

3.2014

MANE ZETTE



Pszczółki

Tak powinno się pisać opowiadania

Historia TCB - część II

Polski wkład w Biura Adaptacyjne

System Polityczny Equestrii

Ekonomia i ustrój Equestrii z bliższej perspektywy

3

Witam.

Niemiło robi mi się na duszy, ale wpieryw wypadałoby zacząć ten wstępniak od przeprosin. Ten numer powstawał w bólach i cierpieniach, wynikających po części z naszego braku ogarnięcia terminarza, a po części również z naszego własnego, wrodzonego lenistwa. W imieniu całej redakcji liczę, że takie opóźnienie wydania numeru już się zdarzać nie będzie.

Cóż my takiego mamy w naszej MANEzette? Po dobrze Wam znanych newsach oraz recenzjach licznych opowiadań (w tym bardzo dobrych „Pszczół”), zaczyna się wachlarz najróżniejszej publicystyki. Zaczynając od autoreklamy, polecam artykuł „System Polityczny Equestrii”, w którym dokonuję dosyć dogłębnej analizy (albo nadinterpretacji, jak kto woli), co, jak i dlaczego działa w ustroju Equestrii. Ghattor powraca z kolejną częścią „Historii TCB”, tym razem bardziej skupiając się na analizie polskiego wkładu w to uniwersum. Mamy również kolejny artykuł Albericha z serii „Sekrety Wieży Zegarowej”, w której autor przedstawia swoje idee i porady dotyczące pisania fanfikcji. Głęboko polecam pisarzom i czytelnikom wszelakiej maści!

A z rzeczy pozafandomowych? Nasz zgryźliwy tettryk po raz kolejny przedstawia nam „Przegląd Gier Przedpotopowych”, starutkich artefaktów z zamierzchłej epoki. Jestem również dumny, mogąc Państwu przedstawić recenzję albumu legendarnego Two Steps From Hell – „SkyWorld”. No i oczywiście nie zapominałmy o komiksach, felietonach i jeszcze wielu artykułach, których nie wymieniałem.

Podsumowując, życzę Wam, drogim czytelnikom, wiele radości przy czytaniu tego numeru.

Verlax

Zastępca Redaktora Naczelnego MANEzette

Redakcja

Redaktor naczelny:

solaris

Zastępca

Verlax

Redaktorzy

Myhell, Dolar84, Irwin, Gorgon,
Ares Prime, KingofHills

Korektorzy

Gandzia, Baffling, SoulsTornado,
Shanee, Kornelly

Grafika

jantoniusz

Skład

Macter4, PISKLAKOZAUR

Autor okładki:

Yakovlev-vad

Strona WWW:

manezette.pl

Facebook:

[https://www.facebook.com/pages/
MANEzette/589585627776043](https://www.facebook.com/pages/MANEzette/589585627776043)

Spis Treści

Wieści ze świata.....4

RECENZJE FANFIKÓW

For every answered prayer.....8

Judgment of Carrion.....9

The Last of Us: Take Earth Back.....10

Pszczoły.....12

Anthropology.....14

WIEŚCI Z PISARSKIEJ MANUFAKTURY

Fallout Equestria –
Last Train from Trancentral.....16

Projekt: Lazarus.....18

PUBLICYSTYKA

System Polityczny Equestrii.....20

Jednorożec z Bolterem.....23

Przegląd muzyczny stycznia.....26

Historia TCB – część II.....29

Going Pony: Tycoon.....33

Sekrety Wieży Zegarowej III.....35

FELIETONY

Niepamięć?.....39

Zasada L&T zanikła!.....40

Rozważania zgrzyliwego tetryka.....41

POZOSTAŁE

Two Steps from Hell – „SkyWorld”.....42

Zgrzyliwy Tetryk Poleca:

Przegląd Gier Przedpotopowych.....46

ARTYSTYCZNY MIX

Komiksy.....48

13 stycznia

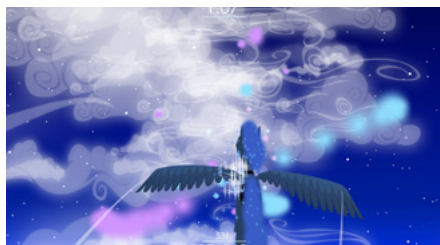
Ashleigh Ball dołącza do tweetujących



Po naprawdę długim oczekiwaniu Rainbow Dash i Applejack dołączyły do swoich przyjaciółek na Twitterze, gdyż aktorka podkładająca pod nie głos, Ashleigh Ball założyła w końcu konto w tym serwisie.

14 stycznia

Coś dla fanów Księżniczki Nocy – List Luny



Silly Mare Games wypuściło nową grę, w której mamy okazję polatać Luną i poćwiczyć unikanie przeciwności losu w celu dostarczenia tajemniczego listu. Wszystko w 3D. Grę można pobrać [tutaj](#).

Kucykowa kostka Rubika

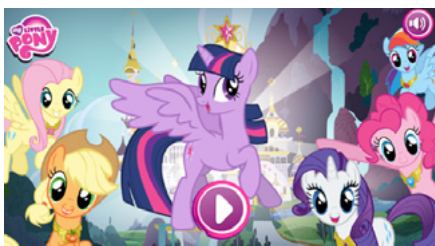


W niemieckich sklepach uważano oficjalne kostki Rubika, przyozdobione wizerunkami bo-

haterek My Little Pony. Koszt zakupu oscyluje w granicach jednego euro. Miejmy nadzieję, że wkrótce dotrą i do nas.

15 stycznia

Kolejna gra na oficjalnej stronie Hasbro



Wygląda na to, że Hasbro postanowiło jeszcze bardziej umilić fanom czas, wypuszczając krótką i prostą grę. W sam raz na kilka minut relaksu. Można zapoznać się z nią [tutaj](#).

16 stycznia

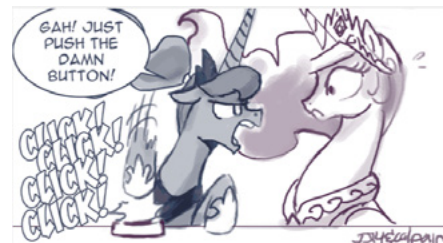
Rok Konia w Chinach. Kucyki naturalnie obecne



Wygląda na to, że Hasbro chce wykorzystać okazję, jaką daje im nazewnictwo lat w chińskim kalendarzu. Za Wielkim Murem pojawiły się sporej wielkości figury bohaterek serialu, a firma zachęca tamtejszych fanów do ich odwiedzania.

17 stycznia

„Zapytaj Księżniczkę Molestię” oficjalnie kończy działalność



Smutny dzień dla fanów wysoce zabawnego, choć dwuznacznego humoru, jakim raczyli nas twórcy tego tumblr. Osiągnęli duży sukces – niemal 69 000 stałych widzów, czy wykreowanie (a przynajmniej rozpowszechnienie) postaci Gamer Luny mówi samo za siebie.

18 stycznia

Trzecie urodziny Equestria Daily



Prawdopodobnie nie ma nikogo w fandomie, kto choćby nie słyszał o tym blogu, który już od trzech lat dostarcza nam wieści ze świata kucyków. Trzeba przyznać, że osiągnęli naprawdę wiele i utrzymują niezmiennie wysoki poziom.

Tryumfalny powrót



W tym dniu wszyscy fani Derpy jednocześnie wydali dziki wrzask radości, kiedy ich ulubione zezowate szczęście powróciło do odcinka. Na dodatek ma już tam zostać, o czym zapewniamy nas osoby odpowiedzialne za serial. Gdyby jeszcze miała głos...

19 stycznia

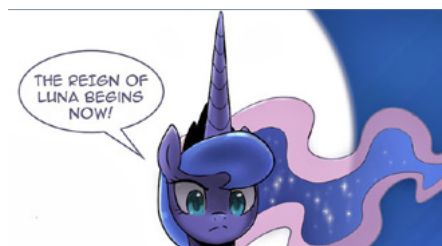
Informacje o największych tegorocznych konwentach



Tutaj możecie dowiedzieć się, jakie duże konwenty zaplanowano na ten rok. Lista obejmuje sporo imprez rozsianych po całym świecie, więc możliwe, że ktoś znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Z rzezoną listą możecie zapoznać się [tutaj](#).

20 stycznia

Nadciąga czas Luny!



Dla tęskniących za „Ask Princess Molestia” to z pewnością

pewne pocieszenie. Gamer Luna ma własny blog, na którym możecie zadawać jej pytania, a na dodatek przeniosła się tam ekipa wcześniej zajmująca się jej starszą siostrą. Zapraszamy [tutaj](#).

22 stycznia

Nowy wytwór JanAnimations



Dwa kucyki wchodzą do baru... Po raz kolejny zostajemy uraczeni zabawną, choć krótką animacją zawierającą Buttona Masha. Naturalnie, jak zwykle na naprawdę wysokim poziomie. Do obejrzenia [tutaj](#).

25 stycznia

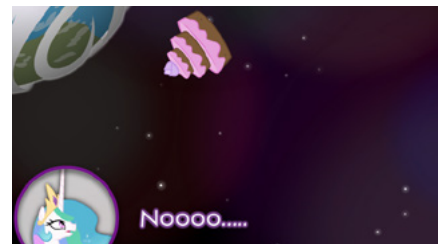
Którym kucykiem jesteś? Hasbro dostarcza odpowiedzi



Twórcy naszego serialu sprokurowali serię krótkich filmików na You Tube, w których odpowiadając kolejno na zadane pytania, dowiecie się, kim bylibyście w serialu. Nie zajmuje wiele czasu, a jest całkiem zabawne. Pierwsze pytanie [tutaj](#).

26 stycznia

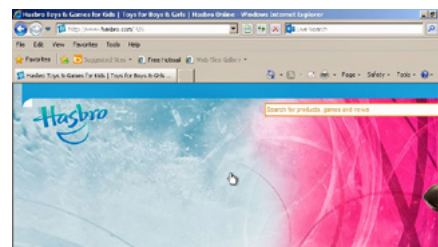
Kosmiczny golf cukierniczy



Ten enigmatyczny tytuł ma przedstawić grę, w której głównymi bohaterami są Celestia, kosmos, ciasto, Twicane i prawa fizyki. Świetna rozrywka na nudne popołudnie. Zapraszamy [tutaj](#).

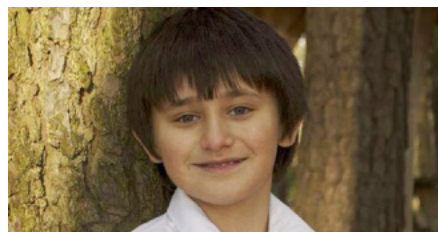
27 stycznia

Strona Hasbro zaatakowana?



Kilka stron zajmujących się bezpieczeństwem w sieci poinformowało, iż strona Hasbro mogła paść ofiarą ataku. Zagrożenie polega na łańcuszku przekierowań, które w końcu prowadzą do zaimplementowania na komputerze niebezpiecznego wirusa, czy raczej trojana. Plaga ataków na strony, czy co? Szczegóły [tutaj](#).

Fundusz na rzecz Michaela Moronesa



Jedna ze smutniejszych wiadomości – 11-letni fan MLP:FiM

targnął się na własne życie po tym, jak znęcano się nad nim w szkole z powodu oglądania kucyków. Powołano specjalny fundusz, gdzie można wysyłać pieniądze, które zostaną wydane na jego leczenie. Szczegóły [tutaj](#).

30 stycznia

Kolejne pluszaki zmierzają do Europy



Wygląda na to, że hiszpańska firma Famosa zawarła umowę z Hasbro na produkcję pluszaków, między innymi z My Little Pony. Jako pierwsze powinna pojawić się Mane 6. Z pewnością uraduje to wszystkich kolekcjonerów. Pełen artykuł możecie przeczytać [tutaj](#).

Nadciągają nowe książki



Entertainment Weekly zamieścił [osiem obrazków](#) dotyczących nadchodzących powieści o Daring Do. W planach są trzy książki o tej postaci. Ponadto pojawi się również „The Journal of Two Sisters” czyli oficjalne kroniki Luny i Celestii. W końcu kanon zyska nieco więcej informacji o księżniczkach.

4 lutego

Nowy album Bronies for Good w przygotowaniu



Bronies for Good po raz kolejny zdecydowało się wydać album, z którego zyski zostaną przekazane na cel charytatywny. Ważna wiadomość dla wszystkich fandomowych muzyków – propozycje swoich utworów można przysyłać do końca lutego. Szczegóły dla artystów [tutaj](#).

10 lutego

Postapokaliptyczne Ponyville



Tradycyjnie mamy coś dla fanów Fallout: Equestria. Tym razem w sieci pojawiło się tytułowe postapokaliptyczne Ponyville stworzone w ramach projektu szkolnego. Filmik jest krótki, ale zadziwia dokładnością i klimatem. Można go obejrzeć [tutaj](#).

12 lutego

Demo gry Stop the Bats!



Pojawiła się wersja demonstracyjna utrzymanej w klasycznym klimacie gry „Stop The Bats!”. Patrząc na to, co jest do-

stępne w tej próbie, można mieć nadzieję, iż produkt końcowy będzie naprawdę świetny. Film z grą [tutaj](#).

13 lutego

12 piosenek w Rainbow Rocks



Daniel Ingram na Twitterze ujawnił, iż w drugiej części Equestria Girls znajdzie się aż tuzin piosenek. Widząc, co pokazuje w serialu, na pewno nie będziemy rozczarowani jakością jego utworów.

Pierwszy oficjalny klip z Rainbow Rocks



W sieci pojawił się pierwszy oficjalny klip zapowiadanego jeszcze na ten rok filmu. Usłyszymy w nim nieco muzyki i ponownie zobaczymy nasze bohaterki w ludzkiej skórze. Na dodatek na scenie. Pełen artykuł i rzeczony filmik znajdziecie [tutaj](#).

14 lutego

Informacje z transmisji online Hasbro



W dniu dzisiejszym Hasbro przeprowadziło transmisję online dla swoich inwestorów, na której pojawiło się kilka wyjątkowo ciekawych informacji. Po pierwsze obecna seria MLP ma być kontynuowana jeszcze przez 5 lat. Nie oznacza to, iż tyle samo będzie trwał serial, ale miejmy nadzieję, że się na to zdecydują. Po drugie, Equestria Girls pojawi się w kinach. Oprócz tego zdradzono również zakończenie sezonu czwartego. Interesującej dla fandomu części transmisji można posłuchać [tutaj](#).

17 lutego

Drukowane kuczki w drodze?



Strona Seeking Alpha, zajmująca się badaniami rynku i inwestycji, wypuściła artykuł o planowanej współpracy Hasbro z firmą 3D System, zajmującą się drukowaniem w technologii 3D. Chociaż jeszcze nie podano oficjalnych informacji, istnieją podejrzenia, że skoncentrowanoby się na wytwarzaniu materiałów z G.I. Joe oraz

MLP:FIM. Artykuł można przeczytać [tutaj](#).

20 lutego

Metal Opera o wzlocie i upadku Nightmare Moon



Podzielony na siedem aktów utwór, łączący w sobie elementy symfoniczne, jak i metalowe, w końcu ujrzał światło dzienne. The L-Train we współpracy z wieloma innymi artystami stworzyli naprawdę powalające dzieło, które możecie usłyszeć [tutaj](#).

21 lutego

Ukazały się wyniki oglądalności Filli Vanilli.



Wynik pięciuset osiemdziesięciu czterech tysięcy oglądających robi wrażenie. Szczególnie, że jest wyższy od zeszłotygodniowego o całe trzydzieści tysięcy. Miejmy nadzieję, iż z taką oglądalnością Hasbro czym prędzej zamówi i potwierdzi kolejne sezony serialu. Tabela wyników [tutaj](#).

23 lutego

Kolejne figurki w drodze?



W Internecie zaczynają krążyć pogłoski, iż firma Diamond Select Toys miałyby wypuścić serię figurerek, przedstawiających bohaterki MLP:FIM. Jeżeli informacja uzyska potwierdzenie, byłaby to świetna wiadomość dla kolekcjonerów, gdyż rzeźzone przedsiębiorstwo charakteryzuje się bardzo wysoką jakością wytwarzanych produktów.

For every answered prayer

Autor LunaUsesCaps
[Sad, Slice of life]

„Droga Twilight! Jak zapewne już wiesz, złamałam skrzydło. Znowu.” Tymi słowami zaczyna się „For every answered prayer”. Opowieść o przyjaźni z chorą osobą. O tym, jak pojedyncze zdarzenie może zmienić poglądy na sprawę życia i śmierci.

Kingofhills

Do „For every answered prayer” podchodziłem z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony opowiadanie było mi polecane przez wielu bronies. W podobnej tonacji utrzymane były komentarze: zapewnienia o płaczu podczas lektury, zionącego zewsząd smutku itp. Z drugiej zaś strony, do tej pory żaden one-shot nie wzbudził we mnie nic więcej, niż ledwie przejściowe przygnębienie. Postanowiłem więc sprawdzić, jak to naprawdę wygląda.

Co i jak

Historia mówi o tym, co się dzieje podczas kolejnej już wizyty jasnoniebieskiej klaczy w szpitalu w Ponyville. I to w sumie tyle, bo dalsza część to znane nam uniwersum z serialu, plus kilka nowych postaci. Jedną z nich jest pewien dziewięcioletni źrebak, a zarazem główny, obok RD, bohater, który od samego początku nieprzerwanie zaskakuje tęczowego kuczka swoim zachowaniem i zainteresowaniami. Drugi pacjent bynajmniej nie jest smutny, jak niektóre filmy i powieści próbują przedstawić jemu podobne

osobniki. Wręcz przeciwnie, tryska energią, droczy się, rzuca żartami... nawet tymi dotyczącymi orientacji.

Przyznam, że kiedy zobaczyłem, w jaki sposób twórca zaimplementował wątek orientacji Rainbow Dash do opowiadania, skrzywiłem się delikatnie. Nie mam nic przeciwko homoseksualistom, ale w tym faniku czułem się, jakby ów wątek wprowadzono na siłę lub tylko po to, by dać pretekst do kilku żartów młodego źrebaka. Mimo wszystko zaśmiałem się nie raz i nie dwa. Sama Rainbow nieprzerwanie próbuje się tego wyprzeć, nawet w wiadomości do swojej przyjaciółki, który również jest bardzo ważnym punktem w fabule.

Napisz mi list

Muszę przyznać, że pomysł z pisanem listu bardzo mi się spodobał. Jest to swego rodzaju przerywnik, a zarazem „spowiedź” naszej błękitnej klaczy. Tam ukazane jest, co właściwie czuła w poszczególnych momentach fabuły. Pozwala odetchnąć od akcji ukazanej w faniku, przemyśleć

to i owo, przetrawić informacje...

