

5.2014

# MANEZETTE

2014  
Sochi



Jądro Winningverse  
Banging! Banging Everywhere!

Wywiad z Fuzzym  
Autorem Murky Number Seven

Mamusia mnie zostawiła  
Czyli smutny artykuł  
o porzuconych opowiadaniach

5



# Witam

Ufff, jeśli czytacie te słowa, to znaczy, że przetrwaliśmy jakoś tę majówkę i udało nam się wytrzeź... znaczy zmobilizować i wydać kolejny numer.

Muszę przyznać, że po ogłoszeniu w redakcji, że napisałem słowo wstępu do niniejszego numeru, można było odczuć nieskrywaną radość, a Verlax przestał mieć w końcu nerwowe tiki na słowo-klucz, czyli „wstępniak”.

Tym razem znajdziecie w nim standardowo kolejny odcinek „Sekretów Wieży Zegarowej” od Albericha, w którym przedstawia porady dotyczące kreacji bohaterów, a także następną część „Przeglądu Gier Przedpotopowych” naszego Zgryźliwego Tetryka, czyli Dolara.

Warto zwrócić także uwagę na artykuły, dostarczone przez Madeleine, które są naprawdę warte uwagi. Jako redaktor naczelny mam nadzieję na dalszą, owocną współpracę. Oprócz tego publikujemy także wywiad Kingofhillsa z Fuzzym, autorem fanfika „Murky Number Seven” z uniwersum Fallout: Equestria (nota bene można zauważyć dość duże natężenie w kierunku tej postapokaliptycznej literatury w naszej Redakcji).

Zapraszam do lektury najnowszego numeru, a ja w tym czasie znajdę ogórki kiszzone dla reszty redakcji...

solaris  
Radaktor Naczelny MANEzette

## Redakcja

### Redaktor naczelny

solaris

### Zastępca

Verlax

### Redaktorzy

Dolar84, Irwin, Ares Prime,  
KingofHills

### Korektorzy

Gandzia, Baffling, SoulsTornado,  
Shanee, Kornelly

### Grafika

jantoniusz, Gabol

### Skład

Macter4, PISKLAKOZAU

### Autor okładki

watarik

### Strona WWW

manezette.pl

### Facebook

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



2016  
2015



# Spis Treści

Wieści ze świata.....4

## RECENZJE FANFIKÓW

The Life and Times of Winning Pony.8  
Ponybius.....10  
Poszukiwacze Ścieżek – Duch Ponyville.....12

## WIEŚCI Z PISARSKIEJ MANUFAKTURY

Fallout Equestria: Heroes.....14

## PUBLICYSTYKA

Wywiad z Fuzzym.....16  
Sekrety Wieży Zegarowej V.....20  
Przegląd muzyczny marca.....24  
Mamusia mnie zostawiła.....31

## FELIETONY

Kłamstwo.....34  
Rozważania zgryźliwego tetryka.....35

## POZOSTAŁE

South Park: The Stick of Truth – Recenzja.....36  
Zgryźliwy Tetryk Poleca: .....38  
Przegląd Gier Przedpotopowych.....38  
Być, czy być kimś?.....42

## FANFIK

O.....44

## ARTYSTYCZNY MIX

Komiksy.....47





## 3 kwietnia

### Kolejny pozytywny reportaż o fandomie



Kanadyjska stacja CTV News w programie Kevin Newman Live wypuściła przyjemny w odbiorze komentarz na temat Bronies. Tym razem zobaczyliśmy wypowiedzi członków kanadyjskiego fandomu. Całość jest krótka i może zostać obejrzana [tutaj](#).

### „Return of Harmony” w wersji książkowej



Od dzisiaj na portalu Amazon można składać zamówienia na 112 stronicowe, książkowe wydanie „Return of Harmony”. Patrząc na tytuł, łatwo można się domyślić, iż akcja opisuje wydarzenia z pierwszego i drugiego odcinka drugiego sezonu ML:FiM. Czujmy Discorda również na papierze!

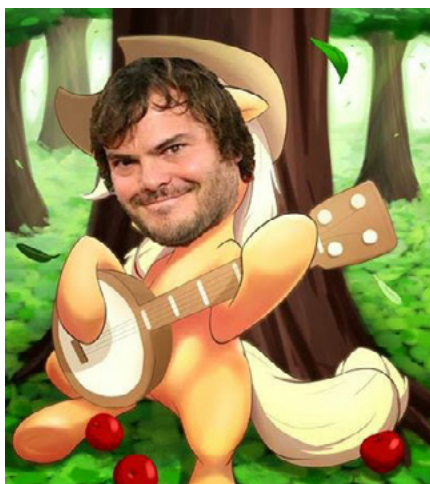
## 6 kwietnia

### Kolejny program o Bronies



W sieci pojawił się materiał z australijskiego National Geographic. Znany szkocki prezydent Darren McMullen w programie „Outsiders” odwiedził jeden z londyńskich konwentów, gdzie został najnowszym członkiem Stada (przynajmniej na czas kręcenia programu). Interesująca nas część trwa około 14 minut i można obejrzeć ją [tutaj](#). Dla osób, które są z angielskim na bakier mam dobre wieści – polski kanał National Geographic rozpoczyna nadawanie tego programu 10 maja. Materiał o Bronies znajdzie się w szóstym odcinku „Darren McMullen wśród outsiderów”, więc czekajcie cierpliwie.

### Czyżby kolejna sława w Stadzie?



Tym razem osobą urozmaicającą swojego Facebooka obrazkami kucyków jest sam Jack Black, znany aktor, muzyk i komediant. Znając jego liczne żarty, można przypuszczać, że się zgrywa, jednak nie jest wykluczone, że na-

prawdę znalazł w kucykach coś dla siebie. Poza tym, jak widać na rysunku, jego twarz niepokojąco pasuje do Applejack...

## 7 kwietnia

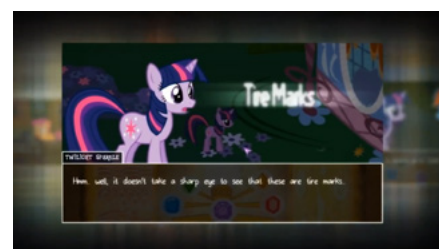
### Pomysły od Vilsco



Australijska firma Vilsco nabyła licencję od Hasbro na tworzenie produktów pod szyldem My Little Pony. Do sieci wyciekły koncepcje proponowanej przez nią produkcji. Są to pendrive'y, słuchawki, podkładki pod myszkę, obudowy telefonu oraz wiele innych rzeczy. Wszystko czego pragnie dusza współczesnego dziecka i nie tylko. Zawsze miło widzieć, że licencję kupuje się nie tylko w celu produkcji kolejnych zabawek, a dla tworzenia bardziej przyjemnych rzeczy. Życzymy kompanii powodzenia w produkcji i sprzedaży jej towarów.

## 9 kwietnia

### My Little Investigations – CASE 1



Oto naprawdę miła niespodzianka, wyróżniająca się spośród wielu innych fanowskich

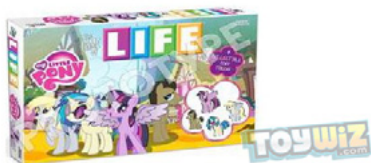


projektów: gra My Little Investigations dokużytkowała do wydania przynajmniej części pierwszej. Trzy lata pracy, sympatyczna animacja i udźwiękowione dialogi – wszystko to zostało połączone z grywalnością Phoenix Wrighta z klasycznymi questami. Brzmi nieźle, prawda?

Dzięki [linkowi](#) do strony pracujących nad projektem można pobrać nie tylko samą grę (niestety tylko po angielsku), ale i soundtrack, a także przydatne kody źródłowe (które mogą pozwolić na pojawienie się lokalizacji). Nie tracicie z oczu tego wspaniałego projektu!

## 10 kwietnia

**Gra planszowa „Life” już w sprzedaży!**

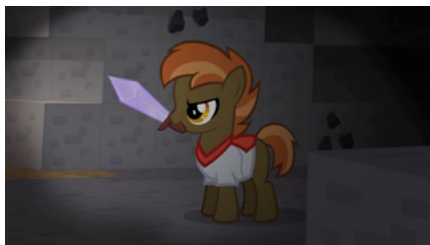


Już pojawiła się w sklepach! Ta sama „gra w życie”, o której pisaliśmy w poprzednim numerze ujrzała światło dzienne. Można ją już zamawiać w przedsprzedaży na stronie ToyWiz za dość rozsądne 39,99 dolarów, po czym wystarczy przyswoić język angielski, wytłumaczyć trójce przyjaciół zasady i można rzucać kostkami! Nie można wykluczyć przetłumaczenia na inne języki.



## 11 kwietnia

**„Don't Mine at Night” powróciło!**



Dział prawny Hasbro poszedł fanom na rękę. Jan Animations uzyskał zgodę na ponowne zamieszczenie swojej wersji „Don't Mine at Night” z Buttonem i Sweetie Belle. Miejmy nadzieję, iż znajdujemy się na dobrej drodze do przywrócenia reszty jego przygód.

## 14 kwietnia

**John de Lancie w „Nerdist Podcast”**



Od jakiegoś czasu serialowy Discord zachowywał ciszę. To się zmieniło, gdy wystąpił w audycji „Nerdist Podcast”, rozmawiając na wiele tematów, wśród których znalazły się naturalnie kucyki. Warto przesłuchać całość, ale jeżeli macie zamiar delectować się wyłącznie wieściami o kolorowych, rysunkowych, gadających koniach, to przeskoczcie od razu w okolice 52 minuty. Do obejrzenia [tutaj](#).

## 15 kwietnia

**Zapowiedź gości na GalaCon**



Tegoroczny GalaCon odbywający się w Ludwigsburgu robi się coraz ciekawszy, ze względu na zaproszonych gości. Nie tylko będzie można posłuchać dwójki niemieckich aktorek podkładających głosy pod Pinkie Pie i Twilight Sparkle, ale również pobawić się przy muzyce i laserach będących specjalnością LaserPon3, czy posłuchać genialnego śpiewu EileMonty. Perspektywa udania się w głąb Niemiec robi się coraz bardziej kusząca.

## 16 kwietnia

**Garść animacji**



Pojawiło się kilka nowych animacji, w tym dwie od rosyjskich twórców – jedna to „April Fools' day in Equestria” od L.Y.R.A. Animations, a drugi autorstwa znanego w Polsce, dzięki przetłumaczo-



nemu „Zwierciadła do Equestrii”, Agrola – „Just be me”.

## 17 kwietnia

**Legends of Fluffle, czyli dwa w jednym**



Dwie nowe informacje w jednej! Po pierwsze, pojawiło się nowe video z Fluffle Puff. Po drugie animacja ta promuje grę „Legends of Equestria”, która powinna niedługo zostać wydana. Wszyscy chętni mogą ściągnąć kliencką część gry: [Windows 64x](#), [Windows 86x](#), [Macintosh Universal Build](#)

## 23 kwietnia

**Daniel Ingram – „Songs Of Ponyville” w sklepie iTunes**



Wydany został drugi album z serii oficjalnych soundtracków z serialu pod nazwą „Song Of Ponyville”. Cena w amerykańskiej wersji iTunes wynosi 9,99 USD, a w rosyjskim 99 RUB.

## 24 kwietnia

**Applejack i Big Macintosh od Funko**



Dzisiejszy dzień należy do jabłkowej rodziny! Na [hottopic.com](#) pojawiła się możliwość przedpremierowego zamówienia winylowych figurek Applejack i Big Maca od firmy Funko.

## 25 kwietnia

**Plany Hasbro na Rosję**



Kompania Hasbro nie ma najmniejszego zamiaru wprowadzać jakichkolwiek sankcji na Rosję, a co więcej – planuje zwiększyć wysiłki w promowaniu swojej marki My Little Pony, która wg danych NPD znajduje się w TOP-3 najlepiej sprzedających się marek w Rosji. Dodatkowo już 45% dzieci w Rosji posiada choć jedną zabawkę z tego brandu, a rozpoznawalność brandu MLP wynosi 85%! Wg danych za 2013 rok Rosja zajmowała czwarte miejsce pod względem sprzedaży produktów markowanych znakiem

towarowym Hasbro, a wg specjalistów Rosja do 2017 roku ma zająć miejsce pierwsze. Dwa pierwsze sezony były przetłumaczone przez telewizję Karusel, a na rok 2015 i 2016 zapowiedziano emisję kolejnych sezonów. Planowane jest też uruchomienie linii kosmetyków, szkolnych produktów, żywności i ubrań. Hasbro ma zamiar także kontynuować współpracę z siecią McDonalds. „Equestria Girls” jako nowa marka firmy została wsparta specjalnym 30-minutowym filmem, który prawdopodobnie będzie emitowany na antenie Karusel. Do 2017 roku mają powstać jeszcze 4 takie filmy.

## 27 kwietnia

**Applejack i Big Macintosh od 4th Dimension**



I kolejne dobre wieści dla fanów rodziny Apple! Firma 4th Dimension rozreklamowała siebie wśród bronies jako producenta pluszaków. Co prawda na razie na Twitterze przedstawiła tylko kolejne dopełnienie do swojej linii My Little Pony w postaciach Applejack i Big Macintosha (obecnie w sklepie można zakupić 10,5-calowe Pinkie Pie i Twilight Sparkle w cenie 24,95 USD). Czekamy na pojawienie się kolejnych kucyków w sprzedaży, a także nowych anonsów ze strony firmy.



## 28 kwietnia

### Kolejne wieści z Overmare Studios



Jak zwykle nie mogliśmy zapomnieć o fanach Fallout: Equestria, a tworzące grę w tym świecie Overmare Studios było uprzejmie wypuścić kolejny filmik ze swoimi postępami. Tym razem dostajemy przegląd animacji z gry. Cóż można powiedzieć? Apetyt rośnie. Do obejrzenia [tutaj](#).

## 29 kwietnia

### Znamy datę polskiej premiery 4 sezonu

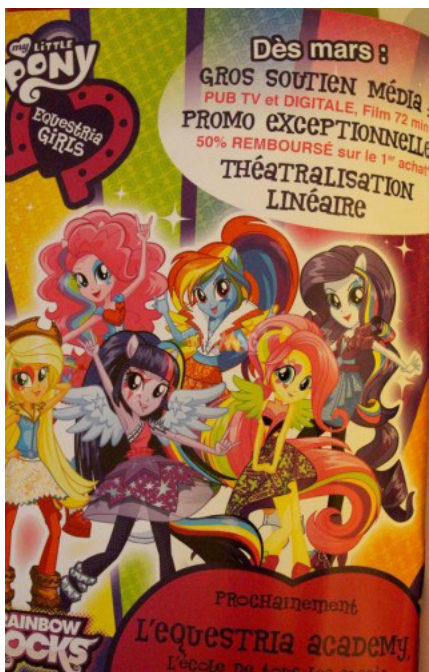


Na „Przyjaźń to Magia Wiki” pojawiła się informacja, iż stacja MiniMini+ potwierdziła premierę polskiej wersji 4 sezonu MLP:FiM na 1 czerwca. Co więcej będzie to prawdziwy maraton – 6 odcinków pod rząd – startujący w samo południe Dnia Dziecka. Dodatkowym smaczkiem są uporczywe plotki, iż za dubbing tego sezonu prawdopodobnie odpowiada firma SDI Media Polska. Czy to dobra wiadomość (o ile prawdziwa)? Będzie trzeba przekonać się przed

telewizorem. Tymczasem szczegóły [tutaj](#).

## 30 kwietnia

### „Equestria Girls” będą serialem?



Na francuskich targach zabawek Kazachok 2014 Licensing Show został opublikowany artykuł o „Equestria Girls”, w którym napomyka się o stworzeniu serialu „Equestria Academy”, którego premiera we Francji ma odbyć się w listopadzie 2014 roku.

## 3 maja

### Fluffle Puff Tales: „Murry Burthmis”



Fluffle Puff obchodzi swoje urodziny. Obejrzyjcie sami kolejny odcinek przygód puchatej, różowej kulki.

## 6 maja

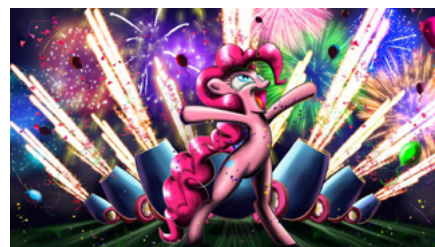
### Wywiad z Tarą Strong i Meghan McCarthy



Na YouTube pojawił się wywiad z wyżej wymienionymi paniami, które ujawniły nieco informacji na temat 5 sezonu MLP:FiM oraz ogólnej pracy nad serialem. Oglądając, można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy, a zawartość spoilerów jest nieznaczna. Do obejrzenia [tutaj](#).

## 7 maja

### Oficjalne potwierdzenie V sezonu.



Pojawiła się radosna informacja – sezon 5 został oficjalnie potwierdzony. Będzie liczył 26 odcinków, a zapowiadany jest na rok 2015. Chociaż kto wie? Może jednak zdecydują się wypuścić go wcześniej, tak jak to miało miejsce z sezonem 4. Należy czekać, cieszyć się i mieć nadzieje. Informacja z Twittera [tutaj](#).



## The Life and Times of Winning Pony

Autor: Chengar Qordath  
[Romance], [Comedy], [Slice of Life]

Czasami zupełnym przypadkiem można trafić na opowiadanie, które wprost idealnie przypada czytelnikowi do gustu. W moim przypadku jednym z nich jest recenzowany poniżej tekst.

Dolar84

Cloud Kicker i Blossomforth. Jeżeli ktoś czytał „The Incredibly Dense Mind of Rainbow Dash”, to powinien mieć niejakie pojęcie, czego może się spodziewać po tych dwóch klaczach. W końcu jedna ma odpowiednie umiejętności, a druga jest gibka i giętka...

Cóż, nie mogłem się powstrzymać przed poprzednim akapitem; pora jednak udzielić czytelnikom kilku informacji o samym tekście. Zasadniczo mamy przed sobą przygodę Cloud Kicker, z pozoru zwyczajnej klaczy, obdarzonej zaiste niepoślednim charakterem i dosyć... specyficznym podejściem do życia. Trudno inaczej nazwać jej skłonność do bzykania wszystkiego, co się rusza (z jednym drobnym wyjątkiem) i na drzewo nie ucieka. Co prawda ta forma uniknięcia jej karesów też nie byłaby zbyt skuteczna, gdyż nasza bohaterka jest świetną lotniczką, na co dzień pracującą przy kontroli pogody. Na dodatek dzięki pewnej... przysłudze, wyświadczonej swojej starej przyjaciółce Rainbow Dash i zwyczajnej kompetencji zajmuje tam stanowisko drugiej po „Bogu”, razem ze swoją najlepszą przyjaciółką Blossom-

forth. Tym sposobem dotarliśmy do drugiej bohaterki opowiadania, będącej wprost podręcznikowym przeciwieństwem naczelnej nimfomanki Ponyville. Skupiona na pracy, poważna i nieśmiała do bólu, nieodmiennie wystawiana jest przez Cloud Kicker na ciężkie próby. W jaki sposób, zapytacie? Nieustanne żartobliwe docinki, masa dwuznacznych uwag i rozmowy na wszelkie tematy związane z życiem płciowym nieraz doprowadzają Blossom do utraty głosu i groźby śmierci przez zarumienienie (świetnie widoczne na jej białej sierści) tudzież zawstydzenie. Doprawdy, trudno znaleźć bardziej charakterologicznie niedobraną parę, ale, jak wiadomo, przeciwieństwa się przyciągają. Dodajcie do tego masę bohaterów pobocznych, którzy nieraz wywrą potężny wpływ na fabułę – ot, choćby Ditzzy „Derpy Hooves” Doo.

Przyznam, iż zaczynając przygodę z tym opowiadaniem, na początku podchodziłem do niego z pewną rezerwą. Jej powodem było właśnie to, co napisałem powyżej – szczerze mówiąc, na pierwszy rzut oka „Life&Times” wyglądają jak głupia komedia o bzykaniu. Faktem jest, że

zanosłem się radosnym rechem przy kolejnych scenach, jednak nie spodziewałem się znaleźć w nim drugiego dna. Obecnie z przyjemnością stwierdzam, iż pierwsze wrażenie było błędne. Chengar Qordath wziął dosyć oklepany motyw, przerobił go, dodał głębi i przekazał czytelnikom jako coś zupełnie nowego. Czytając, można się zorientować, iż każda, najmniejsza nawet rzecz jest głęboko przemyślana i zaplanowana, a postęпки bohaterek w pierwszych rozdziałach niejednokrotnie mają interesujące reperkusje w dalszych częściach opowiadania.

