

[Gore][Dark][Adventure][Sci-Fi]

# Aftersound

Autor: Flutterfinar

**D**zięki wspaniałej okładce, którą wypatrzyłem na derpibooru, „Aftersound” udało od razu przykuć moją uwagę. Twilight z cybernetycznymi wszczepami? Raporty o błędach widoczne na ekranie na jej twarzy? Zakłócenia? Mrok? Dziwne kable? Początkowo się nie zorientowałem, że obrazek powstał na zamówienie do opowiadania, ale gdy już udało mi się to odkryć, nie mogłem sobie odmówić przyjemności zagłębienia się w cyberpunkową, dystopijną wizję Equestrii zaserwowaną nam przez użytkownika Flutterfinar na FiMFiction.

» *Ghatorr*

W krainie kucyków coś poszło bardzo, ale to bardzo nie tak. W prologu nie poznajemy za wiele szczegółów – wiemy tylko że Celestia nie żyje, Luna opuściła Equestrię w pogoni za Chrysalis, Cadance została uwięziona przez króla Sombre i cała kraina właśnie toczy desperacką wojnę z Kryształowym Imperium. Sytuacja na froncie nieubłaganie się pogarsza, i wygląda na to, że za niedługo Equestria będzie zmuszona przerwać okupioną ciężkimi stratami ofensywę, a wtedy sytuacja strategiczna mrocznego króla poprawi się na tyle, by móc kontratakować. Twilight Sparkle, na czele zespołu naukowców, ze wszystkich sił stara się stworzyć nowy rodzaj pancerza, który będzie mógł być użyty do odzyskania inicjatywy – ale gdy Rainbow Dash przeprowadza testy prototypu, dochodzi do wypadku... i Twilight budzi się pół tysiąclecia później.

Wyjaśnienia otrzymujemy dość szybko – nasza główna bohaterka jest tak zwanym equinoidem, sztucznym kucem, do którego stworzenia przez przypadek użyto kryształów, na których Twilight zapisywała informacje i przemyślenia w trakcie swojej kariery naukowej. Dostajemy dzięki temu potencjalnie ciekawą protagonistkę, pogrążoną w kryzysie egzystencjalnym, z trudem poznającą możliwości swojego nowego ciała czy radzącą sobie z brakującymi wspomnieniami... o ile autor to umieści w opowiadaniu, bo na razie tym kwestiom, niestety, nie jest poświęcone za wiele miejsca. Liczę, że ten potencjał nie zostanie zmarnowany. W kilku miejscach pojawiły się wspomnienia i słowa, które mogą albo stanowić interesującą zapowiedź dalszych losów naszej bohaterki, albo być złamaniem przez autora ustanowionych przez siebie praw. Czas pokaże.

Całkiem ciekawie za to prezentuje się na razie świat. Canterlot przez ostatnie pięćset lat, zmieniło się nie do poznania. Rozrośnięte miasto ledwo wegetuje, zagrożone przez głód oraz warunki pogodowe. Propaganda głosi, że inne miasta przestały istnieć, wszystkim oficjalnie rządzi monarcha, ale w praktyce za sznurki pociąga jedna, wszechpotężna korporacja, w życie wprowadzono drakońskie prawa, rozpowszechnione są cybernetyczne wszczepy... Całość wydaje się nieźle przemyślana. Opowiadanie pisane jest z perspektywy pierwszej osoby, dzięki czemu możemy poznawać świat razem z Twilight i przeżywać jej szok kulturowy. Autor umiejętnie wplata też cyberpunkową otoczkę – na przykład degradujący wpływ wszczepów cybernetycznych na wspomnienia i zdolności magiczne.