Bo i jest co przetrawiać. Mimo faktu, iż przez całą lekturę nawet nie zwilżyły mi się oczy, to jest tu parę mocnych momentów. Postać chorego jest dobrze uchwycona i zaskakująca, fabuła może i bywa przewidywalna, ale za to świetnie napisana, a tzw. „feels” występują co chwilę. Nie można jednak zapomnieć o wadach fanika. Niestety, opowiadanie jest zwyczajnie za krótkie, by porządnie wczuć się w postaci, a poza tym kilka wątków można by o wiele bardziej rozwinąć. Jak też wspominałem wcześniej, łatwo przewidzieć, co stanie się dalej, zwłaszcza pod koniec.

Podsumowanie

To nie jest zły fanik, a ilość pozytywnych opinii tylko potwierdza ten fakt. Mimo to nie jestem w stanie wystawić mu zbyt wysokiej noty ze względu na to, iż nie wywarł na mnie takiego wrażenia, jakie powinien. Podsumowując wszystkie zebrane wcześniej argumenty, mogę ze spokojem ducha postawić mu mocne 6+/10.

Judgment of Carrion

Autor: Verlax
[Dark], [Tragedy]

Recenzowanie opowiadania autorstwa współtowarzysza niedoli z redakcji może wydawać się nieco... zastanawiające, jednak jakość wyżej wymienionego tekstu w pełni usprawiedliwia ten krok. Przed Wami Judgment of Carrion.

Dolar84

Cóż spotka nas podczas lektury tego fanfika? Morze... wszędzie morze... Dumny kliper przediera się przez fale ku chwale equestriańskiej odmiany Hanzy. Prawda, że brzmi to interesująco? Oczywiście autor na tym nie poprzestaje i do podróży dorzuca zagadkowy statek, który pojawia się pośród szalejącej burzy. Naturalnie, ciekawska załoga zagląda na jego pokład, by znaleźć tam... zgniliznę. Nie obawiacie się jednak – na pewno nie chodzi tu o zgniliznę moralną, a raczej o taki jej rodzaj, jaki można odnaleźć w tortistrze, na zapomnianej od lat paczce z drugim śniadaniem. Bohaterowie nie znajdują żywej duszy, której mogą udzielić pomocy, a nadzieje złaknionej skarbów załogi zostają zawiedzione... niemal całkowicie. Jak można się domyślić, w grupie ratunkowo-aborażowej znajduje się pewien osobnik pozbawiony zasad moralnych, który naprawdę pragnie powiększyć swój stan posiadania. Jedyne problem tkwi w tym, że na własną jednostkę przenosi nie tylko swój niewielki łup...

Dokładne okoliczności rejsu, wy-

prawy ratunkowej oraz dalszych losów poznanego na początku klipa i jego załogi musicie poznać sami, przegryzając się przez kolejne linijki tekstu. Autor jak to ma w zwyczaju, postanowił uraczyć nas mroczną historią i narastającym poczuciem zagrożenia, na dodatek zręcznie spowijając wszystko otoczką tajemnicy. Tym razem jednak znajdziemy tu nieco mniej inspiracji niejakim Lovecraftem, a więcej naszego swojskiego klimatu à la Pilipiuk. Nic dziwnego, jako że przedstawiany fanfik jest prequelem innego doskonałego opowiadania „2986 Steps”, które również czerpie wiele z „największego piewcy polskiej wsi od czasów Reymonta”.

Oczywiście nie może być za łatwo. Kolejną cechą charakterystyczną opowiadań Verlaxa jest to, że są napisane w języku angielskim. Nie jest on tu przesadnie trudny, a niektóre sformułowania naprawdę cieszą oko. Na dodatek... Czy istnieje lepszy język do pisania o sprawach morskich? Nie sądzę. Co prawda nic nie wiadomo o potencjalnym tłumaczeniu, ale je-

żeli będziecie gnębić autora, to może w końcu zdecyduje się napisać również polską wersję. Nic nie jest wykluczone.

Czy w opowiadaniu znajdziemy wady? Owszem. Przede wszystkim powiedziałbym, że jest dosyć przewidywalny. Mało w nim nagłych zwrotów fabularnych, a opowiadana historia niestety nie jest łaska-wa dostarczyć nam ich na tacy. Może gdyby był o te 3-4 rozdziały dłuższy, to wszystko mogłoby być rozwinięte nieco wolniej? Tak dotarliśmy do drugiej wady – opowiadanie jest zbyt krótkie. Żeby nie było – stanowi kompletną i elegancko zamkniętą historię, ale aż się prosi, żebyśmy pożegnaliśmy z bohaterami nieco dłużej.

Wnioski końcowe nie będą zbyt skomplikowane. Mamy tutaj do czytania z pewnością dobrą i solidnym fanfikiem, którego lektura powinna umilić te pół godzinki-godzinę, jaką zdecydujemy się na niego przeznaczyć. Zapewniam, że nie będzie to czas zmarnowany i dlatego z czystym sumieniem daję ocenę 8/10

The Last of Us: Take Earth Back

Autor: Pillster
[Sad, Slice of life]

Rzadko trafia się opowiadanie, przy którym zdarza mi się zarwać noc. Tym razem trafiłem na jedną z takich perełek i nie żałuję poświęconych na to godzin. Zapraszam do lektury.

Dolar84

Obraz Ziemi po pokojowej apokalipsie. Miasta świecą pustkami, nowym elementem krajobrazu są stojące tu i ówdzie kopuły magiczne. Większość ludzkości została sponifikowana – część dobrowolnie, część zaś przymusowo. Jedynie nieliczne niedobitki nadal ukrywają się, próbując ocalić swoje człowieczeństwo i prowadząc wojnę podjazdową z najeźdźcami z Equestrii. Mniej wię-

cej takie przemyslenia krążą w głowie Stevena, głównego bohatera, członka jednej ze stawiających opór społeczności. Jego życie, choć nie usłane różami, satysfakcjonuje go, ponieważ może się mścić. Może również walczyć o siebie i o bezpieczeństwo tych, których uznał za bliskich, lecz przede wszystkim napędza go chęć zemsty na znienawidzonych „taboretach”, które pokojowo przetrzebiły rodzaj ludzki. Wszystko jednak wydaje się proste i jasne do czasu, aż w jednej z zasadzek urządzonych na kucyki do niewoli dostaje się jego siostra. Od tamtej chwili sprawy szybko zaczynają przybierać dosyć drastyczny obrót...

Muszę przyznać, iż nie jestem zbyt obeznany w uniwersum Biur Adaptacyjnych, jednak póki co, wszystkie należące do tego nurtu opowiadania, które czytałem stały na naprawdę wysokim po-

ziomie. „The Last of Us: Take Earth Back” nie jest pod tym względem wyjątkiem. Autor pokazał w nim inteligentną i przemyślaną kreację świata, uzupełnił to spójną i miejscami zaskakującą fabułą, a na okrasę dorzucił nam fenomenalnie stworzonych bohaterów. Wszystko zaś spowite jest w zaiste przytłaczający klimat, który sprawia, iż odejście od lektury graniczy z niemożliwością. Chociaż wydarzenia, których jesteśmy świadkami, z zasady nie należą do najprzyjemniejszych, to cały konflikt zostaje podany czytelnikowi w sposób niezwykle przystępny.

Kilka osobnych słów o wspomnianych wyżej bohaterach. Ich kreacje uważam za najmocniejszą stronę tego fanfika. Charaktery zarysowane są niezwykle mocno, przez co ich przedstawienie znacząco zyskuje na wyrazistości. Chociaż przyglądałem się uważnie, nie



DRINK LIFE
PONIFICATION TRANSFORMATION
COLLOIDAL SUSPENSION

3 Ounces. 20 Minutes. 300 More Birthdays.
Visit your Local Conversion Bureau.
Ponification Is Life

In cooperation with the Royal Diarchy of Equestria

znalazłem ani jednej postaci, którą mógłbym określić jako mdłą. Mamy żądzę zemsty, mamy szaleństwo, mamy nie-nawiść, ale dla ich zrównoważenia pojawia się radość, śmiech, przyjaźń, a nawet miłość. Wszystko razem tworzy wyborny likwor, którym możemy upajać się przez ponad sto stron tekstu.

Jakby tego było mało, podczas lektury nie sposób ustrzec się od rozważań na temat moralności głównego bohatera i podejmowanych przez niego działań. Z jednej strony można go zrozumieć – bojownik o wolność, partyzant walczący z uściskiem i osoba zdolna do głębokich uczuć. Z drugiej mamy terrorystę, zbrodniarza i mordercę, który popełnił wiele zbrodni i tak naprawdę

czasami wyjątkowo trudno go zrozumieć, nie mówiąc już o pochwaleniu jego rozlicznych występków. Chwilami wręcz odnosi się wrażenie, iż jego ideały zeszyły na dalszy plan, przesłonięte przez czystą żądzę zemsty i chęć ujrzenia świata w płomieniach.

Wszystko co do tej pory napisałem sprawia, iż nie jest to opowiadanie, które z czystym sumieniem mógłbym polecić każdemu. Wydaje mi się, że lepiej trafi ono do nieco starszych czytelników, poza tym spora dawka przemocy, jak i rozliczne wulgaryzmy sprawiają, że dla młodszych członków fandomu może być po prostu nieodpowiednie. Jeżeli chodzi o stronę techniczną, to nie znalazłem niemal nic, czego mogłem się ucześcić. Tekst

nie tworzy ściany, błędy nie występują, a styl przez cały czas pozostaje na niezmiennie wysokim poziomie.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z naprawdę świetnie napisanym fanfikiem. Naturalnie ma również swoje wady, do których należy występująca miejscami przewidywalność fabuły oraz wymieniona wcześniej kreacja bohatera, który zdaje się zatracać swe ideały. Nie są to duże błędy, poza tym przyznaję, iż mogą wynikać z moich osobistych preferencji dotyczących opowiadań, dlatego bez większego wahania przyznaję 9/10.



Pszczoły

Autorka: Madeleine (alias Gacinka)
[Mature], [Controversy], [Violence], [Dark], [Post-apocalyptic]

Jak wielokrotnie twierdziłem, lubię czytać fanfiki i wyławiać z ich mrowia prawdziwe perełki. Niedawno podsunęto mi dokładnie coś takiego. Z dziką radością przedstawiam Wam „Pszczoły”.

Dolar84

Na samym początku dostajemy opis wydarzenia, które miało miejsce krótko po wyniesieniu Twilight Sparkle do godności księżniczki. Najnowsza władczyni Equestrii otrzymuje list od pewnej klaczki, która jest ciekawa, co też jedzą alikorny. Napisała właśnie do niej, ponieważ wstydziła się kłopotać takimi sprawami Celestię lub Lunę, które mają na głowie wiele ważnych spraw. Oczywiście nasza ex-bibliotekarka wysłała odpowiedź, co zaowocowało pojawieniem się kolejnego listu, tym razem z kwiecistymi podziękowaniami zarówno od klaczki, jak i od jej, uradowanej z listu od samej księżniczki, matki. Na dodatek Twilight otrzymała w prezencie helikopter-zabawkę, którego śmigła pod wpływem wiatru poruszały się, wydając z siebie brzęczenie. Chcąc zachować pamiątkę po początku swoich rządów, wzmocniła ją zaklęciem konserwującym, by towarzyszyła jej przez długie stulecia. Na zakończenie tej części recenzji posunę się do użycia

cytatu z opowiadania: „Wiadomo, że alikorny żyją bardzo długo. Żyją długo... a jak długo umierają?”.

Dalej musicie już czytać sami... i wiecie co? Zazdroszczę Wam. Dokładniej to czuję wręcz zawiść na myśl, iż Wy dopiero będziecie się zapoznawać z tą perełką i odkrywać kolejne wydarzenia, których autorka była uprzejma nam nie szczędzić. Choć może to się wydawać niemożliwe, na nieco ponad dwudziestu stronach zawarto historię z tysiąca lat panowania Twilight i zrobiono to doskonale. Tylko nie myślcie, że w Wasze ręce wpadł tu podręcznik do historii – co to, to nie! Zamiast tego mamy do czynienia z genezą i przebiegiem tragicznego splotu wydarzeń, które doprowadziły księżniczkę do jej obecnego stanu. Autorka zręcznie przeskakuje pomiędzy opisami przeszłości a teraźniejszymi myślami Twilight, co tylko dodaje smaku tekstowi i pozwala nam ogarnąć całościowy obraz.

Klimat jest niesamowity. To jedyne odpowiednie określenie. Przed naszymi oczami rozpościera się cała gama emocji, zaczynając od zaniepokojenia, które ewoluje w przerażenie i desperację. Nieuchronnie za nimi nadchodzi wściekłość, szczególnie kiedy zawodzą kolejne nadzieje na poprawę sytuacji. Naturalnie, nawet najstraszliwsze płomienie gniewu nie płoną wiecznie i w końcu zamieniają się w zrezygnowanie i pogodzenie się z klęską. Ten kalejdoskop może wydawać się przesadą, jednak autorka zdołała połączyć to w jedną zgrabną całość, gdzie wszystko ma swoje jasno określone miejsce.

Fabula jest głęboka i przemyślana. Mówi o niezamierzonych konsekwencjach najbardziej szlachetnych czynów, a także o tym jak pozornie nieznaczące wydarzenie może spowodować wielkie i tragiczne skutki. Nie da się również ukryć, iż w kilku momentach jej zwroty mogą zaskoczyć czytelnika, a prawdziwą perełką jest

samo zakończenie. Niestety, choć bardzo bym chciał napisać, cóż w nim jest takiego cudownego, to za popełniony spoiler dowiedziałbym się osobiście, czym takim jest lincz. I to całkiem słusznie. Z dużą dozą prawdopodobieństwa mogę jednak stwierdzić, że nie będziecie nim rozzarowani, a wręcz przeciwnie.

Jeżeli chodzi o bohaterów, to wszyscy pokazani są poprawnie, chociaż przybrana przez autorkę forma, czyli brak dialogów, nieco ogranicza ich liczbę. Tak naprawdę centrum wydarzeń jest Twilight, ale wszelkie osobistości z drugiego planu pozbawione są błędów i prowadzone w sposób prawdziwie profesjonalny.

Czy można polecić je każdemu? To trudne pytanie, jednak odpowiedź brzmi nie. Odnoszę wrażenie, iż starsi czytelnicy mają większą szansę na pojęcie i zaakceptowanie płynącego z tekstu przesłania. Jednak to jedyne zastrzeżenie, ponieważ nic w samym faniku nie dyskwalifikuje go jako tekstu ogólnodostępnego, przynajmniej pod względem formalnym. Można wręcz powiedzieć (co zauważyłem, nie tylko ja) iż tag [Violence] dany jest nieco na wyrost i spokojnie można by się bez niego obyć.

Przy kwestiach technicznych również nie ma za bardzo się do czego przyczepić. Owszem, występują pomniejsze potknięcia, ale gdzież ich nie ma? Ilość błędów

jest jednak tak znikoma, iż nie przeszkadzają one w lekturze w najmniejszym stopniu. Bardzo podobał mi się zabieg autorki, która obficie szafowała cytatami z różnych dzieł i osób, zawsze elegancko informując czytelnika, skąd dana wypowiedź pochodzi. Osobiście najbardziej podobało mi się nawiązanie do „Wesela”.

Pora na podsumowanie. Madeleine była uprzejma dostarczyć nam istną perłę. Opowiadanie, które czyta się jednym tchem, a oderwanie się od niego, jeżeli nie jest niemożliwe, to na pewno matematycznie nieprawdopodobne. Chciałbym, żeby pojawiało się więcej faników na takim poziomie. Bezapelacyjnie 10/10.





Anthropology

Autor: JasonTheHuman
[Comedy], [Adventure], [Human], [Normal]

Pewnie nieraz, odkąd zostaliście bronym czy pegasis, zadaliście sobie jedno, zajebicie fundamentalnie, ważne pytanie. Czy kolorowe kucyki z Equestrii faktycznie istnieją?

Ares Prime

Zdania w tej kwestii są mocno podzielone, jedni wierzą w tulpę, inni łykają psychotropy, aby się o tym przekonać, jeszcze inni uważają, że kolorowe kuce przede wszystkim mają uczyć nas, że przyjaźń to magia i inne takie, ale nie o tym miałem mówić.

Założmy, że kucyki jakie znamy i kochamy, gdzieś tam istnieją jak Wszechświat długi i szeroki. Ba, dajmy na to, że to taki sam świat jak z serialu i są tam te same serialowe postacie. Żyją sobie błogo i nieświadomie w świecie, gdzie przyjaźń to magia, życie to miód, cud i orzeszki Felix w paprykowej, chrupiącej skorupce. Tak je obserwujemy – jako istotki z bajki, zadając sobie pytanie czy istnieją.

A co, jeśli w tej samej chwili właśnie jeden z kucyków zadaje sobie podobne pytanie? A brzmi ono... „Czy Ludzie istnieją?” I to pytanie zadaje nie kto inny, jak największa fanka Ludzi i ich paluszków, czyli Lyra Heartstrings. I od

razu powiem – to chyba najlepiej napisane opowiadanie, w którym to miętowa klacz jest główną bohaterką.

Przyznaję, że „Anthropology” był pierwszym fanikiem, jaki czytałem od naprawdę długiego czasu. Praca nad innym aspektem mojej twórczości pisarskiej pochłonęła mnie aż tak, że poza „Past Sins” i „Crisis: Equestria”, nie czytałem innych prac. A kiedy cudna historia o Nyx dobiegła końca, musiałem znaleźć coś innego do czytania. I tu właśnie pojawiła się jak na zawołanie „Anthropologia”.

Przejdźmy do omawiania samego opowiadanka. Główną bohaterką jest oczywiście Lyra Heartstrings, hiperaktywna, miętowa klacz jednorożca z uroczym znaczkiem liry na boku. Przez innych zwana miętową zarazą bądź klaczką z fetysem na ręce, jest jedną z moich ulubionych postaci w uniwersum. Tak więc nasza kochana bohaterka od pewnego czasu miewa

dziwne sny, w których pojawiają się dwunożne istoty w ubraniach, miejsca pełne dziwnych rzeczy, niektóre są znane kucykom, zaś inne są całkiem nowe i nieznane. Lyra wtedy przypomina sobie kilka faktów ze swojego dzieciństwa – wtedy po raz pierwszy usłyszała o legendarnych istotach zwanych Ludźmi. I tu zaczyna się prawdziwa jazda bez hamulców. Dosłownie i w przenośni.

Lyra zaczyna szukać na własne kopytko informacji o tych stworzeniach i nie cofa się przed niczym, aby osiągnąć swój cel. Jest uparta i wie, czego chce, potrafi się odnaleźć w nowym otoczeniu, choć czasem wpada przez to w zabawne kłopoty czy sytuacje. Postać się rozwija, daje się odczuć jej fascynację nieznanym, ludzkim światem. W pewnym momencie Lyra osiąga swój cel, trafiając do ich świata. Jednak to jest dopiero połowa jej przygody w naszym świecie. Wiele wody w Wiśle upłynie i wiele bimbru przeleje się przez moją gardziel, nim nasza

bohaterka całkowicie odnajdzie się w naszym wymiarze. A w tym czasie autor opowiadania skutecznie nam umili oczekiwanie, przemieszczając się pomiędzy perypetiami głównej bohaterki a wydarzeniami w Equestrii. Nie nudzimy się tu ani przez chwilę, co uważam za duży plus tej historii.

