Project Horizons okiem marudy i okiem fana

Cahan vs. Dolar

Fallout: Equestria – Project Horizons to fanfik kontrowersyjny. Jedni go kochają, inni nienawidzą. Niektórzy lubią go do któregoś rozdziału, a ciąg dalszy by spalili. Na wstępie zaznaczę, co o nim myślą autorzy tego artykułu, żeby nikt nie miał żadnych wątpliwości. Ja (Cahuń) uważam, że PH jest jednocześnie świetny i kijowy, zaś Dolar jest po prostu fanem (ale, co muszę zaznaczyć, nieślepym na wady fanfika ~Dolar). Dyskusja zawiera spoilery, więc czujcie się ostrzeżeni.

Cahan: Zaczęłabym od rozmowy o pozytywach, ponieważ w innym wypadku ktoś mógłby uznać, że Project Horizons mi się nie podobał, a to nieprawda, bo choć podczas lektury regularnie waliłam się w głowę i zastanawiałam się, za jakie grzechy, to koniec końców bawiłam się przy tym świetnie. A uważam, że komponent rozrywkowy jest jednym z ważniejszych elementów oceny dzieła literackiego, które nie jest w 100% poważne, a z którego zabawa nie pochodzi z naśmiewania się z głupoty i braku warsztatu autora. A co mi się podobało? Hmm…

Na pierwszy ogień niech idzie Goldenblood i jego O.I.A. Sądzę, że ten wątek doskonale dopełnił historię upadku cywilizacji. Fallout: Equestria w dużej mierze zwalał winę na niekompetencję Mane 6. PH je broni (może poza Fluttershy, ale jej się nie da bronić). Uwielbiam kreację Goldiego – kuca pragmatycznego, ale jednocześnie niesocjopatycznego. Kogoś, kto kochał Equestrię, swoją partnerkę i księżniczkę Lunę (jako władczynię) i który popełnił grzech przyjaźni. Czemu? Goldie grał jako przyjaciel Luny (niemal do samego końca), zamiast grać dla dobra Equestrii, i o tym wiedział. Uważam, że to ciekawy wewnętrzny konflikt. Interesujące jest również jego podejście do popełnianych okropności. Rzadko kiedy widzi się bohatera, który czyni konieczne zło, wie o tym i planuje zostać poddany egzekucji, kiedy problem się rozwiąże. Ale O.I.A. zrobiło więcej – sprawiło, że te niekompetentne klacze z Mane 6 mogły w ogóle rozkręcić ministerstwa i kompetencje nabyć. To dziwne, ale dzięki temu wątkowi poczułam do nich więcej sympatii niż w przypadku oryginału.

Dolar: Po pierwsze powiem, iż zachodzi tu dosyć rzadki przypadek, gdzie w większości zgadzam się z Cahan. Goldenblood to rzeczywiście najjaśniejszy punkt PH. Jedyne, co w kreacji może dziwić, to jego nieprzeciętna inteligencja – zważywszy na to, że jego ojcem było takie intelektualne zero, jak Blueblood, jest to nieco zastanawiające. Myślę, że warto byłoby przybliżyć tutaj kwestię O.I.A., czy może BSM (Biuro Spraw Międzyministerialnych). Użyję tu analogii, która, o ile pamięć mnie nie myli, była użyta także w samym fanfiku. To był smar. Lepki, paskudny, śmierdzący, brudzący wszystko, czego się dotknie smar, bez którego jednak cała maszyneria (tu: Ministerstwa) nie miała prawa działać. Robili wiele dobrego i wiele złego, a wszystko w imię sprawnego działania oficjalnych czynników. No, może nie wszystkich (i tu przestaję się zgadzać z przedmówczynią) – Rarity była wystarczająco kompetentna, by radzić sobie z własnym Ministerstwem bez nadzoru BSM. Dla niej to byli partnerzy. Jeżeli chodzi o inne, to rzeczywiście, małe biuro Goldiego utrzymywało je przy życiu – sztandarowym przykładem jest tu oczywiście Ministerstwo Morale z wiecznie zaćpaną szefową, której praktycznie nikt nie szanował. Tak więc, jeżeli chodzi o kreację na wpół tajnej organizacji rządowej, to Somber wykonał zadanie na celujący. To samo tyczy się Goldenblooda, tym bardziej, że mamy okazję poznać różne jego… wersje? wcielenia? Nie, nie mówię tu o jakichś dziwnych alternatywnych liniach czasowych, a o jego zachowaniu i działaniach rozdzielonych ważnymi wydarzeniami w jego życiu – atak na Littlehorn, słynne przemówienie „Hoofington Powstaje!” czy w końcu uświadomienie sobie, że zwycięstwo Luny może nie być najlepszym rozwiązaniem dla Equusa. I tu mała sprawa – chociaż był jej oddany, to plan awaryjny zaczął tworzyć dosyć wcześniej – budowa Horyzontów musiała potrwać.

Cahan: Z tym, że Rarity była kompetentna, to się jeszcze zgodzę. Ale dobrze, lecimy dalej, kolejnym elementem, który mi się podobał, było rozwinięcie zebrzego punktu widzenia na wojnę i pokazanie ich jako różnych plemion, różnych głosów, a nie jednolitej masy, pragnącej mordować kuce. Ba, PH zwala sporo winy za to, co się stało, na Equestrię. Oczywiście, już Fallout: Equestria przedstawiał kuce jako dość niekompetentne, ale tu się to wszystko rozwinęło, a taki chociażby strach pasiaków przed Dziewicą z Gwiazd nabrał więcej sensu, podobnie jak chęć walki z pucykami. No i nagle kucowa gospodarka oparta na węglu przestała być tak beznadziejnie głupia, bo wg. PH Equestria miała złoża, tylko te się w pewnym momencie wyczerpały.

Dolar: Mieliśmy się kłócić, a znowu się zgadzam – wprowadzenie różnych szczepów/plemion zebr i zarysowanie ich historii to wspaniały punkt PH, który Somber rozwinął zresztą w sequelu. Przy okazji daje to dobre wytłumaczenie dla dysproporcji strat. Zebr w wojnie konwencjonalnej zginęło około 60 milionów, a kuców 4 czy 5. W Homelands dowiadujemy się, jak to było możliwe – Zebricana była o wiele większa od Equestrii. Wracając jednak do PH, to chciałbym zauważyć pewną ironiczną kwestię. Wojna wybuchła, ponieważ gospodarka Equestrii była oparta na węglu, którego zabrakło. Płacono za niego kamieniami szlachetnymi, które były potrzebne w technologii zebr. Wspomnianą ironią jest zaś fakt, iż pod koniec konfliktu Equestria działała na talizmanach zawierających kamienie szlachetne, zaś Zebricana rozwinęła przemysł oparty na węglu.

Cahan: Konflikt z pasiakami prowadzi też do kolejnej zalety – księżniczki Luny. Wątek „księżniczka Luna czy Nightmare Moon” bardzo mi się podobał. Na początku lektury można było odnieść wrażenie, że Pani Nocy nic nie robiła albo była nieświadoma. Później odkrywamy brudy. Odkrywamy, że wiedziała o sporej części tajnych projektów i z czym one się wiążą i wręcz sama naciskała na pewne bardzo niemoralne czyny. Podobnie jak zdawała sobie sprawę z tego, że po wojnie zrobi czystki wśród swoich wiernych poddanych, żeby wyszło na to, że ona ma czyste kopyta. Luna nie chciała pokoju. Luna chciała rządzić lepiej i dłużej niż Celestia. Luna była jak chodzący kompleks i zazdrość. Mam wrażenie, że Luna z PH nie wbiła siostrze noża w plecy po tym, jak ta została pokonana przez Mane 6, tylko dlatego, że bała się, że próba zabójstwa jej nie wyjdzie. Przypominam też, że Luna uważała megaczar Ogrody Equestrii za zdradę, ponieważ ona wygra wojnę i koniec. Nawet jeśli zostaną zgliszcza, to ona zostanie królową popiołów. I jak się spojrzy na taką kreację księżniczki, to czy można obwiniać zebry, że uznawały ją za Nightmare Moon? Czy można obwiniać zebry, skoro wiedziały, co spoczywa pod Hoofington i do czego jest zdolne?

Dolar: Co do tej charakterystyki Luny, to wystarczy po prostu napisać, że była zimnokrwistą su… parampampam. Bardzo mi się podobał motyw początkowej nieświadomości, później ujawniony jako fałszywy. I chociaż Pani Nocy nie wiedziała o wszystkich sprawkach Goldenblooda, to i tak była szarą eminencją, stojącą za jej własną szarą eminencją. Jeszcze co do tych zapowiadanych czystek – to, co miało się stać z poszczególnymi klaczami z Mane 6, pokazuje, kogo Goldie, który je przez swoją paranoję planował, bał się najbardziej. Rarity miała mieć „nieszczęśliwy wypadek”, na szafot miały iść Twilight i Rainbow, Pinkie i AJ do więzienia, Fluttershy miała zostać uniewinniona, co pokazuje, iż nawet Goldenblood nie był odporny na czyste kolesiostwo i nepotyzm. Ironiczne, gdyż to właśnie Fluttershy oprócz tego, że była zasługującą na egzekucję zdrajczynią, to doprowadziła do niemal całkowitej zagłady świata. Tak to jest, jak w miejscu mózgu ma się niepohamowaną dobroć i współczucie oraz zerwaną przekładnię na realia.

Co zaś do postawionych pytań o to, czy można winić zebry za to, co zrobiły. Oczywiście, że można! Przypominam, iż o tym, co dokładnie spoczywa pod Hoofington, wiedział dosłownie jeden samiec zebry i na dodatek temu czemuś służył, więc wojna była jak najbardziej po jego myśli. Ba! To on doprowadził do jej eskalacji, uruchamiając klątwę w Littlehorn. Tak więc zdecydowanie nie zgadzam się z przeniesieniem całości winy na Equestrię. Pamiętajmy, że Cezar, który rozpoczął tę wojnę, też uczynił to z pobudek politycznych, by nie wyjść na słabego w oczach swoich poddanych.

