

BROHOOFs!

Wywiad z Izeerem

Poznajcie świat typografii

Świat kucyków 2

"prawie" jak MLP:FIM i Simsy

Nr 1 (20)
Styczeń 2013

Daxnic
2014
2013

Nowy rok, nowe nadzieje, stare postanowienia, aż trudno uwierzyć w to, że Brohoof istnieje tak długo.

Tak jak w roku poprzednim przygotowaliśmy dla Was **brohoofowy kalendarz** - tym razem we współpracy z polskimi artystami. Mamy nadzieję, że będzie on towarzyszył Wam w waszych sukcesach i (oby mniej licznych) porażkach.

Składając ten numer miałem nie lada dylemat - przyszło sporo tekstów, wiele z nich bardzo dobrych. Na część z nich będziecie musieli niestety poczekać, gdyż nie zamierzamy was masakrować dziewięćdziesięcioma stronami tekstu.

W tym numerze aż trzy wywiady, jeden z Izerelem, który opowie wam o tajnikach typografii, dwa pozostałe z zagranicznymi muzykami - Aftermathem i Twitchem, przy czym ostatni z wymienionych połączony jest z artykułem o tej osobie.

Ponadto obszerny artykuł dotyczący swoistej „mitologii fandomu”. Wydaje mi się, że tekst ten może doprowadzić do ciekawej polemiki. Poza tym kontynuujemy dwie serie artykułów. Pierwsza dotyczy lokalnych fandomów. W tym numerze przeczytacie o bronies z Górnego Śląska. Druga skupia się na poszukiwaniu przez CMC cutie marków, są to artykuły opowiadające o ciekawych zainteresowaniach. Tym razem pod lupę weźmiemy postcrossing.

Skoro odbiegamy nieco od MLP:FiM (ale nadal pozostajemy w fandomie bronies) to nasz szalony recenzent gier Triste Cordis przygotował nie lada gratkę - recenzję Świata Kucyków 2. Śmiem twierdzić, że recenzja ta jest bardzo ekskluzywna, bo wątpię, by normalny recenzent zgodziłby się zrecenzować tę produkcję (bez walizki pieniędzy zaoferowanej przez naczelnego).

Reasumując, przed nami jeszcze dużo pracy. Mam jednak nadzieje, że z drobną pomocą czytelników po raz kolejny damy radę i rok 2014 będziemy mogli również uznać za udany.

Miłej lektury życzy,
bobule

Redakcja

Redaktor naczelny:

bobule

Współtwórcy:

bobule, Cahan, Foley, Fudi, Salmonella,
SPIDIvonMARDER, Triste Cordis

Korekta:

Bezi, DiscorssBass, Geralt of Poland, Leah,
Piotrek_EPKK,

Okładka:

Daxhie, Proenix, Stabi

Kontakt

Strona internetowa:

brohoof.pl

Uwagi i sugestie:

bobule@brohoof.pl

Facebook:

fb.com/GazetkaBrohoof

Dział na forum:

mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof

Wydania:

issuu.com/brohoof/docs

.pdf na dysku google

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



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
Redakcyjne oceny odcinków.....	8
Wieczna Wojna.....	12
Moje Małe ŁAAA: Przyjaźń Jest Orkowa	14
EPIC.....	15
The Sword Coast	17
Świat Kucyków 2.....	19
Wywiad z Izeerem.....	24
Śląscy bronies.....	26
Cutie Mark Crusaders koresponduje.....	30
Mitologia fandomu.....	32
Wywiad z Aftermath'em.....	38
Jak to szwedzki DJ podbił fandom.....	40
Kącik Vinyl Scratch i Octavii.....	43
Kącik Vinyl Scratch i Octavii.....	44
Kącik literacki Twilight Sparkle.....	45
Kącik literacki Twilight Sparkle.....	46
Kącik filmowy.....	48
Burnout Paradise: The Ultimate Box.....	52
Felietony redakcyjne.....	56
Komiks.....	58
Podziękowania.....	59

Więści ze świata

16 grudnia 2013

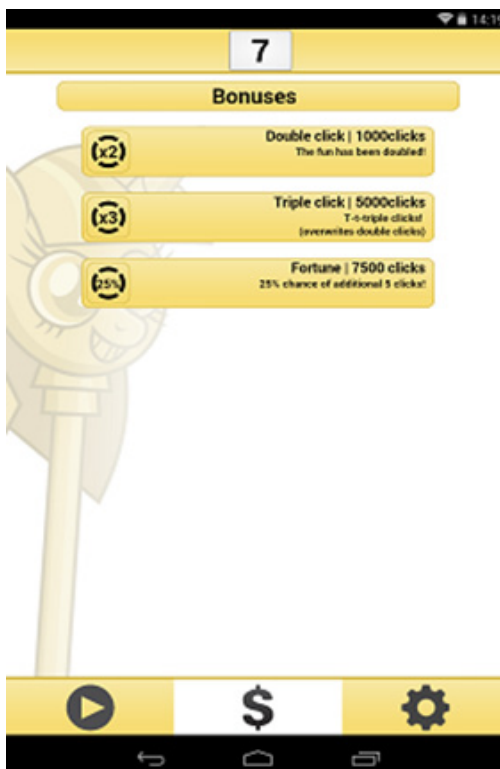
Premiera Derpy and Carrot Top's Epic: Vol. 1

Tego dnia miała premierę kolejna płyta znanego fandomowego muzyka Carbona Maestro. Miłośnicy takich tagów jak [orchestral] czy [industrial] powinni być zadowoleni.



22 grudnia 2013

Twicane Clicker



Powstała gra polegająca na zdobywaniu kliknięć. Po zdobyciu określonej ilości możliwe są do kupienia bonusy, pomagające w zdobywaniu dalszych kliknięć.

Aplikacja jest dostępna na Androida 2.1+, Windows Phone oraz Symbiana.

Gra aktualnie jest rozwijana.

Dodatkowe wiadomości na jej temat umieszczane będą na fanpage'u:

<https://www.facebook.com/twicane>

22 grudnia 2013

Choose your own adventure picture game - The Mansion

NavitasErusSirus stworzył grę, która najpewniej byłaby najnormalniejszą w świecie grą, gdyby nie fakt, że jest połączeniem gry paragrafowej z ponad 200-toma grafikami zamieszczonymi na Deviantarcie. W efekcie dostajemy historię, którą możemy sami doprowadzić do końca na wiele różnych sposobów. Gra dostępna w angielskiej wersji językowej.



22 grudnia 2013

Kolejna wersja My Little Karaoke

Ogrom nowych kucykowych piosenek, usprawnienia i optymalizacja wydajności - to wszystko w nowej płycie z dodatkami do gry. Szczegóły oraz link do pobrania znaleźć możecie tutaj.



23 grudnia 2013

Premiera The Lesser Knowns Vol.5 - New Beginnings

Fanów muzyki elektronicznej powinna zadowolić kolejna (piąta już) składanka z cyklu The Lesser Knowns.



25 grudnia 2013

Open Beta MLP RPG

MLP RPG wkroczyło w etap otwartej bety. Teraz pozostaje nam czekać na dalszy rozwój wypadków. Czy kombajn pod postacią Hasbro rozjedzie tą produkcję, czy może jednak doczekamy się jej premiery?



24 grudnia 2013

Super lesbian Horse RPG wyszło!



Cieężko powiedzieć, by była to jedna z najbardziej oczekiwanych „premier” tego sezonu. Niemniej cieszy nas fakt, że ta gra się ukazała.

Jeżeli chodzi o fabułę, zgodnie z nazwą trafimy do Equestrii w której to RD i Fluttershy są parą. Jest to gra przygodowa w której to nasze bohaterki chciały wykorzystać dzień wolny i spędzić go w swoim towarzystwie i wszystko byłoby ok, gdyby nie ich przyjaciółki, które wciągają je w na pozór proste do rozwiązania zadania.



25 grudnia 2013

Forest Rain's Christmas Special



W trakcie ponad godzinnego specjalnego Bożo Narodzeniowego show Forest Rain będziecie mieli okazję usłyszeć kilka piosenek z „Winter Nights” Pony-1Kenobiego, wywiad z nim, a także rozmowę przeprowadzoną z Cyril’em the Wolf. Wszystko oczywiście po angielsku.

24 grudnia 2013

Applejack z Equestria Girls w grze Don't Starve



W tej indie-survivalowej grze dzięki odpowiedniemu modowi można się wcielić również w Applejack.

31 grudnia 2013

Celestia Radio Top 50

Celestia Radio opublikowało top 50 najlepszych piosenek, które podbiły fandom w ubiegłym roku. Ich listę wraz z linkami do osłuchania możecie znaleźć tu i tu.

Ponadto w eterze miała miejsce premiera konceptualnego albu-

mu Jeff’a Burgess’a & The Bad Mares zatytułowanego „Autumn Nights”.

31 grudnia 2013

Rozpoczął się Brony Herd 2014



Klasyk już niemal ankietę znajdziecie na: <http://survey.herd census.com/> nie wiedzieć czemu nie ma jeszcze polskiej wersji językowej, nad czym głęboko ubolewamy.

Dla tych, którzy o niej jeszcze nie słyszeli. Jest to swoisty spis powszechny wszystkich bronies, w którym to zainteresowani odpowiadają na przeróżne pytania. Od tych dotyczących sytuacji życiowej, po ilość osób w gospodarstwie domowym. Wyniki Brony Herd 2014 zasilą uniwersytet w Salem, a także po opublikowaniu będziemy mogli się nieco więcej dowiedzieć na temat naszego fandomu.

1 stycznia 2013

Pierwszy oficjalny art. Stworzony przez Lauren Faust na potrzeby Fighting is Magic





World of Equestria

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

Redakcyjne oceny odcinków

Uwaga spoilery!

Princess Twilight Sparkle – Part 1 i 2

Fudi - W mojej opinii te dwa odcin-



ki, pomimo szalonego tempa w jakim się dzieją, są epickie. Discord, Twi jako księżniczka, drzewo harmonii no i Discord! W klasyfikacji pierwszych odcinków sezonów są u mnie zaraz za "Powrotem Harmonii" z drugiego sezonu.

Foley - jak zwykle w początkowych odcinkach sezonu, tu także mieliśmy ratowanie Equestrii przed zagładą, jednak tym razem przed... Dobrze nam znanym lasem Everfree. Odcinek podobał mi się ze względu na retrospekcje, które rozjaśniły parę spraw, a także ze względu na Discorda, który mimo przejścia na stronę dobra, wciąż ma swoje specyficzne poczucie humoru.

Salmonella - niby typowy początek serii, a jednak odchodzący od dotychczasowych schematów, choćby przez brak klasycznego czarnego charakteru. Tajemnicza szkatułka to obiecujący pomysł i mam nadzieję, że go nie zmarnują.

bobule - Discord zasiał ziarno chaosu. Twilight była na dopingu. Znikąd pojawiło się jakieś drzewo harmonii. Polecam i pozdrawiam, bobule.

Triste Cordis - Otwarcie sezonu z przytupem. Co prawda walka Księżniczek przypominała mi nieco animację Final Fantasy VII, ale ogólnie autorzy pokazali, że możemy spodziewać się czegoś nowego. I to dobrego.

Leah - są to bardzo dobre odcinki. Zabawne momenty z Discordem, nareszcie dowiedzieliśmy się też jak zostali pokonani złoicy Equestrii. Zaciekał mnie pomysł z tą skrzynką. Odcinek jak najbardziej mi się podobał.

Piotrek_EPKK - Było lepiej niż w sezonie trzecim i gorzej niż w drugim. Walka księżniczek godna zapamiętania. Reszta ni ziębi, ni grzeje.

Castle Mane-ia

Fudi - Spodziewałem się tro-



chę więcej po tym odcinku, tym niemniej nie mogę powiedzieć, że bym był niezadowolony. Pod względem humorystycznym najlepszy odcinek 4 sezonu, póki co oczywiście.

Foley - kolejny odcinek, w którym zauważyłem, że Twilight ze skrzydłami wygląda... Naprawdę nieźle. Cóż, mimo, iż fabuła była w miarę przewidywalna, to humorystyczne elementy prz cieka-



we przedstawienie powodują, że odcinek dostaje ode mnie wysokie noty.

Salmonella - Solidne otwarcie „zwyczajnej” części sezonu. Na plus z pewnością ściągnięcie Mane 6 do zamku w mniejszych grupach, pojawienie się pamiętnika sióstr i sama budowla, prezentująca się naprawdę dobrze. Do wad zaliczyłabym pewną przewidywalność oraz naciągany morał.

bobule - O rly? Przez 3 sezony żaden kucyk nie wpadł na to, żeby odwiedzić dawną posiadłość księżniczek? Poza tym Rarity znakomicie nadawałaby się na szabrownika O.o Dobra rola Angela, nadał temu odcinkowi specyficznego blasku.

Triste Cordis - A jednak nie. Przepraszam, ale co to ma być? Scooby Doo? Po świetnym epickim początku sezonu Hasbro zaserwowało epickie rozczarowanie. A Rarity jest łąsa jak Bender z Futuramy na bimber.

Leah - nieco nudny. Nie wciągnęła mnie fabuła, jedynie Angel jakoś ratował odcinek dodając mu humoru. Od początku wiedziałam również, że to Pinkie gra na organach. Żeby nie mówić tylko o słabych stronach, powiem że stary dziennik księżniczek na pewno idzie na +.

Piotrek_EPKK - Całkiem udany. Powiew starej szkoły kreskówek (Scooby Doo, Duck Tales). Fabułę niestety nieco zabiło banalne rozwiązanie akcji.

Daring Don't



Fudi - No tak.. Według mnie największe rozczarowanie sezonu. Dziwny odcinek, nie za bardzo mogę przyjąć do wiadomości że Daring Do jest postacią prawdziwą. Nie za bardzo to wszystko trzyma się kupy, jak dla mnie i trochę mąci porządek świata w Equestrii.

Foley - czemu to wszystko jest takie przewidywalne? Hm, może dlatego, że to serial dla dzieci? Mniejsza... W Rainbow Dash czekającą na premierę książki widziałem siebie, czekającego na wydanie ostatniej części „Eragona”. Odcinek znów uzyskał ode mnie wysokie noty.

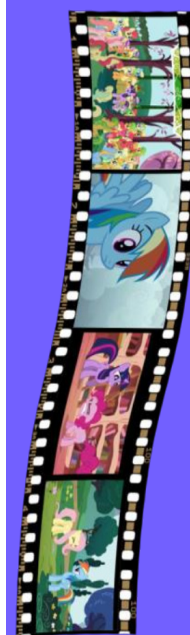
Salmonella - pomysł na którym oparto odcinek, czyli uczynienie z autorki książek prawdziwej poszukiwaczki przygód, średnio przypadł mi do gustu. Całość do bólu przewidywalna i chwilami naciągana - brak pomocy pisarce w walce ze strony Mane 6 czy nie użycie skrzydeł w momencie ucieczki przed kotami mnie osobiście rażą. Jeden ze słabszych odcinków - ale nie fatalny, najwyżej przeciętny.

bobule - Cóż, piękne nawiązanie do tego co najlepsze. Może nawet kiedyś zapamiętam jak się pisze „Ahuizotl”.

Triste Cordis - Hasbro... obudźcie się. Co to miało być? Mane6, które nie pomaga kucykowi w opałach? I ten Alu.. Ah... Amelinium. Jego nie pomalujesz.

Leah - nie przepadam zbyt wiele za Rainbow Dash, a i w tym odcinku mnie irytowała. Jakoś tak... nie pasuje mi jej zachowanie z tego odcinka do charakteru postaci. A to, że Daring Do istnieje było trochę zbyt naciągane.

Piotrek_EPKK - Kucykowy Indy to jak miód na me serce! Wartka akcja, dużo Rainbow Dash, aczkolwiek też minus za villiana! Odcinek świetny i godny najwyższej oceny.



Flight to the Finish

Fudi - Czyżby najlepszy odcinek sezonu? Hmm jak dla mnie, póki co, jak najbardziej. W końcu doczekaliśmy się piosenki! YAY! Do dziś nie mogę jej wyrzucić z głowy!

Foley - tutaj mieliśmy już bardziej Slice of Life, niż przygody, ale ze względu na to, że wreszcie pojawiła się piosenka, a także było dużo Rainbow Dash, odcinek uzyskał ode mnie ciut niższe od poprzednich, ale wciąż wysokie noty.

Salmonella - w przeciwieństwie do sporej części fandomu jestem fanką odcinków o CMC, a ten mnie nie zawiódł. Wpadająca w ucho piosenka, inteligentniejsza niż zwykle Diamond Tiara i pusty bok Scootaloo aż proszący się w ostatnich scenach o ozdobienie znaczkiem... No dobrze, to ostatnie jest akurat wadą.

bobule - o dziwo lubię odcinki z CMC, ale ten mnie zawiódł. Po raz kolejny Scootaloo nie umie latać i ma z tego powodu kompleksy. Poza tym jak na pierwszą piosenkę w nowym sezonie, to szału nie ma.

Triste Cordis - CMC wyciągnęło wnioski z konkursu talentów, ale z drugiej strony Scootaloo ot tak dała się Tiarze. Chwila, raz dzielnie uroczą trójka odbudowuje dyniobus, a teraz to? Kurczak ma kompleksy? Pojawiła się też świetna moim zdaniem piosenka. Czekam na remiksy.

Leah - całkiem całkiem odcinek, znowu nawiązania (igrzyska - pewnie wkrótce je ujrzymy), a piosenka bardzo mi się podobała, choć miejscami animacja była słaba. Poza tym już miałam nadzieję że Scootaloo wreszcie dostanie znaczek a tu... nie! Trochę szkoda.

Piotrek_EPKK - Nuda. Fabuły brak, akcji brak, czarni bohaterowie to tylko z nazwy. Jak to zwykle przy CMC bywa zawód na całej linii.

Power Ponies

Fudi - Ciekawy spin-off. Fajnie pokazane charaktery i moce kuców. No i Fluttershy! Ta dziewczucha rządzi w tym odcinku :)

Foley - jak na serial o kucykach, odcinek napakowany przemocą. Poza wyglądem Mane 6, niewiele do zarzucenia. Całą sytuację rozbroiła Flutterhulk.