Zadajmy sobie pytanie – dlaczego ten fanfik jest taki dobry? Po pierwsze część techniczna – opowiadane jest napisane w klimatach NORMAL, czyli możliwe jak najbardziej zgodne z serialem (przynajmniej do sezonu drugiego). Ciąg fabularny jest przedstawiony zgrabnie i logicznie oraz przeplata się z wydarzeniami z sezonu pierwszego i drugiego, w których pojawiała się Lyra i reszta kucyków. To, co widzieliśmy w serialu, znajduje odniesienie w tekście podczas czytania, a taki zabieg bardzo mi się podoba, bowiem wiąże i spaja razem uniwersum. Punkt za kreatywność i dobre wykorzystanie pomysłu.

A teraz... wady. Trudno mi się tu do czegoś przyczepić na siłę... może to, że część dziejąca się w ludzkim świecie jest miejscami nieco naciągana i dziwna, ale to już jest czepianie dla czepialstwa. Można na to przymknąć oko, nic się nie stanie.

Następnie mamy postacie. Sama Lyra jako kucyk i jako człowiek zaskakuje w swojej chęci poszerzenia zasobu wiedzy o ludziach, doprowadzając osoby postronne do zażenowania lub szewskiej pasji, podczas której ma się ochotę rzucać mięchem jak w masarni. Jest to bohaterka dy-

namiczna, zmienia się z biegiem fabuły, uparcie dążąc do celu. Nie zna słowa "poddaję się", a to się jej chwali. Bohaterowie są właściwie tacy sami jak w serialu, niewiele można tu dodać. Twilight to panna mądralińska, Celestia to kochana Księżniczka, Applejack jest szczerą i pomocną, choć drugoplanowe postacie, takie jak Octavia czy Bon Bon, zostały przedstawione dużo lepiej. Przeżywa się tu także Discord, ale jego rolę przemilczę.

Dalej mamy Ludzi... początkowo każdy, którego spotyka Lyra, bierze ją za sympatyczną dziwaczkę, a nawet, o zgrozo, Amiszkę z kosmosu, ale i oni akceptują ją taką, jaka jest. Zwłaszcza pewna szóstka, która odgrywa w finale opowieści bardzo istotną rolę.

Każda ludzka postać, jaką spotyka na swojej drodze Lyra, została przedstawiona dobrze i każda dostała swoje pięć minut w opowiadaniu. Poznajemy trochę ich historii i życia, co moim zdaniem w tego typu opowiadaniu jest słuszne oraz konieczne, aby było ono ciekawe. Audrey, Randall, Nathan, Paul i Monika – tak brzmią ich imiona. Różny wiek, różne zajęcia, różne cele... a jednak jak na ludzi, to postaci całkiem porządku.

Zatem... dlaczego „Antropologia” jest dobrym i godnym przeczytania fanfikiem? Bo daje

niewiele inne spojrzenie na ludzki gatunek oczami kucyka, który jest fanem homo sapiens. Różni się od literatury, w której to kucyk jest bohaterem powieści, od początku do końca jest ciekawą lekturą, jest długa i posiada otwarte zakończenie. Czyżby kiedyś powstał sequel? Osobiście liczę na to.

„Anthropology” jest opowiadaniem, które polecam głównie fanom tematyki Human oraz tym, którzy nie przepadają za overpower, ratowaniem wszechświata na skalę galaktyki, tylko szukają dobrej powieści o kucykach, z nutką tajemnicy i ubawu. Jeśli szukacie którejś z tych rzeczy, śmiało sięgnijcie po ten fanfik. Warto.

Ocena końcowa – dobry z plusem, czyli szkolne 4+. Powieść jest długa, ciekawa, napisana z pomysłem, nie nuży podczas czytania, a główną bohaterką jest największa fanka ludzi wśród kucykowego rodzaju. Polecam i aprobuję!



Fallout Equestria – Last Train from Trancentral

Autor: Nicolas Dominique
[Grimdark], [Adventure], [Crossover]

Występowanie uniwersum Fallout: Equestria w kolejnych numerach zaczyna powoli wyglądać na tradycję. Zgodnie z nią, przedstawiam Wam kolejny polski fanfik osadzony w tym świecie.

Dolar84

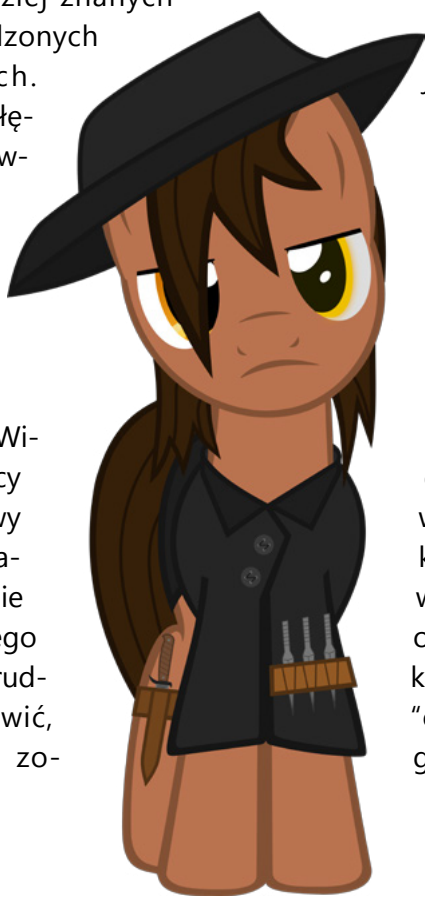
Tym razem w podróż po zniszczonym świecie zabierze nas twórca zarówno doskonałych opowiadań, jak i fenomenalnej muzyki fandomowej – Nicolas Dominique. I cóż my tu takiego znajdziemy? Już prolog elegancko wprowadza nas w świat przedstawiony, jednocześnie subtelnie nawiązując do najbardziej znanych opowiadań osadzonych na Pustkowiach. Chwilę później zagłębialimy się w pierwszy rozdział i od razu trafiamy na coś dokładnie w stylu tego typu fanfików, czyli na szybką i brutalną walkę. Widać, że posiadający wyjątkowo ciekawy talent bohater, zwany Lemon Slice, nie będzie miał łatwego życia. W sumie trudno się temu dziwić, skoro następnie zo-

stajemy pokrótce wprowadzeni w kilka szczegółów dotyczących jego dotychczasowego życia. A kiedy na dokładkę pojawia się opatulona w ciemny płaszcz postać, to sprawy zaczynają wyglądać naprawdę interesująco.

Dalsze wydarzenia i bohaterów będziecie musieli poznawać już na własną rękę i z czystym sumieniem mogę powiedzieć, iż będzie to prawdziwa przyjemność. Nicolas zręcznie wkręcił się w stworzone przez Kkat uniwersum i dodał do niego skrawek własnej historii, która wedle jego własnych słów ma obracać się wokół tytułowego "ostatniego pociągu z Trancentral".

Swoją drogą, ciężko nie zauważyć, iż nazwa opowiadania jest nawiązaniem do wyjątkowo łatwo wpadającego w ucho utworu zespołu The KLF. Wracając jednak na główny tor recenzji, z przyjemnością mogę stwierdzić, że zarówno opisy, jak i dialogi w opowiadaniu stoją na bardzo wysokim poziomie.

Równie dobrze lub nawet lepiej, niż linia fabularna zarysowani są poszczególni bohaterowie. Jestem przekonany, iż autor miał doskonałą zabawę przy ich wymyślaniu i opisywaniu. Każdy jest prawdziwą indywidualnością, a ich talenty uzupełniają się i zazębiają tak dobrze, że podobnej drużyny mógłby życzyć sobie każdy, kto kiedykolwiek grał w Fallouta lub podobną mu grę. Jednak prawdziwa siła leży nie tyle w ich różnorodnych umiejętnościach, co w doskonale przedstawionych charakterach – każdy powinien znaleźć dla



Więści z Pisarskiej Manufaktury

siebie kogoś, z kim się może nie utożsami, ale na pewno obdarzy cieplejszymi uczuciami. Czy cały skład jest już kompletny? Ze słów autora wynika, że jeszcze ktoś dołączy do zacnej gromadki i będzie to naprawdę nietuzinkowa postać.

Miałem przyjemność dowiedzieć się o powstaniu tego fanfika na długo przed jego pojawieniem się na forum. A dokładniej o planowanej koncepcji całego tekstu. Choć może wydawać się to zabawne, to Nicolas Dominique nie miał wtedy przeczytanego oryginalnego Fallout: Equestria, ani żadnego innego opowiadania ze składu Wielkiej Piątki. Z tego co wiem, ta sytuacja nadal nie uległa zmianie. Skąd więc czerpał wiedzę o świecie,

który przedstawił tak dokładnie? Nie licząc osób z naszego fandomu, zdradzających mu niektóre szczegóły (lub ze złośliwą satysfakcją dręczących go przez zwłokę w ich podawaniu), autor zwrócił się do największego autorytetu, czyli samej Kkat. Można więc powiedzieć, iż mamy przynajmniej jedno polskie opowiadanie umiejscowione w tym uniwersum, które ma błogosławieństwo jego twórczyni. Zawsze miło wiedzieć, że doceniają naszych rodzimych twórców, prawda?

Kwestie techniczne mogą na dobrą sprawę pominąć, ponieważ nie występują tu zauważalne problemy, a tekst prezentuje sobą wysoki poziom korekty, zarówno standardowej, jak i wizualnej. Jeżeli chodzi o...

stosowność opowiadania dla wszystkich grup wiekowych, to należy pamiętać, iż mamy to do czynienia z Falloutem – pewna dawka przemocy oraz niekoniecznie akceptowalnych używek jest w pewnym stopniu niezbędna dla utrzymania prawidłowego klimatu. Miło mi jednak powiadomić, że nie znajdziemy tu żadnych nazbyt brutalnych scen.

Na koniec nie pozostaje mi nic innego, jak zachęcić Was do czytania oraz do trucia Nicolassowi, żeby nieco przyspieszył tworzenie kolejnych rozdziałów. Jeżeli utrzyma początkowy poziom, to możemy mieć do czynienia z naprawdę doskonałym fanfikiem.



Projekt: Lazarus

Autor: Ghatorr

[TCB], [Violence], [Dramat], [Crossover], [Shipping]

Uniwersum TCB cieszy się w naszym fandomie dużą popularnością, tak więc tylko kwestią czasu było wpadnięcie któregoś z osadzonych w nim opowiadań w moje ręce. Przed Wami "Projekt: Lazarus".

Dolar84

Na samym początku zostajemy uraczeni niepokojącymi wiadomościami – wygląda na to, że świat nie nauczył się pokojowego współistnienia. Chwilę później znajdujemy się już na zdobytych przez wrogów terenach, gdzie trwa segregacja więźniów pod względem przynależności gatunkowej. Dalszy bieg fabuły zabiera nas do gabinetu osobistości odpowiedzialnej za najnowszy najazd na Polskę, po czym zostajemy uraczeni krótkim, lecz niezmiernie ciekawym opisem najnowszej sytuacji geopolitycznej. A to wszystko jedynie w prologu... wyobraźcie więc sobie, co przyniosą Wam kolejne rozdziały tego wybornego fanfika.

Autor zastosował bardzo ciekawy zabieg, starając się ukazać świat przedstawiony jednocześnie z dwóch perspektyw. Z jednej strony mamy perypetie pojedynczego biura adaptacyjnego z jego codzienną rzeczywistością, a z drugiej obraz działalności po-

litycznej i zbrojnej w ujęciu całego świata. Trzeba przyznać, iż zostało to połączone w nadzwyczaj zręczny sposób. Jeżeli dodamy do tego wyjątkowo dobrze dobrane cytaty z różnych, niekoniecznie istniejących realnie, dzieł, które otwierają każdy rozdział, otrzymujemy fanfik naprawdę wysokiej klasy.

Czas na kilka słów o występujących w opowiadaniu bohaterach. Zarówno humanoidalni, jak i nieparzystokopytni reprezentują naprawdę wysoką klasę. Bez większego problemu można znaleźć kogoś, komu będziemy serdecznie kibicować, jak również takie indywidualia, którym z całego serca życzymy bliższego spotkania z naostrzonym palem. A wybierać mamy z kogo, ponieważ pojawia się wiele postaci, które po prostu przyciągają uwagę niczym przysłowiowy magnes. Mam tu na myśli zarówno takich znanych z serialu, jak i rozliczne twory rozbuchanej imagacji autora.

O kwestiach technicznych nie napiszę wiele prócz tego, że opowiadanie jest bardzo dobrze utrzymane pod względem korektorskim i błędów raczej w nim nie uświadczymy. Na osobną pochwałę zasługuje klimat tekstu. Niby wszystko jest pięknie, ale podczas lektury gdzieś w zakamarkach umysłu krąży coś na kształt zaniepokojenia, więc może dojść do sytuacji, gdy zaczniemy się zastanawiać – czy aby wszystko nie idzie zbyt gładko? Na szczęście autor nie poskąpił nam zaplątanej fabuły, która raz i drugi może czytelnika nieźle zaskoczyć.

Podsumowując – jest to opowiadanie, po które naprawdę warto sięgnąć. Nuda przy nim Wam nie grozi, a choć zawiera nieco mocnych opisów, to nigdzie nie mamy do czynienia z przesadą. Teraz należy tylko bezpośrednio zachęcać autora, by był łaskaw je w końcu dokończyć.

Jesteśmy zespołem Bronies Animation Studio (BAS) i przedstawiamy:



**Projekt dąży do stworzenia filmu na podstawie
Fanfików „Rainbow Factory” i „Awoken”
autorstwa Aurory Dawn i Syn3rgy.**

- * Jesteś utalentowanym rysownikiem?
- * Masz smykałkę do animowania i modelowania w 3D?
- * Masz głos idealny do śpiewu?
- * Masz talent aktorski?
- * Lubisz muzykować?
- * A może po prostu chcesz się nauczyć
którejś tych rzeczy?

Jeśli tak,

Jesteś mile widziany!

W ekipie na pewno znajdą się osoby, które chętnie pomogą Tobie w nauce.
Wystarczy, że się czymś wykażesz, a my przyjmimy Ciebie w nasze szeregi.
Gwarantujemy miłą, luźną atmosferę, osoby, z którymi zawsze można pogadać,
oraz przyjemną pracę w projekcie.

Zrobiliśmy już wiele, ale przed nami jeszcze więcej!

Serdecznie zapraszamy!

Zespół Bronies Animation Studio



System Polityczny Equestrii

O ustroju, gospodarce i prawie

Jaka monarchia tak naprawdę panuje w Equestrii? System gospodarczy jest wolnorynkowy czy sterowany? Czy istnieją jakieś kodeksy prawne? Czy istnieją instytucje demokratyczne? Na te liczne pytania, przy takich nielicznych danych, postaram się Wam odpowiedzieć.

Verlax

Na wstępie trzeba zaznaczyć jedno. Informacji na ten temat jest bardzo niewiele, a co gorsza, sami twórcy mają problemy z określeniem pewnych kwestii bądź sami się gubią, gdy przychodzi do kreacji świata. System panujący w Equestrii próbowano interpretować na różne sposoby w fanfikach, z lepszym bądź gorszym skutkiem. Postanowiłem sam do tego podejść, używając strzępków informacji, jakie są zawarte w serialu. Z tego też względu artykuł ma charakter wielce subiektywny i zachęcam głęboko do polemiki na jego temat. Bez dalszego mitrżenia, zaczniemy od pierwszego zagadnienia!

Ustrój

Nie będę geniuszem, jeśli stwierdzę, że ustrojem Equestrii jest monarchia. Problemem jest tylko to, jaki jest jej rodzaj. Feudalna? Parlamentarna? Absolutna? Konstytucyjna? I jak niby stwierdzić, która to może być?

Na początku należy od razu wykreślić feudalną. Equestria jest pań-

stwem bardzo nowoczesnym, a co najważniejsze, nie ma w niej systemu lennego, jak i stanowego. Zostały już tylko trzy. Jak należy więc rozumieć władzę Celestii nad jej państwem? Kluczem do zrozumienia jest stopień centralizacji władzy.

Czym się chociażby różni monarchia absolutna od parlamentarnej? Jedną, istotną rzeczą, w tej pierwszej poziom rozrostu administracji i biurokracji jest znacznie mniejszy. Po drugie, w monarchii absolutnej władca personalnie wybiera najwyższych urzędników, nie oglądając się na osoby postronne. A jak to wygląda w Equestrii?

Z tymi urzędnikami jest problemem. Spójrzmy chociażby na postać Mayor Mare. Zarządza całym Ponyville (to spore miasteczko, przypomina!), jest jedyną wspomnianą w serialu członkinią administracji państwowej. Nie wiemy, w jaki sposób zdobyła ten urząd, czy została wybrana w demokratycznych wyborach lokalnych, czy może sama Celestia bądź jakiś wysokiej rangi

urzędas wydelegował ją do tego zadania. A nawet jeśli została wybrana demokratycznie, to czy w ogóle Mayor Mare martwi się o reelekcję? Warto zwrócić uwagę chociażby na samo imię – Mayor. Bezpośrednio wskazuje rolę tego kucyka jako burmistrza bądź prezydenta miasta. Wyobrażacie sobie Mayor, nie będącą Mayor'em? Ja nie i dlatego wnoszę, że nie istnieje coś takiego jak wybory lokalne w Equestrii. Z drugiej strony, to mógłby być jeden z ciekawszych tematów na odcinek, dajmy na to Rarity próbująca wygrać z Mayor wybory na burmistrza Ponyville. Może w piątym sezonie?

Ten argument przemawia mocno za monarchią absolutną. Z drugiej strony, jest jeszcze jeden element, który warto wziąć pod uwagę. W Equestrii panuje wolność prasy i mediów, zaś typowe dla absolutyzmu było kontrolowanie wydawnictw i pilnowanie, by ludzie myśleli tak, jak rządzącym było wygodnie. Gazetka szkolna z Ponyville nie miała przecież najazdu cenzora, czyż nie? Warto również zwrócić uwagę

na Mrs. Harshwinny. Nie wiemy tak naprawdę, czy jej stanowisko jest państwowe, czy też nie (instytucja prywatna), ale niezależnie od tego wydaje się, że ma pełną swobodę w decydowaniu, gdzie te igrzyska mają się odbyć, nawet gdyby np. politycznie ich lokalizacja w jakimś małym miasteczku na pustyni byłyby dla władzy nieopłacalne.

Bardzo ciekawą rzecz ujawnił odcinek „Princess Twilight Sparkle”. Koją Państwo scenę, w której dwóch gwardzistów z Królewskiej Straży informuje Twilight, że Celestia i Luna (o zgrozo) tajemniczo zniknęły oraz że... oczekują od niej rozkazów. Przez cały odcinek chodziło mi po głowie, dlaczego żołnierze oczekują rozkazów od „wczorajszej” księżniczki. Naprawdę nie ma żadnego sierżanta, kapitana całej Straży (poza Shiningiem, który akurat zajmuje się czymś innym)? W ogóle co to za pomysł, by dowodzenie wojskiem przekazywać w kopyta cywilów?

