

# BROHOOFER



**Mega Pony**

**Mega recenzja**

**CMC Esperantyści**

**Znajdź swój uroczy znaczek!**

**Nr 11 (19)  
Grudzień 2013**

Ahoj!

W Brohoofie zmiany, bo pomimo upływu czasu trzeba iść z duchem czasu. Spostrzegawczy pewnie zauważą, że dwa ostatnie numery wyszły nie na końcu miesiąca, a na jego początku. Cóż, taka drobna zmiana, ale myślę, że na plus. Drugą sprawą jest wrócenie do „normalnej” liczby stron w Brohoofie. W tym numerze jest ich niewiele ponad 50, sądzimy, że będziecie z tego powodu zadowoleni. Układ tekstu też się odrobinę zmienił i dłuższa publicystyka poszła na koniec numeru.

A co w numerze? Dwa ciekawe wywiady. Jeden z argentyńskim graficzarzem Shinodą, a drugi z naszą utalentowaną rysowniczką, czyli Eljonkiem. Ponadto dowiecie się co nieco o fandomie w Wałbrzychu, przeczytacie cztery recenzje fanfików, recenzję gry o diabelnie wysokim poziomie trudności – mowa oczywiście o Mega Pony. Kontynuujemy rubrykę, w której to CMC szukają swojego uroczego znaczka. W tym numerze zapoznacie się z esperanto. Dużo w tym numerze będzie na temat zakupów i ekonomii, aż dwa teksty (*Syllogomania i zakupoholizm* oraz *Kucyki a ekonomia*).

Pozostaje mi życzyć wam, drodzy czytelnicy miłej i owocnej lektury.

bobule

PS

W poprzednim numerze został błędnie zamieszczony nick przy jednym z felietonów od redakcji. Autorem tego felietonu oczywiście był Barrfind, a nie Baffling.

## Redakcja

### Redaktor naczelny:

[bobule](#)

### Współtwórcy:

Alcyone, [bobule](#), Cahan, [Foley](#), Linds, [Salmonella](#),  
Scootaller, Silver Shield, [SPIDIvonMARDER](#), Triste Cordis

### Korekta:

DiscorssBass, Geralt of Poland

### Okładka:

Eljonek, Proenix

## Kontakt

### Strona internetowa:

[brohoof.pl](http://brohoof.pl)

### Uwagi i sugestie:

[kontakt@brohoof.pl](mailto:kontakt@brohoof.pl)

### Facebook:

[fb.com/GazetkaBrohoof](https://fb.com/GazetkaBrohoof)

### Dział na forum:

[mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof](http://mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof)

### Wydania:

[issuu.com/brohoof/docs](http://issuu.com/brohoof/docs)

.pdf na dysku google

**My Little Pony: Friendship is Magic is © Hasbro**



## Spis treści

Wieści ze świata .....	4
Fanfic <i>Legendy Początku</i> .....	8
Fanfic <i>Misja C.W.T.T.U.C.P.P.</i> .....	11
Fanfic <i>Uwięziony</i> .....	12

### Fanfic

<i>Najbardziej Interesujący Kamień na Świecie</i> ..	13
Gra Mega Pony .....	14
Wywiad z Shinodą .....	18
Wywiad z Eljonkiem .....	21
Wałbrzyski fandom MLP:FiM .....	26
Cutie Mark Crusaders Esperantyści .....	29
Syllogomania i zakupoholizm .....	31
Kucyki a ekonomia .....	36
Airsoftowy Brony .....	43

### Kącik literacki Twilight Sparkle

<i>Sposób na Alcybiadesa</i> E. Niuziurskiego .....	45
Kącik filmowy .....	47
Redakcyjne felietony .....	49
Komiks .....	51
Podziękowania .....	52

## Wieści ze świata

» Z różnych źródeł

Aktualności powstały dzięki pomocy bloga [For Glorius Equestria](#) oraz [Radia Yay](#), jak również zaangażowaniu bobula i Salmonelli.

1 listopada 2013

### Gra Underworlds Cello demo



Dostępny jest już trailer, jak i demo tej gry. Podobno znaczna część bugów została usunięta. Cóż, nie pozostaje nam nic innego jak tylko trzymać kciuki za projekt.

[Link do trailera \(jak i download'u\).](#)

5 listopada 2013

### Penny of Your Daddy's Eye

Wystartował kolejny projekt fanowskiego odcinka. Szczegółów jeszcze nie podano, ale twórcy zachęcają do obserwowania ich [strony internetowej](#).



Udostępniony został także [fragment scenopisu](#). Będzie to kolejny pomysł, który szybko zniknie w odmętach Internetu czy może będzie to coś, co przetrzeźwi się w dzieło, o którym już nigdy nie zapomnimy? Nie pozostaje nam nic innego jak czekać na rozwój wydarzeń.

Natomiast światło dzienne ujrzał zwiastun innego fanowskiego odcinka – [Dash's Adventures](#).



5 listopada 2013

## Demo gry Pony Amnesia



Drużyna Gentlecoltów przygotowała dla was demo gry. Czyżby zapowiadał się udany projekt (o ile zostanie ukończony)?

[Link do pobrania.](#)

7 listopada 2013

## Wywiad z Agnieszką Mrozińską



W trakcie III Warszawskiego Ponymeetu odbył się wywiad z Agnieszką Mrozińską, aktorką podkładającą głos pod Rainbow Dash. Radio Yay opublikowało cały wywiad w serwisie [Youtube](#).

7 listopada 2013

## Pora na soundtrack?



Daniel Ingram  
@dannymusic



Following

If there were a MLP soundtrack being released for Seasons 1 & 2, you might not have long to wait.

[Reply](#)
[Retweeted](#)
[Favorited](#)
[More](#)

27  
RETWEETS

26  
FAVORITES



Daniel Ingram zasugerował na [swoim twitterze](#), że w najbliższym czasie możliwe jest wydanie piosenek z serialu – a być może nie tylko – na płycie.

8 listopada 2013

## Radio Yay rekrutuje!



## WE WANT YOU!

Radio Yay otworzyło rekrutację. Więcej informacji na temat tego, kto jest potrzebny zdobędziecie [pod tym linkiem](#).

9 listopada 2013

## Papierowa Derpy w animacji



Fandomowe animacje to jak dobrze wiemy nie tylko Friendship is Manly. Tym razem przedstawiamy wam krótki [zwiastun](#) dość ciekawej plastycznie krótkometrażówki.



12 listopada 2013

**Odejścia i powroty**

Fandom niedawno stracił kilku muzyków... najwyraźniej nie na długo. Michael Pallante nic sobie nie robi z rzekomego odejścia i regularnie umieszcza nowe piosenki, a The Living Tombstone ogłosił, że jego prawne potyczki zakończyły się sukcesem i może wrócić do tworzenia.

21 listopada 2013

**Brohoof rekrutuje!**

Nasi stali czytelnicy o tym zapewne już wiedzą, ale jeśli komuś umknęła ta informacja, to ją powtarzamy. Warto jednak podkreślić, że Brohoof jest otwarty na nowych, zdolnych ludzi o każdej porze dnia i nocy. [Link do informacji o rekrutacji.](#)

21 listopada 2013

**Mega Pony skończone!**

Po ponad roku czasu oczekiwania, w końcu doczekaliśmy się finalnej wersji tej gry. Jest ona oparta na Mega Manie. Ma dosyć wyśrubowany poziom trudności, a więcej informacji dowiedzie się o niej w recenzji Triste Cordisa, którą przeczytać można w tym numerze.

Grę można ściągnąć [stad](#).

23 listopada 2013

**Pięćdziesięciolecie "Doktora Who"**

Premiery obu seriali zbiegły się w czasie, a to wydarzenie chyba zwiększyło jeszcze liczbę crossoverów. Cóż, zapowiada się ciekawy sezon (bądź sezony).

**23 listopada 2013**

### Pluszaki od Nici



Jak donoszą krakowscy bronies. W Małopolsce są do zdobycia pluszaki tejże firmy. Dostępne wymiary pluszaków to 20 cm, 30 cm, 50 cm i 80 cm. Do wyboru są na pewno Pinkie Pie, Twilight Sparkle i Rainbow Dash. Poza maskotkami można też u producenta nabyć gadżety, bez których bronie nie wyobraża sobie życia jak np. piórnik czy torebka. [Link do strony producenta.](#)

**24 listopada 2013**

**Projekt Rainbow Factory: Oni żyją!**



Autorzy udostępniłi kolejny filmik promocyjny. [Zapraszam do oglądania.](#)

**24 listopada 2013**

### Mój mały biedronkowy kucyk



Można się śmiać, można płakać, ale faktem jest, że w biedronce zakupić można pakiet kucyków (pakowane po 3 sztuki) za 24,99. Tak więc bronies, czas przygotować szturm na biedronki!

**7 grudnia 2013**

### Ponies the Anthology 3



Mamy dla was sequela Ponies the anthology 2 (kto by na to wpadł). [Miłego oglądania!](#)



# Legandy Początku

[Crossover][Dark][Violence]

Autor: Martini963

» SPIDIvonMARDER

**Jako fan tekstów inspirowanych drugą wojną światową, nie mogłem pominąć tego fanfika. Teoretycznie nie jest to cross-over w stylu „The Battle of Stalliongrad” czy też mojej twórczości („Żelazny Księżyc”, „Kryształowe Oblężenie”), gdzie mamy do czynienia z dość dosłownym połączeniem kucyki – druga wojna światowa. Tutaj widzimy raczej przeszczepienie niektórych elementów z naszej rzeczywistości, bez adoptowania ich do kucykowych warunków. Ale dobrze, zacznijmy od początku.**

Autor, czyli Martini963 jest młodym pisarzem. Jak wynika z przeprowadzonej przeze mnie kwerendy źródłowej, tworzy nie od dziś, choć głównie poezję, którą zresztą można ujrzeć w jego dłuższych pracach. Po „Legendach Początku” od razu można zweryfikować zainteresowania autora dotyczące militarystyki i XX-wiecznych konfliktów, od I wojny światowej, po ukraińską Zonę. To ostatnie to akurat nie do końca konflikt, ale katastrofa w Czarnobylu w popkulturze została obtoczona taką atmosferą. W każdym razie, w fanfiku pojawia się gros motywów związanych chociażby z bronią XX wojenną czy sposobami walki.

„Legandy Początku” to wstęp do rozbudowanego uniwersum. Autor niemalże od nowa stworzył Equestrię i cały świat dookoła, dość drobiazgowo opracował historię poszczególnych terenów i starał się wszystko wyjaśnić. Jego wizja jest

nieporównywalnie obfitsza od tego, co widzimy w serialu, zatem mogę zdecydowanie powiedzieć, że przedstawiana rzeczywistość jest godna aplauzu właśnie za mnogość detali.



Recenzowany przeze mnie tekst to pierwszy tom planowanej trylogii (być może powstanie coś więcej). Akcja skupia się na genezie Equestrii, opisuje wszystko od stworzenia świata, aż po wygnanie Luni na księżyc. Wszelkie sugestie i pojedyncze dostępne detale z historii, którymi bardzo skąpo obdarowuje nas Hasbro, zostały tutaj rozpisane na kilkusetstronicową powieść. Zmusiło to autora do uzupełnienia paru faktów swoimi domysłami, co zostało poczynione w stopniu wprost kolosalnym. Dla przykładu, Martini opisał świat komandor Hurricane i cały jej dwór, co powinno



zainteresować amatorów pegazów. Jeszcze raz powiem, że jestem pod wrażeniem ogromu pracy i giętkości wyobraźni.

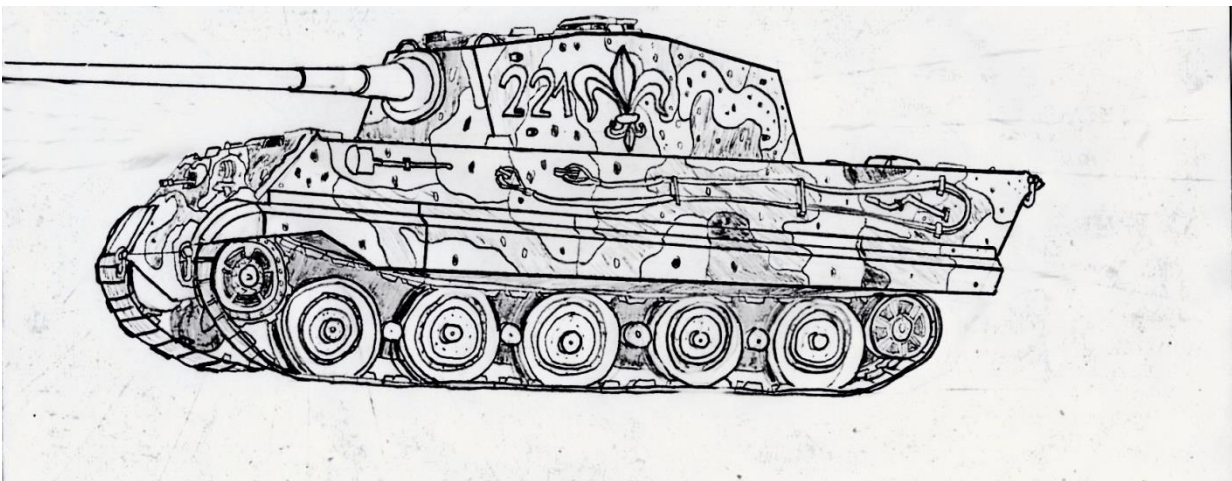
Oczywiście uwagę każdego zwrócą losy młodej Celestii i Luny, geneza Discorda lub pierwsze wzmianki o mających się narodzić na tysiąc lat Mane 6. Tutaj muszę jednak rozczarować publikę, gdyż to nie są główni bohaterowie „Legend Początku”. Legendą jest tutaj Sagitarius. Heroiczna, niemalże boska postać będą władcą i stwórcą Terry, czyli świata, gdzie znajduje się Equestria. Charakter bezpośrednio ingerujący w każdy epizod historii i dzięki niemalże nieograniczonej mocy, potrafiący panować nad rozwojem wypadków. To on jest przyczyną wszystkiego, to on zaprowadził do świata ludzką broń palną jak Kałasznikowy i czołgi Panzer VI „Tiger”. Nie chcę już więcej zdradzać, dlatego przejdę powoli do oceny tekstu.

Ocena jest trudna. Po autorze widać, że ma potencjał na napisanie czegoś wielkiego i Pięknego w życiu, duża litera nie jest tutaj przypadkowa. Zdarzyło się kilkakrotnie wzruszyć, nawet w moim oku pojawiła się łza. Zachwyciła mnie część pomysłów. Nie mogę też zarzucić autorowi nudzenia czytelnika. O ile jestem surowy w ocenie fandomowej twórczości jako ogółu i miałbym problem ze wskazaniem większej ilości tekstów, od których nie mogłem się oderwać, o tyle „Legendy Początku” faktycznie przykuły moją uwagę. Widać, że Martini włożył w swoją pracę ogromną ilość

serca i nie jest to powieść stworzona na zasadzie „od niechcienia 200 stron o niczym”. Dzieje się tutaj tak dużo, że można się zgubić. No właśnie...

Młody wiek autora sporo tłumaczy. Chciałem nawiązać właśnie do tego zagubienia się czytelnika. Bardzo, ale to bardzo brakowało mi opisów, refleksji bohaterów, oraz wszelkiego wypełniania tekstu. Jest akcja, są dialogi, są podawane detale i informacje, ale niemiłosiernie brakuje wyjaśnień. Czemu bohater tak się zachował? Co czuł? Jak to wyglądało, pachniało, brzmiało? Martini serwuje te informacje skąpo i skazuje czytelnika na wieczny niedosyt. Mamy batalistykę w skali frontowej, można natknąć się na sceny walk o całe miasta, ale opis tego wydarzenia zajmuje pół strony albo i mniej. W powieści ginie więcej kucyków, niż ludzi w czasie wielkiego głodu na Ukrainie, a mimo to scena masakry doczekała się parozdaniowego opisu. Uważam, że jeśli czytelnik ma przejąć się takimi brutalnymi epizodami, to zasługuje na więcej uwagi. Szczególnie, że śmierć powszednieje, jeśli jest jej za dużo. Tak więc, w tekście brakuje opisów.

Język i ogólnie cały warsztat literacki wymaga pracy, co ponownie można wytłumaczyć młodym wiekiem autora. Tekst potrzebuje porządnej korekty (literówki!), a stylowo dopatrzyłem się różnych nieprawidłowości, jak źle wstawiane myślniki.



Jeśli chodzi o ocenę fabuły, to wysłużę się stwierdzeniem, że „Moją uwagę przykuł tekst, z którym się nie zgadzam”. Potraktowałem go jako polemikę, co było oczywiście przyjemne. Sagitarius jest postacią, która niemalże zakrzywia czasoprzestrzeń ze względu na swoją masę fabularną. Ciągłe jest on i on, a czytelnik mojego sortu, czyli fan kucyków, życzyłby sobie więcej poniaczy na scenie. Do tego trochę burzyć może wszechobecna śmierć i pewne skróty literackie, czyli np. błyskawiczne odbudowanie miast czy niezwykła odporność psychiczna bohaterów na przeżyte traumatyczne przygody. Jednakże przypomnę moje stwierdzenie, że tekst mi się podobał i mnie wciągnął, a to najlepsza dla niego ocena.

Podsumowując, „Legendy Początku” to powieść, który ma wady warsztatowe i duże braki w opisach. Równocześnie czyta się go przyjemnie i czytelnik jest nieraz zaskoczony (i opromieniony) pomysłami autora, dlatego dam mu wysoką ocenę. Czuję i wierzę, że Martini w przyszłości da fandomowi coś naprawdę wyjątkowego.

Ocena końcowa to 7/10, jednak ze względu na wiek autora podwyższam do 8/10. Ja chciałbym umieć tak pisać będąc jeszcze uczniem.

Ilustracje są fanowskimi grafikami powstałymi do „Legend Początku”.

Soldier Rarity by Kryzalis

Eisen Lilie Tiger by SPIDIvonMARDER

Art od atryla jest artem od atryla (ten poniżej).