Cahan: Oczywiście, wina Amadiego oraz Cezara nie podlega dyskusji. Jednak inne zebry wiedziały o Pożeraczu Dusz – sugeruje to chociażby kilka dialogów w sequelu PH, czyli Fallout Equestria: Homelands (czytaj to dalej, Bilonku!). Cezar rozpoczął wojnę, ale eskalacja to w dużej mierze wina Equestrii. Gdyby tylko Celestia posłuchała Goldenblooda…

Wracając do Luny i jej sukowatości – z czasem robiła się coraz gorsza i coraz głupsza. Przykład? Związanie Echo z EC-1101 – miało to tak działać, że Echo odzyska ciało i ocali duszę, jeśli doprowadzi megaczar do Luny, kiedy ten zostanie aktywowany. Z tym, że… Jego aktywację odpalała śmierć Luny. A tak swoją drogą, jak ci się podobał Amadi?

Dolar: Amadi? Był dosyć… stereotypowy. Nieskończenie stara istota, oddana większemu od siebie złu, które miało go zabrać ze sobą po tym, jak zniszczy planetę. On serio w to wierzył? Nie wskazuje to na zbyt rozwinięty mózg – myślę, że akurat jego kreacja mogła być lepsza. W sumie najbardziej podobały mi się sceny, kiedy miał do czynienia z postaciami innymi niż Blackjack. No i jego paranoja związana z Discordem była przezabawna. Podobała mi się też jego śmierć (ta ostateczna), poprzedzona sztampowym, ale świetnie pasującym do konwencji „A więc to tak?”/„O, naprawdę?”.

Cahan: No, Amadi był durny, ale Pożeracz był jeszcze durniejszy, bo zabił go w takim momencie, że mu się to w ogóle nie opłacało. Za to z Amadim strasznie podobały mi się sceny z Xenith i Pythią. Zwłaszcza z Pythią. Pythia manipulująca Velvet Remedy, by zmienić uprzednio wspomnianego w zebrę-raka, to było coś. I właśnie, przeszłabym jako tako do humoru w PH. Jest nierówny, ale zazwyczaj jest świetny. Najgorszy się robi, kiedy autor kalkuje sceny i teksty z serialu.

Dolar: Szczerze mówiąc, nie zwróciłem szczególnej uwagi na to kalkowanie. W sensie negatywnej, bo motywy rzecz jasna rozpoznawałem. I dobrze się przy nich bawiłem. Z drugiej strony to, co wydaje się zabawne jednej osobie, drugiej zupełnie nie przypadnie do smaku. Na przykład scena, gdzie P-21 wrzeszczy „Back! Back, I say!” i grozi granatem usiłującej go pocałować Rampage. Patrząc obiektywnie, coś takiego jest zabawne, ale raz. Ja jednak zaśmiewam się do rozpuku za każdym razem, gdy sobie akurat ten fragment odświeżam. W sumie tak zwanego „comic relief” było w fanfiku sporo, ale nie na tyle, by to przeszkadzało mrocznemu, jakby nie było, klimatowi. W sumie najwięcej humoru dotyczyło wszelkich insynuacji romantyczno-seksualnych. Na szczęście tu udało się Somberowi nie przesadzić, choć kilka razy było blisko.

Cahan: Z humorem bywa ten problem, że przed chwilą wydarzyło się coś okropnego, bohaterowie to niby przeżywają i lecą te żarciki, które w tym momencie rujnują klimat. A skoro już wspominałeś o Rampage i P-21… Których bohaterów lubisz najbardziej?

Dolar: Na pierwszym miejscu stawiam rzecz jasna Lacunae. Zarówno pomysł na postać, jak i samo jej wykonanie, są doskonałe. Między innymi przez kontrast z innymi dziećmi Bogini. No i nie można zapomnieć o jej słynnej scenie, gdzie używa kuca w roli broni. A jeszcze jak dołączył do niej Stronghoof… Poezja. Bardzo lubię również P-21, bo to jedyna postać w całej tej dysfunkcyjnej ekipie, która myśli zimno i logicznie. Szczególnie zapadło mi w pamięci jedno z jego stwierdzeń: „Jeżeli ktoś nas atakuje, to rezygnuje z prawa do życia”. Nic dodać, nic ująć. Lubię też Blackjack, chociaż z nią sprawa jest dużo bardziej skomplikowana, bo to postać, którą raz uwielbiasz, a za chwilę masz ochotę zastrzelić. Do niej zresztą na pewno jeszcze wrócimy. Jeżeli chodzi o lubianych bohaterów, to widzę jeszcze jedną kwestię do omówienia, ale to temat na osobną wypowiedź. Tu na koniec wymienię postać zdecydowanie drugoplanową, której jednak nie da się nie lubić. Mowa oczywiście o Charity. Czyż nie jest cudowna? A teraz prosimy o twoich faworytów.

Cahan: Tak, Charity jest świetna. Podobnie jak Lacuane i P-21. Oraz Rampage. Glory mnie często irytuje, ale nie uważam jej za słabo wykreowaną postać. Natomiast sama Blackjack to Mary Sue. Cztery razy przeżyła własną śmierć, Cognitum chce użyć jej ciała jako jedynego godnego naczynia, morduje w pojedynkę całą armię przeciwników, jest piękna, ma magiczną odporność na choroby weneryczne, pokonała zebrzego snajpera przy pomocy rui, nawet zdeklarowany gej ją kocha, jest potomkinią Twilight Sparkle, która zaczyna jako magiczne zero, ale kiedy odkrywa swoje korzenie, nagle staje się supersilną czarodziejką. Zaprzyjaźnia się z Discordem i seksi się z Małą Rurą. Twierdzi, że jest głupia, a jednak rozwikłuje największe tajemnice sprzed wojny. I zawsze stara się być lepszą. Choć tu jest jasna strona – wiele razy dostaje po rzyci za swoje głupie decyzje o pozostawieniu kogoś przy życiu.

Dolar: Zanim odpowiem na ten ciąg absolutnie nieuzasadnionych i całkowicie wydumanych zarzutów, odniosę się do pierwszej kwestii – co do Glory, również uważam ją za dobrze wykreowaną postać, ale pytałaś, kogo lubię. Jej akurat nie lubiłem, za bardzo przypominała na początku Velvet Remedy, chociaż na szczęście nie wspięła się nigdy na jej poziomy czystego pacyfistycznego kretynizmu. Teraz do sedna. Określenie Mary Sue nijak nie pasuje do Blackjack. Mary Sue to postać idealna, która kroczy od zwycięstwa do zwycięstwa, nie popełnia błędów i w ogóle jest ach i och, bez dylematów moralnych, bo przecież wszystko, co robi, jest dobre. To nijak nie pasuje do sylwetki Blackjack.

Zajmijmy się więc poszczególnymi zarzutami. Z tym, że ginęła i wracała do życia częściej niż Sam i Dean z „Supernatural”, mogę się jeszcze zgodzić, ale reszta? Cognitum ma na jej punkcie obsesję z powodu talentu BJ, którym jest wygrywanie. Owszem, kozacki talent, ale nie znaczy to, że zawsze osiąga zwycięstwo bez strat i kosztów. Wręcz przeciwnie. Może nie była „jedynym godnym” naczyniem, ale z punktu widzenia zimnej komputerowej logiki zdecydowanie najlepszym. Co do mordowania całych armii (gruba przesada) to tutaj należy pamiętać, iż jest to Fallout. W nim też w pojedynkę zabija się masę wrogów. Więc tu mogę się jedynie zgodzić, iż jest to wada wynikająca z zastosowania mechaniki gry. Czyli taka, której fan gier praktycznie nie zauważy, bo jest to dla niego naturalne. Co do tego, że jest piękna, to nigdy nie zostało to powiedziane ani przez nią, ani przez nikogo innego. Glory się pewnie podoba, ale ta jest w niej zakochana, a to zawsze wpływa na postrzegania. Odporność na choroby weneryczne? Pomyślmy… w Stajni mieli opiekę medyczną, która zapobiegała tego typu problemom. A na Pustkowiach? Tak naprawdę ryzyko wystąpiło jedynie podczas sceny na łodzi, no i może przy Stygiusie, bo Glory i P-21 też mieli dostęp do opieki medycznej. Miała „szczęście” i tyle. Jeżeli chodzi o jej napalenie na Lancera, to należy pamiętać, że pomimo swoich niebagatelnych zdolności bojowych był jeszcze gówniakiem. Hormony i te sprawy, nic więc dziwnego, że miała na niego wpływ. To, że kocha ją P-21… cóż, po tym, co razem przeżyli, trudno się dziwić. A że koniec końców kilkukrotnie uprawiają razem horyzontalne mambo… niezależnie od swojej orientacji przez całe życie był indoktrynowany do usługiwania klaczom, więc choć może nie mieć z tego specjalnej przyjemności, to wykazać się potrafi. W kwestii magii w ogóle nie mogę się zgodzić. Nawet zanim dowiedziała się o swoich korzeniach, udało się jej osiągnąć dużą sprawność w posługiwaniu się magicznym pociskiem, no i nie była najgorsza w telekinezie. A już po uzyskaniu wiedzy spędziła sporo czasu, ucząc się czarów, które też nie zawsze jej wychodziły. Tak więc mimo osiągnięcia pewnej biegłości, nie można jej uznać za potężną czarodziejkę. To nadal klacz strzelby i pałki. Przyjaźń z Discordem jest całkowicie uzasadniona – w końcu go uratowała przed losem gorszym od śmierci. A seksy z Littlepip? Homage jej kazała. A poza tym czemu nie? Mała Rura lubi klacze, a BJ jest… otwarta na wszelkie możliwości – co, swoją drogą, po legionie pruderyjnych bohaterów było bardzo odświeżające – więc tu akurat problemu nie widzę żadnego. Co zaś do bycia głupią… no, jest głupia. Ale się uczy. Zdobywa wiedzę, kolekcjonuje doświadczenia, rozwija inteligencję i, co najważniejsze, ma do pomocy przyjaciół, którzy jej wielokrotnie pomagają w tym rozwiązywaniu tajemnic przeszłości. A że stara się być lepszą i dąży do tego między innymi przez udzielanie wszystkim drugich szans? Cóż, jak wspomnieliśmy obydwoje – jest głupia. Teraz zaś dodam coś, co póki co pominęłaś. Mianowicie o kosztach, jakie ponosi za te wszystkie zyski. Podejmuje decyzje i popełnia błędy, które kosztują życie niewinnych, a nawet jej przyjaciół. Jej samej życie też nie rozpieszcza – pomijając już kwestię jej własnej śmierci, nie zapominajmy o spadających na nią chorobach (ujmująca w swej obrzydliwości scena z ekstrakcją guza z oka), skażeniu, mutacjach i nieuchronnym samoobwinianiu się o wszystko i wszystkich, co praktycznie wpędza ją w stosowanie różnych używek i wzmaga jej skłonność do autodestrukcji. Mary Sue? Absolutnie nie.