Kolejną ciekawostką jest fakt, iż choć fanfik cały czas można zakwalifikować jako komedię, to w późniejszych rozdziałach tematy zyskują na powadze. Na dodatek autor nie zaniedbał odpowiedniej kreacji świata, dając mu fenomenalną historię, która całkiem zgrabnie wpasowuje się w to, co znamy z serialu. Co jakiś czas odkrywamy kolejne skrawki wiedzy, składające się na kompletny i fascynujący obraz całości świata przedstawionego. A kiedy dotrzemy już do końca... tego nie da się opisać w recenzji. To po prostu trzeba przeczytać.



Przejdźmy teraz do kreacji kucyków występujących w opowiadaniu. Tutaj naprawdę nie ma się do czego przyczepić. Czy mamy do czynienia z główną bohaterką, czy z rolami drugoplanowymi lub epizodycznymi, za każdym razem otrzymujemy pełnokrwiste postacie z masą swoich wad i zalet. Nie zaniedbano również Mane 6, z których największe role otrzymały Fluttershy i Rainbow Dash. Czytając o nich, czujemy, iż ich charaktery przez większość czasu idealnie oddają to, co znamy z serialu. Naturalnie każdy ma prawo do... gorszego dnia i takie sytuacje również zostały pokazane. Na dodatek w sposób perfekcyjny.

Ciekawostką jest fakt, iż według słów samego autora pomysł na stworzenie tego fanfika narodził się, kiedy we wspomnianym wcześniej „The Incredibly Dense Mind of Rainbow Dash” Cloud Kicker i Blossomforth występujące w rolach drugoplanowych ukradły dla siebie większość splendoru i uwagi czytelników. Dzięki temu dostały własne opowiadanie, które z upływem czasu rozrosło się w jądro całego, nowego ponyversum, noszącego wdzięczną nazwę Winningverse. Tworzy w nim wielu autorów – czasami piszą krótkie teksty, czasami takie, które długością niemal dorównują głównemu fanfikowi. Ba! Powstała nawet boczna linia, która pokazuje, iż w takim świecie wiele rzeczy może pójść nie tak – kto czytał opowiadania z serii DeadDerpyverse, ten wie, do czego piję. Nie od rzeczy jest również wspomnieć o podserii „The Lunar Rebellion”, która wprowadza nas w wydarzenia z przeszłości, lekko zarysowane w recenzowanym tu opowiadaniu. Gwarantuję więc, że jeśli wciągniecie się w ten świat, lektury Wam długo nie zabraknie.

Jakby tego było mało, poszczególne fanfiki czy nawet roz-

działy są wspaniale ilustrowane przez węgierską artystkę [InuHoshi-to-DarkPen](#). Trzeba przyznać, iż jej styl nie każdemu przypada do gustu, jednak wśród czytelników tego opowiadania cieszy się całkowicie zasłużoną sławą. Sam należę do jej zagorzałych fanów i polecam każdemu zapoznanie się z jej twórczością, pomimo potencjalnych wad tego pomysłu. Otóż przeglądając jej rysunki, możecie sobie nieświadomie ujawnić fakty, które będą miały miejsce podczas kolejnych rozdziałów. Niemiła perspektywa, czyż nie?

Warto wspomnieć, iż to opowiadanie inspiruje nie tylko rysowników. Jakby nie było, nasz własny fandomowy kompozytor, Nicolas Dominique, znalazł się pod tak dużym urokiem przygód Cloud Kicker i Blossomforth, iż kilka jego utworów poświęconych jest właśnie tym postaciom. Naprawdę warto je przesłuchać.

Jeżeli chodzi o język, którym napisane jest opowiadanie, to jest on trudny. W tekście roi się od idiomów, kolokwializmów i innych konstrukcji literackich, że nawet nie wspomnę o wszechobecnym slangu. Możecie mi wierzyć, iż czytanie wymaga nielicznego skupienia i nieraz będziecie zmuszeni do sięgnięcia po jeden czy drugi słownik. Jeżeli chodzi o tłu-

maczenie, to postępuje ono stale, chociaż rozpaczliwie powoli (Nie bić mnie! Nie bić!).

Ta recenzja miała się pojawić w poprzednim numerze MANEzette, i to w naszej Manufakturze. Niestety, z prawdziwym żalem muszę donieść, iż autor zdecydował się zakończyć przygodę z tym opowiadaniem. Naturalnie nie porzucił go, tylko zamknął w naprawdę przyjemnym stylu, który nie dość, że pozostawia czytelnika w pełni usatysfakcjonowanym, to na dodatek zawiera w sobie sporo możliwości na napisanie kolejnej części. Przyznaję, iż z utęsknieniem śledzę konto Chengar Qordatha na FIMFiction, hołubiąc w duszy nadzieję, iż któregoś pięknego dnia zobaczę zapowiedź kolejnych przygód Cloud Kicker i jej wesołej (przynajmniej czasami) kompanii.

Pora na podsumowanie. Oto opowiadanie. Interesujące, zabójczo zabawne, ze wspaniale wykreowanym światem i postaciami. Zważywszy na dużą zawartość treści... dwuznacznych, zalecam je głównie nieco starszym czytelnikom. Moja wysoce subiektywna ocena? Bezwzględnie 10/10.







## Ponybius

Autor: Hoffman  
[One-shot], [Gore], [Grimdark]

Uzależnienie jest wtedy, kiedy nie możemy uwolnić się od tego, co nas niszczy. Szaleństwo jest wtedy, kiedy nasz własny umysł zmienia świat w labirynt pułapek. Hoffman połączył te dwa zjawiska, pisząc „Ponybiusa”.

Madeleine

**N**a dobry początek warto wspomnieć, że Hoffman w swoim dziele nawiązuje do pewnego specyficznego gatunku opowiadań, jakim są creepypasty. Dla niezorientowanych słowniczek:

1. Creepypasta – krótka (lub niekoniecznie) opowieść mająca na celu przerazić, a przynajmniej mocno zaniepokoić czytelnika, zawierająca stworzy, dziwne miejsca, niewytłu-

maczalne zjawiska i parafrazy miejskich legend.

2. „Polybius” – creepypasta o maszynie do gier, na kanwie której stworzony został kucykowy odpowiednik.

W Ponyville powstaje salon gier, na otwarcie którego przychodzi całe miasteczko. Kiedy klaczkę z Ligi Znaczkowej oraz Rainbow, która się nimi opiekuje, umierają z nudów w niekończącej się kolejce do kręgli, ta ostatnia kątem oka zauważa tajemnicze drzwi. Za nimi cała czwórka odnajduje maszynę do gier o tajemniczej nazwie Ponybius. Z braku lepszej perspektywy bohaterki postanawiają zagrać. Od tego momentu ich życie zmienia się w koszmar.

W opowiadaniu liczącym jedenaście stron Hoffmanowi udało się zawrzeć historię obłądu czterech postaci. Piekielna maszyna nie tylko wywołuje przerażające wizje, ale rów-

niez silnie uzależnia – ten, kto zagrał na niej raz, już nigdy nie wypłucze się z jej sideł. Ponybius zdaje się mieć własny rozum – wybiera ofiarę, mami, kusi, mruga zachęcająco, a następnie zapuszcza w umysł danej osoby korzeń szaleństwa.

Autor idealnie odnalazł się w konwencji creepypasty. Nie bojąc się naturalistycznych opisów i makabrycznych scen, uzyskał wyrazisty, niepokojący klimat. Dodatkowym atutem opowiadania jest jego niewielka objętość – dziesięć stron to mało jak na historię, ale wystarczająco jak na creepypastę. Dzięki temu zabiegowi „Ponybiusa” czyta się szybko, a skondensowanie treści sprawia, że tekst nabiera cech sprawozdania, co jest charakterystyczne dla gatunku. Czytelnik nie zdąży się znudzić, a dostanie wszystko, co obiecują tagi – krew, ostre narzędzia i schizofreniczne stworzy. Stali bywalcy działu MLN z łatwością odnajdą w „Ponybusie” nawiązanie do pewnego popularnego w fandomie opowiadania gore z Rarity w roli głównej. Hoffman przy tworzeniu „Po-





nybiosa” wykazał się jednak inteligencją i zagrał na nosie wszystkim twórcom kiepskiego gore za pomocą pomysłowego i banalnego zabiegu umieszczenia całej cieszącej oczy rzezi w wyobraźni bohaterów. Jednym słowem, dostaliśmy fabułę z gore, a nie gore bez fabuły (i sensu). Można? Można.

Wielką zaletą tekstu są jego bohaterowie. W tak krótkim utworze trudno jakoś wybitnie odrysować portret psychologiczny postaci, ale poprzez umiejętnie opisane wizje autorowi udało się ukazać ich najgłębsze lęki. To, co czytamy, nie gryzie się z kanonem (o ile gore może nie gryźć się ze światem pastelowych taboretów), a autor odznacza się całkiem niezłą kreatywnością w wymyślaniu kolejnych okropności (co widać szczególnie w kontynuacji).

Autor zadbał o to, by opowiadanie dobrze czytało się na

ekranie komputera. Tekst wygląda schludnie, ma przerwy w odpowiednich miejscach, niezbyt długie akapity i o ile opowiadanie w formie elektronicznej raczej nie może wzroku nie męczyć, to konkretnie mężczy tylko tyle, ile to konieczne. Fanfik napisany jest przyjemnym, typowym dla autora stylem. Co prawda nie obyło się bez błędów, ale nie są na tyle poważne, by na ich widok przerywać czytanie i walić głową w biurko, ewentualnie zgrzytać desperacko zębami. Ot, jakieś przecinki, jakieś powtórzenia lub przeciwnie – dziwne zabiegi w celu uniknięcia powtórzeń („błyszczący kawałek metalu” w znaczeniu „moneta”), ale grzechów śmiertelnych brak. Przy odrobinie dobrej woli można wybaczyć nawet „tęczowogrzywą”. No dobra, nie przy odrobinie. Przy sporej ilości.

„Ponybius” udowadnia, że

tekst może być dobry niezależnie od tagów – wystarczy pomysł i szczypta umiejętności. Jest również świetnym przykładem udanej ponyfikacji tekstu spoza fandomu. Końcówka daje nadzieję na kontynuację i czytelnik faktycznie ją dostaje. A w niej – powrót diabelskiej maszyny, rozwinięcie dotychczasowych wątków, nowe ofiary mrocznych mocy i jeszcze więcej psychodelii, a to wszystko opakowane w eleganckie pudełko dobrego stylu i odpowiedniego tempa akcji. Ale to już temat na inną recenzję.

Kto lubi gore – nie zawiedzie się. Kto lubi creepypasty – tudzież. A jeśli w jakimś zapomnianym kącie kiedykolwiek odkryjemy zagadkową maszynę do gier, nie wrzucamy monety. Nie stracimy czasu, pieńędzy... i być może zmysłów.



## Poszukiwacze Ścieżek – Duch Ponyville

Autor: Alberich  
[Slice of Life], [Mystery]

Czasami cuda się zdarzają. Tak stało się i tym razem, gdyż Alberich zdołał dostarczyć kolejne opowiadanie ze swojej serii „Poszukiwacze Ścieżek”. Przed Wami „Duch Ponyville”.

Dolar84

Tym razem zostajemy porwani przez wir Różowego Szaleństwa. No, może nie dosłownie, ale Pinkie Pie to jednak Pinkie Pie. Zawsze radosna, zawsze pomocna i zawsze zakręcona jak uczciwy korkociąg. A to prowadzi sprzedaż ciast z dostawą, a to wyświadczy komuś drobną przysługę i na dodatek cały czas pokazuje wszystkim uradowany wyraz twarzy. Wydawałoby się, że wszystko jest w najlepszym porządku, a jednak... Pinkie coś trapi. Jej Zmysł nie daje jej spokoju, a w sercu czuje pustkę po tym, jak Twilight wybrała się na wyspę Wotan celem studiowania tamtejszej magii. Na dodatek, mimo że wysłała do niej masę liścików, odpowiedzi ni widu, ni słyhu. Jakby tego było mało, jej przyjaciółki pogrążone są w swoich zajęciach, a Rarity ostatnimi czasy niemal się zapracowała na śmierć. Cóż może na to poradzić organizatorka najlepszych, sławnych wręcz spotkań towarzyskich? Tylko jedno – to czas na imprezę!

Tak można w telegraficznym skrócie przedstawić to, z czym przyjdzie nam się spotkać na pierwszych stronach opowiadania. W pierwszym momencie można

odnieść wrażenie, iż jest to opowiadanie o Pinkie, jakich wiele. Jednak nie. Zdecydowanie nie. Już podczas czytania o tych wydarzeniach dociera do nas, że coś jest naprawdę nie w porządku. Na początku są to drobniutkie sugestie, minimalne rysy na normalnym zachowaniu różowej klaczy, które z czasem zamieniają się w solidne szczeliny, z których wyłania się nowy obraz bohaterki, niezupełnie przystający do tego, czym zwykle raczy nas serial.

Kreacja postaci jak zwykle na najwyższym poziomie. Może odrobinę za poważna, może jest dużo mniej dziwacznych zachowań, podczas których jej zamotanie jest wyraźnie widoczne, może nie jest to taka Pinkie, do której jesteśmy przyzwyczajeni... i wychodzi to wprost idealnie. Naturalnie jeżeli ktoś się spodziewa, iż ujrzy różową klacz o powadze godnej Maud Pie, z całą pewnością się zawiedzie, jednak w miarę lektury można zauważyć, iż powierniczka Elementu Radości traci prawo do miana „zwariowanej wariatki”. Widzimy, że tak jak każdy, ma swoje rozterki i przemyślenia, które niejednokrotnie mogą czytelnika zaskoczyć (zakończenie fragmentu na stronie

numer dwadzieścia dwa jest wprost zabójcze – niby nic, a trafia prosto w serce i rykoszetem dziurawi duszę).





Nie można zapomnieć o fackie, iż „Duch Ponyville” jest drugim opowiadaniem z serii. Przysięgam, iż przystępując do lektury, miałem pewne obawy, jak zostaną połączone wydarzenia z tych dwóch tekstów. Po lekturze rozwiły się one w niebyt – autor między nimi nie tyle przeszedł, co po prostu przemknął z niesłychaną płynnością. Czegóż takiego jak „dziura fabularna” na pewno nie znajdziecie, choćbyście szukali tysięcy lat. Przygody kolejnej klaczy z Mane Six ząbnią się idealnie z treścią „Szczęśliwego Klejnotu”, a całość sprawia wrażenie idealnie wyregulowanego mechanizmu. Ot, takiego zegara.

Wady. Wbrew pozorom i wcześniejszym pochwalnym peanom, również występują. Po pierwsze – po raz kolejny fabuła w niektórych momentach jest odrobinę przewidywalna. Nie jest to nic, co znacząco wpłynęłoby na przyjemność

płynącą z lektury, jednak minimalnie razi. Druga „wada” jest nieco iluzoryczna – w opowiadaniu można natrafić na moment, gdzie odczujemy lekkie znużenie. Do szwskiej pasji doprowadza mnie fakt, iż nie jestem w stanie zidentyfikować elementu, który za to odpowiada. Może winna jest ciężka atmosfera połączona z ilością przemysłu głównej bohaterki? Naturalnie możliwa jest również opcja, iż po prostu nie ma tam niczego, co można by uznać za potknięcie, a ja wyszukuję na siłę rzeczy, do których mogę się przyczepić.

Podsumowując, dostaliście do ręki tekst, który może wypełnić Wam część leniwego popołudnia. Trzydzieści sześć stron doskonalego opowiadania, przy którym na pewno nie grozi Wam nuda, za to z pewnością raz czy drugi zachwycicie się szczególnie ujmująco napisanym zdaniem lub zastanowicie

nad przedstawionym problemem. Czy można polecić je każdemu? To interesujące pytanie, a odpowiedź jest nieco niejednoznaczna. Na pewno nie znajdziecie w tekście żadnych elementów, które choćby marginalnie zahaczają o treści gore lub clop. Jednak nie jest to opowiadania dla tych, którzy szukają leciutkiej lektury – w takim wypadku polecałbym poszukać czegoś innego, a do tego fanfika wrócić, gdy będziecie w nieco bardziej refleksyjnym nastroju.

Autor był uprzejmy zapowiedzieć już kolejną porcję tekstu, w której nasze oczy zostaną urazone wszystkimi kolorami tęczy. Jeżeli uda mu się utrzymać dotychczasową tendencją zwykłą, to następnym razem być może będę pisał recenzję istnego arcydzieła. Póki co, „Duch Ponyville” otrzymuje ode mnie mocne 9/10.



## Fallout Equestria: Heroes

Autor: No One  
[Dark], [Adventure], [Violence],  
[Post Apocalyptic], [Mature]

Ostatni fanfik z tzw. „Wielkiej Piątki” największego postapokaliptycznego świata stworzonego przez nasz fandom, tym razem odcinający się zarówno miejscem, jak i czasem akcji od wszystkich poprzednich.

Asdam

Fallout Equestria to potężne uniwersum. Stworzone przez jedną osobę w oryginalnym opowiadaniu o takim samym tytule, w ciągu paru lat doczekało się setek kontynuacji, pisanych przez tysiące fanów. Powstają opowiadania, niektóre wręcz kolosalnej długości, nawet porównując do wcale nie krótkiego oryginału. Uzupełniane są one przez fan arty, muzykę, animację; w przygotowaniu jest nawet gra komputerowa osadzona w uniwersum.

W ciągu ledwie paru lat Fallout Equestria urosło, zarówno w liczbie dzieł w uniwersum, jak i w fanów. Swoją objętością i ilością szczegółów dawno już przerosło cały oryginalny świat Fallout.

W tej chwili istnieją setki opowiadań o kucykach w świecie po apokalipsie nuklearnej, dzielące się na tysiące rozdziałów i miliony słów. Nie jest zatem niczym dziwnym fakt, iż utworzył się niewielki zbiór bardziej popularnych fanfików, uznawanych powszechnie za „kanon” uniwersum. Po jakimś czasie narodziło się określenie „Wielka Piątka”. Wszystkie prócz jednego zostały już wspomniane we wcześniejszych numerach.

Sprawia to, że czuję się zobowiązany powiedzieć coś o ostatnim dziele zaliczającym się do tego swoistego kanonu uniwersum.

Mowa, rzecz jasna, o „Fallout Equestria: Heroes” – mającym w tej chwili ponad 430 000 słów fanfiku autorstwa No One’a.

Akcja tego opowiadania, w odróżnieniu od większości opowieści o postapokaliptycznych kucykach i mimo wskazania lokalizacji w drugim słowie tytułu, wcale nie ma miejsca w naszej ukochanej, magicznej krainie. Heroes jest jedynym fanfikiem z Wielkiej Piątki, którego wydarzenia rozgrywają się poza Equestrią. Zamiast tego, autor przedstawia nam kraj graniczący z królestwem Celestii i Luny i będące przed apokalipsą jej sojusznikiem: Caledonię.

Państwo to nie było żaden sposób wspomniane nigdzie wcześniej, co pozwoliło No One’owi na sporą dowolność w tworzeniu uniwersum, a także doborze przedmiotu czasowego. „Heroes” bowiem rozgrywa się niemalże w całości tuż po wydarzeniach przedstawionych czytelnikom w oryginalnym „Fallout: Equestria”.

Ci, którzy przeczytali całe to opowiadanie, wiedzą, co ten fakt oznacza.

Caledonia, będąc sojusznikiem Equestrii w trakcie wojny i państwem graniczącym z całym sporą ilością innych królestw i tworców państwowych, opowiadających się po różnych stronach konfliktu, po wojnie stanowi ciekawą mieszankę kultur. Mieszanka ta daje podłoże do tworzenia się unikatowych organizacji, jak i unikatowych konfliktów... ale więcej tu nie napiszę, chcąc uniknąć spoilerów.

Odchodząc od wielkiej polityki ku bezpośredniej fabule tego dzieła, pora wspomnieć coś o naszej protagonistce. Silver Storm, bo tak ma na imię główna bohaterka „Heroes”, jest strażniczką w miasteczku o nazwie Marefort. Pomyślałby ktoś, że przy tak nudnej pracy każdy byłby skłonny do jakichś przemyśleń. W przypadku tej klaczy o biało-różowej grzywie pomyliłby się. Strażniczka bowiem inteligencją nie grzeszy i kierują ją proste motywy i wzorce zachowań. Mimo tego, próbuje odnaleźć się w świecie, a nade wszystko czynić dobro, za-



inspirowana wyczynami Littlepip. A skąd o niej wie?

Poznajemy ją, gdy, jak każdego dnia, wpatruje się w pustynię, wypatrując zagrożeń wokół swojej rodzimej osady i słuchając sygnału DJ-P0N3. Tenże sygnał jest motorem dla zmian, które zachodzą w jej życiu. Otoczenie wmawia jej ciągle, że transmisje nie mają sensu, a jedyna „słuszna walka” to ta o przetrwanie, zaś radio twierdzi wręcz przeciwnie. Jak to się kończy, przeczytacie sami. Podpowiem, że niezbyt dobrze.

