

11/2017

# EQUESTRIA TIMES

# 18

*Złoto w kucykach  
To w ogóle istnieje?*

*Rysowanie to magia  
Otówek otówkowi nierówny*

*Wywiad z NaturalBornDerpy  
Co piszą zagranicą*

*Art*



Zaduszki już za nami, niebawem gwiazdka, potem już tylko luty, marzec, wakacje, ani się obejrzymy, znowu zaduszki i tak ten roczek zleci, pani Bożenko... ale zaraz, o czym to ja miałem... a, tak. Siódmy sezon już za nami, ale brak nowych odcinków nie oznacza, że w Equestria Times zabraknie treści. Listopad to czas siedzenia pod kocem z herbatką, czytania fanfików i grania w gry. Herbaty Wam nie zaparzemy, ale za to w temacie fików mamy aż trzy recenzje, wywiad z NaturalBornDerpy, i felieton o powodach popularności Fallout: Equestria. Polecam również recenzję świeżutkiej bety Star Wars Battlefront 2 i jako odtrutkę na złą pogodę, felieton o motywie zła w serialu. Miłej lektury!

»Falconek

Kolejny numer to dla nas kolejne wyzwanie by zebrać dla was zbiór naprawdę kreatywnych i dobrych artykułów. Redakcja jak zawsze musi sobie jakoś z tym poradzić. Tym razem do dłuższe jesienne, a potem zimowe noce. Tym razem - mamy wywiad z rysownikiem Magpie, klasycznie już recenzje fanfików, standardową recenzję jednego wybranego anime ode mnie oraz - szczególnie powinno to zainteresować graczy, relacja z BlizzConu 2017. Życzę miłego czytania i liczymy, że spotkamy się w kolejnym numerze.

»Verlax

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

Mlp-vector-collabs

Yakovlev-vad



Redaktor Naczelny - Cahan  
Redaktor wicenaczelny - Gandzia/Falconek, VerlaX  
Redaktorzy - Matyas Corra, KingofHills, Zodiak,  
Gray Picture, Ghatarr, Moonlight, Besteur, Sosna  
Korektorzy - Gandzia, solaris, SoulsTornado, Magda B  
Dział techniczny - Macter, Pisklakozaur

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc.  
Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.



# V Twilightmeet

## Edycja świąteczna

8-10 Grudnia 2017

Ekipa lawendowej księżniczki zaprasza po raz kolejny na spotkanie pod jej patronatem. Tym razem spotykamy się w czwartą rocznicę powstania grupy facebookowej Bronies Twilight od której właściwie cała historia spotkań się zaczęła, i dla Was i dla nas.

Jest nam niezmiernie miło, że jesteście z nami już cztery lata, cztery meety, a także mamy nadzieję, że pojawicie się i ten piąty raz. Tym razem pod tytułem V Twilightmeet, świątecznie - rocznicowy





[Seria][Dark][Mystery][Sad][Alternate Universe]

# Legendy Lodowca

Autor: Arkane Whisper

**Legendy Lodowca** to seria krótkich opowiadań, których fabuła układa się w historię kierowanej przez Twilight Sparkle naukowej wyprawy w zamrożone rejony na północ od Kryształowego Imperium. Cykl składa się z trzech opowiadań: „Kriostaza”, „Skryształenie” i „Opowieść Starego Poszukiwacza”, przy czym „Skryształenie” powstało jako pierwsze. Pozostałe dwa, będące prequelami, dopowiadają to, czego po przeczytaniu „Skryształenia” czytelnik mógłby się jedynie domyślać.

» *Falconek*

Akcja „Kriostazy” zaczyna się tak, jakby miało to być opowiadanie przygodowe. Obserwujemy Twilight Sparkle i trójkę jej towarzyszy szykujących się do wyprawy archeologicznej w poszukiwaniu śladów zaginionego plemienia Poszukiwaczy. Szybko jednak czytelnik przekonuje się, że tagi „Dark” i „Mystery” nie zostały użyte na darmo. Uczestnicy misji archeologicznej, poważni i rozsądni naukowcy, nagle zaczynają biegać po białych pustkowiach wśród szalejącej zamieci goniąc za cieniami i zjawami.

„Skryształenie” opisuje losy Twilight Sparkle po tym, jak zniknęła z obozu i zgubiła się na lodowych pustkowiach. Księżniczka trafia na lodowiec. Chcąc schronić się przed wiatrem, wchodzi w jedną z jego szczelin i wewnątrz odkrywa coś koszmarnego.

Ostatnia część, „Opowieść Starego Poszukiwacza” to retrospekcja, w której dwóch z późniejszych członków

ekspedycji rozmawia z jednym z ostatnich członków plemienia Poszukiwaczy. Opowiada im historię, która jest niepokojąco podobna do tego, co przytrafi się ekspedycji w przyszłości.

Opowiadania czytało mi się dobrze. Wysoko oceniam styl, w jakim zostały napisane. Autor umiejętnie buduje nastrój tajemniczości i grozy. Składają się na to liczne niedopowiedzenia, opisy zagrożeń, które gdzieś tam się czają, ale bohaterowie bardzo długo nie mają okazji stanąć z nimi pyskiem w pysk (wiadomo, że najstraszniejsze jest to, co nieznane), a także przerywanie akcji licznymi retrospekcjami, które dają wgląd w życie codzienne bohaterów, ożywiając ich nieco i sprawiając, że czytelnik się bardziej do nich przywiązuje.

Podoba mi się taki sposób prowadzenia narracji. Dzięki niemu autor, unikając przydługiego wprowadzenia, które w takim krótkim fanfiku mogłoby być nużące, wprowadził sporo dodatkowych informacji i o postaciach i o świecie, w którym one funkcjonują. Same postacie nie są bardzo rozbudowane ani pełne głębi, jednak mają trochę indywidualnych cech i potrafią wzbudzić sympatię. Sama Twilight jest jakaś poważniejsza i bardziej zorganizowana niż w serialu. Warto tu wspomnieć, że opowiadanie zawiera self-insert. Nie przeszkadza to jednak w czytaniu. Postać Arkane Whispera nie wyróżnia się na tle pozostałych uczestników wyprawy ani nie wysuwa na pierwszy plan.

Podsumowując, polecam te opowiadania. Są klimatyczne i pełne tajemnic – okazuje się, że o kryształowych kucykach nie wiemy jeszcze wszystkiego.





[Gore][Dark][Horror][Sad][Tragedy]

# Dinner With the King

Autor: naturalbornderpy

**Czy można napisać opowiadanie, które nie wykracza poza kanon i jednocześnie jest wypełnionym grozą horrorem psychologicznym? Naturalbornderpy udowadnia, że można. Wystarczy wziąć Sombę, o którym wiemy, że stworzył imperium mroczne niczym Związek Radziecki pod rządami Stalina i żywi się strachem poddanych.**

» *Ghatorr*

Akcja rozpoczyna się tajemniczo, choć dość niewinnie. Dowiadujemy się, że król wprowadził nowy zwyczaj: Raz w miesiącu zaprasza sześciu losowo wybranych poddanych na obiad. Haczyk jest taki, że za każdym razem z uczty wraca tylko jeden z gości. Ci, którym udaje się powrócić, sprawiają wrażenie wypalonych psychicznie i nie chcą powiedzieć ani słowa o tym, co dzieje się w zamku.

W tym miejscu czytelnik poznaje pegaza, któremu przypada zaszczyt uczestnictwa w następnym obiadku, jako gość numer 5. Przy tej okazji ukazane są również warunki panujące w królestwie Sombry: bohater mieszka w wielokucykowej sali w jakimś większym budynku, w której do swojej dyspozycji ma jedynie pryczę. Okazuje się także, że regularnie cierpi on głód, co zresztą skłania go do konstatacji, że niezależnie od tego, jakie koszmary na niego czekają, to może chociaż po raz pierwszy w życiu zje dobry obiad.

Dalej następuje niestety mocno przeciągnięty opis podróży więźniarką do zamku. Trzeba przyznać, że autor umiejętnie buduje nastrój pełnego rezygnacji oczekiwania na to, co nieuniknione i bohatera, który jest przerażony, ale nie zdesperowany. Warto jednak wykazać się cierpliwością, bo od momentu, w którym Sombra ujawnia swoim gościom, co dla nich przygotował, fanfik nabiera smaku.

Szóstka kucyków zostaje postawiona w sytuacji, w której dla każdego z nich śmierć jest niemal pewna, a przeżycie, jeśli wierzyć temu, czego dowiadują się od Sombry, jest kwestią szczęścia. Fanfik eksploruje różne rodzaje strachu i czyni to naprawdę dobrze. Każdy z szóstki kucyków reaguje inaczej: mamy więc rezygnację, desperacki opór, zwykłą panikę, a także strach kontrolowany i połączony z gotowością do poświęcenia się dla innych. Tak więc określenie tego opowiadania mianem horroru psychologicznego nie jest ani trochę na wyrost. Wrażenie robi to, jak dobrze w fanfiku oddane są stany emocjonalne bohaterów i sposób, w jaki oddaje on nastrój beznadziei.

Fabula jest przewidywalna, ale nie jest to wadą. Wręcz przeciwnie, obawiałem się, że autor pominie którąś z możliwych sytuacji, w jakich znaleźli się ucztujący, działań, ale tak się nie stało. Dokładniej, została pominięta jedna opcja, która - biorąc pod uwagę kondycję psychiczną gości Sombry - i tak byłaby niemożliwa.

Krótko mówiąc – polecam.



[Romance][Comedy][Dark][Slice of Life]

# Regarding Falling Villains

Autor: naturalbornderpy

**Z**reformowanie Discorda i przeciągnięcie go na stronę dobra, sprawiedliwości, Harmonii i wszystkiego co miłe i czterokopytne na tym świecie sprawiło, że Celestia postanowiła dać szansę innym złoczyńcom – poczynając od tak złowrogiego i mrocznego indywiduum, jak Sombra. Nawet jeśli ten broni się przed tym wszystkimi czterema nogami – nie zdając sobie przy tym sprawy, że wskrzeszenie przez księżniczki i rozpoczęcie procesu bycia nawracanym na przyjaźń jest zaledwie początkiem jego problemów.

» *Ghatorr*

“Regarding Falling Villains” pióra naturalbornderpy’ego to nie jest zwykłe opowiadanie – czytelnicy mają w tym wypadku wyjątkową i niepowtarzalną okazję, by zagłębić się w dziennik pisany osobiście przez JE króla Sombre, tyrana Kryształowego Imperium, mistrza czarnej magii, władcy niewolników i najmłodszego stażem recepcjonistę w zamku w Canterlocie. O ile większość tych tytułów mu nie przeszkadza, to ostatni go stanowczo boli i drażni – przez co wylewa swoje żale na piśmie. Bądź co bądź, złoczyńca pozbawiony całej swojej władzy oraz mocy i przymuszany na uczęszczanie na spotkania grupy rehabilitacyjnej (w której gardzi każdym kucem który uczęszcza razem z nim) ma powody, by czuć na przemian gniew, bezbrzeżną nudę oraz poczucie egzystencjalnej pustki, czyż nie? Szczególnie jeżeli szybko okazuje się, że nawet skok z dachu nie jest w stanie zakończyć jego cierpień, a jedynymi urozmaicheniami nudnych dni okazują się

być krzyżówki dostarczane przez pewnego fioletowego alicorna, stanowczo zbyt poważnie przyjęty dowcip wycięty księżniczce nocy czy spotkanie z Discordem.

Mogłoby się wydawać, że tak bezcelowa egzystencja króla Sombry będzie czytelnika nudzić, ale na szczęście do tego nie dochodzi. Nawet w tak mało ekscytującej sytuacji wciąż dzieje się na tyle dużo, by przykuć uwagę – i przy okazji załatwić rozgrzewkę mózgu i przepony przed dalszą częścią. Pierwsza część opowiadania, z akcją osadzoną w Canterlocie, po pewnym czasie bowiem się urywa – mniej więcej w ¼ fabuły – po czym Sombra przenosi się, z tych lub innych przyczyn, do Ponyville. Z kompletnie nowym celem i o wiele większym wachlarzem możliwości niż w Canterlocie, ale wciąż z Discordem wtrącającym się w jego życie, mroczny król staje przed nowymi wyzwaniami – od eksterminacji szkodników (które w sumie nie są szkodnikami) przez wprowadzenie systemu pracy niewolniczej w Kąciku Kostki Cukru (co nie kończy się najlepiej, nawet mimo szczerych prób Sombry, by tym razem być nieco bardziej humanitarnym) po niezręczną próbę przeproszenia przyjaciółki za pewne niezręczne wydarzenie z ich przeszłości.

– Wiem, zostanę następnym władcą Ponyville!

– Burmistrzem

– Dobrze, to następnym burmistrzem!

– To zły pomysł, Sombro. Jesteś za mało bezlitosny na politykę”

Przez cały czas autor sprawnie kontroluje tempo i nastrój wydarzeń, odpowiednio kierując fabułą i dozując nowe przygody Sombry w taki sposób, by uniknąć dłużyzn oraz zachować komediowy charakter całości. Nasz główny bohater nie opisuje nigdy nudnych wydarzeń – nawet jeśli konkretny rozdział opowiadania toczy się na przestrzeni miesiąca czy dwóch, to jest to oznaczone po prostu zwykłą wzmianką o upływie czasu, a nie bezsensownymi próbami wyliczenia nudnych rzeczy, jakie mu się w tym okresie zdarzyły. Szczególnie pod koniec akcja przyspiesza – o ile na początku rozdziały potrafią opisywać nawet kilka tygodni, to pod koniec zdarza im się pokrywać wydarzenia z zaledwie kilku minut. Ciężko to jednak uznać za wadę, biorąc pod uwagę nagromadzenie akcji w kulminacyjnym punkcie opowiadania. Po prostu nie można odczuwać znużenia – cały czas serwowane jest nam coś nowego. A to drobny trójkącik miłosny, a to wesołe i radosne przygody Sombry i Discorda (których charaktery wyraźnie niezbyt do siebie pasują), a to głęboka, filozoficzna rozmowa Sombry z Big Macintoshem...

Równie ważne jest utrzymanie lekkiego, łatwego i przyjemnego charakteru komedii. Biorąc pod uwagę, że głównym bohaterem jest tyran, który jest wyraźnie dumny z faktu bycia zawodowym złoczyńcą i ciemienia przez kilkaset lat Kryształowego Imperium, mogłoby to być trudne – jednak się udaje. Autorowi zdarza się wpleść mroczniejsze wątki do opowiadania (co widać już od pierwszego rozdziału – bądź co bądź jedną z pierwszych reakcji Sombry na wiadomość o tym, że będzie poddawany reformacji, jest próba popełnienia samobójstwa), ale nawet w najmroczniejszych godzinach nieprzekroczona zostaje granica mroku, której nie byłby w stanie rozwiązać jeden solidny dowcip sytuacyjny bądź słowny. Szczególnie komediowe są rozdziały dodatkowe, które autor zdecydował się usunąć z samego opowiadania ze względu na zbyt szaleńczy humor, ale które udostępnił do przeczytania – bądź co bądź, ciężko się nudzić, gdy Sombra próbuje użyć swoich zdolności uwodzicielskich do ucieczki z Canterlotu lub na prośbę kilku zirytowanych kuców dręczy księcia Blueblooda.