Została jeszcze jedna kwestia, a w sumie bardzo istotna. Przecież niekoniecznie może to być monarchia, a diarcha, w końcu mamy również Księżniczkę Lunę, która stoi „na równi” ze swoją siostrą. Ja jednak uważam, że ustrój jest monarchią, bo choć Luna nosi ten sam tytuł szlachecki, to spośród dotychczas poznanych funkcji (pilnowanie snów, stróżowanie w nocy) żadna z nich nie jest stricte związana z rządzeniem. Ewentualnie można to uznać za „tytularną” diarchę, w której i tak znacznie większą władzę ma starsza siostra.

Podsumowując, ustrój Equestrii to monarchia bądź diarcha absolutna, w której lud kucykowy ma pewny zakres swobód obywatelskich, typowy

dla ustrojów wolnościowych.

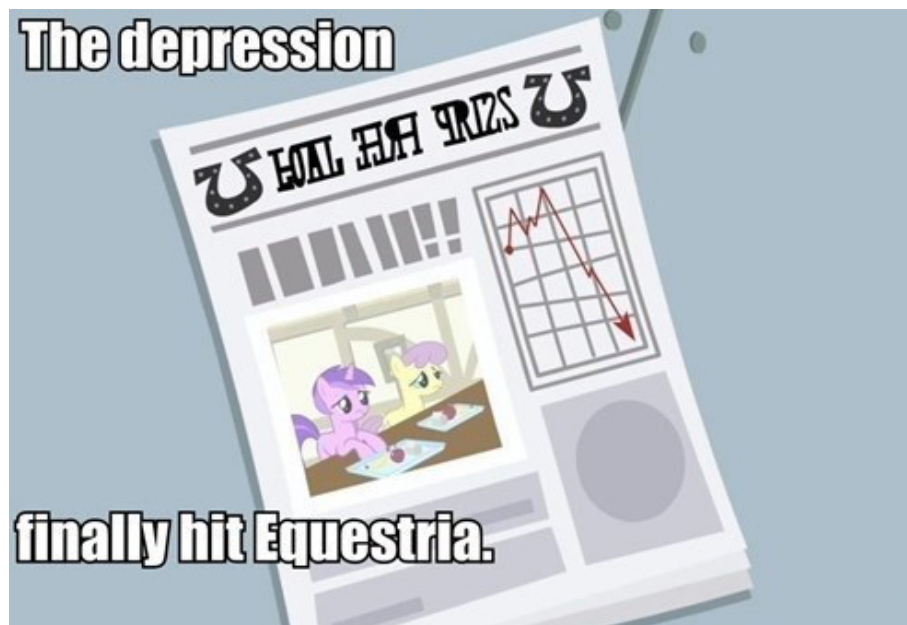
Gospodarka, Prawo Gospodarcze i Finanse Equestrii

Większość informacji na temat ekonomii Equestrii znamy z odcinka „The Super Speedy Cider Squeezy 6000”. Po pierwsze, waluta. Są nią zwyczajne, złote monety, które poza grubością nie mają widocznych cech charakterystycznych. Warto zwrócić uwagę, że jest to jedyny nominał jaki byliśmy w stanie zobaczyć w serialu (żadnych pięciogroszówek i tym podobnych).

Kolejnym aspektem jest kontrola nad produkcją pieniądza i jego ilości na rynku. Ani razu w serialu nie pojawiła się jakiegokolwiek rodzaju instytucja, która trzymałaby nad tym pieczę. Ilość pieniądza w obiegu jest zależna od postępu gospodarczego, wzrostu PKB, zmian stawek płac na szerszą skalę oraz innych czynników makroekonomicznych, powiązanych z handlem zagranicznym. Z faktu, że Equestria nie kontroluje ilości pieniądza, można szybko wywnioskować, że gospodarka kucykowej krainy nie jest ani w recesji, ani się nie rozwija,

zaś jej rynek jest skrajnie zamknięty i niepodatny na wpływy z zagranicy. Tylko w takim wypadku wartość pieniądza byłaby stabilna. Gdyby tak nie było, szybko by doszło do inflacji oraz kryzysu gospodarczego, bo ciężko uwierzyć, że można byłoby błyskawicznie doprodukować złote monety z niczego. Wszystkie te założenia są jednak podyktowane faktem, że nie wiemy, czy istnieje coś takiego jak Equestriański Bank Centralny.

Kolejnym problemem są kryształy, które w serialu są czasem używane jako waluta. Podobnie jak w wypadku monet, państwo nie kontroluje ich ilości w gospodarce. Scena, w której Rarity i Spike wykopują klejnoty z ziemi, może być tak naprawdę interpretowana jako... przestępstwo. W końcu tylko państwo ma prawo emitować pieniądze, ponieważ samowolne doprodukowanie środków płatniczych jest nie tylko nieuczciwe, ale również niebezpieczne dla finansów państwa (wzrost inflacji). Nawet przy interpretacji kryształów jako „dobra wymiennego”, a nie środka pieniężnego, legalność tego jest nieco wątpliwa.



Tyle wiemy o walucie, co możemy powiedzieć o prawie gospodarczym? Najkrócej rzecz ujmując, nie istnieje. Bracia Flim i Flam, próbując rozkręcić biznes w Ponyville, nie pytają Mayor Mare, czy mogą postawić swój kram (samowolka!), ostro konkurują w kwestii produkcji, najprawdopodobniej nie mają pozwolenia na produkcję (nielegalni bimbrownicy!).

Można więc dojść do wniosku, że Equestria to raj dla kapitalistów i burżuazji, czysta samowolka i wolności gospodarcze. By jeszcze dobić argumentem, ani razu w historii serialu nie pojawił się podatek! Konsumenci cydru nie płacą ani akcyzy, ani Value Added Tax. Od razu więc pojawia się pytanie, jak niby Celestia finansuje Królewską Straż? Huh? Brak podatków jest bardzo typowy dla gospodarki wolnorynkowej.

Czyli co, Equestria kapitalizmem stoi? Otóż... nie. Jest kilka problemów. Po pierwsze, brak bezrobocia. Ponownie, ten wątek się nie pojawia. System kapitalistyczny ma to do siebie, że choć bezrobocie może być i niskie, to nigdy nie będzie bliskie 0%. Wynika to z prostego faktu, że jeśli kapitaliści się bogacą i są go-

towi tworzyć kolejne odnogi firm, to chcą zatrudniać więcej pracowników. Ale skąd ich wziąć, jeśli bezrobocie wynosi 0%? 0% bezrobocia to populistyczny postulat utopijnego socjalizmu, ale co, jeśli w serialu tak naprawdę jest? Brak bezrobocia jest również kompletnie nielogiczny, a w Equestrii mógłby funkcjonować tylko w czystej teorii, jeśli państwo nigdy nie zaliczy wzrostu gospodarczego, lecz wiecznie będzie na tym samym poziomie rozwoju. To jednocześnie kolejny dowód na to, że coś takiego jak wzrost PKB prawdopodobnie nie istnieje.

Wygląda na to, że służba zdrowia przedstawiona w odcinku „Read and Weep” jest darmowa, zaś rozwarstwienie społeczne jest znikome (i „szlachta”, i „rolnicy” zdają się mieć zawsze syte brzuchy). Zauważyliście również, że przy podróżach pociągiem ani razu nie było słynnego „Bileciki do kontroli?” Czyżby to też było darmowe? Jeśli tak, to jak niby Celestia ma zamiar to finansować, jeśli nie ma podatków?

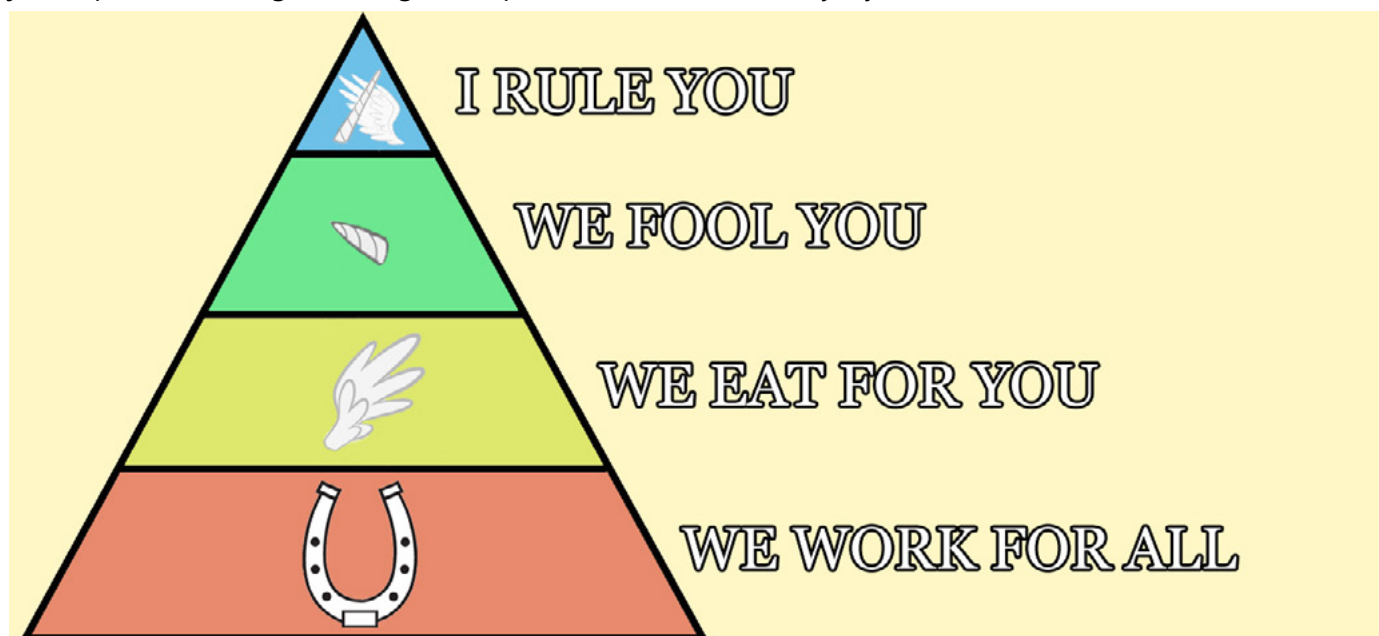
Ten problem, że państwo musi finansować tak wiele aspektów gospodarki, nie dostając wpływów z podatków, można tłumaczyć tylko

tym, że jak w prawdziwym socjalistycznym państwie, Celestia czerpie profity z firm państwowych, które pozwalają na takie koszty. Jednak ZNOWU nie mamy żadnych informacji na ten temat.

Podsumowując, system gospodarczy Equestrii to czysta utopia, kompletnie nieracjonalna i nieprzemysłana, ale w myśl logiki „bajki o kucykach”, jednak działająca.

Zakończenie

I w tym miejscu żegnam się z Państwem, bo w sumie nie ma o czym już pisać. Jedyne wspomniany akt prawny w serialu to Smoczy Kodeks, który z oczywistych względów zignoruję, zaś ze strzępków informacji nie widzę już możliwości wyciągnąć więcej. Z drugiej strony, czy twórcy tego serialu w ogóle zastanawiali się, czy system w Equestrii będzie miał sens? Podejrzewam, że nie, dlatego te absurdy należy zrzucić po prostu na fakt, że to „bajka dla dzieci”, a nie na to, że pisarze byli niekompetentni. Przy okazji, po raz kolejny zachęcam do polemiki i krytyki, gdyż co człowiek, to opinia i jestem pewien, że na te tematy można prowadzić naprawdę interesujące dyskusje.



Jednorożec z Bolterem

Przegląd crossoverów z Warhammer 40.000

Dzień dobry Państwu. Nawiązując do artykułu z poprzedniego numeru – „Pegaz z Mieczem Łańcuchowym...”, chcielibyśmy teraz przedstawić przegląd crossoverów między My Little Pony a „Warhammer 40,000”. Pierwsze pięć zaprezentuje Wam Verlax, zaś drugie pięć Gandzia. Serdecznie zapraszamy.

Verlax&Gandzia

Archives of Friendquisition



[Dark][Adventure]

Autor : Inquisipony Stallius

Jeden z najbardziej znanych crossoverów z „Warhammer 40,000”. W całkowicie sponyfikowanym uniwersum, Equestria jest oblężona ze wszystkich stron przez niebezpiecznych ksenosów, Chaos oraz innych niebezpiecznych przeciwników z zewnątrz. Tylko tytułowa Friendquisition ma szansę pokonać wroga wśród nich samych. Jeden inkwizytor wraz z drużyną musi powstrzymać spisek, który może zniszczyć znany im świat.

Swooping Pegasus



[Dark][Adventure]

Autor : FenrisianBrony

Swooping Pegasus jest dosyć unikatowym fanfikiem, gdyż, w przeciwieństwie do niesamowicie popularnego Imperium, przedstawia on Eldarski punkt widzenia. Rainbow Dash w trakcie próby dostania się do Wonderbolts dokonuje Double Rainboom, jednak jego efektem jest wylądowanie w zupełnie innym świecie, pełnym wojny i śmierci. Tak się składa, że trafiła na planetę, na której znajduje się kolonia Eldarów... Na pewno jeden z mroczniejszych fanfików i mimo ciągłych błędów i kliszy fabularnych w konstrukcji opowiadania jest z pewnością godny polecenia, szczególnie za relatywnie niezły realizm oraz doskonałe opisy bitew.

A Lamenter goes to Equestria



[Adventure][Alternate Universe]

[Human]

Autor : McCrowley

To bardziej gratka dla „weteranów” Młotka, niż początkujących. Zakon Lamentujących jest znany jako wręcz porażająco pechowy, ciągle redukowany do 10% stanu, ciągle wdający się w bitwy nie do wygrania, ciągle doświadczający kolejnych porażek. Podczas rozpaczliwej obrony przed hordą obcych, oddział Kosmicznych Marines z tego Zakonu zostaje przeniesiony do Equestrii. Nie będę psuł wam zabawy spoilerując fabułę, ale na pewno nie jest to

kiepski fanfik, fani Warhammera się na nim nie zawiodą.

Friendship is Sanctioned



[Comedy][Adventure][Human]

Autor : thirdstring_overlord

Komedia i Warhammer 40,000?

O dziwo, to nawet działa. Kosmiczni Marines ścigają grupę renegatów, którzy uciekając przed nimi „oczywiście” trafiają do Equestrii. Spotkanie przerośniętych ludzi oraz kolorowych kucyków jest przedstawione dosyć zabawnie, jednak „Friendship is Sanctioned” na pewno nie jest dla każdego. Początkujących może zmartwić fakt, że fanfik może być niezrozumiały dla ludzi nie znających uniwersum. Dodatkowo, sam humor jest wysoce subiektywny, nie każdemu musi pasować taka forma.

Peace and Isolation



[Romance][Dark][Alternate Universe][Human]

Autor : McKnight93

To jest crossover z Warhammerem per se. Tak naprawdę, „Peace and Isolation” to mieszanka czterech różnych światów – Mass Effect’a, Warhammera, Halo oraz finalnie, My Little Pony. Czy to wypaliło? Naprawdę nie jest źle, chociaż mieszanie tak dużej ilości konwencji winno się zakończyć samobójstwem.

Courage and Honour and Friendship



[Dark][Adventure][Human]

Autor: Verbose Soubrique

Dość stare opowiadanie, które jednak nie było aktualizowane od roku. A szkoda, bo jest to wspaniała i przemyślana powieść o tym, jak to 2 kompania Ultramarines wspólnie z kucykami odpięra tyrannidzką inwazję. Prawdopodobnie jeden z najlepszych crossoverów na tej liście, co zawdzięcza między innymi starannym opisom i świetnym wymieszaniu mroczniejszych klimatów z odrobiną humoru. Pozycja obowiązkowa na liście fanów (obu) Matta Warda, naszego duchowego suwerena, chociaż pozostali również powinni być zadowoleni.

Ravenspire



[Human]

Autor: Imperius

Kolejny nietypowy crossover, autor bowiem zapożyczył jedynie kilka związanych z Chaosem elementów i dość mocno je zmodyfikował. Nie zmienia to jednak faktu, że opowiadanie warte jest polecenia ze względu na występujący gdzieś humor i liczne nawiązania do oryginalnego uniwersum Warhammera, które miłośnicy tego świata z radością będą wyłapywać (CREEED!). Mniej więcej w połowie fanfika klimat staje się nieco cięższy, więc jeśli komuś znudzi się miły Pan Przemian...

Moje Małe ŁAAA: Przyjaźń Jest Orkowa



[Comedy][Violence]

Autor: Grizzly

Fanfik zasługuje na uwagę z tego względu, że jest on autorstwa Polaka, chociaż istnieje również wersja w języku angielskim.

Wywołująca uśmiech na ustach i wypalająca oczy u osób wyczulonych na punkcie gramatyki – nie wymagajmy jednak od Orka, by znał się na jej zasadach – komedyjka. Absolutnie polecam.

The First Battle of Equestria



[Dark][Alternate Universe]
[Human]

Autor: Spyderslicer

Po cyklu mniej lub bardziej przyjemnych dla kucyków spotkań z Imperium pora na coś, co jeden z czytelników określił mianem „realistycznego crossovera z Warhammerem”. Spyderslicer stworzył brutalną, ale i wciągającą wizję

inwazji Korpusu Śmierci na Equestrię. Na uwagę zasługuje starannie budowany klimat – czytelnik czuje się, jakby uczestniczył w tej okopowej wojnie między kucykami a najbardziej niehumanitarną siłą w Imperium. Co ciekawe, autor planował opublikowanie dwóch wersji zakończenia, więc niezależnie od tego, którą stronę popierałby czytelnik i tak byłby usatysfakcjonowany. Niestety, opowiadanie od dawna nie jest aktualizowane, a autor nie wchodził na FiMfiction już od ponad roku...

Pierwszy i Jedyny z Equestrii

[Grimdark][Sci-fi][Wojenny]

Autor: Verlax

Drugie polskojęzyczne opowiadanie na tej liście, tym razem bazujące na twórczości Dana Ab-

netta. Stąd możemy spodziewać się tego, z czego ów autor słynie:



opisów ciężkich walk, intryg w naczelnym dowództwie i... śmiesznie małej śmiertelności, jeśli chodzi o bohaterów opowiadania. Osobom nieznanym uniwersum czytanie ułatwia fakt, że autor zadbał o dodanie rozbudowanych przypisów.



Przegląd muzyczny stycznia

Who is your favorite musician – The Living Tombstone or Irwin

Witam w kolejnym, subiektywnym, styczniowym już przeglądzie muzycznym. Dominują w nim głównie kawałki akustyczne, chociaż starałem się wybrać po trochu z każdego gatunku. Przypominę, że taki ze mnie krytyk, jak z łąbúndzkiego kupra trąba, więc nie traktujcie mego słowa (w metaforycznym sensie) niczym przepowiedni wyroczni.

Styczeń był bardzo obfitym miesiącem, jeśli chodzi o muzykę. Pojawił się genialny, pierwszy – i jak na razie jedyny – w swoim rodzaju, album koncepcyjny Jeffa Burgesa – *Autmun Nights*, warty polecenia jest także rosyjski album *Winter Nights*.