Samą Silver najlepiej opisuje jej wygląd. Otóż nasza protagonistka jest bardzo ciężko zbudowana. Najlepszym określeniem będzie tu „chodzący czołg”.

Jak łatwo się domyślić, szybko by zginęła, gdyby nie pomoc. Siłą tego opowiadania są, w mojej opinii, nie sama Silver ze swoim mało skomplikowanym charakterem i zagubieniem pośród innych, a jej przyjaciele i wielka polityka, będąca podłożem dla niemalże wszystkich wydarzeń.

W każdej postaci widać Pustkowie. Mają swój bagaż emocjonalny, każdy ma swoje demony. Gdy Silver podróżuje, a podróżuje sporo, spotyka wiele różnych osób. Jedni jej nienawidzą, inni z nią zostają. Wśród tych drugich mamy małą klaczkę, nie potrafiącego się zamknąć pegaza, czy... tutaj utnę, żeby nie zepsuć przyjemności czytania.

Mamy tu też wielu antagonistów, w tym takich, którzy nie ujawniają się bezpośrednio, a jedynie posługują pachotkami. W Caledonii istnieje sporo różnych frakcji i starć między nimi, a Silver ląduje w samym środku tego, z zobowiązaniami i przekonaniami, ciągnącymi ją w wir wydarzeń.

„Heroes” kreuje bardzo żywy i gęsto zaludniony fragment Pust-

kowi. Caledonia nie została zbombardowana nawet w połowie tak dokładnie i brutalnie jak Equestria, co pozwoliło na przeżycie większej ilości kucyków i przedstawicieli innych ras, których zawsze było tam dużo. Czytając opowiadanie, czuje się ten świat i jego problemy. To jest chyba najmocniejsza strona tego dzieła.

No One bardzo dobrze kreuje uniwersum, dając sporo informacji o jego realiach i wydarzeniach z czasów wojny. Jak żaden inny znany autor opisuje wpływ polityki Equestrii na inne państwa w trakcie wojny.

Ma przy tym skłonność do wprowadzania bardzo wielu postaci, co często sprawia problemy ze zrozumieniem, co właściwie się dzieje. Na pewno każdy zapalony czytelnik miał kiedyś moment, w którym przeczytał scenę i zastanawiał się tylko, kim właściwie jest ta postać pojawiająca się znikąd i czemu czyni to, co czyni. W „Heroes”, przynajmniej dla mnie, takich momentów jest sporo.

Charakter głównej bohaterki jest zdecydowanie najsłabszą stroną opowiadania. Jest nie tyle nieskomplikowany, co często nie logiczny i ulegający gwałtownym zmianom pod wpływem wydarzeń, negując właśnie ten brak skomplikowania i konsekwencję w postępowaniu naszego chodzącego czołgu. Sytuację poprawiają służący pomocą i przewodnictwem przyjaciele, robiąc raz za razem za kotwicę trzymającą Silver w miejscu, lecz nie ciągnącą jej do tyłu.

Czytając „Heroes”, można bardzo łatwo się pogubić, zrazić lub nawet znudzić, jeżeli opowiadanie zawiedzie w kwestii wciągnięcia czytelnika w wydarzenia. Przedstawia ciekawą historię, wypełnioną oryginalnymi postaciami i zwrotami akcji, jednakowoż jest przy tym czymś w rodzaju

nieociosanego kamienia. Czytelnik potrafiący przejrzeć wady, na które składają się między innymi charakter głównej bohaterki, ilość postaci czy powoli rozkręcające się wydarzenia, może wyciągnąć z dzieła No One’a wiele ciekawych wniosków i, co najważniejsze, rozrywki.

Zacząłem czytać „Heroes”, gdy nie miałem internetu ani nic ciekawego do roboty, za to miałem laptopa z dwudziestoma pierwszymi rozdziałami na dysku twarzym. Gdyby nie te okoliczności, to opowiadanie by mnie być może nie wciągnęło. Sytuacja była, jaka była, toteż dzieło to dobrze mi się kojarzy. Jednakowoż nie należy ukrywać, że jakościowo jest najsłabszym fanfikiem z Wielkiej Piątki. Czy do tegoż zbioru należy? Czemu uznawane jest za jedno z czołowych dzieł uniwersum Fallout Equestria?

Na te pytania jesteście w stanie odpowiedzieć tylko Wy, podejmując próbę przeczytania opowiadania, które, jak niemalże każda opowieść w tym uniwersum, nie należy do dzieł krótkich. Na dzień dzisiejszy liczy ono 29 rozdziałów i około 435 000 słów. Jest to mniej niż oryginalne „Fallout: Equestria”, jednakże wciąż jest to tekst, które ukradnie wam trochę życia. A mimo faktu, iż od jakiegoś czasu rozdziały wydawane są rzadko, No One często zapewnia, że historię dokończy, nawet jeżeli zajmie mu to dłużej niż oryginalnie planował. Oznacza to tyle tylko, że będzie jeszcze więcej do przeczytania. Ale od kiedy to jest niby wada?

Podsumowując, „Heroes” ma swoje wady, ale jeżeli czytelnik potrafi je tolerować, staje się ciekawym i wciągającym fanfikiem. Końcowa ocena: 6.8/10.

## Wywiad z Fuzzym



**W**tym numerze naszym gościem jest Fuzzy, autor recenzowanego w zeszłym miesiącu opowiadania „Murky Number Seven”. Zapraszam do lektury!

**KingofHills:** Na dobry początek: krótko się przedstaw, opisz, co robisz...

**Fuzzy:** Cóż, jestem pisarzem amatorem, który pisał przez większość swojego życia: a to w formie komiksów, a to fanfików, a jeszcze kiedy indziej – rolę do dramatu. Murky Number Seven jest po prostu moim największym projektem do tej pory, a co za tym

idzie – jedynym, który przyciągnął takie zainteresowanie (choć pracowałem wcześniej z pewnym zespołem, który również był całkiem popularny, więc można w sumie powiedzieć, że to tak naprawdę mój pierwszy sukces ‘solo’). W tej chwili dwa akty są skończone, zaś trzeci zacząłem pisać dopiero wczoraj, 22 marca.

**KoH:** W porządku. Powiedz nam, jak zostałeś „wciągnięty” do fandomu Bronies?

**F:** Właściwie to nie zacząłem oglądać show pod wpływem nacisku osób trzecich. Nie zostałem ‘wciągnięty’ w pełnym tego słowa znaczeniu, a raczej sam znalazłem coś związanego z My Little Pony – konkretniej trailer Starcrafta 2 w formie kucykowej. Byłem trochę zdziwiony, więc patrząc na „Know Your Meme” (internetowe centrum memów – przyp. tłum.) znalazłem zakładkę z kucykami. Zauważyłem tam notkę mówiącą o „żartach skierowanych w stronę dorosłej widowni”. To mnie zainteresowało i zachęciło do obejrzenia pierwszego odcinka show. Zachwyliła mnie świeżość i ogólna jakość całego przedsięwzięcia. Mimo że chwilę zajęło mi polu-

bienie tego na tyle, by obejrzeć wszystkie części po kolei, to każda z nich zawierała w sobie coś, co zachęcało mnie do kontynuowania.

**KoH:** To dopiero nietypowa forma wejścia w skład fandomu! Większość ludzi w odpowiedzi na to pytanie mówi, że to dzięki przyjacielom znaleźli się w naszej grupie. W każdym razie, następane pytanie: stwierdziłeś, że pisałeś przez większość swojego życia. Jak to się zaczęło?

**F:** Zwyczajnie: chciałem opowiadać innym historie. Przez długi czas zajmowałem się aktorstwem/odgrywaniem ról i lektoratem, więc perspektywa dotycząca prezentowania innym opowiadań była mi całkiem bliska. Cała radość płynie z tych momentów, kiedy widzisz reakcję innych na to, co zrobiłeś. To właśnie publika miała często spory wpływ na to, jak piszę czy tworzę. Warto nadmienić, iż pisanie wymaga tak naprawdę jedynie wolnego czasu i by do niego zasiąść, nie musisz spełniać wymyślonych wymagań bądź mieć nie wiadomo jak wielkich umiejętności. Każdy może spróbować się tym zająć; ja tak zrobi-





tem i przy tym pozostałem.

**KoH:** Wygląda na to, że jesteś urodzonym artystą, podobnie jak twój Murky. Skoro o nim mowa, kto lub co przekonało Cię (a raczej: dało pomysł) do napisania jego historii?

**F:** Wiele różnych pomysłów na fabułę, które były związane konceptem ucieczki. Każdy pisarz ma swój własny motyw, powtarzający się w większości jego dzieł. Historia Murky'ego narodziła się więc w mej głowie na długo przed powstaniem FoE i wykorzystywała wspomniany wcześniej koncept: wydostania się z pewnego miejsca. Sam fanfik dał mi dobre podłoże pod historię, której akcja pasowałaby do Fillydelphii, a zarazem świetny sposób na trafienie w gusta społeczności, swego czasu łapczywie poszukującej nowych opowiadań z uniwersum.

**KoH:** Dobrze. Następne pytanie: co sądzisz o swego rodzaju „fanbase'ie”, który powstał wokół twojego projektu?

**F:** Staram się raczej unikać terminu „fanbase”, głównie dlatego, że nie spodziewałem się czegoś takiego. Wiem, że jest całkiem spory – jeden z większych wśród historii pobocznych – ale uważam go raczej za coś, dzięki czemu mogę się skontaktować z ludźmi. Spędzam sporo czasu z tymi, którzy czytali „Murky'ego...”, głównie po to, by posłuchać ich opinii na temat najnowszego rozdziału i wielu innych rzeczy. Zaznaczam od razu, że nie chcę być rozpoznawany jako „ikona” podfandomu FoE, tylko jako „ten koleś, który zrobił coś tam”. Nieustannie jestem zaskakiwany kreatywnością i hojnością wszelkich artystów i grafików, a dodatkowo muszę wyróżnić MisterMechę, autora wielu artworków dla bloga „AsktheSlaves”.

**KoH:** Tak, trzeba przyznać, że jest niezły. Planujesz może napisać coś jeszcze po skończeniu

„Murky'ego...”? Być może będzie to coś spoza uniwersum Fallout Equestria?

**F:** Bardzo prawdopodobne. Chciałbym rozwinąć porzucone wcześniej pomysły dzięki nabytym przeze mnie umiejętnościom.

**KoH:** To świetnie! Czas na kolejne pytanie. Każdy pisarz z pewnością napotyka na problemy podczas pracy. Podejrzewam, że z Tobą nie było inaczej. Z czym miałaś największe trudności?

**F:** Chyba z tempem akcji. Murky to największy projekt, jakiego kiedykolwiek się podjąłem, więc nauka odpowiedniego wymierzania czasu była czymś koniecznym. Uczyłem się więc metodą prób i błędów, przez co w wielu fragmentach fanfika są części, których akcja była zbyt wolna, albo takie, które nie przyciągały niczym z powodu braku odpowiedniego rozwinięcia fabuły.

**KoH:** W porządku. Następne pytanie: Gdybyś był w stanie bez konsekwencji zmienić coś w MN7, zrobiłbyś to?

**F:** Wiesz, mogę to zrobić w każdej chwili bez większego trudu. Mimo to nie chcę przeprowadzać w historii żadnych większych zmian – głównie z powodu tych, którzy dopiero teraz ją znaleźli i nadrabiają zaległości. Nie chcę też zmuszać „bieżących” czytelników

do wracania do jakiegoś momentu w fabule. Nie jestem przeciwny samemu pomysłowi. Różnice pojawiłyby się przede wszystkim w uściśleniu pewnych elementów, ilości błędów i poziomie usprawnienia niektórych scen.

**KoH:** Okej. Pomijając fakt, że trochę głupio zadałem to pytanie... Pora na kolejne! Z tego, co zauważyłem, jesteś bardzo aktywny w fandomie Fallout Equestria, zaś na dzieła fanów reagujesz bardziej niż entuzjastycznie. Praktycznie pod każdym artem z MN7 możemy zobaczyć twój komentarz, udzielasz ludziom rad, a nawet stworzyłeś specjalny dokument na Google Drive, w którym umieszczasz wszystkie artykuły związane z twoim dziełem. Jak myślisz, czy inni autorzy powinni robić tak samo? Czemu tak/czemu nie?

**F:** Nie chcę mówić, co ludzie „powinni” robić. Co do samego pomysłu: to strasznie niepraktyczne. Często czuję się, jakbym stał za tym wszystkim, jakbym był w samym centrum uwagi, a chcę tylko zapewnić ludzi, którzy spędzili wiele godzin nad swoim dziełem, że ich praca nie uchodzi mojej uwadze. Przynajmniej tyle mogę zrobić. Jednakże powoli staje się to żmudne, wymaga czasu i organizacji. Oczywiście rozumiem ludzi, którzy nie robią tak jak ja, zwłaszcza jeśli chodzi





o osoby, które tych artów dostają o wiele, wiele więcej. Poza tym nigdy nie jestem pewien, czy rady, które przekazuję innym, są trafne. Nie jestem profesjonalistą, ale coraz więcej ludzi zadaje mi pytania przez mojego Tumblr'a – głównie są to pisarze. Dlatego czuję, że jedynym wyjściem jest odpisanie im.

**KoH:** Pora na ostatnie pytanie dotyczące bezpośrednio twojego fanfika: Czy chciałbyś zobaczyć „Murky Number Seven” w wydaniu książkowym?

**F:** Miło byłoby mieć taką pamiątkę na lata, stojącą na półce. Tyle, że przedsięwzięcie już teraz mogłoby wydawać się niepraktycznie. Między innymi z tego powodu czuję się trochę winny za długość tego opowiadania.

**KoH:** Pora na coś innego. Słuchasz fandomowej muzyki? Co lubisz słuchać?

**F:** Tak, słuchałem jej jeszcze za czasów sezonu pierwszego. Teraz już nie, głównie z powodu tego, iż straciłem w tym wszystkim ra-

chubę. Owszem, czasami odtwarzam sobie poszczególne kawałki np. MandoPony'ego czy Alexa, ale częściej słucham utworów z samego show. Można powiedzieć, że wychowało mnie środowisko artystyczne – musicale oraz tego typu rzeczy nie są mi obce – i być może to dlatego lubię koncepcję „piosenki z kontekstem”. Summa summarum – nie, nie słucham zbyt dużo fandomowej muzyki.

**KoH:** A co z fanfikami? Czytałeś/polecasz jakieś?

**F:** Spoza uniwersum FoE? Tylko jeden – „Dangerous Business Going Out Your Door”, jedyny większy fanfik, jaki przeczytałem. Jest on dla Władcy Pierścieni tym, czym Fallout Equestria jest dla Fallouta. To bardzo dobrze napisana i ciekawa opowieść.

**KoH:** To fajnie. Kolejne pytanie: Czy potrafisz wybrać swój ulubiony epizod My Little Pony i jeśli tak, dlaczego akurat on?

**F:** Z pewnością będzie to odcinek Sweet and Elite. Ma świetnie wyważone tempo akcji, a przy

oglądaniu go czuję się, jakby upłynęło więcej niż 22 minuty – wszystko dzięki znaczeniu każdej ze scen i różnorodnej scenerii. Kolejnymi plusami są: świetna piosenka, nowe postacie poboczne, niektóre fragmenty i dokładne pokazanie jednej z głównych bohaterek przed wprowadzeniem reszty. Ogólnie jest to naprawdę dobry odcinek i wszystko, co ważne, ma w nim miejsce.

**KoH:** Powoli zbliżamy się do końca. Czas na jedno z tych absolutnie niepomijalnych pytań: Kto jest najlepszym kucykiem?

**F:** Jak można wywnioskować z mojej poprzedniej odpowiedzi, jest to Rarity. Pani Tabitha jest świetną aktorką głosową, która samym swoim głosem jest w stanie zmienić zwykłe zdanie w coś prześmiesznego. To dość rzadki talent. Cały urok odgrywanych przez nią postaci polega właśnie na intonacji, która potrafi zdziałać cuda. Często coś okazuje się komicznym, choć wcale takie nie miało być.

**KoH:** A oto i ostatnie pytanie! Wiem, że ostatnio dajesz sporo porad czytelnikom twojego bloga, ale jako że nie wszyscy odwiedzają Tumblra zbyt często, powiedz nam, proszę: czy masz jakieś wskazówki dla „świeżaków”?

**F:** Zaczynaj od podstaw. Na początku pisz krótkie historyjki, urywki historii, coś, co pozwoli Ci przyzwyczaić się do robienia wszystkiego do końca. Krok po kroku buduj swój dorobek, zamiast porywać się od razu na epickiego fanfika z ogromną ilością rozdziałów. Można powiedzieć, że w pierw musisz wypracować sobie pisarskie mięśnie przed wykonaniem takiego ćwiczenia. Poczucie zrobienia czegoś porządnie zawsze powinno być dla ciebie motywacją do dalszego pisania w formie hobby i niezatrącenia przy tym przyjemności z samego proce-



su. Mógłbym zresztą przekazać jeszcze z tuzin innych wskazówek związanych z samym pisaniem opowiadań, ale dla kogoś, kto dopiero wchodzi w świat pisarstwa będzie to najlepsza rada.

**KoH:** Dziękujemy za wywiad i życzymy miłego dnia!

---

Oprócz standardowej paczki piętnastu pytań, Fuzzy zgodził się na małą partię dodatkową. Zapraszamy.

**KoH:** Pytanie bonusowe nr 1: Ulubiona gatunek literacki?

**F:** Science fiction. Zdecydowanie.

**KoH:** Pytanie bonusowe nr 2: Jak wyglądały (bądź wyglądają) twoje stosunki z resztą ekipy? I, jeżeli to nie tajemnica, jaki był powód odejścia tak wielu?

**F:** Ogólnie – przyjaźń. O ile niektórzy nie przybyli od razu z rangą przyjaciół, nie da się nie poznać ludzi bliżej. Większość jednak wytknęłyby mi pewne błędy i to właśnie dlatego trzymam ich blisko siebie, zachęcam, by krytykowali

i szczerze oceniali. Nie zawsze się zgadzam z ich opinią, ale często jest dokładnie na odwrót. Natomiast w kwestii odejść wygląda to tak, że ci, którzy postanowili zaprzestać działalności przy moim fanfiku zrobili to głównie z powodu braku czasu, który mogliby poświęcić.

**KoH:** Pytanie bonusowe nr 3: Czy chciałbyś zobaczyć swojego fanfika w innym języku? (Well, duh)

**F:** Nie widzę przeciwwskazań... Martwiłaby mnie tylko kwestia zaimplementowanego „brytyjskiego” humoru. Konkretnie czy byłby do końca przetłumaczalny, czy też nie. Mimo to, gdyby udało się przedstawić „Murky’ego” wielu nowym osobom, to byłoby bardzo miłe.

**KoH:** A oto i ostatnie, niemniej ważne, bonusowe pytanie: Co myślisz o sezonie czwartym?

**F:** Z pewnością jest to jeden z mocniejszych do tej pory sezonów, choć mam pewne obawy co do kolejnych epizodów. Boję się, że każdy następny popada

w nawyk niewłaściwego wymiarzenia tempa akcji, niepotrzebnego przedłużania scen czy pojawiania się odcinków głównie dla nawiązań i gagów. Ale nawet to nie zmienia faktu, że generalnie ostatni sezon jest o wiele lepszy niż wcześniejszy, trzeci. Duży udział mają w tym znacznie poprawione animacje postaci. To dobrze świadczy o potencjale całej serii.

**KoH:** To była partia bonusowa. Dziękuję za uwagę i chęć poświęcenia czasu!





## Sekrety Wieży Zegarowej V

Dopiero co oddałem pierwszą część mojego artykułu, zastanawiając się, jak zostanie przyjęty, a tu już półokrągły, wręcz jubileuszowy numer piąty. Jak ten czas szybko leci... Tak czy inaczej, zapraszam do lektury po kolejną garść porad.

Alberich

Jest dobrze, mam grupę czytelników, przekazałem Wam już dość sporo wiedzy, wygląda na to, że wielu dobrze odbiera moje artykuły. Nie zamierzam jednak zakończyć serii, przynajmniej tak długo, jak mam jeszcze na nią pomysły. A wiercie mi, mam. Temat jest wręcz niewyczerpany, można pisać a pisać.

Ostatnio było o bohaterach, dzisiaj zajmiemy się bardziej samym tekstem. Mówiłem o scenach walki i zabiegach literackich, dlatego dostaniecie jedno i drugie. Mam sporo do powiedzenia, choć kolejny raz ostrzegam, że nie będzie to wiedza typowo naukowa, wszystko zmienia się w zależności od interpretacji, nie ma też jednego, słusznego rozwiązania. Co nie znaczy, że nie warto zapoznać się z moim punktem widzenia.