Pewnym problemem jest kompletna dystopijność przedstawionego świata. Od samego początku, od momentu przebudzenia, Twilight ma do czynienia z coraz brudniejszymi kucami, coraz bardziej zanieczyszczonymi terenami, rosnącymi dawkami przemocy, a część zachowań rządzących oraz grup, które im się przeciwstawiają, wydaje się być wprowadzona tylko po to, by czytelnik (razem z naszą bohaterką) mógł być bardziej zszokowany jaki ten świat jest straszny. Drugą kwestią, która przeszkadza w cieszeniu się światem, jest zalew informacji – Twilight od początku towarzyszy para młodych kucy (z których jeden, niczym Anakin Skywalker w pierwszej części Gwiezdnych Wojen, dał jej ciało, budując własnego equonoida), która jest bardzo gadatliwa. Polityka w mieście, problemy z zaopatrzeniem, zanieczyszczenia, prawa... przez cały czas jednak nie mogłem się powstrzymać od wrażenia, że wszystkie informacje jakie podają mogłyby być zaprezentowane w bardziej elegancki sposób, i że nie dowiaduję się praktycznie żadnej rzeczy, która by przykuła moją uwagę. Mamy tu stanowczo za dużo opowiadania, za mało pokazywania.

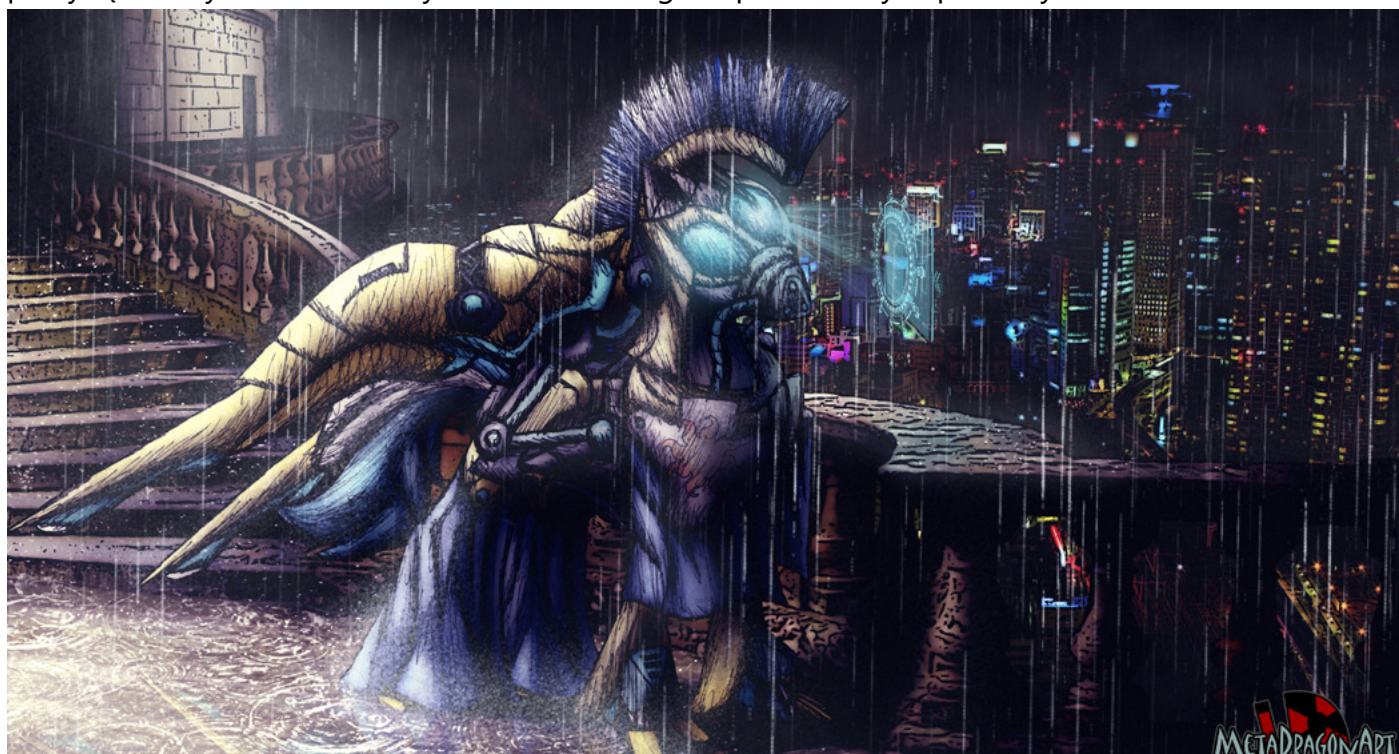
Postacie, które towarzyszą Twilight, nie mają w sobie za wiele życia. Gadają, gadają, gadają – i to, mniej więcej, tyle. Są dobrze opisane (nawet jeśli opisy te składają się czasem głównie z wymieniania kolejnych warstw brudu na ich ciałach), autor stara się dać im historię oraz cechy szczególne, ale jak na razie, po 40 tysiącach słów, jedyną postacią, którą jestem w stanie zapamiętać jako coś innego niż wylot informacji o świecie i/lub narzędzie fabularne jest twórczyni sztucznego ciała dla Twilight. Przyczyna może być związana z perspektywą – o wiele ciężiej jest stworzyć wrażenie prawdziwych postaci, gdy patrzy się na wszystko niedoskonałymi oczami martwego