Salmonella - pomysł na połączenie kucyków z superbohaterami musiał się w końcu pojawić i zrobił to w naprawdę dobrym stylu. Oprócz tego dostajemy - po dość słabych odcinkach o tej postaci w poprzednim sezonie - ciekawy portret Spike'a i świetny czarny charakter.

bobule - Flutterhulk! Żeby było zabawniej odcinek opiera się na takiej samej koncepcji co „Flight to the Finish” czyli byciu potrzebnym w świecie kucyków. Tutaj jednak roz-



wiązanie jest świetne, nawiązań od groma, a irytujący wszystkich Spike odrobinę mniej irytujący niż zwykle.

Triste Cordis - Pomijając żenujący „śmiej złego lorda” Hasbro zaserwowało znakomitą odskocznją. PonyBatmanVengers! Fluttershy rozłożyła mnie na łopatki. Te wszystkie próby zdenerwowania jej rozbawiły mnie do łez.

Leah - co oni zrobili z Fluttershy?! Ten motyw kompletnie mi się nie podobał. Appejack jak zwykle zepchnięta na bok, reszta miała o wiele lepsze moce. Pinie Pie - genialna :) Czarny charakter OK, ale szału nie ma.

Piotrek_EPKK - Było naprawdę śmiesznie! Połączenie kucyków z Marvelem i DC nie może się nie podobać! Fluttershy jest wygraną tego odcinka!

Bats!

Fudi - Znowu Fluttershy? No cóż mogę rzec - YAY! Uwielbiam tego kuca i widząc jak zmienia się z nieśmiałej klaczy w jabłkożerną bestię byłem wniebowzięty. No i oczywiście kolejna piosenka - swoją drogą bardzo dobra.

Foley - przede wszystkim, bardzo spodobała mi się piosenka oraz morał odcinka. Do tego Flutterbat wyglądała, moim zdaniem, świet-

nie. Chętnie zobaczyłbym całe Mane 6 w takich „wampirzych” wersjach.

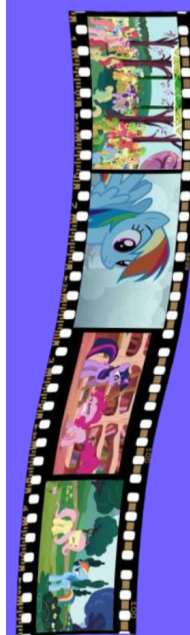
Salmonella - rzadko zdarza się, że odcinkowi udaje się mnie zaskoczyć, a krwio... jabłkożerca Fluttershy właśnie to zrobiła. Niezła piosenka, świetny projekt wyglądu wampirzej wersji żółtego pegaza i niepokojące zbliżenie na jego zęby w ostatniej scenie - czego więcej potrzeba do szczęścia?

bobule - Fluuterbat! Fluttershy pozamiatała w tym sezonie. Poza tym jedna z lepszych serialowych piosenek jakie słyszałem.

Triste Cordis - Hasbro. Odczepcie się wreszcie od Fluttershy. Wredna Fluttershy, FlutterPlaża, FlutterHulk, FlutterBat... Jedne wersje były lepsze inne gorsze, ale ile można? Sam odcinek był taki sobie. Deja vu po parasprite'ach.

Leah - najlepszy odcinek sezonu. Piosenka niesamowita - już jest w ulubionych! W przeciwieństwie do Flutterhulka Flutterbat bardzo przypadł mi do gustu. Czekam z niecierpliwością na rozwiązanie wątku z kłami na końcu :)

Piotrek_EPKK - Bardzo fajny epizod. Prosta i jednocześnie ciekawa fabuła oraz interesujące nowe wcielenie Flutterki. Świetna piosenka!



Wieczna Wojna

[Violence]

Autor: Kredke

» *Cahan*

Nieczęsto napotykam wśród fanfików na prawdziwe perełki. Szczęśliwie to opowiadanie bez wątpienia jest jedną z nich. Szkoda, że podobnie jak wiele innych jest mało znane. Zdecydowanie niezasłużenie! Oto historia inspirowana „Malazańską księgą poległych” Eriksona: pełna śmierci i brutalności. Klacze i ogiery! Przedstawiam wam „Wieczną Wojnę”, której autorem jest osoba dość znana w fandomie, a mianowicie Kredke.

Historia ta traktuje, jak sama nazwa na to wskazuje, o wojnie... Lecz nie o takiej typowej, ale niezwyklej! Utopijna dotąd Equestria będzie musiała zmierzyć się z nieznanym przeciwnikiem, któremu nie jest się w stanie przeciwstawić, w żaden z możliwych sposobów. Z odwiecznym wrogiem wszystkiego co żywe. Nawet podmieńce i psy na diamenty również będą dokonywać aktów agresji na niemal bezbronnych kucykach.

Głównym atutem tego opowiadania jest niezwykle oryginalna fabuła, która została poprowadzona w sposób ciekawy i trzymający cały czas w napięciu. Mimo tego akcja nie dzieje się zbyt szybko! Czy można chcieć czegoś więcej? W tej historii nie znajdziemy oklepanych motywów i świata, który obraca się wyłącznie wokół Mane6. Również sam sposób przedstawienia wojny jest niezwyklej, zwłaszcza jak na kucykową fanfikcję. Kucyki przestają być niepokonane, w zawierusze ścierają się pełnowymiarowe oddziały. Bitwy nie są skonstruowane na za-

sadzie „armia składająca się z 6 kucy kontra 3 gryfy”. To przewaga liczebna ma tutaj przeogromne znaczenie.

Kolejną zaletą „Wiecznej Wojny” jest jej nieprzewidywalność. Niczym George R.R. Martin, Kredke nie boi się uśmiercać oraz okaleczać głównych bohaterów. W tym fanfiku może zdarzyć się absolutnie wszystko. Zawsze wygrywa silniejszy i sprytniejszy. Zwracam uwagę, że nieprzewidywalność nie dotyczy tylko śmierci oraz tortur! Również wiele rozwiązań fabularnych jest zaskakujących. Czasami są one tak dziwne, że aż zabawne (w pozytywnym znaczeniu tego słowa).

Postacie są doskonale wykreowane! Nikt nie jest jednoznacznie dobry ani zły. Opisy odczuć bohaterów zostały odwzorowane perfekcyjnie, dzięki czemu wydają się być oni bardziej prawdziwi. Czytając większość opowiadań mam wrażenie, że dialogi i odczucia kucyków są sztuczne, zaś same postacie drętwe. Inaczej jest w „Wiecznej Wojnie” gdzie wszystko wygląda naturalnie i jednocześnie sprawia, że ten fanfik ma u mnie kolejnego plusa.

Opisy otoczenia to rzecz bardzo ważna, a jednak rzadko spotykana w fandomowych opowiadaniach. Tutaj Kredke może i nie stworzył arcydzieła, ale wykonał kawał dobrej roboty. Są one napisane po prostu porządnie i świetnie wpasowane w całość. Według mnie mogłoby ich być jednak więcej, a użyty w nich język można by zastąpić bardziej podniosłym. Z drugiej strony sceną śmierci i walki nie mam



nic do zarzucenia. Te są wręcz idealne!

Dużą rolę w tej historii odgrywają krew, śmierć i cierpienie. Nie jest to może gore, ani grimdark, ale niektóre fragmenty mogą wywołać obrzydzenie wśród wrażliwszych czytelników. Są one bowiem brutalne i bardzo szczegółowe, a ponadto smutne i przejmujące. W „Wiecznej Wojnie” nie spotkamy bezsensownego, pozbawionego emocji i uczuć wypruwania flaków. Nie zmienia to jednakowoż faktu iż takie sceny istnieją, przy czym są przepełnione emocjami.

wielu z was imieniu Keegen. Nie wiem, czy Kredke skopiował od Tosta, czy Tost od Kredke, być może też obaj wymyślili czerwonego Keegena niezależnie, ale podobieństwo jest zauważalne.

Czy poleciłabym to wspaniałe opowiadanie każdemu? Odpowiedź brzmi: nie! Jeżeli nie lubicie czytać o przemocy, to omijajcie je szerokim łukiem. Fani dark fantasy powinni być za to zachwyceni tym fanfikiem. Zwłaszcza miłośnicy Sapkowskiego, Martina i Eriksona będą zdecydowanie usatysfakcjonowani. Mnie osobiście ta (nieukończona



Autor fanfika nie zapomniał również, iż Equestrię zamieszkują różne rasy, z których każda ma swoją historię. O takich osobnikach można się paru ciekawych rzeczy dowiedzieć. Jedną z takich postaci jest smok, o znajomym dla

jeszcze) historia bardzo przypadła do gustu. Jej zalety to: oryginalność, realizm, wspaniały styl i doskonały sposób prowadzenia akcji. Jestem na tak!

Moje Małe ŁAAA: Przyjaźń Jest Orkowa

[Crossover] [Comedy] [Violence]

» *Cahan*

Autor: Gryzzli

“Moje Małe ŁAAA: Przyjaźń Jest Orkowa” jest opowiadaniem znanym i popularnym, co nie jest niczym dziwnym, w końcu to crossover z Warhammerem 40000, a głównym bohaterem jest komandos-ork Warkot.

Powiem szczerze, że na Warhammerze się nie znam, a na opowiadanie natknęłam się zupełnie przypadkowo i swoim zwyczajem wzięłam się za czytanie. Fanfik nawet mi się spodobał, ponieważ jest to całkiem niezła komedia.

Historia opowiada o orku Warkocie, który w wyniku bliżej niewyjaśnionego sposobu trafił do Equestrii. Jak powszechnie wiadomo, zielonoskórzy nie należą do istot pokojowych i szczególnie inteligentnych, dlatego komandos zasiał spory zamęt w świecie kucyków... Już na początku swojej przygody napotkał Mane6 w lesie Everfree. Początkowo próbował je zjeść. Całe szczęście mu się nie udało, a pacyfistyczne klacze sprowadziły go do Ponyville i powierzyły opiece Fluttershy, by nie narobił większych szkód podczas swojego pobytu w kucykowym świecie. Oczywiście Warkot narobi wielu kłopotów swojej gospodyni, która szybko się z nim zaprzyjaźni. Reszta Elementów Harmonii też szybko przekonała się do orka. Jednak przybycie z innego świata przeraża radość, magia i szczęście kucykowego państwa. Dodatkowo doskwiera mu nuda. Z tego nie może wyniknąć nic dobrego...

Największą zaletą opowiadania jest język, jakim jest pisane. Choć narrator jest trzecioosobowy, to tekst jest pisany “mową Warkota”. Oznacza to jego sposób myślenia, budowania zdań i dobór słownictwa. Jest to bardzo zabawne, choć polonista zapew-

ne dostałby zawału. Wielkie gratulacja dla autora- takie coś rzadko się udaje, ale jemu wyszło perfekcyjnie.

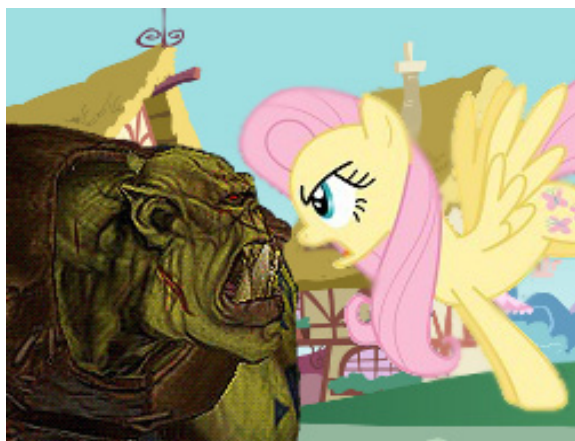
Fabula nie jest niezwykle oryginalna- wielki komandos trafia do bajkowej krainy zwanej Equestrią, a konkretnie do Ponyville. Zaprzyjaźnia się z Flutterką i robi bałagan. Motywy oklepane, ale się sprawdzają, ponieważ są dobre i dają spore pole do popisu. W tym wypadku są w pełni wykorzystane. Wątki miały czytelnika rozbawić i rozbawiają.

Jest też dużo Slice of Life, co dla jednych będzie zaletą, a dla innych wadą.

Postacie zostały dobrze odwzorowane, również Mane6 i ich charaktery. Zachowują się tak, jak zostało to przedstawione w serialu. Sam Warkot to typowy ork, nie mam mu nic do zarzucenia.

Świat przedstawiony został całkiem dobrze, autor nie zapomniał o opisach, choć nie są one zbyt ważne w tym tekście. Nie ma ich bardzo dużo, ale jest wystarczająco, ponieważ są treściwe.

“Moje Małe ŁAAA” jest opowiadaniem specyficznym, powinno przypaść do gustu fanom Warhammera oraz fantasy. Na pewno spodoba się zwolennikom prostego humoru. Jako komedię mogę szczerze tego fanfika polecić. Nie jest to jednak opowiadanie typu “random”.



EPIC

[Human][Violence][Crossover][Adventure]

Autor: Kusarz

» *Cahan*

Na tego fanfika natknęłam się zupełnie przypadkowo na FGE. Moją uwagę zwrócił jakiś randomowy obrazek, brak opisu i cytaty w "Kwiatkach Świętego Fanfika". Sięgnęłam po tą pozycję spodziewając się lekkiej, zabawnej historii i nie zawiodłam się. Opowiadanie bowiem bardzo mnie rozśmieszyło, a dowcip przypadł do gustu.

"EPIC" opowiada o przygodach paladyna Kratosa Trgeriusa, więdźmy Whisle, elfa Aadrina i husarza Broniewskiego, którzy przypadkowo trafili do Equestrii z powodu zjawiska określanego jako tasacja. Pochodzą oni z różnych światów. Pech chciał, że wylądowali w lesie Everfree. Mieli też trochę szczęścia, ponieważ szybko natrafili na Lyrę, którą widok humanoidalnych istot raczej podniecił, niż przestraszył, pomimo, że nasi bohaterowie początkowo chcieli ją ustrzelić, po czym skonsumować. Miętowa klacz, szczerze mówiąc szczególnie zdziwiona nie była. Jednorożec zaofiarowała się za to w roli przewodniczki po tym świecie. Po drodze do, a jakże, Ponyville spotkali jeszcze gryfa gwardzistę oraz wiecznie pijanego Yargena Griffina- psa na diamenty, którzy powiększyli "Drużynę Pierścienia", czy też raczej "Drużynę Wiecznej Kłótni i Pijaństwa". Już w Ponyville okazało się, że do Equestrii trafiło znacznie więcej ludzi, co niktogo jakoś nie zdziwiło. Nasi nietypowi bohaterowie postanowili zwiedzić ten świat i poszukać sposobu na powrót do domu. Przy okazji ocalili Ponyville i spotkali okazały oddział husarii.

Główną zaletą tego fanfika jest humor. Opowiadanie jest przezabawne i można się nieźle uśmiać. Zwłaszcza z pijaństwa Yargena i Broniewskiego oraz z Zecory, która została świetnie

wykreowana. Śmieszne są też potyczki Whisle z Kratosem oraz zaciekanie Lyry Aadrinem [i odwrotnie].

Pod względem fabularnym fanfik niestety sporo traci. Pojawia się w nim wiele sztampowych motywów oraz dużo nielogiczności:

"-Ludzie w Equestrii? Aha, spoko. Pohandlujmy, zaprzyjaźnijmy się."

"-Jeden z tych cosiów jeździ na jakimś dziwnym koniu. Aha, spoko."

Z drugiej strony są plusy- bohaterowie przynajmniej nie są bronies. Nie mają ani uprzedzeń, ani fioła na punkcie tęczykoników. No, a wątek naszej zebry to po prostu majstersztyk.

Kreacja postaci jest mocną stroną "EPIC". Bohaterowie mają wyraziste, wręcz karykaturalne charaktery, co doskonale sprawdza się w komedii, którą fanfik pomimo braku tagu niewątpliwie jest. Tutaj plusy za Zecorę, która jest kimś więcej niż pomyloną zebrawą z lasu. Zaś fanom TESowego Sanguinea na pewno przypadną do gustu Griffin i Broniewski, którzy pod pewnymi względami go przypominają.

Pod względem stylistycznym i opisowym opowiadanie jest poprawne. Nie ma czym się zachwycać i nie ma na co narzekać. Opisy przyrody występują, co jest na plus. Niestety jeśli chodzi o opisy postaci, to jest dosyć krucho. Występują, ale są niedostatecznie rozwinięte.

Nie należy się zrażać tagiem "Violence", gdyż przemocy nie ma szczególnie dużo i znajduje się na drugim, a nawet trzecim planie opowiadania, a same opisy walki tylko dodają smaczku temu fanfikowi.



Choć nie nazwałabym tego opowiadania wybitnym, to niewątpliwie je polecam, ponieważ jest jedną z lepszych, dłuższych komedii, jakie czytałam. Fanfik ten jest dobry do celów relaksacyjnych, ponieważ jest niezwykle wciągający, czyta się go lekko i rozśmiesza do łez. A w końcu śmiech to zdrowie.



The Sword Coast

[Dark][Crossover][Adventure][Alternate Universe]

» *Atom*

Autor: AdrianVesper

Hola, wędrowcze! Zatrzymaj się, gdy cię prosi starzec...” Czy ktoś z was pamięta te słowa, wypowiedziane przez spotkanego na szlaku starego maga? Przystańcie na chwilę, aby posłuchać co ma Wam do opowiedzenia...

Oto Twilight Sparkle, klacz niewiadomego pochodzenia, wychowywana jest w cytadeli Candlekeep przez jej mentora i przybranego ojca, Star Swirla Brodatego. Jednakże pewnego dnia stary arcy-mag nakazuje jej zebrać swoje rzeczy i wspólnie z nią opuszcza w pośpiechu zacisze biblioteki, kierując się w stronę gospody Pod Pomocnym Kopytem...

Brzmi znajomo? Mi aż łezka się w oku zakręciła, kiedy przeczytałem ledwie kilka pierwszych zdań prologu fanfika „The Sword Coast” (Wybrzeże Mieczy). Jak nietrudno się domyślić, opowiadanie to jest crossoverem z jedną z najslawniejszych gier cRPG - Baldur's Gate. Warto jednak zaznaczyć, że autor fika, Adrian Vesper, nie kopiuje żywcem fabuły oryginalnych Wrót Baldura, lecz wykorzystuje jedynie jej główną oś, uzupełniając pozostałą część własnymi pomysłami. I Wychodzi mu to wprost fenomenalnie, zwłaszcza pod koniec, kiedy akcja (podobnie jak w grze) zaczyna nabierać jeszcze większego tempa, niż przez resztę opowieści.