Cahan: Nie mogłabym się bardziej nie zgodzić odnośnie bycia Marią Zuzanną przez BJ. Mary Sue nie oznacza absolutnego braku porażek. A BJ zawsze koniec końców wygrywa, ba, jej talentem według Cognitum jest wygrywanie. Blackjack niby ponosi cenę, ale to szybko przestaje mieć znaczenie, patrząc na to, jak szybko się podnosi, a kolejne cyborgizacje sprawiają tylko, że zmienia się w coraz lepszą maszynę do zabijania. Kiedy w końcu dostaje ciało blanka, to w ramach równowagi ma potężniejszą magię niż jako półmaszyna. Ja rozumiem, że gry to, tamto i w grach bycie OP jest normalne, ale to jest fanfik, więc mechanika Fallouta mnie w tej chwili absolutnie nie obchodzi (bo jeszcze wrócimy do tej kwestii, nie myśl, że nie będę na to narzekać!). Na początku nawet przyjaciele Blackjack wątpili w jej magię, a akurat jej telekineza nigdy nie była wybitna – co ona sama wiele razy przyznała. Security wiele razy próbowała się usprawiedliwiać, że to z powodu jej beznadziejnej nauczycielki w szkółce stajennej. Ale raczej sama doskonale wiedziała, że to brednie i głupia wymówka – Gin Rummy doskonale posługiwała się magią i raczej też próbowała czegoś nauczyć córkę. Dopiero po usłyszeniu historii Twilight i po podjaraniu się, że może być jej dziedziczką, Blackjack ogarnęła sobie książkę, została samoukiem i błyskawicznie osiągnęła takie rezultaty, że spokojnie mogłaby dorównać serialowej Twilight z czasów przed alikornizacją. Czemu mi się to gryzie? Bo nie da się w parę miesięcy czy tygodni tyle nadrobić. Twilight Sparkle szkoliła się od dziecka i to pod okiem samej Księżniczki Celestii. Twilight była wybitnym jednorożcem, nawet jeśli wg Project Horizons nie przychodziło jej to łatwo. Ale właśnie, nadgoniła to latami pracy, a nie paroma tygodniami na Pustkowiu przy sporadycznych ćwiczeniach. Przypominam, że talentem BJ jest wygrywanie, a nie magia. Ba, od czasu nadgonienia edukacji magicznej, Blackjack zrobiła się zdecydowanie bystrzejsza. Zupełnie jak w grze, w której postać nagle wydaje wszystkie punkty doświadczenia w inteligencję, więc zwiększają się jej przy okazji pasek many oraz siła czarów. Ale nie tylko magia, wszystkie umiejętności bojowe tej klaczy rozwinęły się w tempie ekspresowym (choć pod tym względem ciekawszy jest P-21, Blackjack przynajmniej przeszła jakieś szkolenie, więc znała podstawy). Uważam, że Somber przegiął, jeśli chodzi o czas, przez który rozgrywa się fabuła Project Horizons. Nie licząc pojedynczych dłuższych przestojów, akcja pędzi niczym Solaris na wiec partii komunistycznej. Ale wracając do samej głównej bohaterki – wiele razy była podkreślana jej uroda, zarówno przez nią samą w późniejszych rozdziałach, jak i parę innych postaci. I nie, Lancera, dającego złapać się na ruję, nie da się obronić. Niczym. Podobnie tego, w jaki sposób Blackjack zdobywa sojuszników. Przychodzi jej to łatwo. Czasami da się to uzasadnić, ale częściej jednak nie. Jednym z dziwniejszych sojuszników jest Xanthe, zebra z Remanantu, uważająca Blackjack za wcielenie Dziewicy z Gwiazd (taki zebrzy odpowiednik szatana), która została dotknięta i tym samym przeklęta przez Dziewicę (lol) podczas przypadkowego zetknięcia się oddziału zebr z Blackjack. Wrogiego oddziału, żeby nie było. Ponieważ uznała, że jest przeklęta, Lancer rozważał jej odstrzelenie, na co BJ się nie zgodziła, więc Xanthe uznała się za jeszcze bardziej przeklętą, przez co musiała odejść od swoich i później towarzyszyła Blackjack w Hightower oraz zdradzała jej informacje odnośnie działalności swoich dawnych sojuszników. Ok, czaję, że ona nigdy nie była fanką Remanantu, ale miała tam rodzinę, bliskich znajomych, a Dziewica z Gwiazd to Dziewica z Gwiazd. Jeśli chodzi o śmierć przyjaciół – tak naprawdę zginęli tylko Glory i P-21. Lacunae oddała wspomnienia i wróciła do bycia Psalm, Rampage została uratowana (co prawda setki lat później, ale jednak), Scotch Tape i Whisper mają się dobrze. Nie mówiąc o Boo. Ba, źrebięta Blackjack przeżyły. Te same, które tak chciała wychowywać. Przeżyła mała Pipa, z którą BJ się seksi, przeżył jej team. Blackjack na końcu została sama, bo to był jej wybór, a nie przez to, że musiała. Jej matka zginęła stosunkowo szybko, jak przystało na postać rodzica-mentora głównego bohatera słabego opka. Jej główni kochankowie na samym końcu – znowu, jakże klasycznie. Gdyby BJ chciała, mogłaby zająć się swoimi dziećmi czy udać się do przyjaciół, którzy przeżyli. Ale chyba wybrała wygodę i koniec walki o Pustkowia. To jest jeden z problemów z takimi bohaterami – porobią coś heroicznego przez parę miesięcy, a potem umrą/przechodzą na emeryturę i zostają tajemniczym wędrowcem. Bo to proste. Bo to zwalnia z odpowiedzialności i nudnej, żmudnej, codziennej walki o lepszą przyszłość.

Dolar: Zacznijmy od kwestii Lancera, bo to akurat najprostsza sprawa. Jego zachowanie jest całkiem naturalne. Dobra, może środek morderczej walki nie był idealnym momentem na przywołanie akurat tego typu… rozterek, ale poza tym? Nawet wśród ludzi, którym obyczaje, kultura i ogólnie pojęta cywilizacja stępiły instynkt, można takie zachowania bez trudu zachować. Obrazowo – kiedy kobieta jest z powodu wymogów organizmu bardziej niż chętna i daje jasne sygnały partnerowi, to facetowi wyłącza się mózg. Dosłownie. Naturalnie nie do stopnia rzucenia wszystkiego i zaciągnięcia kobiety do jaskini, ale to naprawdę widać (i dlatego baby wykorzystują to jako broń przeciwko nam, biednym samcom…). Kwestia magii.

Porównywanie umiejętności Twilight i BJ to totalne nieporozumienie. Sparkle uczyła się całe życie, znała milion czarów i w ogóle była super, mimo że według historii na początku osiągałą mierne wyniki w magii. A Blackjack? Po tym, jak się dowiedziała, kto jest jej przodkiem, zaczęła się trochę uczyć magii i eksperymentować i osiągnęła wyniki. Nauczyła się całych dwóch czarów. Dwóch. Które i tak nie zawsze jej wychodziły (teleportacji łącznej nie opanowała w ogóle). Gdyby nagle zaczęła czarować na wszystkie strony różnymi rodzajami magii, byłaby to przesada. Ale dwa czary? To wręcz mało. Co zaś do tego, że miała słabą nauczycielkę i Gin Rummy też jej nie nauczyła niczego, to na to odpowiedź jest banalna. BJ była leserką i w plocie miała naukę – interesowało ją obijanie się i gra w karty. Co zaś do tego, że stała się bystrzejsza, to fakt – ale stało się to jeszcze przed rodzinnym objawieniem. Warto czytać pod rozdziałem, kiedy postać dostaje jakieś umiejętności czy statystyki – inteligencja podskoczyła jej dwa lub trzy razy. I tak, jest to wzięte wprost z mechaniki gry, a to dlatego, iż jest to crossover z światem gry. Więc to całkowicie naturalne, iż postać awansuje i zdobywa doświadczenie. Biorąc się za Fallouta, zwyczajnie należy się z tym pogodzić, bo bez uwzględnienia SPECIAL (Siła, Percepcja, Wytrzymałość, Charyzma, Inteligencja, Zręczność, Szczęście) fanfik straciłby wiele ze swojego uroku. Pamiętajmy, że Kkat, która to rozpoczęła, jest fanką gier, a Somber tylko kontynuował jej dobrą robotę. Zarzut uważam za całkowicie chybiony. Co zaś do tego, że szybko rosną jej umiejętności bojowe… jest takie historyczne zdanie: „Perspektywa powieszenia o świcie cudownie wpływa na zdolność koncentracji”. Pasuje jak ulał. Blackjack uciekła ze Stajni, mając na ogonie dyszącą, żądzą mordu i gwałtu maszynę do zabijania. Musiała błyskawicznie się zaadaptować, żeby przeżyć. A ilość stoczonych walk wyjaśnia, dlaczego stała się w nich tak dobra – przeżywała, więc się uczyła.

Kwestia P-21 jest nieco bardziej drażliwa, ale on z drugiej strony na początku tylko podkładał bomby. Dopiero później, kiedy już nabrał nieco doświadczenia, w kopyta wpadł mu granatnik. Zresztą jego sprawność została przynajmniej częściowo wyjaśniona zdolnościami kucy ziemskich w dziedzinie spraw technicznych. To taka ich magia. Zgodzę się dla odmiany, że kwestia Xanthe jest nieco naciągana, ale ta postać została stworzona jako fatalistka, która na dodatek usprawiedliwia swoje podążanie za BJ szlachetnymi pobudkami – chce ochronić przed klątwą resztę swojego ludu. Cóż, jak kilkakrotnie podkreślano to w fanfiku – zebry są dziwne.