# Misja C.W.T.T.U.C.P.P.

[Comedy][One-shot]

Autor: Morviles

» Foley

**Znaczkowa Liga nie od dziś słynie z niecodziennych pomysłów. Autorzy wymyślają im kolejne, które, biorąc pod uwagę determinację trzech małych klaczek, są aż zbyt możliwe...**

Podobno na świecie są tylko dwie nieskończone rzeczy: kosmos i ludzka głupota. Czy istnieje jeszcze trzecia, czyli sposób na zdobycie znaczków przez Cutie Mark Crusaders? Autorzy faników pokazują, że tak. Tekstów tego typu powstaje wiele, jedne są lepsze, drugie gorsze. Chciałbym tutaj zaprezentować jeden z tych lepszych.

Jak łatwo się domyślić, opowiadanie to należy do tych „lekkich, fajnych i przyjemnych”. Nie jest zbyt długie, czyta się je jednym tchem. Może urozmaicić podwieczorek, czy picie herbaty, z czego z tym drugim radzę uważać, bo występują śmieszne elementy, a nagłe parsknięcie może skutkować zachlapaniem jakiegoś przedmiotu.

Gdy rozpoczynałem czytanie, nie wiedziałem początkowo, z kim mam do czynienia, a także spodziewałem się zupełnie innych rzeczy. Zostałem jednak pozytywnie zaskoczony, akcja szybko się wyjaśniła. Zachowanie bohaterów zostało oddane podobnie jak w serialu, więc na tej płaszczyźnie usatysfakcjonowany powinien być każdy.

Jedynie, do czego mogę się doczepić, to to, że niektóre słowa zastąpiłbym innymi, bardziej pasującymi. Nie ma żadnych rażących błędów czy zgrzytów, tak więc można spokojnie skupić się na czytaniu.

Do niewątpliwych plusów muszę zaliczyć to, że stworzony został klimat jak w serialu, a przynajmniej ja odniosłem takie wrażenie. Mamy też do czynienia z kilkoma ekstrawaganckimi pomysłami, jak choćby pseudonimami trzech klaczek. Również plus dla autora.

Tak więc jeśli macie kilka minut wolnego czasu, a chcecie się oderwać od zwyczajnego dnia, warto zerknąć na to krótkie opowiadanie. Jeśli macie natomiast więcej czasu, możecie też spróbować zapamiętać jego tytuł...



# Uwięziony

[Dark][Violence][Random]

Autor: klimuk777

» Cahan

**„Uwięziony”, autorstwa klimuka777 jest sequelem znakomitego fanfika, recenzowanego już na łamach Brohoofa - „Po prostu mi zaufaj”. Oba opowiadania należą do „Sagi Cieni”.**

Opowiada on o przygodach porwanego przez Chrysalis Blueblooda. Tak, to nie żart - jedna z najbardziej zniechęconych przez fandom postaci jest głównym bohaterem tego fanfika. W każdym razie nasz ulubiony [albo i nie] książkę zostaje uprowadzony przez podmieńce i doprowadzony przed oblicze ich Królowej, która chce by ów się w niej zakochał i został w ten sposób jej stałym źródłem pokarmu. Niestety dzielny jednorożec nie ma najmniejszej ochoty na współpracę z Krystyną, buntuje się oraz pyskuje. Ta w końcu sięga po ostateczny środek, jakim jest pewna mikstura... Blueblood ucieka ze swojej komnaty, akurat, kiedy zamek Chrysalis zostaje zaatakowany przez jej wroga z przeszłości. Okazuje się, że siostrzeniec Celestii ma wielkiego pecha, gdyż podczas swej ucieczki napatacza się na pojedynkę Królowej Podmieńców i podmieńca nekromanty, który chce ich wszystkich pozabijać, a potem wskrzesić jako zombie. Cudem, udaje im się uciec do Tartaru, do poznanego już w „Po prostu mi zaufaj” Grogara. I dopiero tam rozpoczyna się właściwa akcja, ponieważ Blueblood postanawia dobrowolnie pomóc Chrysalis w rozprawieniu się z najeźdźcą i w odkryciu skąd on się wziął... Dodatkowo nad Equestrią wisi powrót największego wroga Króla Sombry.

Wisienką na torcie, jakim jest ten fanfik, jest bez wątpienia fabuła. Nieprzewidywalna, oryginalna i nieliniowa. Autor ma swoją wizję Equestrii i się jej konsekwentnie trzyma.

Zaraz po fabule, główną zaletą „Uwięzionego” jest sposób kreacji postaci. Bohaterowie są dynamiczni, nie są to płytkie postacie, jakie się często spotyka w opowiadaniach. Wyjaśnione zostają też pewne niejasności z historii Equestrii, czytelnik otrzymuje odpowiedź na pytanie „skąd się wzięła Chrysalis?”. Prócz Chrysalis, Blueblooda i Grogara, pojawiają się też takie gwiazdy jak Discord, Sombra i Celestia.

Klimat opowiadania bardzo przypadł mi do gustu. Jest on jednocześnie mroczny i zabawny. Osobiście lubię takie połączenie, w klimukowi777 znakomicie się ono udało.

„Uwięzionego” czyta się miło, lekko i przyjemnie. Pewną wadą jest niewielka ilość rozdziałów, które są w dodatku stosunkowo krótkie. Opowiadanie zostało napisane dosyć prostym językiem, co pozytywnie wpływa na jego odbiór.

W fanfiku znajduje się wiele nawiązań do mitologii greckiej i do generacji pierwszej serialu „My Little Pony”. Szczególnie dla fanów tej pierwszej, historia ta może być miłym zaskoczeniem.

Opowiadanie to mogę polecić absolutnie każdemu. To wzruszająca, smutna i zabawna zarazem historia o przyjaźni, miłości i relacjach międzykucykowych, która wspaniale nada się do czytania w deszczowe dni.



# Najbardziej Interesujący Kamień na Świecie

[Comedy][Random][Slice of Life]

Autor: Nicolas Dominique

» Foley

**Nie wiem czemu, ale ostatnio naszło mnie na recenzowanie krótkich fanfików. Przecież krótki nie znaczy słaby, prawda? Tak więc, przedstawiam Wam *Najbardziej Interesujący Kamień na Świecie*, który mimo swoich raptem kilkuset słów, należy do tych, podczas czytania których niemal od razu wiem, że będę je recenzował.**

Owy fanfic, o dosyć długiej nazwie pochodzi z niedawnej edycji Konkursu Literackiego. Napisany został przez jednego z moich ulubionych autorów, więc tym chętniej Wam go przedstawiam. To genialny przykład, że opowiadanie można napisać na niemal każdy temat, a to, czy będzie ono dobre, zależy już od umiejętności autora.

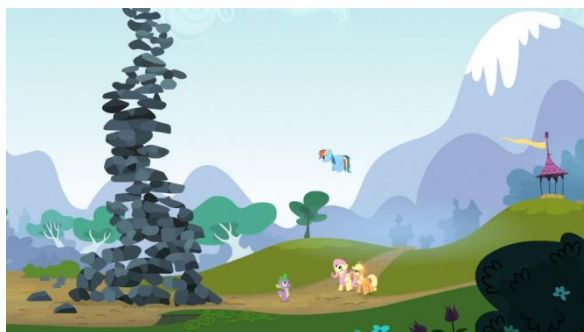
Tekst opowiada o, jak nietrudno się domyślić, kamieniu, o czym, oprócz tytułu, informuje nas już pierwsze zdanie, brzmiące „*Był sobie kamień*”. Nie jest to jednak taki zwyczajny kamień, jakich pełno na polach, drogach i w lasach, tylko *Najbardziej Interesujący Kamień na Świecie*. Otóż uwielbiał on podróżować przez różne miasta, podbijając serca kucyków, a dokładniej klaczy. Jak to robił, skoro był kamieniem? Można rzec, że to tajemnica zawodowa. W opisywanych wydarzeniach trafił on do Ponyville, bynajmniej nie po raz pierwszy. Co go tam spotkało? To już musicie przeczytać sami.

Opowiadanie to w mojej opinii prawdziwy majstersztyk, swoisty przykład, jak należy pisać wszelkie teksty [Random], które nie potrzebują wcale wielkiej fabuły, ani głupot, jak to niektórzy uważają. Wystarczy zrobić „coś” z niczego. Coś zaskakującego, coś niespodziewanego, coś niesamowitego...



Nigdy bym nie pomyślał, że tekst o kamieniu może być ciekawy, zabawny, a nawet skłonić do drobnego rozmyślenia. Autorowi należą się naprawdę wielkie gratulacje i nie mam bladego pojęcia, czemu ten tekst zajął dopiero drugie miejsce w Konkursie Literackim. W mojej opinii, pierwsze byłoby adekwatne, jednak nie zmienia to faktu, że fanfic jest godnym do polecenia tekstem.

Tak więc raz jeszcze, gratulacje dla Nicolasa zarówno za zdobycie drugiego miejsca, jak również za znakomite opowiadanie.



# Mega Pony

Masochiści wszystkich krajów łączcie się!

» Paweł „Triste Cordis” Jankowski

**Zapytajcie współczesnych miłośników gier, czym są: DLC, QTE, przepustki sieciowe, osiągnięcia czy systemy osłon oraz związany z nim blind fire? Kto wie? Prawie wszyscy. Przenieście się w czasie do 1990 roku i zadajcie to samo pytanie. Kto wie? Nikt.**

na bazarach wraz z kartridżami mieszczącymi 10 000 gier. Bez względu na to, czy do telewizora podłączycie NES-a, czy jedną z „rynkowych” kopii będziecie mogli na własne oczy i palce przekonać się jak bardzo wymagający jest Mega Man. Nie ma tu współczesnych udogodnień. Jedyne, na co gracz może liczyć to wyczucie czasu i swój własny refleks. Słowo klucz – wyczucie czasu, a raczej schemat zachowania wroga.



Zanim zaczniemy chciałbym obalić pewien mit, który jest popularny szczególnie wśród młodszych czytelników – mit obiektywnej recenzji. Przykro mi, ale takie nie istnieją, a dzieci nie przynosi bocian. Niniejszy tekst jest subiektywny. Deal with it. Data, którą podałem, nie jest przypadkowa. Tego dnia na europejskie półki sklepowe trafiła bowiem gra Mega Man, znana też jako Rock Man (USA i Japonia) działająca na konsoli Nintendo Entertainment System - NES. Jeśli nazwa nic Wam nie mówi, być może liczne podróbki takie jak Pegasus czy Polystation będą bardziej znajome. Do dziś można je spotkać

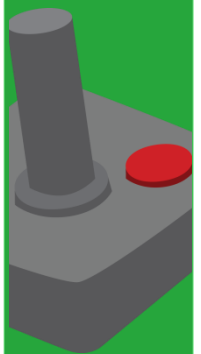
Poznanie go sprawia, że nawet najbardziej upierdliwe ustrojstwo da się pokonać bez większych problemów. Nauka poziomu na pamięć to nie tylko wymysł maniaka, ale klucz do sukcesu. Z zupełnie innej beczki - do dziś pamiętam, gdzie należy szukać dodatkowych żyć w najlepszej grze na podstawie kultowego *Parku Jurajskiego*. Ale wróćmy do Mega Mana. Produkcja ta, podobnie jak Mario, była platformówką typu „od lewej do prawej”, z tą różnicą, że bohaterem nie był wąsaty hydraulik objający sobie klejnoty rodzinne o maszt flagi. Naszym zadaniem było przebicie się przez kilka światów, z czego każdy miał

swojego bossa, a jeśli nie wyrzuciliśmy w międzyczasie telewizora przez okno, należało pokonać ostateczne zło pod postacią złego doktora Wily'ego i uratować świat przed zagładą.

Czym jest Mega Pony? Najprościej rzecz ujmując Mega Manem z kucykami. Fabuła niestety jest dość idiotyczna. Tak jak w oryginale akcja rozgrywa się w 200X roku. Pomimo pokonania Discorda przy pomocy Elementów Harmonii, ten jakimś cudem namieszał w głowie kłaczom z Mane6 i przeciągnął je na swoją stronę. Jest jednak ktoś, kto może uratować świat i na szczęście nie jest to Spike (choć pojawia się w jednym ze światów). Księżniczka Celestia wysłała do boju najwierniejszego, najlepszego, najpotężniejszego wojownika w całej Equestrii – robota Mega Pony. Tak, jak w Mega Manie możemy dowolnie wybrać świat, do którego chcemy się udać, a kolejność nie ma najmniejszego znaczenia. Wszystkie są trudne, rządzą nimi Pinkie Pie, Rarity czy Fluttershy. Styl każdego z nich dostosowano do konkretnych kucyków. Odwiedzimy więc podniebny świat Rainbow Dash, czy kamienny Rarity, gdzie będziemy uciekać przed diamentowymi psami. Animacje kłaczy podczas wczytywania poziomu są fenomenalne. Idealnie pasują do

ich charakteru. Wątpię, aby znalazł się ktoś, kto przynajmniej nie uśmiechnie się na widok przerażonej Fluttershy. Przejdźmy jednak do konkretów. Jak Mega Pony sprawdza się w praktyce?

Za produkcją stoi jedna osoba, która przez ponad rok tworzyła niniejszą produkcję. Tym bardziej zaskoczył mnie fakt, że gra od strony technicznej jest niemal idealna. Ani razu nie zawiesiła się, sterowanie nie wariowało, optymalizacja i, co ważniejsze, precyzyjne sterowanie zasługują na medal, czego nie można powiedzieć o wszystkich „garażowych” produkcjach. Ktoś mógłby powiedzieć: to 8bitowa popierdółka, jak ma się przycinać? A tak. Widziałem wiele gier, w których skoki wyglądały jak spacer po Księżycu. Niestety muszę trochę ponarzekać. Gra w ogóle nie zapamiętuje ustawień. Za każdym razem uruchamia się w okienku wielkości wyświetlacza Nokii 3310. Przy każdym uruchomieniu musimy wchodzić do menu ustawień i zmieniać sterowanie, rozdzielczość oraz ewentualnie to, czy chcemy grać na pełnym ekranie. Rozumiem, że autor chciał oddać klimat 8bitowych gier i lat '90, ale skoro wprowadził ustawienia, to niech będą one zapisywane na stałe.

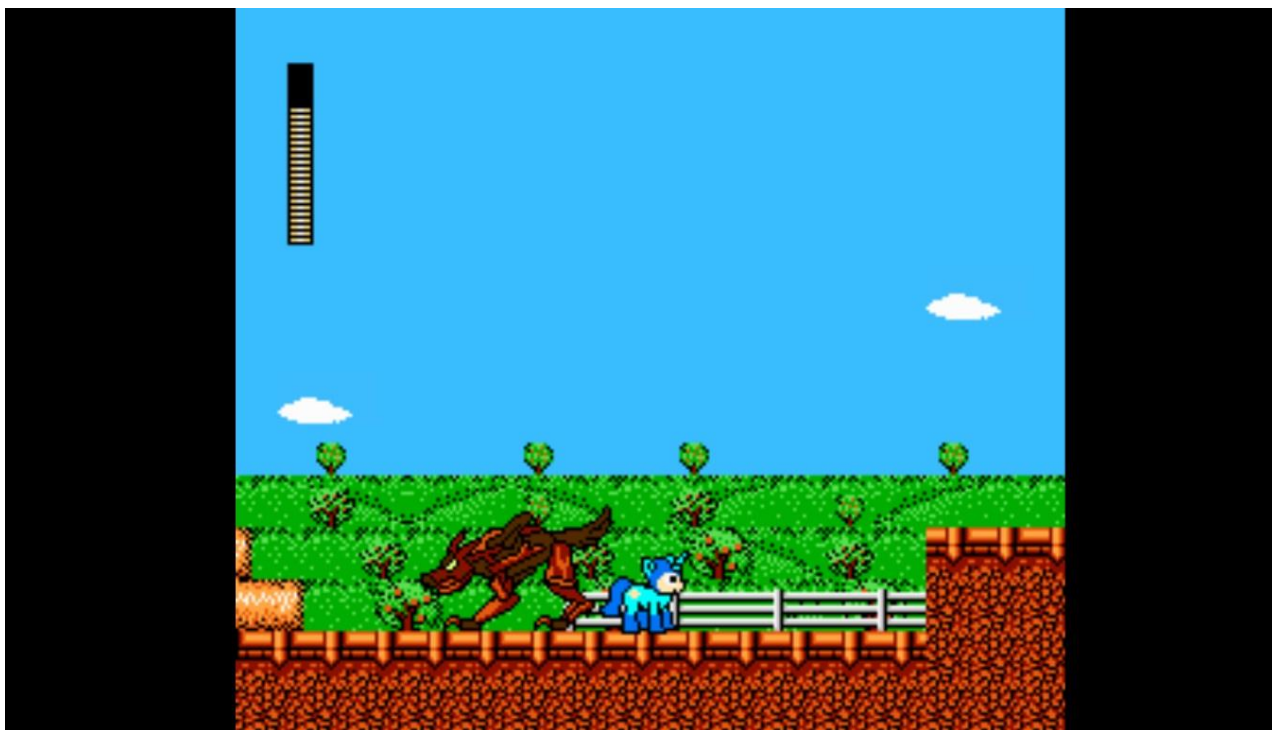


Drugą ogromną wadą jest brak obsługi padów, bez których Mega Pony jest rajem dla masochistów. Tak, wiem, to gra freeware, ale granie w Mega Pony na klawiaturze jest po prostu szalenie niewygodne i potrafi doprowadzić do obłądzenia nawet słynącego ze spokoju i cierpliwości tybetańskiego mnicha. Na szczęście można to obejść. Wystarczy pobrać program Joy2Key, dzięki czemu zagramy w nią na dowolnym padzie. Ostatnią rzeczą, którą należałoby poprawić, są przeciwnicy oraz ich zachowanie. Powiem wprost: autor spieprzył sprawę na całej linii. Chciał, żeby było trudno. Przesadził. W Mega Manie wszelkie ustrojstwa atakowały wedle pewnego, prostego do zapamiętania schematu. W Mega Pony coś jest nie tak. Być może autor chciał wprowadzić chaos godny Discorda lub po prostu schematyczność ataków mu nie wyszła? Stawiam na to drugie. Przykłady? „Helm” zakopany w ziemi zaatakuje tylko wtedy, gdy nie będziemy mogli uniknąć jego strzału. Ani podskoczyć, ani uciec. Próbowałem na niego wskoczyć, zignorować... za każdym razem traciłem punkty życia. Koniec końców przez takie idiotyzmy Mega Pony jest trudniejszy niż jego pierwowzór! Sprawdziłem na emulatorze.