naukowca zamkniętego w robotycznym ciele. Byłoby to jeszcze do przełknięcia, gdyby przemyslenia naszej bohaterki wykraczały poza prerażenie stanem świata/ obrzydzenie na widok brudu lub przy informacjach o stosunkach panujących w Canterlot/jednorazowe opierniczenie dwójki klaczek za przeklinanie.

Całości zdecydowanie przydałby się korektor lub pre-reader. Przecinki w niewłaściwych miejscach, niewłaściwie użyte słowa, zaginione spacje... psuje to przyjemność z czytania, a przecież w łatwy sposób można było tego uniknąć. Boli to szczególnie mocno biorąc pod uwagę, że poza tym warstwie językowej nie można wiele zarzucić – autor bardzo sprawnie posługuje się językiem angielskim.

Do wad zaliczyłbym też długość rozdziałów. Wydają się zdecydowanie za długie – a można byłoby je w prosty sposób podzielić na mniejsze. Co więcej, w ten sposób by też poprawić tempo wydawania (całość od marca lipca), łatwiej wyłapać błędy czy kontrolować tempo akcji. Szczególnie to ostatnie byłoby ważne, biorąc pod uwagę ciągły zrzut informacji serwowany przez postacie dookoła.

Mimo całego mojego narzekania, „Aftersound” nie jest złym opowiadaniem i na pewno będę czytać następne rozdziały. Po prostu to, co na razie zaserwował nam autor, wydaje się czasami nieco zbyt toporne i napisane w nieelegancki sposób – mowa tu przede wszystkim o ciągłym łamaniu zasady by pokazywać, a nie opowiadać. Na pewno jednak całość ma potencjał i to nie tylko ze względu na to, że cierpimy w fandomie na niedostatek opowiadań cyberpunkowych.







[Dark][Adventure][Sci-Fi]

# Aftersound: Side stories

Autor: Flutterfinar

**Cyberpunku, mogłoby się zdawać, nigdy dość. „Aftersound”, koniec końców, zawiodło moje oczekiwania i chociaż czekam na kolejne rozdziały, to nie jestem w stanie uznać tego opowiadania za satysfakcjonującą lekturę. Mimo to, odkrycie „Aftersound – side stories” rozbudziło moje nadzieje – może autor, korzystając z perspektywy innych postaci, opisując konkretne wydarzenia i tworząc krótsze rozdziały będzie w stanie rozwinąć skrzydła i wycisnąć ze swojego uniwersum pełnię smaku?**