Co do tego, że Blackjack nie wychowywała własnych dzieci, tylko zostawiła je w kopytach bardzo dalekiej kuzynki, to, szczerze mówiąc, trudno się jej dziwić. Jako blank była co najmniej długowieczna, a może i nieśmiertelna, więc byłaby skazana na obserwowanie, jak się starzeją i umierają one i ich dzieci. Czy to tchórzostwo ze strony BJ? W pewnym sensie tak, ale można ją zrozumieć. Co zaś do zdobywania sojuszników, to w pewnym momencie zostało to sprowadzone do elementu komediowego – szczególnie dobrze widać to przy Lancerze i Deusie. Jak to określiła Rampage? Zostali zblackjackowani, bo ich pokonała i nie wiedzieli, co robić ze swoim życiem. Mówiąc szczerze, uznałem ten zabieg za całkiem zabawny, chociaż na poziomie sensu, zdrowego rozsądku i logiki plasuje się dosyć nisko. Mogę więc uznać to za niewielką wadę.

Cahan: No właśnie, podczas walki na śmierć i życie ze śmiertelnym wrogiem. Poza tym, Dolcze, robisz w tym momencie z mężczyzn mniej rozumne istoty, niż nimi w istocie są. Zaś porównywanie BJ do Twalota byłoby nietrafione, gdyby nie to, że Blackjack osiągnęła poziom Twilight z pierwszych sezonów w ekspresowym tempie. No i nauczyła się więcej niż jednego zaklęcia, z tym, że nie wszystkich używała, ale było jasno wspomniane, że przyswoiła ich znacznie więcej – w ficzku wymieniono przynajmniej cztery: teleportacja, chodzenie po chmurach, wąsy i magiczne światełko. I tak, w rzyci mam statystyki na końcu rozdziału, bo opowiadanie to nie gra komputerowa, takie rozwiązanie jest zwyczajnie głupie i sztuczne. Choć rozumiem, że tak działał oryginał. PH momentami jest właśnie uroczo autoironiczny, ale czy to go usprawiedliwia? Cóż, nie do końca.

Początek ficzka zajeżdża chamskim samouczkiem z gry komputerowej, z całym poznawaniem mechaniki i questami w stylu „zabij szczury”, tzn. radskorpiony. Kolekcjonowanie statuetek? Fałszywki były urocze, ale zero dubli. Każdy, kto próbował coś zbierać, musiał użerać się z dublami. Walka z Legatem? Wielofazowy boss z gry od FromSoftware, co z tego, że to niekoniecznie miało sens. W ogóle antagoniści zbyt często przypominali bossów z gier niż właściwych antagonistów. Działanie miksturek leczniczych i innych specyfików oraz samej medycyny jest zbyt uproszczone i wzmocnione. Przez to nie czuć stawki oraz zagrożenia, bo co tam, że postać ma omlet zamiast oka, trochę Hydry i odrośnie. Tylko stary dobry rak jest średnio uleczalny. I w normalnym wypadku amputowane kończyny. Mam wrażenie, że Somber czasami nie mógł się zdecydować, czy zachować wierność wobec oryginału i gier, czy przestać pisać głupoty. I tak bohaterowie zastanawiali się nad działaniem E.F.S. czy S.A.T.S., lokacje po jakimś czasie znowu zapełniają się lootem, a i Pustkowia są w stanie wyżyć na przedwojennym żarciu i pięciu poletkach na krzyż. Ale pomysł, że raiderzy z Hoofingtonu to ofiary choroby, uważam za trafiony i bardziej sensowny niż bycie głupimi mobkami z gry.

Dolar: Dobra, o chodzeniu po chmurach i wąsach zapomniałem. Nadal nie jest to jakaś oszałamiająca ilość czarów i do Twilight, nawet pierwszosezonowej, Blackjack daleko. Co do tego, jak traktujesz statystyki na końcu rozdziału, to powiem wprost – zwyczajnie nie jesteś w grupie docelowej, jeżeli nie potrafisz się z tym pogodzić. Spójrzmy prawdzie w oczy – Fallout, i to poczynając od podstawki, jest fanfikiem pisanym przez graczy dla graczy. A jednak jakoś się przebił do szerokiej publiczności, o czym świadczy kilka tysięcy fanfików osadzonych w tym uniwersum. Nie mówię, że pisanie w takim stylu to rzecz idealna, ale z drugiej strony oskarżanie crossovera z grą, że ma setting odpowiedni dla klimatu gry, to nieporozumienie. Owszem, jest tam masa elementów, które można spotkać w grach, ale to między innymi buduje niepowtarzalny klimat fanfików z serii Fallout. Co do odnawiających się zapasów, to za to odpowiadał akurat ostateczny antagonista. Co zaś do szybkości leczenia, to nie było innego wyjścia. Gdyby postać po każdym postrzale czy dźgnięciu leczyła się przez miesiąc, to PH czy nawet podstawka do dziś nie byłby skończone. Tutaj akurat kopnięcie realizmu w rzyć uważam za duży plus.

Cahan: Uważać to sobie możesz. Przez to nie czuć napięcia, a walki się przewija. Zwłaszcza, że jest ich za dużo. Może i nie jestem targetem, ale argumenty o popularności czy „bo w grze tak było” absolutnie do mnie nie przemawiają. Cupcakes też jest popularne i powstały do niego sequele czy mnóstwo nawiązań w innych opowiadaniach, a chyba nie powiesz, że to dobry fanfik. I uważam, że klimat pochodzi z zupełnie innych źródeł niż sama mechanika, skopiowana momentami jeden do jednego. Kiedy oceniam opowiadania, staram się je traktować jak każdy inny tekst. Oczywiście, przymykam oczy na rzeczy, które są głupotkami wynikającymi bezpośrednio z serialu, chyba że to zupełnie nie pasuje do konwencji. Fallout: Equestria – Project Horizons traktuję jako ficzka do My Little Pony, a nie do gry Fallout. Taki mam standard. Będę oceniać to jako wadę, mimo że wiem, z czego to wynika, więc nie walczę z tym jakoś szczególnie.

Dolar: O tej kwestii możemy dyskutować wiecznie, a i tak się nie zgodzimy – taki fakt. A klimat pochodzi z wielu rzeczy – mechanika Fallouta to tylko jedna z nich. Piszesz, że oceniasz „traktując jak każdy inny tekst”. To błąd, ponieważ należy brać pod uwagę wszystkie kwestie – w tym wypadku fakt crossovera z grą jest bardzo ważny i nie można go zignorować. Wątpię, czy zmieni to twoje zdanie, ale jakoś to przeżyję. Przejdźmy może jednak do kolejnej kwestii, otwierającej szerokie pole do dyskusji. Macintosh Marauders. Eksperymentalny oddział armii equestriańskiej, w którego skład wchodzili przedstawiciele wszystkich trzech ras. Początkowo wyglądało na to, że będzie tylko ciekawostką, a jednak okazał się być o wiele ważniejszy, niż wskazywałaby na to jego wielkość czy stopnie walczących w nim żołnierzy. Proszę więc – kogo z nich lubiłaś, kogo uważasz za dobrze czy źle napisanego i czy były postacie, których strawić nie mogłaś?

Cahan: Maruderzy to jeden z ciekawszych wątków i uważam, że OCki wypadają tu lepiej niż postaci kanoniczne czy zapożyczone z oryginału. Najsłabiej wypadają Big Mac i Applesnack – tego drugiego mogłoby w ogóle nie być, ba, łatwo zapomnieć o jego istnieniu. Zaś sam brat AJ… Uważam, że mógłby być lepszy. W samym fiku średnio czuć, czemu jest dowódcą i czemu niby ma aż taką charyzmę. Nie chodzi o to, że jej nie ma, tylko wydaje się być nieco pominięty pod tym względem. Ważniejszy dla autora okazał się jego romans z Maripony (czyli Twilight Sparkle pod przykryciem najgłupszej ksywki świata), co mnie jakoś szczególnie nie porwało, bo cały ten wątek był średni. Byli w poważnym związku, sypiali ze sobą, a Twalot mu nie powiedziała, kim jest? Zwłaszcza że Big Mac był jej starym znajomym oraz starszym bratem jej przyjaciółki… Chociaż nie, mimo wszystko to wydaje się w miarę realne. Jednak pomiędzy nimi brakowało chemii. Autor generalnie ma problem z pisaniem relacji romantycznych i czysto seksualnych, ale o tym później.

Dalej – Jetstream, strasznie mi się podobał jej wątek. Klacz, która wylądowała we friendzone u swojego przyjaciela z dzieciństwa i towarzysza broni, zdruzgotana psychicznie po stracie ukochanego, a potem dowódcy i przyjaciela, dodatkowo zniszczona usuwaniem pamięci. Klacz, która skończyła w zakładzie dla obłąkanych, a następnie została zmanipulowana i wysłana do Roam z czymś, co pozwoliło odpalić megaczar w stolicy zebr. Bardzo dobry wątek. Tragiczny, smutny oraz porządnie zrealizowany.

Kolejnym maruderem jest Vanity i naprawdę, ten koleś jest cudny. Dobry brat Blueblooda, początkowo zabujany w Jetstream (bez wzajemności), który niechcący dołożył swoją cegiełkę do jej obłąkania. Moralny oficer Maruderów, później kochanek Rarity. W zasadzie zabity przez brata. To się wydaje tak niewiele, ale naprawdę wystarczyło, by pokochać tę postać. Może dlatego, że nie wydaje się przekombinowana i pomimo błędów nie była moralnie zepsuta, a autor nie próbował tego uzasadniać, bo tak.