„Po oczach go, Twi! Po oczach!” Główną bohaterką, jak to zazwyczaj bywa, jest Twilight Sparkle, tym razem w wersji wojownik/mag. A jako że w oryginalnej grze drużyna mogła liczyć sześć osób... to chyba nie muszę tłumaczyć reszty. Autor zadbał o

odpowiednie wyważenie drużyny, tak więc każda z pozostałych Mane6 posiada przypisaną jej odpowiednią klasę. Większości oczywiście można się domyślić, ale przykładowo Rarity stanowi pewne zaskoczenie. Pojawia się też plejada znanych postaci pobocznych, obsadzonych w bardziej lub mniej ważnych rolach, jak choćby Lyra, Wielka i Wspaniała Trixie czy Lightning Dust. Osobny hołd należy się zaś autorowi za to, co zrobił z pewnym białym królikiem.

„Towarzystwo, przygody i stal przeciwko stali.” Kolejną zaletą tego opowiadania są opisy walk i miejsc. I ponownie - choć autor opierał się na znanych lokacjach (m.in. Naskel zostało przemianowane na Appleloose), to udało mu się nadać im „kucykowy” klimat. Jednak nie zapominajmy, że to nadal jest Wybrzeże Mieczy, gdzie na każdym kroku można znaleźć bandytów oraz potwory czyhających na życie i sakiewki bohaterów. Nieraz natrafimy też na opis pociętego czy spalonego magiczną błyskawicą truchła, lecz wszelka brutalność zawsze jest uzasadniona i nie ma tu mowy o wpychaniu na siłę przesadnej ilości trupów. Co się zaś tyczy walk, to do pełni szczęścia brakuje mi jedynie aktywnej pauzy i wypisanych rzutów na trafienie.

„Niech ktoś da tej małpie banana!” Wady... no cóż, jakieś na pewno są, ale na pewno nie dotyczą one strony technicznej. Tutaj jedynie przyczepiłbym się do tego, że historia w klimatach „średniowiecznych” pisana jest wspólnym językiem angielskim (ze slangiem



włącznie). Tymczasem zastosowanie staroangielskiego dialektu mogłoby znacznie spotęgować klimat, chociaż równocześnie ograniczyłoby liczbę czytelników. Pod względami fabularnymi zdziwiła mnie szczególnie obecność pewnej postaci, którą w sadze poznajemy dopiero w drugiej części BG. Jednak dzięki temu możemy znowu lepiej poznać historię jednej z Mane6. Troszkę po macoszemu została potraktowana również Rarity, jednak autor naprawił to i poświęcił białej klaczy nieco więcej miejsca w cyklu opowiadań pobocznych pt. „Opowieści z Wybrzeża Mieczy”.

„Moja oberża jest czysta jak tyłek pegaziej panny.” Osoby, którym nieobcy jest świat Faerunu oraz system D’n’D będą czerpały niezwykłą radość z wychwytywania kolejnych drobnych szczegółów czy nawiązań. Dla tych, którzy nigdy nie grali w tę sagę (są tacy?) będzie to po prostu solidne opowiadanie. Jako fan dobrych fików oraz miłośnik serii Baldur’s Gate, polecam jak najbardziej tę historię. I pamiętajcie o tym, aby przed wyruszeniem w drogę zebrać drużynę.



Świat Kucyków 2

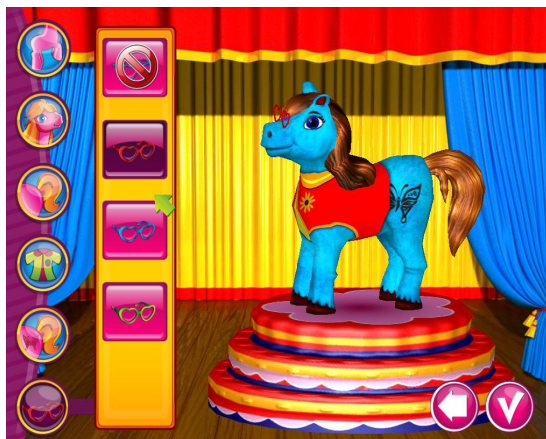
Prawie udana gra. „Prawie” robi różnicę

» *Triste Cordis*

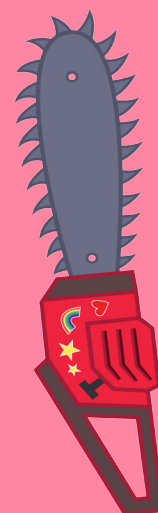
Zabierając się za recenzję Świata Kucyków 2 przygotowałem się na najgorsze. Spodziewałem się godzin męki, którą co gorsza będę musiał opisać trzymając nerwy na wodzy. Uzbroiłem się, więc w kubek termiczny (polecam) herbaty, potężną dawkę cierpliwości i czekałem na najgorsze. Czy moje obawy były słuszne?

Zacznijmy od zadka strony, czyli jakości wydania. Gra za sprawą wydawnictwa Play Publishing wielokrotnie trafiła do kiosków i nie raz do nich wróci. Taka polityka. Doskonale rozumiem wydawcę, który „chce zarobić, tak żeby się nie narobić”, ale są pewne granice. Gdyby to był kolejny debilny FPS dla debili mógłbym przymknąć oko na brak instrukcji. Wybaczcie słownictwo, ale nie potrafię inaczej nazwać „korytarzowej” strzelanki, w której skrót AI tak naprawdę oznacza „Ale Idioci”. Świat Kucyków 2 to nie n-te „stań na świecącym punkciku”, który aktywuje skrypt odpowiedzialny za EPICKIE wybuchy, a gra dla dzieci. Gdy w menu na płycie ujrzałem napis „instrukcja” byłem pewien, że po kliknięciu otworzy się obszerny plik PDF opisujący wszelkie aspekty rozgrywki. Myliłem się. Autorzy zaserwowali coś, czego nie widziałem nawet w grach z Biedronki. „Instrukcja” według PLAY’a to plik txt wielkości 1KB opisujący minimalne wymagania sprzętowe oraz opis instalacji i deinstalacji gry. Całość zawiera „aż” 129 wyrazów! Za coś takiego, każda osoba odpowiedzialna za ten chłam powinna otrzymać nagrodę w postaci tatuażu na czole

z napisem: „karny # za # wydanie”.



Serial My Little Pony: Friendship is Magic był istnym trzęsieniem ziemi, które wywołało falę gier o koniach i kucykach. Tylko ktoś mieszkający pod kamieniem uznałby to za zbieg okoliczności. W przypadku Świata Kucyków 2 jest jednak inaczej. Nie, żeby autorzy sami wpadli na pomysł stworzenia gry o kolorowych kucykach, ale należy wyjaśnić jedno. Na szczęście nie ma ona nic wspólnego z czwartą generacją. Gameloft wystarczająco skrzywdził ten serial, a nie wypada kopać leżącego. Pierwsza część Świata Kucyków trafiła do sklepów w 2008 roku, a kontynuacja zawiera jedynie kosmetyczne poprawki. Co więcej w obu grach postaci są bliźniaczo podobne do kucyków ziemnych z trzeciej edycji. Po dość szybkiej i bezproblemowej instalacji rozpoczynamy grę. Skrót na pulpicie działa, nie pojawiają się żadne błędy etc. Piszę o tym, ponieważ miałem już do czynienia z uszkodzonymi instalatorami lub płytami, które należało skopiować na dysk twardy i dopiero z niego instalować grę. Uważajcie na gry z „kartoników”. Można wyrzucić 20zł w błoto. Na szczęście tym



razem zadziałało. Pierwszą czynnością, którą robi 99% graczy jest zajrzenie do opcji. Jestem jednym z nich. Co prawda możemy uruchomić grę w wyższych rozdzielczościach, ale czy tego chcemy czy nie i tak obraz będzie wyświetlany w starych niczym pierwszy odcinek Mody na Sukces proporcjach 4:3. Po bokach pojawią się po prostu kolorowe „wypełniacze”. Najwidoczniej ekipie umknęło, że od „kilku” lat standardem jest 16:9, a na salony powoli wkracza kinowe 21:9. Możemy też wybrać jeden z „aż” trzech kolorów interfejsu. Nie ma to jak róż wypalający oczy. Zdecydowałem się na niebieski i rozpocząłem przygodę.



Czym jest Świat Kucyków 2? Weźcie porządny blender, wrzućcie do środka Simsy, trzecią generację My Little Pony, szczyptę dowolnego symulatora farmy, garść pieprzu i miksujcie do uzyskania jednolitej papki. Innymi słowy to po prostu marna kopia Simsów z kucykami w roli głównej, którą autorzy po prostu „posypali pieprzem”. Już samo menu główne rozczarowuje. Możemy rozegrać jeden z sześciu, podobno „rozbudowanych fabularnych” scenariuszy lub zapoznać się z podstawami rozgrywki w samouczku. W scenariuszach otrzymujemy po prostu kilka celów do osiągnięcia. Idąc tym tropem można powiedzieć, że Pasjans również ma „rozbudowaną fabułę”. Na szczęście nie zabrakło gry swobodnej, która nie zmusza do zakładania rodziny. Zanim cokolwiek wybierzemy, będziemy mu-

sieli stworzyć „swojego wymarzonego kuczka”. Autorzy wyszli z założenia, że rozbudowana personalizacja postaci jest zbędna. Tak jak i różnica w wyglądzie pomiędzy kłaczą a ogierem. Wykorzystano ten sam model. Szkoda słów. A reszta? Kto by tam zwracał uwagę na detale takie jak gatunek kuczka, wysokość, wiek, czy masa postaci, prawda? Wystarczy trzy kolory umaszczenia, grzywy i pseudo urocze znaczki, które wyglądają jak tatuaż z gumy do żucia. Aha, dla urozmaicenia możemy założyć okulary w kształcie serduszek oraz ubranie przypominające te z odcinka Pożegnanie Zimy. Wszystko to sprawia to, że wkraczamy do świata klonów, w którym tylko mutanty typu: niebieskie umaszczenie, blond grzywa, czarny ogon oraz zielone ubranie zapadają w pamięć. Dodatkowe kolory i akcesoria możemy zakupić w sklepie czy salonie piękności. No dobra, rozumiem nowe gadżety, ale „przemalowanie kuczka”? Co to Need For Speed? Może jeszcze spoiler, neon i nitro? Nie chcę wiedzieć, gdzie miałyby swój wylot.

W Świecie Kucyków 2 bardzo ważne są pieniądze. Już na początku musimy wybrać jeden z trzech zawodów reprezentowanych przez ikony. Niestety tylko nożyce i grzebień sugerują, że chodzi o fryzjera. Pozostałe dwa, czyli wózek sklepowy i taca nie mówią nic. Kucharz, kelner? Można też zatrudnić się niemal w dowolnej placówce, ale i tak nie dostaniemy pracy ze względu na brak odpowiednich kwalifikacji.

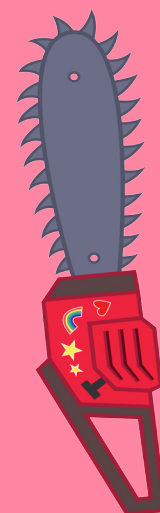




O tym się mówi. Na meetach.

To ci dopiero lekcja życia. „Popatrz córeczko, gdy dorosniesz to też nie przyjmą Cię pracy”. A skoro o mieście mowa. Mamy do wyboru kilka lokacji, które możemy i powinniśmy odwiedzać. W lesie jest tyle darmowego jedzenia, że można darować sobie hodowlę czy zakupy. Inne oferują liczne minigry, które potrafią wciągnąć. No dobrze, ale zabrnąłem za daleko. Pora się czegoś nauczyć. W końcu od tego jest samouczek. Gra zmusza mnie do postawienia stodoły i kilku innych rzeczy. W pewnym momencie wyświetla się napis „zbuduj kompostownik”. Niby gdzie? Na dachu stodoły? Skończyło mi się miejsce! Może gdybym mógł oddalić widok, przesunąć kamerę, obrócić budynek... A jednak jest taka funkcja! Musiałem tylko posadzić marchewki, które ze względu na brak miejsca umieściłem na drodze. Jakie to logiczne. Uczyć podstaw gry od końca. Ale to dopiero początek... Zupełnie przez przypadek odkryłem, że muszę zebrać pięć marchewek oraz gruszek. Nie mogłem zrozumieć, dlaczego gra nie zalicza mi tych celów. Owszem, zebrałem ich przynaj-

mniej dziesięć, ale karmiłem nimi kuczka. Musiałem coś mu dać, bo padał z głodu. W pewnym momencie doznałem olśnienia. Owoce i warzywa muszą znajdować się w ekwipunku. Łamigłówki rodem z MYSTa. Co dalej? Musimy kogoś poznać. Trafiamy do miasta, w którym kilkanaście kucyków biega jakby miało rozwolnienie, a wszystkie Toi Toi'e były zajęte. Chcąc z kimś pogadać trzeba go dogonić. Nic tylko włączyć muzyczkę z Benny Hilla. W trakcie samej rozmowy możemy wybrać jeden z kilku tematów, co skutkuje polepszeniem bądź pogorszeniem stosunków między kucykami. Autorzy „zainspirowani” serią The Sims wykorzystali ikonki przedstawiające nastroj rozmówcy. W oryginale nie dość, że była ich cała masa to dodatkowo pojawiały się też plusy lub minusy, dzięki którym wiedzieliśmy czy ktoś lubi rozmawiać o sporcie czy nie. Tutaj jest tylko jedna „:)” z której ciężko cokolwiek odczytać. Dopiero w specjalnym menu możemy sprawdzić statystyki danej klaczy... a przepraszam „kobiety”, bo tak określono płęć! Powiedzmy, że chcemy poderwać jakąś klacz. Poznali-



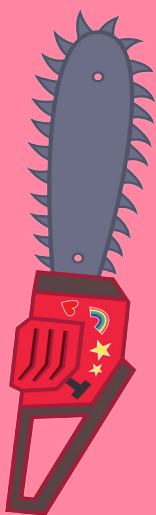
śmy Annę, która nie lubi żartów o policjantach. To chyba oczywiste, że musimy z nią jak najczęściej rozmawiać. W tym momencie gra zamienia się w kultową zabawę „gdzie jest Wally?” Nie trudno o pomyłkę wśród dziesiątek klonów. Jak znaleźć tą właściwą? Prawie tak łatwo jak Wally’ego tyle, że tamten stał w miejscu i wyróżniał się z tłumu.

Każdy kucyk ma swoje potrzeby. Podstawowe to jedzenie, czystość oraz towarzystwo. Dopiero tutaj dzieją się istne cyrki. Jeśli porozmawiacie z kimś przed powrotem do stajni to w trakcie snu wzrośnie wskaźnik towarzystwa. Co on wyprawia w tej stodole? Wolę nie wiedzieć. Inne „kwiatki”? Płace w stosunku do kosztów są śmiesznie niskie. Na szczęście można odbić się na minigrach, w których punkty przeliczane są na ponylemony (waluta). Ale bez wpisowego możemy jedynie pomarzyć. Pomijam niesamowicie irytujące godziny otwarcia zakładów. Pozostaje iść do lasu, zbierać jabłka, gruszki oraz grzyby i sprzedawać je za grosze. Mówiąc krótko – ekonomia leży. To nie koniec katorgi. Mój kucyk ma zaspokojone potrzeby, aż tu nagle biduła się skaleczyła. Udałem się, więc do apteki, w której dowiedziałem się, że nie można kupić leków

na zapas. Na początku nie zwracałem na to uwagi, ale gdy mój podopieczny, co pięć minut wymagał pomocy lekarza sam miałem ochotę na porządną dawkę nerwosolu. Mało? Chcemy obdarować singielkę, czyli piątą z rzędu Annę kwiatami. Jak to zrobić? Zapytajcie autorów, nie mnie. Może, gdy Anna #5 ze znajomej zmieni się w ukochaną pojawi się taka opcja? Ale dlaczego nie mogę jej podarować czegoś wcześniej, aby poprawić stosunki szybciej? I dlaczego nie mogę prawić komplementów skoro mogę kogoś obrazić lub przeprosić? Kolejny wspaniały pomysł. Producenci gry zrzywali z The Sims jak się da. Nawet waluta ma podobną nazwę, ponyleony (simoleony). Wszystko to, co opisałem występuje w tej jakże popularnej serii. Szkoda tylko, że „inspirując” się Simsami nie pożyczyci od nich strony technicznej. Grafika może nie zwala z nóg, ale rozpaćkana ściana przy granicy lokacji woła o pomstę do nieba. Tak trudno wrzucić bitmapę z lasem, a nie coś co przypomina rysunek z Painta? Co więcej gra jest dość wymagająca. Ale można to przeboleć i grać na niższych detalach. Niestety nie mamy wpływu na muzykę, która po prostu leży, kwiczy i kaleczy uszy. Jeden utwór MIDI na lokację? Jeden?



Kucykowe wieści - prawie jak Brohoof.

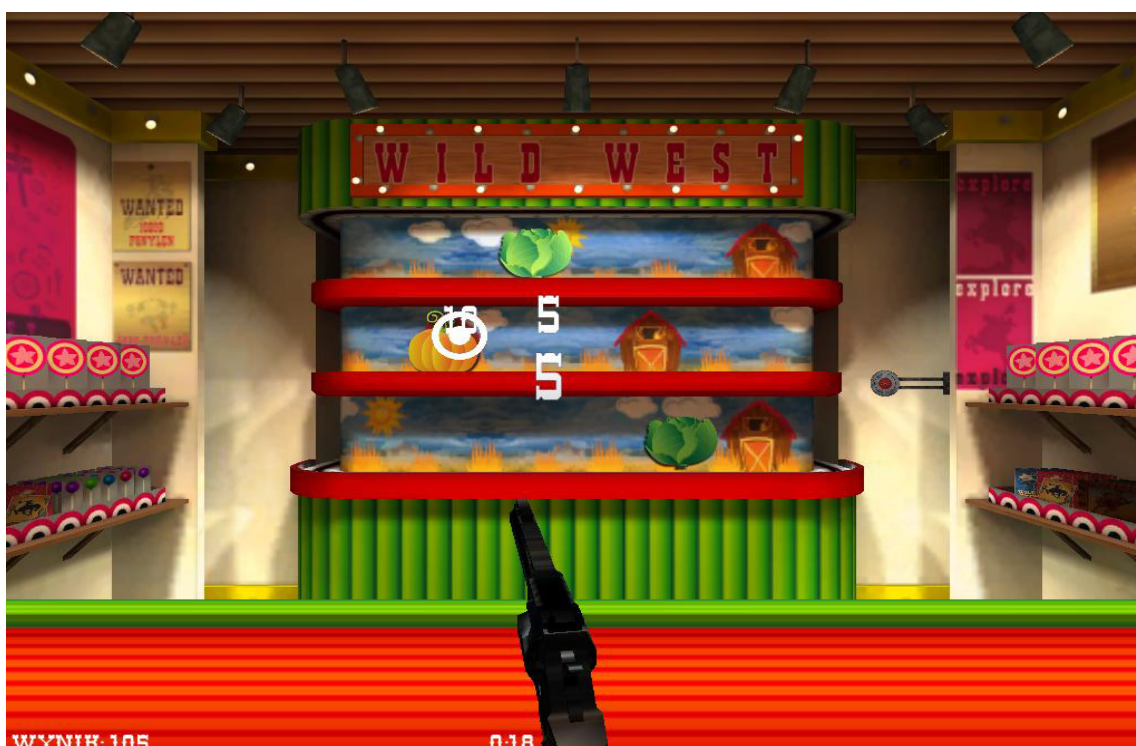


W 2012 roku? I chcą za to 20 złotych.