Sporą w tym zasługę pełni sposób narracji. Jak już było wspomniane, w opowiadaniu czytelnicy zagłębiają się w dziennik pisany przez Sombre we własnej osobie, przez co nawet najprostsze sytuacje czy wydarzenia nabierają unikatowej nuty. Do mrocznego króla i jego sadystyczno-socjopatycznego charakteru trzeba się przyzwyczaić, bo będzie towarzyszyć nam aż do końca opowiadania – choć będzie, oczywiście, ulegać zmianom, bo kryształowy tyran nie jest postacią statyczną i w toku wydarzeń nauczy się wielu rzeczy o sobie,

świecie dookoła czy o otaczających go kucach (i nie-kucach). Mroczne poczucie humoru towarzyszy nam szczególnie na początku, gdy Sombra jest najbardziej nieprzychylnie nastawiony do swojego nowego trybu życia i stara sobie to rekompensować przez pasywno-agresywne poczucie humoru bądź wyzywanie się przy pisaniu.

–W moich najwspanialszych dniach byłem zdolny do torturowania i okaleczania każdego kuca, o którym myślałem, że na to zasługuje. Czasami chciałem przyznania się do winy, a czasami po prostu miałem ochotę posłuchać wrzasków. Głodziłem i zmuszałem do katorżniczej pracy całe państwo, aż do granicy jego upadku. Wielu pewnie liczyło, że w końcu doprowadzę do jego upadku, kładąc kres zarówno Imperium, jak i mojej władzy nad nim, ale zawsze wiedziałem, kiedy się powstrzymać... i jak bardzo (...) Z tego słyszałem, to teraz powinniśmy pracować w parach. Kto chce być ze mną? – Jak się okazało, nikt nie wyraził chęci”.

Nie można powiedzieć, by w serialu Sombra wykazywał się elokwencją albo by widzowie mogli dowiedzieć się o nim za dużo – ot, zniewolił całe państwo, był zły, robił sporo pułapek i dostał solidną porcję miłości i szczęścia prosto w twarz. Dzięki temu autor miał sporo wolności w kreowaniu tej postaci – i wykorzystał to w stu procentach. W “Regarding Falling Villains” król Sombra jest złoczyńcą pełną gębą – takim, który czerpie wyraźną dumę z tego, co uczynił. Równie poważnie, co swoje czyny, traktuje również swój styl, przez co nieustannie próbuje sobie załatwić koronę oraz nową pelerynę godną złego lorda. Już samo to wystarczyłoby, by jego zetknięcie (albo raczej – zderzenie z finezją godną meteorytu) ze społecznością equestriańską stało się źródłem wielu dowcipów, ale dochodzą tu jeszcze jego dodatkowe cechy – jak choćby kompletne niedopasowanie do dzisiejszych czasów (z czym reszta obsady próbuje sobie poradzić na własny sposób – choćby prezentując mu książkę o zmianach, jakie zaszły w ciągu ostatnich tysiąca lat, napisaną przez Twilight dla księżniczki Luny. Z jakiegoś powodu władczyni nocy nigdy jej jednak nie tknęła) czy budząca się w nim ciekawość, o co chodzi z tą całą przyjaźnią. Nieważne, jak bardzo sam zainteresowany by temu zaprzeczał – jest postacią o wiele bardziej skomplikowaną i głęboką, niż początkowo mogłoby się wydawać.

“Wyglądasz na znudzonego. (...) Może chciałbyś mi pomóc z krzyżówką?”



Sam Sombra – nieważne, jak wspaniały by nie był i jak interesujący nie byłby świat opisywany z jego perspektywy – nie zdołałby jednak ciągnąć fabuły do przodu ani podtrzymywać zainteresowania czytelników, gdyby reszta postaci nie prezentowała by sobą równie wysokiego poziomu. Naturalbornderpy to bardzo doświadczony pisarz fandomowy i to widać – nie waha się wprowadzać wielu postaci oraz ostrożnie kontrolować każdej w wiarygodny i logiczny sposób dla osiągnięcia swoich celów. Niezależnie od postaci – czy mowa tu o Flashu Sentry, czy o powierniczkach Elementów Harmonii – są one traktowane z troską i czułością... autorską, oczywiście – w samym opowiadaniu mogą im się czasem przydarzać rzeczy dość okrutne.

Grono postaci, które przewija się przez strony "Regarding Falling Villains" jest imponujące. Szczególną rolę – jak można się zresztą spodziewać w opowiadaniu poświęconym przerobieniu mrocznego złooczyńcy na wiernego fana przyjaźni, szczęścia i harmonii – odgrywają tu księżniczki (z czego Cadance pełni tu najmniejszą rolę, choć i ona ma swoją dłuższą scenę) oraz Mane 6. Czasem ich cechy zostają odrobinę podkreślone lub otrzymują coś nowego, dla osiągnięcia lepszego efektu komediowego – jak choćby pokoik dla 'dojrzałszej klienteli' w Butiku Rarity bądź alkoholowe tendencje Rainbow Dash. Bardzo często pojawia się również Celestia, dla której reformacja Sombry jest pewnego rodzaju sztandarowym projektem, którym chce udowodnić światu, że każdy może się zmienić. Szczególną rolę pełni jednak trójka postaci – Twilight, Discord oraz Luna. O ile ta pierwsza to, mniej lub bardziej, Twilight znana z serialu, tylko podejmująca mniej głupie decyzje (nie, żeby wszystkie były dobre – po prostu nawet te złe da się prosto zrozumieć), a Discord pełni tu rolę jednego z głównych kół napędowych fabuły, to już Luna została przez naturalbornderpy'ego rozpisana podobnie jak Sombra. Księżniczka nocy, która również ma za sobą

tysiąc lat nieobecności na equestriańskim padole, ma zupełnie inne podejście do Sombry niż reszta postaci, przez co sceny z tą dwójką należą do jednych z lepszych w ficu – oraz zabawniejszych, szczególnie pod koniec.

Stanowczo, kompletnie i z ręką na sercu nie mogę nic zarzucić stronie technicznej. Tekst jest wzorowany na pamiętniku Sombry – i można śmiało powiedzieć, że były król Kryształowego Imperium ma talent literacki. Ba, jego kwiecisty styl wypowiedzi ma nawet solidne uzasadnienie fabularne – w pewnym momencie jest bowiem wspomniane, że korzysta z tezaursu. Angielszczyzna naturalbornderpy'ego jest równie dobra jak zawsze, czyli całość czyta się z wyraźną przyjemnością.

Czy w takim razie kryją się tu jakieś wady? Z przykrością muszę stwierdzić, że największym przewinieniem tego opowiadania jest fakt, że się kończy. Nieważne, jak bardzo by się chciało poczytać o dalszych losach głównych bohaterów, móc zerknąć na alternatywne wydarzenia albo przynajmniej przyjrzeć się bliżej niektórym postaciom, w końcu następuje nieunikniony koniec. Wrażenie nieco tylko łagodzą wycięte z głównej historii rozdziały, pełniące rolę bonusów, bo mają one nieco bardziej szaleńczy klimat od reszty – szczególnie tam, gdzie występuje Discord.

Podsumowując, "Regarding Falling Villains" z marszu trafiło na moją listę ulubionych opowiadań, i od momentu, gdy pierwszy raz dopadłem to opowiadanie, przeczytałem już je trzy razy. Jest to jeden z przyjemniejszych, lepiej napisanych i rozplanowanych dziełek fanowskich, jakie miałem przyjemność czytać. Romans, bolesne przeżycia postaci, spora dawka dobrego humoru, dużo ciekawych i dobrze rozpisanych postaci – powodów dla których warto zainteresować się opowiadaniem naturalbornderpy'ego jest cała masa. Z mojej strony "Regarding Falling Villains" otrzymuje solidne 9/10.





*Szukasz dobrych fanfików do przeczytania?  
Potrzebujesz porad pisarskich? A może zwy-  
yczajnie chcesz z kimś pogadać? Wstap do  
Klubu Konesera Polskiego Fanfika! Na  
naszych czatach znajdziesz coś dla siebie.*

***Harmonogram spotkań:***

***Piątek, 17.11, godz. 20 - "Pisanie na setkę"***

***Piątek, 24.11, godz. 20 - Dyskusja: "3... 2... 1... Akcja! - czyli o przygodów-  
kach"***

***Piątek, 1. 12, godz. 20 - spotkanie motywacyjne Anonimowych Fanfikopisarzy***

*Ponadto cały czas toczą się ożywione rozmowy na naszych kanałach teksto-  
wych, nie tylko tych, gdzie piszemy o fanfikach.*

***Zapraszamy!***

Klub Konesera  
Polskiego Fanfika



**DISCORD**





# Zło w kucykach

Ktokolwiek widział? Ktokolwiek wie?

**Z**astanawialiście się kiedyś, czy kucyki są zdolne do czynienia zła przez duże Z? Czy dokonują takich zbrodni jak morderstwa, gwałty i handel żywym towarem? Czy Sombra i Nightmare Moon byli świadomi swoich czynów? A może to tylko zwykłe zagubione istoty, skorumpowane przez mroczne potęgi? W dzisiejszym artykule rozważymy dlaczego świat My Little Pony wydaje się taki cukierkowy, niewinny i radosny. Odwiesimy rozum i godność człowieka na wieszak i będziemy udawać, że to bynajmniej nie dlatego, iż mamy do czynienia z serialem dla dzieci.

» Cahan

Zacznę od zdefiniowania zła przez duże Z. Przede wszystkim musi być czynione z pełną świadomością złoczyńcy. Jeśli ktoś popchnie koleżankę, a ta się przewróci i zabije, to jest to raczej wypadek, a nie morderstwo. Bójki, manipulacje, bycie bucem czy nawet napady na bank... Dobra, może to nie jest coś dobrego, ale ciężko to nazwać strasliwą zbrodnią. Nigdy nie widzieliśmy by jeden kucyk próbował zamordować drugiego kucyka. Nawet Mane-iac, postać z kucykowego komiksu... chciała zniszczyć fryzury swym wrogom. O ile to nie był zeszyt dla żrebaków, to wiele mówi o kucykach. Dla nich prawdziwe zło jest czymś nie do pojęcia, mimo że w ich świecie występuje.

Co prawda pojawiają się istoty takie jak Tirek, które chcą wszystko zniszczyć, bo tak. On zdecydowanie jest takim klasycznym złem. Jest Chrysalis, która próbuje kucyki podbić, jednak nie jest przy tym w zasadzie zła – po prostu robi to co leży w jej podmieńczej naturze. A Discord... On zwyczajnie się nudzi. Pan Chaosu nie jest dobry ani zły. Jest pierwotną siłą. Z nie-kucyków pozostał tylko Iron Will, który jest w sumie bardzo spoko gościem. Nie oszukuje (to nie jego wina, że klienci nie czytają warunków umowy), nikogo nie krzywdzi. W zasadzie to zarabia zupełnie uczciwie. Rozumnymi oraz groźnymi stworzeniami są też smoki, które w większości kucyków nie lubią i nimi gardzą. Jest to prawdopodobnie spowodowane skrajnie odmienną kulturą i smoczym kultem siły.

Mamy też kucyki – Sombkę, który zniewolił całe Kryształowe Imperium, Nightmare Moon, która chciała ewaporować Celestię i sprowadzić wieczną noc, Stygiana, który chciał wszystko zniszczyć oraz Starlight Glimmer, która chciała się zemścić na Twilight. Trzy pierwsze przypadki łączy pewna rzecz, dlatego zajmę się nimi później. Jeśli chodzi o naszą komuszkę, to chciała zabrać Twałotowi znaczek, przyjaciółki i przyszłość. W sumie, to nie brzmi wcale aż tak strasznie. Pewnie Twilight wiodłaby życie przeciętnego jednorożca i zakumplowała się z kimś innym. Może zostałaby bibliotekarką albo nauczycielką? Znaczek dostałaby i tak, pewnie ten sam, więc może nawet i tak Celestia przyjęła ją pod swoje skrzydła, tylko trochę później. Okropne, nie?



Sombra, Nightmare Moon i Stygian (jako Pony of Shadows) zachowują się i wyglądają dziwnie. Kucyki zazwyczaj nie mają ciała z cienia. Wiemy, że Stygian został opętany przez moc ze studni w Hollow Shades, a Nightmare Moon nie była Luną, przynajmniej nie do końca. Luna podczas swojej przemiany wyglądała na przerażoną, a kiedy uwolniła się od tej formy, to bardzo wszystkiego żałowała. Sądzę, że ona również dostała się we władanie mrocznych potęg i podejrzewam, że to samo dotknęło Sombę. Co prawda według komiksów w zasadzie nie jest kucykiem i w ogóle jest już dobry, ale finał 7 sezonu pokazał, że komiksy są tak średnio kano- niczne – ten z syrenami został zupełnie obalony, a ponieważ to ta sama seria, to niewykluczone, że Sombra stał się zły, bo zupa była za słona.

Wszystko wskazuje, że kiedy kucyki są zaślepio- ne smutkiem bądź gniewem stają się podatne na działanie demonów, cienia czy czymkolwiek to coś jest. Kiedy ta istota połączy się z kucykiem, wówczas ten nie może się od niej uwolnić bez pomocy potężnej magii, takiej jak Laser Przy- jaźni. Taki opętany staje się więźniem własnych uczuć i złych emocji – Nightmare Moon była groźna w zasadzie tylko dla Celestii, bo w chwili przemiany była skupiona tylko na niej. Chciała rządzić i być kochana, no i w sumie, to w alter- natywnej linii czasu jej się to udało.

Oczywiście, zaraz znajdą się ludzie, którzy powiedzą, że to dalej była ich wina, ich złe myśli i w ogóle. A teraz przyznać się – kto nigdy nie chciał żeby ktoś inny spadł i sobie głupi ryj rozwalił? Podejrzewam, że większość z Was przynajmniej parę razy w ży- ciu marzyła o jakimś małym ludobójstwie, co nie znaczy, że byłaby w stanie zrobić coś takiego. Ale wygląda na to, że połączenie z Cieniem niweluje te opory. Podobnie działa Amulet Alikorna. Nie wierzę, że Trixie bez jego wpływu zrobiłaby coś więcej od popisywania się i spuszczenia łomotu Twilight.

W serii pojawia się też mniejsze zło, takie jak Dia- mond Tiara, która dokuczała koleżankom. Jednak nie oszukujmy się – gdyby CMC nie były ostatnimi ofiarami losu, to już dawno rozwiązałyby ten pro- blem. Na przykład idąc na skargę do jej rodziców albo po prostu odpowiadając jej taką samą mo- netą. Ewentualnie spuszczać łomot. Diamond Tiara w swoich akcjach nie robiła tak naprawdę nic strasznego.

Innym przypadkiem jest pan bizneskuc z Las Pega- sus, który to skłócał swoich pracowników, żeby nie odeszli gdzie indziej. I jest to coś godnego potępie- nia, jest to zachowanie zupełnie wyrachowane, ale w sumie nie jest jakoś szczególnie groźne. Podobnie jak Suri Polomare, która wykorzystała Rarity i ukra- dła jej projekty. Małe zło na skalę lokalną. I jak to w dowcipach o Stalinie: a mógł zabić.