Kolejnym ciekawym przypadkiem jest Psalm i jej dostajemy z tego wszystkiego najwięcej. Podobało mi się pokazanie jej drogi, jak ze smutnej i wrażliwej sieroty, znajdującej w końcu substytut rodziny w postaci Luny i Goldenblooda, zmienia się w morderczynię klaczy i źrebiąt. Wszystko, co robiła, czyniła dla tych, którzy jej chcieli, kiedy bardzo tego potrzebowała, i tak chyba można podsumować osobowość Psalm. Jednorożka bez poczucia własnej wartości, z natury empatyczna i dobra, robiąca coś, co sama uważała za przerażające i grzeszne tylko dlatego, że księżniczka, która w jej sercu zajęła pozycję bogini-matki, tak chciała. Albo tego potrzebowała. Psalm w swojej lojalności zabiła własnego dowódcę i przyjaciela. Sądzę, że to właśnie to wydarzenie ją ostatecznie złamało, a przeniesienie jej do O.I.A., w którym została zabójczynią, raczej jej w niczym nie pomogło. Aż w końcu, zaraz po wojnie, odkryła, że w pewnym momencie zaczęto nią manipulować i zabijała kuce tylko dlatego, że jakaś sucz miała taki kaprys. Niedługo później Bogini złapała ją w swoje sidła. Inna, współczująca i dobra Bogini, która nie mogła znieść autodestrukcyjnej i niestabilnej osobowości Psalm, i w ramach kary uczyniła z niej Lacunae. Lacunae pod pewnymi względami różniła się od klaczy, z której powstała, ale sądzę, że to właśnie oryginalna osobowość Psalm stanowiła jej podstawę. Osobowość, która dzięki innym wspomnieniom była w stanie zachować względną stabilność umysłu. I strasznie mi się podoba, że w końcu skończyła ze Stronghoofem i ma z nim dziecko. Ten statek to jedna z najzabawniejszych i najbardziej uroczych rzeczy w PH. Może dlatego, że nie zaczął się od seksów, a obie strony są absolutnie nietoksyczne. No i Steel Ranger z alikornem… Nie wiem, czemu, ale przypomina mi to trochę Brienne z Tarthu x Tormund z serialowej adaptacji Gry o Tron. Choć nie powinno, bo to raczej jak romans praworządnego głupiego paladyna, który walczył ze złą Wiedźmą i po drodze uznał jedną z jej mrocznych sług za swoją osobistą księżniczkę.

Co dalej? Twist. Podobało mi się rozszerzenie jej postaci w stosunku do oryginalnego Fallout: Equestria, chociaż może nie tyle ona sama w sobie, co kwestia jej córki. Oraz jej dziewczyny – zebry Shuji (tak się to odmienia?) z plemienia Achu. Shuja i Twist zostały zaatakowane przez ich własnych equestriańskich żołnierzy, którzy byli rasistami i homofobami. Shuja oddała Twist Talizman Feniksa, by uratować jej życie. Twist zginęła, oddając Talizman swojej śmiertelnie rannej córce, Peppermint. Ciekawe, urocze i poruszające. Szczególnie, że Peppermint nie była takim wkurzającym dzieciakiem, jak ¾ postaci źrebięcych na Pustkowiach. No i dalej zaczynają się schody.

Zacznijmy od Stonewinga, który sam w sobie był sympatyczną postacią. Niemym (w wyniku postrzału) pegazem, zabujanym w Rainbow Dash (u której nie miał szans) i do którego zarywała Jetstream. Generalnie opisałabym go jako poczciwego kolesia. Do czasu, aż w czasie bitwy nie został ciężko ranny i, przez błędy w dokumentacji, uznany za zmarłego. A potem wcielono go do Projektu Chimera, skrzyżowano z kuroliszkiem, a ten pozabijał lekarzy i pielęgniarki, więc wrzucili go do kapsuły hibernacyjnej. Jakiś czas później (prawdopodobnie 150-200 lat), Sanguine go wybudził i wysłał do Żniwiarzy (taka Gildia), gdyż, ponieważ… W sumie nie wiem. Może czegoś od nich chciał. W każdym razie, Blackjack poznała Stonewinga pod nowym imieniem (Gorgon) w kopalni klejnotów, w której zajmował się zmuszaniem niewolników do pracy ponad siły i od czasu do czasu jakiegoś zabijał. BJ go zabiła, a potem, w jego kwaterach w pobliżu Areny, odkryła, że Gorgon napisał list do swojego zabójcy. I tu się zaczyna prawdziwy problem. Tu i w tym, jak opisywała go Rampage. Bo z jednej strony dostajemy bezduszną bestię z kopalni Brimestone Falls, a z drugiej „nie jestem złym kucykiem, nie chcę być potworem, blablabla”. Czyli jakby pamiętał? Jakby wiedział? Mam wrażenie, że autor, zwłaszcza na wczesnym etapie, za bardzo chciał dopisywać smutne backstory swoim złodupom i niekoniecznie wiedział, jak się za to zabrać.

A teraz czas na prawdziwego raczka. Doof, ostatni z Maruderów. Kucyk ziemny, wielki i głupi jak but z nogi Tribrony. W Project Horizons na początku poznajemy go jako Deusa, cyberkuca, który zaatakował Stajnię 99, gwałci wszystkie klacze jak leci i wszystkie klacze pieszczotliwie nazywa „pizdami” (tzn. drze ryja „PIZDA!” 24h/7). Blackjack ma z nim kilka potyczek i radzi sobie raczej źle. W końcu „ginie” z kopyt P-21 i jednej z sióstr Gemini. Chyba to była Mini, ale w sumie wszystko jedno – pojawiły się na chwilę tylko po to, by zaraz zginąć, pomysł na nie wyjęto żywcem z anime, a ich kreacja postaci należy do najgorszych w całym opowiadaniu. Dobra, to teraz odnośnie jego przeszłości. Doof był zakochany w Twist, a jako kretyn uważał, że ma u niej szanse. Poszedł się z nią umówić, kiedy ta opłakiwała śmierć Big Maca (idealny moment na randkę, nie ma co). Po drodze spotkał Brass z koleżankami, która nagadała mu, że Twist potrzebuje teraz dużego i silnego ogiera. Oraz seksów. Także kiedy Doof wlazł do pokoju zapłakanej Twist, a ta powiedziała mu, że nie ma bata, by się z nim umówiła. Oraz że jest lesbijką. Oraz nie. Kilka razy. To ten biedny, nieszczęsny, jakże poczciwy i zmanipulowany ogier niechcący ją zgwałcił. To był wypadek. Nie? Nie? Staram się unikać wulgaryzmów w moich artykułach, ale… Nie, kurwa, to nie był wypadek. To był gwałt i nic go nie usprawiedliwia. Nie znaczy nie. To nie był wypadek, nie potknął się i jego penis przypadkiem nie wpadł do jej pochwy. Jeśli ktoś się zastanawia, skąd moje wzburzenie, to… czekajcie dalej. Doof poszedł za to do więzienia Hightower, w którym zmienił się na gorsze. Początkowo się jakoś trzymał, tłukł się z innymi więźniami, bo chronił słabszych, chciał się widzieć z Twist i zobaczyć swoją córkę i gadał z Vanitym, który uprzejmie mu wytłumaczył, dlaczego Twist nie chce go widzieć. I w sumie czemu nie chce, żeby jej córka go widziała. Np. dlatego, Doof, że jesteś ścierwem i ją zgwałciłeś, a to coś więcej niż podpierniczenie kanapki z lodówki? W tym momencie naszemu jakże uroczemu byłemu Maruderowi przepaliły się styki i zaczął krzyczeć coś o pizdach. Następnie wybrano go na obiekt testowy do Projektu Steelpony, w wyniku czego powstał Deus. Znaczy, to imię nadał sobie nieco wcześniej, ale to akurat średnio istotne. Projekt okazał się skuteczny, kuc trafił do kapsuły hibernacyjnej. W końcu Sanguine go z niej wyciągnął, a ponieważ Deus cierpiał przez wszczepy z potwornego bólu, a ten stary ghul pichcił silne środki przeciwbólowe, cyberkuc stał się od niego zależny. I tak Doof wyruszył na poszukiwanie EC-1101, po drodze krzycząc „PIZDY!” i gwałcąc napotkane klacze. I mordując, taaaak… To tak, żebyście nie mieli absolutnych wątpliwości odnośnie tego, że nie można go usprawiedliwiać i wybaczać mu tamtego błędu. I tak do czasu, aż został pokonany po raz pierwszy. Bo w końcu wrócił. Jako czołg. Dobra, już to samo w sobie jest głupie, bo to kolejne „zabili go i uciekł”, jakich w tym fanfiku wiele, ale to nie jest najgorsze. Wrócił jako czołg, współpracując z Harbingerami podczas ataku na Kaplicę. I w tym momencie wchodzi Blackjack. Cała na biało. I mówi mu: „Ej, Deus, ty to kiedyś byłeś dobrym kucem, Maruderem-bohaterem. Tylko popełniłeś błąd, to Brass ci to zrobiła. I widziałam, że cię bolało, i do tego więzienie, i przykro mi, że tak się stało. To w ogóle prawie nie twoja wina, bądź znowu dobrym kucem, możesz się zmienić, masz tę moc!”. <odgłosy cykania świerszczy> Gdyby ona to powiedziała tylko dlatego, by go przekabacić na swoją stronę… Ale nie. Ona w to wierzyła. I jej się to udało. Jeśli w całym tym fanfiku jest jakaś postać, która absolutnie nie zasługuje na współczucie i odkupienie, to jest nią właśnie Doof. Uważam, że nigdy nie powinien się nawrócić, a jego grzechy zostać wybaczone. I żadne usprawiedliwienia tego nie zmienią. Bo widzicie, wszyscy w życiu napotykamy różne przeszkody. Wszyscy popełniamy błędy i wszyscy zaznaliśmy większej czy mniejszej krzywdy. Ale to nie usprawiedliwia tego, jakimi staliśmy się potworami. To nasz wybór. Na tym polega życie, na walce z tym zepsuciem. Na końcu Deus oddał życie podczas walki z Brood of Coyotl, ale jeszcze wcześniej dowiedzieliśmy się, że Rampage to jego córka. I że ją kochał. I chciał ją chronić. Dlatego jej akurat nie gwałcił i nie wyzywał od pizd. Co za łaskawca.

Swoją drogą – Rampage (Peppermint) to córka Doofa i Twist. Jeśli nie wiecie, jak wygląda, to powiem wam, że miała jasną sierść, czerwoną grzywę, ogon, zebrze paski i różowe oczy. Na początku myślałam, że to efekt Talizmanu Feniksa i jej forma jest czymś pomiędzy Shują a Twist, ze względu na to, że te były parą. No bo kucyk x kucyk nie da czegoś, co wygląda jak zebroid. Wygląda na to, że otóż da, bo Peppermint miała paski, nim jeszcze bomby spadły na Equestrię. Czy ktoś mi wyjaśni, jak tam właściwie działa genetyka?!

Dolar: Plan wykonany – odwaliłaś za mnie większość roboty, opisując poszczególnych członków oddziału. Naturalnie dorzucę też coś od siebie, zaczynając od odpowiedzi na ostatnie pytanie. Genetyka na Pustkowiach działa tak, jak wymyślił to sobie autor i wszelkim faktycznym mechanizmom nic do tego. Deal with it.