Nie zrozumcie mnie źle. Owszem, narzekam i narzekam, ale Mega Pony to znakomita gra dla wybranych. Dla kogoś, kto zawsze gra na najwyższym poziomie trudności i najchętniej zniszczyłby czołg w *Call of Duty* przy pomocy patyka. Niestety ma kilka bardzo poważnych wad: nie zapisuje ustawień oraz nie obsługuje padów. To, czy bezsensowne zachowanie przeciwników uznacie za wadę, czy zaletę, zależy tylko i wyłącznie od Waszego podejścia. To, co dla mnie jest wadą, np. wspomniana nieprzewidywalność dla kogoś może być zaletą. Pomijając zaskakująco dobrą stronę techniczną autor zadbał o to, aby poziomy były... na poziomie. Owszem, czasami ściana jednolitych tekstur kłuje w oczy, ale ogólnie całość robi bardzo dobre wrażenie. Najbardziej zaskoczyła mnie animacja głównego bohatera, który wspina się po drabinie tak jak kucyk (autor zadbał o zwisający ogon). Świetnym pomysłem jest możliwość zapisu po ukończeniu planszy. Niestety nie wiem, czy save nie zniknie po wyłączeniu gry, ponieważ nie ukończyłem ani jednej „misji”. Mega Pony dał mi w kość jak żadna gra do tej pory. Kolejnym udogodnieniem jest sklep Zecory. Możemy w nim kupić broń, czy dodatkowe życia przed wyruszeniem do boju. Mega Pony nie zawodzi także od strony dźwiękowej.

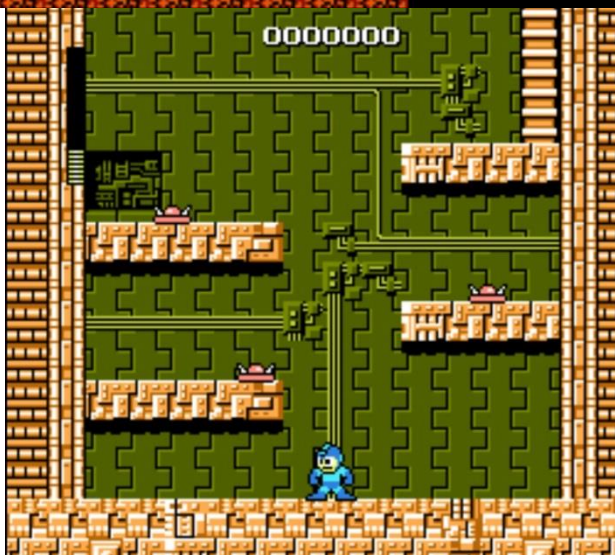






Miłośnicy 8 bitów poczują się jak za starych dobrych czasów.

I o to chodziło. Wrócić do dzieciństwa zabierając ze sobą ulubione kucyki. Powiem więcej, gra stoi na tak wysokim poziomie, że mogłaby trafić na kartridż i nikomu nie przeszłoby przez myśl, że to robota jednej osoby. Owszem, kilka rzeczy nie wyszło, ale nie ma rzeczy idealnych. Jeśli nie odstraszy Was poziom trudności i błędy, będziecie w siódmym niebie, a ukończenie całości zajmie wiele godzin. Jeśli nie tygodni, bo nic tak nie denerwuje, jak motylek, przez którego wpadniemy w przepaść.



# Wywiad z Shinodą

## Kucyki na murach

» **Salmonella**

**Rozmawiam dziś z Shinoda - oryginalnym fandomowym artystą, który zamiast rysować kucyki na kartce maluje je na murach.**

**Salmonella:** Hej! Cieszę się, że mogę porozmawiać z właścicielem jednego z moich ulubionych OC. Powiedz, jak zdobyłeś swój uroczy zna... To znaczy, jak zaczęła się Twoja przygoda ze street artem?

**Shinoda:** Cieszę się, że Ci się podoba!

Od dziecka uwielbiałem oglądać graffiti na ulicach... A kiedy miałem trzynaście lat mój najlepszy przyjaciel zaczął się w to bawić, nauczył mnie podstaw i po prostu zaczęliśmy tworzyć.



**Sal:** A więc ten typ sztuki jest popularny w Argentynie? W Polsce naprawdę ciężko jest znaleźć prawdziwe graffiti, większość to zwykły wandalizm. Słyszałam, że u Was street art jest legalny...

**Shi:** Myślę, że wszystko zależy od intencji. Ja i inni artyści po prostu dajemy miastu trochę kolorów, ale nie wciskamy

wszędzie naszych tagów tak, jak niektórzy. No i ludzie nie mają nic przeciwko, kiedy widzą nas malujących całymi dniami. Podsumowując – niczego nie niszczymy, ale upiększamy.

**Sal:** Rozumiem. A propos niszczenia - widziałam, że niektóre z Twoich prac zostały zamazane kilka tygodni temu... Spotykasz się z jakimiś nieprzyjemnościami z powodu tematów Twojego graffiti?

**Shi:** Na szczęście nie. Jestem szczęściarzem, nie mamy tu haterów. Ludzie, którzy zniszczyli tamte prace atakowali też wielu innych artystów. No i wciąż mogę je naprawić, więc to naprawdę żaden problem.



**Sal:** Żadnych haterów? Faktycznie, jesteś szczęściarzem. Fandom bronies jest popularny w Argentynie?



**Shi:** Nie, raczej nie.

**Sal:** A jak było z Tobą? Jak zostałeś bronym?

**Shi:** Na początku dość często napotykałem obrazki i filmy z kucykami, podobał mi się ich wygląd oraz charaktery. Po jakimś czasie spotkałem w Internecie bronę, opowiedział mi więcej o *My Little Pony: Friendship is Magic*. Zacząłem oglądać serial, spodobał mi się, poznałem innych fanów... To wszystko.



**Sal:** Kiedy pojawił się pomysł połączenia graffiti z kucykami?

**Shi:** Na pewnym etapie zacząłem umieszczać na murach różne rzeczy, jak memy i postaci z kreskówek. Kiedy zostałem bronym po prostu chciałem namalować kucyka – to było coś nowego, nikt jeszcze nie widział tego na murach. No i jedna zasada Internetu – jeśli coś istnieje, to ma swoją kucykową wersję. Graffiti jeszcze jej nie miało, więc po prostu musiałem taką stworzyć!

**Sal:** Jak wygląda Wasza społeczność graficiarzy? Jesteście po prostu grupą przyjaciół lubiących malować czy jest to jakoś zorganizowane?

**Shi:** Mamy tu naprawdę mnóstwo artystów i wielu z nich jest w załogach (*crews*) - grupach ludzi malujących razem – ale wszyscy znają się nawzajem, więc ten podział nie jest ścisły.

**Sal:** Ile czasu zajmuje Ci malowanie?

**Shi:** Każda praca zajmuje mi sześć do czternastu godzin. Rozkładam to na dwa lub trzy dni.



**Sal:** Co Cię inspiruje? Niektóre prace nazywasz *real-life memes*, ale co z resztą?

**Shi:** Inspiruje mnie głównie czytanie cytatów. Wybieram te, które w jakiś sposób opisują mnie i moje życie.

**Sal:** A jak z ludźmi? Są jacyś artyści, których chciałbyś naśladować?

**Shi:** Nikogo nie kopiuję, czerpię z twórczości każdego to, co najbardziej mi się podoba. Takich osób jest wiele - [Atryl](#), [JJ](#), [KP-SS](#), [Mysticalpha](#), [pkX](#), [UC77](#), [LoserLife](#), [spittfireart](#), [BlitzPony](#) i wielu innych. Wszyscy są fandomowymi artystami i w każdym podziwiam coś innego.

**Sal:** Wiesz jak zwykli ludzie reagują na Twoje prace? Przejmują się kucykami?

**Shi:** Większości się podobają – zarówno dzieciom, jak i starszym ludziom. Niektórzy nawet rozpoznają postaci.



**Sal:** Na Twoim profilu na DA widziałam kilka prac cyfrowych. Opowiesz coś o tym?

**Shi:** Robiłem je od lat, jeszcze przed zaangażowaniem się w graffiti. Nie mogę codziennie malować na murach, więc robię to samo w komputerze. Jest to dla mnie rodzaj wyzwania, wciąż usiłuję poprawiać swoje umiejętności. No i w ten sposób mogę tworzyć rzeczy, których nigdy nie mógłbym przedstawić poprzez graffiti.

**Sal:** Wygląda na to, że poświęcasz sztuce naprawdę dużo czasu. Łączysz z tym swoją przyszłość?

**Shi:** Tak, ale nie wiem jeszcze, w jaki sposób.

**Sal:** Cokolwiek to będzie – życzę powodzenia!

Co poradziłbyś osobie chcącej zacząć przygodę z graffiti?

**Shi:** Na pewno trzeba być ostrożnym – street art jest legalny w Argentynie, ale nie na całym świecie. Na początek najlepiej poszukać jakichś ruin lub miejsc specjalnie przeznaczonych do malowania a potem, w zależności od reakcji ludzi, zdecydować się na bardziej widoczne mury.

**Sal:** Dobrze, teraz tylko kilka pytań dotyczących bezpośrednio MLP. Co sądzisz

o wczorajszym odcinku (*Princess Twilight*)?

**Shi:** Był świetny! Mam mnóstwo pomysłów z nim związanych. Chciałbym mieć wystarczająco dużo czasu żeby zrealizować wszystkie...

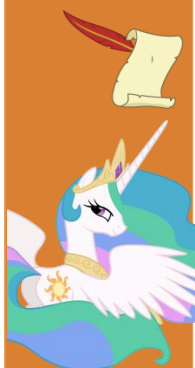
**Sal:** Myślę, że będziesz miał – w Argentynie właśnie zbliżają się wakacje, prawda? Masz jakieś plany?

**Shi:** Owszem. Oszczędzam, żeby móc pojechać na Bronycon 2014, więc zamierzam znaleźć pracę i zacząć przyjmować zamówienia na Deviantarcie. Nigdy jeszcze nie byłem za granicą... Nigdy też nie miałem zbyt dużo pieniędzy, więc oszczędzanie będzie wyzwaniem, ale sądzę, że mi się uda.

**Sal:** Na pewno. Czas na ostatnie pytanie – ulubiony kucyk?

**Shi:** Scootaloo. Postrzegam ją jako marzycielkę, chce być najszybszym kucykiem w Equestrii i mimo że nawet nie potrafi latać, wciąż próbuje. Słyszałem, że w czwartym sezonie będzie miała swój odcinek, nie umiem się doczekać.

**Sal:** To wszystko. Dziękuję Ci za wywiad i życzę powodzenia ze wszystkimi planami!



# „No chodź pomaluj mój świat”

## Wywiad z Eljonkiem

» bobule

**Dzisiaj porozmawiam z Eljonkiem, osobą, z którą najpewniej mieliście już do czynienia, a mogliście jeszcze nie wiedzieć, że to ona, bądź jej prace.**



**bobule:** Uważasz się za sławną?

**Eljonek:** Nie, nie uważam się za sławną, choć sędzę, że w polskim fandomie wszędzie mnie pełno, staram się udzielać w wielu miejscach, nie tylko pod względem artystycznym

**b:** Twoje prace ukazują się na EqD, to chyba sukces?

**E:** Jedni uznają to za ogromny przywilej, inni za sposób na wypromowanie siebie. Osobiście nigdy nie wysyłałam swoich prac bezpośrednio na EQD, więc niezmiernie się cieszę, gdy je tam widzę, podobno nie każdy ma ten przywilej się tam znaleźć. Nie traktuję tego jak jakiś prestiż, bo poziom prac, które tam trafiają nie jest jakiś ogromnie wysoki i wielu artystów ma szansę na swoje miejsce w tamtejszym dziale fanartów. Czy to jest mój sukces, czy nie, ciężko mi to ocenić.

**b:** Udzielasz się w wielu miejscach, czy jest jakieś miejsce w polskim fandomie, gdzie Cię nie było?

**E:** Jak już pisałam, staram się udzielać w fandomie pod wieloma względami. Przede wszystkim jestem znana jako rysowniczka, ale nie jest to jedyne moje zajęcie. Jestem redaktorem "do spraw fanartów" na FGE, a w wolnym czasie wspieram graficznie Radio Yay oraz World of Equestria. Polski fandom nie widział mnie do tej pory chyba tylko jako pisarza, choć nie ukrywam, że gdzieś kiedyś próbowałam skrobnać krótkiego fanfika, ale może o tym nie wspominałmy.

**b:** Czy to miał być clopfic?

**E:** Nie, to nie miał być clopfic. Szczerze mówiąc nie przepadam za tego typu opowiadaniem, jak i fanartami.

**b:** Nie osiągnęłaś już wszystkiego, co może osiągnąć rysownik w fandomie?

**E:** Nie wiem skąd takie przemyślenia. Ja jako rysownik staram się ciągle rozwijać i doskonalić. Każda moja praca jest dla mnie niewystarczająca, chcę, żeby kolejne były coraz lepsze. Chyba nigdy ode mnie nie padnie stwierdzenie, że osiągnęłam już wszystko, to po prostu niemożliwe. Zawsze jest coś więcej do zdobycia, a nasze ambicje wciąż pną się coraz wyżej i wyżej.

**b:** Ambicji Ci nie brak. Jest jakaś praca, z której jesteś najbardziej dumna?

**E:** Oj, chyba nie tylko mnie, założę się, że gdybyś zapytał innych rysowników, to większość z nich pewnie powiedziałyby to samo. Najbardziej dumna? Ciężko mi wybrać taką pracę. Strasznie cieszę się z sukcesu, jaki osiągnęła moja nowa seria "Paper Ponies" którą zamierzam kontynuować.



**b:** Skąd wziął się twój nick?

**E:** Dobre pytanie, wiele osób się o to pyta. Czas więc oficjalnie rozwiać wątpliwości. Eljonek, jest to po prostu zdrobnienie od imienia Elyon (postać z komiksu/bajki Witch). Dawno, dawno temu posługiwałam się tym imieniem jako nickiem, ale był on po prostu zbyt popularny i często zajęty, tak więc powstał Eljonek. Oczywiście nie obyło się bez problemów z jego odmianą i określeniem płci. Oczywiście nick podlega najnormalniejszej odmianie przez przypadki zarówno w rodzaju męskim, jak i żeńskim jako 'Eljonka'. Z moim dołączeniem do fandomu pod nickiem Eljonek wiąże się też ciekawa historia związana z moją "jelonkowatością", ale to już inna historia.

**b:** I tak oto zostałam Eljonem. Opowiedz nam historię swojej jelonkowatości.

**E:** Oh serio? Naprawdę chcesz wiedzieć? Moja długa egzystencja jako Eljonek spotkała się z wieloma przekrętami w nicku ze względu na jego pozorną trudność ("Ejlonek" to była dla mnie codzienność) i jak zwykle ktoś, żeby uprościć sobie życie zauważył, że Eljonek to prawie jak Jelonek (A może to byłam ja? Nie pamiętam). Tak oto stałam się jelonkiem, a właściwie zmutowaną sarenką z bujnym porożem. Spodobało mi się i tak już zostało.



**b:** Jakie masz plany na przyszłość?

**E:** Na pewno związane z grafiką. Nie nastawiam się na kierunki stricte rysunkowe, wolę być "grafikiem inżynierem" jak to ktoś kiedyś w internetach powiedział. Chciałabym połączyć moje zainteresowania informatyką i rysowaniem, a jeśli to nie wypali, to nie po to gorąco romansuję z rozszerzoną matematyką i zawsze mam jakieś alternatywne wyjście.

**b:** A te plany na przyszłość związane z fandomem?

**E:** Hohoo, nie mam pojęcia. Nie wiem jak się się ułoży moje życie, a to od niego wiele zależy. Kto wie co będzie z fandomem za kilka lat, ciężko przewidzieć przyszłość. Pewnie nadal będę udzielać się artystycznie.

**b:** Czy sądzić, że fandom umrze?

**E:** Ciężko powiedzieć. Polski fandom przeżywał ostatnio mały kryzys (a przynajmniej w moim odczuciu), ale wątpię, żeby całkowicie upadł. Zawsze będą osoby, które będą podtrzymywać znajomości, artyści, którzy będą nawiązywać do serialu i inni. Pod tym względem fandom na pewno nie wyginie. Wiadomo jak to jest, czwarta generacja prędzej czy później się skończy. Tak, jak mieliśmy lekkie uśpienie spowodowane długą przerwą między ostatnimi sezonami tak kiedyś fandom też kiedyś powoli ucichnie, ale w moim odczuciu raczej nie umrze całkowicie.

**b:** Czemu według Ciebie nasz fandom przeżywał kryzys?

**E:** Zauważyłam wiele kłótni, tzw. "bólupienia" i wielu sporów, które podzieliły nieco fandom (nawet na przykładzie rozpadu grup fejsbukowych). Wiadomo, każdy z nas ma inne zdanie, a ostatnio chyba coraz ciężiej jest je zaakceptować przez innych. Może to jest powodem "kryzysu". Drugim powodem jest też przerwa między sezonami,

która spowodowała zastój twórczy i zrobiło się nieco cicho.

**b:** Jak to się wszystko zaczęło (fandom, oglądanie serialu etc.)?

**E:** Chodzi o moje początki z fandomem, tak? Najnormalniej w świecie zabłądziłam gdzieś w internecie i szukając czegoś natrafiłam na obrazki kucyków. Zaciekało mnie skąd nagle taka ich popularność i postanowiłam zguglować, o co chodzi. Znalazłam kilka odcinków na YT, obejrzałam i... zostałam na dłużej :)

**b:** Co jest dla Ciebie ważne w życiu?

**E:** Przede wszystkim zdrowko, szczęście i dobra zabawa.

**b:** Dlaczego ten fandom, a nie jakiś inny?

**E:** Bo fejmy! .. żartuję :P

A czemu nie? Spodobał mi się serial, poznałam fajnych ludzi. Ciężko mi stwierdzić czemu akurat ten, bo nigdy nie byłam w innym fandomie. Po prostu... bo tak :D



**b:** Ponymeety, konwenty, często Cię można tam spotkać. Uważasz je za dobrą zabawę?

**E:** Zdarza mi się wpaść na jakiś od czasu do czasu. Ostatnio w ciągu dwóch miesięcy odwiedziłam aż trzy miejscówki, co jak na mnie to naprawdę sporo. Do tej pory byłam w sumie na pięciu spotkaniach, w tym na obu edycjach MLK, nie jeżdżę jednak często ze względu na moje miejsce zamieszkania a co za tym idzie dość duża odległość i kiepskie dojazdy. Myślę jednak, że to świetna zabawa i przede wszystkim możliwość spotkania się z innymi "tak samo walniętymi" osobami.