» *Ghatorr*

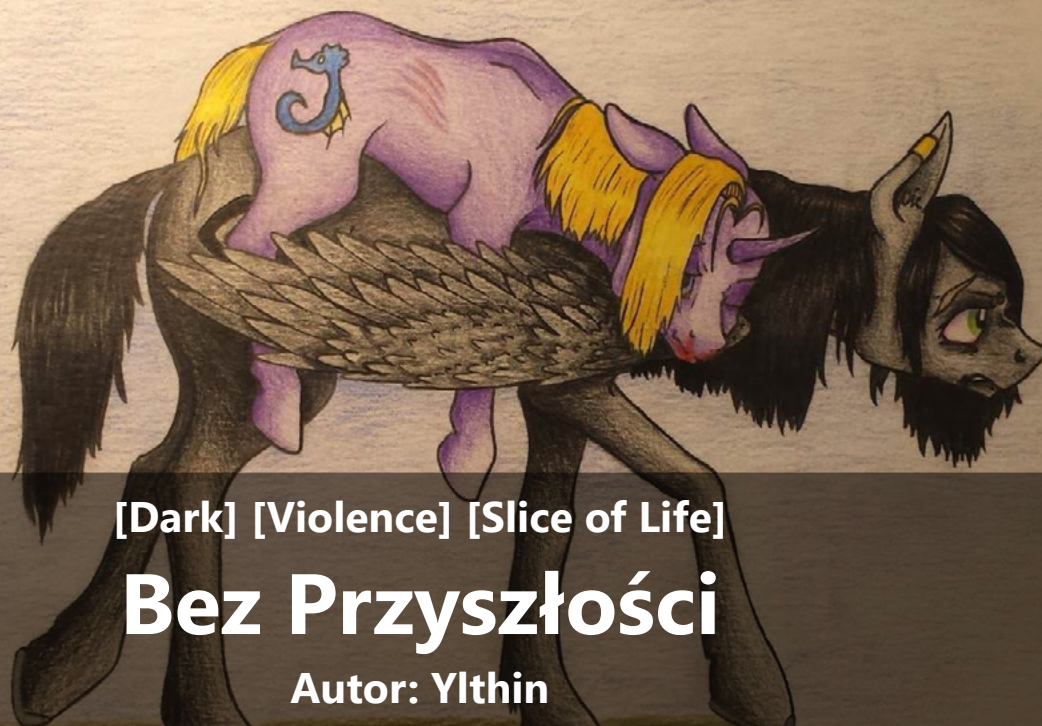
Na chwilę obecną tytuł opowiadania jest nieco przesadzony – mamy do czynienia tylko i wyłącznie z jedną opowieścią poboczną, poświęconą Rainbow Dash. Jest to jedna z nielicznych postaci, z którymi mamy do czynienia w prologu głównego dzieła z serii „Aftersound” – i „Broken promise”, jak jest zatytułowany ten rozdział, skupia się właśnie na jej przeżyciach tuż przed przyjściem do Twilight oraz tym, co ją u niej spotkało.

Niestety, po raz kolejny odnoszę wrażenie, że autor całość swoich pisarskich sił przerobowych zużył na tworzenie świata, przez co zwyczajnie zabrakło mu pary na napisanie porządnego, angażującego opowiadania, które by się dało z przyjemnością czytać. W tym konkretnym wypadku zmiana perspektywy nie była w stanie niczego zmienić – Rainbow Dash przybywa z linii frontu

na umówione spotkanie... i pije. Pijąc wspomina. Ot, cały rozdział. Czasem wspomina o dość interesujących rzeczach, jak na przykład wzmianki o sojusznikach Sombry albo rozwinięcie wątku przewagi Kryształowego Imperium nad Equestrią (choć uważam, że argument że imperialne armie były lepiej przygotowane do walki niż equestriańskie, nie ma za wiele sensu – bądź co bądź, Equestria wciąż ma przewagę tysiącletniego rozwoju przemysłowego i technologicznego), ale poza tym jest to przede wszystkim nudny ciąg przemyśleń pijącego żołnierza.