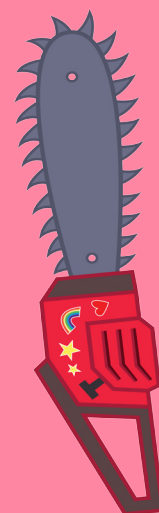
Najgorsze jest jednak to, że Świat Kucyków 2 zabiły błędy i niedoróbki. To mogła być bardzo przyjemna gra. W sam raz by odprężyć się po ciężkim dniu pracy. Niestety całość jest usiana błędami jak dobra kasza skwarkami. Gdyby nie one dostalibyśmy, może nie znakomitą, ale wartą tych dwóch dyszek produkcję.



Ach te piękne tła.



Miłość i tolerancja, skurczybyki!



Wywiad z Izeerem

Czyli parę słów o typography

» *Foley*

Polak potrafi! Mamy w fandomie wielu muzyków czy pisarzy, a także osoby zajmujące się rysunkiem i wiele, wiele innych. Mniej liczną grupą są ci, tworzący różnego rodzaju animacje. Jako osoba lubiąca wszelkie kucykowe typography, przeprowadziłem wywiad z jednym z najlepszych Polaków w tej dziedzinie.

Czym tak właściwie jest typography?

Izeer: Typography jest to sposób animacji słów bądź zdań, na przykład do jakiejś piosenki lub nawet czyjejs wypowiedzi.

Oprócz samego tekstu, który sam w sobie może być animowany na wiele sposobów, tworzymy również tła i obiekty, które nawiązują w pewien sposób do tego, co jest śpiewane bądź wypowiedane. Te swojego rodzaju nawiązania są bardzo ważne, gdyż dają nam lepszy wizualny efekt oraz szersze spojrzenie na to, co jest ukazywane przez, na przykład piosenkę. W samej animacji typograficznej, pro-porcje animacji nawiązań do animacji tekstu jest dowolny, zależy on od efektu, jaki chcemy osiągnąć oraz wrażeniu, jakie chcemy wywrzeć na widzu. Zależy to również od nastroju, tempa oraz dynamiki tekstu, do którego robimy animacje. Nie bez znaczenia jest również czcionka, jakiej używamy, jest ona kluczowa, by również oddać odpowiedni nastrój i dynamikę.

Czym według Ciebie powinno się charakteryzować dobre typography? Czy są jakieś wyznaczniki, czy po

prostu „wszystkie chwytły dozwolone”, byleby efekt był zadowalający?

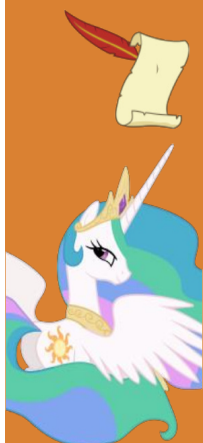
Izeer: Nie ma jakichś „oficjalnych” zasad, ale mogę wskazać te główne, którymi sam się kieruję. Przede wszystkim musi być przemyślane, chociaż można by było to powiedzieć o każdym typie filmu. Oprócz tego, dobór czcionek i typ animacji powinien odzwierciedlać naszą piosenkę. Co do samych czcionek, nie powinno się używać zbyt wielu rodzajów, chociaż to również zależy od efektu, jaki chcemy osiągnąć. Osobiście nie używam więcej niż dwóch fontów w jednym filmiku.

Druga sprawa to płynność, ciężko mi to opisać słowami, czasami trafiają się filmiki, które gryzą oczy, wystrzeliwującymi bez ładu i składu wyrazami, często robione w programach z niezbyt dużymi możliwościami.

W typografii często używamy grafik ściągniętych z Internetu, warto zadbać by miały one duże rozdzielczości, odstające piksele na tle ostrych jak brzytwa napisów i tła, dają bardzo zły efekt.

Jak zaczęła się Twoja przygoda z typografią i w ogóle z animacją?

Izeer: Zaczęło się od tego, że tuż przed 2012 rokiem dołączyłem do fandomu. Niedługo po tym, zacząłem oglądać twórczość fanów, szczególnie filmiki przypadły mi do gustu, na tyle, że znałem dobre trzy czwarte, jakie w ogóle powstały. O ile typowych „sklejek” było najwięcej, to gdy pojawiały się dobrze zrobione animacje, potrafi-



łem je oglądać całymi dniami bez przerwy. Już wtedy po-myślałem sobie, że też chciałbym robić takie fajne rzeczy, ale przeczuwałem, że nauka animacji i edycji wideo była by dla mnie za trudna, więc aż do początku roku 2013, żyłem tą myślą, dopóki sam nie spróbowałem.

Jak już się zdecydowałem, to po ponad tygodniu intensywnej nauki After Effects'a, zacząłem robić swoją pierwszą typografię. Dlaczego typografie? Po pierwsze sam je lubiłem. Po drugie, typografie są łatwiejsze do zrobienia, niż typowe PMV.

Ile średnio czasu zajmuje Ci zrobienie jednej typografii?

Izeer: Generalnie, zależy to od ilości pomysłów, jakie mam, zanim zacznę animować. Sama animacja zajmuje najmniej czasu, większość pochłania wymyślanie scen i tym podobne sprawy. Każda typografia zajmowała mi mniej więcej trzy tygodnie.

Czy masz jakieś plany na przyszłość? Cele do zrealizowania?

Izeer: Planów mam sporo, jedną animację już kończę. Chciałem trochę od tego odpocząć, ale mam za dużo pomysłów, by siedzieć beczynnie, więc jak tylko skończę, zabiorę się za następne. Mam również zamiar zajmować się animacjami bardziej zawodowo, mam nadzieję, że już w niedalekiej przyszłości.

W takim razie życzę powodzenia i dziękuję za opowiadanie nam o Typography.

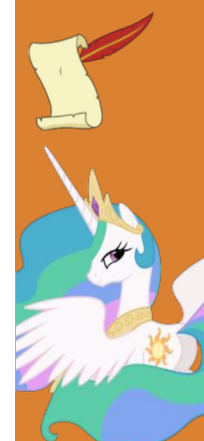
Atutaj parę prac Izeera, moim zdaniem jednych z lepszych, jakie w ogóle powstały.

Double Rainboom – post na EqD

Nightmare Night – chyba moja ulubiona.

Crusader – siódme miejsce w Top Ten Pony Videos Of November 2013!

Tak więc, jak widzicie, za wszelkie animacje i inne tego typu dzieła nie należy chwalić tylko zagranicznych artystów. Mamy i w swoim fandomie ludzi takich, jak Izeer, którzy potrafią tworzyć fanowskie filmiki dorównujące tym z zagranicy.



Śląscy bronies

Neverending story

» *Salmonella, bobule*

Dziesiątego września 2011 roku siedem osób złączonych szlachetną ideą pokonania rekordu Warszawiaków w ilości osób na ponymeecie zebrało się w centrum handlowym Silesia w Katowicach.

Kilka tygodni wcześniej grupka ta spotkała się w poście zapoznawczym na blogu For Glorious Equestria i rzuconą pół-żartem propozycją spotkania postanowiła, pod wodzą Lindsa, zmienić w czyn. W tym okresie tradycja metów praktycznie w Polsce nie istniała, odbyło się raptem jedno wydarzenie tego typu – w sierpniu, we wspomnianej już Warszawie. Byliśmy więc właściwie eksperymentatorami, nie mieliśmy pojęcia jak coś takiego powinno wyglądać i czy w ogóle ma prawo bytu. Okazało się, że miało. Dla siedmiu – w relacjach widnieje liczba dziewięć, podwyższona o jakąś sympatyczną, niezna-

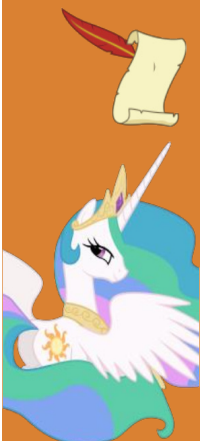
ną nam parę, która zgodziła się podpisać w pamiątkowym zeszycie – osób.

Każda kolejna liczba przybyłych osób budziła w nas ekscytację. Na następnym wynosiła już dwadzieścia cztery, potem ponad trzydzieści... Ilość ta systematycznie rosła tak samo jak liczba ponymeetów, które szybko zaczęły być systematycznymi comiesięcznymi spotkaniami. W styczniu 2012 pojawiła się, założona przez niejaką Gosię, grupa na facebooku, dziś skupiająca 469 osób. Dziś pięćdziesięciu uczestników meeta to niezadziwiająca nikogo norma.

Od tego czasu wiele w śląskim fandomie się działo. Nie obyło się bez momentów kryzysowych. Śląscy bronies do tej pory pamiętają „Wizytę” patrolu konnej policji w trakcie jednego z metów „pod chmurką”. Do historii przeszła też jedna z największych kłótni



Drugi śląski ponymeet październik 2011 roku



w tym lokalnym fandomie. Dotyczyła alkoholu, a także dosyć karygodnego zachowania poszczególnych jednostek. Niemniej jednak od tego czasu nie doszło do jakichś znaczących incydentów. Na śląskich meetach pojawia się alkohol i panuje zasada kto chce to pić może, byleby robił to z głową, a także druga teoria głosząca, że nie bez powodu Celestia wymyśliła aftery.

Warto również wspomnieć o otulinach, które swego czasu w śląskim fandomie zrobiły prawdziwą furorę. Odbył się nawet jeden turniej walki tą bronią.



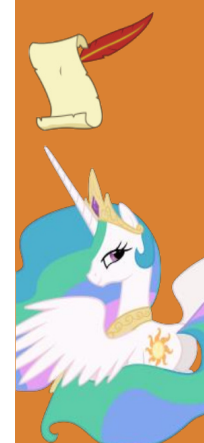
Plakat Pierwszego Zorganizowanego autorstwa Stabiego

Wracając jednak do znaczących wydarzeń – swego czasu śląski fandom słynął z absolutnego chaosu. Do pewnego momentu zabawny, może bagatelizowany w którymś momencie zaczął części uczestników przeszkadzać. Cztery osoby – Stachul, Rreset, bobule i Ano - postanowiły wyjść naprzeciw nowym oczekiwaniom i 15 grudnia 2012 w Młodzieżowym Domu Kultury na, popularnie określanym Tauzen, Osiedlu Tysiąclecia odbył się I Zorganizowany Śląski Ponymeet. W panelach (m.in. o Biurach Adaptacyjnych), konkursach

(wiedźwce, rysunkowym i cosplay'u) i warsztatach (rysowania i pisania) wzięło udział ponad 120 osób, a impreza zebrała bardzo pozytywne recenzje. Furorę zrobiły tosty z serem, które uczestnicy mogli zrobić i zjeść na miejscu.

Niecały rok później, bo 12 października 2012, miała miejsce jej kolejna edycja, tym razem w bytomskim Zespole Szkół Mechaniczno-Samochodowych. Aukcja charytatywna, kucykowe dyktando, wiedźwka, kilka konkursów rysunkowych, panele o, między innymi, grze World of Equestria, uniwersum Fallout: Equestria, tłumaczeniu fanfików oraz... górnictwie – w takich atrakcjach wzięło udział ponad 160 osób. Nieocenioną pomoc wykazał Proenix, który zadbał o to by informatory dla uczestników wyglądały naprawdę profesjonalnie. W końcu, dwa miesiące później, w tej samej szkole odbył się I Świąteczny Ponymeet, połączony ze spotkaniem fandomu pokemonów. Na chwilę obecną to wszystkie większe – bo pomniejszych odbyło się ponad dwadzieścia - imprezy, którymi może pochwalić się śląski fandom.

Aktualnie mamy sporo pomysłów i jeszcze więcej chęci. Na pewno w dalszym ciągu będą odbywać się „niezorganizowane” meety, których bazą wypadową jest już wspomniana silesia City Center i leżący obok niej park chorzowski. Będą również organizowane wypady nie do końca związane z kucykami. W listopadzie odbył się na przykład „eksperymentalny ponymeet” na którym to 20 bronies i pegasus odwiedziło Muzeum Śląskie oraz Muzeum Historii Katowic. W tym samym miesiącu udało się zorganizować pierwszy krwiodawczy ponymeet na którym pojawiło się 6-ciu bronies, z czego trzech oddało krew. Nad obo-



ma przedsięwzięciami czuwał bobul. W planach są również wypadki mniej edukacyjne, jak choćby wyjście na kręgle.

Organizacja śląskich meetów ma w swoich planach organizację kolejnego „Zorganizowanego Śląskiego Ponymetu”, w kuluarach mówi się również o konwencji, który byłby zwieńczeniem marzeń organizatorów z Górnego Śląska.

Śląska, a właściwie województwa śląskiego które składa się nie tylko z Katowic. Istnieje również spora liczba lokalnych fandomów wewnątrz dużej grupy śląskich bronies. Wśród nich na szczególną uwagę zasługują wysunięci najbardziej na północ bronies spod Jasnej Góry (Bronies Częstochowa) oraz ci zamieszkujący południe województwa śląskiego (bielscy bronies, żywieccy, a także osoby z okolic Rybnika). Również w samej aglomeracji istnieją różne grupy, które spotykają się razem przy przeróżnych okazjach (jak choćby spotykający się na herbacie Gliwiczanie).

Jak każda grupa w fandomie także śląscy bronies mają przedmioty z którymi się utożsamiają. Najwcześniej, bo na pierwszym meecie, powstała maskotka śląskich meetów o nazwie Silesian Pony. Jak na maskotkę był dosyć stereotypowy.



Silesian Pony autorstwa Stabiego



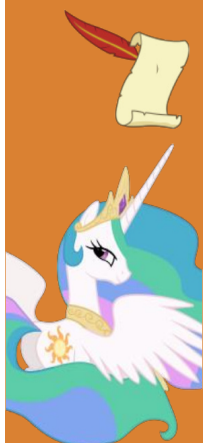
Silesian Pony autorstwa Lamy z rogiem

W roku 2012 śląscy bronies doczekali się również pamiętnej flagi autorstwa Horego, która została zapamiętana głównie dlatego, że dosyć daleko jej było do tradycyjnych flag jakie posiada np. Poznań.

W późniejszym okresie w umyśle bobula zrodził się pomysł stworzenia grafiki, która nadawałaby się na zdjęcie grupy na facebooku. Pomysł był, trzeba go było tylko zrealizować. Pomógł Stabi, utalentowany grafik ze Śląska. Tak oto powstał swoisty herb śląskich meetów, będący dosyć swobodną reinterpretacją herbu Bytomia. Aktualnie herb ten zdobi tło grupy w wersji wzbogaconej o osławioną Twicane.

Przed II Zorganizowanym Pony-meetem wynikła potrzeba posiadania OC, który mógłby spokojnie reklamować/reprezentować tą imprezę. Do prac znów przystąpił Stabi i powstało logo w którym pojawiły się czarny jednorożec wraz z feniksem z herbu.

W planach jest stworzenie flagi śląskich meetów opartej na jednej z dwóch wyżej wymienionych grafik. Warto zaznaczyć, że OC oparte na herbie Bytomia nigdy nie zostało uznane za oficjalną maskotkę śląskich bronies. Jako ciekawostkę warto dodać fakt, że w oryginalnym herbie górnik nie wy-





Aktualna grafika grupy śląskich bronies

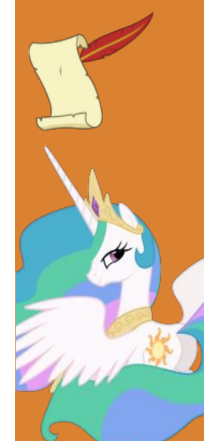
dobywał ze ściany węgla, ale srebro.

A co z ludźmi? Pomijając już fakt, że kilka osób z obecnej i byłej redakcji Brohoofa to stali bywalcy śląskich meetów, możemy się pochwalić całkiem sporą grupką interesujących osób. To z naszego regionu wywodzi się spora część ekipy gry World of Equestria – Thelleo, Ressel, Sachi i Anoteuss. Można żartować, że WoE jest towarem eksportowym śląskich bronies. Ten drugi jest także prezenterem w Radiu Yay. Oprócz tego obfitujemy w artystów, jak FarcuF, Agniezka, Zosia, Aziz, MadBlackie i wielu innych, a Husky – członek fandomu nie tylko ogólnośląskiego, ale też bielskiego, będącego już zupełnie inną historią – stworzył fanfik Efekt motylka. Z postaci, które odcisnęły się w świadomości śląskich bronies, nie można zapomnieć o Tarrecie, administratorze forum MLPPolska, Maxy Black'u pełniącym tę funkcję na Biurach Adaptacyjnych, a także Stachulu, swego czasu bardzo aktywnej osobie w fandomie, która podbiła serca bronies swoim specyficznym zachowaniem. Jeśli podjęłabym skazaną na porażkę próbę wypisania wszystkich interesujących postaci... Cóż, byłby to z pewnością specyficzny bestiarusz. Tych ludzi trzeba po prostu poznać – poprzez wspomnianą już facebookową grupę lub, najlepiej, po prostu na meecie. Z góry zachęcam do niezrażania się – większość członków

fandomu zna się na tyle długo, że tworzą dość zamkniętą grupę, ale z odrobiną samozaparcią i wprawionym w śląskich bojach przewodnikiem każdemu uda się poznać wiele interesujących osób. Zachęcam więc do obserwacji grupy z niebieskiego portalu społecznościowego oraz strony internetowej, a kiedy pojawi się tam informacja o nadchodzącej imprezie – po prostu przyjechania i poznania nas osobiście.