Wygląda na to, że choć kucyki nie są zupełnie dobre, miłe i niewinne, to w serialu nie są z natury zdolne do naprawdę strasznych czynów, a ich najgorsze występki są na poziomie ludzkiego przedszkola. Co prawda dzieci bywają straszne, ale w tym wieku raczej się jeszcze nie mordują... Dobra, cofam to. Nie było tematu.





## Wywiad z Magpie'em

**M**iał być wywiad z artystą, coś takiego pisała Cahan w 16 numerze. Jako, że jedynym polskojęzycznym z kucykowego fandum jakiego znam osobiście jest mój chłopak... Postanowiłam zrobić z nim wywiad i o dziwo się zgodził! Artysta znany wśród starszych kucofanów jako Magpie, właściciel konta TheFlyingMagpie na DeviantArcie, tworzący pucykowe arty od ponad pięciu lat, do tego jeden z moich ulubionych rysowników, odpowie mi dzisiaj na kilka pytań!

» Moonlight

**Moon:** Witaj Sroczo! Zacznę może trochę nie-standardowo i zapytam Cię po raz kolejny: od kiedy rysujesz?

**Magpie:** Cześć wszystkim! Rysuję właściwie od kiedy pamiętam. Już jako mały bachor uwielbiałem bazgrać po kartkach. Więc zaczynałem tak jak każdy - jako kilkuletnie dziecko z kredką w dłoni. Z tą różnicą, że później nigdy mi się to nie znudziło. Rysowanie jest obecne w moim życiu od dzieciństwa, aż do dzisiaj i raczej nie zanosi się na to, by ten stan rzeczy miał się zmienić.

**Moon:** Co Cię zachęciło, by rozwijać ten talent?

**Magpie:** Przyjemność, jaką sprawiało mi rysowanie. Dzisiaj może trochę inaczej do tego podchodzę, jednak zawsze to była po prostu dobra zabawa oraz sposób na nudę (zwłaszcza na lekcjach ^^). Nigdy

nie potrzebowałem jakiejś dodatkowej zachęty do rysowania, bo zwyczajnie to lubiłem. Jednak pochwały, które często słyszałem od różnych ludzi na pewno też miały jakiś wpływ. Przy okazji chciałbym dodać jedną rzecz, bo zauważyłem, że w tym aspekcie mocno różnię się od sporej ilości ludzi. Gdy widzę jakieś rozwalające mózg arty, które są lepsze niż wszystko, co wyszło kiedykolwiek spod mojej ręki, to nigdy nie mam reakcji typu "oh to jest takie super, a ja tak nie umiem. Dlaczego? To ja już nie będę rysował, pójdę popłakać, zabiję się". Moim zdaniem, lepiej po prostu podziwiać dzieło artysty i starać się czegoś od niego nauczyć, obserwować jak podchodzi do rysowania różnych rzeczy, jakich technik używa itp. Lepiej tak do tego podejść, niż lamentować, bo to i tak niczego nie zmieni. Rozpisałem się, ale cóż, wkurza mnie to :)



**Moon:** Co rysujesz najchętniej?

**Magpie:** Trudne pytanie... rysuję bardzo dużo różnych rzeczy, kucyki są tylko częścią z nich i to stosunkowo nową. Właściwie, to nie mam jakiegoś ulubionego obiektu rysowania, raczej zależy to od nastroju i tego, na co mam akurat ochotę.



**Moon:** Ulubiona technika? Mów mi proszę panie, czym rysujesz!

**Magpie:** Na pewno nie kredki, choć zdarza mi się ich używać. Zawsze kochałem ołówki i rysunki nimi wykonane. Mam do ołówek duży sentyment, jednak czasem denerwuje mnie ich brudzący charakter. Parę lat temu zacząłem też doceniać długopis jako narzędzie do rysowania. Daje większe możliwości, niż mogłoby się wydawać. Lubię też cienkopisy. Poza tym, to jeśli chodzi o digital, to chyba najbardziej lubię technikę kolorowania na komputerze zeskanowanych tradycyjnych szkiców.

**Moon:** Wygląda na to, że poniosłam porażkę kredkowo-wychowawczą... no nic. Przejdźmy w takim razie do pucy. Jak to się stało, że zacząłeś się nimi interesować?

**Magpie:** W skrócie - nudziłem się na lekcji w liceum. Kumpel miał jakąś aplikację na fonie z obrazkami/emotkami albo stronę internetową, nie pamiętam dokładnie. Wiem, że były tam obrazki z Dolanem, Puchałke i sporo innych dziwnych rzeczy. Szukał jakiegoś zrytego badziewia i dawał mi wyzwania, żebym to narysował. Nagle trafił na obrazek Pinkie Pie i obaj spojrzeliśmy na to jak wryci, mówiąc pod nosem "co to kur\*a jest?" xD W ten sposób narysowałem różowego konia, tak dla beki, bo śmiesznie wyglądał. No i tak się zdarzyło, że ów rysunek zauważył inny kolega (niektórzy na pewno znają CzArnego) i wydał

z siebie pełen ekscytacji okrzyk: "o jaaa, to ty też oglądasz kucyki?". Spojrzałem na niego jak na idiotę, nie wiedząc o co mu chodzi, jednak już parę godzin później byłem wtajemniczony w dziwny świat pastelowych koni, który wtedy dość mocno mnie wciągnął. Myślę, że największą rolę odegrał tu aspekt wizualny. Skubańce są słodkie jak cholera, nie mogłem się im oprzeć xD

**Moon:** Jakie były twoje początki w rysowaniu kucyków? Co sprawiało Ci najwięcej problemów?

**Magpie:** Początki były... emm.. zadziwiające. Zacząłem je rysować w klasie maturalnej. W tym wieku narysowanie auta ze szczegółowymi refleksami nie było dla mnie problemem. Natomiast kucyki niespodziewanie sprawiły mi ich trochę. Nie wychodziły mi za dobrze, gdy zaczynałem. Mimo ogólnych dość dobrych umiejętności rysowania, musiałem trochę czasu poświęcić na nauczanie się i zapamiętanie anatomii kuców, gdyż było to dla mnie coś zupełnie nowego i innego.



**Moon:** Powiedz nam, jakiego kucyka lubisz najbardziej, a którego najlepiej Ci się rysuje?



**Magpie:** Zacznę może od końca. Kucyk, którego najlepiej mi się rysuje, to zdecydowanie ponyfikacja Moonlight mojego autorstwa, znana niektórym jako "Kicia". Na pewno żadnego innego kucyka nie rysuje mi się tak łatwo i przyjemnie.



Co do ulubionego kuca, aktualnie najbardziej lubię Starlight, bo jest powiewem świeżości i ma fajny charakter. Poza tym, każdy kto mnie poznał wie, że jestem wyznawcą Applejack, a może raczej byłem? Czasy sprzecznania się, który kucyk jest najlepszy już dawno są za mną, wyrosłem z tego. Bądźmy ponad podziałami i tak dalej... ale jakby co, to Twilight... xD

**Moon:** Ponyfikacja Moonlight powiadasz? Coś mi się o uszy obilo. Wracając do pytań, jestem ogromnie ciekawa: jak to robisz, że Twoje grzywy są tak niesamowicie puszyste i lśniące? :3

**Magpie:** Myję je w dobrym szamponie! A tak serio to nie bardzo wiem... nie mam na to jakiegoś konkretnego sposobu. Na pewno ważne jest, aby włosy faktycznie wyglądały jak włosy, a nie jak kontur wypełniony kolorem. Warto zatem budować je z dużej ilości pojedynczych kresek, lepiej oddaje to charakter włosów. No i istotne są refleksy, odpowiednia ich ilość, rozmieszczenie i jasność. Aby dobrze to wyczuć, polecam uważną obserwację włosów w środowisku naturalnym albo chociaż na zdjęciach :)

**Moon:** Jak oceniasz swój rozwój na przestrzeni tych lat? Jesteś zadowolony z tego, jak twoje rysunki wyglądają aktualnie?

**Magpie:** Jeśli chodzi o kuce, to zdecydowanie tak. Patrząc na moje początki z nimi, ciężko mi uwierzyć, że naprawdę ja to rysowałem. Aktualnie jestem dość zadowolony z moich kucyków, czy to tradycyjnych, czy digitalowych. Myślę że wypracowałem już sobie jakiś tam styl i póki co, odpowiada mi on.

**Moon:** Wolisz rysunki tradycyjne czy digitalowe i dla czego akurat tradycyjne?

**Magpie:** Tendencyjne pytanie, ale coś w tym jest! Oczywiście są takie digitalowe prace, które są niesamowite i naprawdę je podziwiam. Jednak moim zdaniem digital jest nieco łatwiejszą techniką od tradycyjnych metod. Kiedy używasz ołówka, kredek lub farb, nie masz pod ręką klawiszy "ctrl+Z" czy warstw. Każdą pomyłkę jest dużo trudniej naprawić. Do tego, w programach graficznych mamy dostępne przeróżne filtry i ustawienia. Dzięki nim można zmienić całą kolorystykę obrazka kilkoma kliknięciami. Oczywiście wykonanie dobrej pracy w digitalu wymaga sporo czasu i nakładu sił, jednak są tu pewne udogodnienia, których absolutnie nie ma przy tradycyjnych technikach. Z tego względu zawsze miałem większe uznanie do prac tradycyjnych, jako nieco bardziej wymagających, ale przede wszystkim posiadających pewną duszę - można je dotknąć, zobaczyć pracę włożoną przez autora na kartce. Owszem, digital można wydrukować, ale wydruk to tylko wydruk. Nie ma on, moim zdaniem, tego klimatu co praca, o której wiesz, że ktoś stworzył ją bezpośrednio na kartce i jest ona jedyna oraz niepowtarzalna.

**Moon:** Masz może jakieś porady dla początkujących?

**Magpie:** Ameryki nie odkryję jeśli powiem, że najważniejsza jest po prostu praktyka, ale to prawda. Im częściej rysujemy, tym lepiej- zwłaszcza na początku. Myślę też, że kluczową rzeczą jest podejście, jakie do rysowania mamy. Jeśli ktoś dopiero uczy się rysować, nie może oczekiwać, że od razu będzie rysował jak jego idole, bo to wymaga dużej ilości czasu i ćwiczeń. Ludziom często brakuje cierpliwości. Dlatego moim zdaniem lepiej, jeśli podejdziesz się do rysowania, jak do zabawy. Nie oczekiwać od siebie cudów na samym początku, lecz po prostu eksperymentować, starać się dobrze bawić rysowaniem i polubić to. Jeśli lubisz to, co robisz, to robisz to częściej, a jeśli robisz coś częściej, to siłą rzeczy będziesz w tym coraz lepszy.

**Moon:** Jak dużo czasu zwykle poświęcasz na wykonanie rysunku?

**Magpie:** Od kilku minut do nawet kilku godzin. Wszystko zależy od rozmiaru rysunku i użytej techniki oraz głównie od decyzji - czy robię szybki prosty rysunek czy coś poważniejszego.

**Moon:** Wiem, że oprócz rysowania i studiowania psychologii masz też inne zainteresowania. Opowiesz coś o nich naszym czytelnikom?



**Magpie:** Hmm, w zasadzie pytanie powinno brzmieć - wiem, że oprócz metalu i gry na gitarze masz inne zainteresowania, haha. W zasadzie nic nie interesuje mnie bardziej od muzyki i gry na gitarze, która jest moją pasją. Oczywiście, bardzo lubię rysować, ale jednak to muzyka jest u mnie na pierwszym miejscu. Aktualnie z kolegami wskrzeszamy ich dawny zespół i marzą mi się choćby małe koncerty po obskurnych spelunach.

**Moon:** Wiążesz jakieś poważniejsze plany z rysunkami?

**Magpie:** Hmm, na pewno fajnie byłoby jakoś lepiej doszkolić się w grafice i spróbować sobie dzięki niej dorabiać. Ale w jaki dokładnie sposób, to tego jeszcze nie jestem pewien. Myślałem kiedyś o reklamie, jednak wolałbym coś bardziej artystycznego. Tworzenie okładek dla metalowych zespołów byłoby idealne!

**Moon:** Dlaczego ostatnimi czasy tak mało udzielasz się w fandomie?

**Magpie:** Pytanie, które zahacza o tyle kwestii, że mógłbym się bardzo rozgadać. Moje "relacje" z fandomem zawsze były trochę zagmatwane, nigdy nie czułem i nie chciałem czuć się jego częścią. Niektóre jego aspekty zwyczajnie mnie odrzucają. Najprostszą odpowiedzią jest jednak to, że zwyczajnie kucyki mi się znudziły, co myślę, że jest naturalną kolejną rzeczą przy moich skrajnie nie pasujących do nich zainteresowaniach, hehe. Był to ciekawy epizod mojego życia, w którym

sporo śmiesznych rzeczy się działo i lubię czasem do tego wrócić, jednak nie mam już absolutnie żadnego parcia na kucyki. Mimo to, coś tam czasem wstawię na deviantarta, ale raczej po to, żeby złapać jakiegoś commisha i zarobić parę złotych.

**Moon:** Opowiesz mi może jakieś jedno z lepszych wspomnień związanych z fanami kucyków? Uwielbiam słuchać tych historii!

**Magpie:** Oj, sporo różnych historii było. Na ponymeety raczej rzadko chodziłem, ale za to miałem taką swoją ekipę, którą dość regularnie chodziliśmy na podbój barów Krakowa. Bardzo fajne czasy. Sporo chorych, zrytych rozmów i rozkmin przy piwie. Różne śmieszne rzeczy się działy. Przygody z włamywaniem się o 3 w nocy do Parku Jordana albo kebab zbyt ostry nawet dla Decadeda. Swoją drogą, mocno mnie rozśmieszyło, jak na którymś ponymeecie gadałem z jakimś dwoma ziomkami wspominając im, że znam Deca osobiście i chodziłem z nim do liceum. Spojrzeli na mnie z ekscytacją w oczach, jak na jakiegoś boga, zabawne. Pamiętam też, jak raz dosiadł się do nas w barze taki pan żul i zaczął opowiadać, że był lotnikiem na okręcie morskim, na którym wybuchł pożar, a poza tym, to walczył pod Grunwaldem, a my oczywiście dopytywaliśmy go o każdy szczegół tej fascynującej historii. Oprócz tego, miałem to szczęście, że byłem jedyną osobą na świecie, która mogła na własne oczy zobaczyć Avana "ciągnącego elektrycznego druta"!

**Moon:** Na koniec hit, fandom chce odpowiedzi. Czy wśród fanów kolorowych koników da się znaleźć drugą połówkę?

**Magpie:** Haha, pamiętam jaki szok przeżyłem, gdy dotarło do mnie, jakie są proporcje wśród fandomu, jeśli chodzi o płeć. Nie mogłem uwierzyć, że przeważają w nim faceci. Chytry plan pod tytułem: "przecież to słodkie, kolorowe kucyki, zatem w fandomie musi być mnóstwo dziewczyn i na pewno znajdzie się jakaś fajna oraz wolna" brutalnie zderzył się z rzeczywistością. Ostatecznie jednak tak wyszło, że jestem z dziewczyną z fandomu, która, swoją drogą, właśnie przeprowadza ten wywiad. Zatem: tak, da się znaleźć. Mi się udało, a wiem, że są też inne takie pary. Myślę jednak, że łatwiej jest dziewczynom. W końcu czeka na nie cała masa wygłodniałych, napalonych ogierów, czyż nie?