Autor nie podołał nawet zadaniu wyjaśnienia tytułu. Wspomniana „obietnica” pojawia się dosłownie na samym końcu, bez jakiegokolwiek wcześniejszego nawiązania. Co gorsza, pojawia się w sposób który zaburza konwencję opowiadania – pisząc z perspektywy pierwszej osoby, i skupiając się na przemyśleniach danej postaci, pisarz powinien liczyć się z tym, że w sytuacji nad wyraz ekstremalnej tok myślenia może ulec pewnej zmianie.

Coś, co mogłoby być ciekawym dodatkiem do (dość rozwlekłej) historii cyberpunkowej na razie jest tylko nudnym opisem picia, myślenia i gadania z Twilight, pisanym bez polotu i – najwidoczniej – bez planu. Nawet z moim entuzjazmem do zarówno cyberpunku, jak i opowiadań, w których pojawia się król Sombra, nie jestem na chwilę obecną uznać „Side stories” za dzieło warte czytania. Może autor jeszcze zdoła się zrehabilitować...



[Dark] [Violence] [Slice of Life]

# Bez Przyszłości

Autor: Ylthin

**P**ozwólcie, że przedstawię Wam jedną z nowości na fanfikowym rynku. Opowiadanie pojawiło się na MLPPolska pod koniec marca 2018 roku i jest drugim tekstem autorki o tym samym tytule. Miałam okazję czytać pierwsze „Bez Przyszłości” i choć pewne elementy się powtarzają, to są to bez wątpienia dwie zupełnie różne pozycje. Osobiście uważam, że remake jest zdecydowanie lepszy od poprzednika.

» Cahan

W chwili pisania tej recenzji ukazały się łącznie cztery rozdziały opowiadania. Są dość długie, mieszczą się w przedziale 20-30 stron, także jest już co oceniać. Gdybym miała to krótko scharakteryzować, to opisałabym to jako romans „Wiedźmina”, kucyków i urban fantasy, czyli dość niecodzienna mieszanka, jak na ten fandom. Nie zrozumcie mnie źle – fantasy się pisze, ale zazwyczaj bardziej stylizowane na pseudośredniowiecze czy świat MLP, gdzie mamy pseudośredniowiecze z Wonderbolts i pociągami. Akcja „Bez Przyszłości” dzieje się w krainie, która przywołuje na myśl Polskę z technologią lat dziewięćdziesiątych, czy nawet osiemdziesiątych. Zresztą, pojawiają się również ponyfikacje innych państw.

Cieężko mi opisać fabułę, ponieważ jeszcze nie nakreślono, dokąd to zmierza. Dostaliśmy głównych bohaterów i jakieś zajawki przyszłych wątków. To aż dziwne, zważywszy na fakt, iż minęło jakieś sto stron. Powiedziałabym, że tempo bywa aż zbyt powolne. Ylthin skupia się głównie na aspekcie

slice of life, emocji, uczuć i relacji, co mi osobiście nie odpowiada. Akcja lubi snuć się niemalże bez celu. Od drzwi do drzwi. Od tramwaju do autobusu. Więcej dostaniemy opisów pociągów i innych tramwajów, niż potworów. Opisy drogi z dworca do domu sołtysa są bardziej rozbudowane od pojedynków.

Właśnie, opisy. To jest zdecydowanie mocna strona „Bez Przyszłości”, bo Ylthin pisze w sposób piękny. Jej teksty są płynne, klimatyczne i jakieś takie naturalne. Zwłaszcza pochwalam przedstawienie wsi i okolic wiejskich w rozdziale zerowym. Wszystko byłoby cudownie, gdyby nie to, że skupia się niekoniecznie na rzeczach ciekawych. Naprawdę, zabrakło mi lepszego przyjrzenia się potworom i samym walkom. Autorka chciała, by były szybkie i dynamiczne, ale przesadziła. To jest szast-prast i po sprawie.