O Stonewingu napisałaś praktycznie wszystko, co trzeba, uściślę tylko, iż głos stracił w wyniku ciosu bagnetem, a nie postrzału. No i scena z jego pożegnalnym listem była mocna. Naprawdę mocna. Nadało to postaci dodatkowej głębi, której nie było widać podczas boju w kopalni. Jeżeli chodzi o Doofa/Deusa to cała sytuacja z Twist jest nieco bardziej skomplikowana. Gdyby nie te głupie pizdy, czyli Brass z koleżankami, to najpewniej nigdy by do tego pierwszego gwałtu nie doszło. Owszem, Doof kochał Twist, ale też szanował ją jako swoją byłą pracodawczynię. Owszem, dał się zwieść, ale umówmy się – nie był tytanem intelektu. I tak naprawdę był dobrym kucem, tylko niestety głupim i naiwnym. Żeby była jasność – nawet nie próbuję usprawiedliwać jego pierwszego gwałtu czy wszystkich późniejszych zbrodni i zgadzam się, iż on kwalifikuje się do grupy „odstrzelić od ręki”, a nie do „wybacz mi”. Po prostu chciałbym zaznaczyć, iż też nie jest tak prostą postacią, jak mogłoby się wydawać.

Z oceną Psalm się zgadzam – to jedna z najgłębszych postaci w fanfiku. I najlepszych. W swoim alikornim wcieleniu wręcz moja ulubienica. No i ten romans z Stronghoofem… to po prostu trzeba przeczytać, żeby uwierzyć. Pyszne, choć oczywiste nawiązanie do Full Metal Alchemist. Od razu odhaczę tu również Jetstream, co do której nie mam nic do dodania. Może tylko to, iż we mnie jakiejś wielkiej sympatii nie wzbudziła. Ot, dobrze zrobiona postać, jednak bez rewelacji. No i Vanity, czyli kuc o najbardziej sprzecznym z charakterem i zachowaniem imieniu. Arystokrata, który z własnej woli i wbrew rodzinie zadawał się z plebejuszami. Dzielny oficer polityczny z dwoma zaklętymi rewolwerami, starający się na wszelkie sposoby pomóc członkom swojego oddziału tak przed, jak i po zejściu Big Macintosha. W końcu jednak życie odarło go ze złudzeń i skończył, pracując dla swojego bratanka, Goldenblooda. Trzeba jednak przyznać, iż do końca trzymał fason i nie dał się wypaczyć. Dodam tu jeszcze, iż zgadzam się z oceną Twist i nie mam nic do dodania w tej kwestii.

Jeżeli chodzi o Applesnacka, to jego epizodyczne występy całkiem łatwo wyjaśnić. Somber nie chciał za dużo babrać się w jego przeszłości, żeby uniknąć kolizji z historią opowiadaną przez Kkat. Stąd jego krótkie wstawki, które czasami jednak potrafią solidnie rozbawić. Ot, choćby sytuacja, gdzie grają w steampunkowe RPG.

Natomiast jeżeli chodzi o Big Macintosha, to zupełnie nie zgadzam się z twoją oceną. Jego główną cechę, kwalifikującą go do dowodzenia oddziałem, poznajemy już w pierwszej bitewnej retrospekcji Maruderów. Zachowuje spokój. Zawsze. Niezależnie od okoliczności. Nieważne, iż wali na nich armia zebr, Big Mac z typowym dla siebie stoickim nastawieniem radzi sobie z każdym nowym problemem. Taki dowódca to skarb dla każdego oddziału. A dodatkowo pełni też rolę analogiczną do BSM. Łączy w sprawnie działającą całość kuce, które normalnie miałyby problemy, by współpracować ze sobą w sposób bezkonfliktowy. Nie rozumiem też czepiania się jego relacji z Maripony (fakt, ksywka idiotyczna, ale w końcu wymyśliła ją Sparkle, więc nie ma co się dziwić) – jak dla mnie była całkiem naturalna. A co do tego, iż Twilight ukrywała przed nim swoją tożsamość, to jest wyjaśnione w tekście – związek jednej z klaczy ministerialnych w środku konfliktu mógłby być źle przyjęty przez opinię publiczną. Co prawda nie zgadzam się z tą obawą, ale rozumiem, dlaczego mogli tak myśleć.

Na koniec zostawiłem jedynego Marudera, którego pominęłaś, czyli Echo. Cichy, wycofany radiotelegafista, dla którego oddział był pierwszym środowiskiem, w które zdołał się wpasować. Sam o sobie mówił, że nie jest nikim ważnym, co naturalnie okazało się bujdą na resorach, gdyż, jak się okazało, miał niebagatelne znaczenie dla całej historii, czy to występując w czasie wojny pod swoim imieniem, czy pod postacią Dilera, ducha podpiętego do EC-1101, który regularnie „nawiedzał” Blackjack. Muszę powiedzieć, iż los, jaki zgotowała mu Luna za współpracę z Goldenbloodem, był wyjątkowo okrutny. No ale cóż – Echo był tchórzem i każda szansa na uratowanie życia była dla niego istnym darem niebios. Jakoś nigdy do końca go nie polubiłem, ale muszę oddać autorowi, iż dobrze do skonstruował.

Cahan: O szlag, zapomniałam o Echo. Ale z Twoją oceną tej postaci jak najbardziej się zgadzam. Mimo wszystko nie nazwałabym go tchórzem. Czym innym jest śmierć w walce, a czym innym jest szalona księżniczka, która właśnie grozi ci egzekucją, bo byłeś asystentem jej byłego kumpla. Generalnie – heroiczny zgon na polu bitwy jest stosunkowo łatwy, ze względu na różne towarzyszące temu emocje i mało czasu na myślenie. Walnięta Luna sprawi, że się dziesięć razy zastanowisz. Tak samo nie obwiniałabym go za przyjęcie oferty Cognitum.

Wracając do Doofa – nie, nie był dobrym kucem. W tym rzecz. Nigdy tak naprawdę nie szanował Twist i już wcześniej przekraczał jej granice. Ba, sądzę, że dobry kuc zrozumiałby, że zrobił coś strasznego, zamiast obwiniać o to pizdy. Deus był załamany swoim zmarnowanym życiem, a nie życiem, które zmarnował. No, jeszcze interesował się swoim bękartem, w rzyci mając komfort jego matki, a swojej ofiary.

Ale mam wrażenie, że ten temat w zasadzie wyczerpaliśmy. Dlatego chciałabym poruszyć kolejny. A imię jej: Psychoshy. W sumie możemy od razu dorzucić tu Stygiusa. Powiedz, Dolcze, co o tym myślisz?

Dolar: Psychoshy jest paradoksem. Na początku strasznie nie lubiłem tej postaci. Nie dlatego, że była źle napisana, ale dlatego, że autor stworzył ją tak, by nie budziła sympatii. Koniec końców po tym, jak poznała nieco świat niezawierający szalonego doktora, poprawiła się, ale i tak nie żywię do niej ciepłych uczuć. I to pomimo tego, że naprawdę nazywa się Whisper, jest córką Fluttershy i Goldenblooda, zostaje Elementem Magii, a na dodatek ratuje kucoperze przed chowem wsobnym i nieuchronnym wyginięciem. A że robi to, organizując orgie? Cóż, może nie jest to najefektywniejszy sposób, ale uczestnicy wyraźnie dobrze się bawili, czemu więc mieliby sobie odmawiać drobnych i nie tak drobnych przyjemności?

Co mi się w niej podobało, to fakt, iż nigdy tak naprawdę nie polubiła Blackjack i nie raz potrafiła jej srodze nawrzucać. Idealnym przykładem jest opieprz w Hightower, gdzie stwierdziła, iż z punktu widzenia większości kuców BJ może być ucieleśnieniem zebrzego Szatana. Myliła się, ale co tyradę walnęła, to walnęła. W sumie najlepiej zrobił jej związek z Stygiusem. No i tu przechodzimy od razu do pierwszego napotkanego kucoperza. Stygius z kolei jest prosty i nieskomplikowany. Zauważył Blackjack, spodobała mu się i postanowił ją przelecieć. I tyle. Na szczęście jako kuc na poziomie zabrał się do tego w uroczo niezręczny sposób, nie próbując niczego na siłę. No i w końcu dopiął swego, a następnie na jakiś czas się do niej przyłączył, zanim odlecieli z Whisper płodzić małe kucoperze. Oczywiście nieskomplikowany nie znaczy głupi, ponieważ akurat o brak mózgu nie można go posądzać. No i mimo swojego ograniczonego doświadczenia życiowego jest całkiem niezłym wojownikiem. Z pewnością pomaga mu w tym umiejętność teleportacji. Zresztą każdy w jego rodzinie coś potrafi – i o wszystkich się bardzo przyjemnie czyta (Hades rządzi!). Ale to z kolei sceduję na ciebie. Jak oceniasz królewską rodzinę kucoperzy?

Cahan: Jeśli chodzi o Psychoshy, to na początku wkurzała mnie niesamowicie. Bo to był po prostu recolor Flutterbitch w fandomowym wydaniu. Kolejny mem i nawiązanie. Chociaż jej późniejsze akcje, zwłaszcza ochrzanianie Blackjack, jednak trochę ją zrehabilitowało w moich oczach. Momentami wręcz razem z Rampage robiła za głos rozsądku. Szkoda, że Goldenblood zginął i rodzina nie mogła się połączyć w całość. W ogóle brakowało mi interakcji tych dwojga, szkoda, że odbywały się raczej za kulisami. Generalnie – wątek ciekawy, ale pozostawia pewien niedosyt.

Zaś jej próby ratowania rasy kucoperzy są głupie i stanowią kolejny przykład faptazji autora. Orgie są beznadziejną metodą wyprowadzania populacji z ogromnego współczynnika kojarzenia krewniaczego. Choćby dlatego, że nie wiadomo, kim są ojcowie. Dużo lepszym rozwiązaniem byłyby monogamiczne związki mieszane. Trwałe bądź sezonowe. A do tego jakieś księgi rodowodowe.