### Ociec, prac!

Praktycznie każde opowiadanie z tagiem [adventure] (o [violence] nie wspominając) prędzej czy później musi zaprezentować nam jakąś scenę walki. Umiejętność napisania dobrze wyglądającego starcia jest dla pisarza bardzo ważna. Dobre walki przy-

kuwają uwagę czytelnika, ogromnie podnoszą napięcie, wywołują obawę o losy bohaterów. Złe stają się niezrozumiałe i nużące. W naszym tekście możemy tu albo wszystko zepsuć, albo wręcz przeciwnie, uczynić ten fragment perłą i mocnym punktem. Co ciekawe, wielu ma z tym zagadnieniem problem, choć wcale nie należy ono do najtrudniejszych.

Zacznijmy od „czego nie robić” jeszcze przed „co robić”. Jest kilka rzeczy, które bardzo psują fragmenty opisujące najróżniejsze batalie. Niektóre ledwie lekko je osłabiają, inne niemalże skreślają ich sens. Oto ich opisanie:

Pospolity problem zwany „jednokucykową armią”. Przychodzi taki gość do miejsca pełnego wrogów, na przykład strażnicy Wielkiego Lorda Nienawiści I Zła. Tam witają go legiony złych mocy, wielokrotnie przewyższające go liczebnie, dobrze wyszkolone i wyposażone. I co? Jak w tym dowcipie o Chucku Norrisie, moi drodzy. Chuck spytany o to, jak zdobył dwudziestu jeńców, powiedział, że ich otoczył i musieli się poddać. Tak samo tu, dzielny kucyk jednym zaklęciem posyła

połowę do piachu, kilkudziesięciu zadźgał swoim mieczem, dwóch zastrzelił kogutem wystrzelonym z łuku, reszta padła na zawał. Do tego wszystkiego, robiąc to wszystko, cały czas dziergał na drutach, bo obiecał matce sweter. O żesz, dzielny kucyku, jesteś niesamowity!

Rozwiązanie tego problemu jest banalne od strony wykonania, naprawdę. Przede wszystkim „I Herkules dupa, kiedy ludu kupa”. Liczebność to inna forma jakości, nawet największy kozak przegra w starciu z dużą grupą. Ponadto wystarczy przez chwili-





lę „pomyśleć wrogami”, nie są oni marionetkami wysłanymi na śmierć, też chcieliby jeszcze żyć. Nikt nie jest bezradny, gdy myśli, co robi. Jeśli przy tym wprowadzi się rozsądne ograniczenia na magię i uczyni każdego podatnym na zranienie, wszystko się wyrówna. Tutaj blokada nie tkwi w niemożliwości wyjścia z tego, raczej w tym, że często tak po prostu jest łatwiej. Być może, ale jednokucykowe armie są najczęściej godne pożałowania.

Drugi mankament, dużo trudniejszy do zwalczenia niż pierwszy, potrafi równie skutecznie zabić te sceny. Nieklarowność. Gdy starcie zostanie opisane w sposób niejasny, zawiły lub utrudniający zrozumienie tego, co dokładnie dzieje się na „arenie”, czytelnik, miast dać się ponieść atmosferze, będzie próbował nadażyć za opowiadaniem, często z mizernym skutkiem. Dobre emocje zastąpi frustracja. Z przykrością powiem Wam, że tu nie ma oczywistego lekarstwa. Mogę tylko doradzić, byście pisali walki w sposób możliwie najbardziej klarowny, przy pomocy niosących wiele treści, zdecydowanych komunikatów. Dokładnie czytajcie też końcowy efekt, a jeszcze lepiej podzielcie się nim z kimś, by też rzucił okiem. Jeśli potrafcie sporządzić sobie taką „mapkę”, co dokładnie

się tam dzieje, to jesteście na dobrej drodze.

Kolejna uwaga – ostrożnie ze „zwyklachami” czy „żołnierzykami”. Walki, które prowadzą jedynie do zlania mord kilku anonimom, rzadko wnoszą coś do tekstu. Owszem, mogą być okazją do zaprezentowania umiejętności bohaterów i nie można ich całkowicie zanegować, ale piąte z rzędu starcie z goblinami nie wywoła ekscytacji, najwyżej znużenie. Bo ileż można? Starcia mogą uatrakcyjnić teksty i pchnąć je do przodu, dają ogrom możliwości poprowadzenia fabuły, dlatego niech faktycznie to robią, a nie służą jako zapychacze.

No to jeszcze garść porad, które mają szansę pomóc Wam w uatrakcyjnieniu scen walki:

Niech batalia niesie obawę o bohaterów. Rzadko kto zabija swojego protagonistę w środku tekstu, ale kto powiedział, że nie można go zranić, osłabić albo wziąć do niewoli? Walka jest o niebo lepsza, gdy czytelnik nie jest pewny, jaki będzie jej wynik. Gdy z góry wiadomo, że ci dobrzy dokopią tym złym, jej znaczenie bardzo maleje.

Nie każdy umie „robić mieczem”. Niektórzy znają się na walce, inni nie. Zaakcentujcie to w swo-

ich tekstach. Inaczej będzie bił się wieloletni ochroniarz Celestii, inaczej farmer uzbrojony w widły. Młodzikowi zadrżą kolana na widok krwi, żołądek odmówi mu współpracy, zawodowiec najwyżej lekko się skrzywi. Profesjonalista wie jak uderzyć, by zabić lub unieszkodliwić, nowy będzie wymachiwał bronią jak głupi. Ważny jest też pierwiastek zorganizowania. Zgrana drużyna ma o wiele większą skuteczność niż chwilowa zbieranina.

Wykorzystajcie teren, ten jest kopalnią możliwości. Jeśli potyczka toczy się w lesie, aż prosi się, by chować się między pniami, kombinować z ogniem, przedzierać przez chaszczce, strzelać do innych z gałęzi rozłożystego drzewa. Pałac? Zrzucanie się ze schodów, ciskanie drogocennymi wazami i starymi obrazami, niszczenie pięknego otoczenia. A w tunelach? Tu możemy zaakcentować klaustrofobiczność, częstą niemożność ucieczki... no i rzecz jasna ciemność, co stanie się, gdy zgaśnie lampka?

Różnorodność jest dobra. Jedni są lepsi, drudzy gorsi, ale styl walki każdego, zwłaszcza zawodowca, będzie się różnił. Jeden niech strzela z kuszy, chowając się za plecami towarzyszy i trzymając się od wrogów na dystans, drugi niech siedzi w ciężkiej zbroi na





pierwszej linii, stanowiąc żywą barykadę. Mag może wspomóc kolegów zaklęciami, ale jest chodzącą bombą, z której czasem więcej szkód niż pożytku. Ponadto jedni są odważni, wytrwają do końca na froncie, rzucają się w ogień za rannym przyjacielem, a inni dadzą dyla po pierwszym strzale, to silniejsze od nich.

Ojć, chyba trochę się rozpisałem. Kusi mnie, by wrócić jeszcze do tego tematu, więc uważnie śledźcie następne numery.

## Wbrew pozorom wyniosłem coś ze szkoły

Często zdarza mi się krytykować naszą edukację, zwłaszcza przedmiotów humanistycznych. To, co zrobiono w szkole średniej z językiem polskim, woła o pomstę do nieba. Jednak udało mi się zapamiętać parę rzeczy, które przydały mi się jako pisarzowi. O tym właśnie będę mówił. Być może ktoś z Was był na mojej prelekcji na śląskim świątecznym spotkaniu fandomu, wtedy już o tym słyszał. Tak czy inaczej, podzielę się tym z całą resztą.

Istnieją różne „zabiegi literackie”, które możemy dokonywać na pewnych motywach i archety-

pach, czy nawet na schematach. Pojawiało się to przy analizie poezji, w kontekście jej analogii do mitologii. Tutaj przedstawię Wam trzy podstawowe rzeczy, które możemy zrobić i wyjaśnię na przykładach jak działają, jednocześnie pokazując, jak wiele możliwości daje nam ich umiejętne użycie.

Trzy środki, trzy podstawowe użycia danego motywu. Są to kolejno transformacja, reinterpretacja i destrukcja. Nieprzypadkowo wymieniłem je tak, a nie inaczej, różnią się od siebie stopniem zmiany danej bazy. Do rzeczy:

## Transformacja

Oto podstawowy sposób modelowania danego archetypu. Polega na dostosowaniu go do innych realiów, ale bez dokonywania większych zmian w jego sensie. Intuicyjnie porównajcie to sobie do wypełniania formularza, można wpisać tam różne wartości liczbowe, ale tabelki wciąż pozostaną, wszystko cały czas tyczy się tego samego.

Przykład? Wielu uważa superbohaterów za transformację herosów z mitologii. Bohaterowie walczą w czasach współczesnych z nowymi zagrożeniami, jednak większość ich motywów pozosta-

je taka sama. Ochrona słabszych, poszukiwanie sławy, bycie obdarzonym niespotykanymi zdolnościami, które wyróżniają ich ponad innych. Rzecz jasna można próbować podważyć tę teorię, ale moim zdaniem jest sensowna.

## Reinterpretacja

To rzecz, która zasadniczo różni się od poprzedniego środka. Oprócz możliwego dostosowania, zmienia też sens motywu, rzucając na niego nowe światło lub dodając do niego nowe elementy. Wyobraźcie sobie to jako dobudowanie przybudówki do budynku, to ciągle ten sam budynek, jednak zasadniczo różny od początkowej wersji.

Przykład na podstawie starożytności. Wojna Trojańska, Trojanie porwali piękną Helenę, Achajowie wyruszają na wojnę, by ją odbić. Tym razem dodajmy jednak trochę realizmu. Być może sąsiedzi zazdrosnym okiem patrzyli na bogactwa Troi? Wyobraźmy sobie króla Agamemnona, który dowiadując się o porwaniu, cieszy się skrycie, że wreszcie dostał swoje casus belli. Pod przykrywką odbicia kobiety, ruszają na wyprawę łupieżczą. Klasyczna reinterpretacja, dodanie nowych elementów do istniejącego motywu.

## Destrukcja.

Tutaj nie musimy martwić się dokładnym odwzorowaniem, czy zachowaniem sensu pierwotnego, bowiem celem destrukcji jest zbudować dany motyw od nowa, pozbywając się starego. To jak zrównanie z ziemią chatki rybaka, by zbudować tam wieżę warowną.

Zaprezentuję Wam to na podstawie motywów filmowych. W kulturze zakorzenił się archetyp „dobrego gliny”, powierzchownie szorstkiego typu, czasem nieprzyjemnego, ale w środku sprawie-



dliwego i dobrego, walczącego o to, co słuszne i poświęcającego się pracy. Tutaj z łatwością można zastosować destrukcję. Niech policjant wcale nie będzie taki dobry, niech będzie draniem bez skrpułów, w zależności od wersji albo przesadnie fanatycznym nad swoją misją, albo skupionym wyłącznie na sobie i pieniądzach. Do tego wszystkiego niechaj przesadnie lubi przemoc i znęcanie się nad innymi. Na jego tle przestępczość będzie wyglądała dużo łagodniej.

Wszystkie te trzy zabiegi sprawdzają się w naszych fikach i uatrakcyjnią je, jeśli dobrze ich użyjemy. Do tego wszystkiego za bazę możemy przyjąć zarówno różne rzeczy z kultury i literatury, jak i sam kanon, co podwaja nasze możliwości. Oto przykład wszystkich trzech zabiegów na przykładzie pomysłu na jedno opowiadanie:

Na początek kreacja świata, którą osiągniemy zmysłną transformacją. Dostosujmy realia MLP do... niech będzie steampunku. Zapelnijmy Equestrię wielką ilością

kolei, parowych urządzeń, zegarków, nowej, pełnej zębatek i trybików technologii. Jednocześnie zostawmy przy tym podstawowe założenia kanonu, ciągle mieszkają tam kucyki, ciągle władają nimi Królewskie Siostry, ciągle uznaje się przyjaźń za wartość.

Potem dodajmy trochę kolorytu zręczną reinterpetacją, na przykład biorąc klasyczny schemat inwazji. Zwykle wygląda to tak, że potężny najeźdźca pacyfikuje całą bezwartościową armię, pokonuje władczynię, zdobywa Canterlot i dokonuje wszelkich starań, by nikt nie przerwał jego władzy, co robi dość nieudolnie. Na końcu ktoś pokonuje go i wszyscy żyją długo i szczęśliwie. Tym razem jednak pobawmy się konwencją. Niech Equestria będzie imperium z prawdziwego zdarzenia, a nowa technologia tylko pomogła im w osiągnięciu mocarstwowości. Kimkolwiek nie byłby wróg, musi wiedzieć, że atak skończy się jego niechybną klęską. Być może miast wielkich czarów i walnego ataku, będzie musiał uciec się do dywersji.

A co z destrukcją? Weźmy na warsztat Celestię, w kanonie władczynię, potężną, dostojną, łaskawą. Wielu usiłuje zrobić z niej tyrankę, ale to dla nas za mało. Idziemy kompletnie w drugą stronę, niszcząc archetyp potężnej królowej. W naszym świecie Księżniczka jest tylko figurantką, marionetką w rękach niewielkiej grupy potentatów technicznych, magicznych i finansowych, którzy chcą w ten sposób utrzymać pozory sprawowania władzy przez Królewskie Siostry i zogniskować na nich uczucia kucyków. Tym samym mamy już podstawę naszego świata.

W ten sposób możemy tego użyć. Zachęcam Was do eksperymentów z wielką trójcą potężnych środków literackich.

Tym samym to wszystko. Dziękuję moim czytelnikom, a już w następnym numerze... Okaże się, w końcu, czy coś może być większym sekretem wieży zegarowej niż to, co pokaże nam czas? Pozdrawiam i życzę powodzenia w Waszej twórczości.



## Przegląd muzyczny marca

Fajnie jest patrzeć na muzykę, ale jeszcze lepiej jest gdy ta się rusza

Aloha! Witamy was w kolejnym przeglądzie muzycznym publikowanym na łamach MANEzette.

Irwin & KingofHills

Tym razem rekordowo przedstawiamy wam ponad 30 utworów (z prawie 100 wyselekcjonowanych!). Wyjątkowo trudno wyłonić dominujący trend miesiąca – panująca równowaga pomiędzy poszczególnymi gatunkami pozwala każdemu cieszyć się dobrą muzyką według własnego uznania. Standardowo rozpocząłem od interpretacji wokально-muzycznych piosenek serialowych, następnie po kolei umieściłem najlepsze według mnie utwory miesiąca, poczynając od tych wywierających największe wrażenie.

Jeśli chodzi o muzyczne newsy, to wybija się przede wszystkim wydanie EPki o wdzięcznym tytule „small horses and other stuff” 4everfreebrony’ego. W Tribrony, pod patronatem Księżniczki Luny odbył się pierwszy w historii naszego fandomu koncert - i to nie byle kogo, a samych Przewalskich Ponies z dalekich, mroźnych, a nade wszystkim rosyjskich ostępów Rosji. Biorąc pod uwagę jakość kapeli, jak i jej kontakt z publiką, chyba nie jest zaskakujące to, że został on uznany za wielki sukces. Wielbiciele tezy postawionej w podtytule, których ominął koncert, mogą cieszyć się z PMVek – jedna interpretuje

muscial Hrabii Monte Christo, druga – znane już moim słuchaczycielkom Chant of Immortality. Niesamowite, jak wzmocnienie przekazu wokálního obrazem jest w stanie wpłynąć na odbiór dzieła, nierzadko nadając mu drugi, specyficzny aspekt (co genialnie wykorzystuje chociażby OhPonyBoy). Przez szacunek do waszego czasu wolnego zostawiam w spokoju twórczość Immatoonlinka, w końcu czekają na was ponad dwie godziny muzycznej podróży...

### Remixy i covery piosenek z 4 sezonu:

#### *Heart strong as horses*

Synthis



[elektronik]

Elektroniczny remix, wyróżniają-

cy się świetnie wykonanymi prześciami pomiędzy poszczególnymi partiami wokálnymi i skupiający się na śpiewie Scootaloo.

#### SimGretina



[house]

Remix house’owy piosenki z serialu. Mimo zmienienia formy (nota: wokál jest identyczny) zachowuje brzmienie oryginału.

#### *Find a music in you*

RockIngot



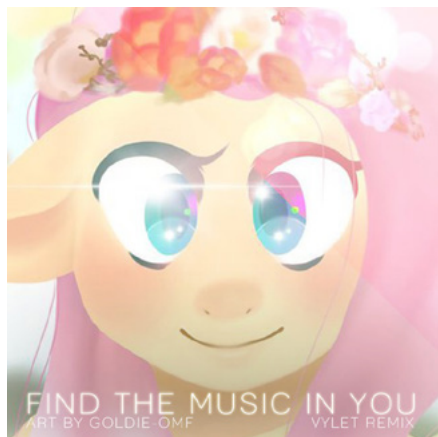
[rock]

Zdecydowanie jeden z najlepszych coverów, jakie dotąd sły- szałem, plasując się tuż obok Vy-



letowego. Początkowo łagodny akompaniament gitary elektrycznej świetnie podkreśla śpiew Fluttershy, by później, po solówce wspólnie z perkusją stworzyć dynamiczną całość.

## Vylet Pony



[vocal][elektronik][house]

Wokalno-elektroniczny cover z taką dawką pozytywów, jakiej nie widziałem od czasów All Levels At Once. Zdecydowanie warto polecać.

## Mush



[chiptune][8-bit]

Cover pozbawiony wokalu, skupiający się na samej melodii wykonanej za pomocą 8-bitowych syntezatorów. Coś dla fanów brzmień rodem ze starej muzyki czy dem.

## A-Ok



[elektronik]

Elektroniczny remix. Źle nie brzmi, ale to coś raczej dla fanów

tego typu brzmień.

## FlutterTreeMuffin (Feat. Jacob Pritchett)



[wokal]

Cover brzmiący prawie identycznie, acz (według mnie) nieco lepiej niż ten ukazany w serialu.

---

## Freewave + Friends - Already Gone



[akustyk]

Zdecydowanie jeden z lepszych kawałków, które pojawiły się w tym miesiącu. Wspomina z nostalgią dawnych twórców kucykowych przebojów, podkreślając to, że odeszli i już nie wrócą. Świetnie wykonane chórki wraz z grą partią gitary akustycznej i nieco zachrypłym, bluesowym śpiewem Freewave dobrze podkreślają przesłanie tekstu. Zdecydowanie warto przesłuchać - po części dla dobrego wykonania, a po części za możliwość zanurzenia się we wspomnieniach o twórcach początków fandomowej muzyki.

## YourEnigma (Ft. Rhyme Flow) - Tavi and Scratch - „On Hold”



[hip-hop][rap]

Kolejna piosenka składająca się na opowieść o Octavii i Vinyl, opisująca rozstanie, tęsknotę, odległość i coraz trudniejszy, zanikający kontakt (pełen kontekst i poprzednie piosenki z tej serii są dostępne na kanale i w opisach piosenek). Świetne orkiestralne intro, dobry elektroniczny podkład w elektronicznym, Hip Hopowym beacie, doskonale przejścia, operowanie emocjami dzięki manipulacji nastrojem utworu przy współudziale perfekcyjnego flow Rhyme Flow - tyle wystarczy, żebym był w stanie strawić rap w jednym sosie z kucykami i nazwać go nawet nie świetnym, a genialnym.

## Forest Rain - Join the Herd



[rock][pony-cover]

Remaster kucykowej parodii piosenki Offspring, której nie trzeba nikomu przedstawiać - jeśli ktoś nie znał jej poprzedniej, nie-zmasterowanej wersji, to powinien zgolić pięcometrową brodę i wyjść z Narnii, czy gdzie do cholery leżał przez ostatnie parę

lat. Dla mnie brzmi jeszcze lepiej niż wcześniej (co, biorąc pod uwagę wzrost umiejętności Forest Raina, nie zaskakuje) i zdecydowanie zasługuje na odświeżenie.

## SlyphStorm - Morning Mist



[elektronik]

Kolejny elektronik Slyphstorma, trzymający równie dobry poziom jak wszystkie poprzednie. Idealna wydaje się całość kompozycji – tekst, wokal rodem ze starych elektroników, podkład dźwiękowy.

## 4everfreebrony (ft. Feather) - Time Is an Adventure

[akustyk]



Niesamowicie pozytywny kawałek. Jego prostota i dobra energia chętnie udzielają się słuchaczowi, któremu ręce, kopyta czy inne masterczułki same rwą się do wybijania rytmu. Ten utwór pochodzi z albumu „Small Horses and Other Stuff”. Całość naprawdę nie brzmi źle, gitara i wokal ładnie ze sobą współgrają... świetne.