Logo promujące II Śląski Zorganizowany Ponymeet autorstwa Stabiego



Cutie Mark Crusaders koresponduje

Urocze znaczki pocztowe?

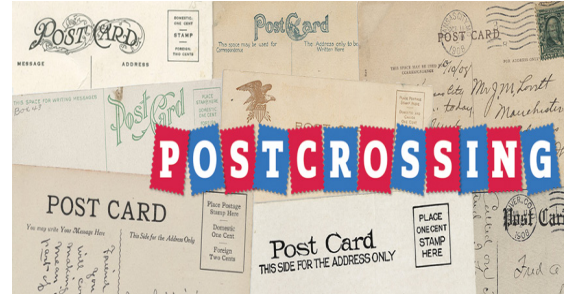
» *Salmonella*

W tym miesiącu kącik CMC jest dość nietypowy, bo dotyczy nie konkretnych umiejętności, a... pisania wiadomości. Jak coś takiego może stać się ciekawym hobby? Zaraz wyjaśnię.

Korespondencja. Z kim? Z ludźmi z zagranicy. Dlaczego? Dla poszerzania wiedzy o innych krajach, dla umiejętności językowych – to typowe argumenty. Ja dodałabym do tego kilka innych, jak możliwość znalezienia kogoś, kto będzie dzielił z tobą wspólne, choćby najbardziej niszowe zainteresowania. Inna sprawa – ważna dla mnie, niekoniecznie dla wszystkich – brak wspólnych znajomych i całkowicie obiektywne doradztwo. Albo po prostu możliwość poznania ciekawych ludzi – aby na wiele lat pozostać z nimi w kontakcie lub przeciwnie, zabić chwilową nudę. Tak czy siak – warto.

Wiemy z kim, wiemy po co... Jak? Osobiście mogę wskazać dwie opcje.

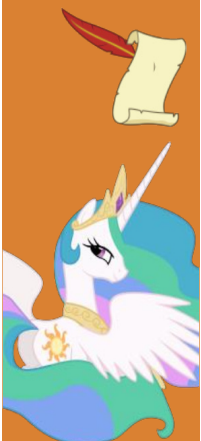
Pierwsza – jeden z wielu portali społecznościowych dla parających się korespondencją. Przetestowałam ich kilka i zdecydowanym numerem jeden jest dla mnie interpals.net. Plusem są zdecydowanie najlepsze możliwości wyszukiwania, które niestety często kuleją na takich stronach, a przecież są jednym z najważniejszych elementów miejsca tego typu. Reszta pozostaje do oceny własnej, w zależności od głównego celu podjęcia korespondencji. Ja osobiście bardzo doceniam fora poszczególnych języków, stosunkowo łatwo jest uzyskać na nich pomoc czy



to ogólną, czy dotyczącą konkretnej, dręczącej nas kwestii gramatycznej.

Szukamy idealnej osoby, znajdziemy ją... Wcześniej będziemy musieli przedrzeć się przez chmary Arabów zaczynających rozmowę od hey, cutie oraz tabuny osób różnorakiego pochodzenia i wieku chcących podziękować za wyświetlenie ich profilu i spytać jak się mamy mimo całkowitego braku jakichkolwiek cech wspólnych. To cecha absolutnie każdej takiej strony i niezależnie od tego, jak wielką czerwoną czcionką napiszemy, że nie interesują nas znajomości tego typu – takie osoby i tak się znajdują. Założmy jednak, że trafiliśmy już na kogoś, kto wydaje się sensowny. Co teraz? Nic prostszego – zacząć rozmowę. I nie zrażać się, jeśli urwie się ona po kilku wiadomościach.

Jest jeszcze jeden, znacznie ciekawszy wariant tej zabawy – snail mail, a więc korespondencja drogą tradycyjną. Innymi słowy wysyłanie listów. Jeśli należycie do tego typu entuzjastów pozostaje do kryteriów wyszukiwania dopisać snail mail lub przejrzeć forum w poszukiwaniu ofert wymiany listów, których jest całkiem sporo. Przez prywatną wiadomość podajemy sobie adresy, potwierdzamy, że owszem, lubimy herbatę – z niewiadomych powodów



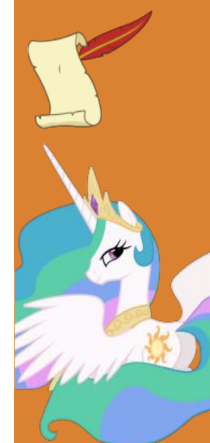
większość osób z którymi korespon-
dowałam w ten sposób koniecznie
chciała wymieniać się torebkami tej
użytki – i piszemy. Potem rozkoszu-
jemy się nieco zdezorientowaną miną
pani na poczcie, którą właśnie poinfor-
mowaliśmy, że chcemy wysłać list do
Izraela i w całości oklejoną znaczkami
kopertę wrzucamy do skrzynki licząc,
że Poczcie Polskiej uda się ją dostar-
czyć w mniej niż miesiąc. Tutaj z góry
Was uspokoję – poza okresem świą-
tecznym jest naprawdę nieźle, listy do-
chodzą częstokroć w tydzień lub dwa.

Gorzej prezentuje się za to sprawa
cen. Za wysłany poza Polskę list nie
przekraczający 50 gramów płacimy
pięć złotych, a dość często nie uda-
je się zamknąć w tej granicy wago-
wej. Przekroczenie jej podnosi cenę
do nieco ponad dziesięciu złotych.

Tutaj przechodzimy do drugiego
typu korespondencji, który chciałabym
omówić, tym razem w stu procentach
tradycyjnego. Postcrossing. Projekt
o zupełnie innej specyfice, nastawio-
ny nie na regularne pisanie listów z tą
samą osobą, ale na wymianę kartek
pocztowych z całym światem. Zasady
są proste - rejestrujemy się i losujemy

nieznaną osobę do której mamy wysłać
pocztówkę. Na tej ostatniej umieszcza-
my kod, dzięki któremu druga strona
po otrzymaniu przesyłki będzie mogła
ją zarejestrować na stronie. Wtedy to
my trafimy do puli użytkowników, któ-
rych można wylosować i po kilku tygo-
dniach także otrzymamy kartkę. Tak w
skrótce wygląda postcrossing, w który
osobiście nigdy się nie wciągnęłam –
wziąwszy pod uwagę podany wcześniej
cennik jest to hobby raczej drogie – ale
z tych kilku prób wiem, że otrzymana
pocztówki towarzyszy przyjemna
ekscytacja, a powiększająca się kolek-
cja kartek dostarcza sporo satysfakcji.

Ekscytacja towarzyszy zresztą nie
tylko postcrossingowi, ale każdej for-
mie listownej korespondencji. No i
możliwość powiedzenia starszym poko-
leniom że owszem, korzystamy z pocz-
ty – bezcenna. Mogłabym wymieniać
jeszcze wiele pozytywów tego niepo-
zornego hobby, ale na tym poprzestane
i powiem tylko, że warto. W Internecie
można przeczytać setki historii ludzi,
którzy tą drogą odnaleźli miłość czy
przyjaźń. Może Wam się uda – a jeśli nie,
to przynajmniej zdobędziecie wiedzę o
obcej kulturze i ciekawe doświadczenie.



Mitologia fandomu

Czyli co fandomowi się wydaje, a jaka jest prawda

Pobawmy się w „Pogromców Mitów”. W tym artykule (i może kolejnych) będę podważał różne poglądy, i wyobrażenia o kucykach, które krążą po fandomie, a z którymi się nie zgadzam.

Schemat: mamy numer zagadnienia, treść mitu (hipotezę), mój werdykt, jednozdaniową argumentację i rozleglejsze wyjaśnienia.

Takwięczacznijmyzgrubejrury, czyli...

Mit pierwszy:

Celestia i Luna to boginie Equestrii.

Obalony!

One nie są boginiami, a w Equestrii nie ma religii.



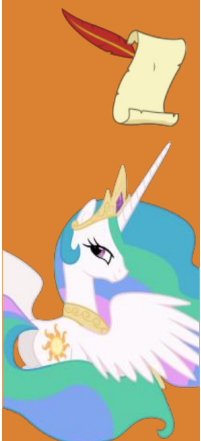
By mówić o jakiejś istocie jako istocie boskiej, musi spełniać szereg norm. Mowa tutaj oczywiście o systemie wierzeń cywilizacji zachodniej, do której należymy. Posiłkować będę się też wiadomościami dotyczącymi przeszłości Europy i kultur, które odcisnęły swój ślad na nas w dziejach.

Bóg lub bogini oprócz wyraźnie nienaturalnych i ekstraordynarnych cech

(wygląd, pochodzenie, umiejętności, miejsce zamieszkania, rola w świecie) musi przede wszystkim być otoczona kultem, mieć własną kadrę kapłańską, miejsca kultu (świątynie, kaplice) oraz powinna przyjmować ofiary (podatek to nie ofiara!). Mamy z naszej kultury przykłady postaci, którym przypisuje się nadnaturalne zdolności (Zygmunt Stary ponoć uzdrawiał dotykiem, warto też wspomnieć o współczesnym Jasnovidzu z Człuchowa), o niezwykłych okolicznościach narodzin (Bolesław Krzywousty) lub wyczynach (Władysław Łokietek). Jednak żadna z tych postaci nie była bogiem. I odwrotnie, na przykład cesarze rzymscy mieli boską naturę (niektórym uznana dopiero po śmierci), ale lud rzymski doskonale wiedział, że nie skupiali w sobie paranormalnych zdolności (warto poczytać Krawczuka).

Celestia i Luna są adorowane, ale nie czczone. To kolosalna różnica. Adorować można własną sympatię lub rodziców, ale nie czcić. Ta czynność jest zarezerwowana dla bytów wyższych. Oba alicorny nie mają swoich świątyń, kapłanów, nie są im składane ofiary. Poddani je adorują ze względu na szacunek, jakim darzą władczynię. Jego źródło jest jasne, mamy podstawy sądzić, że obie są dobrymi księżniczkami i dzięki ich rządóm (szczególnie Celestii, bo Luna to dużo się nią nie narządziła póki co) państwo prosperuje.

Pogląd, że księżniczki są boginiami może mieć swą genezę w I sezonie, kiedy to o Celestii niewiele jeszcze wiedzieliśmy (i nadal mamy ograniczony



zasób informacji). Jej rola w rytuale Święta Podniesienia Słońca wyglądała dość niezwykle i można było podciągnąć jej udział jako czynność religijną.

Jednak religii w kucykach nie ma, gdyż, jak wspomniałem wcześniej, nie mamy żadnych świątyń, kapłanów, ani ofiar. Nie mamy nawet w języku kucyków żadnych odniesień do religii w kontekście, że kucyki jakkolwiek wyznają. Język jest używany chociażby do rekonstrukcji systemu wierzeń starożytnego Egiptu, dlatego należy brać go na poważnie.

No dobrze, ale co z kucem w koloratce (piosenka Perfect Stallion), aureolami anielskimi, rogami diabłów i pojawiającymi się gdzieniegdzie krzyżami?

Istnienie istot mitologicznych jest w kucykach traktowane nie jako elementy wierzeń, ale to standardowy zabieg fantastyczny. Rozszerzenie bestiariusza. Anioły i diabły to też istoty mitologiczne, tyle że z aktualnie najpopularniejszej religii świata. Być może za tysiąc lat do nich też ludzie będą podchodzić, jak my dziś do syren. Występowanie symboli chrześcijańskich (czy dowolnych innych, w tym masońskich. Tak, wiem, jak to brzmi) też nie przesądza istnienia chrześcijaństwa w Equestrii. Symbol z definicji jest wieloznaczny i często egzystuje na różnych płaszczyznach, mając różne znaczenia. Czym innym był krzyż dla ludzi z paleolitu (jaskinia Chauvet), czym innym dla Egipcjan, czym innym dla Celtów, a czym innym jest dla nas. Do tego to popularny zabieg, aby w systemach fantastycznych umieszczać elementy religijne bez oryginalnego kontekstu religijnego. Dobrym przykładem jest uniwersum świata z gier komputerowych „Thief”, gdzie mamy krzyże, ale nie chrześcijaństwo.

Problem pozostaje z tą koloratką i pogrzebem. W końcu obrządek pogrzebowy to element systemu wierzeń. Jednak... ateści też mają swoje pogrzeby, a obrządki pogrzebowe znane są już u homo heidelbergensis (studnia kości w Hiszpanii, stanowisko Sima de los Huessos, kompleks Atapuerca) czy u neandertalczyków. Prawdopodobnie chodziło nie tyle o religię, a szukanie pociechy dla żywych, próbujących jakoś pogodzić się z utratą bliskiej osoby. Tak samo może być u kucyków. Nie można też wykluczyć pewnych szcątkowych detali egzystujących w społeczeństwie kucyków, ale w swej zminimalizowanej formie nie będących religią.

Tak więc kucyki nie mają religii, ani tym bardziej bogów. Może istnieją one poza jej granicami.

Mit drugi:

Alicorny są nieśmiertelne.

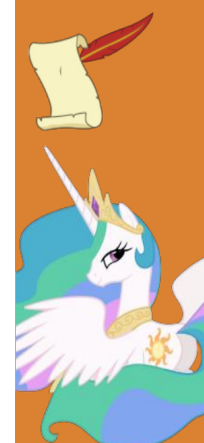
Niepotwierdzony.

Gdyż nie ma o tym żadnej wzmianki.

Wiemy, że Luna i Celestia mają minimum 1001 lat. Według wspomnień z pamiętnika posiadały też dzieciństwo, zatem domyślamy się, że w chwili walki z Sombłą i Discordem musiały już galopować po świecie od paru wiosen. Nie ma jednak ani słowa o tym, czy one:

- Są odporne na upływ czasu, czy też ich proces starzenia jest niezauważalnie wolny;
- Dorosły w normalnym tempie, a jedynie potem metabolizm się zatrzymał;
- Czy ich potencjalna nieśmiertelność dotyczy też nietykalności.

No i wciąż mówimy o dwóch księżniczkach. W przypadku Cadance i



Twilight wiemy jeszcze mniej, gdyż wszystko wskazuje (niezbyt prądziejowe retrospekcje), że żyją one stonkowo niedługo na tym świecie.

Mit trzeci

Rainbow Dash mieszka w Cloudsdale.

Obalony!

Gdyż mieszka obok Ponyville.



Tęczowa pegazica ma swoje lokum w chmurowej willi nieopodal miasteczka. Widać to w odcinkach Griffon the Brush off/Sposób na Gryfa, Wonderbolts Academy/Akademia Wonderbolts, czy Return to the Harmony part 2/Powrót do Harmonii część 2, gdzie przyjaciółki szukając jej muszą pokonać niezbyt daleką drogę.

Mit czwarty

Pie to nazwisko Pinkie.

Obalony!

Kucyki nie mają nazwisk.

W przypadku kucyków nie możemy stwierdzić istnienia takiego zjawiska, jak nazwisko. Widać to po licznych i potwierdzonych rodzinach, jak rodzina Twilight Sparkle, Rarity lub Applejack, gdzie każdy kucyk ma mniej lub bardziej samodzielne imię. Może ono kojarzyć się z imieniem krewnego, ale

nie ma wspólnego członu (typu „-ski”, „-son”, „-sen”, -ow”). Twilight Sparkle i Shining Armor. Rarity i Sweetie Belle.

Jakby nawet w przypiływie kreatywności uznać „Twilight” za nazwisko (po Twilight Velvet), to wtedy czemu Shining Armor nie ma czegoś związanego Nightlightem?

Istnieje wspólne określenie identyfikujące kucyki z jednego klanu, ale nie nazwisko, które w kucykach funkcjonuje coś takiego jak nazwa rodu (rodzina Apple).

Nazwisko w kulturze europejskiej funkcjonuje od późnej nowożytności i służyło ułatwieniu administrowania powiększającą się liczbą ludności. Warto pamiętać, że wielu chłopów uzyskiwało nazwisko dopiero po uwłaszczeniu (II połowa XIX wieku), a w pierwszej połowie XX wieku bywały osoby bez nazwisk lub o niejasnym pochodzeniu. To my żyjemy w informatycznie uporządkowanym świecie, gdzie bez trudu można prześledzić czyjaś przeszłość do kilku pokoleń wstecz.

W Equestrii pewnym wyjątkiem jest rodzina Cake. Ona jako jedyna posiada nazwiska, które jest dziedziczne i występuje w imieniu kucyka (w jego „nazwie”).

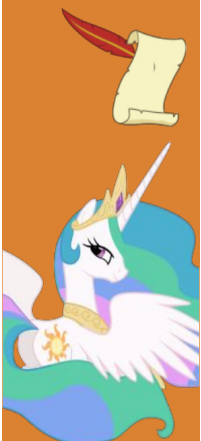
Tak więc Pinkie Pie to owszem, skrót pełnego imienia „Pinkamena Diane Pie”, ale póki co nie mamy informacji, że reszta jej rodziny ma „Pie” w swej nazwie, a więc do tej chwili to nie jest nazwisko.

Mit piąty:

Kucyki nie zabijają.

Obalony!

Kuce nie dość, że są wszystkożerne, to zabijają.



Od zawsze intrygowała mnie rola świń na farmie Sweet Apple. Do czego one służyły?

Odcinek A Bird in a Hoov/Ptaszek na Uwięzi pokazuje kanapkę z szynką. Ponadto ze skóry zwierzęcej (a więc świńskiej) wykonuje się pergamin (tak nierozsądnie marnowany przez Twilight na jej niekończące się notatki). Na skórzaną wygląda też kamizelka Breabur na oraz niektóre kapelusze kowbojskie.

Trixie w Magic Duel/Pojedynek na Czary chciała potraktować Rainbow Dash naprawdę okrutnym zaklęciem, na szczęście jej nie wyszło i skończyło się na łaskotkach.

No i ciężko uwierzyć, że tak rozbudowany oręż kuców nie posłużył nigdy do zadania śmierci lub ran.

Mit szósty

Kuce używają nieznanego nam alfabetu.

Obalony!

Znamy te znaki. To alfabet łaciński.

Widać go dobrze w wielu miejscach, np. transparent w Swarm of the Century/Rój Stulecia lub tytuły w Żrebięcych Latach (odcinek Ponyville Confidential/Sekrety Ponyville). Nie można jednak przemilczeć faktu, że te litery są stawiane w sposób dość chaotyczny.