Winter Nights

Powyższy link zawiera wspomniany we wstępie rosyjskiego albumu *Winter Nights*. Już po samym spojrzeniu na listę wykonawców szykuje się smakowicie, a bliższe zapoznanie się z zawartością twórców ze wschodu nie

pozostawia ani odrobiny zawodu. Dominują kawałki rockowe i bluesowe z mocnym, ciężkim basem podkreślanym niską oraz głośną pętlą perkusyjną, nie brakuje także typowo elektronicznych utwo-

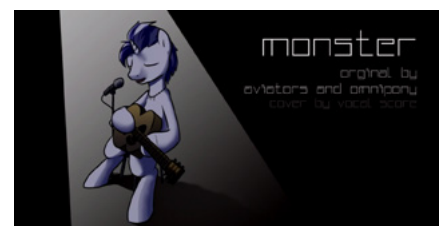


rów – takich jak przywodząca na myśl *Two Step from Hell* Aurora Sparkle_Cast1'a, czy utwór *Better Shanela*. Wyróżnia się brzmiały nieco inaczej niż zwykle (bardziej rockowe niż metalowe brzmienie) *Tabun Przewalski's Ponies*. Trudno wskazać najlepszy utwór płyty – dla mnie wybijają się wspomniane „*Tabun*” i „*Stand up*” (na uwagę zasługuje motyw z harmonijką w outro), aczkolwiek cała reszta dzielnie dotrzymuje im kroku.

Całość brzmi jak twórczość niesamowicie zdolnych artystów, którzy by wzmocnić – i tak już sięgając księżycą – kreatywność napchali się niesamowitymi ilościami kolorowych pucyków (z małą domieszką paliwa rakietowego zmieszanego pół na pół z domostosem).

Rosjanom udało się stworzyć dobry album, który mimo wymieszania paru różnych gatunków jest zaskakująco spójny klimatycznie. Całość zasługuje na przytulenie głośnika i zastygnięcie w tej pozycji do końca ostatniego utworu, co gorąco zalecam (niezależnie od formatu głośnika i słuchacza)

Aviators and Omnipony – Monster – MLP Cover



Akustyczny cover piosenki *Monster*. Zdecydowanie powieła

siłę i energię oryginału, paradoksalnie lepiej oddane akustycznym wykonanie kawałka.

Sherclop Ponies – How Applejack won the war



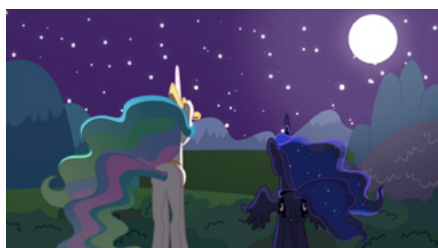
Piosenka z nadchodzącego Friendship is Witchcraft – Jakby ktoś jeszcze nie wierzył, że w uniwersum kolorowych kucyków da się przedstawić wojnę w humorystyczny i cukierkowo-tęczowy sposób. Wyjątkowo skoczna, wpadająca do ucha melodia z jajcarskim tekstem.

Flyghtning – Out of harmony



Elektronik w stylu wczesnych lat 90. z tekstem o władcy Chaosu.

EileMonty & MEMJ0123 – Do You Want To See The Moon Rise?



Parodia Do You Want To Build A Snowman z filmu Frozen. EileMonty to osoba, której nie trzeba

przedstawić znawcom kucowatej muzyki, a w duecie z MEMJ0123 po raz kolejny pokazała klasę. Osobiście utwór przypadł mi do gustu, chociaż za serce nie chwycił – prawdopodobnie przez brak znajomości filmowego pierwowzoru.

AcousticBrony feat. Feather – Oh Agatha



Historia: Sunrise się żeni i poprosił tytułowych artystów o piosenkę, którą mógłby się oświadczyć.

Muzyka: Fajna, sympatyczna, odrobinę wzruszająca, acz kiczowata (jakżeby inaczej) nuta.

dB Pony (feat. Prince Whateverer) – Wonderbolt Acoustic



Akustyczne wykonanie kawałka „Wonderbolts”, z okazji rocznicy jego poprzedniej wersji, z featem Prince Whateverer. Czuć energię, klimat, widać także wzrost umiejętności artysty. Warcie polecenia.

Animated James – Brony Polka (Weird AI Style Medley)



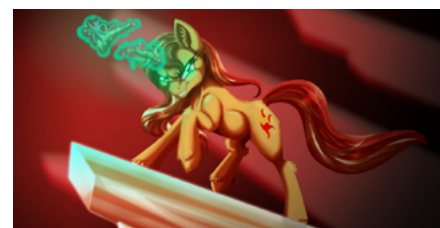
Kojarzycie Szalonego Ala z jego zwariowanym akordeonem? To teraz wyobraźcie go sobie w wersji poni poni. Wszystkie popularniejsze melodie Bronych w rytmie zwariowanego akordeonu i wyjątkowo pięknego fałszu.

Belgerum – Lullaby for a Fallen Deity



Instrumental-Piano. Spokojny, nastrojowy instrumental świetnie wpisujący się w tytułową konwencję.

Nicolas Dominique – What's Happened to Sunset Shimmer (Sonic Rainboom Mix)



„Goa trance”. Mix piosenki tego samego autora z sierpnia

2013 roku, dla mnie brzmiący znacznie lepiej niż oryginał. Fajne.

Asi Meskin and The Living Tombstone – Manehattan



Elektronik. Wiele ludzi zarzuca The Living Tombstone'owi, że większość jego piosenek brzmi tak samo. O ile w lwiej części przypadków ten argument jest nie do odparcia, akurat w tym konkretnym okazuje się całkowitą bzdurą. Produkcja na poziomie niemal zawodowym, a śpiew od strony wokalne i lirycznej idealnie współgra z akompaniementem. Warte polecenia dla sceptyków.

Vylet pony & Izzy – Generosity



House. House'owy remix piosenki z „Rarity takes Manehattan” nieco przypominający „Rarity”. Bez sztafu, ale jako tło muzyczne dla poczynań fanów tego gatunku nada się idealnie.

Matthew Moiser – The Seeds



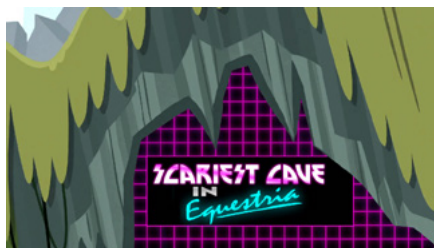
Akustyk. Brzmi jak większość piosenek Moisera, jest parę przesterów na wokalu i mainstreamowe akordy (C G D D i D G D CD bodajże). Można przesłuchać.

Mush – Spring Harvest



Przyjemny elektronik utrzymany w trochę innej konwencji niż poprzednie kawałki – tu mamy do czynienia z 8bitowcem.

Mush – The Scariest Cave in Equestria



Jeśli jesteście fanami koncertów, na których zamiast gitary łamie się syntezatory MIDI, mogę wam z czystym sercem polecić nie

tylko ten kawałek, ale i całą resztę twórczości Musha. Wspaniale wpisuje się w konwencję elektroniki z lat 80., korzystając w świetny sposób z charakterystycznych dłań syntezatorów i perkusji.

Mandopony – Better than you



Piosenka o Diamond Tiarze, brzmiąca jak rock sprzed dwóch dekad – w tym pozytywnym sensie. Niektórzy zauważają podobieństwo refrenu do H8 seeds, niemniej uważam to za przypadek. Wykopuje z butów.

DON'T HATE ME, CUZ I'M
BEAUTIFUL
DON'T HATE ME, CUZ I SPEAK
TRUE
DON'T HATE ME, CUZ I'M
BEAUTIFUL, NO
HATE ME, CUZ I'M BETTER THAN
YOU!

DragonwolfRooke & 4EverfreeBrony – Starswirl's Frankenstein (or Discord's Waltz)

Utrzymana w konwencji walca opowieść o Discordzie. Dobry tekst, charakterystyczny, zawdający wokół 4Everfree oraz spokojny akompaniament pianina nadają kawałkowi niepowtarzalnego klimatu.

THE CONVERSION BUREAU

Historia TCB – część II

Biura Adaptacyjne a sprawa polska Ghatorr

Dawno, dawno temu, gdy byliśmy młodzi i piękni, a MANEzette miało dopiero jeden numer, pojawił się artykuł o Biurach Adaptacyjnych. Skupiał się wyłącznie na aspekcie fików z tego podgatunku w fandomie anglojęzycznym, kompletnie ignorując polski wkład w jego rozwój – a przecież gdyby jego popularność wśród fandomu miała być wyznacznikiem chęci do ponifikacji kraju, to w razie przybycia Equestrii na Ziemię wszyscy Polacy trafiliby pod władzę Celestii w ciągu najwyżej tygodnia.

Przebywając przez dłuższy czas na IRCu anglojęzycznych pisarzy Biur Adaptacyjnych, próbowałem często dowiedzieć się czegoś więcej o ich pochodzeniu i rodzimych fandomach, szczególnie w kontekście TCB. Wyniki były dość zaskakujące – cała społeczność fanów tego podgatunku trzymała się kurczowo Fimfiction i tamtejszych grup poświęconych Biurom, nie wyściubiając spoza nie nosa. Gdyby pewnego dnia właściciel

tej strony postanowił pozbyć się TCB, mógłby to zrobić bez większych problemów, doprowadzając do usunięcia jakichś 99% opowiadań i dyskusji na ten temat. Poza Fimfiction Biura Adaptacyjne w anglojęzycznym fandomie ledwo istnieją. Nawet na Equestria Daily tematyka ta jest ledwo poruszona, zaledwie kilkoma opublikowanymi fanfikami i z nieaktualizowanym od 2011 roku postem z kompilacją opowiadań.

A w Polsce? W Polsce mieliśmy na ten temat istną erupcję.

Początek, jeszcze dość nieśmiały, miał miejsce dnia piętnastego lipca 2011 roku, gdy Thar, ojciec chrzestny polskiego fandomu Biur, zdołał opublikować na FGE dzieło pod tytułem „Świt”. Trzydzieści cztery strony pierwszego polskiego opowiadania z tego gatunku (przynajmniej pierwszego, jakie udało mi się znaleźć) o dość prostej fabule, opowiadającej o bliżej nieokreślonym biurze adaptacyjnym i problemach jego

personelu, w tym głównego bohatera imieniem Damian, ze zmianami następującymi w ludzkim świecie, ponifikacją oraz Frontem Obrony Ludzkości, przetarło szlak. Nie było miażdżącym sukcesem, ale zostało zapamiętane.

Na kolejny ruch w tej tematyce trzeba było czekać do stycznia kolejnego roku, gdy na forum MLP-Polska użytkownik o pseudonimie OjtaMojtaM napisał temat o TCB, podając tam przykłady kilku opowiadań Chatoyance, wspominając o „Świecie” czy wyjaśniając w skrócie założenia tego świata. To właśnie w tym temacie w to uniwersum dali się wciągnąć pierwsi polscy autorzy fików spod szyldu ponifikacji, bariery i Equestrii wpadającej z wizytą na Ziemię.

W międzyczasie pojawił się kamień milowy – „Ostatnia rzecz, jaką zrobi”, następne opowiadanie Thara w świecie Biur Adaptacyjnych. O ile „Świt” był w najlepszym wypadku zwiadowcą, to „Ostatnia rzecz” była, zachowując skalę po-



równania, uzbrojoną po zęby dywizją pancerną dowodzoną przez geniusza wojny na skalę Aleksandra Macedońskiego, Pattona czy Rommla. Dość powiedzieć, że w ciągu kilku dni od pojawienia się na FGE 19 kwietnia 2012 uzyskało około stu komentarzy, ostatecznie zatrzymując się na liczbie 126 wypowiedzi. Uruchomiło to istną lawinę. Będąc chyba najlepszym i najsłynniejszym polskim fikiem z tego gatunku, do tego wprowadzającym do polskiego fandomu świeżą tematykę, gwałtownie przyczyniło się do wzrostu popularności Biur. Pod każdym względem było „Świt” na głowę, od szczególności świata przez liczbę stron, jakość narracji czy fabułę po głębię przemyśleń. Główny bohater, Tomek, był przeciętnym człowiekiem w nieprzeciętnym

świecie, mającym swoje wady i zalety oraz mniej lub bardziej prawdopodobne przygody. W efekcie otrzymaliśmy bardzo dobre opowiadanie, można by rzec, obyczajowe, slice of life, okraszone sporą dawką humoru i typowej dla TCB filozofii, traktującej o transhumanizmie, sensie życia, wyboru i tym podobnych rzeczach. Te ostatnie kwestie szczególnie mocno rozwijało zakończenie, które – w momencie największej popularności fika – było długo analizowane w komentarzach pod opowiadaniem, a którego prawdziwego znaczenia się już chyba nie dowiemy. No, chyba że Thar uraczy nas kolejną częścią swojego dzieła...

W tym samym czasie w temacie na MLPPolska kuto żelazo póki gorące. Mniej więcej wtedy w an-

gielskim fandomie miała miejsce próba napisania przez kilku słynniejszych pisarzy (w tym między innymi Chatoyance) wspólnego fika. Zainspirowany tym Thar zaproponował spróbowanie czegoś takiego w polskich warunkach, osadzonego w świecie, w którym Celestia wysłała kilku wybrancom eliksiry ponifikacyjne. Każda osoba, która ma choćby niewielkie pojęcie o polskich Biurach Adaptacyjnych, powinna od razu skojarzyć, co z tego wynikło – „Biura Adaptacyjne – Praca wspólna”. Jeden z autorów, MaxyBlack, napisał na forum: „Opowiadanie nawet się jeszcze nie rozwinęło, a już ma ponad 20 stron... Czuję, że tworzymy coś wielkiego i zapraszam innych miłośników świata TCB do przyłączenia się, – i miał sporo racji.

To było nie tyle opowiadanie, co bardzo rozbudowane role-play, w którym każdy z pisarzy (w szczytowym momencie było ich aż dziesięciu – swoją drogą, nie polecam pracy w takiej dużej grupie) wcielił się w postać opartą o samego siebie i odgrywał swoje własne zachowania w świecie, w którym nagle kilku wybrancom zostaje zaoferowana możliwość zamiany gatunku, połączona z ratowaniem dwóch światów przed nieuchronną zagładą! Było dramatycznie, było zabawnie, było... świetnie. Jako jeden z autorów tego opowiadania będę do końca życia wspominał okres pisania go jako jeden z najlepszych w całym moim czasie bycia bronym. Wiele osób kłóciło się o to, czy ponifikacja jednego z bohaterów była dobra czy zła, czarny charakter o pseudonimie Stone umiał kilku osobom popsuć dobry humor, niekanoniczna scena śmierci pe-

gaza imieniem Sunrise sprawiła, że wszyscy pisarze jak jeden mąż ruszyli go ratować, byleby wyciskający łzy z oczu akapit opisujący jego ostatnie pożegnanie z Celestią nie ziścił się...

Niestety, troski dnia codziennego i kłótnie wewnątrz grupy ostatecznie doprowadziły do przejścia fika w stan śmierci klinicznej, z nigdy nieopublikowanym VIII rozdziałem, który w teorii był skończony, ale został uznany przez część twórców za tak źle napisany, że postanowiono napisać go od nowa. I tak jest on „pisany” aż do dnia dzisiejszego – grzebiąc ze sobą nie tylko liczne pomysły na zakończenie całego opowiadania, ale i na jego kontynuację.

Opowiadanie spełniło jednak swoje zadanie jako kolejny krok w stronę popularyzacji TCB. Od tamtej pory doszło do wysypu dzieł o Biurach, z czego spora część była autorstwa pisarzy „Pracy wspólnej” albo jej fanów. Na pewno trzeba wspomnieć projekty tłumaczeń „Not Alone” Crusiera czy „The humanification bureau” i fików Chatoyance od Ureusa. Polacy jednak nie gęsi i swoje fanfiki, poza Tharowymi, też mają!

Spora część polskich opowiadań TCB podzieliła los „Pracy wspólnej” i nie doczekała się nigdy zakończenia, jak choćby „W drodze do szczęścia” lub „Azyl” MaxyBlacka (to drugie, swoją drogą, było niekanonicznym dodatkiem do „Pracy wspólnej”), „Long, long way from home” autorstwa Giny’ego (cóż za zaskoczenie – również jednego z autorów wyżej wymienionego fika) czy „Nowa nadzieja”. Każdy chciał się zmierzyć z tematem, poprawić to, co

mu się nie podobało, czy zwyczajnie popisać dla rozrywki w ulubionym przez siebie uniwersum.

Wyjątkiem nie był również autor tego tekstu, który spłodził dwa dzieła z gatunku TCB – „Projekt: Lazarus”, będący próbą stworzenia mroczniejszego świata, w którym jednostki są tylko pionkami w rękach lub kopytach polityków oraz „Czterogodzinki”, czyli cykl krótszych opowiadań o Biurach o tematyce od satyry na fandom TCB („Pomyłka”), prywatnych przemyśleń („Gorycz”) do prostych

komedijek lub crossoverów, na przykład wrzucających elementy Biur do „Opowieści wigilijnej” lub czegoś w rodzaju „Seksmisji”.

W tym płodnym dla TCB okresie pojawił się również kolejny fik Thara, „Semper fidelis”, traktujący o Ponifikacji dla Odnowy Ziemi – organizacji terrorystycznej zajmującej się siłowym zmienianiem ludzi w kuce „dla ich własnego dobra”. Był to oczywiście kolejny sukces tego autora, z co najmniej jednym bardzo ciekawym twistem fabularnym, rozwijając do tego



mocno uniwersum tego autora. Jego opis rządzonej przez Front Obrony Ludzkości, antykuczych radykałów, Rosji stał się niejako kanoniczny w polskim fandomie.

Nie można zapominać również o fikach anty-TCB, mniej lub bardziej wywracających ogólnie przyjęty kanon – masowe ponifikacje, ludzkość zagrożona wyginięciem, względny pokój między gatunkami – na głowę. Pierwszym był „Orzeł Biały” pióra Ngagemana, wciąż pisany i wyczekiwany przez fanów – bądźmy szczerzy, kto z nas nie chciałby poczytać o tym, jak Polacy doskonale sobie radzą w świecie, gdzie ludzkość może zostać zredukowana do roli przypisów w książkach do historii? Zwłaszcza, że opowiadanie jest dobrze napisane? Zresztą z fanikiem tym wiąże się ciekawa anegdota – o ile dobrze kojarzę, znalazł się on na FGE jakieś pół roku zanim miał zostać opubliko-

wany. Nie wiem, czy znana już jest przyczyna pomyłki, ale z tego, co wiem, autor był mocno zdziwiony tym, że jego dzieło miało swoich fanów na długo przed oficjalną premierą.