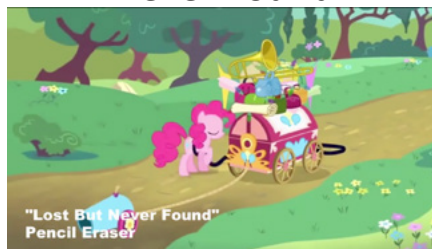
## Celestorm - Found Hope



[rock]

Dzieło naszego rodaka z Warszawy, wyróżniające się świetnym wokalem i ścieżką gitarową z tekstem mówiącym o (to się robi nudne, nie?) osiągnięciu swoich celów niezależnie od okoliczności. Pochwalić trzeba dobre modulowanie emocjami oraz grę perkusji podczas przejść - chociaż niestety bębny w pierwszej połowie piosenki brzmią dla mnie nieco zbyt mętnie. Zdecydowanie polecam.

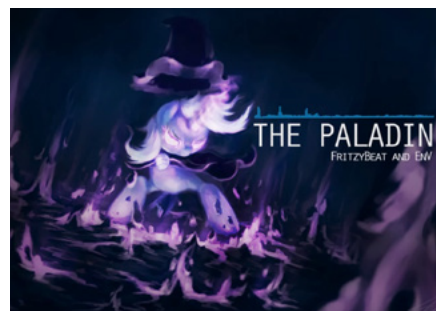
## Pencil Eraser - Lost But Never Found



[rock-akustyk][wokal]

Nieco smężna piosenka o Pinckie Pie, opowiadająca o radzeniu sobie z emocjami. Osobiście wzięła mnie za serce dzięki genialnemu zgraniu tekstu z akompaniamentem, chociaż sporo osób mogłoby uznać ją za nieco zbyt smężną.

## FritzBeat & EnV - Paladin



[Elektronik]

Nazwa podchodzi od definicji paladyna, to jest „rycerza znanego ze swego męstwa i odwagi”, czyli wypisz wymaluj Trixie! Sfera wokalnno-akustyczna nie pozostawia sobie nic do zarzucenia, ponadto piosenka posiada dobry tekst o szukaniu swojego celu.

## Vocal Score Pony - The Hardest Thing - Joafthe-loaf (feat. Feather)



[cover][akustyk]

Cover znanego kawałka, nie odbiegający zbyt od oryginału, jeśli chodzi o wykonanie. Nie odstaje od niego także doskonałą dla fanów akustyków formą.

## LeafRunne - Cloudsailing



[akustyk][instrumental]

Świetny akustyk, przypomina-



jący nastrojem EPkę Friendship Express Replacera, chociaż o nieco niższej notacji.

## Sim Gretina feat. Kathy-Chan - Runway



[elektronik]

Kolejny najlepszy utwór tego duetu twórców od czasów ich poprzedniego najlepszego duetu („Video Games”). Druga już w tym przeglądzie, po „Paladin” FritzyBeata, piosenka opowiadająca o ucieczce i rozwoju. Przyjemne, elektroniczno-orkestralne tony nie odstają od niczego, do czego przyzwyczał nas SimGretina.

## 4everfreebrony - In The End



[akustyk]

Świetny akustyk o przyjaźni, chociaż dla niektórych może być nieco zbyt smętny zarówno jeśli chodzi o dynamikę, jak i o przesłanie.



## Freewave & Evdog - The Unicorns of Canterlot



[rock]

Kolejny w przeglądzie duet Evdoga (na co dzień tworzącego coś pomiędzy reage a akustyką) i Freewave. Genialny wokół, świetny rockowy podkład, tekst o pyszałkowatych jednoroźcach (muzyka serialowa o serialu, och wow) - czego chcieć więcej?

## BlackGryph0n & Baasik - Quest (This Can't Be All)



[elektronik]

Kawałek wyprodukowany przez Baasika, a zaśpiewany i zapisany przez BlackGryph0na - znanego chociażby ze świetnych coverów piosenek Michela Jacksona, współtworzonych z lektorką Apple Bloom. Nie powalając jak świetne Set in the Stone czy Faster than you know i popadając w nieco bardziej houseowe brzmienia, daje sporo nieskomplikowanej radości z samego słuchania.

## TAPS - Get Your Hooves Up



[elektronik]

Najlepszy remix Make a Wish jaki dotąd powstał i miał okazję wpaść mi w ucho. Świetna ścieżka perkusyjna opierająca się głównie na snare'ach i ciężkich, niskich kickach dobrze współgra z oryginałem, nadając mu nieco brudnego wydźwięku. W efekcie uzyskujemy ucztę dla fanów elektronika tego typu.

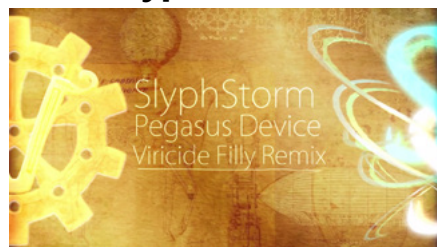
## Arturo Fonseca - Forever And A Day



[jazz]

Rzecz dość rzadko się pojawiająca - lekki jazz z nieco ochrypłym wokalem. I jakby tego było mało - brzmi dobrze. Wierząc autorowi, tekst i wykonanie miało za zadanie oddać tęsknotę za domem.

## ViricideFilly - Pegasus Device - SlyphStorm [remix]

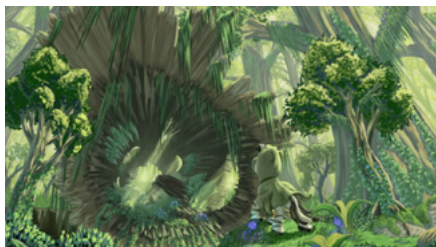


[funk hop]

Remix jednej z najpopularniej-

szych piosenek zeszłego roku, jak dla mnie znacznie ubogacająca brzmienie, zalatującego zbytnio Rainbow Factory, oryginału. Gorąco polecam.

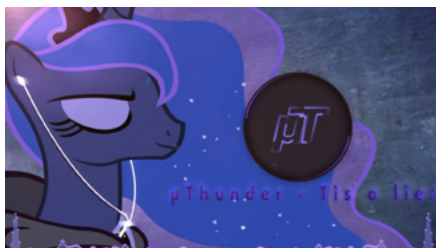
## Pivot - Everfree Shaman



[elektronik][instrumental]

Perkusja posiadająca brzmienia rodem z dżungli, przez swoją dynamikę świetnie wzbogacające bassy, kojarzone przeze mnie dotychczas z ambientem? Mówcie mi jeszcze.

## µThunder - Tis a lie!



[dubstep]

Przyjemny, relaksujący dubstep, nieco kojarzący mi się ze starszymi, dobrymi klasykami tego gatunku (tych chilloutowych, nie spod szyldu Skillrexa) autorstwa chociażby Mt. Edena.

## PrinceWhateverer & Dreamchan - Constellatons



[metal\rock]

Drugi w zestawieniu kawałek

o Trixie, opowiadający o goryczy porażki i tytułowym oglądaniu gwiazdnych układów podczas deszczu. Miejscami słycać akordy charakterystyczne dla prog metalu, jednak całość orbituje wokół standardowej metalowej formy. Brzmi typowo dla tego artysty, przydałoby się nieco wyraźniej zaznaczyć partie Dreamchan, zepchnięte teraz w tło.

## Night Breeze - Thursday



[instrumental]

Instrumental opierający się na brzmieniu akustyka i głębokiego bassu z nieco leniwym, odprężającym brzmieniem.

## Psychgoth ft MEMJ0123 & PhilSerman10 - My lovely rose



[elektronik]

Ciekawy eksperyment muzyczny, polegający na stworzeniu piosenki w rytmie elektronika z lat '90 zmiksowanego z hiszpańskim flamenco. Mam dość mieszane uczucia – miejscami brzmi trochę jak kiczowate techno z wiejskiej potańcówki – jednak pochwalić należy fajne współbrzmienie obu wokali. Słucham nieco wstydliwie, acz z wielkim uśmiechem

na mordce i czekam na wersję po hiszpańsku.

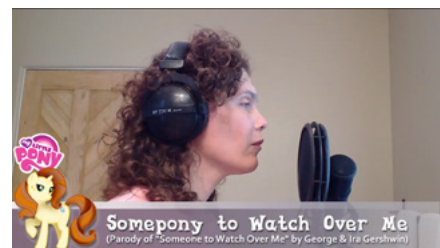
## Psychgoth ft. Pierce Smoulder & Keikoand-Gilly - Knights of Time and Space



[elektronik]

Stara piosenka Psychgotha wykonana z użyciem nieco lepszych wtyczek VST i remasteringu. Jak można się domyślić po tytule - opowiada o Ditzy Doo i Doktorze Whooves.

## Amadhia - „Somepony to Watch Over Me” (parody of „Someone to Watch Over Me”)



[wokal]

Nazywanie tego parodią boli me uszy... czy tam oczy. Niby jest to określenie poprawne, ale jak dla mnie zbyt kojarzy się z wydzwiękiem prześmiewczym, zaś tu nie ma ni krztyny humoru. Jest za to piękny głos Amadhii, wspomagany smagnięciami klawiatury fortepianu w tle, oraz świetny tekst Roda Stewarta. Polecam i zapraszam do przesłuchania.



## GatoPaint - Half Beast



[rock\metal]

Piosenka o Discordzie i jego wpływie na podmiot liryczny wykonana w rytmie szybkiego rocka. Jest dostępna na bandcampie za całe 2 dolary dla każdego, kto zechce być mecenasem sztuki (w cenie dwóch piw).

## EnergyBrony - Hive (Chrysalis theme)

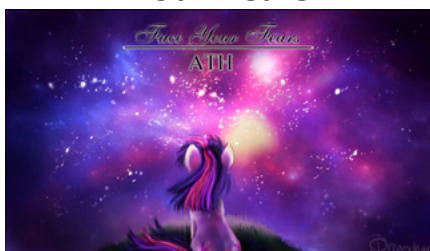


[instrumental][metal]

Rosyjski twórca, którego możecie kojarzyć ze styczniowej EPki Winter Nights (ta, która zabierała Tabun Przewalski's Ponies i Stand Up StonedBluesa), gdzie debiutował utworem „I believe in my friends”. Zamiarem było stworzenie piosenki, która kojarzyłaby się z głównym antagonistą i mimo że według mnie nie został on osiągnięty, świetnie sprawdza się jako instrumental prawie pozbawiony wokalu - poza paroma tekstami Królowej Chrysalis.



## Among The Herd - Face Your Fears



[scream][metal]

Nigdy nie byłem fanem mocnego growlu jako motywu przewodniego utworu, jednak ten kawałek nawet przypadł mi do gustu. Gdyby nieco doszlifować akompaniament, który obecnie wydaje mi się nieco zbyt chaotyczny, efekt byłby świetny.

## Injustrial - The Faceless Scourge



[growl][electronic]

Nie będę porównywał tego utworu do wcześniejszej twórczości Injustriala. Powiem za to, że połączenie ostrego, charczącego głosu mającego imitować rój podmieńców, wstawek z „This Day Aria” i żywych rytmów współgra ze sobą wręcz przepięknie. I mówię to ja, osoba, która z reguły unika tego gatunku muzyki.

## Mush - Changeling (cover)



[8-bit]

Chiptune'owy remix dzieła Blaze Tuxe i Ozzwaldego. Kawałek brzmi znacznie lepiej dzięki korekcji wokali i ścieżki basowej względem oryginału. Całość nabrała także nieco 8-bitowego, chiptune'owego brzmienia.

## Kyoga - Of Greater Horizons (VIP)



[Orchestral]

Przedłużona (i zresztą lepsza) wersja wypuszczonego wcześniej utworu od Kyoga. W porównaniu do oryginału cechuje się lekkim stonowaniem instrumentów strunowych, dodaniem paru drobiazgów i dopracowaniem linii melodycznej. Jak dla mnie - świetne do czytania fanfików typu „Adventure”.

## 4everfreebrony - Sky Dream



[Akustyk]

Przyjemny kawałek od 4ever-

freebrony'ego. Co mnie osobiście nieco zaskoczyło to brak linii wokalne - zarówno rytm, jak i ogólny wydzźwięk wręcz nakłaniają do dodania jakiegoś miękkiego głosu, najlepiej męskiego, jak np. AcousticBrony'ego.

## Night Breeze - Sedimentary



[Instrumental]

Muszę koniecznie nadrobić zaległości w odcinkach. Utwór poświęcony Maud Pie, z początku ambientowy (plus odgłosy chodzenia po żwirze albo czymś podobnym), by później przerodzić się w lekki, rytmiczny tercet bass-fortepian-perkusja, zaś na koniec wrócić do koncepcji pierwszych kilkunastu sekund.

## CxDr and Digibro befriended SGAP – For {}, From Idyllia



[poezja śpiewana]

Tekst do utworu został stworzony przez Idyllę na rocznicę „Sori 52”, nieco przywołujący na myśl utwory Woodkida. Ciężki, trudny do interpretacji tekst czytany niskim chrypliwym głosem, na tle lekkiego bitu (samplowanego głównie z piosenek SGAP) sprawia, że jest to jeden z ciekawszych kawałków tego miesiąca.

## The Four Horsemen – Derpy and Carrot Top's Epic



[Orchestral]

Partia jedenasta epickiej serii przygód dwóch backgroundów. Stylistycznie przypomina mi Epic Score, zwłaszcza przy zakończeniu. Krótkie, fajne i przyjemne w odbiorze, polecam i zapraszam.

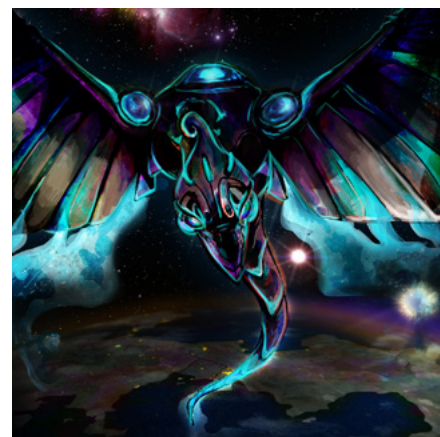
## GatoPaint – Endless Mist Of Nightmares [L-Train remix]



[Metal]

L-Train w formie! Niedługo po wydaniu „Moonrise” postanowił zabrać się -za prośbą GatoPaint'a- za remix utworu traktującego o Rarity, a raczej jej 'mhroczonej' wersji. Rozpoczyna się spokojnie, ale nie dajcie się zwieść – to tylko wstęp. Cała reszta brzmi obłądnie.

## General Mumble – Cygni



[Elektronik]

Świetny kawałek z EPki „Ariah”. Wyróżnia się kicksnare'ową pętlą (nie cierpiąc na monotonię tak dobrze znaną z kawałków Tombstone'a) i mocnym, głębokim basem z harmonijnymi dźwiękami w tle. Dobre do relaksu i idealne jako przedostatnia nuta tego przeglądu.

## Nicolas Dominique – At the Rift



[Elektro?]

Nikołaja nikomu przedstawiać raczej nie trzeba. Tutaj mamy kolejny przyjemny kawałek z albumu luźno powiązanego z Fallout Equestria, a konkretniej do skucykowanej wersji Rozpadliny z New Vegas. Ładnie skomponowane dźwięki pozwalają mi uszom odpocząć od ton kiepskich, popowych piosenek lecących w radiu. Oby tak dalej, Nikolasie.



## Mamusia mnie zostawiła

Czyli smutny artykuł o porzuconych opowiadaniach

Patrzysz i serce ci się kraje. Takie toto małe, biedne, samotne. Siedzi i łka: „Gdzie moi rodzice? Jeszcze niedawno tu byli”. Byli, ale się zbyli; zostawili po sobie trzy marnej długości rozdziały. Żeby chociaż trzy! Ile jest opowiadań, które autorzy porzucili po kilkustronicowym prologu?

Madeleine

**P**rzyczyny takiego zjawiska są powszechnie znane. Głównym winowajcą, plasującym się u szczytu „Listy powodów, dla których autorzy zostawiają rozbrabany tekst”, pozostanie z pewnością – mówiąc oględnie – życie. Rodzaj zarazy, na którą nikt jeszcze nie wynalazł szczepionki, a jedyne „lekarstwo” ma, niestety, działanie wieczyste. Każdy ma jakieś obowiązki (niestety), szkołę (powiedzmy), pracę (czasami). W obliczu zbliżającego się kolokwium zaliczeniowego opowiadanie, które wisi sobie na forum i kiśnie, traci na znaczeniu. I bardzo dobrze – wszak trzeba mieć w życiu priorytety. (Autorzy, nie czytajcie tych głupot. Nic nie jest ważniejsze od tego, czy Twilight w następnym rozdziale prześpi się wreszcie z Waszym OC-kim i czy okaże się, że Rainbow Dash jest changelingiem. A kolokwium nie zając. Są drugie terminy.)

Z drugiej strony mamy leniwość, ale nie będę rozwijać tego punktu, bo mi się nie chce.

Niektórzy z kolei są żarliwymi wyznawcami zachodniofanfikowego odłamu odjutronizmu o swojsko brzmiącej nazwie „kiedyś”.

Podstawowa modlitwa w tej wyjątkowo popularnej religii brzmi: „Na swój rzekomy talent zarzekam się – zaprawdę, kiedyś to dokończę, tak mi dopomóż Wenie Wszechmogący, listy w Winampie i wszelkie inne wspomagacze”. (Czy ktoś oprócz mnie używa jeszcze Winampa? Choć jeden? Ktokolwiek?)

Wreszcie – tym, co powstrzymuje ludzi przed kończeniem dzieł, jest brak pomysłu, umiejętności i wiedzy (co zabawne, istnieje spora rzesza „autorów”, którym wspomniany czynnik w pisaniu bynajmniej nie przeszkadza).

Ale, ale – powyższe zdania przekazują treści dość oczywiste. Zresztą, kto nigdy w połowie pracy nie porzucił opowiadania lub jakiegokolwiek innego przejawu twórczości, niech pierwszy rzuci kamień. Jakoś nikt się nie wrywa. Oczywiście – omawiane zjawisko działa na nerwy czytelnikom, którzy czują się tak, jakby ktoś podarował im złoty wisior, a u jubilera okazało się, że to tombak. Najpierw kilka rozdziałów wciągającej lektury, a potem już tylko pustka i część ciała, gdzie się plecy kończą.

No właśnie.

W tym miejscu należałoby zadać pytanie, czy można coś zrobić, by porzuconych opowiadań było jak najmniej. Odpowiedź brzmi – zawsze można próbować. A czego dokładnie?

### Technika nr 1 – Truciciel

„Kiedy będzie następny rozdział?”

„Napisaleś już?”

„Może byś się pośpieszył?”

„Ostatni rozdział wyszedł trzy miesiące temu.”

„Piszesz?”

„Nie piszesz?”

„Czemu nie piszesz?”

„Skoro nie piszesz, to co robisz?”

„Powinieneś pisać, a nie oglądać koty w internetach.” (Wyjątkowo perfidnie.)

I jeszcze kilka tysięcy podobnych pytań, stwierdzeń, tudzież wykrzyknień i pretensji. Wystarczy jedna osoba zajmująca się regularnym truciem pewnej czę-

ści ciała, by zmobilizować twórcę do jakiegokolwiek (tfu, wytężonej, WYTĘŻONEJ, właśnie o to słowo chodziło) pracy. Najlepiej, by owa osoba nie była przez autora zbyt lubiana, bo jeśli będzie, to... szybko przestanie.

## Technika nr 2 – Mam plan i nie zawaham się go użyć

Pisanie na żywiół wygląda tak:

a) Ten fanfik, co go właśnie przeczytałem, jest świetny! Napiszę coś podobnego.

b) Lubię Twilight, a ona lubi czary. Napiszę coś o tym, jak Twilight uczy się czarów.

c) A gdyby tak napisać coś, co będzie kucykową wersją (tu wstaw tytuł dowolnego dzieła spoza fandomu)?

We wszystkich punktach jak mantra powtarza się jedno słowo: „coś”. Nieokreślone, rozmyte, nie do końca wiadomo, co. Chyba nikt nie zaprzeczy, że wie, o czym w ogóle chcemy pisać, może w owej czynności nieco pomóc. Odrobinę. Ciut, ciut. Jakoś trudniej porzucić opowiadanie, kiedy wiemy, co za chwilę ma się w nim dzieć.

Podobno pisarz to nie artysta, lecz rzemieślnik (ja tam nie wiem, ale ktoś taki jak King chyba nie może się mylić), a rzemieślnikowi w pracy przydaje się plan. W przypadku opowiadania wielorozdziałowego wystarczy podzielić akcję i wypisać na karteczce (lub, jak ktoś ma więcej czasu, wykaligrafować), co ma się dzieć w danym rozdziale, a potem po prostu się tego trzymać. W trakcie pisania plan można przecież rozbudowywać, modyfikować, zmieniać, zapisywać na marginesach fajne kwestie, które mają powiedzieć bohaterowie (i które bardzo szybko wylatują z głowy) itp.