**Moon:** Tak...

**Magpie:** W każdym bądź razie powodzenia każdemu, kto szuka!





# Rysowanie to magia

**O**d zawsze uwielbiałam kolory. To było całkiem naturalne, że z czasem moja miłość do nich przelała się na kredki. Z tego powodu długo broniłam się przed używaniem ołówków. Prace nimi miały dla mnie zbyt mało życia, były zbyt jednolite i do tego tak okropnie szare... Zupełnie nie potrafiłam uzyskać z ich pomocą efektów, które przykuwały uwagę do moich kredkowych prac. Ostatecznie do tego medium przekonał mnie Magpie, który od zawsze był dla mnie inspiracją w używaniu tej techniki. Więc dlatego w dzisiejszej recenzji ponownie sięgnę po przybory od Koh-i-noor Hardtmuth.

» Moonlight

## Koh-i-noor i ołówki artystyczne

O tej firmie pisałam całkiem sporo ostatnio przy okazji recenzji kredek Polycolor. Dziś chciałabym przyrzeć się dwóm seriom ich ołówków, dedykowanych do pracy artystycznej. Mianowicie z jednej strony mamy słynne 1500, którymi zwykle rysuje Magpie, z drugiej moje pierwsze "poważne" - z serii 1900. Przyczyną te znacznie różnią się od swoich biurowych kolegów (np. z serii 1860) pod względem rozprowadzania grafitu na powierzchni kartki i nasycenia szarości. Te szkolne mają zwykle jedną twardość i nie dają zbyt wielu możliwości rozcierania czy tworzenia gładkich przejść tonalnych w rysunku, a jeśli już- to jest to na pewno trudniejsze. Obrazek tworzony z ich pomocą często wychodzi

płaski. Ołówek jako narzędzie uniwersalne, niczym mikroorganizmy przenika przez wszelaką tematykę prac i nadaje się do każdej stylistyki. W przypadku kucyków niweluje problem nieposiadania odpowiedniego koloru do stworzenia konkretnego kopytnego. To prawie jak magia! Są zdecydowanie jednymi z podstawowych mediów w asortymencie każdego artysty, a te z firmy Koh-i-noor Hardtmuth świetnie się w tej roli odnajdują.

## Koh-i-noor Toison d'or 1900

Mam z nimi styczność, podobnie jak z kredkami tej firmy, od jakichś sześciu lat. Jest to do tej pory mój jedyny profesjonalny komplet tych przyborów. Toison d'or są po prostu tak wygodne, że nigdy nawet nie myślałam, że potrzebuję jakichś innych ołówków. Z drugiej strony, może to kwestia tego, że raczej wolę tworzyć bardziej kolorowe rysunki.

*Uwaga, teraz będzie trochę suchych faktów i cyferek, czyli to, co Twilight lubi najbardziej.*

Seria 1900 dzieli się na 1902 (takie z martwą naturą na kasetce), które są bardziej uniwersalne w użytkowaniu i 1912 (te ze szkicem psa) z gradacją twardości bardziej przystosowaną do szkicu artystycznego (Sweetie Belle informuje: gradacja to następstwo według stopnia nasilenia). 1902 dostępne są w zestawach po 12 sztuk w twardościach od 10H do 8B, gdzie wzrost miękkości grafitu następuje parzyście (10H, 8H,



6H, itd.). 1912, czyli te, które sama posiadam, mają grafit od 2H do 8B, gdzie jego miękkość rośnie tradycyjnie, po kolei. Oba warianty posiadają metalowe opakowanie i zawierają w sobie ołówki F i HB. Prócz tego, można je również nabywać na sztuki, a jej cena to ok. 1,50 zł.



Wygląd naszego rysującego drewnienka jest całkiem prosty, ale bardzo elegancki. Zrobiony jest z drewna cedrowego pokrytego kilkoma warstwami czarnego lakieru, który według oficjalnej strony ma wspomagać odporność grafitu na łamanie podczas temperowania. Faktycznie, w przypadku tych ołówków nie zauważyłam zbytnich problemów z pęknięciami podczas ostrzenia, choć wyjątkiem jest 8B, którego zwyczajnie nie powinno się zbyt mocno strugać, bo jego grafit jest na to zbyt miękki i niezbyt lubi formę szpicu.

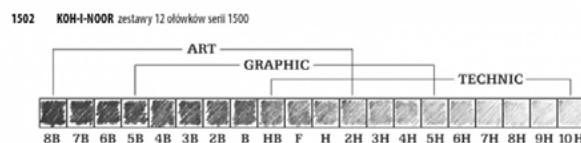
Napisy charakterystycznie dla wyrobów tej firmy są złote i informują nas o nazwie, numerze serii, producencie oraz twardości wnętrza ołówka. Ten ostatni znajduje się na paseczku w kolorze kości słoniowej i oddzielony jest od czarnej zaokrąglonej końcówki złotym prążkiem. Kształt jest klasyczny, sześciokątny z nieco zaokrąglonymi krawędziami. To wszystko sprawia, że dobrze i pewnie leżą w dłoni podczas użytkowania. One również posiadają lekko żywiczny zapach, lecz dużo słabiej wyczuwalny niż w przypadku Polycolorów (chyba, że wkładacie sobie

oówek prawie do nosa, by poczuć jego zapach, jak ja. Nie róbcie tego, to niebezpieczne. Żeby nie było, że nie ostrzegałam).

Jeśli chodzi o serce Toison d'or, producent zapewnia, że jest ono "najwyższej czystości". W moim zestawie faktycznie zdarzyło się tak, że nie miałam żadnego problemu ze skrobaniem ołówka po powierzchni kartki. Grafit niezależnie od twardości ścierał się gładko i bez żadnych niepożądanych wypadków. Niestety, z ołówkami, które kupiłam na sztuki nie było już tak różowo. Kilka z nich po naostrzeniu zaczynało drapać używany w danej chwili papier, wydając przy tym nieprzyjemne skrzeki. Jakby to robiła kura pazurem. Ślad po takim zjawisku było też dużo trudniej wygumkować. Ogółem są to media raczej łatwo wymazywalne i nawet zwykła gumka powinna sobie z nimi poradzić.

### Koh-i-noor 1500

Z tymi ołówkami do czynienia mam od niedawna, ale zawsze ciekawiło mnie, czym tak właściwie różnią się od swoich nieco młodszych przyjaciół.



Seria 1500 również występuje od 10H do 8B, ale posiada ciut większy wybór zestawów po 12 sztuk oraz jeden po 24 sztuki. Ten ostatni łączy wszystkie pozostałe komplety w całość. TECHNIC 1502/I w gradacji 10H-HB, ART 1502/II - 2H-8B i GRAPHIC 1502/III - 5H-5B oraz 1512 - 2H-8B, które od ART różnią się wyłącznie lakierem, w przypadku 1512 będącym przezroczystym. Prócz wymienionych kompletów udało mi się znaleźć jeszcze kilka, ale chyba oszczędzę wam tych cyferek, misiaczki. Tu też możliwy jest zakup na sztuki i cena jest zbliżona do serii 1900.

Ich wygląd różni się nieco od Toison d'or, bo przede wszystkim mają ciemnożółty lakier, a numer twardości grafitu znajduje się na brązowym pasku oddzielonym od podstawowego koloru białym prążkiem. Ich zaokrąglona końcówka jest dodatkowo zafarbowana na złoto, co dodaje kredce uroku. Wizualnie są nieco przyjemniejsze dla oka, a to za sprawą wykorzystania ciepłych barw w porównaniu do wytwornych czarno-białych 1900. Gdybym miała je porównywać do kucyków, Toison d'or byłyby jak Rarity, a 1500 jak AJ.



W ich przypadku producent również zapewnia najwyższą czystość wnętrza ołówka. Nie miałam z nimi zbyt długiej styczności, ale z tego, co zdążyłam zaobserwować, w bardzo pomieszanym i kilkukrotnie uzupełnianym komplecie Magpie'a rzadziej zdarzało się, by któraś sztuka skrobała mi kartki. Grafit rozprowadzał się gładko i płynnie. Miałam wrażenie, że nawet nieco łatwiej niż w moich cedrowych pięknościach. Praca nimi była bardzo przyjemna. Przyrząd dobrze leżał w dłoni i współpracował wdzięcznie, aż do ostatniej kreski.

### Niby inne, a jednak podobne

Oba modele nie różnią się zbyt wiele od siebie pod względem pracy na papierze. Ołówki w obu przypadkach łatwo się rozprowadza, wymazują i tworzą bardzo ładne przejścia tonalne. Grafit ciut pyli, ale efekt szarych plam można zniwelować podkładaniem skrawka czystej kartki pod dłoń i nakładaniem warstw od lewej do prawej, jeśli jest się praworęcznym lub odwrotnie w przypadku używania tej drugiej ręki. Ja sama po pracy z tym medium zawsze mam cały szary bok dłoni. Mam wrażenie, że serce przyborów z serii 1500 jest nieco miększe, mimo że ślad pozostawiany przez oba modele jest bardzo zbliżony. Jedynym mankamentem, który szczerze mi przeszkadza, jest to nieszczęsne skrobanie. Całe szczęście, że nie wszystkie sztuki robią tak straszne rzeczy i w większości są grzeczne.



Osobiście jestem bardzo przywiązana do wyrobów tej firmy poprzez sentyment i także przez niego polecam te ołówki każdemu, kto lubi bawić się odcieniami szarości, tworząc szkice. Praca z grafitem jest bardzo dobrym ćwiczeniem w nauce cieniowania, ponieważ technika ta głównie opiera się na odwzorowaniu światłocieni i kolorów za pomocą wyłącznie jednego koloru, który na skończonej pracy ślicznie odbija światło, nadając obrazkowi niepowtarzalności i ducha. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że obie serie są dobrej jakości i powinny spełnić wymagania zarówno świeżych entuzjastów, jak i osób, które są już bardziej wtajemniczone w sekretny świat używania węgla.

### Niby oczywiste, ale...

Jeśli już zainwestowaliście w nowy, śliczny zestaw grafitów w drewnie, postarajcie się podczas tworzenia rozruszać większą ich liczbę. Zaczynając od twardych zostawiających jasne ślady, nakładając warstwy stopniowo sięgajcie po coraz miększe. W ten sposób obrazek nabierze kształtów, przestanie być tylko płaską płataniną kresek. Używanie przyborów o różnej gradacji pozwoli wam również zwiększyć kontrast, co jest naprawdę trudnym zadaniem, gdy ma się do dyspozycji tylko jeden ołówek. Bawcie się też z naciskiem, sposobem stawiania kresek, stopniem naostrzenia danej kredki, bo przecież, jak głosi przysłowie, Pinkie tkwi w szczegółach.

### Wsiadł do autobusu człowiek z liściem na głowie.



Mam wrażenie, że ta recenzja jest ciut zbyt szara i przesycona liczbami, więc postanowiłam na koniec podzielić się z wami ciekawym oraz prostym pomysłem na stworzenie pracy, która przyciąga spojrzenia. Poznałam go w październiku na krakowskim meecie, podczas konkursu plastycznego organizowanego przez grupę D'N'A pt. "Kucyki z liści". Jak się już pewnie domyślacie, głównym składnikiem tej artystycznej potrawy jest właśnie dodanie tych kolorowych części rośliny, które aktualnie masowo spadają z drzew, do naszego obrazka. Można to zrobić w sposób dowolny: stworzyć z nich kreację dla naszego puca, użyć ich do wyklejanki, namalować coś na nich lub nawet wyszyć, rozprowadzać na nich farbę i używać jak stempla- możliwości jest naprawdę sporo. Mamy jesień i nasze medium dosłownie zalega na chodniku, więc to spora zaleta (uwaga, powtórzę: jest za darmo). Dodatkowo samo tworzenie pracy z liści jest świetną zabawą i polecam ją gorąco każdemu, kto zapadł na ciężką chorobę cywilizacyjną nazwaną przez naszych zagranicznych towarzyszy jako artblock. Przez chwilę można się poczuć jak przedszkolak, wymazać całe dłonie klejem i dać się pochłonąć procesowi tworzenia! Świetna rzecz, naprawdę, nie zmyślam.



# NaturalBornDerpy - Wywiad

**P**rzez ostatnie kilka numerów przewinęło się kilka opowiadań pióra naturalborn-derpy'ego – bardzo płodnego pisarza, piszącego zarówno króciutkie komedijki oparte o jeden lub dwa wyraziste pomysły jak i dłuższe sagi przygodowe lub horrory. Biorąc pod uwagę nagromadzenie jego dzieł w naszym dziale recenzji w końcu podjęliśmy najbardziej logiczną decyzję – i postanowiliśmy poprosić go o wywiad. Tych zaś, którzy po jego przeczytaniu będą czuli niedosyt, zapraszam do recenzji "Regarding Falling Villains" i "Dinner with the king", które znajdują się wcześniej w numerze.

» Ghatorr

**Ghatorr:** Dzień dobry, i jeszcze raz wielkie dzięki za wyrażenie zgody na wywiad! Przede wszystkim, zechciałbyś może powiedzieć coś o sobie tym z naszych czytelników którzy nie są zaznajomieni z Tobą lub Twoimi historiami?

**NaturalBornDerpy:** Cześć wszystkim. Jestem naturalbornderpy – miły, uprzejmy Kanadyjczyk, który, tak się złożyło, czasami pisze opowiadania kucykowe. Zaczynałem pisząc głównie thrillery i horrory, z czasem jednak przesuwając się bardziej w stronę komedii i opowiadań obyczajowych. Jeśli macie ochotę na krótkie, głupiutkie komedijki by poczytać coś przez chwilę, to kilka jest dostępnych u mnie. Jeśli jesteś fanem mrocznych opowiadań, to również napisałem parę. Romanse? To już nie za bardzo.

**Ghatorr:** Które z twoich opowiadań najbardziej ci się podoba i dlaczego?

**NaturalBornDerpy:** Moim ulubionym opowiadaniem jest cały czas "Sombra the Highly Unmotivated". Zaczynało jako oneshot, który polubili czytelnicy, więc pisałem go dalej, z nadzieją, że złożę z tego pięć czy sześć rozdziałów. Wtedy zaczęło go czytać więcej osób, więc myślałem o wydłużeniu go jeszcze bardziej. Nagle jednak skreśliło od komedii w stronę czegoś mroczniejszego, i to dość szybko. Za szybko dla niektórych – ale ja kocham tego typu opowiadania, więc dla mnie wszystko było w porządku.

Myślę że pozostaje to moim ulubionym dziełem, bo łączy elementy obyczajowe i komediowe z ciężkimi, poważniejszymi tematami. Ma też zakończenie wyciskające łzy z oczu, które wciąż kocham. Gdy tworzyłem zarys to nie miałem za dużo planów. Szedłem od rozdziału do rozdziału, starając się zakończyć każdy zwrotem akcji. Ostatecznie, całe szczęście, historia wciąż miała na koniec (trochę) sensu. Przynajmniej dla większości czytelników.