Jeśli chodzi o kucoperze, to jestem #TeamTwitchy, czyli Tenebra. Ona wydaje się z nich wszystkich najbardziej życiowa i ogarnięta, pewnie dlatego dostała padaczkę w pakiecie. Sam Hades istnieje dla mnie tylko w duecie z Persefoną, są przeuroczym małżeństwem. Ze Stygiusem mam parę problemów – pojawia się taki chowaniec spod klosza na Pustkowiu, widzi klacz-cyborga, stwierdza, że jest piękna i musi zaruchać. Nie, że może być groźna czy że jest dziwna. Nie dziwię się, że Tenebrze się to nie spodobało. No, ale Stygius stracił dziewictwo z dziwną nieznajomą, którą potem zaatakowali Harbingerzy w asyście Steel Rangerów paladyna Steel Raina. Stygiemu dalej się nie zapaliła czerwona lampka. Nie zapaliła mu się również w mieście ghuli. Ani w Hightower. W międzyczasie wyrwała go Psychoshy i to w tempie ekspresowym.

I tu na chwilę wrócę do Psycho – mam problem z jej związkiem ze Stygiusem. To się potoczyło wyjątkowo szybko. Szczególnie że Whisper raczej nie miała takiego luźnego podejścia do seksu, jak Blackjack. Za to błyskawicznie poleciała na jakiegoś dziwnego kolesia, który zamiast mówić, pisze na tabliczkach. I w ciągu kilku dni znajomości, zdecydowała się z nim zacząć nowe życie oraz płodzić źrebaczki.

W ogóle mam problem z seksami w Project Horizons. Jakby wyciąć wszystkie sceny z nimi związane, to fanfik stałby się krótszy o jedną czwartą. I ok, rozumiem, że Stajnia 99, ale czasami naprawdę zastanawia mnie, jak działają pewne rzeczy w tym świecie. Zacznijmy od demografii Pustkowi – postaci żeńskich jest zdecydowanie więcej niż męskich, więc logiczniejszym rozwiązaniem byłaby poligamia, taka, jak u zebr. Później odkrywamy niesamowite stężenie homoseksualizmu. I nie chodzi o to, że mam problem z homoseksualizmem w życiu czy w literaturze, bo nie mam. Chociaż czytając wiele fanficzków, to serio zastanawiam się, jak to się stało, że te populacje nie wyginęły. Męskie fandomy namiętnie uprawiają lesbomancję, a kobiece gejomancję. W Stajni 99 niemal wszystkie klacze są biseksualne i homoromantyczne, aczkolwiek to drugie wynika raczej z roli ogierów niż z prawdziwych preferencji – jeśli samiec jest przedmiotem i robi za wibrator z opcją źrebak +, to nic dziwnego, że mało która samica pała do niego głębszym uczuciem. Ale potem są Pustkowia, jest Enklawa. I znów stosunek związków homo do hetero jest wyjątkowo wysoki. Aż w końcu dochodzimy do hitu nad hitami. Uwaga: w tym świecie występuje ruja, która działa niemal jak żywcem wyjęta z Biologicznie Poprawnych Kucykowych Seksów. I nagle lesbijki chcą uprawiać seks z ogierami. Ba, średnio się mogą kontrolować. W takim razie, czemu w tym świecie w ogóle występują stałe związki i czemu zdradzanie partnera/partnerki jest uważane za coś złego? To nie ma sensu.

Nie dość, że autor chyba średnio wie, jak wyglądają stosunki homoseksualnych kobiet (czy w tym wypadku klaczy), to jeszcze nie posiada wyobraźni, skoro klacze gadają o tym, która z nich ma być na górze (nie, nie miały tam sztucznego członka), a ich porównania odnośnie stosunków z inną klaczą czy z ogierem wskazywały raczej na to, że płeć piękna w PH posiada mikropenisy. Ale to tam małe piwo. Pewne sceny o charakterze seksualnym w tym fanfiku są tak niesamowicie durne i obrzydliwe, że łapałam się za głowę. O dziwo nie mówię tu o słynnej scenie gwałtu. Raczej o Blackjack i P-21 oddającym się rekreacyjnym ruchom posuwisto-zwrotnym w pobliżu Scotch Tape, zajętej czymś, co określiłabym mianem Falloutowego Playstation VR. Przez trzy godziny. Mamy następcę Krzysztofa Polaka, jeszcze 11 godzin i mu dorównają. Jeszcze piękne opisy śmietanki skapującej z BJ. Oraz Scotch Tape, bohaterki 13-14 letniej, uprawiającej seks z dorosłym ogierem, którego poznała tego samego dnia. I to w dniu śmierci jej ojca. Seks uprawiali w obecności BJ. Taaaaaaak… Czasami ktoś chyba pisał tego ficzka jedną ręką.

Dolar: Tenebrze to akurat nie spodobało się głównie naruszenie zasad bezpieczeństwa, co do ekhm… romantycznego celu brata, to nie miała z nim aż takiego problemu. Jeżeli zaś chodzi o podejście Whisper do seksu, dorównywała w nim Blackjack, może z wyjątkiem ilości partnerów – w końcu to ona, po tym, jak się dowiedziała o seksie BJ ze Stygiusem, obwołała ją Zdzirą Pustkowi. Swoją drogą przezabawny tytuł. No i to oczekiwanie wszystkich na późniejsze spotkanie głównej bohaterki z Glory… nawet Bogini była zainteresowana.

Jeżeli chodzi o demografię Pustokowi, to nigdzie nie jest powiedziane, że klaczy jest zdecydowanie więcej. Owszem, wymienionych z imienia może tak, ale jak przyjrzeć się opisom większości gangów czy mieszkańców poszczególnych osiedli, to wychodzi raczej na to, że panuje równowaga płci. A już na pewno w Enklawie, gdzie utrzymywanie ściśle ograniczonej populacji jest sprawą najwyższej wagi. Stąd tam wręcz zachęca się do stosunków homoseksualnych. Ogólnie jednak wychodzi na to, że na Pustkowiach każdy z każdym, wszędzie i kiedy najdzie ochota i ogólne ograniczenia nie istnieją. Cloud Kicker czułaby się jak w Raju. Ale należy pamiętać, że w fanfiku bardzo często przewijają się źrebaki, więc na pewno nie wygląda to tak, jak to przedstawiasz. Co zaś do komentarza o „mikropenisach”, to nawet nie próbuję zrozumieć, o co ci w tym wypadku chodzi i z pełną premedytacją ignoruję ten aspekt wypowiedzi. Co zaś do rui, to też nie widzę w tym nic złego. Autor chciał, by tak było, to tak jest. W sumie jakby na to spojrzeć szerzej, to przykładanie jakiejkolwiek biologicznej poprawności do tego fanfika zupełnie mija się z celem i jest zwyczajnie idioty…. nierozsądne. Tu chciałbym zauważyć, iż większości czytelników (na przykład mnie) rzeczona biologiczna nie obchodzi zupełnie, więc olewanie jej lub wybieranie jedynie pasujących elementów uważam za całkowicie akceptowalny zabieg. Tak! Kuce rzygają (P–21 świadkiem)! Bo mogą!

Zgadzam się natomiast ze stwierdzeniem, iż sporo opisów samych aktów lub tego, co się po nich działo, mogłoby być spokojnie pominięte z korzyścią dla opowiadania.

Cahan: Cóż, może lepiej, że wolisz pominąć część poruszonych przeze mnie kwestii. Musiałabym rozszerzać moją wypowiedź, a w tym kontekście naprawdę wolałabym nie. Ale wracając do demografii – tak, w dużej mierze opieram się na postaciach wymienionych z imienia, bo reszta to tylko mobki do bicia czy mobki do umierania, za bardzo nie mają płci, imion, a ich wygląd (tzn. maść i rasę) zapomina się akapit później. Jednak dysproporcja wśród tych, którzy mają imiona, jest znaczna – 183 klacze w stosunku do 120 ogierów. Nie mówiąc o wadze poszczególnych postaci w kwestii roli w fabule. W głównej drużynie jest tylko jeden ogier, czyli P-21, a tak to same baby. Za to więcej ogierów robi za antagonistów – Deus, Sanguine, Steel Rain, Lighthooves, Amadi, Lancer kontra Cognitum, Brass i Dawn. Nie liczę postaci takich jak Fury czy Gorgon, które pojawiły się na chwilę i nigdy nie działały samodzielnie ani nie miały szansy jakoś szczególnie zalśnić. Zodiac razem z całym klanem ciężko mi jednoznacznie sklasyfikować.

A co do Ździry Pustkowi… Ciekawa metoda terapeutyczna po gwałcie. W ogóle to bywał problem PH. Ten fanfik próbował uwzględniać, że postaci mają traumy i przeżycia tylko po to, by potem nagle rozwiązać je jednym ruchem, kiedy przestawały być wygodne. Project Horizons czasami naprawdę mógłby być fanfikiem procesu. Blackjack ma traumę po gwałcie? Trochę dobrowolnego seksu z przypadkowo spotkanym ogierem! P-21 jest uzależniony od środków przeciwbólowych? Rozwiąże się to za kulisami. P-21 ma problem z relacją ze Scotch Tape? Musisz ją uznać, to twoja córka, co z tego, że średnio chciałeś ją mieć, w sumie to jest z gwałtu, masz zostać tatusiem! I tak, w końcu protokół ojciec idzie w ruch, ale całe budowanie więzi między P-21 a Taśmą jest średnie. Widać, że autor coś próbował, ale nie pykło. Ba, czasami mam wrażenie, że autor uśmiercał postacie, kiedy nie miał pomysłu na ich dalszy rozwój i budowanie relacji – Thorn, Roses, Stygius. Nie mówiąc o wyciąganiu trupów z lodówki (które okazywały się żywe), kiedy było to potrzebne. To jest po prostu leniwe pisarstwo.

Dolar: Ignorując tych mobków masz swoją dysproporcję, chociaż niewielką. Natomiast biorąc ich pod uwagę (co należy zrobić), wychodzi na to, że ogierów jest prawdopodobnie więcej od klaczy lub panuje niemalże równowaga. Czyli wszystko w normie. Co zaś do tego, iż większość ekipy nie ma jaj, to wytłumaczenia są dwa, oba równie prawdopodobne. Pierwsze – jest to wszak fanfik MLP, a, jak wiadomo, feminizacja serialu bardzo często znajduje drogę do fanfików. Trudno więc się dziwić takiemu, a nie innemu doborowi głównego składu. Drugie – w obecnym klimacie idiotycznej poprawności politycznej tworzenie bohaterek zamiast bohaterów to norma. W większości nowo powstających książek fantasy czy sci-fi mamy albo biedną małą sierotkę z potencjałem, albo silną i niezależną kobietę jako główną bohaterkę. Broń borze zielony faceta! Miejscem męskich postaci, najlepiej bogatych, wykształconych, białych i religijnych jest rola antagonisty. Najlepiej bezzasadnie okrutnego psychopaty, który z jakichś powodów uwziął się na główną bohaterkę, wymordował jej rodzinę czy coś w tym stylu. Tak więc PH wpasowuje się niestety w ten trend.