**b:** Świętokrzyskie, jakie piękne i jak mało meetów. Czym to jest spowodowane?

**E:** Ciii, nikt nie musi wiedzieć, że jestem ze świętokrzyskiego. Mało meetów. Cóż, jest nas stosunkowo mało w porównaniu do społeczności z innych części Polski i jesteśmy rozrzućeni po całym województwie, pewnie dlatego tak ciężko nam się spotkać. Jednak nic nie stoi nam na przeszkodzie, żebyśmy mogli wpadać na inne meety organizowane w sąsiednich województwach, prawda? :)

**b:** Okładka do Brohoofa, pomoc przy kalendarzu, sketchbook, wszędzie Cię pełno, jak Ty to robisz?

**E:** No widzisz, a są jeszcze ludzie, którzy w międzyczasie chcą wyzulić ode mnie jakiś rysunek. I jak ja mam to wszystko pogodzić?

Cóż, tak bywa, że znam osoby z wielu kręgów, przez co mam sporo roboty, dorzucmy do tego jeszcze szkołę, więc czasu ciągle ubywa. No ale jakoś to robię jak widać, mam tylko nadzieję, że robię to dobrze i moje prace nie tracą na jakości przez moje lekkie "zabieganie".



**b:** Opowiedz nam coś więcej o tym sketchbooku, może nie wszyscy nasi czytelnicy o nim słyszeli.

**E:** Jest to pierwszy tego typu projekt w polskim fandomie. Razem z Blackie postanowiliśmy dość produktywnie wykorzystać nasze wakacje i wydać książeczkę z naszymi rysunkami. A żeby nie było nudno, do współpracy zaprosiliśmy także kilku innych polskich artystów m.in Jediela, Moonlight, Iguanę... Początkowo w naszych głowach świeciła ambitna idea wydania kolorowego tomiku z "pełnymi" obrazkami, jednak po rozeznaniu sytuacji koszty produkcji po prostu nas przerosły jak na nasz pierwszy tego typu projekt i postanowiliśmy zacząć od małej książeczki pełnej szkiców, będących pewnego rodzaju inspiracją. Tak powstał My Little Sketchbook liczący 100 stron niepublikowanych wcześniej prac grupki polskich fan-artystów.

**b:** Ile twoich prac poszło na Pony-Congress'ie (MLK II) na aukcji charytatywnej?

**E:** W sumie na aukcji znalazło się 5 moich prac. Trzy z nich, to prace cyfrowe, wydrukowane w formacie A3 i oprawione w antyramy postacie Celestii, Sombry i Big McIntosha. Przekazałam także dwa malutkie płótna z portretami Applejack i Twilight Sparkle. Oprócz tego można było wylicytować wspomniany wcześniej "My Little Sketchbook"

**b:** Do tego jeszcze dodajmy prace na aukcję charytatywną na II Śląskim Ponymeecie.

**E:** No tak, znalazły się tam dwa ciekawe digitale, również drukowane w formie plakatów na A3. Ale, może nie wspominajmy co na nich było... to dosyć kontrowersyjny temat :D Z resztą, poniekąd Twój pomysł.

**b:** Ja tam jestem z nich dumny, nie wiem jak Ty. Jak oceniasz innych rodzimych twórców?

**E:** Tak, znając Ciebie dwie miniaturowe kopie wiszą u Ciebie nad łóżkiem XD

Ojej, każesz mi oceniać innych. To takie niedobre, bo albo trzeba pakować wszystkich do jednego wora, albo rozpisywać się strasznie szczegółowo a i tak pewnie kogoś pominię. No ale skoro już muszę... Generalnie polska scena fanartowa jest strasznie skrajna. Mamy świetnych światowych artystów, którzy tworzą na naprawdę baaardzo wysokim poziomie, a mamy też początkujących rysowników-amatorów, którzy troszkę nieudolnie próbują wkręcić się w świat rysunku. Wydaje mi się, że jednak to wszystko ładnie się równoważy i gdybyśmy mieli wybrać grupę polskich artystów, reprezentujących nasz krajowy fandom, to znalazłoby się sporo osób, których z pewnością nie powinniśmy się wstydzić, a wręcz przeciwnie.

**b:** A jak oceniasz osoby, które rysują, a są nastawione stricte na zysk?





**E:** No cóż, to zależy jak na to patrzeć. Znam osoby, które rysują przeciętnie, a chcą za wszelką cenę zarobić na swoich pracach, ale znam też takich, którzy tworzą wspaniałe prace i wcale nie cenią się zbyt wysoko. Wiadomo, artysta też człowiek i z czegoś musimy się utrzymać. Wiele osób zarzuca nam wysokie ceny, ale niestety realia są takie, że pani w sklepie nie da nam kredek "na piękne oczy" albo pod wpływem argumentu, że chcemy komuś sprawić radość naszym rysunkiem. To samo tyczy się digital paintingu, tablety graficzne też mają swoją cenę, a my poświęcamy swój czas. Są osoby, po których zachowaniu ewidentnie widać, że rysują tylko i wyłącznie dla pieniędzy i spotykają się oni często z hejtem i brakiem akceptacji, czemu się nie dziwię, bo kreują siebie jako "wielkich panów", którym trzeba płacić, żeby łaskawie się do Ciebie odezwali. Ale są też artyści, których pracą jest rysowanie, ale są oni pozytywnie nastawieni na współpracę i nie sprawiają problemów, żeby czasem zejść z ceny lub zrobić coś całkowicie za darmo - w końcu to też ludzie, po prostu trzeba z nimi po ludzku porozmawiać, na pewno nie gryzą. Tak więc sprawa zysków z rysowania zależy przede wszystkim od nastawienia samego artysty.

**b:** Za pomocą czego tworzysz swoje rysunki?

**E:** Głównie za pomocą tabletu graficznego (Pentagram ThinType gdyby kogoś interesowało). Ostatnio pogodziłam się też z kredkami akwarelowymi, jednak wciąż preferuję technikę cyfrową, daje więcej możliwości i zabawy, choć to właśnie techniki tradycyjne bardziej rozwijają umiejętności bo nie ma opcji CTRL+Z :D

**b:** To chyba dosyć kosztowne zajęcie takie rysowanie?

**E:** Zależy jak na to patrzeć, tablety są dosyć drogie, ja na przykład zbieram obecnie na dosyć drogi sprzęt, bo kosztujący

aż 3tys, ale są też takie za 200-300zł dla początkujących. Jeśli chodzi o rysunek tradycyjny to zależy od artysty. Wiadomo, płótna i farby są droższe od kartki papieru i kredek, choć co do tych drugich to są oczywiście "wspaniałe modele" kosztujące krocie. No ale to już nie jest kwestia sprzętu, ale przede wszystkim umiejętności artysty. Największym kosztem w tym wszystkim jest czas...

**b:** "Wspaniałe modele"?

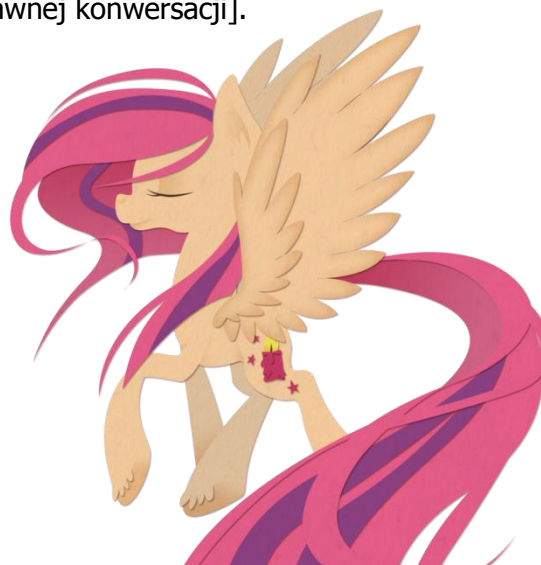
**E:** No są kredki z sieciówki za 5zł za 12 kolorów, a są takie, które kosztują 150zł. Kwestia firmy, jakości wykonania, typu i preferencji artysty

**b:** Dobra, na zakończenie naszego wywiadu mam takie oto pytanie. Mogłabyś dać jakąś radę początkującym rysownikom?

**E:** Przede wszystkim dużo ćwiczyć. Nie tworzyć wokół siebie kółek adoracji, które będą wielbić każdą pracę, tylko szukać konstruktywnej krytyki i osób, które wytkną błędy do poprawy w przyszłości. Nie zrażać się, jeśli coś nie wychodzi, słuchać rad doświadczonych i nie zamykać się w swoim stylu - "bo ja tak rysuję i nie interesuje mnie, że to jest źle". Rysować, rysować i jeszcze raz rysować. Praktyka czyni mistrza.

**b:** W takim razie dziękuję ci bardzo za wyczerpujący wywiad i życzę wielu sukcesów w czynieniu swoich prac coraz lepszymi :)

**E:** Ja również dziękuję [Za te 3 godziny zabawnej konwersacji].



# Wałbrzyski fandom MLP:FiM

„Tam gdzie świat już kończy się  
Wałbrzych dzisiaj wznosi się”

» Silver Shield

Każdy czytelnik, który zobaczy ten nagłówek, od razu pomyśli „Wałbrzych? To w tej dziurze jest jakiś fandom?”. Owszem, jest, i to od prawie dwóch lat, jednak dopiero od maja 2012 zaczął się jego gwałtowny rozwój.

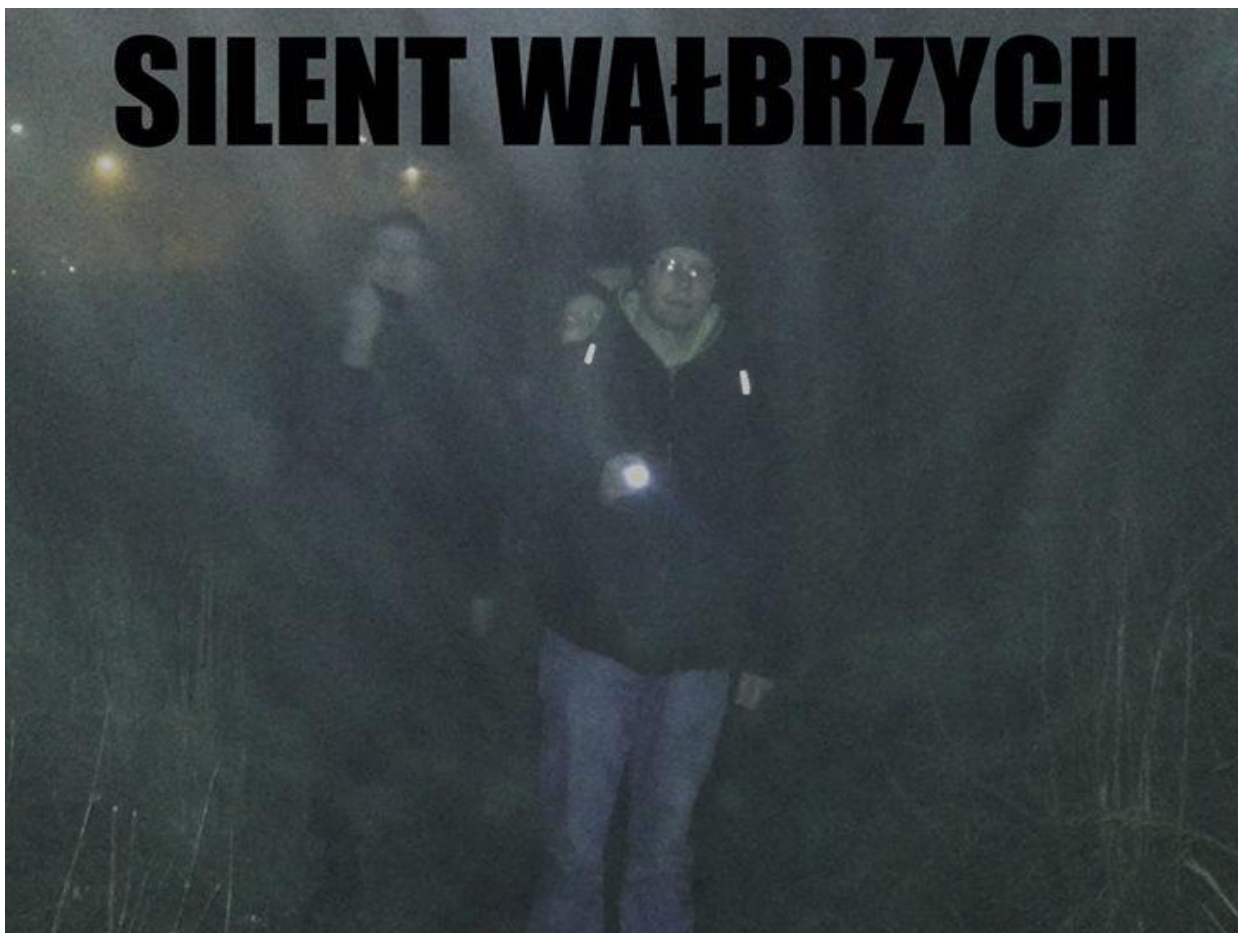
## 1. Charakterystyka fandomu - Czyli jacy jesteśmy.

Nasza aktywność skupia się głównie w granicach województwa dolnośląskiego.

Poza nim znają nas tylko pojedyncze osoby.

Jeśli chodzi o opinie, pozytywnie wypowiadają się o nas fandomy z Legnicy i Jeleniej Góry, z którymi jesteśmy w kontakcie. Aby umilić sobie czas na naszych meetach, najczęściej się wygłupiamy, sadząc sucharami (głównie ja), robiąc dziwne przebieranki, miny, i ogólnie zachowując się głośno, co nawet w jednym przypadku skończyło się pouczeniem patrolu lokalnej policji, i określając nas jako „dzicz”, wyproszaniem z miejskiego parku. To wydarzenie odcisnęło się na historii fandomu. Nazywaliśmy się początkowo „Bronies Diczyzna”, jednak po pewnym czasie wróciliśmy do nazwy naszego miasta.

# SILENT WAŁBRZYCH

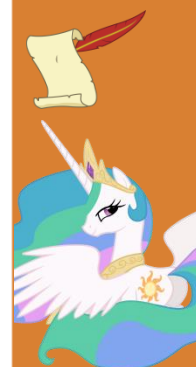




## 2. Historia i spotkania.

Pierwszą ważną datą w historii fandomu było założenie grupy na Facebooku w lutym 2012 przez Kacpra, który po wydarzeniach z ostatniego odcinka 3 sezonu, opuścił fandom. Prócz niego jej prekursorami byli Kamil i Zbyszek. Kolejnym znamienym w historii społeczności wydarzeniem było zorganizowanie I Oficjalnego Ponymeetu 28 Czerwca 2012 r. Z udziałem bronies z Wrocławia zwiedzono kilka obiektów w mieście i wymieniono spostrzeżenia dotyczące serialu. Niestety nie znałem wtedy grupy, toteż nie mogłem wziąć udziału w tym spotkaniu. Po tamtym wydarzeniu nastąpiły "ciemne czasy". Planowano kolejne meety i wyjazdy, jednak na planach wszystko się kończyło. W międzyczasie odbywałem comiesięczne wyjazdy integracyjne do Legnicy i Wrocławia. Doświadczenia nabyte na tych spotkaniach, i mianowanie mnie na administratora grupy wpłynęły na moją decyzję o zorganizowaniu Ponymeetu. Samo spotkanie zostało zaplanowane na początek maja 2013, który zbiegał się z moją rocznicą zostania bronym. Meet odbył się ostatecznie 4 maja. Było na

nim razem 13 osób, w tym 2 gości z Legnicy. Później postanowiono pójść za ciosem i organizować minimeety co tydzień (bywało i częściej). W międzyczasie, 8 czerwca, odbył się III Ponymeet, w którym wzięło udział 8 osób, w tym 1 gość z Kowar - Ihnes. Prócz ogólnych meetów mieliśmy okazję zorganizować meety tematyczne. Pierwszy rodzaj to "meetys w plenerze". Organizowane na przełomie czerwca i lipca pod uzdrowską miejscowością Szczawno Zdrój spotkania miały na celu odskocznę od galeryjnego klimatu, by przy kiełbaskach pieczonych na ognisku powymieniać się informacjami o fandomie, i ogólnie spotkać. Podobne przeznaczenie mają "basenmeetys", czyli spotkania na kąpielisku miejskim. Popluskanie się w basenie, czy pogranie w piłkę nożną plażową również stanowią dobrą odskocznę od ogólnych spotkań w galerii. Kolejnymi cyklicznymi spotkaniami w historii fandomu są meetys eksploratorskie, na których odwiedzamy opuszczone obiekty posiadające niewątpliwą wartość historyczną. Podczas ostatniego tego typu spotkania odwiedziliśmy najdłuższy tunel kolejowy w Polsce (1601 m). Ostatnim rodzajem naszych spotkań są meetys



krwiodawcze, które niestety, ze względu na małą ilość osób dorosłych, zdarzają się rzadziej. Na ostatnim tego typu spotkaniu (03.09.13), przeznaczaliśmy ponad litr krwi dla chorego na białaczkę mieszkańca Warszawy. Poza nimi są również spotkania epizodyczne (Meet bez sera) i okazyjne (Nightmare Night, Meet podsumowujący rok szkolny). Równie ważne w historii fandomu są wyjazdy na spotkania do innych miejscowości: Wrocław (03.08.13), Jelenia Góra (24.08.13), Legnica (30.08.13) i II Śląski Ponymmeet w Bytomiu (12.10.13)

### 3. Nasze symbole i znane osoby.



## Bronies Wałbrzych

Naszym jedynym symbolem jest nasze oficjalne OC. Miner Pony, bo tak się nazywa, jest kłaczą stworzoną na podstawie figurki z blindbaga, która posiada Kamil (skdw), jeden ze wcześniej wspomnianych prekursorów fandomu. Jej CM to znaczek górnictwa, symbolizujący hołd górniczej przeszłości miasta. Jej projekt graficzny

opracowała Klaudia, znana również pod nickami "FireBlade" i "IgnisLamina", jedna z najbardziej utalentowanych graficznie osób, zarówno w naszym fandomie lokalnym, jak i polskim. Kolejną osobą wartą wspomnienia jest Zbyszek, zwany pod nickiem "PumpkinWave", autor znanego fanfika "Zew" opowiadającego o walce ludzi z changelingami. Ostatnią osobą w tym gronie jestem ja, Silver Shield. Można mnie zobaczyć na m.in. MLP Polska.