Mam pewien problem z bohaterami. Uważam, że są wykreowani bardzo porządnie, ale niekoniecznie ich lubię. Sądzę jednak, że każdy znajdzie tu postać, do której poczuje trochę sympatii. Osobiście preferuję Jackdawa i Rune’a, za to Char oraz Raven mnie irytowali. Jeśli miałabym się tu do czegoś przyczepić, to do tego, iż pewna postać jest opisywana jako idiota, ale to w ogóle nie wynika z tekstu. Raczej to inni bohaterowie mają kije w zadach. Rozumiem jednak, że może się to w przyszłości zmienić. Ale fakt, że ktoś ma raczej wywalone, czyta komiksy i lubi opowiadać suchary nie sprawia, że jest kretynem.



Są też historie w tle, dotyczące głównej czwórki. Czasami nawet aż za bardzo w tle, chociażby to, co się wydarzyło pomiędzy rozdziałem zerowym a rozdziałem pierwszym. Bo stało się coś istotnego i nadal nie wiemy, czemu. Póki co nie widać też powodu, dla którego zostało to ukryte przed czytelnikiem. Są opowiadania, które wręcz opierają się na tej sztuczce, ale nie wiem, czy akurat to jest jednym z nich. Jasne, podawanie wszystkiego na tacy to jeszcze gorszy pomysł, ale czy ukrywanie czegoś, o czym wszyscy wiedzą ma sens?

Postaci poboczne są spoko. Może jakoś nie zapadają w pamięć, ale dobrze się je czytało. Może dlatego, że mówią inaczej, a dialogi są takie naturalne. Po prostu spełniają swoją rolę jako coś, co ma pojawić się na chwilę w tle i niekoniecznie pojawić ponownie za X rozdziałów. Generalnie dopełniają wrażenia, że całość została bardzo dokładnie zaplanowana, krok po kroku.

Świat przedstawiony jest naprawdę ciekawy i moim zdaniem stanowi najlepszy element opowiadania, zaraz obok stylu autorki. To nie jest zrzynka z „Wiedźmina”, to inspiracja. Wszystko jest tutaj wyjaśnione i działa. Bohaterowie bywają tak ograniczeni przez BHP i prawo, że odczuwałam z tego powodu irytację, a to dobry znak. To są te szczegóły, które budują klimat i sprawiają, że całość żyje oraz dostaje sporą dozę realizmu.

Nurtuje mnie parę spraw dotyczących uniwersum i nie wiem, czy nie są to drobne potknięcia w światotworzeniu, chociaż podejrzewam raczej celowe minidziury fabularne. Generalnie trio łowców nie narzeka na nadmiar pieniędzy, a wręcz martwią się, czy będą mieli na opłacenie czynszu. Zawód ekstremalnie niebezpieczny, śmiertelność wyższa niż w najemnym wojsku, a płacą gorzej niż rezydentowi w polskim szpitalu? To już chyba sprzątanie klatek schodowych i kasa w „Stoncie” stanowią lepsze perspektywy. Ale, ale... To jest chyba jedyny w miarę poważny zarzut, który nie jest kwestią gustu, jaki mogę postawić „Bez Przyszłości”.

Ciekawi mnie, jaka jest w tym wszystkim rola Luny, Celestii czy Powierniczek Elementów. Otrzymujemy o nich ledwie parę wzmianek, z pozoru nic nieznających. One są, a może były, gdzieś tam, w dalekiej Equestrii. Lubię takie elementy światotworzenia ukryte w tle, a także, kiedy autorzy piszą o swoich autorskich krainach.

„Bez Przyszłości” to bez wątpienia fanfik ciekawy. Coś, co wypada poznać. Nawet jeśli ta recenzja brzmi, jakbym opisywała porządnego średniaka, to tak wcale nie jest. To dzieło dobre, mające wręcz zadatki na opowiadanie wybitne. Nie powiem, by każdemu przypadło do gustu, jednak sądzę, że jeśli ktoś nie brzydzi się przemocy, to powinien dać mu szansę. Bo nawet, jeśli nie polubi bohaterów, uzna, że tempo akcji jest za wolne, a opisów pojawia się za dużo, to wciąż powinien zwrócić uwagę na styl i światotworzenie. A także na samą konstrukcję charakterów postaci. Jeśli to opowiadanie zostanie ukończone, to prawdopodobnie stanie na piedestale obok innych klasyków fandomu. Zdecydowanie dobre, zdecydowanie warto.