Kolejnym ze słynniejszych opowiadań na pewno jest The Last of Us autorstwa Pillstera, napisany w trzech wersjach – podstawowej, „Take Earth Back” – z alternatywnym zakończeniem oraz „New Eden” – z opisem z innej perspektywy. Opowiadanie było dobre, brutalne, szybko się je czytało i naprawdę, naprawdę pozostawiało uczucie niesmaku w ustach. Opis świata, w którym resztki ludzkości kryją się przed kucami, chcącymi wyleczyć „dzikich i brutalnych ludzi”, kopał prosto w jaja, nawet jeśli ktoś był już przyzwyczajony. Pillsterze, kolego drogi – to naprawdę straszne, jak się znęcałeś nad bohaterami. Gdyby to opowiadanie nie było takie dobre,

kazałbym ci się wstydić.

Przy tym wszystkim nie można zapomnieć o forum stworzonym przez MaxyBlacka. Początkowo miało skupiać się głównie na „Pracy wspólnej”, potem jednak jego tematyka stała się bardziej ogólna. Zrodziło się tam wiele ciekawych idei, choćby na alternatywne organizacje w świecie Biur, takie jak Organizacja Przetrwania Człowieczeństwa, starająca się przemieścić owoce ludzkiej kultury do Equestrii czy Front Obrony Wolności, czyli zreformowany FOL, skupiający się na walce z POZem.

Czy Biura Adaptacyjne mają swój najlepszy okres za sobą? Obawiam się, że na chwilę obecną tak. Najbardziej płodni autorzy są zajęci studiami bądź pracą, VIII rozdział „Pracy wspólnej” stał się fikowym odpowiednikiem „Duke Nukem Forever”, a forum powoli umiera. Nawet anglojęzyczny fandom zdaje się już być wypalonym...

Ale oczywiście nie zniechęci nas to. Zwłaszcza że co najmniej dwójka autorów ma zamiar po sesji egzaminacyjnej na swoich uczelniach postukać w klawisze przy „Kucyk Orła nie pokona”, czyli komediowym podejściu do tematyki anty-TCB, a jeden z nich ma jeszcze mroczniejsze plany...

I pamiętajcie. Jeśli koło Was pojawił się gadający kucyk, a Wy czujecie zapach wiśni, to niechybny znak, że niedługo zmienicie gatunek i płęć. Żeby nie było, że was nie ostrzegąłem!





„Going Pony: Tycoon” to tycoon 2D z widokiem z boku, osadzony w uniwersum Biur Adaptacyjnych.

Ghatorr

Gracz przejmuje kontrolę nad jednym z biur adaptacyjnych, tworząc własnego zarządcę i działając na rzecz spopularyzowania swojej placówki, sponifikowania jak największej liczby ludzi i zapewnienia bezpieczeństwa swoim pracownikom.

Gracz wciela się w zaprojektowanego przez siebie administratora wybranego gatunku i rasy, dając mu przy tym możliwość wybrania dla niego dziedziny, w której jego postać spisuje się najlepiej – oprócz zarządzania może też działać jako np. zwykły kucharz czy nauczyciel.

Gdy byliśmy jeszcze młodzi i piękni, w głowach kilku autorów opowiadań o Biurach Adaptacyjnych wykwitła myśl, że, kurka, w sumie to z tego mogłaby być całkiem niezła gra! Tak zrodził się pomysł na pierwszego – i jedyne go – tycoona TCB o tytule nawiązującym do jednego z opowiadań Chatoyance – czyli „Going Pony: Tycoon”.

Ileż to rzeczy nie było zaplanowanych... fabułą miał zająć się, oczywiście, Thar, jako najbardziej doświadczony i dojrzały pisarz z polskiego fandomu. Mieliśmy własnych rysowników, programistów, nawet muzyków! Zabrakło tylko grafików – trudno, by cała gra składała się z nieruchomych rysunków, nieważne jak piękne miałyby być. Czego zabrakło? Czasu, oczywiście. Dużej ilości czasu... pierwsza sesja egzaminacyjna obeszła się z projektem źle, kolejna jeszcze gorzej – zwłaszcza że zaczęliśmy odczuwać zniechęcenie kompletnym brakiem kogośkolwiek, kto byłby w stanie robić grafiki do samej gry. Trzecia sesja trwa teraz.

Nie można powiedzieć, by projekt kompletnie umarł. Prędzej cierpi na to samo, co „Praca wspólna” opisywana w tym numerze w drugiej części artykułu o TCB – czyli na zespół śmierci klinicznej. Gdyby ponownie zebrać ludzi, a do tego wykrzesać z siebie nieco czasu i chęci, to może

coś by znowu ruszyło?

Ale, ale – zacznijmy od początku. Przedstawiłem już historię tego projektu, nie przedstawiłem jednak jego założeń!

Zgodnie z cytatem z dokumentu developerskiego, umieszczonym na początku artykułu, GP:T miało być dwuwymiarową grą o grafice nieco podobnej do „SimTower”, poświęconą pracy administratora biura. Głównymi celami miało być sponifikowanie jak największej liczby ludzi, rozwój swojego biura, dbanie o podopiecznych oraz rozwijanie historii poprzez system wydarzeń losowych. Gracz miał mieć możliwość między innymi prowadzenia badań, negocjowania z rządem i organizacjami ze świata Biur (Frontem Obrony Ludzkości, Organizacją Przetwarzania Człowieczeństwa i tak dalej), zarządzania budżetem... ogólnie cała ta robota, która spada na barki każdego szefa, miała przypaść w udziale graczowi.

Planowane były trzy tryby gry (nie licząc oczywiście samouczka) – tryb kampanii, symulujący globalną sytuację na Ziemi, w którym gracz miał prowadzić wedle własnej woli biura aż do zamknięcia się Bariery zagarniającej Ziemię i końca działalności Biur; tryb historii, w którym gracze mieli podążać za z góry zaplanowaną fabułą, realizując postawione przez nich zadania; wreszcie grę swobodną z zarządzaniem pojedynczą placówką, z możliwościami ustawienia sobie takich ustawień gry, jakie się chciało – ktoś nie lubił bronić biura przed terrorystami? Wyłączał ich. Kogoś drażniły finanse? Ustawiał nieskończone fundusze – i tak dalej.

Gra miała symulować między innymi postacie pracujące w biurze lub będące jego pacjentami. Każde z nich miało mieć swoje ustalone zajęcia, swoje cechy charakteru, swoją historię i powody, dla których znaleźli się w tym

miejscu. Mieli zawierać ze sobą przyjaźnie, kłócić się, przeżywać swoje wzloty i upadki. Tajemniczy pacjent, który nie zawiera z nikim przyjaźni, mógł okazać się agentem Frontu Obrony Ludzkości albo kryminalistą, chcącym uciec przed policją do Equestrii, do pacjentki na dzień przed ponifikacją mogli przyjść jej rodzice z zamiarem wybicia jej z głowy przemiany i tak dalej – a nad wszystkim czuwał gracz, mogący np. wydać rozkaz „przebadania” czarem prawdomówności podejrzanego albo wyjaśnić rodzinie pacjentki, że najlepszym wyjściem byłoby, gdyby skonwertowali się razem z córką. Czasem do biura mogli też wpaść goście specjalni, choćby księżniczki we własnej osobie.

Nad powyższymi czynnościami czuwać miały dwa systemy – dekretów wydawanych przez gracza, umożliwiających mu kontrolowanie swoich podwładnych oraz wydarzeń losowych, dbających o to,

by mu się nie nudziło. To ten system miał nasyłać na gracza terrorystów, gdyby sobie zbyt dobrze radził albo symulować rozwój choroby u pacjenta, chcącego się sponifikować z powodu raka. Nic nie miało być bez konsekwencji – złamanie reguł ustalonych przez Equestrię w celu uratowania chorego mogło się spotkać z karami finansowymi, atak na nieprzygotowane biuro mógł zakończyć się rzezią i końcem gry...

Oczywiście, co to byłoby za tycoon bez budowy! By uniemożliwić terrorystom wybite placówki, gracz mógł postawić pomieszczenie ochrony i dobudować w kilku miejscach systemy obronne. Pacjenci potrzebowali rozrywki, więc konieczna była budowa, dajmy na to, boiska. Kuce ziemne powinny uczyć się po przemianie swoich nowych ról – więc konieczny byłby ogród i tak dalej. Każde z pomieszczeń miało mieć dodatkowe możliwości personalizacji, tak by na przykład ogólnie pojęty „pokój rozrywkowy” mógł być zarówno biblioteką, jak też i biurowym salonem gier.

Jak widać – pomysłów było sporo. Droga do realizacji za pomocą Unity 4 też nie była odległa i gdyby nie ten brak grafików...

Ale nic nie jest na szczęście stracone – jeśli po przeczytaniu artykułu jesteś zainteresowany, autor z radością przyjmie każdą pomoc, szczególnie grafików. W celu kontaktu zapraszam do pisania prywatnych wiadomości na MLPPolska na konto Ghattor.



To jest menu gry – prawie gotowe, brakującymi elementami były dwie lub trzy drobne animacje i klacz, mająca stać po prawej stronie. Stół miał być przyciskiem nowej gry, drzwi wyjściem z gry, szafka z fiolkami pozwalała na wczytanie zapisanego stanu gry, plakat z Luną był przejściem do menu dodatków, a parawan zastępował opcje. Proste?

Sekrety Wieży Zegarowej III

Kolejny miesiąc, kolejne wydanie „Sekretów Wieży Zegarowej”. Na samym początku chciałbym podziękować wszystkim moim czytelnikom za wiele przyjaznych komentarzy. Zapewniam Was, że bardzo mi to pomaga. Dzięki Wam aż chce się tworzyć.

Alberich

Ponieważ mamy już trochę za sobą, możemy zabrać się za poważniejsze rzeczy. Dzisiaj zaprezentuję nieco pomocnych porad na temat roli tajemnic w splataniu fabuły. Oprócz tego, opowiem o rzeczy bardzo istotnej dla każdego twórcy – doskonaleniu swoich umiejętności. Wierzę, że oba tematy okażą się chociaż trochę pomocne.

Kolejna rzecz, to prośba kierowana bezpośrednio do Was. Zależy mi na tym, by ten artykuł był możliwie jak najbliżej rzeczywistych potrzeb Czytelników. Dlatego chciałbym, byście w temacie magazynu zaproponowali swoje własne pomysły do omówienia przeze mnie. Chętnie odniosę się do problemów, o których mi powiecie, a nie ukrywam, że sam jestem ich bardzo ciekaw. Wyłowię moim zdaniem najbardziej istotny koncept. Działajmy!

Sekrety o sekretach

Mało co może tak bardzo wzbogacić naszego fika, jak do-

brze skonstruowana tajemnica. Kolejny raz muszę pośpieszyć z wyjaśnieniem – pojęcie to rozumiem bardzo szeroko. W opowiadaniu będzie to zarówno pytanie klasycznego kryminału „kto zabił?”, rozwiązanie zagadki, niejasny motyw jakiejś postaci lub ogólne zastanowienie „o co tu chodzi?” Wszystko to ma w sobie znamiona sekretu.

Tym razem będę jednak mówił znacznie szerzej, nie tylko o samych tajemnicach, ale też o ogólnym zaplataniu fabuły. Kolejny raz uprzedzam, że nie macie do czynienia z Biblią, żadna z moich porad nie jest prawdą objawioną. Chcę jednak kolejny raz trochę zmienić Wasz punkt widzenia, by opowiadania stały się bardziej interesujące. Nie mam też możliwości omówić wszystkiego, dlatego podrzucę moim zdaniem najciekawsze pomysły.

Przede wszystkim warto wymyślić sobie pewne rzeczy, jeszcze zanim zaczniemy pisać. Osobiście

nie jestem entuzjastą ścisłego planu wydarzeń, które będziemy opisywać, jednak doświadczenie nauczyło mnie, że pewne rzeczy warto przemyśleć wcześniej. Postawa „Napiszę sobie przygodowego fika o walce Equestrii z Changelingami, na samym początku zacznę się od zamachu na Celestię, a potem coś wymyślę” może prowadzić do kłopotów. Tym samym pragnę Wam zaproponować niewymagającą wielkiego planu rzecz, która trochę to poprawi:

Nazwijmy tę sztukę kotwiczkami. Polegają one na naprawdę prostym zabiegu. Wymyślamy sobie jakiś wątek, postać, wydarzenie, cokolwiek. Nie ujawniamy jednak wszystkiego od razu. W pewnym miejscu w tekście zostawiamy garść informacji na ten temat (właśnie taką kotwiczkę), a potem w dogodnym momencie dodajemy resztę, mogąc właśnie odnieść się do tego, co już wcześniej napisaliśmy. Proste do zrobienia, a dające nieraz niesza-

mowite efekty. Do tego wszystkiego można wykorzystać je na wiele sposobów. Tutaj zaprezentuję kilka z nich wraz ze stosownymi przykładami:

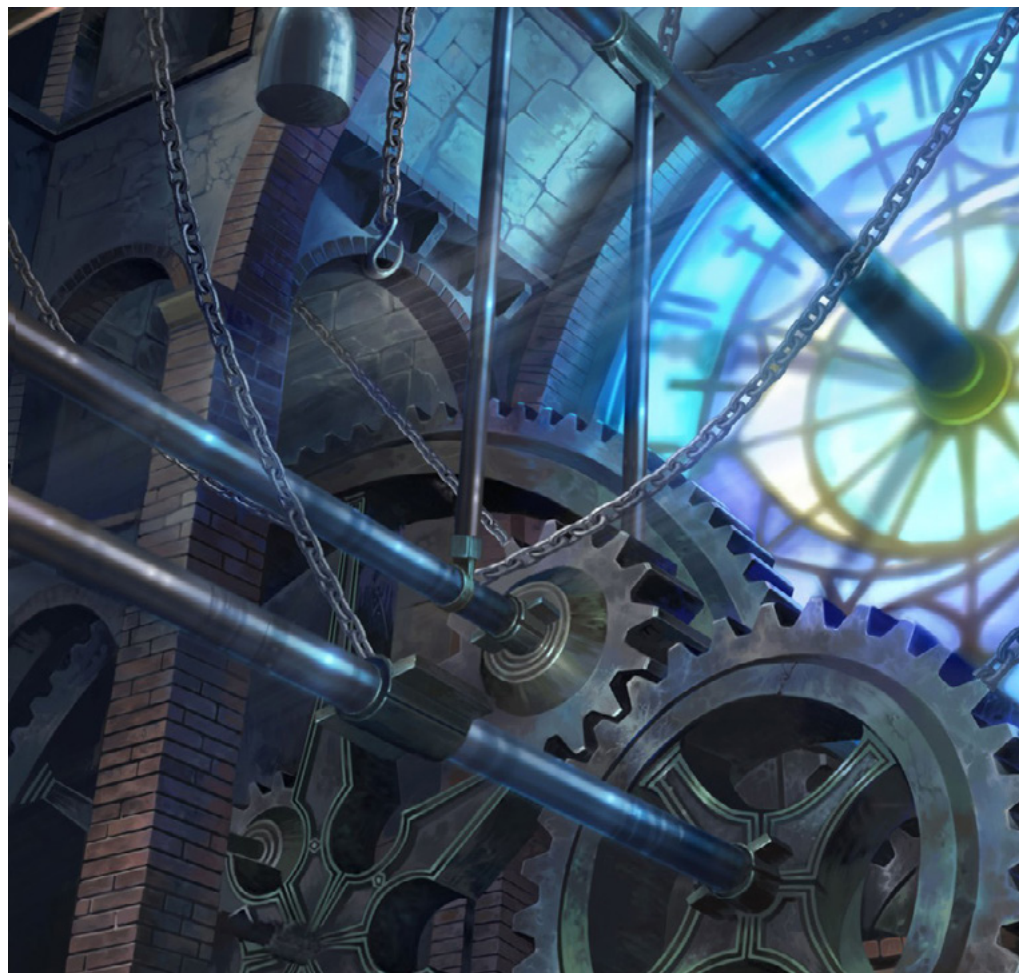
- Klasyczna, najprostsza wersja. Wyobraźmy sobie, że bohaterce naszego fika ktoś uratował kiedyś życie, nocą, na górskim szlaku. Było ciemno, a jej dobrodziej z tylko sobie znanych powodów nie chciał się przedstawić. Zapamiętała jedynie, że był jednorożcem o nietypowym, dźwięcznym głosie, którego do tej pory nie była w stanie zapomnieć. Często opowiadała o tym przyjacielom. Minęło trochę czasu, jej drużyna miała za zadanie zwinąć jakiś cenny artefakt z wieży pewnego maga. Gdy udała się na rekonesans, spotkała mieszkańca tej wieży, usłyszała jego głos... Okazał się być tym, który niegdyś uratował jej życie. A teraz musi go okraść... Bajecznie. Co zrobi bohaterka? Tym oto sposobem dokonaliśmy najprostszego numeru z kotwiczka.

- Zamaskowane informacje. Ten trik może dać nam wspaniałe efekty, jeśli postaramy się o jego wykonanie. Wymyślmy sobie jakiś mocny motyw, którego nie ujawniamy czytelnikowi. Zamiast tego zostawiamy ciche, ledwie widoczne wskazówki, pozornie nie mające z tym nic wspólnego. Mały przykład: pewien starszy kucyk, podróżujący razem z bohaterami, ma okazać się zdrajcą. W czołowym momencie opowiadania ma wydać wszystkich i przejść na ciemną stronę mocy. Oczywiście, postacie tego nie zauważyły. A czytelnik? No cóż, informacje były zamaskowane... Kto by się spodziewał, że kucyk ten zamiast „po ziola” cho-

dził z wiadomościami do swoich przełożonych? To spotkanie nocą z jednym z bohaterów pewnie też nie było przypadkowe, nie wspominając nawet o całej masie jego dziwnych zachowań. Czasem sprawiało wrażenie, jakby denerwowały go pozornie nieistotne drobiazgi. Stosując ten sposób, możemy odnieść wielki sukces. Jeśli czytelnik na to nie wpadnie, moc naszej fabuły uderzy w niego jak obuch. A jeśli uda mu się rozwiązać trudną zagadkę przed bohaterami fika? Będzie z siebie bardzo dumny! Tak czy tak wygrywamy.

- Technika jawnych pytań. Kolejna rzecz, która bardzo wzbogaca opowiadania. Działamy zupełnie odwrotnie, niż w poprzednim przypadku. Zamiast skrupulatnie ukrywać informacje, wyraźnie pokazujemy czytelnikowi ich po-

trzebę. Możemy nawet wyręczyć go, jasno i dosadnie formułując problem. Załóżmy, że szóstka naszych serialowych klaczy postanowiła zwiedzić starą, podobno nawiedzoną rezydencję. Ogromny budynek, pełen kurzu, pajęczyn i przerażających, starych antyków. Powiedzmy, że weszły już do środka, są ogólnie dość przerażone panującą tam atmosferą. Wtedy nagle jedna z nich (niech będzie Fluttershy) mówi: „Ten kucyk wspomniał nam, że nikt tu nie wchodził od ponad dziesięciu lat... Dlaczego więc ta pajęczyna przy wejściu była rozerwana?” W tym momencie wstawiamy grobową ciszę. Czytelnicy, podobnie jak bohaterki, będą głowić się nad tym pytaniem, nie znając na nie odpowiedzi. Tym samym zdobyliśmy jego zainteresowanie.