### 4. Teraźniejszość i przyszłość

Obecnie próbujemy pozyskać nowych członków. Zaprezentowaliśmy serial w specjalnie przygotowanej prelekcji na spotkaniu wielbicieli Mangi i Anime "Kiku", z którymi jesteśmy we współpracy. Mamy w planie produkcję własnego cydru. Jesteśmy chętni na współdziałanie z każdym fandomem. Zapraszamy na nasze ponymeety i minimeety, zarówno te ogólne, jak i tematyczne. Więcej informacji o nas znajdziecie na stronach:

Oficjalny Blog: <http://bronies-walbrzych.blogspot.com/>

Grupa na Facebooku: <https://www.facebook.com/groups/bronies.walbrzych/>

Tak więc podsumowując: Jeśli chcecie spędzić miło czas w zakręconym gronie, to wałbrzyska dzicz jest właśnie dla was!



# Cutie Mark Crusaders Esperantyści

“Per flugiloj de facila vento...”

» Alcyone

**Dla jednych fanaberia i marnowanie czasu, a dla innych... No właśnie, co? W kolejnym odcinku naszej serii dotyczącej ciekawych hobby spróbujemy zrozumieć czym właściwie jest esperanto.**

Gdy przy znajomych wspominam, że znam Esperanto, często w odpowiedzi uzyskuję puste spojrzenie. Czasem ktoś słyszał, czasem ktoś stwierdzi, że kojarzy tę „odmianę włoskiego”.

Czym więc naprawdę jest Esperanto? Najprościej rzecz ujmując, jest to język sztuczny, jak choćby tolkienowska Quenya. W przeciwieństwie jednak do języków Tolkiena Esperanto zostało stworzone z myślą o praktycznej komunikacji.



Ludwik Zamenhof w 1887 roku po raz pierwszy pokazał światu efekt swojej pracy – w krótkim podręczniku zawarł podstawy neutralnego i łatwego do nauki sposobu porozumiewania się. Słowa miały swoje źródła w językach indoeuropejskich, a zasady gramatyczne zadziwiały swoją prostotą i logicznością. Mimo że nie osiągnął on zamierzonego celu, jakim było stanie się językiem międzynarodowym powszechnie używanym w komunikacji, zebrał spore grono entuzjastów.

Wbrew częstym zarzutom, Esperanto nie jest językiem martwym. Czas spędzony na jego poznaniu na pewno nie może być uznany za stracony – jest to klucz do stania się częścią międzynarodowej wspólnoty, która nie tylko pomaga nam poznawać inne kraje i kultury. Esperanto tworzy własną, nową płaszczyznę kulturową - rozmaite zjazdy w wielu krajach świata, wycieczki i konferencje, występy esperanckich muzyków i aktorów, a przede wszystkim możliwość nawiązania nowych kontaktów i przyjaźni.

Nauka Esperanta jest też wspaniałym ćwiczeniem dla umysłu. Pomaga poznać zasady, jakimi ogólnie rządzą się języki – zdolność rozumienia ich mechaniki niejednokrotnie przydała mi się przy rozmowie i nauce innych języków, jak choćby angielskiego czy włoskiego.

Po raz pierwszy zetknęłam się z Esperantem parę lat temu. Mój dziadek zaproponował mi, że jeśli nauczę się go do wakacji, to zabierze mnie na obóz za granicę. Szybko zaczęłam naukę z podręcznikiem „Iĝu Esperantisto!” („Stań się esperantystą!”), który okazał się bardzo skuteczny – już po paru miesiącach byłam w stanie dogadać się z esperantystami z



różnych krajów świata. Są to zwłaszcza ludzie lubiący podróżować, poznawać inne kultury, ludzi i obyczaje – Esperanto może być dla nich pretekstem, by zwiedzić pół kuli ziemskiej. Kongresy i zjazdy odbywają się na wszystkich kontynentach – raz możemy odwiedzić Hawanę, innym razem Reykjavik, Hanoi czy Moskwę. Sama uczestniczyłam w kilku większych imprezach odbywających się na Słowacji, gdzie można było uczestniczyć w kursach na różnych poziomach zaawansowania, ale także rozerwać się na różne sposoby – ciekawe wycieczki, koncerty, prelekcje, filmy, czy pokazy to tylko niektóre z możliwych sposobów spędzenia czasu na takim wyjeździe. Tradycją stała się też degustacja wina.

Esperantyści są aktywni w wielu dziedzinach. Wydawanych jest wiele gazet, na przykład „La Ondo de Esperanto” lub „Revuo Esperanto”. Muzycy i zespoły, jak choćby „Asorti” czy „La Perdita Generacio” tworzą esperancką muzykę i wydają płyty, powstaje esperancka poezja i literatura. Tłumaczy się też wiele uznanych dzieł – osobiście jestem dumną posiadaczką przekładu „Władcy Pierścieni”, „Hobbita” oraz Nowego Testamentu. Istnieją też tłumaczenia polskich książek, na przykład

„W pustyni i w puszczy” i „Pan Tadeusz”.

Najprostszym sposobem rozpoczęcia nauki Esperanta jest strona [lernu.net](http://lernu.net). Zawarty tam kurs jest przystępny i bardzo praktyczny – szybko można osiągnąć płynność porozumiewania się. Na stronie jest również forum, na którym można pisać także po polsku – opcja stworzona dla mniej zaawansowanych esperantystów.

Esperanto to temat-rzeka. Można o nim pisać rozprawy i dyskutować godzinami – to zresztą robi wielu profesorów i językoznawców. Można badać jego strukturę czy rozwój, nawet poświęcić temu językowi swoją karierę naukową. Jednak co jest najistotniejsze z punktu widzenia zwykłego człowieka? Esperanto jest bardzo łatwe. Czas poświęcony na jego naukę nie musi być długi – znany mi rekord osiągnięcia płynności od rozpoczęcia nauki to 26 dni. Z pewnością nie będzie to również czas stracony – bogatsze słownictwo, obycie z międzynarodową kulturą i nowe znajomości – korzyści jest wiele.

Pozostaje mi więc tylko każdemu chętnemu życzyć powodzenia i zapału do nauki. Do zobaczenia na kongresie!



# Sylogomania i zakupoholizm

## Od pierwszego Blind Baga do poważnej choroby

»Paweł „djsound” Jankowski

**„Potrafię się kontrolować, panuję nad tym”. Nie, to nie słowa alkoholika. Tak mówią zakupoholicy oraz zbieracze, których „hobby” wymknęło się spod kontroli.**

Gdyby wierzyć programom interwencyjnym, typowym zbieraczem byłby „menel” zasypujący mieszkanie tonami śmieci. Natomiast osoba cierpiąca na zakupoholizm to znająca się na najnowszych trendach mody, bogata kobieta kupująca setki par butów. A tymczasem obie te choroby mogą dotknąć absolutnie każdego, bez względu na wiek czy płeć. Niestety granica pomiędzy hobby, a schorzeniem jest bardzo cienka, niezauważalna i łatwo ją przekroczyć.

Zanim przejdę do meritum, postaram się w wielkim skrócie przedstawić oba zaburzenia. Wszelkie nałogi mają jedną i tę samą podstawę. Wiążą się one z endorfinami, czyli hormonem szczęścia. Powstaje on głównie w mózgu i rdzeniu kręgowym<sup>1</sup>. W latach '60 przeprowadzono eksperyment na szczurach. Dzięki elektrodom pobudzającym odpowiednie obszary mózgu oraz guzikom, które je aktywowały zwierzaki mogły do woli zapewniać sobie dawkę endorfin. Wolały paść nie tyle z ekscytacji, co wręcz ekstazy i głodu niż przestać. Wracając do ludzi. Hormon szczęścia, który poprawia nastrój, odpowiada za uczucie radości, euforii, a nawet tłumi ból. Jego sztucznym odpowiednikiem jest morfina. Nie muszę chyba mówić, że jej nadmiar szkodzi? To samo tyczy się hormonu szczęścia. I jedno i

drugie może prowadzić do uzależnienia. Endorfinę wywołują gry wideo, hazard, używki, słodycze, muzyka czy właśnie zakupy oraz kolekcjonerstwo. Co prawda maniackalne zbieractwo oraz zakupoholizm to dwa różne schorzenia, ale w naszym przypadku napędzają się wzajemnie niczym dobrze naoliwiony mechanizm. Nie mówimy w końcu o zbieraniu śmieci pod balkonem, a gadżetach związanych z serialem. To chyba oczywiste, że nie da się kolekcjonować, powiedzmy figurek bez ich kupowania, a kupno wiąże się z kolekcjonerstwem. Przypomina to dwa koła zębate. Nie da się powiedzieć, które jest tym napędowym. Zaczniemy od patologicznego zbieractwa.

Maniakalne zbieractwo to choroba niesamowicie trudna do wykrycia. Wiele osób kolekcjonuje znaczki, filmowe gadżety czy monety. Każdy ma jakąś pasję. Starsi czytelnicy pamiętają zapewne kolorowe karteczki wpinane do segregatorów, a „dinozaury” gumy *Turbo*. Co prawda, były twarde jak płyta chodnikowa i podobnie smakowały, ale miały w sobie „to coś”. Element kolekcjonerski, niewielki obrazek z autem. Były to nasze „Blind Bagi”. Nikt nie kupował *Turbo* dla samej gumy, a kolejnego auta do kolekcji, licząc, że trafi na *Ferrari*. Oczywiście nie był to nałóg, a „szczeniacka” pasja. Ech, do dziś pamiętam, że musiałem poświęcić przynajmniej połowę kolekcji, żeby wymienić się za *Lamborghini Diablo*. Miłość do tej marki pozostała do dziś.



<sup>1</sup> <http://tinyurl.com/ngq3hq1>



Znaczki czy monety to dość powszechne i akceptowane przez otoczenie hobby. „To normalne”, mówią bliscy. Problem zaczyna się w momencie, gdy hobbista traci nad sobą kontrolę. Kupuje coraz więcej, powiększa kolekcję nie zważając na jej wielkość czy wydane kwoty. W tym momencie bliscy powinni zareagować szybko i stanowczo. Niestety niewielu to robi, nie widząc w kolekcjonerstwie nic złego („lepiej niech zbiera monety, niż pije pod blokiem”), obawiając się reakcji zbieracza, który zaczyna dominować nad innymi lub po prostu nie wiedząc o istnieniu takiego schorzenia. W tym czasie osobnik taki pogrąża się coraz bardziej, dopóki nie sięgnie dna i zasypie pokoju po brzegi. Jak już wspominałem, w naszym wyjątkowym przypadku patologiczne zbieractwo łączy się z zakupoholizmem. Czym się to przejawia?

Zakupy rzecz normalna i przyjemna. Dopóki nie zdominuje naszego życia. Uzależniony nie jest w stanie przejść

obojętnie obok wymarzonego przedmiotu, a słowo „przecena” sprawia, że nikt, ani nic nie powstrzyma chorego od zakupu. „Powiększyć kolekcję za połowę ceny? A może trzy w cenie dwóch? Muszę to mieć.” Doskonałym przykładem, choć niezwiązanym z serialem, są wyprzedaże gier w internetowym sklepie Steam. Tytuł, o którym słyszeli, co najwyżej sami producenci, rodzina oraz ich najbliżsi znajomi, kosztujący powiedzmy dziesięć euro nikogo nie interesuje. Jednak w trakcie wyprzedaży znajduje się na liście bestsellerów. Dlaczego? Ponieważ cena spadła do jednego euro. Miłośnicy gier masowo kupują, co popadnie, nie zwracając uwagi wydane kwoty. Co więcej, wielu z nich nigdy nie uruchomi zakupionej produkcji! W końcu kosztowała 1 euro, prawda? Otrzeźwienie przychodzi w momencie podsumowania kosztów. Okazuje się, że na te wszystkie „okazje” wydaliśmy ponad 50 euro. A interesowały nas cztery pozycje...





A teraz wyobraźcie sobie takie wyprzedaże u Hasbro. Blind Bag za złotówkę? Istny Black Friday. Co ciekawe tym, co cieszy zakupoholika nie jest sam przedmiot, a „polowanie” na niego. Po zakupie emocje opadają, a sam gadżet przestaje cieszyć. W skrajnych przypadkach dzieje się tak, tuż po wyjściu ze sklepu. „Łowy” rozpoczynają się na nowo, a błędne koło zamyka. Objawy, które powinny zaniepokoić każdego miłośnika zakupów, to nieustanne, wręcz maniackalne myślenie o danym przedmiocie i utrata satysfakcji po jego nabyciu. Niestety, jeśli nie otrzymamy pomocy z zewnątrz obudzimy się z ręką w nocniku. Pokój będzie zasypany gadżetami, a koszty, które ponieśliśmy pójdą w tysiące złotych.

No dobrze, ale co to ma wspólnego z *My Little Pony*? Niestety zbyt wiele. Nie ograniczam się tylko do czwartej generacji, ponieważ są fani poprzednich. Początkowo miłośnik serialu chce mieć jakikolwiek gadżet związany z jego ulubioną kreskówką. Najczęściej jest to Blind Bag – Torebka Niespodzianka. Pozwólcie, że zaokrąglę cenę

do dziesięciu złotych. „Jedna sztuka mi wystarczy”. Z czasem może, ale nie musi pojawić się chęć kupna większej ilości. Przeglądając forum *mlppolska.pl* znajdowałem posty osób, które koniecznie chciały skompletować całe Mane6. To nic złego, o ile kończyło się na tym. Niestety pojawiały się też bardzo niepokojące wypowiedzi i fotografie. Czerwona lampka powinna pojawić się nad głową każdego fana, który kupuje niemal wszystko, co ma jakikolwiek związek z *My Little Pony* (choćby napoje z *Biedronki*, tylko dlatego, że na etykiecie są kucyki z *My Little Pony*! Jeśli na oponie od Stara pojawi się Rainbow Dash przytargacie ją do domu?).

Kolekcjoner gadżetów z czasem traci kontrolę nad wydatkami. Ba, w jednym z popularnych sklepów wykupiono nawet niezwiązane z serialem plastikowe kucyki. Pozostałe zwierzęta były nietknięte (kto chce dzika?). W innym, kupowano chińskie podróbki, które mogą być wykonane z toksycznych, rakotwórczych materiałów! To przerażające, że dla kogoś liczą się gadżety bez względu, na jakość czy pochodzenie.

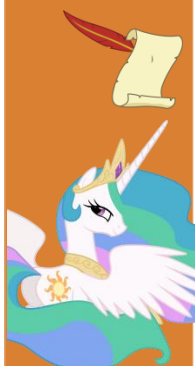


Popatrzcie tylko na zdjęcie skarbnicy fana *Gwiezdznych Wojen* oraz na te z naszego serialu. Jakieś podobieństwa? Jeśli Wasze pokoje wyglądają podobnie. Cóż. To artykuł o Was, nie dla Was. Maniakalnemu zbieractwu prawie zawsze towarzyszy nieumiejętność pozbycia się nadmiaru przedmiotów. Prowadzi to do sytuacji takich jak te z fotografii oraz stworzenia hurtowni gadżetów.

Jak już wspominałem w naszym przypadku maniakalne zbieractwo łączy się z zakupoholizmem. No dobrze, ale gdzie jest granica pomiędzy hobby a chorobą? Tego nie wie nikt. Należy zadać sobie pytanie. Jak zachowujemy się przed i po zakupie? Zadajcie je sobie sami. Czy przed zakupem, przez cały czas myślisz tylko i wyłącznie o nim, a jedyne, co się liczy to zakup figurki lub innego gadżetu? „Jakie będą?” „Jaka fala?” „Czy nie wykupią?” Emocje i obawa pomieszana z niewyobrażalną wręcz ekscytacją. I to przeglądanie torebek oraz kodów. Niestety radość tuż po udanych zakupach błyskawicznie zanika. Czujesz się jakbyś czytał/a o sobie? Przykro mi, ale to poważne objawy, paskudnej choroby. Dlaczego?

W czasie polowania na gadżety wydziela się hormon szczęścia. Nasz umysł go uwielbia (pamiętacie szczury?). Po udanym zakupie endorfina zanika. Problem w tym, że nasz mózg pragnie więcej. Doskonale wie, że jego źródłem są gadżety, w związku z tym „rozkazuje nam”, aby nie tyle kupić, co polować na następne. Bo to właśnie polowanie, a nie posiadanie przedmiotu daje radość (produkuje endorfiny). Koło się zamyka. Może się to przerodzić w bardzo niebezpieczną i trudną do wyleczenia chorobę. Zdaję sobie sprawę, że trudno w to uwierzyć, ale tak jest. Po całkowitej utracie kontroli pojawia się uzależnienie. Celowo unikałem tej nazwy. Schorzenie to nazywa się syllogomanią – patologicznym zbieractwem. W naszym przypadku łączy się ono z zakupoholizmem. Jak już wspominałem nie da się chorobliwie kolekcjonować gadżetów bez ich maniakalnego kupna. I odwrotnie. Żaden zakupoholik nie wyrzuci ani jednego przedmiotu, mimo że na półce z trudem mieści się osiem Rarity z tej samej serii.