[Adventure][Mystery][Sci-Fi]

# Shadowrunner: Equestria

Autor: law abiding pony

**W**alka z własną siostrą i wygnanie jej na Księżyc musiały być dla Celestii strasznym przeżyciem. Jak dobrze wiemy z serialu, musiała czekać całe tysiąc lat, zanim się ponownie spotkały – i to dopiero po uwolnieniu Luny spod wpływu zła przez Twilight i jej przyjaciółki. Equestria jednak okazała się niezbyt przygotowana na jej powrót, co miało kilka razy prowokować problemy... a co gdyby się stało, gdyby księżniczka słońca poświęciła całe tysiąclecie właśnie na to, by przygotować swój kraj na powrót Luny?

» *Ghatorr*

Jedna, niewielka zmiana wprowadzona odpowiednio wcześniej może mieć ogromne konsekwencje. Law abiding pony, w swoim opowiadaniu „Shadowrunner: Equestria”, wprowadził ją w pewnym wyjątkowo ważnym dla historii Equestrii momencie – gdy Celestia po starciu ze swoją siostrą rozważa dalsze opcje. Wybiera wyjście, które wydaje się jej logiczne – stworzenie kraju, który przywitałby Lunę z otwartymi kopytami.

Tysiąc lat później Equestria jest kompletnie innym krajem. Zainicjowany przez księżniczkę słońca gwałtowny rozwój technologiczny i gospodarczy zaowocował bardzo zaawansowaną technologicznie cywilizacją, zmagającą się przy tym ze sporą dawką problemów. Noc jest wypełniona życiem na równi z dniem, autonomiczne roboty są w stanie służyć swoim kuczynom, a wszystkie inteligentne

istoty mogą w każdej chwili korzystać z dobrodziejstw sieci. Skupienie na technologii odbyło się jednak kosztem spokoju, tradycji i wartości, o które oparto Elementy Harmonii, przez co ta cyberpunkowa, nowoczesna Equestria jest o wiele niebezpieczniejsza od tej znanej z serialu. Samo opowiadanie mocno nawiązuje do systemu RPG „Shadowrun” (na podstawie którego stworzono też kilka gier – polecam, szczególnie „Dragonfalla”).

Samo opowiadanie zaczyna się od razu mocnym uderzeniem. Śledzimy losy Rainbow Dash i Flutter-shy – shadowrunnerek, kryminalistek, specjalistów od brudnej roboty w tym dziwnym świecie – gdy te dostają zadanie wyeliminowania pewnego gangstera. W tle kucyki śpieszą się do pracy, w wiadomościach leci informacja o sytuacji w kraju, m.in. o złapaniu na gorącym uczynku szpiegującej na rzecz gryfów uczennicy księżniczki Celestii... a potem wszystko się zaczyna komplikować, i to bardzo szybko, szczególnie gdy nasze główne bohaterki, chcąc nie chcąc, zostają wplątane w intrygę sięgającą szczytów władzy. Może brzmi to dość typowo, ale jak na razie, całość rozwija się ciekawie. Zaoferowane nam sześć rozdziałów na pewno nastraja pozytywnie w kwestii czekania na dalszy rozwój wydarzeń.