Jeżeli chodzi o zbyt szybkie leczenie traum, zgadzam się – miejscami wyglądało to co najmniej nienaturalnie. A zarzut z leniwym pisarstwem? Możliwe, chociaż w wymienionych przypadkach akurat się z tym nie zgadzam, bo śmierć Thorn i Roses miałą duże znaczenie dla fabuły i poznania historii Rampage, zaś śmierć Stygiusa miała podnieść poziom dramaryzmu i być wyciskaczem łez.

Cahan: Wiesz, myślę, że bym się zgodziła z Tobą odnośnie Thorn, Roses czy Stygiego, gdyby to zrobiono trochę później – jak chociażby ze śmiercią Sekashi. Albo inaczej – gdyby bardziej zarysowano pewne rzeczy wcześniej. Z Thorn i Roses mam o tyle problem, że Roses zginęła, zanim mogła określić się, czy naprawdę przyjmuje szansę na życie, jakie daje jej BJ.

Odnośnie głupich zgonów, to numerem jeden chyba jednak pozostają Gemini i Taurus. Nie dlatego, że zginęli (chociaż początkowe wystąpienia Zodiaków kojarzyły mi się z Zespołem R z Pokemonów), tylko dlatego, że z jakiegoś dziwnego powodu autor sugeruje, że powinno nam być przykro. Tylko właściwie dlaczego? Chcieli zabić Blackjack dla jej Pipbucka, a przy okazji nie przejmowali się, kogo jeszcze zabiją. Ale nie, powinno nam być przykro, bo jedna z sióstr się poświęciła, by zabić Deusa, czego nie zrobiła, by pomóc Blackjack ani z żadnej innej altruistycznej pobudki – cybergwałciciel zabił jej członka klanu, a jej bliźniaczka utknęła w ścianie i nadawała się tylko do dobicia.

Generalnie nie mam nic przeciwko zabijaniu postaci i sama lubię to robić. Ba, czasami piszę postacie tylko po to, by się pojawiły i za chwilę zginęły, więc to pewna hipokryzja z mojej strony. Ale u Sombera chyba bardziej razi mnie czasami to podejście, że ma nam być przykro. Albo uśmiercenie bohatera w momencie, w którym jego wątek zaczął robić się interesujący. Jakby nie można było tego zrobić za chwilę.

Dolar: Wiesz, każdy autor przyjmuje swoje założenia. Może jemu akurat zrobiłoby się przykro w takiej scenie, gdzie postać, jeszcze przed chwilą będąca antagonistką, poświęca się dla głównej bohaterki (niezależnie od powodów). A to, że czytelnik nie ma podobnych odczuć… cóż, to wliczone ryzyko – jak powszechnie wiadomo, nie da się napisać czegoś, co odpowiadałoby każdemu. Zaś wiele scen w Project Horizons wycelowane jest właśnie w emocjonalną część fanfikowego półświatka. Tu akurat trafił na ciebie – ups!

To, że nie wiemy, jak dalej potoczyłaby się historia Roses, uważam za niezły zabieg. Niby zobaczyliśmy odrobinę jej lepszej strony, gdy opiekowała się córką, ale tak naprawdę ta postać, czy raczej jej życie, nie była istotna. Uważam, że została z zimną krwią zaplanowana tak, by zginąć, osierocić córkę, która z kolei miała zginąć z kopyt Rampage, by pomóc rozbudować tę ważną dla fabuły fanfika postać. Aprobuję takie podejście.

Cahan: Huh, naskrobaliśmy tego tyle, że zastanawia mnie, co ominęliśmy. Więc może by tak spróbować podejść od innej strony. Dolcze, co Ciebie irytowało w Project Horizons?

Dolar: Ominęliśmy jakieś 90% problemów. Ten fanfik ma 4000 stron. Jednak uważam, i mam nadzieję, że się zgodzisz, iż nie będziemy analizowali ich wszystkich. Po pierwsze wyszedłby nam artykuł o długości połowy fanfika, a po drugie korektorzy by nas zabili. Dosłownie.

A odpowiedź na twoje pytanie jest prosta, banalna i być może nieco zaskakująca. Albo i nie. Tym, co irytowało mnie najbardziej w całym Project Horizons, była Blackjack. Ona i jej wieczne dawanie drugich szans, wybaczanie wszystkiemu, jak leci, skłonność do samozniszczenia i w ogóle podejście postaci chaotycznej dobrej. Ile można? No ile? Dlatego taką miłą odmianą była dla mnie Atom Smasher z Duck & Cover, która była wredną mendą. Przez pierwsze dwa tysiące stron (tak, stron, nie słów) Blackjack była mi wielce niemiłą postacią. Na szczęście im dalej w fika, tym było lepiej. I na dodatek nie poprawiło się jej tak od razu, tylko było to umotywowane rozwojem postaci – pojawił się nawet zaczątek zdrowego egoizmu! Pod koniec naprawdę dało się ją lubić. Inną irytującą kwestią była ilość walk, których część spokojnie można byłoby skrócić o połowę. Co najmniej.

Sam zadam na koniec jeszcze dwa pytania, które teraz mi przyszły na myśl (i pewnie się odniosę do twoich odpowiedzi). Po pierwsze – co sądzisz o Żniwiarzach, ze szczególnym uwzględnieniem postaci Big Daddy’ego i Brutusa? A po drugie – jak ci się widzi świat przedstawiony w epilogu?

Cahan: Tak, ficzek ma 4000 stron, więc starałam nie czepiać się pierdół, a tych było sporo – Somber chociażby zmieniał postaciom rasy i kolor sierści. Czy kwestia Psychoshy, która latała radośnie bez pancerza i przeżyła. A walczyła kopytnie. Przecież z niej powinna pozostać krwawa plama.

Żniwiarze mi zwisają i powiewają. To aż przykre. Powiem tak – Big Daddy czy Brutus na tle Rampage, Psychoshy, Gorgona czy Deusa mogliby nie istnieć. Ba, już Candlewick czy Dazzle okazali się ciekawszymi postaciami. Chociaż nie podobała mi się ostatnia wielka walka tatusia. Skrzyżowanie magicznego napoju z Asterixa i Obelixa oraz jakiegoś animu. Po prostu nie.

Świat przedstawiony w epilogu w ogóle mi się nie widzi. Wygląda jak mokry sen Velvet Remedy, a dobrze wiesz, jakie mam o niej zdanie (dla czytelników: nienawidzę pacyfizmu jak mało czego). Albo jak jakieś Troskliwe Misie. No, niby może nie aż tak, ale wciąż nie. Nie podobają mi się hordy protodraconequusów, aka Brood of Coyotl. Nie podobają mi się radosne stada dobrych alikornów. Nie obchodzi mnie milion nowopowstałych frakcji. Chociaż ciężko mi ocenić Epilog jako taki – rozgrywa się na przestrzeni wielu lat.

Dolar: Jeżeli patrzeć na tych dwóch jako na ważne postacie, to rzeczywiście mogliby nie istnieć. Ale Big Daddy i Brutus, a szczególnie ten pierwszy, są wbrew pozorom takim wtrąceniem komediowym. Niemal zawsze sceny z ich udziałem mają w sobie spory potencjał humorystyczny. Co do ostatniej walki, mającej korzenie w anime, to tak właśnie było, z tego, co pamiętam z wypowiedzi Sombera. Tak więc w najmniejszym stopniu mnie to nie obeszło. A nawet po swojej anihilacji bawił, kiedy pojawiła się jego góralska połowica w poszukiwaniu niewiernego małżonka.

Co do epilogu, mi się bardzo podobał i trzeba powiedzieć, że miał w sobie potencjał na kilka dobrych kontynuacji Project Horizons. Autor zdecydował się na przygody Scotch w krainie Zebr, ale równie dobrze mógł napisać o wspomnianej walce z fałszywym Elementem Magii, starciu z inwazją radioaktywnych smoków czy politycznych i nie tylko starciach między nowymi państwami. Muszę też powiedzieć, iż wizja Littlepip grożącej interwencją agresorom jest ujmująca. Tak samo jak Boo, zmieniająca się w nowe wcielenie Discorda. To co? Kończymy?

Cahan: Sądzę, że już czas. Bo korektorzy nas zabiją, a czytelnicy i tak nie dotrą dalej. O ile w ogóle tu dotrą. Jeśli jednak Wam się udało i przeczytaliście ten artykuł, pierożki, to zachęcam Was do dyskusji w komentarzach pod numerem.

Grafiki:

<https://www.deviantart.com/vector-brony/art/Brass-Fallout-Equestria-Project-Horizons-598664230>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoE-PH-Psalm-511290143>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Fallout-Equestria-Project-Horizons-504377565>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoE-PH-Rampage-511923944>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Fallout-Equestria-Project-Horizons-4volume-Spoiler-482537676>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Goldenblood-and-Blackjack-Chapter-68-499426091>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Scotch-Tape-v2-671751686>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Boo-516036200>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoEPHRP-715506272>

<https://www.deviantart.com/starfall-spark/art/P-21-690438984>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoEPH-Psychoshy-686209625>

<https://www.deviantart.com/starfall-spark/art/P-21-712623696>

<https://www.deviantart.com/starfall-spark/art/Morning-Glory-712471185>

<https://www.deviantart.com/luckydragoness/art/FoE-PH-Lacunae-We-had-a-deal-Blackjack-391683384>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoEPH-Wanna-drink-593035971>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/Fallout-Equestria-Project-Horizons-Volume-1-714761549>

<https://www.deviantart.com/setharu/art/FoEPHBJ-715039669>

<https://www.deviantart.com/favmir/art/FoE-PH-Blackjack-417115580>

<https://www.deviantart.com/luckydragoness/art/Rampage-427270067>

<https://www.deviantart.com/thunder-stream/art/Alicorn-Jack-466675609>

<https://www.deviantart.com/mistermech/art/The-Dealer-277353275>

<https://www.deviantart.com/prism-s/art/Blackjack-Poker-554283103>

<https://www.deviantart.com/darksittich/art/Psychoshy-Fallout-Equestria-Project-Horizons-542224470>