## Technika nr 3 – Pan stworzył zakończenie i widział, że było dobre

Pomysł tak głupi, że może się udać.

Polega to na tym, że już na wstępie wymyślamy zakończenie i skrętnie je zapisujemy. Może to być jedno zdanie, może być akapit albo cała strona. Obojętnie. Ważne, żeby było – jak to mawia dzisiejsza młodzież – EPICKIE (a tak serio, epicki może być co najwyżej utwór literacki, bo to słowo oznacza „charakterystyczny dla epiki, opisowy”). Nasze epickie zakończenie bazgrolimy na skrawku papieru lub zapisujemy w pliku na komputerze i wystawiamy w publicznym miejscu (biurko, pulpit. Czoło nie, bo to ma być widoczne dla autora notatki). Następnie co kilka dni czytamy nasze zakończenie, wzdychając z rozkoszą: „O matko, jakie ono epickie!”, potem zaś jęczymy z rozpaczą: „Ale cóż z tego, skoro nie mogę pokazać go światu bez reszty historii?”. I oto mamy całkiem niezły powód, żeby napisać prolog i sto rozdziałów rozwinięcia. (A to wszystko po to, by w połowie stwierdzić, że zakończenie jednak nie jest takie dobre i cała fabuła nadaje się do powietrza.)

## Technika nr 4 – Anty-próżnia

Metoda niepewna, bo ani trochę niezależna od samego twórcy.

Nikt nie lubi braku komentarzy. Jeśli autor mówi, że go to nie obchodzi, że brak uwagi po nim spływa i że będzie pisał mimo wszystko, bo to kocha – beczelnie kłamie. Każdy pragnie komentarzy: krótkich, długich, pozytywnych, krytycznych – JAKICHKOLWIEK. Zerowe zainteresowanie kolejnym i kolejnym rozdziałem jest dla motywacji twórcy tym, czym dla rybki akwarium-kula – torturą

(tak, tak, nie należy trzymać rybek w kulach, gdyż krągły kształt naczynia sprawia, że zwierzę traci orientację, a brak kątów – że nie ma się gdzie „schować” i żyje w permanentnym stresie. Taki tam drobny aspekt edukacyjny). Nawet jeżeli autor wie, iż opowiadanie jest co najmniej dobre, to brak komentarzy generuje jedną myśl: „Dzieło nie jest warte napisania nawet zdania komentarza” = „Jest beznadziejne” = „Nie opłaca się kończyć”.

Komentarze po każdym rozdziale karmią Wena. Mówię to z bólem serca, ale czasem lepiej regularnie napisać dwuzdaniowy komentarz niż z porządną recenzją czekać do ukończenia dzieła, bo to może nigdy nie nastąpić.

## Technika nr 5 – Drobne krociki

Należy powiedzieć sobie, że pisanie choćby jednego zdania dziennie jest równie wartościowe, co napisanie od razu całego rozdziału, a następnie powtarzać uparcie, dopóki się w to nie uwierzy.

Wadą sposobu jest to, że nie działa. Zaletą – że jeśli będziemy ściśle trzymać się wytycznych, za rok znajdziemy się o trzysta sześćdziesiąt pięć zdań bliżej zakończenia.

Proces twórczy różni się w zależności od indywidualnych cech autora. Być może powyższe metody przyczynią się do ukończenia jakiegoś tekstu.

Ale chwila – to miał być przecież „smutny artykuł”! W związku z tym podsumuję, że nie ma co próbować, bo koniec końców i tak zwycięży lenistwo.

A może nie?



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**





**Verlax**

## Kłamstwo

Był sobie pewnego razu bojownik o wolność (freedom fighter), co na wiecu przemawiał ludowym. Stał on na podwyższeniu oraz z prawicą wyciągniętą w górę, szukając pomocy Bożej, przemawiał do uciemnionych robotników. Zapędził się w swej przemowie i powiedział między innymi, że walczą o Prawdę. Pewien nieco nierozgarnięty, ale na swoisty sposób rozumny przedstawiciel zapytał „A da się to zjeść?”.

Różni etycy i filozofowie maści wszelakiej rozważali wartość Prawdy. Jak wiadomo, Prawda musi być. Dlaczego? Argumenty są różne. Kiedyś Prawdę rozumiano jako coś naturalnego, zaś Kłamstwo było grzechem karanym z Woli Boskiej. Innym argumentem jest, jakoby Prawda była naturalnie potrzebna do tworzenia społeczeństwa, albowiem ludzie łączą się w grupy dopiero gdy sobie nawzajem ufają. Prawda jest również poszukiwana w związku małżeńskim, w licznych zawodach, w tym również polityce, uznaje się ją za wartość wielką. Media również bardzo lubią o sobie mówić, że szukają Prawdy, stawiają ją na piedestale jako wartość najwyższą i główne zadanie tej „czwartej władzy”. Cytując klasyka, Prawda, Prawda i tylko Prawda!

Ale coś jednak zgrzyta w tym poglądzie. Temistokles, archont i strateg starożytnych Aten, prawił na zgromadzeniu ludowym, jakoby potrzebna byłaby większa i silniejsza flota, by złupić oraz ograbić Egipcjan. Nie minęło jednak nawet i kilka lat, a flota perska pukała do bram. Temistokles śmiał się Persom w twarz. W końcu gdyby nie okłamał Ateńczyków, do czego tak naprawdę potrzebował tej floty, nigdy by jej nie miał. Bitwa pod Salaminą była wygrana.

To było tak zwane „kłamstwo polityczne, w wyższej sprawie”.

Pewnego razu w starym NRD mieszkała pewna starsza wiekiem pani, co wielbiła ustrój socjalistyczny. Do tego stopnia, że gdy budzi się ze śpiączki, wciąż myśli, jakoby w Niemczech panował socjalizm. Jej syn, by nie doprowadzić jej do zawału, kłamie, fabrykuje dowody, utrzymuje ją w niewiedzy i wmawia jej, że mur berliński wcale nie upadł. To scenariusz świetnego filmu „Good Bye Lenin!”, który notabene głęboko polecam.

Tutaj okłamano bliskich, ale również w „słusznej sprawie”.

Oraz oczywiście mój ulubiony rodzaj kłamstwa, czyli „eufemizmy” oraz różnego rodzaju „określenia”. Rząd nie kłamie, tylko „dezinformuje”. Służby nie zabijają, tylko „neutralizują”. Lekarze nie mówią, że pacjent nie ma szans na przeżycie, tylko „damy z siebie wszystko” (to określenie od razu wskazuje, że lepiej nie mieć nadziei, patrz reprezentacja w piłce nożnej, także konferencje prasowe). A także wszelkiego rodzaju „słownictwo dyplomatyczne”, to jest: „uważam, że trzeba to dopracować” (ten pomysł jest kretyński), „właśnie dokańczamy projekt” (właśnie zaczynamy), „nie gwarantuję, że się pojawię” (na pewno się nie pojawię) i tak dalej...

W sumie z tym rodzajem Kłamstwa mam największy problem przy wytłumaczeniu, ale w większości wypadków po prostu staramy się nie urazić pewnych person. Nie życzymy im niekorzyści, po prostu nie chcemy bardziej denerwować okłamywanych, niż robiliśmy to do tej pory. Nie jest to Kłamstwo wrogie, wręcz przeciwnie. To właśnie Prawda tutaj byłaby agresywna, wroga i niebezpieczna.

Więc jak to niby jest z tą Prawdą i Kłamstwem? Czy Prawda jest wartością w samą w sobie? Machiavelli w swoich pracach politycznych prawił, że jest tylko jeden powód, dla którego można by nie kłamać, a jest nim możliwość, że Kłamstwo się wyda (choć stawić Machiavelliego za autorytet moralny to kiepska idea). Etyka chrześcijańska, jak i filozofowie prawią, że Kłamstwa jednak należy się wystrzegać, a jedynie Prawda nas wyzwoli. Więc ostatecznie jak? A może, parafrazując klasyka, Kłamstwo, Kłamstwo i tylko Kłamstwo?

W sumie ciekawy byłby świat, w którym Kłamstwa by nie było. Pytanie tylko, czy nie zalałby się pod załewem absurdu wynikającym z ludzkiej natury.







**Dolar84**

## Rozważania zgryźliwego tetryka

**Tłumaczu, jak śmiesz  
być recenzentem?!**

Kilkukrotnie spotykałem się już z zastrzeżeniami i laniem jadu w stosunku do tłumaczy, którzy ośmielają się recenzować przekładane przez siebie opowiadania. Najczęściej formowane zarzuty dotyczą bezczelnej autoreklamy i próby promowania swoich tłumaczeń kosztem innych, znacznie lepszych (według krytykantów) opowiadań.

Jakby to tak uprzejmię... Sprawa jest dosyć zawiła. Z jednej strony mogę zrozumieć oskarżenia o autoreklamę, ponieważ jest w nich nieco racji. Nie da się ukryć, iż, chwając jakiegoś fanfika i podając informację o tłumaczeniu, recenzent stara się wzbudzić zainteresowanie tymże tekstem. Całkowicie naturalne, prawda? Pragnę jednak zwrócić uwagę na jeden, kluczowy aspekt – recenzuje się samo opowiadanie, a nie jego tłumaczenie. Dlatego zasadą (bardzo rzadko łamaną) jest, iż w wypadku stworzenia tekstu o przykładowym opowiadaniu z gatunku „jednostrzałowców”, którego tłumaczenie zostało zakończone, nie publikuje się go przed pojawieniem się rzeczowej recenzji.

Sprawa z opowiadaniem wielorozdziałowymi jest nieco bardziej skomplikowana. Czasami tłumaczone opowiadanie jest tak dobre, iż po prostu prosi się o wystawienie mu pochlebnej opinii, a jego długość znacznie utrudnia napisanie jej po zakończeniu tłumaczenia (które z zasady nie jest procesem krótkim). Z tego powodu czasami dochodzi do sytuacji, gdzie ten zły tłumacz-recenzent śmie je gloryfikować, zanim je przełoży do końca (przykład w tym numerze).

Teoretycznie można by tego uniknąć, gdyby ktoś inny zrecenzował takiego problematycznego fanfika. Jest to niby jakieś rozwiązanie, jednak również tu pojawiają się problemy. Głównie dlatego, iż tłumacz siłą rzeczy wiąże się z opowiadaniem i rzadko jest mu w smak, by opisywał je ktoś inny. Podejście egoistyczne, ale w pewnym sensie usprawiedliwione. Czym dokładnie? Ano tym, że mało kto zna opowiadanie tak dobrze jak osoba, która przekłada je na inny język i musi zwracać uwagę na wszelkie niuanse i szczegóły. Można wręcz powiedzieć, iż jest to idealna rekomendacja dla istnienia takiej abominacji, jaką według niektórych jest tłumacz-recenzent.

A co do promowania tych opowiadań kosztem innych? No cóż, sądzę, iż opowiadania tłumaczone są dlatego, ponieważ są uznawane za dobre. To nawet dosyć logiczne, czyż nie? Dlaczego więc przekładający miały szukać czegoś innego, skoro już ma pod nosem świetny tekst, a wybór recenzowanego fanfika należy właśnie do niego? Jeżeli zaś ktoś się nie zgadza z doborem dzieł fandomu, to ma na dobrą sprawę aż dwa wyjścia – może albo narzekać i nic z tym nie zrobić, albo ruszyć cztery litery i samemu spłodzić własną recenzję. Mamy dwa fanowskie e-ziny, tak więc jest gdzie publikować, wszystko zatem zależy od chęci. No i od pracy, którą trzeba włożyć w napisanie recenzji, ale to naprawdę nie jest aż tak wielki wysiłek. Naturalnie, jeżeli komuś chce się go podjąć. I tym akcentem żegnam się z Państwem.



# PARK STICK OF TRUTH

## South Park: The Stick of Truth – Recenzja

„South Park”, ikona amerykańskiej kultury (o ironio), jedna z najbardziej znanych kreskówek naszych lat, pierwowzór (i to znacznie lepszy) „Włat-ców Móch”. Teraz pojawiła się swoista „egranizacja” tego wszystkiego. Coś, co w gruncie rzeczy podsumowuje wszystkie dotychczasowe sezony South Parku.

Verlax

Studio Obsidian Entertainment, znane z produkcji wielu uznanych RPGów oraz twórcy serialu postanowili połączyć siły, by stworzyć doprawdy znakomitą grę. Jednak osobiście nie lubię o tym mówić jako o „grze samej w sobie”. Owszem, mechanika jest rozbudowana, jednak to, czym jest South Park, można określić celniej, a mianowicie jest to interaktywny sezon South Parku z tymi samymi postaciami, absurdem, żartami, gagami oraz charakterystyczną otoczką.

To, co rzuca się na pierwszy rzut oka, to właśnie szata graficzna. Jest ona żywcem wzięta z serialu – charakterystyczna kreska, kolorystyka, „zaciśnięte oczy”. Co jeszcze piękniejsze, po raz pierwszy mamy dostęp do pełnej mapy South Parku ze wszystkimi miejscami oraz dokładnie odwzorowanymi domami bohaterów, w tym głównej czwórki – Stana Marsha, Erica Cartmana, Kyle’a Broflovskiego i Kenny’ego McCormicka.

Krótko o fabule, która jest tak bezsensowna i absurdalna, że aż doskonała i trzymająca w napięciu do samego końca. Dzieciaki South Parku grają w zaawanso-

wanego LARPa, dzieląc się na dwa stronnictwa. Ludzie z Kupa Keep będący pod dowództwem Cartmana, a także Elfy pod komendą Kyle’a. Obydwie frakcje toczą ciągłe wojny o legendarny artefakt – Kijek Prawdy. Jest to przedmiot, który pozwala zmieniać zasady LARPa wewnątrz gry, w praktyce dając nieograniczoną moc. Wojna trwa, jednak wszystko się zmienia, gdy do South Parku przybywa nowy dzieciak – ty.

Zacznijmy od mechaniki. W praktyce nie mogło to już być lepiej zrobione. Jak każdy typowy RPG, w South Parku jest dzienniczek zadań z zaznaczonymi questami, mamy mapę o średniej dokładności, mamy system szybkiej podróży (Timmy!), mamy lokalne sklepy, w którym możemy kupić odpowiedni ekwipunek. Za nasze główne menu, w którym się poruszamy, odpowiada... Facebook, a raczej jego odpowiednik w South Parku. Doprawdy, nie ma nic bardziej zabawnego, niż czytać posty na tablicy od wszystkich naszych znajomych – Jezusa, Pana Niewolnika, Buttersa, twojej Mamy, Ala Gore’a czy Ken... Przepraszam, Księżniczki Kenny’ego.

Mamy również typowo-nietypowy podział na klasy. Mamy wojownika, maga, złodzieja i... Żyda.

I wbrew pozorom wszystkie cztery klasy są doprawdy zabawne przy gameplay’u. Sam Żyd potrafi miażdżyć wrogów Egipskimi Plagami, użyć legendarnej sztuki Jew-Jitsu oraz posługiwać się w walce procą Dawida. Ja osobiście grałem magiem, który potrafił między innymi zamrażać wrogów, używając do tego gaśnicy, czy przywołać błyskawicę, wylewając na wroga wiadro wody, a potem wtykając kable.

Oczywiście, dobry RPG nie mógłby sobie radzić bez walki. Walczy się w systemie turowym na statycznych arenach. W trakcie każdej tury nasz bohater oraz jego towarzysz (Paladyn Butters Miłosierny rządzi!) wykonują akcje, używają mikstury (jedzą chrupki) lub używają potężnej umiejętności (np. Cartman aktywujący Chip i miotający błyskawicę za każdym razem, gdy przeklnie, czy Księżniczka Kenny traktująca wrogów na grzbiecie swego jednorożca).

Gama przeciwników, z którymi walczyliśmy, jest doprawdy długa i szeroka. Spotkamy się z przera-



żającymi rudzielcami, oddziałami żydowskich elfów, siłami specjalnymi USA, kosmitami, menelami, człowieko-niedźwiedzio-świnia, wiceprezydentem tego wspaniałego kraju oraz straszliwymi kanadyjskimi niedźwiedziami.

To, co jednak jest największą zaletą Kijka Prawdy, jest sam „South Park”. Zbereżne, wulgarne dowcipy, nawiązania do amerykańskiej kultury oraz najnowszych wydarzeń, tona celnych żartów i gagów sytuacyjnych, gry słowne, smaczki poukrywane w przedmiotach. Tego jest cała masa i dla samego odnajdywania nawiązań ze starych odcinków South Parku warto tę grę zakupić, a nawet bez ich znajomości wątpię, by ktoś nie padł ze śmiechu przy walce z finałowym bossem, którym okazuje się... Dobra, uznajmy może po prostu, że o ile początki gry są jeszcze normalne, to tak gdzieś od połowy poziom absurdu przerasta wszelkie himalajskie góry. Gra bardzo śmieje się ze Skyrima (Smocze Dziecię, soundtrack, pierdy), robi sobie jaja z faktu, że bohater jest niemy, czy chociażby wyśmiewa mocno Dungeons & Dragons. Uważni gracze również zauważą świetne nawiązanie do kultowego filmu „Coś”.

Osobną kwestią jest soundtrack. Nigdy bym nie pomyślał, że „egranizacja” South Parku będzie miała tak perfekcyjną ścieżkę dźwiękową, dorównującą wszystkim tym RPGom z najwyższej półki w postaci Mass Effect czy też Dark Souls. Mamy utwory brzmiące kropka w kropkę z tymi ze Skyrima, mamy dziwaczne kompo-

zycje wiejskie oraz mój ukochany utwór – „Princess Kenny Theme”. Doprawdy perfekcja.

No dobrze, a wady? Po pierwsze, problemy z QTE. Otóż jest ich bardzo dużo, chociażby wszystkie umiejętności specjalne wymagają ich używania. Powoduje to niestety, że część z nich często jest bezużyteczna właśnie z powodu faktu, że są trudne do wykonania, a potencjalna porażka jest zbyt bolesna. QTE występują też w innych momentach fabuły, co czasem doprowadza do kompletnego absurdu. Na przykład nigdy bym się nie spodziewał, że dwanaście razy zginę, próbując dokończyć aborcji na mężczyźnie...

Osobną kwestią jest tłumaczenie. Czasami tłumacze radzą sobie naprawdę nieźle (przetłumaczenie chociażby imienia naszego bohatera „Douchebag” na „Dekla”, czy „PP” na „PIPA”), a z drugiej strony nie zawsze zauważają gry słowne i nawiązania. Można chociażby znaleźć przedmiot – grę komputerową „Shadow of the Cyclops” co zostało przetłumaczone dosłownie, a nie powinno.

Gra dodatkowo jest nie tylko relatywnie krótka, ale i porażają-

co prosta. Na normalnym poziomie jedynie bossowie sprawiają problemy, a wtedy z pomocą przychodzi ogromna ilość mikstur, jakie możemy wypić. Przeszkadza również fakt, że pod koniec gry często używamy dokładnie tych samych kombinacji ataków. W efekcie walka staje się bardzo monotonna, zaś tylko dowcipy i absurd wylewający się z ekranu pozwalają dokończyć rozgrywkę.

Co najważniejsze jednak, gra jest perfekcyjnie zrozumiała dla każdego gracza, nie tylko fana serialu „South Park”. Sam nie obejrzałem wiele z serialu, ale umiałem wychwycić większość nawiązań z dowcipów i porządnie rzałem, doprawdy inwencja twórców była wielka. Podsumowując, uważam Kijek Prawdy za godną „egranizację” kultowego serialu i gorąco go polecam zarówno jego fanom, jak i zwykłym graczom szukającym dobrej rozrywki.



**Bitwa z Bossem - Rudym Dyżurnym**

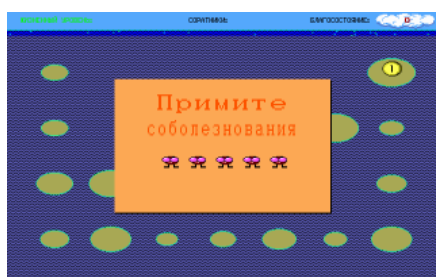
# Zgryźliwy Tetryk Poleca: Przegląd Gier Przedpotopowych

Część 4

Los bywa złośliwy – zostało jeszcze tyle gier do przypomnienia, a mnie się kończą pomysły na wstępniaki... No nic – zapraszam ponownie w świat dużych pikseli.