Mit siódmy:

Kuce żyją w średniowieczu.

Obalony!

Kuce żyją w epoce późniejszej.

Twilight posiada książkę „Historia Średniowiecznej Equestrii (Secret of my Excess/Tajemnica Nadmiaru), a

więc średniowiecze jest już uznane za epokę minioną, historyczną. Ponadto mamy terminy z epok późniejszych, jak „neogotyck”. Nie chcę tutaj zdecydować jak nazywa się ich epoka, ale jedynie wskazać, że średniowiecze już było.

Mit ósmy:

Sweetie Belle mieszka u Rarity.

Obalony!

Sweetie Belle mieszka z rodzicami.



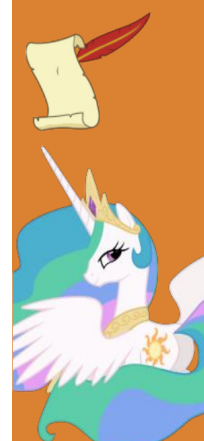
W odcinku Sisterhoof Social/Siostrzany Sojus/ Sweetie Belle przyjeżdża do Rarity na tydzień, gdyż rodzice znikają na wakacje. Ponadto w One Bad Apple/Zgniłe Jabłko Znaczkowa Liga ma naradę w domu, który stoi obok wiatraka, a przed nim siedzi Magnum i łowi ryby w stawie. Widzimy też wnętrze pokoju Sweetie Belle, na co mało kto zwraca uwagę.

Mit dziewiąty:

Scotaloo mieszka w domku na drzewie.

Obalony

Nie wiemy, gdzie mieszka Scotaloo.



Wszyscy mieliśmy nadzieję, że IV sezon ostatecznie rozwieje wątpliwości dotyczące rodziny i zameldowania małej pegazicy. Niestety, Flight to the Finish powiedziało tylko, że Scootaloo mieszka w domu przypominającym dom jednorodzinny, umiejscowiony Ponyville. Czy ma rodziców? Czy to rodzina zastępcza? Dobry sierociniec (mały)? Nie wiemy. Ale wiemy, że to na pewno nie jest domek na drzewie. No i smuci brak przywiązania twórców do koncepcji adopcji Scootaloo przez Rainbow Dash. Obiecały sobie zostać siostrami i nic więcej się nie stało.

Mit dziesiąty:

Dinky Doo to córka lub siostra Derpy.

Częściowo obalony

Są do siebie podobne, ale nic więcej



Siostrą Dinky Doo jest na pewno Amethyst Star (zwana też „Sparkles”), co było widać w Sisterhoof Social/Siostrzany Sojusz w czasie wyścigu sióstr. Ponadto razem spędzają czas w A Mysterious Mare do Well/Tajemnicza Wybawicielka. Niektórzy fani przypisują pokrewieństwo z Derpy na wskutek podobieństw wyglądu. Jednak nie wiemy zbyt wiele na temat genetyki kucyków. Wiele wskazuje na to, że wygląd nie jest dziedziczny. Proszę spojrzeć na różnorodne kolory

w rodzinie Apple! Argument, że Twilight Sparkle ma wygląd po mamie jest chybiony, gdyż córka ma jedynie takie włosy. Które mogła przecież wzorować i modelować według maminego gustu.

Przy Derpy i Dinky dochodzi kwestia różnorodności. Z odcinka Baby Cakes/Bobasy Cake możemy sądzić, że rodzeństwa raczej są jednej rasy. Małżeństwa mieszane są rzadkie, w serialu widzimy ich nie więcej niż pięć (licząc księżniczkę Cadance i Shining Armora.

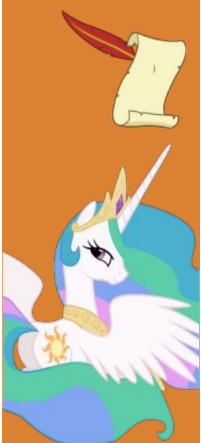
Derpy wygląda na zbyt młodą, aby być matką. Przyglądając się kucykom, o których wiemy, że są ze starszego pokolenia niż Mane 6 widać drobne detale o tym świadczące. Pojedyncze zmarszczki pod oczami, specyficzne stroje, fryzury. Ogólnie wygląd raczej osoby o klasę lub więcej dojralszej. Derpy natomiast mogłaby spokojnie chodzić do klasy z Rainbow Dash.

Dinky Doo zdaje się być córką Carrot Top i ogiera z rozwiniętym zwojem na znaczkach. Powyższa para serdecznie żegna w wielu scenkach serialu (np. Flight to the Finish, Games Ponies Play/Kucykowe Dyscypliny). W innych scenach parę uzupełnia Dinky Doo.

Jednak nie możemy ostatecznie obalić hipotezy, że Dinky to córka Derpy. Jako rodzeństwo wydają się być bardzo mało prawdopodobne (wyścig), a jako matka/córka ogólnie to pasuje. Po pierwsze, Carrot Top nie jest jednorożcem, co jednak niczego oczywiście nie przesądza. Nie możemy po prostu wykluczyć bardziej skomplikowanych relacji rodzinnych, niż prosty układ: rodzice-dziecko.

Mit jedenasty:

Cheerilee jest starsza od Mane 6.



Obalony!

One są z tego samego pokolenia!

Widać to w retrospekcji Rarity z *Chronicles of Cutie Mark Crusaders*/Kroniki Znaczkowej Ligi. Rarity ma za zadanie przygotować stroje dla szkolnego teatryku, w którym jako dziewczynka jest pokazana Cheerilee. Zatem różnica wieku między Rarity, a przyszłą nauczycielką musi być minimalna.

Mit dwunasty:

W kucykach są nieumarli.

Obalony!

Duchów nie ma!

Twilight wielokrotnie to podkreśla. Są różne potwory i istoty magiczne, ale nie wytwory nekromancji. Póki co mieliśmy tylko stroje na Koszmarną Noc, które przypominały nasze strachy, ale jako samodzielne istoty takie się jeszcze nie pojawiły.

Mit trzynasty:

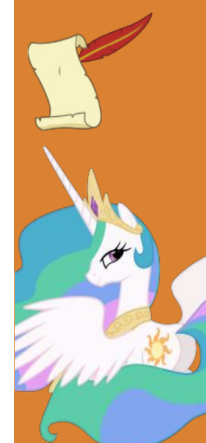
Kuce nie znają elektryczności.

Obalony!

W każdym odcinku jest jakaś żarówka lub coś podobnego.

Do tego hydroelektrownia w *A Mysterious Mare do Well*/Tajemnicza Wybawicielka, EKG na znaczku lekarza z *Read and Weep*/Czytaj i Płacz, konsola Vinyl i wiele innych przykładów. No i w jednym z najnowszych odcinków IV sezonu *Power Ponies* elektryczność odgrywa istotną rolę.

To koniec pierwszej części artykułu. Wkrótce będziemy obalali kolejne mity!



Wywiad z Aftermath'em

Twórcą muzyki elektronicznej

» Fudi

Jak wiadomo narodziny naszego fandum miały miejsce w USA, a co za tym idzie ogrom artystów pochodzi właśnie z tego kraju. Dziś w ogień krzyżowy wziętem Aftermath'a, który zgodził się odpowiedzieć na kilka moich pytań dotyczących jego muzyki.

Jednak na początku należy wam się krótki opis z kim w ogóle mamy do czynienia? Musze tutaj zaznaczyć, że Aftermath to pseudonim, który artysta przyjął przy założeniu nowego konta na Youtube. Jego wcześniejszych prac możecie posłuchać na kanale FireOf-Friendship. Nasz bohater to 17-letni chłopak mieszkający na Florydzie. Jak większość nastolatków w jego wieku uczęszcza do szkoły, planuje studia. Dni specjalnie nie różnią się od siebie, najzwyczajniej normalne jak tylko mogą być. Dopiero, gdy wraca do domu rozpoczyna się coś co sam nazywa „Magią”.

Przechodząc do sedna sprawy, poniżej zamieszczam serię pytań i odpowiedzi, którymi wymieniliśmy się na krótko po świętach Bożego Narodzenia.

Fudi®: Pozwól, że zacznę od pytania, które zadaje każdemu nowo poznanemu Bronemu: kiedy zacząłeś oglądać My Little Pony?

Aftermath: Zacząłem oglądać MLP latem 2011 roku, dokładnie pomiędzy sezonem 1 i 2.

F®: Jak to się stało, że zacząłeś tworzyć muzykę? Kiedy nastąpiła taka chwila, że powie-



działasz sobie – tak chcę to robić?

A: Tak po prawdzie, z początku trafiłem na muzykę fandomową w okolicach Grudnia 2011 roku i zdaje mi się, że jakoś wtedy zapragnąłem zacząć tworzyć swoją własną muzykę. Nigdy wcześniej nie komponowałem muzyki elektronicznej. Pierwszą piosenką, którą wstawiłem była dosłownie pierwszą piosenką, którą zrobiłem 6 dni po rozpoczęciu nauki tworzenia muzyki elektronicznej. Możesz sobie ją przesłuchać na moim starym kanale – tutaj.

F®: Jak oceniasz wpływ MLP na swoje dotychczasowe życie?

A: MLP ogólnie nie za bardzo zmieniło może życie „poza komputerem”, no ale z drugiej strony przed kompem spędzam sporo czasu! Na pewno poznałem wspaniałych ludzi, z którymi zawarłem przyjaźnie oraz przez nich rozmawiałem z wieloma miłymi ludźmi. Bez MLP prawdopodobnie nigdy nie odkryłbym swojej miłości do tworzenia muzyki i za to będę do końca wdzięczny.

F®: Co najbardziej podoba Ci się w serialu?

A: Myślę, że rzeczą, która podoba mi się najbardziej jest fakt, że wszystko dzieje się w alternatywnej rzeczywistości. Zawsze lubiłem historie dziejące się w alternatywnych światach z wszechstronną wiedzą na dany temat, a Equestria sprawia wrażenie kompletnego świata fantasy, ale rów-



niez takiego w którym nadal możemy sporo dowiedzieć się o sobie.

F®: Skąd czerpiesz inspiracje? Masz jakiegoś idola w muzyce fandomowej, na którym się wzorujesz, czy może bierzesz swoją wenę z innego źródła?

A: Inspiruję się masą różnych artystów, zarówno kucykowych, jak i nie kucykowych. Powodem mojego zainteresowania tworzeniem muzyki były utwory takich artystów jak: SoGreatandPowerful, PinkiePieSweat, Archie i to właśnie dla nich mam największe słowa uznania. Większość z moich bezpośrednich inspiracji bierze się z danego fragmentu danej piosenki, tudzież z rzeczy zupełnie nie związanych z muzyką.

F®: Jakbyś opisał styl swojej muzyki?

A: Mój styl potrafi być dosyć zmienny pomiędzy poszczególnymi piosenkami. Hmm tak myślę przynajmniej :P. Czasami jest nieco melodyczny (choć czasami nie) i przeważnie wesoły (choć czasami nie :P). Nie potrafię znaleźć innego bardziej adekwatnego terminu określającego moją muzykę niż „elektroniczna”.

F®: Czy planujesz rozwijać swoją karierę muzyczną w przyszłości? Jakaś uczelnia, studia muzyczne?

A: Nie jestem do końca pewien w jakim kierunku podąży moja kariera. O ile nie wydarzy się coś drastycznego/niespodziewanego to raczej nie planuje robić z tego jakiejś „wielkiej rzeczy” czy coś w tym stylu. Nie za bardzo chciałbym studiować w tym kierunku, w tym wszystkim poło-

wa zabawy to właśnie nauka tworzenia czegoś samemu. Najwięksi artyści muzyki elektronicznej, których znam lub o których słyszałem rzadko kiedy mają skończone jakiegokolwiek kursy w tym kierunku.

F®: Jeżeli jesteśmy już w temacie „wielkich” – jak oceniłbyś swoją popularność w fandomie?

A: Ocena mojej popularności to dla mnie dość dziwne pytanie, ale sądzę, że jestem dość popularny (tak myślę). Mam więcej subskrybentów na YouTube niż mnóstwo innych ludzi z fandomu, ale to nie do końca przekłada się na popularność. Poznałem wielu świetnych ludzi, o których mogę wypowiadać się tylko w samych superlatywach, a wszystko to w miejscach, w których w życiu bym się tego nie spodziewał – jest to coś co nadal mnie zdumiewa.

F®: Zbliżając się do końca, powiedz mi co sądzisz o dotychczasowych odcinkach w sezonie 4?

A: Uważam, że sezon 4 póki co jest dobry. Żaden epizod jak dotąd nie osłupił (jednocześnie żaden nie był zbyt zły) i jeżeli miałbym wybrać jeden najlepszy odcinek to wybrałbym prawdopodobnie „Castle-Mania”.

F®: No i już całkiem na koniec, kto jest Twoim ulubionym kucykiem?

A: Któż inny, jak nie Pinkie?

A więc to by było na tyle. Sądzę, że mimo tego, iż fandom wręcz ocieka muzyką elektroniczną, to jak najbardziej warto zajrzeć na kanał Aftermath’a, gdyż znajdziemy tam sporo bardzo dobrze wykonanej muzyki, która najprościej w świecie – cieszy uszy .



Jak to szwedzki DJ podbił fandom

Historia Twitch'a

» *Fudi*

Na dalekiej północy, w miejscowości Gävle, nad Zatoką Botniczną mieszka pewien 16-letni chłopak. Dawniej: miłośnik muzyki elektronicznej, lokalny artysta DJ Nymanz. W dorobku posiada kilka kawałków, które krążą po You Tubie z przeciętną oglądalnością. Ale! Oto nastaje nowy rok 2012, a razem z nim rozpoczynają się zmiany w życiu naszego bohatera.

Już początkiem lutego DJ Nymanz przestaje istnieć tworząc miejsce dla Twitch'a. Od momentu metamorfozy, poniekąd zmiany grupy odbiorców oraz utworzenia nowego kanału, wraz z kolejnymi wrzucanymi utworami jego popularność stale rośnie. W momencie pisania tego artykułu liczba subskrypcji na serwisie You Tube sięga okrągłe 20 tys. Owszem, można powiedzieć, że jak na tak wielki fandom i prawie dwa lata działalności to niewiele. Jednak porównując kanał Twitch'a do o wiele bardziej popularnej Sim Gretiny (ponad 60 tys. subskrypcji) to śmiem twierdzić, że jest to bardzo przyzwoity wynik.

Dotychczasowe piosenki tworzone przez DJ Nymanz'a były w porządku, ale po przesłuchaniu stwierdziłem, że czegoś im brakuje. Były dobrze zrobione, ale nie miały w sobie „kopa” i dlatego też nie zatrzymały mnie przy sobie na długo. Zmiana źródła inspiracji, jakim teraz stał się serial My Little Pony, pociągnęła za sobą zmianę wizerunkową. Ksywka Twitch pochodzi bowiem z odcinka Feeling Pinkie Keen, w którym to dowiadujemy się o szczególnych, dla niektórych dziwnych zachowaniach Pinkie Pie. Na przykład: Hint! Hint! – Twitchy Tail.

Co oferuje nam kanał młodego Szweda? No cóż, muzyka Twitch'a to różne odmiany techno. Znajdziemy tam między innymi hardstyle, electro, soft bass, nieco muzyki klubowej oraz kilka kawałków, do których śmiało można zatańczyć jumpstyle. Bardzo dużo piosenek to remixy utworów znanych z serialu: B.B.B.F.F., Becoming Popular i Pony Pokey, to tylko niektóre z nich. Dorzucając do tego kilka remixów innych znanych piosenek fandomowych, jak chociażby Gypsy Bard czy She's a Pony i dopełniając to wszystko masą własnych autorskich kompozycji, zaryzykuję stwierdzenie, że mamy tutaj do czynienia z artystą kompletnym, który nie tylko w naszym fandomie, ale również poza nim ma niesamowity muzyczny potencjał i niebywałą szansę na rozwój swoich umiejętności.

Kawałki Twitch'a nadają się zarówno na imprezę jak i do spokojnego surfowania po necie. Bardzo wiele utworów



ma w sobie coś takiego, że chce się do nich wracać. Przyciągają do siebie melodyjnością, dobrym wykonaniem oraz super wykonanymi wizualizacjami, o których jeszcze za chwilę dopowiem kilka słów. Reasumując – tej muzyki nie powstydziliby się sam Avicii!

Wracając do wizualizacji, osobiście najbardziej podobał mi się „teledysk” do piosenki The Changelings. Pierwszy raz możemy zobaczyć w pełni animowaną, oryginalną postać Twitch’a. Klip został stworzony przez WarpOut, który w swoim dorobku posiada mnóstwo świetnych rzeczy, od prostych gifów po niesamowicie złożone animacje. Na ekranie zobaczymy również fenomenalne laserowe show stworzone przez, no a jakże by inaczej, LaserPon3. Całość złożona razem ze sobą daje zjawiskowy efekt. Co do reszty klipów, to pojawiają się wizualizacje proste oraz bardziej złożone. W każdym razie jest czym nacieszyć oczy.

Kończąc wizytę u naszego sąsiada zza morza powiem wprost: jeżeli ktoś uwielbia kuce oraz muzykę klubową, to będzie wniebowzięty. Słuchając Twitch’a bardzo często czułem się, jak w Energy 2000. Super remixy, świetne piosenki autorskie i fantastyczne wizualizacje. To wszystko, a nawet więcej, znajdziecie na jego kanale na You Tubie.



Poniżej zamieszczam rozmowę, którą udało mi się przeprowadzić z Twitchem podczas świąt. Gorąco zachęcam do lektury, gdyż możemy dowiedzieć się z niej kilku ciekawych rzeczy na jego temat.

Fudi®: Witaj, dziękuję, że zgodziłeś się poświęcić chwilę na rozmowę pomimo tego, że mamy święta, a jak wiadomo podczas tego okresu z wolnym czasem bywa różnie.

Twitch: Nic nie szkodzi, z radością odpowiem na Twoje pytania.

F®: No to zaczynamy. Na początku chciałbym się dowiedzieć kiedy zaczęła się Twoja przygoda z My Little Pony?

T: Hm myślę, że było to w okolicach Grudnia 2011 roku. Pamiętam, że zobaczyłem jakieś filmiki powiązane z MLP niedługo przed moim wyjazdem na imprezę DreamHack w listopadzie tego roku i wtedy natrafiłem na jakąś parodię serialu. To mnie zaciekało. Dlatego też po powrocie do domu oglądałem I epizod, no a później poszło już z górki.