**Ghatorr:** Czy jest coś w twoich historiach czego, z perspektywy czasu, wolałbyś nigdy nie napisać?

**NaturalBornDerpy:** Jestem pewien że są setki złych dowcipów, które bym chciał usunąć, albo momenty w mroczniejszych opowiadaniach gdzie posunąłem się za daleko. W sumie lepszą odpowiedzią są dwa dziełka, które powinienem usunąć od razu, ale tego nie zrobiłem – "Discord forms a cult" i "Dead on arrival". Opowiadania



przy których pisaniu zachichotałem kilka razy, ale po opublikowaniu przestały tak dobrze wyglądać. Bardzo leniwy humor. Wstyd, po prostu wstyd.

**Ghatorr:** W opowiadaniach sporo uwagi poświęcasz złoczyńcom z serialu, zarówno w komedijkach, jak i w poważniejszych dziełach. Którego z nich lubisz najbardziej?

**NaturalBornDerpy:** Mimo że piszę dużo o Sombrze, to wciąż jest nim Discord. Przede wszystkim jest on powodem dla którego na początku zainteresowałem się serialem i zacząłem pisać opowiadania. Moje pierwsze dzieło, "Strings", było moim podejściem do tego jak zachowywałby się Discord gdyby był tak skrzywiony i potężny jak mógłby być. Planowałem to jako krótką opowieść, od dwudziestu do trzydziestu tysięcy słów, a pod koniec miałem sto dwadzieścia tysięcy. Jak widać mogę dużo powiedzieć o "złym" Discordzie.

Dlaczego piszę tak dużo o złoczyńcach? Po prostu uważam że są ciekawszy od bohaterów. Bohaterowie mają jedno zadanie – powstrzymać złego gościa. Złoczyńca może stać się lepszym, gorszym, tragicznie wykonywać swoją pracę, mieć podkopany autorytet albo być źle rozumiany. Może też szkoda mi wszystkich złoczyńców z MLP – nie mieli większych szans przez większość czasu. Nieważne ile planowali, jeden strzał z tarczy w klatkę piersiową kończył wszystko. Z drugiej strony to bajka dla dzieci, więc co ja tam wiem?

**Ghatorr:** Jeśli Sombra i Discord występują u ciebie w jednym fiku, to są z często wrogo do siebie nastawieni. To reguła? Przyzwyczajenie? Czy po prostu w każdym opowiadaniu, które napisałeś jest to wygodny element fabularny?

**NaturalBornDerpy:** Nie nazwałbym tego ani regułą, ani przyzwyczajeniem. Po prostu to logiczne gdy o tym myślę. Obaj uważają siebie za przerażających, potężnych i stojących ponad innymi, więc to ma sens, że nie umieliby się dogadać. Albo że ich znajomość byłaby pełna wsadzania sobie noży w plecy i mogłaby się załamać w każdej chwili – ale to samo mógłbym powiedzieć o reszcie złoczyńców z MLP. Nie wydaje mi się, by byli w stanie wytrzymać razem. Przynajmniej nie za długo.

**Ghatorr:** Wolisz pisać komedie czy horrory? Co wymaga więcej wysiłku z Twojej strony?

**NaturalBornDerpy:** Lubię pisać horrory, ale ich tworzenie jest o wiele trudniejsze – albo raczej tworzenie i sprawienie, by odniosły sukces. Mroczne historie są

dość delikatne gdy opowiadają o kolorowych kucykach. Czytelnicy mają swoje własne poglądy i opinie na temat konkretnych postaci, więc jeśli nagle sprawisz, że Twilight Sparkle zrobi coś paskudnego i strasznego to od razu zniechęcą daną historię. Dlatego wolałem tworzyć oryginalne postacie, by pomagały we wprowadzaniu moich najmroczniejszych pomysłów. Albo po prostu kazałem to robić Applejack, bo to twarda klacz.

Komedie są o wiele łatwiejsze, bez wątpienia, przynajmniej dla mnie. Jeśli wpadniesz na dobrą sytuację, to żarty zaczną pojawiać się same. Moje komedie są zwykle oparte o dialogi – jedna postać przekomarzająca się z drugą i tak dalej. Unikam żartów typu "rzut ciastem w twarz" i podobnych. Niektórzy pisarze umieją je wykorzystać – ja nie.

Pisanie komedii wydaje się być łatwiejsze, bo cel jest o wiele prostszy – czytelnik się zaśmiał? Tak? Czyli historia mu się spodobała i wypełniła swoje zadanie. Wiem, że komedia którą piszę jest OK, jeśli przy pisaniu śmieję się pod nosem. Mroczne/horrorowe opowiadania są inne – czasami wydaje mi się, że tworzę coś świetnego, po czym jest to przyjęte obojętnie. Ciężko jest określić, co dokładnie w tego typu historiach zadziała, a co nie. Biorąc to pod uwagę, jestem o wiele bardziej dumny z moich poważnych opowiadań, które zdołały przykuć uwagę czytelników, niż z reszty moich prac.



**Ghatorr:** Jaka twórczość lub który autor miał na Ciebie największy wpływ jeśli chodzi o tworzenie historii lub pisanie opowiadań fanowskich?

**NaturalBornDerpy:** Może to typowa odpowiedź, ale to Stephen King wciągnął mnie w pisarstwo i tworzenie własnych historii. Daleko mu do doskonałości, ale myślę że właśnie to mi się u niego podoba, szczególnie w krótszych opowieściach. W książce może być ich dwadzieścia, pięć świetnych, dziesięć przeciętnych i pięć koszmarnych, ale nie zmienia to faktu że każde z nich opiera się o jakiś pomysł. Po przeczytaniu niektórych z jego opowiadań już nie spojrzałem nigdy na świat w ten sam sposób. Wszystko może być historią – ktoś biegnący do autobusu, ktoś koszący trawnik, ktoś kto nigdy nie przestaje się uśmiechać... wystarczy dodać zwrot akcji i pozwolić myślom wędrować.

Neil Gaiman również jest doskonały. Tak samo "Złodziej wszystkich czasów" Clive'a Barkera. W sumie nie czytam komiksów, tylko od czasu do czasu paski komiksowe.

**Ghatorr:** Masz może jakieś pomysły pisarskie, których nie wcieliłeś w życie? Albo niedokończone opowiadania? Planujesz może ich użyć w przyszłości?

**NaturalBornDerpy:** Na każdy pomysł na opowieść, którą opublikuję, przypada piątka które po prostu gasną, z reguły z dobrego powodu. Stephen King raz napisał (widzicie jak go lubię?) że pomysł jest jak kubek bez ucha, albo że pomysł nie jest naprawdę kompletny dopóki nie odkryje się tych kilku rzeczy, które sprawiają, że naprawdę działa. Moim największym problemem z pomysłami na historie są z reguły zakończenia. Tworzę potężnego wroga albo niebezpieczną katastrofę, ale mam problem z wymyśleniem jak to powstrzymać, albo jak to wszystko spakować razem tak, by miało ręce i nogi. Z reguły nie zaczynam pisać jeśli nie czuję się pewnie w kwestii zakończenia. Jak wielu innych pisarzy, sparzyłem się już na tym kilka razy.

Mam kilka opowiadań które chciałbym dokończyć. Na przykład "King Sombra Wants Back Inside His Empire", albo dwie opowiadania

z "Bug-universum" (zaczętego przez "Don't Let The Bed Bug Bite"). Jest jeszcze jedna historia, którą chciałbym doprowadzić do końca od roku – o Discordzie podróżującym przez multiwersum z człowiekiem, którego z jakiegoś powodu porwał. Pisałem to przez tydzień, doszedłem do dwunastu tysięcy słów, ale po prostu coś nie działało tam tak jak powinno. Mimo to chciałbym zerknąć wkrótce na to jeszcze raz i zobaczyć co można poprawić. Czułbym się zawiedziony, gdyby to opowiadanie nigdy nie wyszło...

**Ghatorr:** Jak długo zajmuje ci napisanie opowiadania do końca? Planujesz wszystko od początku do końca czy pozwalasz sobie na improwizację?

**NaturalBornDerpy:** Moja obecna rutyna to jeden rozdział lub krótka historyjka dziennie. Staram się zacząć wcześniej i skończyć przed czwartą-piątą. Jeśli to tylko dwa tysiące słów, to jest to całkiem osiągalne. Wszystko co ma więcej niż cztery, pięć tysięcy słów zabiera więcej niż dzień. Przyzwyczailem się do tego, bo dzięki temu mam jakiś cel – "Do końca dnia będę coś miał". Pcha mnie to do przodu. Trzeba przy tym pamiętać, że zawsze mam notatki – mnóstwo notatek, więc mogę po prostu zacząć i kontynuować pisanie. Nie korzystam z pomocy redaktorów, bo jestem niecierpliwy i leniwy, ale tak szczerze to powinno się to robić jeśli ma się do nich dostęp.

Obecnie staram się planować wszystko. Wstęp, rozwinięcie, zakończenie. Moje notatki odnośnie komedii są z reguły liniami dialogowymi, które wykreślam po wpisaniu do opowiadania i tu zawsze improwizuję, przynajmniej odrobinę. To normalne pisać jakąś scenę i po prostu zauważyć, że kolejny fragment pojawia się sam z siebie. Moje poważniejsze prace mają bardziej suche notatki – "on idzie tu", "ona reaguje", "koniec", ale staram się wiedzieć dokąd historia ma iść. Dawniej miałem szkice z wielkimi dziurami o których myślałem że zdołam je wypełnić w trakcie pracy. Ostatecznie jednak nigdy się tak nie działo i kończyłem z rozdziałami pełnymi bezmyślnych zapychaczy tylko po to, by dojść do fajnych rzeczy, które obiecałem wcześniej. To koszmarny sposób pisania.





# Fallout Equestria

## Dlaczego taki popularny?

**C**hyba każdy w naszym fandomie słyszał o tym fanfiku. Wielu pewnie go czytało albo chociaż otarło się o nieukończone tłumaczenie. Jeśli jednak nie, to przypominam, że chodzi o fanfik, w którym mała pipa wyrusza z podziemnej stajni, by ocalić miejscową śpiewaczkę, a na końcu ratuje świat. Polecam.

» Sun

### Skąd się wzięła tak wielka popularność tego fika?

Nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Na sukces Fallouta złożyło się kilka czynników, które razem stworzyły jedno z najbardziej rozreklamowanych dzieł. Pierwszym aspektem jest czas pojawienia się. Fallout Equestria zadebiutował na Equestria Daily w 2010 roku, niedługo po premierze samego serialu (premiera serialu miała miejsce 10.10.2010). Trafił więc na sam początek istnienia fandomu, kiedy jeszcze konkurencja nie była wielka, a każdy fanfik był niezwykle ciepło przyjmowany. Ponadto, jest on crossoverem ze znaną i popularną serią gier komputerowych. Zarówno Fallout 1, jak i Fallout 2 podbiły serca wielu graczy na całym świecie za sprawą fabuły, klimatu i kreacji świata po apokalipsie. Zaś kolejne części również zdobyły wiele uznania.

Jednak nic by to nie pomogło, gdyby sam fanfik nie był solidny. KKat odwalila kawał porządnej roboty, przenosząc klimat oraz mechanikę gier do świata kucyków. Dodała do tego świetne tło

wyjaśniające, jak doszło do tego, że Equestria została spustoszona przez wojnę i jakie siły maczały w tym swoje kopyta. Oficjalnie czy też nie. A wszystko to okrasza wielowątkową fabułą, która dosłownie wsysa.

Jednak tym, co moim zdaniem, jest najważniejsze, to masa świetnie wykreowanych postaci. Każda z nich ma głębię, swój charakter, poglądy... Z wieloma zapoznajemy się krok po kroku. Obserwujemy podejmowane decyzje i to, jak ich konsekwencje wpływają na samych bohaterów.

Tak więc, Fallout nie jest może dziełem idealnym. Ma swoje wady wynikające z zastosowania mechaniki gry czy kilka pomniejszych elementów fabuły. Jednak mimo tego, jest niezwykle solidnym fanfikiem, który świetnie wykorzystał okazję, tworząc w następstwie fandom wewnątrz fandomu.

Czy jakkolwiek inny fanfik będzie w stanie go przebić popularnością, lub powtórzyć jego sukces? Moim zdaniem nie. Fallout to solidne dzieło, które wstrzeliło się w bardzo dobry okres publikacji, a marketing szeptany dodał swoje. W obecnej generacji i w obecnym fandomie nie widzę szans na powtórkę tego. Może w jakimś innym fandomie albo przy nowej generacji, ale u nas popularnością chyba nic Fallouta nie pobije. Wystarczy spojrzeć, ile artów i fanfików powstało w przeciągu tych siedmiu lat.



# Lekko spóźniona ocena sezonu VII

**J**ak to już bywa z sezonami, kiedyś muszą się skończyć, a dzięki niesamowitym zdolnościom Hasbro sezon VII skończył się trochę wcześniej niż powinien. Myślę, że już najwyższa pora na małe podsumowanie tego, co mogliśmy obejrzeć.

» Gray Picture

Wbrew temu, co próbują nam wmówić kucyki, prawdziwą magią nie jest przyjaźń, lecz statystyka i liczby, więc od tego właśnie zaczniemy. Jak w każdym poprzednim sezonie i w tym były lepsze, gorsze oraz całkiem dużo średniaków. Każdemu odcinkowi, tak samo jak w poprzednim sezonie, dawałam ocenę w skali od jednego do dziesięciu. Średnia z tych ocen wynosi równo 6,86. Dla porównania, ocena statystycznego epizodu z sezonu VI była znacznie wyższa, bo wynosiła aż 7,6. Czym jest spowodowana tak różnica w ocenie? Mam wrażenie, że w tym sezonie bardziej krytycznie oceniałam odcinki, wymagałam od nich więcej. Po bardzo dobrym sezonie VI chciałam równie dobrego, a nawet lepszego sezonu VII, przez co niewiele epizodów dostało dziesiątkę. Poza tym, może ilość wyjątkowo dobrych odcinków w tym i zeszłym roku była podobna, ale też nie pamiętam, żeby w poprzednim sezonie zdarzył się jakiś odcinek, który byłby szczególnie zły, a w VII taki był, mianowicie epizod trzeci – „A Flurry of Emotions”. Nie będę ukrywać, że wyjątkowo nie lubię tego małego potworka, jakim jest Flurry. Niewiele lepszy od niego był również odcinek dziewiąty, czyli „Honest Apple”.

Jak sezon VII oceniają bronies? Szybko policzyłam podobną średnią na podstawie najczęściej dawanych ocen w ankietach w tematach poszczególnych epizodów na forum MLPPolska i wyszło mi, że statystyczny odcinek dostałby ocenę równą 9,08. Jest to nieznacznie więcej niż w sezonie VI (który miał średnią równą 8,8) oraz widocznie mniej niż sezonach V i IV, które miały odpowiednio 9,5 i 9,6. Oznaczałoby to, że większości bronies (rzecz jasna tej „większości”, która wypowiedziała się we wcześniej wspomnianych ankietach), w przeciwieństwie do mnie, ten sezon podobał się bardziej niż poprzedni.

O najgorszych odcinkach już było, to teraz najwyższa pora na te, które wyróżniały się w dobry sposób. Maksymalną ocenę otrzymały ode mnie trzy odcinki.