- Teraz coś trudniejszego, ale z wielkim potencjałem. Wrzucamy do opowiadania fałszywe przesłanki i informacje, tak, by rozwiązane wątku było wielkim zaskoczeniem. Zaprezentuję tu coś, co nazwę ciężkim zwrotem akcji. Jak zwykle przykład: bohaterowie szukają lokacji legendarnej bramy do świata duchów. Bazują jedynie na starych księgach, pisemnych źródłach i podpowiedziach swoich sojuszników. Według nich znajduje się ona na drugim końcu Equestrii. Udają się tam... A wtedy okazuje się, że prawdziwa lokacja bramy to miejsce, z którego wyruszyli. Zostali wyprowadzeni jak najdalej, by nie stanowili zagrożenia. W tym momencie już mamy ciekawy motyw, możemy jednak zgrabnie go podbić, wykonując drugi ciężki zwrot. Może ci, którzy zwordzili bohaterów sami byli

w błędzie? Co jeśli to, co uznali za bramę było tak naprawdę atrapą? Ach... Możemy zrobić taki zwrot kilka razy, ale... potem to zwyczajnie przestaje działać.

Ostania rzecz, która przydaje się przy fabule i sekretach, czasem bywa zapomniana, zwłaszcza w naprawdę długich fikach. Umiar, moi drodzy, umiar. Zaprezentowane sposoby mogą dać nam wiele korzyści, ale jeśli wszystkiego damy w naszym opowiadaniu za dużo, zwyczajnie straci ono moc. Czytelnik gubiący się w naszej fabule to czytelnik nieszczęśliwy. Miejmy dla niego litość i nie przesadzajmy z ilością motywów, które u nas się pojawiają.

Takich twistów można by wymyślić jeszcze dziesiątki. Możecie spodziewać się, że jeszcze kiedyś do tego wrócę. A tymczasem zapraszam Was do korzystania z tych, które już opisałem. No i byłbym zapomniiał – sztuczki te można z powodzeniem łączyć ze sobą. Kwestia wycucia.

Uczyć się, uczyć i jeszcze raz uczyć!

Wyjątkowo, następny temat bardziej niż o pisaniu będzie traktował o pisarzach. Tym razem mam zamiar rzucić Wam kilka moich rad, jak stopniowo stawać się coraz lepszym. Mówią, że ćwiczenie czyni mistrza... To prawda, ale istotne jest, jak ćwiczyć dobrze. Dlatego czas pokazać kilka pomocnych technik doskonalenia się.

Wiele razy słyszałem, że dobry pisarz powinien dużo czytać, im więcej, tym lepiej. Nie jest to w żadnym razie pozbawione sen-

su, każda przeczytana książka powiększa nasze zasoby słownictwa i czyni nas bardziej obytymi. Dlaczego by jednak ograniczać się tylko do książek? Wiele seriali, gier komputerowych, filmów, komiksów i innych źródeł może pomóc nam się udoskonalić. Zapewnią nam masę korzyści, jeśli tylko dobrze do nich podejmiemy.

Jakoś nagle wciągnąłem się w grę na DSa: Phoenix Wright – Ace Attorney. Niewtajemniczonym wyjaśniam – opowiada ona o perypetiach początkującego obrońcy sądowego, tytułowego Phoenixa Wrighta. Nie tylko świetnie się przy niej bawiłem, ale wyniosłem z niej sporo wiedzy na temat kreacji fabuły i świata. Zrozumiałem, jak wielką moc ma zaplanowane zmienianie szybkości akcji od niesamowicie powolnej po niemożliwie dynamiczną. Zobaczyłem doskonałą kreację rywala oraz przykład na to, że wyraziści (nieraz do przesady) bohaterowie mogą dać wspaniały efekt.

Dlatego doradzam Wam, by jak najdokładniej analizować treść, z którą obcuje. Nawet nie wiecie, jak wiele pomysłów oraz wartościowych metod zaplataania fabuły można z tego wynieść, nie wspominając nawet o inspiracjach i możliwościach nawiązań. Polecam w ramach ćwiczenia wziąć jakąś książkę i trochę nad nią pogłównkować. Dlaczego pewne rzeczy są w niej dobre, a inne nie? Dlaczego jedna postać jest sympatyczna i świetna, a drugiej mamy serdecznie dość? Odpowiedzi mogą nieraz wzbogacić Waszą wiedzę.



Tym samym płynnie przechodzę do drugiej techniki. Uświadomiono mnie kiedyś, jak pomocne przy szukaniu odpowiedzi jest dobre postawienie pytania. To tak istotne, że pokuszę się o stwierdzenie, że skutecznie sformułowane pytanie to już połowa odpowiedzi.

Przede wszystkim w ten sposób znacznie łatwiej rozbić nam treść na czynniki pierwsze, co niezwykle przydaje się w analizie. Następna rzecz może wydać się tro-

chę banalna, ale pytanie pokazuje nam też, czy znamy tę odpowiedź. Właśnie tak jest, a jeśli jej nie znamy, to może też pomóc nam ustalić, jak daleko od niej jesteśmy. Co więcej, pytania generują następne pytania, a te dają szansę na nowe odpowiedzi, w międzyczasie coś, co nie będzie odpowiedzią na jedno pytanie, może okazać się wartościowym pomysłem.

No dobrze, ale byłoby raczej kiepsko, gdybym nie poparł tego jakimś przykładem. Na sam począ-

tek radzę spojrzeć na ten artykuł. Pytania retoryczne pojawiają się w nim bardzo często nie tylko dlatego, że wzbogacają kompozycję tekstu, ale też naprawdę naprowadzają nas na odpowiedź. Pokażę też przykład metody... hmm... nazwijmy ją łańcuchową. Zaczynamy pisać fika. Zadajmy więc sobie najprostsze pytanie – co zrobić, by nasz fanfik był udany? Raczej ciężko na to odpowiedzieć, zaryzykowałbym stwierdzenie, że nie damy rady tego zrobić. Ale uznajmy, że dobre opowiadanie to opowiadanie oryginalne. Więc dalej – jak uczynić nasze opowiadanie oryginalnym? No... powinno mieć jakieś świeże pomysły, choć trochę różnić się od pozostałych, nie powiełać do bólu zużytych schematów. No i teraz kolejny raz – jak sprawić, by nasza historia nie była identyczna z innymi? Których schematów powinienem unikać? Ten łańcuch wcale nie musi mieć końca, ale z każdym pytaniem i jakimkolwiek pomysłem na odpowiedź będziecie wiedzieć coraz więcej o swoim fiku. Naprawdę polecam spróbować w ten sposób.

No i na sam koniec najbardziej oczywista rada – po prostu twórzcie. Wymyślajcie fabuły, piszcie opowiadania, rysujcie plany wydarzeń, działajcie. Wielką radość sprawi Wam porównywanie dawnych prac z nowymi, gdy zauważycie, jak wielkie zrobiliście postępy.

Dziękuję. To wszystko na dziś. Już za miesiąc kolejna porcja treści. Tym razem nie obiecuję niczego konkretnego, zwyczajnie zaczekam na Wasze reakcje. Pozdrawiam serdecznie i życzę powodzenia w twórczości!





Verlax

Niepamięć?

Czytając uważnie komentarze do ostatnio wydanych numerów zarówno MANEzette, jak i Brohoofa, byłem w stanie zauważyć pewne powtarzające się pytanie, uwagę czy też spostrzeżenie. Otóż tak jakos się składa, że nie recenzujemy słabych fanfików. Zaskakujące, czyż nie? Niektórzy składają to na karb typowego „fanbojstwa”, czy też jakichś dziwnych i niezrozumiałych „personalnych interesów”, jak na przykład recenzowanie angielskiego fanfika, który niedługo potem ten sam recenzent tłumaczy na język polski. Ale o co tak naprawdę chodzi?

Jaki tak naprawdę jest najgorszy możliwy los fanfika? Że zostanie kompletnie zjechaany od góry do dołu, że zostanie zmieszany z błotem, że dostanie ścianą krytyki w twarz, że zleci się banda trolli, a także wątpliwych moralnie „autorytetów” i pojedą po autorze oraz jego dziele jeszcze bardziej? Otóż... nie.

Najgorsza rzecz, jaka może spotkać fanfik, to wkroczenie w sferę Niepamięci, w jakiś szalony obszar poza czasem i przestrzenią, gdzie coś takiego jak komentarz, liczba czytających, pochwały, krytyka czy pozytywne i negatywne opinie po prostu nie istnieje. Opowiadanie staje się po prostu martwe, jest ścianą tekstu, której nikt nie czyta, nikt nie pamięta i nikt nie chce zmienić tego stanu rzeczy.

Dochodzi tu pewna istotna kwestia, otóż stwierdzenie, że popularność winna leżeć po stronie fanfików bardzo dobrych lub wręcz wybitnych. Skala popularno-

ści i czytelności powinna więc być funkcją rosnącą, w której wraz z kunsztem rośnie ilość czytelników. Tak właśnie wyglądałby ideał, system doskonały, gdzie twórcy najlepszych fanfików są nagradzani, a twórcy słabych nie. Niestety z oczywistych względów tak nie jest.

Słabe fanfiki zwykle budzą kontrowersje. Znajdujemy sadystyczną i wątpliwie moralną przyjemność w mieszaniu ich z błotem. W ten oto wspaniały sposób opowiadanie, które winno spłonąć na inkwizycyjnym stosie, zamiast tego pławi się w oparach popularności. Co zabawne, autor czasem naprawdę czerpie radość z tego, że jego opowiadanie stało się nagle takie „trendy”.

To wszystko jest bardzo uniwersalne, w końcu dzięki „tym wspaniałym” hejterom oraz jakże ambitnym krytykom wiele gwiazd się wypromowało, wielu polityków zaczęło istnieć, wielu pisarzy po dziś dzień jedzie na tym, że napisali coś wybitnie słabego. A jak myślicie, czy gdyby te ich wspaniałe dzieła sięgnęłyby strefy Niepamięci, gdyby dla całego świata po prostu przestały istnieć, to czy oni by się z tego cieszyli?

Ja, zarówno jako pisarz, jak i recenzent, wiem doskonale, że Niepamięć jest gorsza od Niesławy. Dlatego nie kontynuuję tego błędu i recenzuję fanfiki dobre, ponieważ zasługują na to, bym swoim artykułem zwiększył ich popularność. Natomiast nie recenzuję słabych, ponieważ zasługują one, by gnić w Niepamięci po wsze czasy.





Kingofhills

Zasada L&T zanikła!

**Czyli jak rozzarowująca
może być rzeczywistość**

Ludzie to istoty społeczne, mawiają. Tylko co zrobić, kiedy społeczeństwo jest wobec innych wrogie? Kiedy zamiast radosnych więzi szuka się kozłów ofiarnych, kogoś, z kogo można się pośmiać bez obaw, że spróbuje się odplącić?

Intuicja podpowiada, że taka osoba albo zamknie się w sobie, albo zmieni środowisko. W ten drugi sposób docierają do nas kolejni fani kucyków, przyciągnięci perspektywą poznania ludzi o podobnym charakterze, nadzieją normalnego kontaktu i wreszcie – ową zasadą tak bardzo nadużywaną w pewnych kręgach. I taka osoba prędzej czy później odkrywa, że rzeczywistość jest zupełnie inna.

Niektórzy z nas muszą pamiętać, że bronies to tylko ludzie, a wszelkie żale związane z tym, czego oczekiwaliśmy, należy przedstawiać samemu sobie. To, że mamy do czynienia z fanami kucyków wcale nie znaczy, że nie będzie między nimi sporów albo że rozwiążą sprawę metodą przyjaznego kompromisu; to, że zasada Love and Tolerance głosi jedno, a bronies robią drugie, też nie jest niczym dziwnym! Po prostu niektórym z nas ciężiej się do tego przystosować, jeśli mieli przed sobą utopijną wersję społeczności



przepełnionej radością, tęczą i wszystkim, co dobre.

Oczywiście nie możemy stwierdzać, że nasz fandom niczym się nie wyróżnia w kwestii tolerancji. Jako bronies po prostu musimy mieć trochę dystansu do siebie i do innych ugrupowań; w końcu gdyby nie to, nie oglądalibyśmy kolorowych koników z rogami i skrzydłami, prawda?

Sama geneza rozzarowania wygląda nieco inaczej, niż można by przypuszczać. Początkowo wszystko rzeczywiście wydaje się być w porządku – ludzie są mili, atmosfera przyjemna, a kucyki są wszędzie! A przynajmniej w wypadku, kiedy trafi się na odpowiedni grunt, bo nawet to czasami nie wychodzi. W końcu w wielu przypadkach z fandomu wyłaniają się konkretne, zamknięte podfandomy, hermetyczne grupki ludzi z danego obszaru albo po prostu starzy znajomi, którzy nie szukają nikogo więcej; w każdej z tych sytuacji wyłania się jedno – szukająca przyjaźni osoba napotyka mur.

Ale są też przypadki, kiedy temu komuś się uda, i początkowo jest fajnie. I właśnie tacy mają, według mnie, najgorzej. W teoretycznie doskonałym towarzystwie przejawiają się pierwsze oznaki zepsucia, do tej pory tak sprytnie ukrywanego: zaczynają się nieporozumienia, kłótnie, ba – nawet shitstormy. Rujnuje nam się owoc naszej wyobraźni. I naprawdę nie ma w tym nic dziwnego, bo, jak mówiłem, bronies to tylko ludzie.

Faktem jest, że rzeczywistość jest o wiele okrutniejsza, niż może się początkowo wydawać. Dlatego niech ci, którzy do fandomu dopiero wstępują, a obrali tę „doskonałą” wizję, już na początku zejną na ziemię. Oszczędźcie sobie bólu na przyszłość.

(Artykuł bazowany na doświadczeniach własnych, kierowany głównie do osób, które niedawno dołączyły do fandomu bronies. Może i trochę spóźniony, bo akurat teraz nie jest tych nowo przybyłych zbyt wielu, ale zbyt późno się o tym zorientowałem. Pomyślałem sobie, że jak już postanowiłem napisać, to napiszę.)



Dolar84

Rozważania zgrzybliwego tetryka

Kanonie, kanonie, cóżeś mi uczynił?

Takie lub podobne zdanie można usłyszeć z ust niejednego twórcy fanfików, który po obejrzeniu kolejnego odcinka serialu stwierdził, iż jego nieodmiennie wspaniałe i cudowne opowiadanie przestało być zgodne z rzeczonym kanonem. No i co ma teraz biedny autor zrobić?

Reakcje bywają różne. Zdarzają się nawet tak ekstremalne sytuacje, jak porzucenie prac nad całkiem zaawansowanymi tekstami, ponieważ rzeczywistość serialowa postanowiła złośliwie odejść od zaplanowanego biegu wydarzeń. Inni z kolei biorą się za gruntowne przeróbki, czasami polegające wręcz na przepisaniu niemal każdego gotowego rozdziału. Jak nietrudno się domyślić efekt takich działań rzadko bywa pozytywny. Kolejną stosowaną opcją jest wplatanie w fabułę jakiegokolwiek próby uzasadnienia następujących zmian. Tutaj ze skutecznością bywa różnie – niektórym to wychodzi, podczas gdy inni zapadają nagle na tajemniczą chorobę charakteryzującą się nagłym wysypem dużej ilości negatywnych komentarzy.

Czy warto więc na siłę wprowadzać zmiany, żeby na siłę dopasować się do kanonu?

Na to pytanie niestety nie ma prostej odpowiedzi. W mojej ocenie najważniej-

szym jest zachowanie zdrowego rozsądku. Jeżeli da się rzeczony kanon uwzględnić w fanfiku zrećnie i bezboleśnie, to nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tego nie robić. Jednak wpychanie go przemocą, niczym okrągłego klocka w kwadratowy otwór, jest już zdecydowanie niewskazane. Po co niszczyć całą kompozycję tylko po to, żeby wszystko było w idealnej zgodności z serialem? Przecież większość opowiadań samą swoją tematyką odchodzi od tegoż ideału dosyć daleko. I nie chodzi mi tu o najbardziej ekstremalne przykłady w rodzaju tekstów z kategorii gore czy clop, lecz nawet o zwyczajne teksty, gdzie występuje dużo przemocy lub różnego rodzaju romanse.

Dlatego moja rada jest następująca – zdrowy rozsądek przede wszystkim. Pamiętajcie, że to, co piszecie jest Wasze. Nie należy do Hasbro, ani do nikogo innego i tylko Wy decydujecie, czy potraktujecie kanon jako prawdę objawioną, czy jedynie jako bazę do tworzenia czegoś własnego. Nie podejmujcie więc decyzji pochopnie – rozważcie wszystko po trzy razy, popytajcie zaufanych prereaderów, a następnie twórzcie dalej, ale tak, żeby opowiadanie było dobre, a nie stuprocentowo zgodne z serialowym kanonem.



Two Steps from Hell – „SkyWorld”

Niewielu zna, wszyscy słuchają. Two Steps from Hell ponownie wydaje autorski album. „Skyworld” wydaje się jednak kontrowersyjny i odchodzący od chwalebnej tradycji zespołu. A jak jest naprawdę?

Verlax

Jak to wszyscy słuchają? Czym niby jest Two Steps from Hell? To przede wszystkim dwóch twórców widocznych powyżej, Thomas J. Berg oraz Nick Phoenix. Ci dwaj panowie w roku 2006 połączyli siły i zdecydowali, że będą tworzyć własną, oryginalną muzykę do trailerów filmów. Po siedmiu latach Two Steps from Hell to prawdziwy tytan. Według wyliczeń średnio jedna czwarta soundtracków do trailerów filmów to właśnie muzyka tych dwóch kompozytorów. Byli dosyć nieznanymi, jednak osiągnęli niespodziewaną popularność dzięki, jakże inaczej, piractwu internetowemu. Takie hity jak „Heart of Courage”, „Invincible” czy też „Everlasting” stały się powalająco znane. Włącznie chociażby ceremonię wręczenia Bayernowi Monachium Pucharu Ligi Mistrzów i skupcie się na tym, co leci w tle. Two Steps from Hell, oczywiście. Panowie zdecydowali więc, że taka okazja nie może im przejść koło nosa i wydali cztery komercyjne albumy, w kolejności: „Invincible”, „Archangel”, „Skyworld” oraz „Classics, vol 1”, chociaż

ten ostatni to tylko zbiór utworów z dawien dawna, opublikowanych w nowej szacie. Skyworld jest bardzo specyficzny, definitywnie się różni od pozostałych.

Zacznijmy więc. Naprzód, ku czyste epickości!

All is Hell That Ends Well



Nie ma to jak zacząć kontrowersyjnie! Z początku brzmi jak typowy epicki utwór z mocną orkiestrą, trąbami, bębnami, domieszką elektronicznej muzyki w tle, żeńskim chórem i generalnie wszystkimi typowymi elementami dla Two Steps from Hell. Wszystko dramatycznie

się zmienia pod sam koniec, gdy nagle do akcji wkracza... dubstep. Całkowite zaskoczenie, coś niespotykanego. Najdziwniejsze jest to, że ten element jest naprawdę niezły i utworu nie warto krytykować tylko dlatego, że twórcy postanowili dorzucić coś nowego.