Dolar84

## 1. Perestroika



Tym razem wyprawę przez stare gry rozpoczniemy w Związku Radzieckim. Kiedy w 1989 roku trwał tam czas przemian, grupa programistów zrzeszona w firmę o nazwie Locis stworzyła i wypuściła grę Perestroika, nazwaną tak na cześć oficjalnej polityki Michała Gorbaczowa. Na ekranie startowym witała nas twarz tegoż polityka z budynkami Kremla w tle. Jeżeli po tym opisie spodziewaliście się wyszukanego symulatora politycznego, to niestety będzie musiał srodze zawieść Wasze nadzieje. Gra jest prostą platformówką, w której poruszamy się żabopodobnym bohaterem-demokratą. Waszym zadaniem jest skakanie po znikających liliach wodnych (symbolizujących stale zmieniające się prawa w ZSRR), zbieranie kolorowych kulek mających przedstawiać takie rzeczy jak dobra konsumpcyjne, transak-

cje walutowe, podatki o charakterze progresywnym i inne miłe udogodnienia. Żeby nie było za łatwo, na późniejszych poziomach pojawiają się wrogowie – biurokraci. Ganiają oni naszą żabkę, usiłując ją pożreć. I tak z poziomu na poziom... Należy powiedzieć, iż gra nie należała do najprostszych – twórcy postarali się, żeby kolejne fazy wymagały doskonałego refleksu i zdolności do błyskawicznej oceny stale zmieniającej się sytuacji na polu gry. A kiedy w końcu polegliśmy... na ekranie końcowym pojawiali się wyżej wspomniani biurokraci, którzy tańczyli i torturowali nasze uszy, śpiewając: „CZA CZA CZA! CZA CZA CZA! CZA CZA CZA!”. Gwarantuję Wam, iż był to jeden z najbardziej wkurzających ekranów końcowych w historii gier. Tym bardziej jeżeli przypadkiem graliście w wersję, w której nic oprócz twardego resetu nie było w stanie go wyłączyć...

## 2. North & South



Skoro zacząłem od gry nawiązującej do polityki, to teraz pora wrzucić coś związanego z walką, dla odmiany toczoną na zupełnie innym kontynencie. Wydana w 1989 roku gra North & South grupy Infogrames przenosiła nas na pola bitewne amerykańskiej wojny secesyjnej. Na samym początku mogliśmy opowiedzieć się po jednej ze stron, wybrać rok startowy i uruchomić bądź wyłączyć kilka opcji, mających niebagatelny wpływ na przebieg rozgrywki. Kiedy dopełniliśmy formalności, przechodziliśmy na ekran gry, by rozpocząć batalię i pogonić tę niebieską hołotę z powrotem do Waszyngtonu! Cóż można było znaleźć na mapie początkowej? W zależności od wybranego roku posiadaliśmy pod swoją kontrolą kilka stanów i odpowiednią liczbę armii. Rozgrywka polegała na odpowiednim przesuwaniu swoich



sił, by zająć jak największe terytorium, dopaść wrogów i zniszczyć ich w bitwie. Kiedy dochodziło do spotkania, przenosiliśmy się na pole bitwy, którą prowadziliśmy przy pomocy piechoty, kawalerii i – naturalnie – armat. Jeżeli nasze wojsko było większe od podstawowej jednostki, w miarę ponoszonych strat na pole walki docierały posiłki, które mogły zmienić przebieg całej bitwy. Choć to wszystko brzmi skomplikowanie, to prowadzenie jednostek było banalne i intuicyjne. Nie chciałbym również, byście odnieśli wrażenie, iż cała gra charakteryzowała się śmiertelną powagą – wręcz przeciwnie. Twórcy podeszli do tematu lekko i wypełnili ją humorystycznymi scenkami i gagami. Bo wszakże jak skuteczniej przejąć złoto w pociągu przeciwnika, niż biegnąc po wagonach, pokonując przy okazji hordy strażników? Zatem w grze, oprócz elementów taktyczno-strategicznych, pojawiały się także zręcznościowe. Oczywiście obecny był również czynnik losowy – możecie mi wierzyć, że nieraz przyszło graczowi gryźć palce, gdy do opanowanej przez Unię Północnej Karoliny przybywał kolejny statek z uzupełnieniami, a tymczasem na południu wojska naszej Konfederacji były co kilka tur (lub częściej) pacyfikowane przez Indian lub bombardowane przez obudzonych ze sjesty Meksykanów. Czy mógłbym napisać

o tej grze coś jeszcze? Naturalnie, ale o wiele lepiej, żebyście sami ją pozyskali, ubrali szary mundur (jedyne słuszne) i ruszyli do walki. To arms in Dixie!

### 3. Zool



Tym razem wrócimy może do cudownego świata platformówek 2D. Jeżeli zaś o nim mowa, to nie sposób nie wspomnieć o grze Zool. Jej fabuła była prosta jak sto metrów sznurka w kieszeni – oto na ziemię przybywa kosmiczny gremlin-ninja (choć i tak wszyscy nazywali go mrówką), którego zadaniem jest przejść siedem światów dla zdobycia uznania. Naturalnie, jak powszechnie wiadomo, nasza planeta zbudowana jest głównie ze słodyczy, co twórcy gry pokazywali wręcz... namolnie przez pierwsze trzy poziomy. Na pewno spory udział miało tu lokowanie produktu w grze przez firmę Chupa Chups. Trzeba przyznać, iż zebranie podczas rozgrywki lizaków z ich logo przynosiło naprawdę dużo punktów... Dostyc jednak o tym – przejdźmy do samej rozgrywki. Zasady są proste – biegiesz przed siebie, zbierasz wszystko, co daje punkty i niwelujesz wszelką opozycję. To zadziwiające, jak taki prosty schemat potrafi trafić do graczy, którzy potrafili spędzać naprawdę dużo czasu na bieganiu mrów... to jest gremlinem-ninja. Może wpływ miała na to cukierkowa (całkiem do-

słownie) i ciesząca oko grafika? Może muzyka, której słuchało się naprawdę przyjemnie? Jakby nie było, gra cieszyła się sporą popularnością i nawet dzisiaj można do niej wrócić, żeby zrelaksować się po ciężkim dniu.

### 4. Populous



W 1989 roku światło dzienne ujrzała trzecia gra firmy Bullfrog (z którą w tym przeglądzie spotkamy się jeszcze kilkakrotnie) – Populous. Co interesujące, w tej produkcji nie wcielamy się w żadnego bohatera, który musi uratować świat, czy dokonać innego, wiekopomnego i chwalebego czynu. Tym razem gracz zostaje Bogiem w dosłownym tego słowa znaczeniu. Mamy swoich wyznawców, którym dzięki naszym mocom pomagamy rosnąć w liczbę i siłę ku naszej własnej chwale. Oczywiście nie samym tworzeniem bóstwo żyje – dla uatrakcyjnienia rozgrywki autorzy gry dodali nam przeciwników. A jaki był cel tej rozgrywki? Naturalnie bardzo prosty – musieliśmy dopilnować, by nasi wyznawcy przewyższali liczbą i siłą innowierców, po czym zmietli ich z powierzchni plany. Mogliśmy pomagać im w tym zbożnym dziele, sprowadzając na przeciwnika trzęsienia ziemi, zamieniając jego tereny w bagna lub traktując go innymi, zawsze uroczo szkodliwymi plagami. Populous jest grą nieskomplikowaną, przyjemną i długą. Gwarantuje Wam, że przejście choćby połowy z 500 poziomów potrafi zająć naprawdę sporo czasu. Pole rozgrywki widzimy w rzucie izometrycznym, a grafika, choć nieco prymitywna, nie



jest czymś, co wypala nam oczy. Zresztą, przy bezustannej miodności rozgrywki nie zwracamy na nią zbytnej uwagi. Czy warto więc sięgnąć w dzisiejszych czasach po ten przebój? Zdecydowanie tak.

## 5. Mega-Lo-Mania



Skoro już jesteśmy przy temacie wcielania się w bóstwo, to chciałbym przedstawić wyborną strategię o nazwie „Mega-Lo-Mania” firmy Sensible Software (do której również jeszcze kiedyś wrócimy). W odróżnieniu od prezentowanego wcześniej Populousa, tutaj jesteśmy raczej Bogiem-administratorem, ustalającym ścieżki rozwoju naszych poddanych w celu zbudowania potężnego państwa. Do zadań, jakie mogliśmy im wyznaczyć, należało między innymi wytwarzanie broni, wydobywanie surowców czy rozbudowa budynków. W chwilach zagrożenia naturalnie warto było przenieść ich potencjał na stworzenie armii, która broniła się przed napaściami lub sama starała się podbić jego zamek. Właśnie! Przeciwnicy! Zasadniczo na początku rozgrywki wcielaliśmy się w jednego z czte-



rech bogów, przez co pozostała trójka trafiała automatycznie na listę wrogów. Mapa składała się z podzielonych na prowincje nielicznych wysp, pośród których toczyliśmy nasze batalie, przechodząc do kolejnych etapów. Całkiem ciekawie rozwiązano wątek technologiczny – w miarę postępu badań przeskakiwaliśmy do kolejnych epok, w których mieliśmy możliwość używania lepszej broni tak ofensywnej, jak i defensywnej. Było to wyjątkowo ważne – mniej liczna, za to lepiej wyekwipowana armia często pozwalała pokonać bezwładny tłum przeciwników uzbrojonych w kije i kamienie. Nie znaczy to, że przeciwnik zaniedbywał swoje własne badania – co to, to nie! Inteligencja przeciwników stała na całkiem wysokim poziomie i zdarzało się, że ich działania mogły przysporzyć nam sporych kłopotów. No, ale o to w końcu chodzi, prawda? Cóż by to była za zabawa, gdyby było za łatwo? Tą konkluzją kończę recenzję, mając nadzieję, iż Wy też postanowicie kiedyś zostać Mega-lo-manami!

## 6. Gunship

Mieliśmy grę ze stajni Bullfrog, mieliśmy i przedstawicielkę Sensible Software. Pora więc sięgnąć po produkcję firmy, która w swoim czasie słynęła z wydawania najlepszych gier – MicroProse. Założona w 1982 przez Johna „Wild Billa” Stealey’a i Sida Meiera (znane nazwisko, czyż nie?) szybko zastąpiła z produkcji strategicznych (głównie osadzonych w klimatach II Wojny Światowej) oraz różnorodnych symulatorów. Tym razem weźmiemy na ruszt jeden z tych ostatnich, a dokładniej stworzonego w 1986 roku „Gunshipa”. Czym przy-

szło nam tu sterować, zapytacie? Dzięki twórcom mieliśmy okazję zasiąść za sterami jednego z najsłynniejszych (i najbardziej przereklamowanych) helikopterów bojowych – AH-64 Apache. Co mogła zaoferować nam ta gra? Wbrew pozorom całkiem sporo – na przykład szereg misji w sześciu rejonach naszego globu poprzedzonych przez trening, który przechodziliśmy na terenie USA. Podczas zadań dostawaliśmy przydział do różnych formacji,



a podczas misji otrzymywaliśmy zawsze cel główny i dodatkowy. Nie oszukujmy się – zwykle chodziło o wytropienie określonego przeciwnika i skrzywdzenie go za pomocą całego dostępnego arsenału, czyli rakiet i pocisków z naszego wiernego działka. Choć pozornie wydaje się to monotonne, to miodność rozgrywki pozwalała spędzić przed ekranem kilka ładnych godzin. Dodając do tego fakt, iż w grze postawiono na dosyć spory realizm, to czasami naprawdę gryzło się palce, usiłując na gwałt przypomnieć sobie, jak szybko zwać przed lecącą w naszą stronę radziecką rakieta. Naprawdę świetna pozycja, którą, mimo topornej grafiki, polecam każdemu. A jeżeli jednak nie będziecie mogli znieść tych jaskrawych barw, to zawsze możecie sięgnąć po wydaną pięć lat później kontynuację – Gunship 2000.



## 7. Sid Meier's Pirates!



Na zakończenie sięgniemy po kolejną grę ze stajni MicroPose, pierwszą sygnowaną nazwiskiem przestawnego Sida Meiera. Wydani w 1987 roku Piraci okazali się być absolutnym hitem. Wolą twórców zostajemy rzućni w cudowny świat Karaibów, gdzie, wcielając się w rolę młodego kapitana, musimy kroczyć krętą ścieżką do bogactwa i sławy. Wbrew temu, co sugeruje tytuł, nie jesteśmy skazani na karierę pirata – możemy być korsarzem, łowcą piratów, a nawet unikać walki i parać się zwyczajnym kupiectwem. Na dodatek gra charakteryzuje się nieliniowym, zawsze zmieniającym się światem (jedna z pierwszych słynnych produkcji „open world” czy „sandbox”), który doskonale przeciwdziała monotonii i nudzie. Ilość potencjalnych wybo-

rów i wbudowane mini-gry, takie jak walki na broń białą, skutecznie umilają nam czas pomiędzy kolejnymi bitwami morskimi czy zdobywaniem miast. Naturalnie nie samą walką człowiek żyje – od czasu do czasu warto zawinąć do portu rządzonego przez przyjazną nam nację, by dokonać napraw, sprzedać zagrabione bądź zakupione towary czy odwiedzić zadymioną tawernę, gdzie mogliśmy zwerbować kolejnych członków załogi lub kupić mapę skarbów od tajemniczego wędrowca. Czasami należało pozbyć się również zdobytych statków, zostawiając sobie najlepsze – a ich rodzajów w grze było naprawdę dużo. Warto również odwiedzić gubernatora, który w miarę naszych zasług nagradzał nas wysokimi tytułami i ziemią. W grze, oprócz wszechobecnych Hiszpanów, występowali również Anglicy, Francuzi oraz Holendrzy, a wojny między nimi często dawały nam okazję do zdobywania potężnych bogactw. Co ciekawe, na samym początku gry mieliśmy możliwość wyboru daty, od której zaczynaliśmy grę – każda z nich urozmaica-

ła rozgrywkę, ponieważ o ile we wczesnych okresach dominacja Hiszpanii była niemal absolutna, to później na znaczeniu zyskiwały inne kraje, co znacznie wpływało na przebieg rozgrywki. Jednym z ciekawszych i stosunkowo rzadko stosowanych rozwiązań był fakt, iż w miarę upływu lat nasze umiejętności były coraz mniejsze i w końcu sam wiek zmuszał nas do przejścia na emeryturę i zakończenia gry. Jednak zanim do tego doszło, mogliśmy spędzić całe dni, żeglując po błękitnych morzach i przeżywając setki pirackich przygód. Jeżeli kogoś odstrasza niewyszukana grafika to mam dobrą wiadomość – gra doczekała się remake'ów. Ostatnia, z roku 2004, to rzadki przykład – zachowała niemal całą miodność, dodając sporo nowych, ciekawych opcji (ach, te tańce!) i niezłą grafikę. Jednak mimo wszystko czasami warto odpalić pierwszą wersję, która w swoim czasie zdobywała prestiżowe nagrody i osiągała znaczące sukcesy w odbieraniu graczom spokojnego (lub jakiegokolwiek innego) snu. Yar-Har! You are a pirate!



## Być, czy być kimś?

Rozmyślenia o świadomości, samorealizacji i ambicjach

Filozofia przez wieki stanowiła jedną z najważniejszych gałęzi nauki, zwłaszcza w starożytności. W dzisiejszych czasach znacznie spadło jej znaczenie na rzecz przedmiotów takich, jak matematyka, język angielski czy, znacznie bardziej ogólny od uprawy umysłu, język polski.

Kingofhills

**I**le smutno mi z powodu faktu, że nie ma już dzisiaj tak powszechnych i otwartych rozpraw na temat świata, sensu istnienia czy sposobu bycia, tak całkowicie ten fakt rozumiem. Świat idzie do przodu, społeczeństwa się zmieniają, wszystko nabiera coraz większego tempa i nie ma czasu na zatrzymanie się, by przemyśleć parę spraw, jakże zresztą ważnych w emocjonalnym rozwoju człowieka. Takie mamy czasy.

Przejdźmy jednak do tematu pierwszego odcinka Jaskini Platona. Być... czy być kimś?

Różnica jest, można by po krótkim namyśle powiedzieć, oczywista. Być oznacza podążanie za swoimi wartościami, za głosem swojego serca i sumienia, stawianie na rozwój siebie jako człowieka. Być kimś zaś oznacza dążenie do kariery, sławy, chęci bycia znanym, szanowanym, posiadania splendoru. Teoretycznie wszyscy wiedzą, że to pierwsze jest ważniejsze, jeżeli chcemy być dobrymi ludźmi. Praktycznie wszyscy podążają tą drugą drogą. Jednakże to już zależy od naszego pojmowania słowa „być”, gdyż definicja, którą wymieniłem wcześniej, jest

tylko jedną z wielu możliwych.

Innym sposobem na określenie słowa „być” jest zwykłe istnienie. Nieświadome, błogie... szczęśliwe. Wizja raczej niemożliwa do osiągnięcia ze względu na wrodzoną świadomość, wpływ otoczenia i ciekawość. Podobno jednak istniała dwójka ludzi, którzy tak dokładnie żyli, choć nawet się nie starali. Wiecie, o kim mowa?

O Adamie i Ewie. Dwójka pierwszych ludzi na Ziemi. Źródła biblijne opisują, że ich życie w raju było, cóż, rajskie. Nie czuli bólu, wszystkiego mieli pod dostatkiem, a jedynym zmartwieniem było niejedzenie z jednego, konkretnego drzewa. Pytanie tylko, czy faktycznie byli szczęśliwi.

Jak bowiem można być szczęśliwym, żyjąc w nieświadomości dobra i zła, szczęścia i smutku, radości i nienawiści? Czy to, co czuli nasi przaprzodkowie było faktycznym szczęściem, czy może ledwie imitacją wpojoną im do głów przez Stworzyciela? I czy byłaby wtedy jakakolwiek możliwość podążania drogą „bycia kimś”?

Wielu twierdzi, że chcieliby żyć właśnie jak Adam i Ewa – w raju,

obojętni na wszystko, w błogim spokoju... po części się zgadzam z tymi osobami, aczkolwiek nie w pełni. Dlaczego? Właśnie z powodu tej nieświadomości. Teoretycznie sprawdza się tu stwierdzenie, że „Im mniej wiesz, tym lepiej śpisz”, ale czy naprawdę wolelibyśmy nie wiedzieć nic o otaczającym nas świecie, co się dzieje między nami, dlaczego jest tak, a nie inaczej? Koniec końców taka jest natura człowieka, nabyta nieodwołalnie podczas zerwania tego przeklętego owocu. Jak wyobrażamy sobie życie bez wiedzy, niczym bezmyślne zwierzęta, których jedynym celem i motywacją w życiu jest samo bycie?

Spójrzmy na ten temat jeszcze inaczej. Co, jeśli uznamy, że „być” oznacza samą egzystencję bez robienia czegokolwiek pożytecznego, a „być kimś” to czynienie czegoś dla wspólnego dobra? Zasada ta może być często zauważana... na forach. Jak wspominałem w jednym z moich wcześniejszych felietonów, każdy z „przeciętnych zjadaczy postów na forum” ma szansę stać się kimś więcej. W tym wypadku oczywistym jest, że druga z opisywanych tutaj postaw jest pozytywniejsza. A tymczasem



wielokrotnie jesteście świadkami zachowań typu „napiszę nic nieznaczącego posta w nic nieznaczącym temacie i uznaję, że jest w porządku”. Nawet nie wiecie, jak bardzo może to denerwować. Rozwój forum polega właśnie na użytkownikach, a jeśli wielu z nich tylko odpowie w kolejnym poście z rodzaju „odpowiedz obrazkiem na obrazek” raz na dwa tygodnie... no ja was proszę.