„Fluttershy Leans In” – nie będę ukrywać, że Fluttershy jest moim ulubionym kucykiem już od początku serialu, więc cieszy mnie każdy odcinek, w którym główną pierwszą skrzypce gra ta klacz. Ten epizod był doskonałym podsumowaniem tego, w jaki sposób zmienił się jej charakter w czasie tych siedmiu sezonów. Naprawdę przyjemnie oglądało się, jak Fluttershy zachowywała się asertywnie, dążyła do spełnienia swojej (niezwykle rozzuchalającej) wizji, ale jednocześnie nie straciła nic ze tej pierwszosezonowej uroczości.



„A Royal Problem” – jeżeli czegoś jestem pewna, to tego, że nigdy nie jest za mało odcinków z księżniczkami Luną i Celestią. A już szczególnie tych odcinków, które zamiast pokazywać je jako doskonałe, mistyczne istoty, pozawalają zobaczyć ich zwykle, prawie przyziemne oblicza. Ten odcinek od początku do końca oglądałam z ogromnym przejęciem, nie mogąc doczekać się, co będzie dalej. Twórcy potwierdzili to, czego większość bronies domyślała się już od dawna – Celestia też obawia się, że może stać się zła. A najbardziej emocjonująca scena, czyli walka między Daybreaker a Nightmare Moon, była jedną z najbardziej epickich bitew tego serialu.

„Shadow Play” – ten finał miał prawie wszystko, czego oczekiwałam. Wielki, zły stwór chcący zniszczyć całą Equestrię? Był. Próba pokonania go przy pomocy magicznych, tęczyowych światełek przyjaźni? Była. Przesłodzony morał o tym, że każdy może się zmienić, więc należy dać mu drugą szansę? Też był. Do tego ponownie pojawiły się poznane w tym sezonie kucyki z legend oraz pokazano spory kawałek historii Equestrii. Tak naprawdę brakowało tu tylko jakiejś piosenki.

Naprawdę niewiele gorsze, ale nadal bardzo dobre, były według mnie jeszcze cztery odcinki. „All Bottled Up” – po prostu uwielbiam duet Starlight i Trixie, tę ich specyficzną przyjaźń i wieczne przekomarzanie się. „The Perfect Pear” – od naprawdę długiego czasu czekałam na to, aż twórcy w jakiś sposób rozwiążą kwestię rodziców Applejack. Odcinek był niebywale wzruszający i uroczy. I do tego ta rozczulająca piosenka. „It Isn't the Mane Thing About You” – najzwyczajniej w świecie lubię patrzeć na dramatyzującą Rarity, bawi mnie to, choć poniekąd rozumiem jej problemy i pewne na jej miejscu zachowywałabym się podobnie. I trzeba przyznać, ta jej nowa fryzura była niesamowita. Szkoda tylko, że nie miała jej jeszcze przez kilka następnych odcinków. „A Health of Information” – nowe tereny, choroby, postacie i zwierzęta. Naprawdę niewiele więcej można chcieć. I do tego kolejny odcinek, w którym główną rolę odgrywa Fluttershy.

Zdecydowanie za dużo już tych plusów było. Teraz jest już najwyższy czas na coś ponarzeć. W tym sezonie najbardziej brakowało mi piosenek. Było ich bardzo mało, bo tylko pięć, czyli o ponad połowę mniej niż w sezonie VI. Do tego były one w większości strasznie nijakie i niezapadające w pamięć. Chyba najlepiej świadczy o tym fakt, że prawie każdą musiałam wygooglować, ponieważ kompletnie ich nie pamiętałam, a niektóre piosenki z poprzednich sezonów zdarza mi się co jakiś czas nucić czy ponownie słuchać. Zdecydowanie najlepsza była ta zaśpiewana przez mamę Applejack, czyli „You're In My Head Like a Catchy Song”. Równie piękna, co cały odcinek. Najgorzej natomiast wypadła „Battle for Sugar Belle”. Chciałabym ją wymazać z pamięci.

Ode mnie to już wszystko. Teraz pozostaje tylko czekać na sezon VIII.





NIE MOŻESZ SPAĆ PO NOCACH? NUDZI CI SIĘ? MASZ ZA DUŻO WOLNEGO CZASU?  
MASZ DZIWNE POGLĄDY I CHCESZ SIĘ NIMI PODZIELIĆ Z LUDŹMI  
KTÓRZY MAJĄ JESZCZE DZIWNIEJSZE?  
NIE SZUKAJ DALEJ. TO JEST MIEJSCE DLA CIEBIE.



**KUCYKOWYTEAMSPEAK.PL**

NASZ TEAMSPEAK ZAPEWNIĄ:

PRZYJAZNE ŚRODOWISKO - TOLERANCYJNYCH UŻYTKOWNIKÓW.

WYKWALFIKOWANĄ ADMINISTRACJĘ, KTÓRA ZAWSZE ZNAJDZIE DLA CIEBIE CZAS.

NIEZAPOMNIANE ROZMOWY O SENSIE ŻYCIA - WIELE KANAŁÓW TEMATYCZNYCH.

KAŻDY ZNAJDZIE U NAS COŚ DLA SIEBIE :)

**"PONIES... PONIES NEVER CHANGE."**

**Fallout**  
**EQUESTRIA PL**

**ROBIONE PRZEZ IDIOTÓW,  
DLA IDIOTÓW.**

**FALLOUT-EQUESTRIA.PL**





**Cahan** – Matka Rosiczek, Postrach Fanfikowców, silna i niezależna kobieta, która sama otwiera słoiki i ma dwa koty. W fandomie znana jako kiepski rysownik, średni pisarz i krytyk literacki. Słynna jako anatomynazi. Za „parzystokopytne kuce” morduje bez wahania przy pomocy puszek orzeszków, wrednych kobył i miecza z karimaty. Prywatnie lubi expić na kompie i w realu.

## Przyjaźń i czas

Do napisania tego felietonu skłonił mnie [artykuł](#) autorstwa Rarity z For Glorious Equestria, z którym w zasadzie się nie zgadzam. Zachęcam do przeczytania jej przemyśleń, ponieważ uważam, że ubrała je w słowa w sposób ciekawy i całkiem wartościowy. Poza tym lubię polecać różne fajne fandomowe rzeczy, a teksty Rarity zdecydowanie do nich należą.

Przyjaźń to coś, co z definicji powinno trwać wiecznie, ale zazwyczaj tak nie jest. W pewnym momencie coś się psuje i drogi się rozchodzą. Czasem w przyjaźni, a czasem wprost przeciwnie. Tak się po prostu dzieje z różnych powodów – raz będzie to zmiana miejsca zamieszkania, innym razem kłótnia. Sądzę, że o taką relację warto walczyć. Nie zawsze się uda, ale szanse istnieją.

Starlight i Sunbursta rozdzieliła przeprowadzka ogiera. Jednak czynnikiem, który najbardziej ich od siebie oddalił, był czas. Nasze kucyki dorosły, a ich charakter ukształtowały się. Po drodze zaczęły interesować się różnymi rzeczami. Wszyscy się zmieniają wraz z upływem lat, dlatego przyjaźnie z dzieciństwa często nie chcą się odnowić i tak było także w tym przypadku. Co prawda cała sprawa zakończyła się dobrze, ale... Częściowo zgodzę się z Rarity – zakończono to źle. Nie znalazło się nic wspólnego, co łączyłoby tę dwójkę. To dalej ta sama gra, w którą nie chciał grać Sunburst.

Tymczasem rozwiązanie powinno być nieco inne – naprawa przyjaźni jest jak poznawanie się na nowo. Odkrywanie tej drugiej osoby, próbowanie jej zainteresowań i pokazywanie jej własnych oraz wspólne poszukiwanie nowych rzeczy. Życie to podróż, a przyjaciele są jak wierni towarzysze. Przyjaźń to często sztuka kompromisów i dużo dobrych chęci. Przyjaźń nie jest stała, to proces, który trwa.

Czy nie lepiej by było, gdyby nasze jednorożce zajęły się czymś nowym? Poszły na kręgle? Malowały obrazy? Kino? A może Starlight pokazałaby Sunburstowi, co lubi robić? I na odwrót. Tylko ze strony Sunbursta zabrakło chęci, a ze strony Glimmer – pomysłu. Jednak ich problemy łatwo mogłaby załatwić szczerą rozmową, bo szczerść jest jednym z fundamentów przyjaźni. No, ale w końcu lepiej zlewać przyjaciółkę i nie próbować postawić przyjaciela do pionu... To zabrzmiało źle.

Ogółem: brak wspólnych zainteresowań nie oznacza końca przyjaźni. Sądzę, że przeszkodą mogą być raczej duże różnice światopoglądowe, choć niekoniecznie. Przyjaźń jest czymś tak dziwnym i trudnym do określenia, że ciężko stwierdzić, jakimi regułami się rządzi. Jednak zdecydowanie warto o nią dbać. A jeśli to już koniec, to trudno, bywa. Ważne, by za łatwo nie odpuszczać.



**Macter4** – Chodząca definicja nikogo. Wirtualnie nierozpoznawalny, bo niezbyt się udziela w widoczny sposób. Realnie nieznany, bo ma wszędzie daleko ze swojego ukochanego miasta. Informatyk z wyboru, astro-amator z zamiłowania.



## Nie taki znaczek straszny, jak go malują

W ostatnim numerze ET, Cahan napisała artykuł pt.: „[Wielkie zadnie przekleństwo](#)”. Po przeczytaniu go, miałem niemały zgryz między moimi przemyśleniami a teoriami Cahan. A ponieważ wszystko to moje prywatne przemyślenia i dużo luźniej związane z serialem niż jej tekst, dlatego pokusiłem się o krótki felieton. Ale kończąc to przydługie wyjaśnienie, zacznijmy się zastanawiać: czy nasze życie jest tak wspaniałe a kuców tak do bani, jak autorka sugeruje.

W tekście jasno nam zostało wyłuszczone w podsumowaniu, że znaczki to loteria, gdzie można wygrać, jak i przegrać. Może to i prawda, ale szczerze, to loteria w Equestrii i jest na mniej drakońskich regułach niż ta nasza. Jeżeli ktoś próbuje głosić światu, że wszyscy rodzą się absolutnie równi, to nie mógł wymyślić większego kłamstwa. Każdy człowiek ma naturalne predyspozycje do niektórych rzeczy. Nie bez powodu o niektórych jednostkach w historii mówimy geniusze, bo mieli oni wrodzone talenty do niektórych dziedzin tak, iż nikt nie był im w stanie dorównać. To nie tylko problem kuców, że można mieć talent, do którego nie pała się miłością. W życiu też może się zdarzyć, że będziesz miał dryg do poezji, której nie cierpisz oraz to, że rodzice nie obdarzyli cię odpowiednimi genami do sportu, który akurat tak kochasz.

Fragment o presji otoczenia mam wrażenie, że też był pisany z zapomnieniem o presji, jaką na co dzień możemy zaobserwować. Ile razy można było usłyszeć, jak to rodzice przelewają swoje pragnienia na dzieci. Dorośli wymyślili sobie, że chcą mieć w domu muzyka, więc malec bez prawa zdania katuje siebie i instrument. Rodzina lekarzy nie widzi innej możliwości studiów dla swojej pociechy niż na uczelni medycznej, kiedy sam zainteresowany chce być inżynierem budownictwa/artystą grafiki 3D/nauczycielem. Takie przykłady wręcz można mnożyć.

Faktycznie, wszystkiego można się wyuczyć, ale umieć coś, a być w czymś dobrym i wyżej, dzieli niemierzalna przepaść.

Mój ulubiony zarzut względem znaczków dotyczył zaś zatrudnienia. Fajnie byłoby, gdyby moim najgorszym koszmarem na rozmowie był tylko nie pasujący znaczek do pracy. Są branże, w których na porządku dziennym jest wybielanie CV poprzez pomijanie prac niezwiązanych z branżą oraz zakrzywianie rzeczywistości i łatanie dziur w życiorysie wszelkimi innymi zajęciami związanymi z dziedziną zatrudnienia. I nie są to jakieś zawody, gdzie jest 10 chętnych na stanowisko, ale specjalistyczne, gdzie były, są i będą jeszcze długo braki w ilości pracowników. A mimo to, pracodawca woli szukać kolejne pół roku dalej, niż zatrudnić kogoś, kto ma pół roku dziury w CV.

Pewnie część z was teraz powie, że skoro wszystko jest tak podobne, to gdzie przykład, że nasza loteria jest drakońska. A no, kwestia jest taka, że w przeciwieństwie do naszej, kuce w swojej mają wygraną w postaci znaczka. Wiedzą do czego są szczególnie uzdolnione. Podoba się im lub nie ten znaczek, ale przynajmniej wiedzą, w czym są wybitni. Tą wiedzę mogą potem wykorzystać, czy to w dyskusji nad swoją przyszłością, czy to też w próbie rozwijania się. Znaczek nie musi na start przekreślać drogi w upragnionej karierze, ale może pomóc dojść do niej inną niż wszyscy pozostali drogą. Rarity jest dobra w znajdowaniu klejnotów. Czy została górnikiem? Nie, ale swoje zamiłowanie do krawiectwa wzbogaca klejnotami, które znajduje bez problemów.

Znaczek to nie przekleństwo, a wiedza podana na tacy, którą kuce mogą dowolnie wykorzystać. My zaś, przy swojej wiedzy nigdy nie będziemy mieli tak namacalnego dowodu, jak obrazek na zadku.



# Red's Pocket Ponies

*W ofercie można znaleźć:*

*Przypinki*

*Kubki*

*Koszulki*

*Nieśmietelniki*

*Figurki Funko*

*Zamówienia specjalne*



*/redspocketponies*





# Hellblade: Senua's Sacrifice – recenzja

**H**ellblade: Senua's Sacrifice jest przede wszystkim dziełem sztuki, niż zwykłą grą. Dziełem sztuki, które zapamiętam na długo, aczkolwiek to, czy chcę je zapamiętać to już zupełnie inna kwestia.

» Sosna

Gra była przedpremierowo reklamowana jako slasher. Zawiedzie się jednak ten, kto oczekuje od niej walk w stylu Bayonetty, Devil May Cry czy choćby Darksiders. System walki jest tu względnie prosty, bo opiera się na dwóch podstawowych atakach: silnym i słabym, bloku, uniku i odskoku. Samej walki jest w grze stosunkowo dużo, acz jej opanowanie nie wymaga małpiej zręczności czy umiejętności wykręcenia platynowego wyniku w Bayonecie. Pomimo swoistej prostoty mechaniki walki nie można odmówić jej widowiskowości. Istotnie na całokształt walki wpływa też umiejętność chwilowego spowolnienia czasu poprzez naładowanie skupienia. O wypełnieniu informuje nas chwilowy rozbłysk światła w okolicach pasa protagonistki, a także komunikat od głosów w głowie Senui. Mechanika ta pozwala na szybsze i bardziej widowiskowe wykończenie wrogów, a tym samym szybsze zakończenie samej walki. Z czasem to staje się niezbędne w walce, gdyż tylko tak można pokonać niektórych przeciwników. Pomimo położenia sporego nacisku na bitwę, nie jest jednak ona w tej grze najważniejsza, choć stanowi istotną część, zarówno opowiadanej historii, jak i klimatu oraz świata produkcji.