F®: Jaki wywarło to na Ciebie wpływ? Czy zauważyłeś, że Twoje życie zmieniło się w jakimś stopniu przez oglądanie serialu?

T: No na pewno zainspirowało mnie do tworzenia kucykowej muzyki (śmiech). Poza tym show wywarło na mnie efekt na wiele sposobów. Stałem się bardziej otwarty na świat, bardziej ciekawski i stwierdziłem, że generalnie stałem się miłszy dla ludzi. Dodatkowo poznałem całkiem sporo osób, których mogę dziś nazwać swoimi przyjaciółmi.

F®: Powiedz mi co sprawia, że nadal oglądasz serial? Co Cię do niego przyciąga?

T: Heh sporo tego by się znalazło.



Przede wszystkim kocham sposób w jaki animatorzy, scenarzyści i producenci sprawiają, że postacie wydają się takie prawdziwe! Jest wiele bajek, w których bohaterowie pokazani są jako sztywne, prawie martwe obiekty. Zespół MLP potrafi połączyć świetne osobowości z naturalnymi zachowaniami swoich postaci (no oprócz Pinkie, ale ona z natury jest wyjątkowa, haha)

F®: Jak sam powiedziałeś, serial zainspirował Cię do tworzenia muzyki związanej z fandomem. Wiem, że miałeś swego czasu inny kanał na YouTube, na który wrzucałeś swoje inne dzieła niezwiązane z MLP. Jak to wyglądało w przeszłości? Kiedy zaczęłeś tworzyć muzykę?



T: Za robienie muzyki wziąłem się latem 2009 roku. Mój kuzyn znalazł program FL Studio i powiem szczerze, że byłem tym oprogramowaniem zafascynowany. Dlatego też ściągnąłem go również dla siebie i zacząłem tworzyć muzykę „dla zabawy”. Muzyka związana bezpośrednio z MLP pojawiała się u mnie jakoś na początku 2012 roku, zaraz po tym jak nadrobiłem zaległości w oglądaniu serialu.

F®: No właśnie, w związku z tym, że tworzysz muzykę, mogę już tak powiedzieć fandomową, zyskałeś

dużą popularność. Jakbyś ją ocenił?

T: No cóż, tak jak powiedziałeś stałem się całkiem popularny, no ale nie sławny :P Posiadanie ponad 20 000 subskrybentów (a ta liczba ciągle rośnie) jest super

F®: Czy w związku z tą popularnością planujesz jakoś to wykorzystać i rozwinąć swoją karierę muzyczną dalej?

T: Cóż, szczerze to nie wiem. Na razie to bardziej hobby, ale biorąc pod uwagę jak bardzo się rozwija: pewnie! Mógłbym! Co prawda nie chciałbym tego studiować. Myślę, że niepotrzebnie płacić za wiedzę, którą w minutę mogę znaleźć w Internecie.

F®: Kończąc naszą krótką rozmowę muszę zadać Ci jedno bardzo ważne, jeżeli nie najważniejsze pytanie: kto jest Twoim ulubionym kucem? :P

T: Haha, no rzeczywiście dość ciężkie pytanie. Mój wybór jest pomiędzy Luną, a Fluttershy. Heh nie sądzę, że bym mógł wskazać jedną faworytkę

F®: To wszystko dzięki za rozmowę, z niecierpliwością czekamy na następne piosenki w Twoim wykonaniu.

T: Miło mi to słyszeć, również dziękuję i szczęśliwego nowego roku.



Kącik Vinyl Scratch i Octavii

Recenzja albumu „De Remicks: vol. 2”

» *Fudi*

Koniec miesiąca dla naszego fandomu okazał się bardzo owocny, jeżeli chodzi o muzykę, a to za sprawą niejakiego Generała Mumble i albumu De Remicks: vol. 2, skompilowanym razem z kilkunastoma innymi twórcami, wśród których znajdziemy takie osobistości jak The Living Tombstone, Silvia Hound czy Glaze oraz wielu innych.

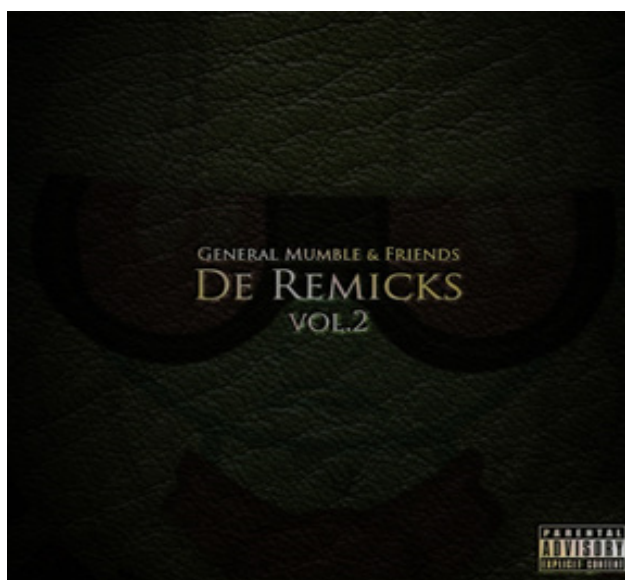
Cały album to 14 remiksów utworów, których większość z nich od jakiegoś czasu krąży już po sieci. Utwory to w większości muzyka dance, techno i dubstep, w różnych odmianach. Nawet można tego posłuchać – chyba takiego określenia bym użył, jeżeli ktoś zapytałby mnie czy warto. Połowa utworów to remiksy/piosenki wykonane przez samego Generała i one trzymają dość przyzwoity poziom.

Utwory takie jak: Ponystomp, Beyond Her Garden, LMFAO, Gator In The Tub i More Than a Chicken słuchałem z przyjemnością. Dobra, solidna robota, w tych przypadkach remiksy wyszły utworom jak najbardziej na dobre. Na uwagę zasługuje kawałek Appleshake w wersji HACKD-a, jeżeli ktoś lubi mocny hardstyle będzie wniebowzięty – jeżeli nie, no cóż zawsze może pójść za przykładem mojej rodzinki, która prawie mnie zlinczowała, rzucając przy tym masę inwektyw, gdy odpałem ten utwór na pół gwizdka na moich głośnikach. Miłośnikom 8-bitowców spodobać się może kawałek Dreaming of Slot, po przesłuchaniu miałem ochotę pyknąć sobie rundkę w Mario :)

Reszta kawałków trzyma swój poziom, który określiłbym jako „idealne dla zabicia czasu”. Nie wyróżniają się specjalnie niczym, na playliście grały i przestały, dobrze się ich słucha, jadąc samochodem, czasem potrafią uspokoić podczas stania w korku.

Niestety dwa remiksy, pomimo tego, że w obydwu palce maczał Generał, zasłużyły sobie na negatywne wyróżnienie z mojej strony. Są to Strangelly Obsessed i Pink Party Machine. Pierwszy nie przemówił do mnie zupełnie niczym, zbyt chaotyczny, za duża ilość instrumentów naraz. Na siłę jako plus można zaliczyć jedynie wokale. Natomiast drugi kawałek, na tle innych piosenek z albumu wypada blado. Jest to jedna z tych piosenek, którą raz usłyszysz, a później zapomnisz o jej istnieniu i wcale ci z tego powodu nie będzie przykro.

Album jako całość jest dość solidną pozycją, na którą warto poświęcić godzinę na przesłuchanie. Warto dodać, że w całości jest dostępny do ściągnięcia z sieci zupełnie za darmo, dlatego uważam, że naprawdę warto się z nim zapoznać..



Kącik Vinyl Scratch i Octavii

Recenzja albumu Prince Whateverer'a „Rediscover”

» *Fudi*

Zostając jeszcze w miesiącu listopadzie grzechem byłoby nie wspomnieć o nowym albumie Prince Whateverer'a „Rediscover”. Płyta swoją premierę miała 22 listopada 2013 roku, wraz z premierą najnowsze-go singla „Księcia” na You Tubie pod tytułem „Destabilize”, który również znajdziemy na krążku.

Na album składa się w sumie siedem piosenek. Sześć z nich bez problemu możemy odsłuchać bezpośrednio na kanale Księcia na YT. W zasadzie możemy tutaj powiedzieć, że mamy do czynienia z mini albumem. Na szczęście w tym przypadku nie liczy się ilość, lecz jakość poszczególnych kawałków, a ta jest więcej niż zadowalająca.

Utwór „Not letting go” dosłownie, emocjonalnie wbija w fotel. Jest to według mnie najlepszy kawałek na płycie.

Super tekst, świetna melodia, całość bardzo ładnie ze sobą zgrana i Flutter-shy jako bohaterka. Czego chcieć więcej? Utwór jest naprawdę niesamowity i choćby dla niego samego warto zapoznać się z tym albumem. Oczywiście reszta pozycji to też bardzo dobra muzyka, w szczególności dla osób lubiących rock i jego mocniejsze odmiany. Każdy utwór to jakość sama w sobie. Całość można spokojnie posłuchać podczas nauki czy też jazdy samochodem. Bardzo przyjemnie słuca się tej płyty.

Osobiście bardzo lubię Prince'a i jego muzykę, która według mnie wnosi do fandomu przepelnionego elektroniką bardzo ważną gałąź muzyki jaką jest rock. Dlatego też jeżeli zmęczyła Cię już elektroniczna muzyka lub po prostu lubisz posłuchać dobrego rocka, to zapoznanie się z najnowszym „dzieckiem” Księcia będzie opcją w sam raz dla Ciebie.



Kącik literacki Twilight Sparkle

„Tomek na Czarnym Łądzie” Alfreda Szklarskiego

» *Fudi*

Alfred Szklarski razem ze swoją twórczością gościł już na łamach naszego magazynu za sprawą recenzji książki Tomek w krainie kangurów napisanej przez Dolara84. Dziś na warsztat weźmiemy sobie drugą część z cyklu przygód Tomasza Wilmowskiego, czyli Tomek na Czarnym Łądzie.

Akcja książki rozpoczyna się razem z pierwszymi krokami stawianymi przez naszego bohatera na zupełnie nowym dla niego kontynencie. Po początkowych przygotowaniach, zebraniu niezbędnego sprzętu obozowego, dokładnym zaplanowaniu trasy wyprawy, nasza zgrana grupa podróżników wyrusza na łowy. Wśród towarzyszy Tomka znajdziemy osoby znane już z pierwszej części, a będą to: Andrzej Wilmowski – doskonały geograf i ojciec Tomka, Jan Smuga – podróżnik i łowca zwierząt oraz Tadeusz Nowicki – przesympatyczny i zawadiacki bossman.

Nasi podróżnicy na swojej drodze napotkają masę niebezpieczeństw. Zmierzą się z handlarzami niewolników, stawią czoła pigmejskim zatrutym strzałkom, rozwiążą wiele tajemnic Czarnego Łądu, no i oczywiście zapolują na afrykańską zwierzynę. W ich ręce trafią takie zwierzęta jak lwy, goryle czy antylopy i bawoły. Razem z bohaterem zgłębimy wiedzę historyczną dotyczącą afrykańskich państw równikowych. Zwiedzimy nieprzebyte dżungle, napotkamy różne rdzenne plemiona, między innymi atletycznie zbudowanych Masajów i najmniejszych ludzi świata Pigmejów, aż w końcu zapolujemy na tajemnicze okapi.

Warto zwrócić uwagę na bardzo dobre opisy równikowej fauny i flory. Autor, podobnie jak w każdej swojej książce, porządnie odrobił pracę domową przed napisaniem powieści. Mnóstwo przypisów zawierających zarówno bardzo interesujące fakty biologiczne, jak również historyczne, dowodzi o posiadaniu przez autora szerokiego spectrum wiedzy na dany temat.

Lekturę można nabyć za naprawdę niewielkie pieniądze w niemalże każdej księgarni i zapewniam was, że będą to pieniądze bardzo dobrze wydane. Oczywiście jest też opcja dla sknerusów, czyli wizyta w lokalnej bibliotece, w której ta pozycja się znajduje.

Książka na pewno spodoba się fanom Indiany Jonesa i poniekąd Daring Do :). Interesujące i oryginalne opisy przyrody, trzymająca w napięciu akcja, zagadki, intrygi, jak również miłość. To wszystko znajdziemy właśnie w tej książce. Ja sam czytając tę pozycję już po raz siódmy, bawiłem się świetnie. Jeżeli masz duszę obieżyświata i ciekawia Cię podróże, to ta książka jest zdecydowanie dla Ciebie.



Kącik literacki Twilight Sparkle

„Pan Samochodzik i templariusze” Zbigniewa Nienackiego

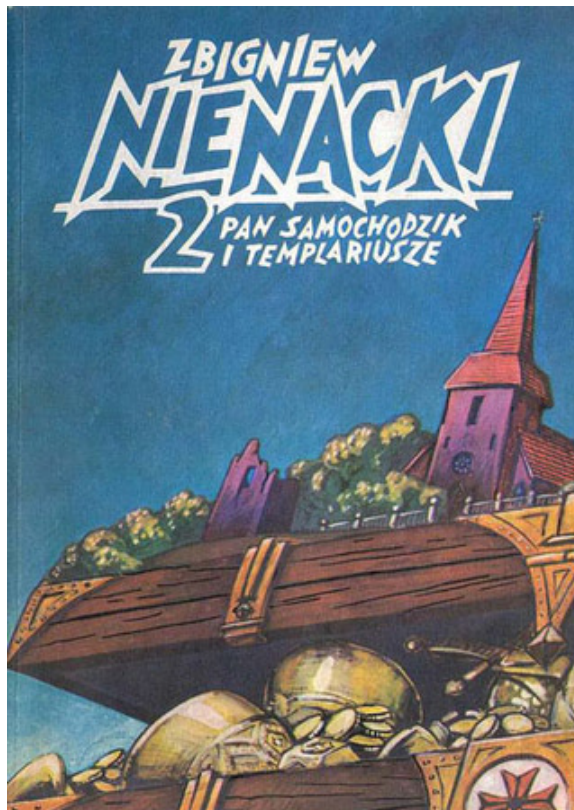
» Foley

Przygody Pana Samochodzika to obowiązkowa lektura wielu młodych wielbicieli sensacji. W końcu kto nie zna dziwaczного samochodu i jego właściciela – historyka sztuki, specjalizującego się w rozwiązywaniu zagadek z przeszłości i odnajdywania skarbów?

Autorem Pana Samochodzika i templariuszy, jak i całej serii jest Zbigniew Nienacki (prawdziwe nazwisko Nowicki). Choć cały cykl napisał dobre kilkadziesiąt lat temu, to książki o Panu Samochodziku ciągle nie tracą na popularności. Znajduje się wielu kontynuatorów jego przygód, powstało także wiele ekranizacji filmowych.

Tak więc główny bohater, pan Tomasz, a właściwie Pan Samochodzik, nazywany tak od posiadania niezwyklego wehikułu, który otrzymał w spadku po wujku, wyrusza na kolejną przygodę, tym razem w celu odnalezienia legendarnego skarbu templariuszy. Razem z nim udają się trzej harcerze - Wilhelm Tell, Sokole Oko i Wiewiórka. Musi się spieszyć, gdyż skarbem zainteresowana jest także pokaźna i bezwzględna konkurencja, w tym słynny poszukiwacz skarbów, kapitan Petersen.

Zaszyfrowane wskazówki doprowadzą naszych bohaterów między innymi na Mazury, a także do krzyżackiego zamku w Malborku. Dowiemy się sporo o historii Zakonu Templariuszy i innych ciekawych sprawach historycznych. Równocześnie tropem poszukiwaczy podąża niejaki Malinowski, przestępca, który głównie poprzez



wyłudzanie pieniędzy, chce się wzbogacić na obcokrajowcach, czyli ekipie kapitana Petersena. Podobno w znalezieniu skarbu ma pomóc hasło „Tam skarb Twój, gdzie serce Twoje”. Czy bogactwa templariuszy zostaną odnalezione? Jeśli tak, to przez kogo?

Książkę polecam bezwzględnie zarówno miłośnikom powieści sensacyjnych, jak i przygodowych oraz wielbicielom historii. Styl pisania Nienackiego jest bardzo przyjemny w odbiorze, a także przejrzysty. Na uwagę zasługuje przede wszystkim cała tajemnica, którą czytelnik odkrywa wraz z bohaterami. Częste zwroty akcji powodują, że nie jest łatwo rozwiązać zagadki, zanim zrobi to Pan Samochodzik czy któryś z jego towarzyszy.





Sama postać pana Tomasza jest bardzo barwna i intrygująca. Można go porównać niemal do Indiany Jonesa czy też Daring Do. Co ciekawe, bohater jest zupełnie pogodzony z systemem PRL-u, ma dobre kontakty z milicją, a także często stoi na straży obowiązków obywatelskich, szczególnie jeśli chodzi o poszanowanie zabytków. Czyni to jednak ze specyficznym humorem i lekkością. Wehikuł, który odziedziczył po wujku jest tak naprawdę zbudowany na bazie Ferrari 410 Superamerica, co pozwala mu osiągać ogromne prędkości. Ponadto pojazd umie też pływać po wodzie niczym amfibia.

Jeśli komuś spodoba się książka, polecam zerknąć także na pozostałe książki z serii, z których każda przedstawia inną ciekawą i przemyślaną historię, nad której lekturą można ślęczeć długie godziny.



Kącik filmowy

Spójrz ma świat oczami dziecka

» *Triste Cordis*

„Pozwól dzieciom błędzić i radośnie dążyć do poprawy”. J. Korczak. Dlaczego przytoczyłem ten cytat? Ponieważ my, dorośli, nie rozumiemy dzieci. A one nas. Filmy, które omówię udowadniają, że czasami warto spojrzeć na świat z ich perspektywy.

W tym wydaniu kącika chciałbym poświęcić nieco miejsca na dwa filmy, w których bohaterami są dzieci. Nie będą to jednak historyjki, w których pozostawiony na święta dzieciak przechytrza włamywaczy, a co gorsza za rok zostaje na lodzie w Nowym Jorku. Dobrze, że nie nakręcono „trójki” z udziałem tego samego aktora, ponieważ spodziewam się, że za trzecim razem wylądowałby w Prypeci. Wracając do tematu. Przeczytacie dziś o dwóch produkcjach, które jedni uznają za doskonałe inni zaś za przegadane, nudne, kiczowate etc. Mowa tu o dramatach „Podaj Dalej” oraz „W Krainie Czarów”. Być może Ci drudzy mają ra-

cję, a ja, jako potencjalny nauczyciel jestem wrażliwcem, któremu empatia strzeliła do głowy i wręcz wylewa się uszami. Nic na to nie poradzę, że za bardzo odczuwam emocje i przeżycia bohaterów. Zacznijmy od „Podaj dalej”, który jest odrobinę słabszą produkcją.