W przeciwieństwie do omawianych w tym numerze opowiadań z serii „Aftersound”, informacje na temat świata nie są zwalane na czytelnika z wagą i finezją stosu cegieł – są tu dawkiowane ostrożnie, kropelka po kropelce, i przekazywane poprzez



opisy świata dookoła, dialogi i przemyślenia naszych postaci. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, przykuwające uwagę, wymuszające myślenie przy czytaniu i równocześnie wywołujące ciekawość. Przy każdej kolejnej wiadomości o świecie chcemy czytać dalej, by otrzymać jej uzupełnienie lub dopowiedzenie – testrale, roboty, żywiołaki, spiski, natura Nightmare Moon... szczególnie fascynuje mnie ta pierwsza kwestia – jak w świecie, w którym Celestia starała się stworzyć optymalne warunki dla powitania z powrotem Luny, wygląda status kucoperzy i testrali (które, dodajmy, nie są tym samym gatunkiem)? Ot, autor pokazuje, zamiast zarzucać czytelnika, przez co „Shadowrunner: Equestria” po prostu się świetnie czyta.

Występujące postacie to miks mocno zmienionych kucy z serialu oraz nowych, stworzonych na potrzeby opowiadania. Autor nie ograniczył się po prostu do wrzucenia znanych nam pyszczków do tego cyberpunkowego świata – każdy z nich jest odpowiednio przystosowany i zmieniony, czasem w dość radykalny sposób. Najbardziej jest to widoczne u Rainbow Dash, która po swoim oryginale odziedziczyła przede wszystkim charakter, fascynację Wonderbolts... i niewiele więcej, bo jej historia się drastycznie różni od tej z serialu. Z kolei Fluttershy, zamiast zajmować się zwierzątkami, woli spędzać czas z dronami, m.in. z mechanicznym królikiem lub parasprite'ami, służącymi w trakcie akcji za kamerki. Z kolei Twilight Sparkle... nie będę spoilerował, ale autor odmienił ją w bardzo interesujący sposób. Warto przy tym zaznaczyć, że ze względu na nawiązania do „Shadowruna”, każdej z głównych postaci idzie przypisać klasę postaci żywcem wyjętą z podręczników do tej gry. W opowiadaniu występują też kuce wymyślone na jego potrzeby, ale ze względu na to, że spora część z nich jest dość... zaskakująca, ograniczę się tylko do stwierdzenia, że są dobrze napisane i całkiem obiecujące.

Pewien problem może sprawiać język. Postacie, wywodzące się ze środowiska – bądź co bądź – przestępczego posługują się slangiem, który nie zawsze jest zrozumiały na pierwszy rzut oka. Jest on mocno powiązany z tym używanym w serii „Shadowrun”, więc osoby z tym zaznajomione będą się miały o wiele łatwiej. Poza tą kwestią, która dotyczy przyjętej konwencji, a nie jakości

gramatyki i ortografii, nie mam żadnych uwag – wszystko jest opisane schludnie i soczyście. Jest to szczególnie ważne, biorąc pod uwagę natężenie akcji – pojawia się kilka scen walki, w których konieczne jest dobre zrozumienie tego, co się wyprawia z naszą Rainbow Dash.

Ze wszystkich trzech opowiadań cyberpunkowych omawianych w tym numerze „Shadowrunner: Equestria” wypada zdecydowanie najlepiej, i to nie tylko ze względu na powiązania z bardzo lubianą przeze mnie serią gier. Autor stworzył fascynujący świat, który opisuje bardzo umiejętnie, nieustannie przykuwając uwagę czytelnika. Potrafi zaskoczyć – szczególnie w momentach, gdy czytelnik spodziewa się kliszy lub czegoś mocniej nawiązującego do sytuacji z serialu, tylko po to, by otrzymać coś kompletnie innego (wystarczy spojrzeć na rolę Pinkie!). Na razie jest to zaledwie sześć rozdziałów, trochę ponad 46 tysięcy słów, ale z niecierpliwością czekam na dalszy rozwój.

W ten świat z chromu i metalu, w którym każdy prezentowany czytelnikowi szczegół obiecuje ciekawe rozwinięcie, po prostu chce się wejść. Gdyby jeszcze autor pisał nieco szybciej – byłoby idealnie.