Sama fabuła opowiada historię tytułowej Senuy, która to niczym mistyczny Orfeusz wyrusza na wyprawę do zaświatów w poszukiwaniu ukochanego. Problem w tym, że w przeciwieństwie do Eurydyki, Dilion, bo tak nazywa się ukochany Senui, został zdekapitowany na jej oczach, a sama dziewczyna choruje na psychozę, tudzież inną chorobę psychiczną. Oręza jest tu niewiele, bo zasadniczo jest to jeden miecz, którego nie da się zmienić na nic innego. To, co w produkcji jest najważniejsze to klimat. Gra silnie osadzona jest w mitologii wojowniczych ludów północy, zwanych potocznie wikingami, przy czym odniosłem wrażenie, że dość swobodnie ową mitologię interpretuje albo za słabo znam nordyckie wierzenia. Nie jest to wada produkcji, ponieważ jest ona bardzo konsekwentna w prowadzeniu wykreowanego świata.

Choroba psychiczna głównej bohaterki wpływa na nią samą, ponieważ powoduje, że w głowie Senui pojawiły się głosy, pełniące jednocześnie rolę przewodnika, swego rodzaju interfejsu produkcji oraz największego przeciwnika i demotywatora w grze. Klimat produkcji jest mroczny, czuć tutaj rosnące poczucie beznadziei i zagubienia. Całokształt jest również wysoce niepokojący, lecz pomimo tego przyciąga niczym magnes. Poprzez klimat obcowanie z produkcją przypomina dłubanie w gnijącym zębie. Niby wiadomo, że nie powinno się tego robić, jednakże nie sposób się od tego oderwać.



Graficznie produkcja prezentuje się bardzo dobrze. Zarówno projekty przeciwników, jak i lokacji są spójne ze światem gry: miejscówki same w sobie są zróżnicowane, aczkolwiek są i takie, które są tylko korytarzami/wnętrzami jaskiń oraz te, które potrafią zachwycić widokami. Wizualnie prezentuje się dość realistycznie, jeśli chodzi o odwzorowanie twarzy czy elementów otoczenia takich jak drzewa lub skały, ale jednocześnie projekt przeciwników prezentuje się tyleż ponuro, co na tyle nierealnie, że równie dobrze mogą być wytworem wyobraźni protagonistki.

Większość zagadek środowiskowych polega na otwarciu bramy, co sprowadza się do wypatrywania w otoczeniu kształtów przypominających runy, które zobaczyło się na rzeźbionej bramie. Co zaskakujące zagadki te pasują zarówno do konceptu, w którym chory umysł dopatruje się czegoś, co ciężko jest dostrzec w zwykłych przedmiotach, jak i ogólnej konstrukcji gry. Jednakże stają się one po pewnym czasie powtarzalne, przez co nieraz brakowało mi tu klasycznych zagadek środowiskowych w stylu „przesuń dźwignię x, by coś stało się z przedmiotem y”, jednakże nie jest to coś, co znacząco wpływa na obcowanie z tytułem.

Gra jest liniowa do bólu, a i historia nie ma żadnych rozgałęzień fabularnych, przez co doświadczenie jest tyleż unikalne, co zasadniczo jednorazowe. Owszem, zdarzają się półotwarte lokacje, jednakże ścieżka prowadząca do celu, jakim jest na przykład znalezienie wyjścia czy rozwiązanie zagadki środowiskowej jest zasadniczo tylko jedna i to dość dobrze oświetlona, jeśli mowa o mechanizmach prowadzenia gracza za rączkę. Powiem szczerze, że liniowość produkcji jakoś nieszczególnie mi przeszkadzała, bo wolę jak produkcja jest liniowa, ale ma na siebie pomysł, niż fakt, że jest sztucznie rozwlekana do granic możliwości poprzez otwarty świat pełen nieinteresujących aktywności pobocznych rozmywających tylko główny wątek i sprawiających, że historia staje się mdła.

Udźwiękowanie i muzyka stoją według mnie na najwyższym poziomie, całość jest spójna ze światem, głosy postaci są bardzo dobrze dobrane, a soundtrack jest wyborny, zwłaszcza końcowa piosenka, której mógłbym słuchać non stop. Sama gra jest lekkim mariażem

rozwiązań znanych między innymi z Tomb Raidera, czy innych gier z gatunku Action Adventure, jednakże dokłada do nich również autorskie pomysły.

Wspomnę jeszcze tutaj o znajdźkach, których jest tu cały jeden rodzaj i jest to wielki słup z okrągłą tarczą i runą pośrodku oraz symbolami runicznymi w obwodzie symbolizującymi to, ile już tych tarcz znaleźliśmy, co sprawia, że dość trudno je przeoczyć. Opowiadają one historie związane zarówno z Ragnarokiem, czyli nordyckim końcem świata, jak i takie związane bezpośrednio z mitologią wikingów i postaciami w niej występującymi. Warto je odszukać i wysłuchać tych kilku zdań, gdyż całkiem nieźle uzupełniają one główny wątek fabularny gry.

Gdybym miał się do czegoś przyczepić, to byłyby to okazjonalne spadki płynności, a także kilka pomniejszych bugów graficznych pokroju przenikania obiektów czy zabijanie przeciwników powietrzem, bo animacja wyciągnięcia miecza się zbugowała i miecz został w pochwie, jednakże nie jest to nic, czego nie dałoby się poprawić jednym czy dwoma patchami, a z tego co mi wiadomo, twórcy nadal łatają tytuł.

Ukończenie produkcji zajęło mi równo 10 godzin, jednakże czas ten może się wydłużyć lub skrócić, w zależności od tego jak często będzie się ginać czy znajdować rozwiązania zagadek środowiskowych. Nie jest to co prawda tytuł dla każdego, bo niektórych może odepchnąć klimat, innych powtarzalność zagadek środowiskowych, a jeszcze innych nastawienie tytułu bardziej na stosunkowo powolne tempo odkrywania kolejnych meandrów świata i fabuły, niż na walkę, jednakże uważam, że warto jest dać tytułowi szansę i samemu poznawać drogę, którą przeszła Senua, by ocalić ukochanego z Helu oraz zrozumieć to, kim ona sama jest.





# Recenzja: Tengen Toppa Gurren Lagann

**S**wego czasu studio Gainax stworzyło anime, które na dobre i na złe odmieniło to medium – Neon Genesis Evangelion. Jednym z negatywnych efektów tego zjawiska był fakt, że popularne „anime o mechach” zaczęło na siłę robić głębokie, symboliczne i pomimo tych zabiegów – kretyńskie. Szczęśliwie, kolejne dzieło Gainaxu w tematyce nawalania się ogromnych mechów okazuje się doskonałym lekarstwem na tę zarazę.

» Verlax

Tengen Toppa Gurren Lagann (zwykle skracane do „Gurren Lagann” albo po prostu TTGL) to typowa japońska animacja powstała w roku 2007. Nawiązuje ona do wspaniałych i chwalebnych dzieł, w których nie próbowano wciskać na siłę symbolizmu ani bogatych od przemysłów treści. Zamiast tego dostajemy bardzo męskich bohaterów, bardzo duże mechy, pełne patosu i idiotyzmu przemowy, mnóstwo fan-service’u, wyrzuconą do kosza logikę i zasady fizyki oraz generalnie – masę epickiej rozpierduchy.

Pomimo tego, że historia jest bardzo prosta, to nadal śledzi się ją świetnie. Przez niezliczone lata ludzkość żyła głęboko pod ziemią, ale pewnego dnia w jednej z podziemnych wiosek nasz główny bohater, chłopiec o imieniu Simon, odnajduje w jednym z tuneli głowę mecha, który potem otrzymuje nazwę „Lagann”. Następnie Kamina, jego brat krwi, wraz z nim podejmuje próbę dotarcia

na powierzchnię. Wszystko to powoduje dosyć nieoczekiwany zwrot akcji, gdy z powierzchni do wnętrza podziemnej wioski wpada ogromny mech kierowany przez zwierzoludzi i natychmiast ich atakuje. Następnie do poznanej przez nas dwójki dołącza Yoko – dziewczyna z wielką snajperką i ogromnymi walorami, tak typowymi dla anime fan service’u. Cała trójka po sukcesywnej ucieczce dostaje się na powierzchnię w głowie mecha i od tego momentu zaczyna się ich przygoda na powierzchni planety rządzonej bezwzględnie przez zwierzoludzi oraz panującego nad nimi Spiralnego Króla.

Postacie, które pełnią główną rolę w fabule sprawiają się naprawdę dobrze, niezależnie od tego, czy mowa o młodym Simonie, absurdalnie odważnym i idiotycznym Kaminie czy jakimś cudem będącą ostoją rozsądku Yoko. Podobnie też kasta postaci pobocznych doskonale wypełnia swoją rolę w fabule. Co jest natomiast warte podkreślenia, to fakt, że postacie przechodzą ogromne zmiany w trakcie całego anime. „Progresja” postaci jest bardzo realna, widać ją nie tylko w Simonie, będącym archetypem „od zera do bohatera” i dopiero dorastającego do swej przyszłej roli, ale też Yoko przechodzi dosyć interesującą ewolucję. Wreszcie, kończąc wątek o postaciach – „główni źli” tego anime są nie tylko świetni jeśli chodzi o bycie dobrymi przeciwnikami dla naszych bohaterów, ale ich motywacje są bardzo logiczne, a walki z nimi ogląda się wybornie. Wreszcie – istotne jest to, że w porównaniu do „duchowego następcy” TTGL



w postaci Kill la Kill, w Gurren Lagann ważniejsze postacie są dużo bardziej podatne na śmierć, co czyni to show dużo bardziej angażującym i nieprzewidywalnym.

To, co Tengen Toppa Gurren Lagann robi najlepiej, to właśnie nonsensowne walki przerośniętych mechów, powalające skalą, świetnymi ujęciami, bardzo kinetyczną animacją, eksplozjami, wrzaskami postaci z jakże typowym dla gatunku gardłowym wykrzykiwaniem nazw specjalnych ataków. Warto podkreślić, że TTGL rozkręca się dosyć powoli, więc pierwsze epizody tylko dają prawie niezauważalną zajawkę tego, co będzie się działo później. To, co się dzieje zaś w ostatnich epizodach... jest naprawdę ciężkie do opisu. Jest to tak bezsensowne, idiotyczne a jednocześnie tak piękne, tak masywne w skali, tak męskie, tak łamiące wszelkie prawa fizyki i logiki, że tego nie da się oglądać bez wielkiego banana na twarzy. Nie dziwota – w końcu naczelną zasadą tego uniwersum jest, że można zrobić nawet niemożliwe, byle się chciało to zrobić odpowiednio mocno.

Tej czystej zajebistości płynącej z ekranu towarzyszy również świetna muzyka. Do soundtracku użyto najróżniejszych gatunków. Prawdopodobnie najtrafniej pokazuje tę różnorodność utwór „Liberate me from Hell”, który jest połączeniem rapu i opery (naprawdę). Inne dzieła, takie jak opening „Sorairo Days”, „To Hell with Gattai!”, „Nikopol” czy „Thrust

Through the Heavens with Your Spirit!” są używane w sposób doskonały i świetnie pomagają oglądającemu wczuć się w akcję wybuchającą na ekranie. Podobnie też, co do zasady jakości animacji, design postaci oraz tła stoją na bardzo wysokim poziomie.

Czy w takim razie Tengen Toppa Gurren Lagann ma jakieś wady? Nie byłbym sobą, gdybym czegoś nie spostrzegł. Epizod 4 (na dwadzieścia siedem głównej serii) ma absolutnie fatalny spadek jakości animacji wynikły z faktu, że jego dyrektorem był inny animator – jest on tak zły, że może naprawdę zniechęcić do dalszego oglądania. Czasami też można spotkać pewne dłużyzny czy epizody, które mimo wielkiej ilości akcji są raczej fillerami. Szczęśliwie nie stanowi to wielkiego problemu. Wreszcie jest oczywiście pytanie jak bardzo bycie „over the top” jest znośne dla oglądających. Dla mnie, jako recenzenta, to była świeżość i w sumie świetne show, ale nie wszyscy muszą być fanami czegoś takiego.

Podsumowując, Tengen Toppa Gurren Lagann jest doskonałą dawką czystej akcji, świetnej przygody oraz kasty barwnych postaci głównych i pobocznych. TTGL ogląda się wspaniale, a kreatywność twórców, którzy podnoszą skalę z epizodu na epizod naprawdę jest godna podziwu. Osobiście anime to bardzo polecam, szczególnie jeśli nie jest się fanem zbyt „głębokich” opowieści, a bardziej pełnych akcji i po prostu czystej epickości.





## Recenzja Bety „Battlefront 2”

**A**ch, nie ma to jak Naboo. Piękna pogoda, wspaniałe widoki, zapierająca dech w piersiach architektura oraz wielka rozpiętość między klonami Republiki i droidami Separatystów. Tak, nie ma to jak Naboo.

» *Matyas Corra*

Od 6 do 11 października można było pograć w otwartą betę nadchodzącej gry na podstawie uniwersum Star Wars, czyli w „Battlefront 2”. Jako że summa summarum jest to tylko wersja próbna, ta recenzja jest tylko wstępem do pełnej, która pojawi się w numerze po premierze wyżej wymienionej gry.

Tak czy inaczej, czym uraczyło nas Dice oraz jego wielki władca EA przez te 3 dni? Jedną mapą dla 40 graczy, czyli wcześniej wspomnianą Naboo, jedną mapą, na której walka ma miejsce w kosmosie oraz jedną mniejszą, na której potyczka odbywa się w zamku Maz. Niestety, zarówno kampania, jak i większa ilość map będzie musiała poczekać na premierę. Ale nawet biorąc pod uwagę, że dostaliśmy tylko 3 miejsca, w których możemy walczyć, to muszę przyznać, jestem bardzo pozytywnie zaskoczony tym, jak to wszystko wyglądało.

Zacznijmy od Naboo. Sama mapa ma 3 epizody, które następują po sobie po każdym zwycięstwie droidów, czyli dostarczenie MTT pod zamek królewski, następnie zhakowanie dwóch komputerów umieszczonych na ścianach, a na końcu przejście sali tronowej. Z każdym ich sukcesem, klony zmu-

szone są do wycofywania się. Z kolei zadaniem klonów jest zniszczenie MTT za pomocą działek, które znajdują się na mapie, jeżeli dotrze on do zamku, wybite wystarczającej ilości droidów zanim przejmą całkowitą kontrolę. I choć na papierze nie wygląda to jakoś niesamowicie, to w samej grze jest wciągające jak narkotyk. Czy to bardziej otwarty plac przed samym zamkiem, czy też jego zamknięte korytarze, potyczki są dynamiczne, trup ściele się gęsto, a nad głowami latają maszyny wojenne. Sama zabawa z tego trybu dostarczyła mi na tyle wrażeń, że cały dzień spędziłem tylko na tej mapie. Obie strony mają dostęp do 4 klas podstawowych – szturmowca, snajpera, oficera i ciężkiego piechura oraz, wraz ze zdobytymi punktami za własne zasługi, można wybrać sobie czy będziemy chcieli usiąść za sterami jednego ze statków latających nad naszymi głowami, jednej z maszyn kroczących które sieją spustoszenie wśród zwykłych żołnierzy, jednej z dwóch klas wzmocnionych albo czy będziemy mieli zamiar wejść do walki jako jeden z dwóch bohaterów dostępnych w czasie bety dla Separatystów i Republiki. Po stronie Republiki walczyła Rey oraz Han Solo, a po stronie Separatystów Darth Maul i Boba Fett. Muszę przyznać, że widok Rey walczącej z Darth Maulem dla fana jest cholernie zabawny. Szczególnie gdy dookoła biegają droidy i klony starające się zabić każdego z nich.