Titan Dream

Charakterystyczna rzecz generalnie dla całego albumu. W porównaniu choćby do bardzo wzniosłego „Invincible”, muzyka wydaje się bardziej harmonijna, a patetyczność jest ukrócona. Mimo generalnie dobrej nutki oraz kilku ładnych momentów, jest jeden aspekt, który bardzo razi w tym utworze. Aspektem bardzo również unikatowym dla Two Steps from Hell jest chór, który śpiewa po angielsku, a nie po łańsku, grecku, galicyjsku, celtycku czy w jakimkolwiek innym „niezrozumiałym języku”. W wypadku tego utworu to jednak nie działa i burzy klimat. Wersja bez wokalu, o dziwo, jest znacznie lepsza.

Skyworld

Tytułowy utwór winien chyba być wizytówką całego albumu? To generalnie dobre dzieło. Przez brak chóru oraz podniosłości jest znacznie spokojniejszy, niż pozostałe piosenki. Świetne są skrzypce w swoistym „refrenie”, bardzo ładnie podkreślają klimat i naprawdę dodają kolorów. Błędem jest nieco przesadzenie z dodatkami muzyki elektronicznej, Skyworld mógłby się łatwo obronić, używając tylko instrumentów konwencjonalnych. Nie jest to najlepszy utwór, ale bardzo dobry? Na pewno!

El Dorado

Tutaj to dopiero mamy energię, podbuzowanie, emocje oraz czystą i tryskającą w każdej sekundzie epickość! Jak zawsze, trąby, skrzypce, bębny, wtrącenia muzyki elektronicznej przy wstępie oraz niesamowity, doskonale skomponowany refren. Gdy słuchałem „El Dorado”, brzmiał niesamowicie swojsko, do tego stopnia, że aż później sprawdziłem. „El Dorado” brzmi kropka w kropkę jak „To Build An Army” autorstwa Evening Star, refren i jego konstrukcja są bardzo podobnie. To jeden z najlepszych utworów, nie tylko tego albumu, ale całego Two Steps from Hell ogółem.

The End is Beginning

Najgorsze dzieło tego albumu, ewidentnie wszystkie te „nowości” tutaj kompletnie nie wypaliły. Angielski i zrozumiały chór ewidentnie psuje tu klimat, wstęp oparty na elektronice powoduje ból uszu. Do tego jest przydługi, większość piosenek Two Steps From Hell z wcześniejszych zbiorów miała od dwóch do trzech minut długości. Tymczasem w „Skyworld” mnóstwo utwo-

row ma powyżej czterech, co tutaj ewidentnie nie działa na korzyść „The End is Beginning”.

All The King's Horses

Najkrótsza pieśń w „Skyworld”, bardzo energiczna, z szybkimi przeciągnięciami smyczka i bardzo szybkim rytmem. Chór pojawia się tylko na moment i szczęśliwie nie jest irytujący, cały utwór pozostawia bardzo dobre wrażenie. Aż chce się śpiewać ten najsłynniejszy wierszyk angielski, który jest kanwą tego tytułu:

Humpty Dumpty sat on a wall,
Humpty Dumpty had a great fall.
All the king's horses and all the
king's men
Couldn't put Humpty together
again.

Realm Of Power

Nieco przydługawy, ale mimo wszystko pięknie skomponowany utwór. Na wyróżnienie zasługuje szczególnie wstęp z doskonale zintegrowanymi instrumentami dętymi i smyczkowymi. Później niestety trochę się rozplywa w patosie, charakterystycznym dla „Archangel”. Mimo wszystko godny polecenia.

Winterspell

Zaczyna się bardzo łagodnie, z instrumentami klawiszowymi oraz delikatnym, żeńskim wokalem. Tak jest przez około jedną trzecią całości, potem wchodzimy na wyższe obroty. Mamy bardzo charakterystyczną nutkę o posmaku muzyki średniowiecznej, a sposób, w jaki został skomponowany refren, zasługuje na najwyższe pochwały. Części, gdy nie ma chóru przypominają delikatnie mocno podpakowany soundtrack do Europa Universalis. Jedna z lepszych pieśni w całym

albumie.

Blackheart

Stoi tuż obok „El Dorado”, jeśli chodzi o doskonałość refrenu, te idealne przejścia instrumentów oraz sposób używania poszczególnych części orkiestry są po prostu wspaniałe. „Blackheart” jest kolejnym utworem, w którym chór pojawia się tylko w samej końcówce, co jest w tym wypadku akurat dużym plusem, a główny theme z łatwością to rekompensuje. Im dłużej się przysłuchuję temu dziełu tym bardziej dochodzę do wniosku, że „Heart of Courage” z albumu „Invincible” jest przereklamowany. „Blackheart” nie jest czystą łupaniną, lecz naprawdę dobrze przemyślaną kompozycją.

Juggernaut

Niestety, ale „Juggernaut” jest tylko nieznacznie lepszy od „The End is Beginning”. Trochę przerost formy nad treścią, za dużo instrumentów naraz, chór po raz kolejny irytuje, zamiast wzbudzać napięcie. Wyjątkowo tutaj krótkość kompozycji jest zaletą, co powoduje, że nie ma się ochoty w połowie go przełączyć.

Dark Ages

Doskonały wstęp, świetne budowanie napięcia. Pierwsze odgłosy bębnów nadają bardzo bojowy rytm, zapowiadający tytułowe Mroczne Wiek. Cała pieśń budzi skojarzenia z orkowym bądź nieumarłym soundtrackiem do Warcrafta III oraz World of Warcraft. „Dark Ages” jest jedynym utworem z albumu, który powstał znacznie wcześniej (dokładnie, to w nieopublikowanym zbiorze – „Nemesis”). Absolutnie godny polecenia.

Our Last Hope

Powiedziałbym, że „Our Last Hope” jest jak schabowy. Jest strawny, ale nic poza tym. Bardzo dużo dodatków elektronicznej muzyki, która mimo wszystko tutaj średnio pasuje. Przesłuchać i zapomnieć, bo to nie ta liga.

Icarus

Relatywnie spokojny utwór, bardzo harmonijny, z silnym akcentem na instrumenty dęte, co budziłoby patos, gdyby nie znikoma (na szczęście) rola chóru. Generalnie „Icarus” to dobre dzieło, choć nie dorównuje wcześniej wymienionym hitom.

For the Win

„For the Win” w dużym stopniu opiera się na szybkim rytmie oraz mocno wyróżniającym się żeńskim wokalu. Dzięki sporej energetyczności jest to dobra alternatywa od „przynudzających” i rozwlekłych dzieł z wcześniejszych albumów.

Sun & Moon

Definitywnie najlepszy utwór „Skyworld” oraz drugie miejsce w dyskografii całego Two Steps from Hell. Niby długi, ale w żadnej jego części nie czuć znudzenia. Bardzo duża rola chóru, mamy zarówno żeński, jak i męski, które doskonale się uzupełniają. Dużo kombinatoryki z różnymi instrumentami, nieco zabawy elektroniką. Mimo wszystko bohaterem „Sun & Moon” jest przede wszystkim cudowny, powtarzam, cudowny wokal. Absolutne mistrzostwo, świetne przejścia, doskonały motyw przewodni. Czysta perfekcja.

Big Sky

Po „Sun & Moon” już ciężko było, by jakkolwiek utwór zrobił na

mnie wrażenie. „Big Sky” to dobre, ale tylko dobre dzieło. Niby jest chór, niby jest cała orkiestra w pełnym dostojęństwie, ale naprawdę nie można tego uznać za utwór wybitny, kompozycja po prostu nieco zawodzi.

Starfleet

A tu mamy perfekcyjny soundtrack do gwiazdnej opery. Ponownie, bardzo dobra praca wokalem i poszczególnych przejść, jednak to nie ta sama liga co „Infinite Legends” czy „Fire Nation” z albumu

„Invincible”. Ot, kolejny typowy dla Two Steps from Hell utwór.

Queen of Crowns

W sumie to samo mogę powiedzieć o „Queen of Crowns”. To wciąż dynamiczne dzieło z wyraźnie słyszalnymi instrumentami klasycznymi i żeńskim chórem, jednak w tym momencie czuć już pewną monotoność. Nie ma w sobie niczego nowatorskiego, ani jakiegś bardzo unikatowej nutki. Kolejny zapychacz miejsca.



Blizzard

Może to po prostu tytuł mi nadał taką myśl, ale rzeczywiście „Blizzard” to coś, co zdaje się mógłbym zobaczyć w jakimś trailerze od Blizzard Entertainment. Naprawdę dobry utwór, raz przyspiesza, raz zwalnia, jednak nie nudzi do samego końca.

Breathe

Kojarzycie te momenty w filmach, gdy czas jakby delikatnie zwalnia, a bohater ma za chwilę zginąć śmiercią tragiczną? Gdy najbliż-

si przyjaciele po raz ostatni żegnają swojego pobratymca? Właśnie taki nastrój ma „Breathe” i przyznaję, został tu ładnie oddany. Pod koniec może trochę przesadzono z patosem, lecz ogólnie oceniam ten utwór bardzo pozytywnie.

Back to the Earth

The wall is high, the sun is low
the four winds roar
Wide-eyed children fill the street
to take back the score.
There is no truth
that lies can make

no willing soldier in the wake
Oż... nigdy, przenigdy nie spodziewałbym się czegoś takiego po Two Steps from Hell. Prosto z mostu, „Back to the Earth” tak bardzo się różni od pozostałych utworów w „SkyWorld”, że winien dostać osobny album. To jest jedyne dzieło w tym zbiorze, które ma pełny, powtarzany, pełny tekst ze zwrotkami i refrenem. Muzyka również jest kompletnie inna, nie jest to silenie się na patos i „epickość”, ale nutka baśniowa, niemalże rodem z Disneya. Długo myślałem, czy „Back to the Earth” nie mianować najlepszym utworem „SkyWorld”, ale mimo wszystko ta pieśń ma pewne wady. Tekst, o ile jest bardzo piękny i doskonale śpiewany, o tyle widać niestety, że rytmika trochę zawodzi. „Back to the Earth” może się za to poszczycić tytułem drugiego najlepszego utworu albumu.

Ocean Kingdom

„SkyWorld” kończy się dosyć typowym utworem jak na standardy Two Steps from Hell. Ponownie mamy żeński chór, liczny zbiór instrumentów oraz patos. Jest jednak dosyć krótki i mimo wszystko nadal nie dorównuje między innymi „El Dorado”, jeśli chodzi o dynamikę. Ot, po prostu kolejne typowe, rzemieślnicze dzieło.

Podsumowanie:

Z niewyjaśnionych dla mnie przyczyn, wciąż na liście popularności królują stare utwory z „Archangel” i „Invincible” z niesamowicie przereklamowanych „Heart of Courage” na czele. Ten album nie zdobył zbyt dużego uznania fanów, a naprawdę powinien. „SkyWorld” jest zbiorem doskonałym, który głęboko polecam.



Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 2

Kolejny miesiąc, kolejny numer, a więc czas na kolejną porcję gier, które powstawały, gdy używano jeszcze kurtek przeciwdeszczowych ze skóry dinozaura. Zapraszam!

Dolar84

Pac-Man



Gra, która po raz pierwszy ujrzała światło dzienne w 1980 roku na automatach. Szybko zyskała wielką popularność, więc przeniesienie jej na inne platformy było jedynie kwestią czasu. Tak też się stało i od tamtej pory użytkownicy komputerów osobistych mogli również cieszyć się przygodami wielce żarłocznej kuleczki. Wałęsało się toto po labiryncie, wcinano mniejsze kulki, owoce i tym podobne szpargały. Żeby jednak nie było za łatwo, twórca gry do-

rzucił Pac-Manowi kilku „przyjaciół”. Dokładnie były to cztery duchy o imionach Pinky, Inky, Blinky i Clyde, które konkursowo potrafiły zatruć graczowi życie. Każdy z nich miał inną taktykę, jednak spotkanie z nimi prawie zawsze kończyło się tragicznie. Dlaczego prawie? Ponieważ na każdej planszy znajdowały się cztery specjalne kulki umożliwiające bohaterowi spałaszowanie odżywczej porcji ektoplazmy. I tak w kółko przez 256 poziomów, poza które niestety nie dało się wyjść z przyczyn technicznych. Po prostu nie dało się zebrać dostatecznej ilości punktów, żeby przeskoczyć dalej – wynikało to ze sposobu zapisu gry. Z ciekawostek dodam jeszcze, iż w 1999 roku ustanowiony został niemożliwy do pobicia rekord w tej grze. Podczas sześciogodzinnej sesji pewien gracz zdobył największą możliwą liczbę punktów, tryumfalnie dochodząc do ostatniego poziomu. Jak widać, mimo zaawansowanego wieku gra nadal przyciąga sporą uwagę.

Commando



Kolejna przedstawiana gra również rozpoczęła swój żywot na automatach, z których została zaadaptowana na różne typy komputerów. Tym razem gracze dostali w swoje ręce możliwość urządzenia totalnej demolki. Zrzucony z helikoptera dzielny żołnierz, zwany Super Joe, musiał przemieszczać się po różnorodnym terenie, masakrując po drodze tabuny wrogów. Jego bronią masowej zagłady był karabin maszynowy uzupełniony przez ograniczoną liczbę gra-

natów. Tak uzbrojony komandos szedł cały czas w górę mapy, kładąc trupem niemal wszystko, co stało mu na drodze. Co ciekawe, przeciwnicy byli całkiem zróżnicowani, od zwykłych żołnierzy przez miotaczy granatów i pikselowych knypków z bazookami, aż po wysoce upierdliwe pojazdy i tchórzliwych oficerów, których jedynym zadaniem była ucieczka. Gra nie zachęcała do zachowań honorowych, ponieważ za władowanie celnej kulki w plecy rzeczono go oficera zdobywało się naprawdę przyzwoitą liczbę punktów. To wszystko brzmi niesamowicie prosto, prawda? Zapewniam Was, iż przyjemność z gry była wprost niesamowita i choć całość składała się tylko z 8 plansz (każda podzielona na dwie części), to była to pozycja, do której wracało się często i z przyjemnością.

The Lost Patrol



Jak zapowiedziałem, tym razem sięgniemy do tak niedawnych dziejów jak lata pięćdziesiąte. W 1990 roku pojawiła się gra, która znacząco wpłynęła na poprawę umiejętności cieszących się nią ludzi w budowie wielopiętrowych wiązańek przekleństw. Dlaczego? No cóż... przejście 58 mil przez rojącą się od Wietkongu dżunglę nawet w najlepszych okolicznościach nie jest sprawą łatwą. A co do-

piero, jeżeli prowadzimy grupę ocalałych z katastrofy śmigłowca żołnierzy z nader ograniczonymi zapasami. Zapewniam Was, że nie jest to sielanka. Poziom trudności był bardzo wysoki, ale tym większa była satysfakcja, kiedy doprowadzało się tytułowy patrol do bazy. Naturalnie, po drodze mogliśmy spotkać różne przeszkody, które pokonywało się w serii mini-gier. A to należało zatłuc zwiadowcę, a to wystrzelać wrogów lub też pobawić się w snajpera czy przejść przez pole minowe. Na dodatek, dzielny, dowodzący drużyną sierżant musiał dbać, by jego żołnierze nie byli zbyt zmęczeni i delegować ich do poszczególnych misji. Większość posiadała unikalne zdolności, które pozwalały uzyskać niewielką przewagę nad przeciwnikiem. Osobnym problemem było morale. Jeżeli spadło zbyt nisko, sierżant narażał się na „przyjacielską” kulkę w plecy, co nieodmiennie kończyło grę. Prawda, że twórcy postarali się umilić graczom czas?

Operation Wolf



Ostatnia z prezentowanych w tym numerze gier należała do pierwszych w historii Rail shooterów. Wcielaliśmy się w rolę komandosa uzbrojonego w karabin maszynowy i kilka granatów. Brzmi znajomo, praw-

da? Jednak w przeciwieństwie do opisanego wcześniej Com-mando, tutaj prowadzimy grę z perspektywy pierwszej osoby. Nie wyobrażajcie sobie jednak niczego pokroju współczesnych strzelanek, ponieważ czeka Was srogi zawód. Tu podczas kolejnych misji kierowało się celownikiem latającym po przesuwanym się ekranie. Ze wszystkich stron sypały się hordy wrogich żołnierzy i pojazdów, których należało szybko i precyzyjnie eliminować. Gra, choć nie była długa, to potrafiła wciągnąć, gdyż prezentowała sobą przyzwoity poziom trudności. Częste były dylematy z cyklu „Czy mam rzucić ten granat, żeby zabić dziesięciu piechurów, czy poczekać na helikopter?”. Czytanie o tym może wydawać się zabawne, jednak w ogniu walki takie decyzje należało podejmować w przeciągu sekund. Pokrycie całego ekranu nieustającym ogniem z karabinu nie działało – sprawdziłem osobiście – tym bardziej, że amunicja do niego była również ograniczona. Podsumowując – lekka, krótka i przyjemna gra. W sam raz na część deszczowego popołudnia.



Autor komiksów: Pony Berserker
Opracowanie graficzne: MLO
Tłumaczenie: Dolar84

Alikornizacja

Autor: Pony-Berserker



pony-berserker.deviantart.com

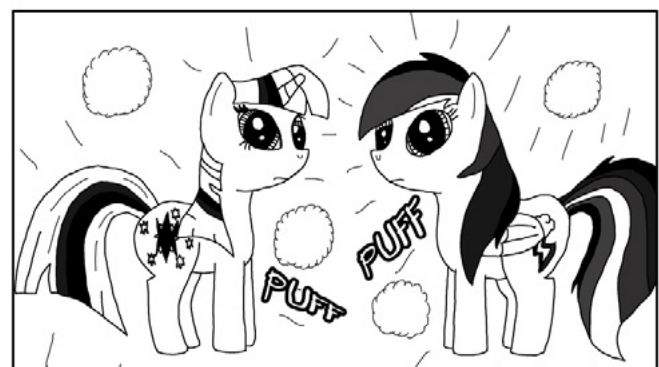
Autor komiksów: BCRich40
Opracowanie graficzne: MLO
Tłumaczenie: Dolar84

ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI CZĘŚĆ 1



bcrich40.deviantart.com

ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI CZĘŚĆ 2



bcrich40.deviantart.com

GOTOWA?
TAK... ZNACZY NIE!
Co ZNOWU?
GOTOWA!
NA PEWNO?
NIE...
ODSEANIAM...





CIĄG DALSZY NASTAPI...

Autor: Agrol



Masz dryg do pisania, lubisz malować wirtualnym pędzlem, a może masz inny specjalny talent?

Dołącz do redakcji MANEzette.

Zapewniamy... No, w sumie to nic nie zapewniamy, bo nic z tego nie mamy, ale i tak dołącz :) Więcej informacji w [poście na forum](#).