I tak oto uzależniliśmy się od kupna gadżetów, a nasz pokój zamienił w śmietnisko. Niestety osoba wydająca

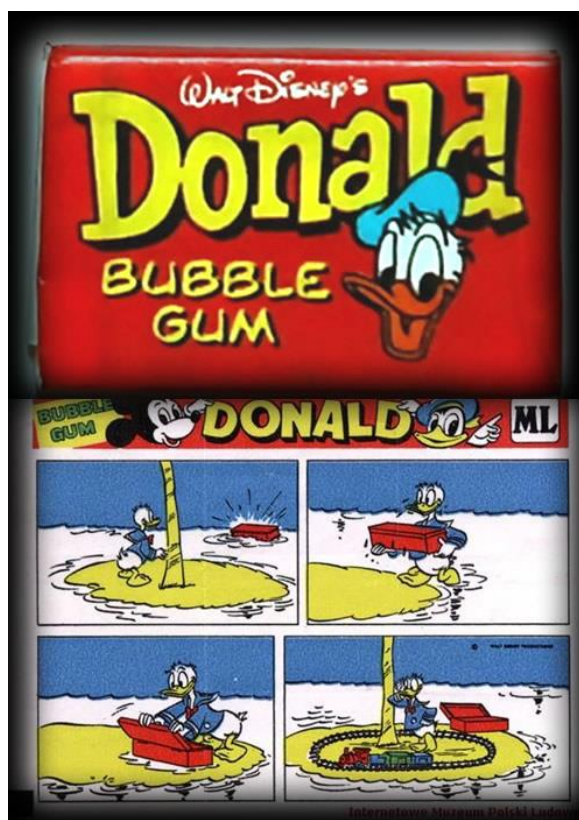




wszelkie oszczędności na gadżety oraz zastawiająca nimi pokój nie widzi problemu. Nazywa to „hobby”, a każdy przedmiot jest „potrzebny”. Wszyscy uzależnieni potrzebują pomocy z zewnątrz, sami sobie nie poradzą. Kogoś, kto wbije klin pomiędzy dwa koła wspomnianego mechanizmu, spróbuje uświadomić choremu, jak nisko upadł i wyciągnąć pomocną dłoń. Słowo klucz - spróbuje. To chory musi uświadomić sobie, że musi przyznać się przed samym sobą, że ma problem i poprosić o pomoc. Żadne terapie – tak, każde uzależnienie wymaga terapii, bez względu czy jest to narkomania, czy zbieractwo, nie pomogą, dopóki uzależniony sam nie dostrzeże problemu. Wszystkie inne próby są w większości przypadków skazane na porażkę. Wyrzucenie gadżetów pogorszy sytuację. Ten i tak skompletuje ją na nowo. Tak jak alkoholik pije po kryjomu, tak on będzie ukrywał nowe gadżety.

Najlepszym sposobem leczenia choroby jest zapobieganie jej wystąpienia. Tak rodzice, jak i fani powinni kontrolować samych siebie, swoje postępowanie oraz wydatki, aby nie zabrnąć zbyt daleko. Jeśli trzeba, uderzyć pięścią w stół, powiedzieć dość i porozmawiać z dzieckiem. Niestety, trudno w to uwierzyć, ale zakupoholizm czy maniackalne zbieractwo – cały czas mówimy

o kupnie gadżetów związanych z *My Little Pony* – wymaga długotrwałej, wyjątkowo trudnej terapii. Łatwiej wyjść z narkomanii niż z zakupoholizmu czy patologicznego zbieractwa! Podsumowując. Zanim kupicie kolejną Rarity z n-tej fali, zastanówcie się proszę. Naprawdę jej potrzebujecie? Może jedna wystarczy? Nie chcecie przecież wylądować na „meece”. I nie. Nie mam tu na myśli ponymeetu, a meeting osób uzależnionych na najbliższym oddziale otwartym oraz rozmów z psychiatrą.



# Kucyki a ekonomia

## Kiedy nadejdzie koniec fandomu?

»Linds

**Patrzę tak sobie na panoramę warszawskiego centrum, które zdobi kilka drapaczy chmur. Prawie wszystkie, bo nie licząc prezentu od przyjaciół ze wschodu oczywiście, są pomnikami ekonomii. Powstałe po wprowadzeniu kapitalizmu do naszego kraju. I tak zastanawiam się, jak zacząć ten felieton, który planowałem napisać od kilku miesięcy. Zapewne i tak wielu z was uzna ten tekst za bezwartościowy bełkot bez pomyślenia o tym, że dzisiejszym światem rządzi gospodarka. Rządzą pieniądze. Rządzą ekonomia.**

Dzięki ekonomii możemy spróbować znaleźć odpowiedzi na 3 najbardziej nurtujące fandom pytania.

### Kiedy skończy się generacja G4?

### Czy będzie to koniec fandomu?

### Po jakim czasie po skończeniu G4 skończy się fandom?

Teraz jest chyba najlepsza okazja na zadanie sobie tych pytań – jesteśmy już po premierze 4. sezonu, u części ludzi wybuchła wielka euforia, teraz trzeba nieco ostudzić emocje.

Ale zacznijmy od początku.

Nie raz się przekonałem o tym, że ludzie w fandomie myślą, że kucyki zostały nam wręcz zesłane z niebios. Lauren Faust naszym bogiem, bo gdyby nie ona, nie byłoby kucyków! Nie byłoby bronies i pegasis!

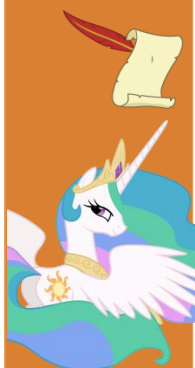
## BZDURA!

Wszystko to zawdzięczamy ekonomii. Nie wierzycie? Prześledźmy po kolei historię marki My Little Pony. Od razu zaznaczę, że ta historia będzie bardzo uproszczona.

Hasbro Toys Enterprises, powszechnie znane po prostu jako Hasbro, z siedzibą w Pawtucket na Rhode Island, obecnie jest drugim na świecie przedsiębiorstwem zajmującym się produkcją zabawek. Zostało założone przez Henry'ego i Hillelego Hassenfeldów w 1923 roku – niektóre źródła podają rok 1940 z tej racji, że dopiero wtedy, zamiast skupiać się tylko na produkcji zestawów farb, postanowili wydać pierwszą zabawkę – zestaw z lekarzem i pielęgniarką. W 2002 roku firma zatrudniała już ponad 7 000 pracowników.

Na swoim koncie mają zabawki związane z takimi markami jak My Little Pony, Littlest Pet Shop, G.I. Joe, Furby, Transformers, PlayDoh, czy nawet Park Jurajski. Hasbro współpracuje przy tworzeniu marek Marvela, Angry Birds, Monopoly, Twister, Star Wars czy Ulicy Sezamkowej. Dodatkowo Hasbro odpowiada też za lubianą przez wielu w fandomie karciankę Magic: The Gathering.

Już tutaj zwrócę uwagę na słowo klucz. **Przedsiębiorstwo.** Wedle najprostszej definicji, jaką poznaje się na studiach kierunków ekonomicznych, przedsiębiorstwo jest organizacją prowadzącą na własny rachunek działalność produkcyjną lub usługową w celu osiągnięcia określonych korzyści. Ta definicja i tak jest zbyt ładna, bowiem w rzeczywistości „określone korzyści” zawsze sprowadzają się do zysku. Owszem, może być jeszcze takie coś jak



przykładowo realizacja misji przedsiębiorstwa (np. zadowolenie wszystkich klientów), jednakże wszystko to, to jedynie części składowe, dzięki którym realizowany jest ostateczny cel – osiągnięcie zysku, a później jego maksymalizacja o ile się da. I ta maksymalizacja zysku jest podkreślana w większości bardziej już konkretnych definicjach przedsiębiorstwa.

Przejdźmy do roku 1981. Do Urzędu Patentowego wpływa wniosek o przyznanie patentu na wzór zdobniczy dla zabawki stworzonej przez Bonnie Zacherle przy współpracy z rzeźbiarzem Charlesem Muechingerem i menedżerem Stevem D'Aguzzo. Patent przyznano 2 lata później i wtedy zaczęła się produkcja kucyków pierwszej generacji.

W tym miejscu należy zdefiniować, czym jest popyt, by część z was nie pogubiła się w dalszym ciągu tego wywodu. Mówiąc najprościej jak się da, popyt to wskaźnik pokazujący ilu klientów jest gotowych kupić dany produkt przy danej cenie.

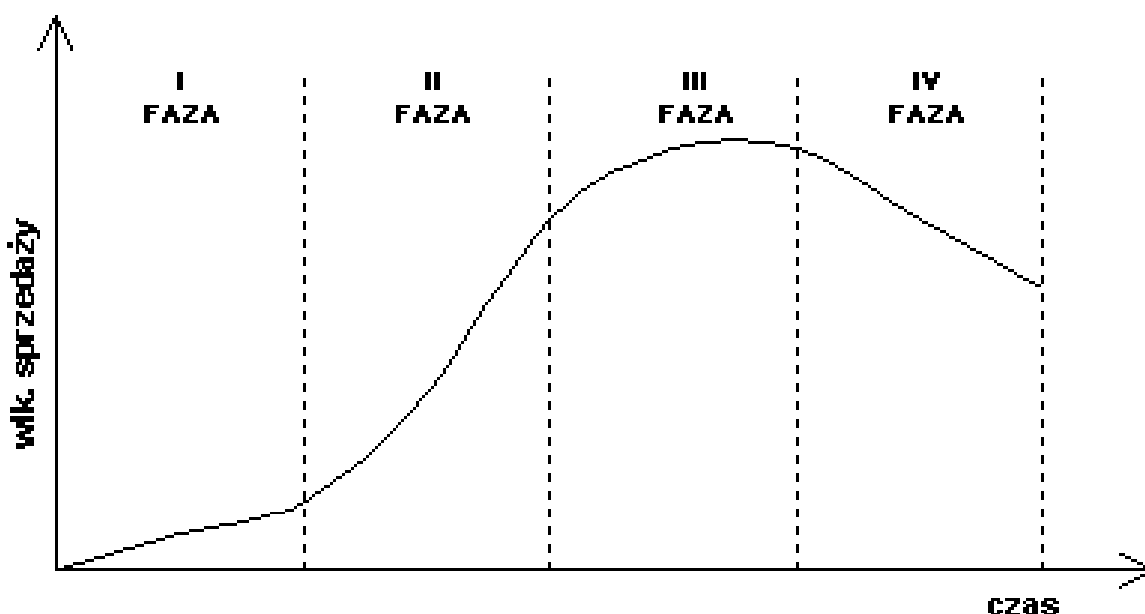
Jak się okazało, wprowadzenie kucyków było strzałem w dziesiątkę dla Hasbro,

bowiem popyt rósł i rósł. Trafnie dostrzeżono zapotrzebowanie na tego typu zabawki dla małych dziewczynek. Smaczku dodawały różne serie kucyków np. unikalna seria Birthflower Ponies, która składała się z 12 kucyków odpowiadającym danemu miesiącowi w roku, które można było kupić tylko w sprzedaży wysyłkowej, płacąc za pomocą *Horseshoe Points*. Te zaś otrzymywało się za zakup w sklepie produktów normalnej serii MLP.

Jako ciekawostkę dodam, że już wtedy wykształciła się sfera męskich fanów MLP. Nie byli wówczas nazywani bronies – nazwa ta wykształciła się dopiero przy generacji 4. – i nie spotykali się chociażby dlatego, że internet nie był aż tak rozpowszechnionym, a i ta grupa społeczna nie była jakaś wielka – podejrzewam, że obecnemu fandomowi pod względem wielkości nie dorastał do pięt. Prawdopodobnie wielu tych fanów nie wiedziało nawet o tym, że poza nimi są jeszcze inni faceci lubiący koniki.

Seria G1 była na tyle popularna, że trwała aż 12 lat. I dziwnym trafem mamy dziurę w historii – lata 1995-1997. Co się wtedy działo? Przecież kucyki dobrze się





sprzedawały! Ba, sprzedawano je nie tylko w USA, ale też m.in. w Europie! Marketing założony przy promowaniu produktu był dobry przez tyle lat, szłoby więc pomyśleć, że osiągnięto szczyt geniuszu marketingowego!

Sprzedaż kucyków spadała, a z czasem Hasbro zaczęło dopłacać do produkcji. Mówiąc wprost, angażowanie się w pierwszą generację przestało im się opłacać.

Podobnych zapaści było w historii marki jeszcze 3 razy – przy każdej kolejnej generacji.

Tutaj ujawnia się istnienie **cyklu życia produktu** - podstawowego pojęcia w dziedzinie marketingu.

W najprostszym ujęciu, cykl życia produktu to okres, w którym produkt pozostaje na rynku. Za „narodziny” uznamy moment wprowadzenia produktu na rynek, za „śmierć” moment, gdy produkt już się nie sprzedaje, a przedsiębiorstwo postanawia już go nie wspierać.

W cyklu życia produktu wyróżniamy 4 fazy:

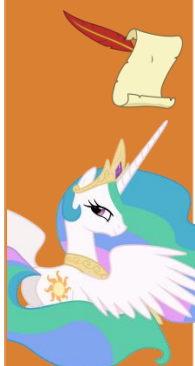
- **Faza I** – wprowadzenie produktu na rynek. Wielkość sprzedaży jest niewielka.

Długość tej fazy jest jednak różna. Przykładowo konsole, czy głośne gry jak np. seria *Call of Duty*, czy ostatni hit, *Grand Theft Auto V* – w ich przypadku faza I trwa w zasadzie chwilę, często nawet minimalną.

- **Faza II** – wzrost! Z biegiem czasu sprzedaż produktu rośnie coraz szybciej i szybciej. Jakies przykłady w praktyce? Proszę bardzo, pierwszy lepszy z brzegu! *Grand Theft Auto V* pobiło 7 rekordów Guinnessa związanych ze sprzedażą m.in. za bycie grą, która najszybciej zarobiła miliard dolarów i wygenerowanie największych zysków w ciągu pierwszych 24 godzin od premiery gry. I gra się dalej sprzedaje na poziomie, który właściciele Rockstar Games musi bardzo zadowalać.

- **Faza III** – inaczej faza dojrzałości produktu, czyli nasycenie rynku produktem. W tej fazie wielkość sprzedaży produktu osiąga swój najwyższy poziom, po czym popyt zaczyna spadać. Tym samym zaczyna spadać sprzedaż.

- **Faza IV** – spadek. Sprzedaż produktu spada. Nie ma tutaj jakiejś reguły co do tego, jak szybko to się dzieje. Po tej fazie występuje koniec cyklu życia produktu. Produkt staje się dla przedsiębiorstwa



niewygodny – z czasem ztraca się zysk, do produktu firma musi zacząć dopłacać (np. producent przy fazie produkcji, albo detalista przy magazynowaniu produktu, gdy mowa o sytuacji, kiedy ma się więcej produktu niż się sprzedaje)

Wykres zawarty w tym tekście ukazuje najprostszy cykl życia produktu. W zależności od produktu pewne fazy mogą się powtarzać albo przeciągać – wszystko zależy od strategii przedsiębiorstwa, umiejętności prowadzenia dobrej akcji marketingowej i umiejętności manipulowania ceną oraz ludźmi. Przykra prawda, ale na tym przede wszystkim polega marketing – na manipulacji, ponieważ ty, jako marketingowiec, masz przekonać konsumenta do tego, że ma kupić produkt, który ty masz wypromować. Możesz się z tym nie zgadzać, możesz sam go nie używać, ale masz jak najwięcej ludzi przekonać do tego produktu.

Wracając do wątku powtarzania się pewnych faz cyklu życia produktu, może dojść do czegoś, co osobiście nazywam renesansem produktu – jest sobie pierwszy cykl życia, rynek jest zmęczony produktem, po czym w pewnym momencie on odżywa i sprzedaż znów rośnie. Może się tak stać np. kiedy nagle powróci moda na dany produkt albo firma wyda jego nowszą wersję.



Chwila, chwila! Ale my tu mówimy o serialu! Co ma marketing i sprzedaż produktu, ten cały ekonomiczny bełkot do serialu?!

Ma i to wiele.

Przełożmy teraz to wszystko na nasz fandom i kucyki. W jakim miejscu ustawimy sprzedaż kucyków 4. generacji, gdzie – co trzeba jak najbardziej zauważyć – serial *My Little Pony: Friendship is Magic* powstał przede wszystkim jako materiał promocyjny dla zabawek, na którym można przy okazji dodatkowo zarobić dzięki sprzedaży płyt DVD? Jeżeli ktoś wierzy, że serial powstał tak o, dla zadowolenia ludzi siedzących przed telewizorami to – przepraszam za bezczelność – ale polecam w końcu dorosnąć. Nic nie dzieje się bez przyczyny, a na świecie nie ma już św. Mikołajów. Wszystko dzisiaj jest robione dla określonego zysku.

Serial już teraz swoje zadanie spełnił i to z nadwyżką. Nie mówię tu o reklamach w The Hub czy w innych kanałach, na których serial się emituje, ale o fandom. Wykreował się fandom, który zdecydowanie zwiększył zapotrzebowanie na zabawki i gadzety kucykowe – nie ukrywajcie, wielu z was kupiło przynajmniej jednego blindbaga albo myślało o tym. I to zapotrzebowanie teraz spełnia nie tylko Hasbro. Nie tylko firmy z podróbkami typu Fillies. Zapotrzebowanie te spełniają również ludzie z fandomu (pluszaki, fanfiki, arty)... Marka My Little Pony stała się najbardziej dochodową marką franczyzową Hasbro przynosząc aż 43% zysków (dla porównania marka zajmująca 2. miejsce – Nerf – przynosi zysk 27%).

W zasadzie moglibyśmy się pokusić o zrobienie statystyk, by sprawdzić, jakie udziały na rynku bronies i pegasis ma Hasbro, a jakie mają pozostali dostawcy stuffu. Niestety, wykonanie tego raczej graniczyłoby z cudem, szczególnie że



niektórzy nie chcą się wychylać otwarcie – Hasbro za użyczenie praw do marki żąda przynajmniej 10 tys. dolarów i wysokiego procentu od sprzedanego przedmiotu, zaś nieposiadanie praw, a otwarte prowadzenie biznesu mimo tego, może doprowadzić do rozprawy sądowej. Wiadomo, że Hasbro nie ruszy na wojnę, byłaby to walka z wiatrakami, ale zagrożenie w pewnym stopniu jednak jest.