Drugim trybem oddanym nam podczas bety była walka w kosmosie. Coś, czego w pierwszym „Battlefrontie” zabrakło. I, psia krew, Dice znów nie



zawiodło. Wybierając jeden z 3 dostępnych statków, dostajemy kompletną swobodę sterowania i ruszamy, by pokonać naszych wrogów. Każdy pojazd ma 3 unikalne zdolności i każdy jest przeznaczony do nieco innej walki. Ale wszystkie się sprawdzają i same odczucia z możliwości latania po



kosmosie, niszczenia swojego przeciwnika oraz wygrywania tych potyczek to coś wspaniałego. Dodatkowo zastosowano jeden zabieg, który bardzo mi się podoba – gdy znajdujemy się wystarczająco blisko naszego celu, pojawia się koło niego znacznik, który pokazuje gdzie powinniśmy strzelać aby trafić statek wroga. I niech wam się nie wydaje, że to sprawia, że cała walka jest prosta, a każdego wroga zabijemy z łatwością. Każdy statek może poruszać się w dowolnym kierunku i z dowolną prędkością, więc by trafić drugiego gracza należy się postarać, nie mówiąc już o zestrzeleniu go. Żałuję, że nie miałem więcej czasu, by pobawić się w tym trybie, no ale trzeba było jeszcze sprawdzić ostatni z nich.

I jak wspomniałem wcześniej, jest to o wiele mniejsza mapa, która ma miejsce w zamku Maz z nowych filmów. Zadaniem Rebeliantów jest bronienie artefaktu, a Imperium – przejęcie go i dostarczenie do statku ewakuacyjnego. Czyli stare dobre capture the flag. Liczba osób zostaje mocno zmniejszona ze wcześniejszych 40 do 16, bo nie byłoby szans na normalną rozgrywkę przy takiej wielkości mapie. Co jest ciekawe, nie dostajemy w tym trybie ani maszyn wojennych, ani bohaterów. Jedynym wsparciem są dwie wzmocnione jednostki dla każdej ze stron. Natomiast to co mnie zawiodło na tej mapie to to, że gdy imperium przejmie już swoją zdobycz i zaczyna uciekać do statku ewakuacyjnego to jednostki Rebeliantów mają respawn dokładnie w tym miejscu, sprawiając, że Imperium musi walczyć zarówno z przodu, jak i z tyłu. Przez taki zabieg nie byłem ani razu świadkiem zwycięstwa Imperium, ale może w pełnej wersji gry będzie mi dane ujrzeć ich wygraną.

Jedną rzeczą, o której chciałem wspomnieć są mikropłatności, które były już teraz dostępne. Działają one na dosyć prostej zasadzie: do każdej klasy, pojazdu i bohatera można zdobyć karty ze skrzynek, które zwiększają moce niektórych umiejętności, a niektóre w ogóle zmieniają ich działanie. Oczywiście skrzynki te zdobywa się grając w grę, ale jednocześnie można je kupić za prawdziwe pieniądze. Zaistniała zatem niestety możliwość, że ludzie z dużymi portfelami nakupią skrzynek, a następnie będą o wiele lepiej wyposażeni niż ich koledzy i przeciwnicy z tych samych poziomów. Na szczęście w czasie jaki zajęło napisanie tej krótkiej recenzji EA zanębało się już powoli tym problemem, informując nas, że karty jak i specjalne umiejętności klas będą do zdobycia tylko przez progres w grze. Co to oznacza? Że jeżeli oficer ma jakiś fajny pistolet, który chcesz zdobyć, to musisz grać tą klasą aż uda się go odblokować, a nie idziesz do sklepu, kupujesz x skrzynek i dostajesz go w jednej z nich. Jak to wyjdzie w praniu, dowiemy się dopiero po premierze, więc nie pozostaje nic innego jak tylko czekać.

To w sumie byłoby tyle. Tak jak wspomniałem, ta recenzja jest tylko wstępem do pełnej, która ukaże się po premierze gry. Czy uważam grę za dobrą produkcję? Jak najbardziej, ale ma pewne problemy, o których będę chciał szerzej napisać następnym razem. Teraz mogę wam z całą pewnością powiedzieć jedno: jeżeli jesteście fanami takich produkcji jak „Battlefield 1” oraz Star Wars, to czekajcie do premiery i przejdźcie się wtedy do sklepów, by zakupić nową produkcję EA, bo warto.



# Wyniki facebookowego minikonkursu

**P**onieważ sytuacja Equestria Times jest już stabilna, zdecydowaliśmy się wznowić nasze minikonkursy na Facebooku. Odbývają się one co tydzień i polegają na rysowaniu na podany temat. Wszystkie prace podlegają ocenie i konstruktywnej krytyce, a zwycięzca tygodnia trafia do numeru. Celem jest podnoszenie umiejętności i dobra zabawa.

» Cahan

## Edycja 5: Crossover

Autorem tej pięknej pracy jest znana, lubiana i utalentowana Ylthin. Na wstępie zaznaczę, że w zasadzie to nie wiem, czym dokładnie wykonano pracę, ale stawiam na połączenie kredek, cienkopisów i flamastrów. Nie wiem też, z czym to crossover, ale mniejsza. Na rysunku widzimy kucyka, prawdopodobnie płci męskiej, jakieś rury i coś niebieskiego... wodę? W każdym razie wygląda to dość dziwnie i nie do końca wiem co się na tym obrazku dzieje. Postać została narysowana z ciekawej perspektywy, wykonana szczególnie i starannie pocieniowana – tu mam zgrzyty jedynie co do pachwin i ich





okolic – cieniowanie przebiega tu dość dziwnie. Również przednie kończyny wydają się być za małe w stosunku do kończyn tylnych. Koszula i krawat prezentują się świetnie, podobnie jak łeb ponika (aczkolwiek nie wiem, czym jest ta różowa rzecz). Tło jest dość proste, jednak wygląda fajnie i pasuje do całości. Rysunek jako całość jest bardzo ładny, jednak ciężko oceniać jego poszczególne elementy ze względu na zastosowany styl. Doceniam staranność wykonania, kolorowanie, cienie i ogólną kompozycję. Widać, że Ylthin rysować potrafi i robi to w dość oryginalny sposób.

i składa się niemal wyłącznie z samego lineartu. Za to muszę pochwalić schludność obrazka i pewną kreskę. Praca prezentuje się świetnie, a styl jest naprawdę przeuroczy. Jakbym miała się do czegoś przyczepić, to najbardziej do nóg – lewa tylna jest za krótka, a prawa tylna za długa. Pogrubiałabym też nieco kłode i wydłużyła oraz wychudziła szyję. Za to pyszczek i włosy są bardzo fajne. Plus za zbroję, choć spróbowałabym nieco cieniowania i zabawy ołówkiem, jednak to pewnie zabiłoby nieco koncepcję tego rysunku, a całość wygląda bardzo sympatycznie.

## Edycja 6: „My Little Pony: The Movie”

Tym razem jedyną, a co za tym idzie, zwycięską pracę nadesłała Kamila Prządka. Rysunek jest prosty





# Blizzcon 2017, czyli wysyp nowości

**K**olejny rok, kolejny Blizzcon. Dla niewtajemniczonych, jest to ogromna impreza organizowana przez producenta gier Blizzard, której tematem są gry wyżej wymienionego studia. Dali nam takie dzieła jak seria RTS Warcraft i Starcraft, MMO World of Warcraft, grę karcianą Hearthstone czy też bardzo popularną ostatnio strzelankę w stylu Team Fortress 2, czyli Overwatch. I jak wyglądała ta impreza w tym roku?

» *Matyas Corra*

Zacznijmy od ceremonii otwarcia. Jak zwykle z rozmachem zostały nam przedstawione różne sceny na których będą się odbywać panele związane z każdą grą. Oczywiście były, też one odpowiednio dostosowane klimatem do każdego tytułu, więc scena Overwatch która była ogromną salą w której dominował kolor biały była też miejscem, gdzie odbędą się mecze niedawno rozpoczętej Overwatch League, a na przykład scena Hearthstone była bardzo klimatycznie zbudowaną tawerną, która miała nawet mały kominek pośrodku.

Ale nie na samych platformach się Blizzcon kończy. Wraz z przedstawianiem poszczególnych miejsc były nam też podawane nowości jakie wyjdą z każdą grą. I teraz chciałbym skupić się na poszczególnych tytułach jednocześnie przepraszając fanów Starcraft, gdyż nie będzie w tej recenzji tak naprawdę nic o tej grze.

World of Warcraft – Ah tak, wielkie MMO Blizzarda, można powiedzieć ich główna maszyna napędowa przez wiele, wiele lat. Jak wiadomo dodatek o tytule Legion właśnie się zakończył. Po zbieraniu artefaktów, wskrzeszeniu Illidana oraz wyruszeniu na Argus, główną planetę Płonącego Legionu, Sargeras, upadły tytan oraz przywódca legionu, został zapieczętowany za pomocą mocy innych tytanów, a Illidan pozostał jako jego strażnik. No i narodziło się pytanie, co dalej? Old Gods jak na razie nie dają znaku życia, Legion, czyli jeden z naszych największych wrogów przez stulecia został powstrzymany, a wręcz pokonany wspólnymi siłami, zaś nic innego nam na razie nie grozi. No i co mają zrobić dwie ogromne armie, Przymierza i Hordy, gdy nie ma tak naprawdę nic do roboty? To, co powinny zrobić już dawno, czyli skaczą sobie do gardeł. I tak zaczyna się nowy dodatek, czyli Battle for Azeroth. Zaprezentowano nam cinematic, w którym trwa właśnie oblężenie Lordaeronu, czyli stolicy nieumarłych. Armia Sylvanas Windrunner wraz z Saurfangiem oraz Bainem bronią się dzielnie przed natarciem sił Anduina, którego wspierał przywódca Worgenów i król Gilneas Genn Graymane. Ale co ja wam będę opowiadał, oto [link z cinematiciem](#), zapraszam do oglądania. Kolejnym przedstawionym filmem była oczywiście prezentacja dodatku, w której pokazano nam jakie nowości zostaną wprowadzone, [zapraszam](#), a warto obejrzeć dla takich rzeczy jak nowe sprzymierzone rasy dostępne



zarówno dla Hordy, jak i Przymierza, nowe zony czy też zmiany w wyglądzie niektórych postaci.

Następnie odbył się panel Q&A na którym gracze mogli prezentować swoje pytania dla twórców. Niestety, w tym roku słynny Red Shirt Guy się nie pojawił, ale niektóre pytania dalej przyciągnęły moją uwagę. Jak chociażby to, co się stanie z naszymi artefaktami (tracimy je), jak będą wyglądały zony startowe skoro dochodzi do zniszczeń chociażby w Lordaeronie (fazowanie, więc każdy nowy gracz będzie mógł zobaczyć jak to wyglądało wcześniej) czy też czy Anduin zmienił specjalizację na paladyna (nie, dalej jest Kapłanem). W sumie to tyle, teraz pozostaje nam czekać na kolejne nowości jakie wypuści Blizzard oraz na sam dodatek.

Overwatch – Strzelanka Blizzarda ma już ponad rok. Jak te dzieci szybko rosną. Wraz ze wzrostem jej popularności Blizzard postanowił stworzyć Overwatch League, czyli scenę esportową na której gracze z całego świata będą mogli prezentować swoje umiejętności i walczyć za swoje regiony. Chociaż mecze były zacięte to do samego finału weszły Korea wraz z Kanadą. Walka trwała długo, ale ostatecznie to Azjaci wygrali ostatni mecz na mapie Numbanii. Kto by się spodziewał, że to właśnie Korea wygra.... Tak czy inaczej, jakie nowości czekają nas od wujka Jeffa? Nowa postać Morira, która należy do wsparcia a jej ult to znane wszystkim fanom Dragon Ball Kamehameha, które zarówno leczy sojuszników, jak i zadaje obrażenia wrogom. Tutaj jej [prezentacja](#). Został też przedstawiony łamiący serca film, który pokazuje nam obronę Eichenwalde w trakcie kryzysu ominków. Oczywiście głównym bohaterem jest młody Reinhardt który dzielnie walczy z siłami robotów. [Miłego oglądania](#).

Z Dalszych nowości wchodzących do gry jest nowa mapa [blizzardworld](#), która przynosi ze sobą skórki z innych gier Blizzarda, takie jak skórka Magniego Bronzebeard dla Torbjörna. Bardzo przyjemnym momentem samego panelu było kiedy aktor głosowy Reinhardta, Darin De Paul, przyszedł obsypując widzów cukierkami i dziękował im za to jak wielką popularnością cieszy się Overwatch.

Hearthstone – Tutaj dostajemy nową kampanię, [Koboldy i Katakumby](#). Ciekawą rzeczą jaką zrobiono było przeprowadzenie widzów drogą, którą sami wybierali. Dzięki temu każdy kto kupił wirtualny bilet oraz był obecny na miejscu otrzymywał karty, jakie udało nam się znaleźć w trakcie rozgrywki. Nowością wprowadzoną w tej kampani jest to, że system zostaje zmieniony. Zamiast ruszać na poszczególne skrzydła czy w tym wypadku do różnych jaskiń, w trakcie wybrania jej dostajemy ośmiu losowych bossów, których musimy pokonać. Jak to wyjdzie w praniu, jeszcze się przekonamy.

Diablo 3 niestety nie zaskoczyło nas niczym nowym, a ogromna szkoda, ale jak na razie jedyną rzeczą, która od czasów premiery dodatku dała trochę powiewu nowości była płatna klasa nekromanty. No cóż, nie mi to oceniać.

Tak właśnie prezentował się Blizzcon w tym roku, konkursy na cosplay, talent, krótki film oraz arty zostały rozstrzygnięte, Muse dało prawie półtoragodzinny koncert, a fani jak zawsze mogli nacieszyć się nowymi rzeczami do ich ulubionych gier. Teraz pozostaje nam czekać aż zostaną one zaimplementowane do gier, a następnie na Blizzcon 2018.



# MANAD.PL



**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE  
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA  
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

- PODKŁADKI
- PRZYPINKI
- NASZYWKI
- KOSZULKI
- KUBKI

**I WIELE INNYCH!**

**WSPIERAMY OD STRONY  
TECHNICZNEJ ORGANIZACJĘ  
IMPREZ TYPU MEET/KONWENT  
O DOWOLNEJ TEMATYCE**

**WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:**

- KONSOLETY/MIXERY
- NAGŁOŚNIENIE
- OKABLOWANIE
- OŚWIETLENIE
- MIKROFONY