Panoszące się choćby na pewnym polskim forum poświęconym kucykom lenistwo jest efektem podążania drogą „być”, a raczej „być i mieć wszystko w nosie”. I być może hipokryzją byłoby pisanie tego artykułu przez osobę, która ma bodajże pięć wypowiedzi na koncie, gdyby nie fakt, że nigdy nie miałem zamiaru zosta-

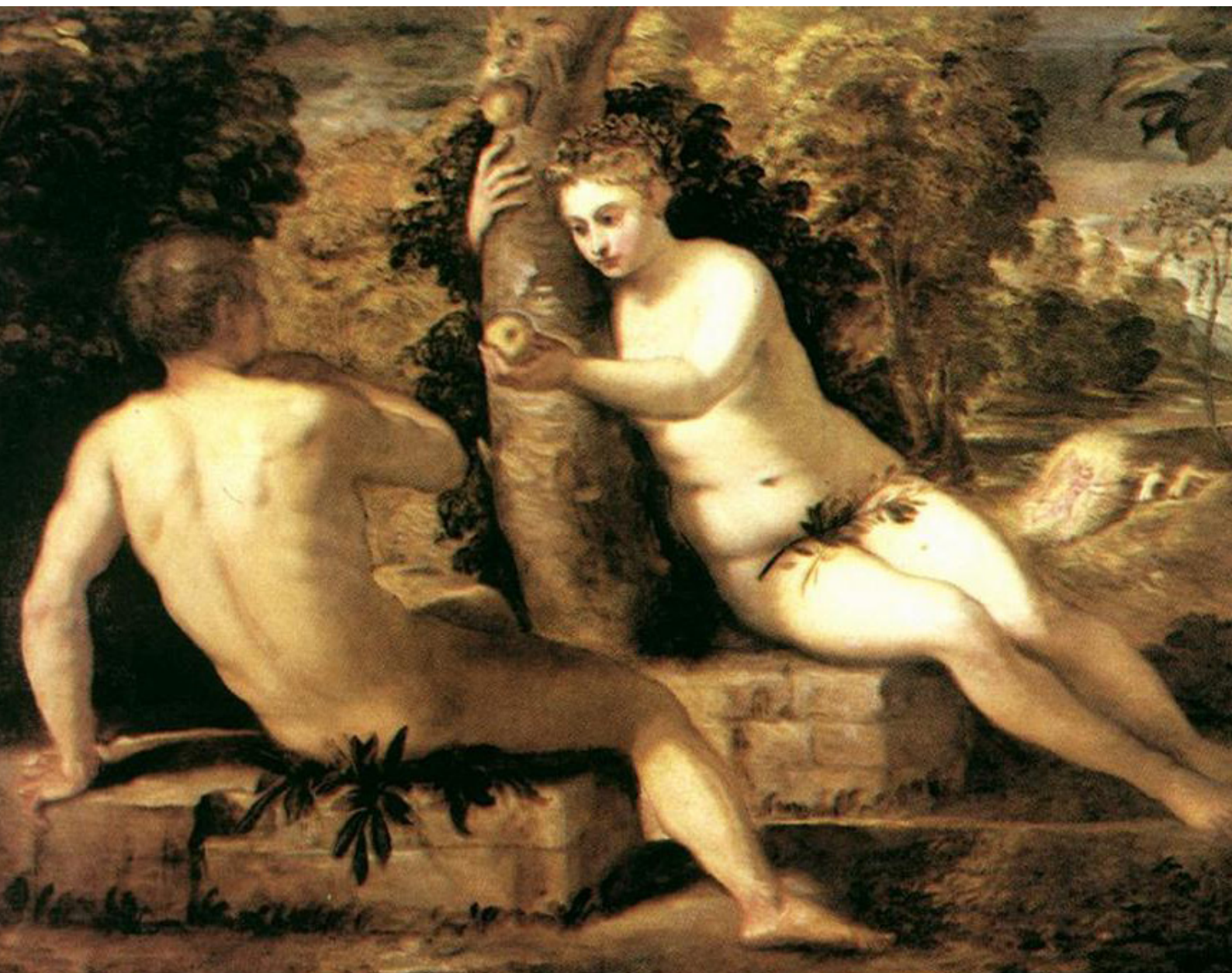
wać tam na dłużej. Pozostawmy jednak tę dywagację na później, wracając do tematu ogólnego. Możliwości interpretacji tych czterech prostych słów jest od groma i jeszcze trochę – przedstawienie ich wszystkim w świetle jasnym i przejrzystym zajęłoby zdecydowanie za dużo miejsca i czasu. Tym samym chciałbym przedstawić ostatnią już opcję.

„Być” jako życie w zgodności z naszym sumieniem. „Być kimś” jako podążanie ku czemuś wbrew naszemu charakterowi. Teoretycznie bardzo bliskie pierwszemu opisywanemu tu aspektowi, a praktycznie może być czymś zupełnie innym.

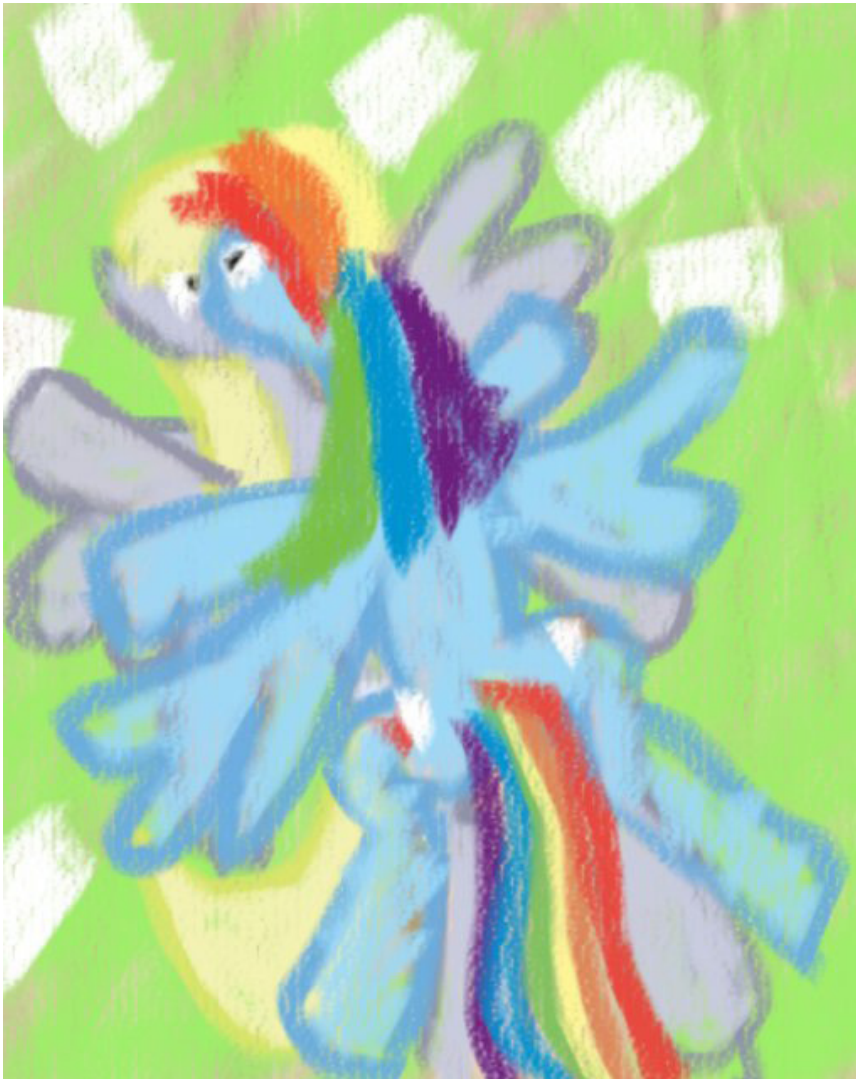
Gdzie możemy zauważyć coś takiego? Choćby w „Makbecie”, słyn-

nym dziele Wiliama Shakespeare’a. Od samego praktycznie początku, kiedy tytułowy bohater usłyszał oszałamiającą wieść, możemy się domyślać, jakie rozterki nim targają. Posłużę się ową sztuką jako przykładem wpływu otoczenia czy bliskich osób na naszą postawę życiową. Przecież gdyby nie Lady Makbet, jego żona, szlachetny mąż zapewne nie zrobiłby tego, co zrobił.

Pora na krótkie podsumowanie. Na sam początek prawdopodobnej serii wybrałem temat, który można interpretować na wiele różnych sposobów, jak to często bywa w filozofii. Tym samym zostawiam was, czytelników, żebyście mogli dojść do własnych wniosków.



## O



**«Jeszcze nigdy nie zdarzyło mi się widzieć, żeby kucyki wyczyniały coś podobnego... Ja... Nawet nie wiem co o tym myśleć. To dość... Dziwne».**

— Taaak! — książeczka po raz kolejny poleciała za szafę. — Obiecałam nie włączyć w życie Spike'a, ale włączyć w... *Intymne upodobania moich przyjaciółek* — tego na pewno nie chcę! Brz...

Owlowiscious w milczeniu obserwował, jak poruszona jednorożec krążyła w kółko po pokoju.

— Nigdy bym nie pomyślała, że będę podejrzewać Dash o... A Derpy? Po niej oczywiście widać, że jest troszkę... Dziwna. Ale żeby coś takiego... I to jeszcze z moją przyjaciółką? Moją... Przyjaciółką... — Twilight zastygła, przypominając sobie niedawną wizytę pegaza.

\*\*\*

— Już? Nie przypuszczałam, że oddasz ją jeszcze w tym tygodniu. Zwykle potrzebujesz na to więcej czasu.

— Noo... — zawahała się Dash. — Na pewno zaczęłam szybciej czytać? W każdym razie potrzebuję kolejnej części. Jak jej tam...

— «Daring Do i księżniczka półkwi». To świetnie Rainbow! Większa szybkość czytania świadczy tylko o twoim rozwoju! Zuch z ciebie.

Pegaz niezręcznie się uśmiechnęła, odwracając ze zmieszaniem wzrok.

— No to jak, masz tę kontynuację?

— Oczywiście! Co prawda trzeba będzie jej poszukać. Po psikusie Pinkie jeszcze nie posortowałam książek alfabetycznie.



Ale to jest do naprawy. Na dodatek i tak chciałam zrobić inwentaryzację, więc nic straszego. Zaraz poszukamy.

...

— Nie, no to jest po prostu niemożliwe! Gdzie ona mogła się... Znalazłam już całą serię, oprócz tej części. Gdzie ona jest?!  
— pytała zdyszana Twilight. Rainbow obserwowała ją z boku, nie wtrącając się w cały proces. Wyjaśniała to tym, że nie chce wprowadzać zbędnego zamętu. Na dodatek obserwowanie poruszanej jednorozec było dosyć... Zabawne.



— Może tutaj się skryłaś?! – nerwowo spytała Twi, schylając się w celu przejrzania niższych półek, wysoko podnosząc tyłek.

— Eem... — dobiegło z tyłu. — Zdaje mi się, że powinnaś zajrzeć głębiej.

— Hmm... — mruknęła, nie odwracając się, Twilight. — Aha! Dokładnie! Tutaj jest!

Wyciągnęła książkę i wręczyła ją uważnie obserwującej ją Dash.

— Dziękuję. Nie masz nic przeciwko, jeśli poczytam ją tutaj?

— Uff! Tak, oczywiście, nigdy ci tego nie zabraniałam. Czytaj na zdrowie. A ja w tym czasie posprzątam ten bałagan. — nachmurzywszy się, odpowiedziała jednorozec, ogarniając wzrokiem uczyniony przez nią pogrom.

Dash rozsiadła się wygodniej, w czasie kiedy Twi zabrała się za sortowanie porozrzucanych foliów.

Rainbow ciągle zerkała na krzątającą się bibliotekarkę. Tak zarliwie przerzucała książki z miejsca na miejsce, że z jej pyszczka zaczęły kapać kropelki potu. Dash zachichotała.

— Co? — Twi obróciła się z konsternacją.

— Nie, nic takiego. Nie przeszkadzaj sobie.

\* \* \*

— W imiona księżniczek, Rainbow! Nie chcesz chyba powiedzieć, że cały ten czas miałaś do mnie... pociąg?! — wyszeptała oniemiała Twilight.

— Znaczący, że kiedy ja wywijałam tyłkiem w poszukiwaniu twojej książki ty... Ooj... — ze smutkiem jęknęła jednorozec.

— Hu?

— I dlaczego wtedy ścisłaś się z Derpy, a nie ze... — klacz potrząsnęła głową. — Stop! Derpy! Trzeba wyjaśnić, co robiły na oczach Spike'a... Och! — właśnie to do niej dotarło.

— *Na oczach Spike'a.* Co dokładnie z twoich... sztuczek widział Spike?! Biedaczek, co teraz będzie z jego nieokrzepłą psychiką? Ja... Powinam dowiedzieć się, jak to przyjął. Co, jeśli teraz przeżywa silny stres? — spytała Twilight.

— Hu? — niepewnie odpowiedział puchacz.

Nabrawszy powietrza do płuc, jednorożec znów otworzyła pamiętnik.

**«To bardzo... Dziwne. Zwykle kucyki tak się nie zachowują. A tutaj... Zresztą, zaczęło się to tak. Udałem się do Rainbow, żeby przekazać jej zaproszenie od Fluttershy. Ale kiedy podszedłem bliżej jej domu, usłyszałem dziwne... dźwięki. Zza pagórka donosiło się jakieś dyszenie, mieszające się z regularnym piszczeniem. Zainteresowawszy się, podszedłem bliżej do źródła dźwięku i zobaczyłem Dash, tarzającą się po trawie razem z Derpy».**

Jednorożec skrzywiła usta.

**«Były tak zajęte, że nawet nie zwróciły na mnie uwagi. Rainbow dalej siedziała na Derpy, kiedy ta głośno krzyczała. Jakiś czas nie wiedziałem, co o tym myśleć».**

— Spikie...

**«Ale wzięwszy się w garść, zbliżyłem się do nich. Dash mnie zauważyła, ale nie przestała skakać na listonoszce».**

— No kurna, Dash...

**«Kiedy próbowałem je rozdzielić, Rainbow tak na mnie ryknęła, że zaraz porzuciłem ten pomysł».**

— ...

**«Spytawszy, o co chodzi, dowiedziałem się, że starły się z powodu Derpy».**

— Że co? Hm...

**«Okazało się, że Dash czekała kiedy przyjdzie do niej «Program treningowy Wonderbolts», a Derpy wsadziła do jej skrzynki «Program treningowy Iron Willa».**

**«Jeśli gdzieś przeszkodą masz**

**To jej wycisk nogą dasz!»**

**Rainbow trenowała, dopóki na jej drodze nie pojawił się stary dąb. Nie śmiejąc podwazać hasła Wonderboltsów, staranowała go kopytem. Na szczęście Dash nic sobie nie zrobiła, ale straciła pół dnia, żeby wyciągnąć zakleszczony kopyto. A kiedy wróciła do domu i zauważyła listonoszkę, która spostrzegła swoją pomyłkę, rzuciła się na nią i wszczęła bójkę.**

**Widzieć bijące się kucyki jest... dziwnie. Zwykle wszyscy zachowują się łagodnie i przyjaźnie, a tu coś takiego. Chociaż, gdyby nie to nieporozumienie, nie pojawiłby się u mnie pomysł na rysunek. A praktykować trzeba. Inaczej nic by z tego nie wyszło».**

Twilight wstydliwie opuściła wzrok.

— Rainbow, jak dobrze, że mnie nie słyszysz. Jak mogłam tak źle o tobie pomyśleć?

— Hu!

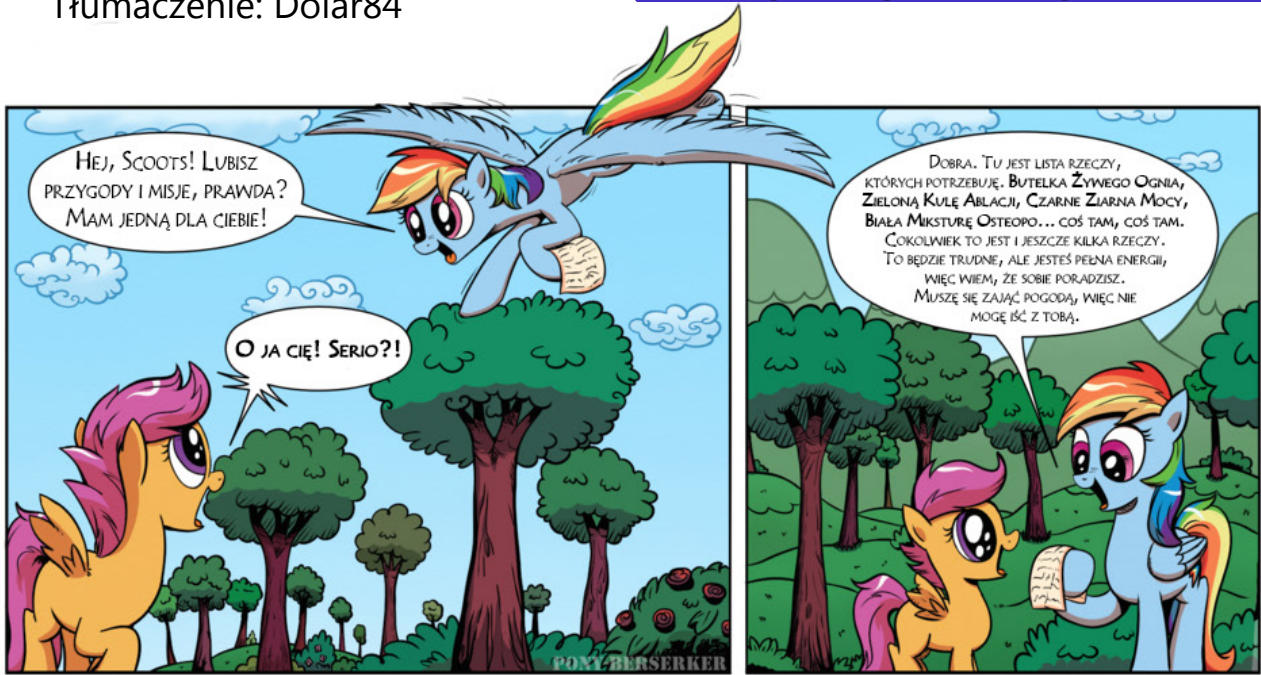
— Powinam była wcześniej skończyć z powieściami Rarity. «Moja droga, powinnaś poszerzać swoje horyzonty i czytać coś o życiu realnym!» Tfu. Discord jeden wie, do czego mnie one doprowadzą.

— Hu!

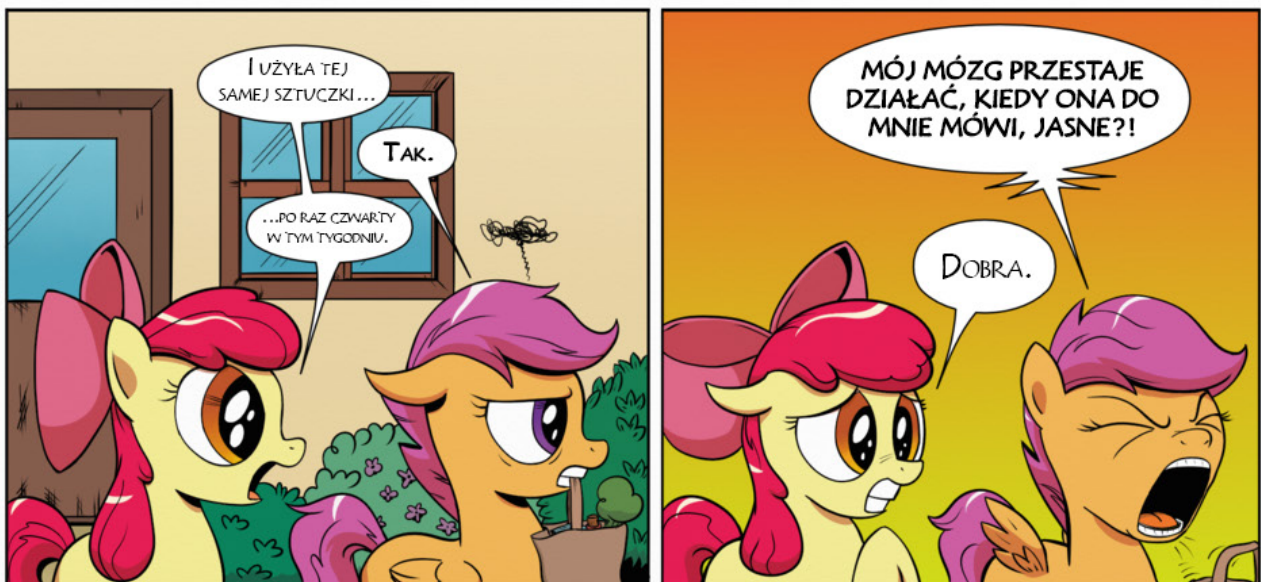
— Tak, zgadzam się. Czas z tym skończyć. W ogóle nie warto było przeglądać zapiski Spike'a. Chociaż interesuje mnie, czemu boi się mieszać mnie do swojej «sztuki», ale im więcej czytam, tym bardziej jestem zawstydzona... — jednorożec machinalnie przewróciła stronę.

— A TO CO TAKIEGO?!





## WYPRAWA NA SKRAJ PONYVILLE Autor: Pony-Berserker



## ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI CZĘŚĆ 5

ŚWIT NASTĘPNEGO DNIA.



Autor komiksów: BCRich40  
Opracowanie graficzne: MLO  
Tłumaczenie: Dolar84



## ROZWIJANIE ZDOLNOŚCI CZĘŚĆ 6



## ZWIERCIADŁO DO EQUESTRII

ODCINEK 7















CIĄG DALSZY NASTĄPI...

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](#).