Wracając do postawionego wcześniej pytania – na razie nic nie mówi się o zakończeniu generacji 4., co najwyżej tu i ówdzie kręą się plotki, że IV sezon naszego serialu ma być tym ostatnim. Jeżeli te plotki są prawdziwe, mamy już pierwszy przejaw tego, że wbrew wszelkim pozorom, Hasbro już nie opłaca się dalsze dokładanie do interesu i finansowanie produkcji serialu. Jednakże, czy te plotki mają sens? Coraz mniej pieniędzy, podczas gdy przy ostatniej premierze 4. sezonu mieliśmy okazję zauważyć wyraźną poprawę animacji? Przy 3. Sezonie ta teoria miałaby sens, bo tam liczba odcinków była bardzo mała, zaś obecny sezon ma mieć tyle samo odcinków, co sezon 1. Chociaż może to dla zaspokojenia głodu fandomu, by móc go spokojnie zostawić... ?

Plotki mogą mieć tym bardziej sens, jeśli weźmie się pod uwagę kryzys gospodarczy panujący w USA (najgorszy kryzys w USA od lat, na szczęście do Czarnego Czwartku jeszcze daleko), a który jeszcze niedawno odcisnął mocne piętno na światowej gospodarce.



Poza tym wiele idzie dostrzec w samym fandomie – o ile jeszcze z 1,5 roku temu normą było, że w wielu miastach podczas pomyłek urządzano wyprawy do Smyka na zakupy i zawsze był duży zestaw kucyków na meecie, tak teraz jest to rzadkość, część ludzi na takowe zakupy chodzi indywidualnie, poza meetem. To sprawia wrażenie, że powinniśmy ustawić generację 4. na szczycie fazy III lub nawet w tej części fazy, kiedy zaczyna spadać sprzedaż.

Na szczęście są sposoby zweryfikowania ekonomicznych informacji. Dzięki pomocy Skradacza udało mi się dotrzeć do aktualnych materiałów informacyjnych Hasbro dla inwestorów.

Co możemy zauważyć na starcie? Po przyjrzeniu się danym z 2011 i 2012 roku (brak z 2013, ponieważ podsumowania robi się zazwyczaj po zakończeniu roku finansowego) możemy zauważyć spadek zysku operacyjnego z prawie 594 000\$ do około 552 000\$. Jednakże długoterminowe zadłużenie firmy uległo prawdopodobnie stagnacji – po latach wzrostu, w 2012 roku obserwujemy lekki spadek długu, prawdopodobnie osiągnięty dzięki inwestycjom fandomu w zabawki Hasbro. Mniejszy zysk i jednocześnie zastopowanie wzrostu długu? Jedyne wniosek, jaki mi się tu nasuwa to stwierdzenie, że zysk jest mniejszy, bo pieniądze wydano, by spłacić część długu.

Hasbro wskazuje w swojej ulotce informacyjnej, że w latach 2010 – 2012 marka rozwinęła się aż o 67%. Wynik wręcz fenomenalny!

Myśleliście, że serial oglądają tylko faceci? Nonsens! Przedsiębiorstwo informuje, że w Hiszpanii serial ogląda 67% tamtejszych dziewczyn, a w Brazylii zaś 70%.



## Czas powyciągać wnioski...

Szczerze się przyznam, że pisałem ten artykuł z myślą, by wskazać na rychły koniec 4 sezonu. Dlaczego? By wyleczyć fandom z myślenia, że kucyki w obecnej postaci będą zawsze. Nie, nie będą. Wcześniej, czy później nadejdzie czas, gdy generacja 4. się skończy.

Teraz odpowiadając na po kolei postawione wcześniej pytania...

### Kiedy skończy się generacja G4?

Przy obecnym stałym rozwoju marki może się zdarzyć, że generacja 4. Będzie jeszcze długo wspierana. Ewentualnie może się zdarzyć, że w przyszłości przestaną wspierać tę generację w Ameryce, zaś będą jeszcze dbać o to, by zarobić na niej jak najwięcej na rynkach wschodzących – statystyki Hasbro wyraźnie wskazują, że to tam najszybciej zwiększa się sprzedaż marki MLP. Ameryka Północna oczywiście prowadzi, ale podczas, gdy generacja 4. będzie powoli kończyć żywot na rynkach wschodzących, Amerykę Północną będzie zdobywać już nowa generacja.



Najbardziej prawdopodobnym scenariuszem jest to, że Hasbro po prostu zakończy produkcję serialu, może nawet i na 4. sezonie, a sprzedaż zabawek generacji 4. będzie kontynuować. Dlaczego miałyby tak być? Produkcja serialu pochłania niemałe pieniądze, do tego niedawno wydatki jeszcze zwiększono. Faktem jest jednak, że Hasbro od wielu lat walczy z długiem i stara się zaoszczędzić pieniądze, na czym się da. Tutaj jako ciekawostka... przypomnijcie sobie, jaką liczbę pracowników Hasbro w 2002 roku podał na początku roku? Ponad 7 000. Wiecie, że przez 10 lat liczba pracowników zmniejszyła się o ok. 1500 pracowników, a w 2013 roku zaś liczba pracowników wynosiła już tylko 5 000? Niby nic wielkiego, bo wolne tempo, ALE oszczędność na pracownikach polega nie tylko na zwolnieniu ludzi, ale też i na zainwestowaniu w maszyny, które mają ludzi zastąpić, czyniąc w przyszłości produkcję tańszą. Dlatego zwolnienie tylu ludzi zostało rozciągnięte na okres 10 lat. Nie można wiecznie oszczędzać tylko na pracownikach.

### Czy będzie to koniec fandomu? Po jakim czasie po skończeniu G4 skończy się fandom?

To NIE będzie koniec fandomu. Hasbro zarabiać będzie musiało, więc po wyczerpaniu się generacji 4., wprowadzi kolejną. Przy sukcesach obecnej, mogą być bardzo chętni do stworzenia nowego serialu. Efekty tego mogą być różne. Na pewno jednak znajdą się zarówno zwolennicy nowej generacji, jak i przeciwnicy. Generalnie to, ile pożyje fandom zależy od ludzi – czy zawarte w fandomie kontakty się utrzymają, ale też i tego, czy artyści i inni twórcy fandomowi będą mieli popyt na swoje wyroby. Czy będą robili dalej na starą generację, czy może przerzucą się na nową? A może i to, i to, w zależności od zamówień? Ostatnia wersja jest najbardziej prawdopodobna.



Według mnie fandom jakoś się będzie trzymał. W zależności od tego, jaka będzie kolejna generacja, fandom będzie się miał lepiej lub gorzej. Nie wymrze całkowicie, ale w najgorszym wypadku fandom może się zmniejszyć, może nawet i o połowę. Ktoś na pewno zostanie, chociażby ze względu na przywiązanie do ludzi poznanych dzięki kucykom i ze względu na nostalgię, że gdy był ten serial, to było lepiej.

Weźmy jeszcze pod uwagę inny czynnik. Dorastanie. Nie mam tu na myśli osób, które były bronymi, a potem stwierdzili, że wyrosli z kucyków i je rzucają, bo to nie jest dla dorosłych. Chodzi o to, że każde z nas wcześniej, czy później dorośnie. Usamodzielni się i będzie musiało samo dbać o siebie, swój dom. Będzie musiało pójść do pracy i dbać przede wszystkim o to, by utrzymać siebie. Z czasem, jeśli się nam poszczęści – czego życzę ze szczerego serca – każde z nas założy swoją rodzinę. Wtedy takie rzeczy jak fandom odchodzą na bok. Liczyć się będzie rodzina, utrzymanie jej, wychowywanie dzieci. No, chyba że olejecie rodzinę i skupicie się na kucykach. Wtedy tylko wykażecie się swoim egoizmem.

Zaś jeśli nie olejecie rodziny, zaś chcecie powiedzieć *bronym jest się w sercu* lub inne moralności tego typu... zgoda, to do pewnego stopnia jest racja, jednakże im więcej bronych skupia się bardziej na rodzinie, tym mniej bronych aktywnych w fandomie. To się z czasem będzie mogło rzucić w oczy, a to może demotywować kolejne osoby do aktywności. Albo mogą wykształcić się nowe elity, które koniec końców, niektórych ludzi też potrafią zdemotywować do fandomu.

Tutaj ciężko określić jak się ma sytuacja i jak się będzie miała, ponieważ nie posiadamy za bardzo badań struktury wiekowej członków fandomu, nie możemy więc jasno stwierdzić, czy jesteśmy

społeczeństwem starzejącym się, czy młodym.

*Wychowamy dziecko na brony'ego!*

Drogie koleżanki, drodzy koledzy. Czy słyszeliście o czymś takim jak *wojna pokoleń*?

Ale to już na inny felieton. Może go napiszę.

Mój cel został zrealizowany. Podsumowując na koniec – na razie sytuacja z serialem ma się w miarę dobrze, aczkolwiek nie wolno nam przestawać czuwać na warcie. Fandom po skończeniu serialu nie upadnie, co najwyżej się mocno osłabi.

Żeby nie było, że się wymądrzam, to i nieco samokrytyki – miałem się skupić całkowicie na ekonomii, a poleciałem z ekonomii przez marketing do socjologii.



*Derp.*



# Airsoftowy Brony

## Połączenie militarnego hobby z MLP

» Foley

**O airsofcie już kiedyś pisałem artykuł. Teraz do tematu powracam, głównie dlatego, że możliwe, iż zaciekawię Was, drodzy czytelnicy, tym jakże interesującym hobby. A prawdę mówiąc, kwalifikowany jest jako sport. Sport ekstremalny.**

Co to jest airsoft? Zakładam, że część z Was nawet o nim nie słyszała. Zakładam jednak, że wiecie, czym jest paintball. ASG, czyli Air Soft Gun jest do niego zbliżony, z tą różnicą jednak, że my używamy lepiej odwzorowanych replik, a strzelamy plastikowymi kulkami, najczęściej kalibru 6mm.



Repliki broni palnej, czyli karabiny ASG są odwzorowane bardzo dokładnie, w skali 1:1. Dzielą się na trzy kategorie:

- sprężynowe, gdzie kulkę wypycha sprężone powietrze, a po każdym strzale należy replikę przeładować. Dobre modele zaczynają się już od 50 PLN;

- elektryczne, które działają na podobnej zasadzie, jednak tutaj sprężynę naciąga silniczek elektryczny, a nie nasza ręka. Te modele kosztują już ponad 300 PLN, tańsze to po prostu niewiele warty chłam;

- gazowe, w których kulkę wyrzuca specjalny sprężony gaz. Ceny zaczynają się od około 80 PLN, jednak ze względu na konieczność dokupienia gazu są niezbyt ekonomiczne.

Tyle o nudnej mechanice, czas na coś ciekawszego. Otóż na czym polega rozgrywka ASG? To już zależy od samych graczy. Najczęstszym scenariuszem jest podział na dwie drużyny, z których jedna atakuje, a druga się broni. Im więcej osób mamy do dyspozycji, tym ciekawsze i bardziej skomplikowane rozgrywki można tworzyć. Przytoczę tu dużą imprezę (*Karbala 2013*), która rozegrała się we wrześniu w Woli Wodyńskiej, zbierając graczy z całej Polski, a nawet zza granicy. Duży teren, działania nocne i dzienne, a przede wszystkim 450 osób! Z czego tylko dwóch, a przynajmniej tylko o tylu mi wiadomo, było członkami naszego fandomu. Tak, dwóch broni na ponad cztery setki. Uznaliśmy, że to zdecydowanie za mało i konieczne jest rozpropagowanie tego sportu wśród nas. Łatwiej bowiem brony'ego namówić na ASG niż airsoftowca na MLP.



Co to w ogóle daje? Odpowiedź może być różna. Można spotkać ciekawych ludzi, aktywnie spędzić czas, a także poczuć adrenalinę. To ostatnie głównie na większych imprezach, dlatego przytoczę tu również *Karbałę*. Ciemna, bezksiężycowa noc. Pokażny fort, z wieżyczkami strażniczymi, wypełniony przynajmniej setką ludzi. Nagle rozlegają się charakterystyczne dźwięki replik, w oddali widać zbliżające się pojazdy, w tym transporter opancerzony na czele. Przeciwnicy atakują ze wszystkich stron, dookoła latają granaty, słychać wybuchy, rozpoczyna się chaos... Prawda, że interesująca opcja?

Przytoczę jeszcze, że owe „granaty” są w zupełności bezpieczne, a jedynymi odłamkami są kulki, bądź groch. Tak, groch, bo ma podobne właściwości balistyczne do kulek, a jest tańszy.



Tak więc, drogi brony i droga pegasis, czy nie chcielibyście spróbować airsoftu? Zabawa jest naprawdę przednia, bez względu na warunki fizyczne czy choćby płeć. Mówię całkiem poważnie, mi samemu

nie raz zdarzyło się dostać od przedstawicielki płci pięknej.

Może jeszcze jedna kwestia, mianowicie, jak zacząć? Kiedyś usłyszałem ciekawe zdanie na ten temat: *„Zbierasz grupkę kolegów, kupujecie takie same repliki na początek, paczkę kulek i okulary ochronne. Co weekend umawiasz się z nimi na strzelankę, a wkrótce uznasz, że to był świetny pomysł”*.



Cóż, jakaś porada to jest. Natomiast dla Was, drogie pucyki, proponuję albo znaleźć jakąś grupę w okolicy, albo porozmawiać na MLPPolska z innymi airsoftowymi pucykami [tutaj](#). Chętnie udzielę wszelkich informacji i odpowiedzą cierpliwie nawet na najdziwniejsze pytania. Co o ASG sądzą inni?

*Eternal:* „Pasja, adrenalina, przygoda, odpoczynek oraz poznanie innych ludzi, którzy kochają to samo, co Ty. Nie ma nic piękniejszego, jak spotkać ludzi, których cenisz, w miejscu, które kochasz (poligon itp.), ze sprzętem, który uwielbiasz, robiąc coś, co pozwala zapomnieć o trudach codzienności...”



# Kącik literacki

## *Sposób na Alcybiadesa* Edmunda Niziurskiego

» Foley

**Chciałbym Wam przedstawić propozycję kolejnej książki, skierowanej głównie dla młodzieży uczącej się czy też osoby pracujące, które chcą wrócić myślami do czasów szkolnych. Czego się wtedy nie robiło, nie? Edmund Niziurski to nie byle kto, a jego dzieło jest jednym z lepszych w swojej kategorii.**

Książka ma już swoje lata, co widać w fabule, jednak nadal jest godnym polecenia tytułem. *Sposób na Alcybiadesa* opowiada o czasach szkolnych czterech przyjaciół: głównego bohatera Ciamciary oraz jego kolegów: Zasepy, Pędzla i Słabego. Przewisko tego ostatniego było nadane głównie dla przekory, gdyż był najsilniejszy z całej klasy.



Akcja rozgrywa się w czasach, kiedy chłopcy zdali do ósmej klasy, co jest odpowiednikiem obecnej drugiej gimnazjum. Wiadome jest, że ich podejście do życia jako uczniów jest proste: „Robić, ale się nie narobić”. Niestety, kiedy profesorowie zauważają ogromne braki w wiedzy i lenistwo w klasie ósmej A, do której uczęszczają bohaterowie, sam Dyrektor angażuje się w przestawienie młodzieży „na właściwy tor”, czyli zmuszenie do nauki. Bohaterowie trafiają pod skrzydła straszego

polonisty Żwaczka, srogiego matematyka Dziadzi czy też chemika Farfali.

Wszystko to grozi ruiną wspaniałego trybu życia, który polega na uprawianiu sportu i leniuchowaniu w zacisznych ustroniach Lasku Bielańskiego, czy przytulnych podwórek. Wtedy to nasi bohaterowie rozpoczynają poszukiwania sposobu, który pozwoli im prowadzić dotychczasowe życie, a nie męczyć się zakuwaniem definicji z podręczników. Okazuje się, że tym, co może im pomóc są rzeczywiście „sposoby”. Tylko czym one są? Głównie opracowanymi przez uczniów podpowiedziami, jak postępować z jakim nauczycielem, żeby osiągnąć zamierzony cel. Zazwyczaj jest to, jak sprawiać wrażenie, że się umie, żeby profesor nie pytał. Całe dni leniuchować, czekając, co przyniesie jutro. Na dodatek znać wszystkie sposoby pytania przez nauczyciela, żeby być w stu procentach bezpiecznym. Urocze, prawda?



Bohaterowie rozpoczynają więc usilne poszukiwania kogoś, kto zdradzi im owe „sposoby”. Po długich perypetiach udaje się im znaleźć kogoś, kto zajmuje się ich



sprzedają. Niestety, mimo okazałej zrzutki, Ciamciarę i kolegów stać jedynie na „SPONE”. Pod tym tajemniczym kryptonimem kryje się Sposób na Alcybiadesa, czyli profesora od historii. Mimo, iż pedagog ten nie jest uważany za zbyt groźnego, bohaterowie uznają, że lepiej mieć „coś” niż nic.

Tak oto zaczyna się stosowanie „sposobu”. Co jednak stanie się, gdy sytuacja wymknie się spod kontroli? O tym możecie dowiedzieć się, czytając *Sposób na Alcybiadesa*.



Książka napisana jest bardzo dobrze i lekko, świetnie oddając środowisko szkolne. Czytający często może odnieść wrażenie, że doskonale rozumie bohaterów, czy kierujące nimi pobudki. Wszystko to wzbogacone jest dużą dawką humoru i śmiesznych sytuacji. Długość około dwustu stron powoduje, że jest to dobra lektura nie tylko dla osób pokroju Twilight, które pochłoną ją w jeden wieczór, lecz także dla tych, którzy nie przepadają za długimi tomami.

No i oczywiście prezentuję też mały fragment książki, jeden z moich ulubionych:

„- Czy możesz mi powiedzieć, Zasepa, jakie mamy strony?

- Lewą i prawą – odparł bez zająknięcia Zasepa. – Jeżeli zaś chodzi o strony świata...

- Chodzi o strony gramatyczne...

- Orzekające...

- Dosyć! – krzyknął Żwaczek. (...) - Słabiński, kto napisał „Latarnika”?

- Żeromski... On siedział w latarni na Rozewiu, ja tam byłem.

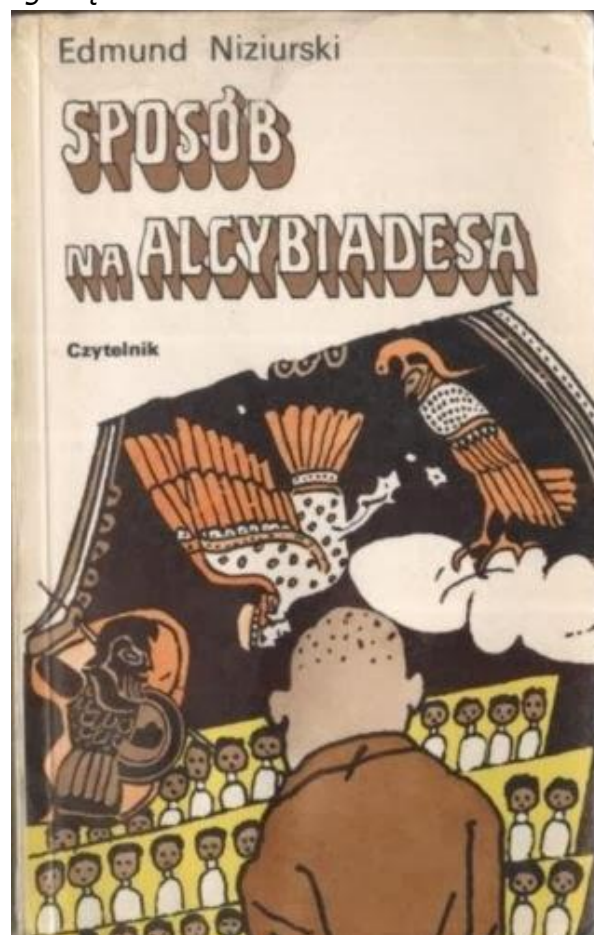
- Znakomicie. A może wiesz także, kto napisał „Chama”?

- „Chama”?

- No... „Chama” i „Nad Niemnem”...

- „Chama nad Niemnem”?!

Profesorowie spojrzeli po sobie ze zgrozą.”



# Kącik filmowy

## Kinematografia okiem brony'ego

» bobule

**W tym miesiącu tematem przewodnim będą samochody i to samochody nie były jakie. Na warsztat wezmę tegoroczną perełkę, czyli „Wyścig”, oraz film Clinta Eastwooda „Gran torino”.**

### Wyścig (2013)



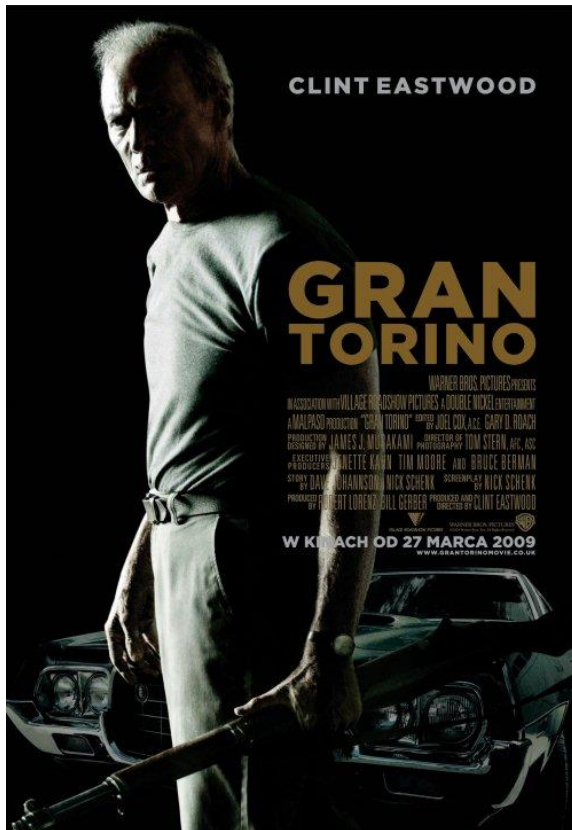
Nie będę ukrywał, że historia przedstawiona w tym filmie jest z gatunku tych, których zepsuć się nie da. Film opowiada historię, która wydarzyła się naprawdę. Kojarzycie Nikiego Laudę i Jamesa Hunt'a? Jeśli nie, to po tym filmie zapamiętacie ich na pewno. Otóż cała fabuła opiera się na rywalizacji pomiędzy tymi dwoma kierowcami i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie dwie kwestie. Pierwsza, że obaj różnią się od siebie diametralnie,

druga, że wypadki chodzą po ludziach. Jeśli chodzi o film, to jest on zrobiony świetnie, idealny do oglądania na dużym ekranie. Sądzę, że na małym ekranie sceny wyścigów również będą robiły wrażenie. Choć jest to film sportowy to jednak nie okłamujemy się, wartości, jakie za sobą niesie wykraczają poza sportową rywalizację. Dostajemy tutaj kilka poważnych pytań. Po pierwsze, do jakiego momentu warto ryzykować życie. Po drugie, dlaczego warto ryzykować życie. Po trzecie, jak ważna jest rywalizacja w życiu człowieka. Po czwarte, czy po upadku jesteśmy w stanie się podnieść? Czy może są takie upadki, z których już nie ma wyjścia i nic nam nie pomoże? Do tego dodajmy jeszcze rolę kobiety w życiu mężczyzny i mamy unwersalny film o życiu, dla mężczyzn, ale nie tylko. Ponadto Daniel Brühl grający Nikiego Laudę, jak dla mnie rola co najmniej świetna, przy, której Chris Hemsworth ze swoją klatką Thora i rolą Jamesa Hunt'a wypada blado (choć nie sposób docenić tego, że jednak musiał sporo ciała stracić, żeby pasować do tej roli. „Przypakowany” kierowca rajdowy raczej średnio by tu pasował). Acha i jeszcze jedna ważna kwestia, przez cały film coś się dzieje. Nie ma tak, że jesteśmy zanudzani dialogami czy krajobrazem. Dostajemy opowieść o życiu, o ogólnym wydźwięku nie do końca radosnym, jednak sam film jest mimo wszystko mega pozytywny. Reasumując, jest to film, który wbija w was w fotel, a potem zmusi do myślenia. Jak dla mnie jest to kinematografia najwyższych lotów.

Ocena: 9/10



## Gran Torino (2008)



Z Clintem Eastwoodem to jest tak, że im jest starszy, tym jest lepszy. Aktor, chyba najbardziej znany ze spaghetti westernów Sergio Leone, a także jako odtwórca roli Brudnego Harry'ego, jest postacią niemal kultową. Dodajmy do tego, że jako reżyser również nie zawodzi. To właśnie on stał za takimi filmami jak „Za wszelką cenę”, „Listy z Iwo Jimy”, „Sztandar chwały”, czy właśnie „Gran Torino”. Historia w „Gran Torino” jest prosta niczym drut. Waltowi Kowalskiemu, granemu przez Clinta Eastwooda, zmarła żona. Jednak Eastwood to Eastwood, nie będzie przecież siedział z tego powodu w kącie i płakał. Jak prawdziwy mężczyzna, jeśli ma jakąś żalobę, to tylko gdzieś tam, głęboko w serduszkach. Przeżywanie żaloby po śmierci żony utrudnią mu jednak sąsiedzi – Azjaci, którzy dla niego, amerykańskiego patrioty i syna tej ziemi są raczej zakałą, a nie podporą społeczeństwa. Niemniej ten film nie byłby wart obejrzenia, gdyby nie sposób w jaki przedstawiony zostało walczenie ze stereotypami. Walt pomimo

swoich odczuć do obcych jest jednak patriotą, a co najważniejsze, jest człowiekiem z zasadami, których się będzie trzymał aż do śmierci. Dłuższe zaznajomienie Walta z nowymi sąsiadami kończy się dosyć dziwną znajomością, jaką z nimi zawiera, gdyż ci są Azjatami. Oczywiście osią tego wszystkiego jest samochód produkcji amerykańskiej, czyli Ford Gran Torino. Choć samochód przez cały film jak gdyby stoi gdzieś z boku, to jednak cały czas bohaterowie się do niego odnoszą.

Walt Kowalski jak przystało na prawdziwego Amerykanina cały czas nosi przy sobie broń i zawsze jest gotowy skopać komuś tyłek, gdy ktoś mu podpadnie. Nawet jeśli jest już w podeszłym wieku, to jednak nie da sobie w kaszę dmuchać. W filmie tym mamy również opowieść o przyjaźni, przyjaźni białego, starszego Amerykanina z młodym „żółtkiem”. Tutaj Clint Eastwood odgrywa rolę mentora i trzeba przyznać, że rola ta robi wrażenie. Film ten pomimo tego, że jest dramatem to jednak mimo wszystko śmieszy. Ciężko nie uśmiechnąć się, gdy widzi się kontrast pomiędzy postaciami z dwóch zupełnie innych światów, które jednak mimo wszystko grają w tej samej drużynie.

Jeżeli chodzi o zakończenie, jest ono świetne. Znowu mamy „człowieka z zadami”, który broni słabszych. Choć zalatuje to odrobinę westernami, w których Eastwood grał przez lata, to jednak trzeba przyznać, że takie rozwiązanie akcji filmu jest niezwykle satysfakcjonujące, w szczególności dla widza.

Reasumując, jest to film, który pokazuje nam stereotypy, jednak ich nie utwierdza, raczej przedstawia ich przełamywanie. Udowadnia nam, jak trudno jest żyć trzymając się pewnych zasad. Jednak mimo wszystko utwierdza nas w przekonaniu, że posiadanie takich zasad jest niezmiernie ważne.





# Felietony redakcyjne

## Czyli o życiu, śmierci, kobietach, a nawet o kucykach

» różni ludzie

### Rozważania oficera Maremachtu, część 2 Kiepskie, bo polskie?



#### SPIDI von MARDER

Już dawno nie widziałem jakichś statystyk określających stosunek fandomu do polskiego dubbingu, a że wyniki są dość plastyczne, to nie chcę posiłkować się starymi. W skrócie, to większość rodzimego fandomu hejtuje polski dubbing. Można taką tendencję zauważyć w innych państwach, wiadomo mi, że Duńczycy, Francuzi czy Niemcy też wolą wersję oryginalną. Duński dubbing nie jest zły (fenomenalna Pinkie Pie!), francuski ujdzie, niemiecki jest niesłuchalny. Jednak rani mnie, kiedy często słyszę dość żywiołową krytykę naszej edycji. Pomijam już, że zdecydowana większość fandomu jej nie widziała lub zapoznała się z dosłownie pojedynczymi odcinkami.

Najpopularniejsze są dwa zarzuty: pierwszy, to złe głosy, a drugi to błędy w tłumaczeniu. Z pierwszą kwestią nie sposób dyskutować, gdyż to kwestia gustu. Są pewne kategorie, w których można to obiektywnie oceniać, jak dykcja, skala głosu lub umiejętność modyfikowania go w zależności od potrzeby, a także gra aktorska. Nie sadzę, aby Polacy byli gorsi od Amerykanów. W końcu wielu naszych aktorów jest w Europie uważanych za mistrzów.

Błędy w tłumaczeniu podzieliłbym na dwie kategorie. Nie wszystko, co inne od

oryginału jest złe. Nie wszystko można dosłownie przetłumaczyć i zachować sens... a co najważniejsze, urok. Piję tutaj do piosenek, które nierzadko mają zupełnie inną budowę. Ponadto polskie dziecko to nie dziecko amerykańskie, więc trzeba trochę nagiąć rzeczywistość. Dla przykładu: cydr zmieniony w sok jabłkowy. Merytorycznie to jest poprawnie, bo ten cydr, który piją kuce, to soczek. Jednak nazwa „cydr” w Polsce kojarzy się z alkoholem i dzieci zadawałyby kłopotliwe pytania „tatusiu, a czemu te kucyki piją alkohol?”. No i pamiętajmy, że to nadal serial dla grupy wiekowej 4-10 lat. Małe dziecko ma gdzieś, czy Twilight zrobiła postępy od „zimy”, czy „zeszłej zimy”. Hiperanaliza to domena broniaczy, a na nich Hasbro i współpracownicy oglądają się tak, jak się oglądają.

Jeśli chodzi o błędy merytoryczne (palce, ręce, nieistniejące alicorny) to tutaj nie sposób bronić. Nie będę bawił się w adwokata diabła i szczerze przyznam, że te błędy są głupie i nie powinny się pojawić. Można je łatwo wyeliminować, wynajmując za flaszkę dowolnego broniego, który sprawdzi, czy palce w odniesieniu do Twilight mają sens. Jednak, tak między Celestią a prawdą, to w wersji angielskiej też nie brakuje głupich błędów („townspeople”, piosenka *A true true friend*).

No i aktualna jest stara prawda. Większość osób woli wersję, z jaką zapoznała się jako pierwszą.



## Po prostu bobulowe

### O tym jak fandom zabił Mystherię



#### bobule

Tę historię pewnie już dobrze znacie. Zaczęło się całkiem niewinnie, Mystheria, bardzo dobrze rozpoznawalna postać w naszym fandomie w pewnym momencie zniknęła. Nikt na to specjalnej uwagi nie zwrócił, natomiast czas mijał. Minął pierwszy miesiąc bez Mystherii, potem drugi, a przy trzecim nastąpiła burza. Tak jakoś dziwnie się złożyło, że to akurat był listopad i okolice wszystkich świąt, no więc nagle poszła plotka, że Mystheria umarła. Cóż muszę przyznać, że ciekawy to był troll. Oczywiście nie mówię, że gardzę ludźmi, którzy w to uwierzyli, bądź nawet stworzyli taką teorię spiskową (my Polacy tak mamy, lubimy tworzyć teorie spiskowe) raczej chciałbym podkreślić tę ślepą wiarę w to, że skoro ktoś powiedział, że Mystherii coś się stało, to najpewniej ona nie żyje. Ludzie! Żyjemy w XXI wieku. Informacje są dostępne na wyciągnięcie ręki, ale trzeba umieć z nich korzystać. Nie można każdej informacji, pogłoski, plotki brać za pewnik. Trzeba umieć analizować i patrzeć krytycznie na to, co inni ludzie starają się nam wcisnąć. Bo w 9 na 10 przypadków będą próbowali nam wcisnąć kit albo zwyczajny szajs. Rozumiem też, że zweryfikowanie hipotezy związanej z Mystherią było raczej mało możliwe, ale jednak mimo wszystko, trzeba umieć zachować zimną krew, a nie panikować jakby się było na pokładzie Titanica.

Jak ta historia się skończyła, pewnie już wiecie. Mystheria po trzech miesiącach nieobecności w fandomie znów powróciła do aktywnego w nim uczestnictwa. Cóż muszę

przyznać, że jestem pod wrażeniem. Szczególnie że wielu innych bronies mówi, że odchodzi z fandomu, po czym zjawiają się po dwóch dniach na forum / grupie jak gdyby nigdy nic się nie stało. Oczywiście nie mówię, że Mystheria odeszła, bo miała taki plan. Po prostu miała osobiste powody, każdy z nas czasami tak ma. Jedni muszą od fandomu odpocząć przez weekend, inni przez kilka miesięcy. Ponadto nie każdy z nas będzie tutaj w nieskończoność. Trzeba zdawać sobie z tego sprawę. Zwłaszcza że z czasem dochodzą nowe obowiązki, niezwiązane z kucykami, a z życiem prywatnym i pozostaje nam coraz mniej czasu na fandom.

Kończąc, żeby uniknąć zbędnego przedłużania. Zamiast zabijać kolejnego członka fandomu, gdy ten zniknie w tajemniczych okolicznościach, zajmijcie się drodzy bronies i pegasis sobą i działalnością na rzecz fandomu, bo jeśli kiedyś Mystheria odejdzie (z tego świata, bądź z fandomu. Czego ani jednego, ani drugiego jej nie życzę) to ktoś będzie musiał zapełnić jej miejsce, gdyż fandom musi się rozwijać, a nie pogrążyć w smutku i bólu tyłka.



# Komiks

» Tłumaczenie: Maker



## Podziękowania : )

» bobule

**Podziękowania dla:**

**Eljonka** – za okładkę,  
pomoc przy kalendarzu i  
długi wywiad,

**Sowy** – za wsparcie  
merytoryczne i zawsze  
trafną ocenę ludzkich  
zachowań,

**Salmonelli** – bo nie  
uporałbym się z tym  
wszystkim. W  
szczególności zaś za  
pomoc przy rekrutacji i za  
drobne korekty,

**Triste Cordis'a** – za dobre  
artykuły,

**SPIDIEMUvonMARDER** –  
za możliwość polegania na  
nim, jak również na jego  
tekstach,

**Foley'a** – za bycie świrem i  
recenzje fanfików,

**Cahan** – za to, że  
zaryzykowała i przysłała  
nam swoją recenzję,

**Silver Shilda** – za  
umożliwienie czytelnikom  
zgłębienia odmetów  
Wałbrzyskiego fandomu,

**Lindsowi** – za obszerny  
ekonomiczny wywód,

**Alcyone** – za tekst o  
esperanto,

**Discorss Bass'owi** i  
**Geraltowi of Poland** – za  
korekty,

**Proenix**a – za  
„dopieszczenie” okładki  
niemal na ostatnią chwilę,

**Matyasa Corry** – za to, że  
nie oddał żadnego  
swojego tekstu pomimo  
upływu dwóch miesięcy i  
za wspólne konferencje,

**Makerowi** – za dbanie o  
naszą stronę.

Wszystkim tym, którzy  
najchętniej by podkładali  
nam kłody pod nogi. Dzięki  
wam mamy sporo  
motywacji do pracy,  
dziękujemy!





## Przeglądarkowa Gra Roleplay w Uniwersum My Little Pony!

### System Roleplay

World of Equestria opiera się o dynamiczny System Roleplay, który pozwoli Ci stworzyć własną, unikalną postać i rozgrywać za jej pomocą interesujące i pełne przygód gry roleplay.



### System Mechaniczny

Nawet, jeżeli nie lubisz sesji RP to World of Equestria oprócz tego oferuje także system mechaniczny w którym możesz rozwijać swoją postać tak jak w wielu innych grach przeglądarkowych!

### Pomocna i miła ekipa

Nad prawidłowym działaniem gry stoi zgrana ekipa moderatorów i administratorów, którzy zawsze są chętni do odpowiedzenia na wszelkie twoje pytania i wątpliwości. Daj nam szansę, a nie pożałujesz!



<http://worldofequestria.pl>

 worldofequestria