„Rozejrzyj się dookoła, pomyśl jak naprawić świat... i zrób to”.

Z jednej strony „Podaj Dalej” może wydawać się wyidealizowaną historyjką, ale z drugiej może dać wiele do myślenia. Doskonale ukazuje świat z perspektywy dziecka, to jak naiwne potrafi być, jak czasami dosłownie bolesne są pierwsze rozczarowania. Niestety, każdy prędzej czy później zderzy się czołowo ze ścianą rzeczywistości. Arlene McKinley (Helen Hunt) samotnie wychowuje dwunastoletniego Trevora (Haley Joel Osment). Aby wytrzymać „od pierwszego do pierwszego” pracuje na dwie zmiany. Na dobrą sprawę, nie wie nic o swoim synu. Z każdym rokiem odbija się to na wzajemnych relacjach.



Trevor dorasta, dostrzega coraz więcej, z każdym kolejnym miesiącem oddalając się od siebie. Nie potrafią ze sobą rozmawiać, co sprawia, że matka topi smutki w alkoholu łudząc się, że jej syn tego nie widzi. Sytuację rodzinną pogarsza powracający raz na jakiś czas, zniechęcony przez Trevora ojciec (John Bon Jovi), który nigdy nie przyjeżdża trzeźwy. Każda wizyta kończy się, więc kłótnią o alkohol. Za każdym razem jego matce przybywa siniaków na twarzy. Ten inteligentny 12 latek ma ciężkie życie, prawda? Pewnego dnia, za sprawą nowego nauczyciela jego życie odwraca się o 180 stopni. Jest nim mający wręcz odrażające blizny na twarzy Eugene Simonet (Kevin Spacey), który stosuje dość nietypowe metody nauczania. Już pierwszego dnia, ku „entuzjasmowi” uczniów zadaje całoroczną pracę domową: „zastanów się, jak można naprawić świat i zrób to”. Pomijając mniej lub bardziej błyskotliwe pomysły, nauczyciela intryguje propozycja Trevora. Zasady są proste. Chłopak wymyślił swego rodzaju „piramidę dobrych uczynków”. Wystarczy pomóc trzem osobom. W czymś bardzo trudnym. Czyś, w czym same sobie nie poradzą. Ale nie za darmo. Zobowiązane są one do „podania dalej”, czyli udzielenia po-

mocy kolejnym trzem potrzebującym. Ten swego rodzaju „łańcuszek dobrej woli” rośnie w zastraszającym tempie. W teorii. Niestety Trevor bardzo szybko przekonuje się, jacy są dorośli. Chętnie przyjmują pomoc, ale nie chcą jej udzielić innym. Bezinteresowna pomoc nie jest taka prosta jakby się wydawało. A jeśli się myli? A może uda mu się znaleźć trzy osoby, które „podadzą dalej”? Przekonajcie się sami, bo warto.

Amerykańskie produkcje idealizują swój kraj do obrzydzenia, a już w szczególności atrakcje turystyczne takie jak Las Vegas, w którym rozgrywa się akcja filmu. Mimi Leder (reżyseria) przenosi nas jednak poza oświetlone milionami neonów kasyna i ukazuje prawdziwe oblicze tego miasta. Puste piaszczyste drogi, zbieraniny bezdomnych alkoholików i trzymające się na słowo honoru domy jednorodzinne. Bieda, smród i ubóstwo. Tak moi drodzy. Oto ciemna strona stolicy hazardu. Już to pokazuje, że mamy do czynienia z poważną produkcją, a nie cikliwym wyciskaczem łez. Sami aktorzy nie zawiedli. Wiele scen zasługuje na uznanie. Znany z „Szóstego Zmysłu” Haley Joel Osment wyglądający na wiecznie zapłakanego chłopca, wypadł tutaj znakomicie. Ba, nawet



się uśmiechnął. Zagrał swego rodzaju „małego dorosłego”, który przejmując obowiązki domowe. Wielokrotnie to on opiekuje się matką. Poza tym dzięki jego znakomitej kreacji możemy spojrzeć na świat oczami dziecka, które naiwnie ufa w dobroduszość dorosłych ludzi. Daje to do myślenia. Jesteśmy, aż tak samolubni? Bierzymy, ale nie potrafimy dać? Wielkie brawa należą się również dla Kevina Spacey’ego nie tylko za scenę, w której ujawnił pochodzenie bliźni, ale i całokształt. Największe wrażenie robi jednak odwrócenie ról, jakie zastosowała reżyserka. Wielokrotnie to nauczyciel staje się uczniem i z uwagą słucha, co ma do powiedzenia Trevor czy jego uczniowie. Spotkałem się z wieloma negatywnymi opiniami. Podobno film jest nudny, przewidywalny, a zakończenie do rzyki. No tak, w końcu ukazuje życie przeciętnych ludzi. I właśnie, dlatego moim zdaniem „Podaj Dalej” to jeden z najlepszych filmów, jakie kiedykolwiek oglądałem. Weźcie jednak pod uwagę, że słowa te pisze gość, który od siódmej klasy szkoły podstawowej chciał być nauczycielem. A kto ma rację? Chwalący czy narzekający? Zakończenie jest dobre czy do niczego? Film przewidywalny czy zaskakujący swoją naturalnością? Kiczowaty czy dający do

myślenia? Obejrzyjcie i oceńcie sami.

„Myślisz, że matka wytrzyma z drugą taką jak Ty?”

Drugą omawianą produkcją jest „W Krainie Czarów”. Idealnie ukazuje ślepotę dorosłych, którzy obserwują otaczający nas świat z „dorosłej” perspektywy. Główną bohaterką jest dziewięcioletnia Phoebe (Elle Fanning), która uwielbia „Krainę Czarów”. Początkowo rodzice (Felicity Huffman oraz Bill Pullman) nie zauważają nic złego w zachowaniu córki. Matka twierdzi, że fascynacja magiczną krainą wynika z jej doktoratu – pracy poświęconej „Alicji w Krainie Czarów”. Jednak, w pewnym momencie uświadamiają sobie, że „z naszą córką jest coś nie tak”. Ku ich przerażeniu mimo starań sytuacja pogorsza się. Kolejne wizyty u dyrektora, podejrzenia o przemoc w szkole, kary, nakazy i zakazy nie przynoszą zamierzonego skutku. Nie potrafią zrozumieć, dlaczego jest taka niegrzeczna i nieposłuszna. Swoją drogą, jedna z rozmów z dyrektorem jest po prostu genialna. W czasie, gdy Phoebe próbuje się wytłumaczyć, ten nie słucha jej argumentów jakby rozmawiał z drzewem, nie daje jej dojść do słowa próbując wcisnąć swoją wer-



sję. W końcu jest dyrektorem, a dorośli wiedzą lepiej niż dzieci, prawda?

Pewnego dnia do klasy wchodzi niespodziewanie pani Dodger (Patricia Clarkson) wymawiając kwestię z ukochanej książki Phoebe. Okazuje się, że w szkolnym teatrzyku ma odbyć się przedstawienie „Alicja w Krainie Czarów”. Początkowo pani Dodger jest pod ogromnym wrażeniem talentu aktorskiego dziewczynki oraz jej niezwyklej osobowości, ale w pewnym momencie uświadamia sobie, że wrażliwa Phoebe żyje w swoim własnym świecie i z dnia na dzień traci kontakt z rzeczywistością. Należy zrobić wszystko, aby nie zatraciła się w nim bezpowrotnie. Bezradni rodzice wolą jednak posłać córkę do psychiatry, niż wysłuchiwać argumentów starej, „szurniętej” reżyserki sztuki. Nie powiem, jak to wszystko się kończy. Historia jest zbyt ciekawa, ale powiem jedno. Każdy z Was chciałby mieć nauczycielkę taką jak pani Dodger.

Największe wrażenie robi sama Phoebe, która mimo młodego wieku zdaje sobie sprawę, że jest inna. Chciałaby być normalna tak jak inne dzieci, ale nie potrafi. Sprawia to, że jest ignorowana przez rówieśników, osamotniona i wyalienowana. Dzięki pracy w teatrze staje się zupełnie inną dziewczynką, co jeszcze bardziej niepokoi panią Dodger. Film nie odpowiada bowiem na żadne pytanie. Wiemy tyle, ile bohaterowie. Albo sami się domyślimy (co zrobią nieliczni), albo poznamy odpowiedź na końcu. Ja usłyszałem „wyrok” w ostatnich minutach i przyznaję, że zrobiło mi się przykro z powodu Phoebe. Być może, dlatego, że wiem jak to jest być „innym” i wybaczenie słownictwo, ale cholernie jej współczułem. Od pierwszej do ostatniej minuty. O reszcie obsady napiszę tylko, że zasłużyli na uznanie.

Szczególnie matka i pani Dodger. Nie są to może wybitne kreacje, ale jak najbardziej przekonujące. Autorzy filmu zastosowali ciekawą sztuczkę bawiąc się nasyceniem barw. Za każdym razem, gdy Phoebe przenosił się do swojej wymyślonej krainy, otaczający ją świat staje się piękniejszy, cieplejszy i bardziej kolorowy. W jednej ze scen, gdy nagle padło pytanie „z kim ty gadasz?” świat gwałtownie wrócił do swojej szarej rzeczywistości. I pomyśleć, że tak prosta sztuczka może przynieść aż taki skutek. Najbardziej spodobało mi się jednak to, że nieustannie zadawałem sobie to samo pytanie, co rodzice Phoebe. „Co jej jest? Skąd to zachowanie” To chyba jedna z największych zalet tego filmu. Ale nie ukrywajmy.

„W Krainie Czarów”, tak jak i „Podaj Dalej” nie spodobają się wszystkim. Nie bez powodu postanowiłem omówić je jednocześnie. Uroki obu produkcji dostrzegą nieliczni. Ci, którzy będą potrafili spojrzeć na świat z perspektywy Phoebe i Trevora. Powiecie, że to głupie? Nie. To największa zaleta, jaką może pochwalić się dorosły. Nie być nim, gdy zajdzie taka potrzeba. I jeszcze jedno. Jako dorośli jesteście empatyczną panią Dodger czy egoistycznym dyrektorem szkoły?



Burnout Paradise: The Ultimate Box

Nienormalna gra dla nienormalnych ludzi

» *Triste Cordis*

Wiecie co jest najgorsze w pracy redaktora? Pisanie recenzji takich jak ta. Z jednej strony chciałbym napisać o wszystkim, a jest o czym, ale z drugiej ogranicza mnie liczba stron.

Burnout Paradise to jedna z tych gier, którą pokochacie lub uznacie za przereklamowany szmelc już po pierwszym wyścigu. Dlaczego? Ponieważ jest nienormalna. Weźcie bardzo szybką choinkę z NFSa, która przed tuningiem była samochodem i wyobraźcie sobie, że jest zaledwie jednym z najwolniejszych aut w Burnout Paradise. Nie żartuję. Jadąc najlepszymi wozami wydaje się, że nie można już szybciej. Błąd. Po wciśnięciu nitro wchodzi się w „nadświelną”. Tak szybka jest ta gra. Burnout wymaga cierpliwości, oduczenia się pewnych przyzwyczajień, oraz przyswojenia nowych zasad. To nie

„potrzeba prędkości” z „gumowym” AI, gdzie przeciwnicy cierpliwie zaczekają za zakrętem, aż ich łaskawie wyprzedzimy. Początek gry jest dość zaskakujący. Paradise City wita nas intrem ukazującym kluczowe miejsca w mieście, a w tle leci utwór zespołu Guns n' Roses o tym samym tytule. Na koniec padają kluczowe dla tej gry słowa: „...reszta zależy od Ciebie”. Nie ma tu, bowiem fabuły, zniszczonych mostów, policji, dzielnic do odbicia, czarnych list ani żadnych ograniczeń. Bo i po co? Paradise City to zgodnie z nazwą raj. Raj dla nie tyle kierowców, co maniaków prędkości, świrów, którzy będą jeździć po mostach, szynach i dachach tylko po to, żeby zniszczyć billboard robiąc przy okazji beczkę w powietrzu, by ostatecznie wbić się w nadjeżdżający autobus. W jednym „combo”. Autorzy oferują nam nieskrępowaną niczym wolność i swobodę. Jedź gdzie chcesz, rób co



chcesz. Żeby nie było zbyt łatwo w Paradise City nie podają wszystkiego na srebrnej tacy. Nie licząc DLC musimy odblokować ponad 70 aut oraz zdobyć kolejne prawa jazdy: od L – Learner do E - Elite. Nie wymaga to jednak żadnych testów. Aby awansować wystarczy zwyciężać. Co ciekawe z każdą kolejną promocją wzrasta ruch na drodze, a co za tym idzie poziom trudności.

Największą wadą gier z otwartym światem jest niewielka ilość atrakcji poza wyścigami. Mamy wielkie miasto, ale nic do roboty. Gdzie tu logika? Drugą, są wytyczone z góry i ograniczone trasy wyścigów. Na szczęście Criterion wiedział co zrobić, a czego uniknąć. Burnout Paradise jest taki, jaki powinien być. Nienormalny. Eksploracja miasta to jeden z kluczowych elementów gry. Jadąc przed siebie mijamy zakłady czy „punkty startowe” wyścigów, a co za tym idzie wypełniamy, początkowo pustą mapę. Co ciekawe wszelkie konkurencje rozpoczynamy zatrzymując się na skrzyżowaniach. To nie koniec „udziwnień”. Gra wyznacza jedynie start oraz metę ukazując je na mapie.

To jak do niej dojedziemy zależy tylko i wyłącznie od gracza. I jeszcze jedno. Zapomnijcie o fair play. Ktoś Was wyprzedza? Czołowe zderzenie z autobusem wybiję mu ten pomysł z głowy. Przy okazji zobaczycie jak spektakularne kraksy serwuje gra. A skoro o wyścigach mowa. Bieremy paluszki i wymieniamy tryby z przeciętnej „miejskiej ścigałki”: kariera, wyścig z czasem, dowolny wyścig, drift, drag, ucieczka przed policją itd. Niestety, ale w Burnoutcie tego nie uświadczycie. Tak jak i tuningu. Buuu? Buuu yourself! Wymienię najciekawsze. Road Rage: rozwal X przeciwników nim minie czas. Jak? Wymyśl coś! Marked Man: inspirowana Władcą Pierścieni ucieczka przed czarnymi jeźdźcami, a raczej przetrwanie (Ty jesteś Arweną), Road Rule: pobij rekord czasu a następnie zniszczeń na danej ulicy. Do tego mega skoki czy billboardy do rozbicia. Bardzo ciekawym trybem, oddzielnym od reszty gry jest imprezowe Party. Weźcie kilku znajomych, „wodę mineralną” i przekazując sobie pad sprawdźcie, kto dojedzie najdalej z zablokowanym nitro, odwróconym sterowaniem, skoczy najdalej nie



rozbijając się lub zjedzie z urwiska. Ubaw po pachy. Jak już wspominałem Burnout jest nienormalny. W innych produkcjach kupujemy czy wygrywamy kolejne auta. Tutaj jest „nieco” inaczej. Po kilku zwycięstwach dowiadujemy się z radia prowadzonego przez szurniętego DJa, że w mieście pojawiło się nowe cacko. Musimy je dorwać, rozwalić, a następnie zaciągnąć to, co z niego zostało do mechanika. Dopiero wtedy będzie nasze. Warto spróbować sił specjalnej, przeznaczonej dla danego auta próbie czasowej. Wygramy? Otrzymamy wzmocnioną wersję. Przyda się, ponieważ wozy nie są uniwersalne. Czasami trzeba poczekać na lepszą pogodę, ponieważ autorzy zadbali o zmienne warunki. Jazda na złamanie karku we mgle to istne „autobójstwo”. Jest jednak kilka wyjątków. Prawdziwe perełki otrzymamy np. za ukończenie gry (zdobycie licencji Burnout) lub zniszczenie wszystkich żółtych bramek. W podstawowej wersji jest ich ponad 70 (wliczając w to wzmocnione wer-

sje). Każdy znajdzie coś dla siebie. Są też motocykle, ale wspominał o nich jedynie z obowiązku. Dodano je na siłę.

Z reguły omijam płatne dodatki szerokim łukiem, ale tym razem warto. Policyjne auta mogą wyglądać jak zwykłe skórki, za które zapłacą tylko najwięksi frajerzy, ale wiercie mi na słowo. Radiowozy to idealne do pościgów, wzmocnione wersje. Najciekawsze są jednak resoraki. Są małe, szybkie i wręcz niezniszczalne, ale warto pamiętać, że model jazdy jest również „zabawkowy”. Nic jednak nie przebijie Big Surf Island – dodatkowej wyspy, która wielkością przypomina 1/3 oryginału i wprowadza kolejnych 10 aut. Wydawać by się mogło, że to obietnice patykiem na wodzie pisane, ale to prawda. Autorzy postawili nie tylko na powierzchnię, ale i wysokość. Podnieśli mosty, budynki, dali więcej wszystkiego, a liczba skoczni przyprawia o zawrót głowy. Kwintesencja szaleństwa. I jeszcze jedno. Biorąc pod uwagę liczbę sensownych DLC na złomowisku mamy ponad setkę aut!



Niestety nie ma rzeczy idealnych. Ścieżka dźwiękowa jest po prostu przeciętna. Avril Lavigne? Serio? Chociaż z drugiej strony Road Rage w rytmie Ave Maria... Przejdźmy dalej. Najgorszym pomysłem jest brak przycisku „restart”. Po kilku łatkach wprowadzono taką opcję, ale trzeba swoje naklikać. Nie można tego dać w menu? Start > restart? W przypadku niektórych wyścigów czas jest zbyt wyśrubowany. Wiele osób narzeka na powtarzalności konkurencji, ale chwila... Jeśli mamy wygrać kilkaset wyścigów to, co zrobić aby były unikatowe i znajdowały się w różnych miejscach, biorąc pod uwagę fakt, że rozpoczynamy je na skrzyżowaniach? Hmm? Taka z tego wada jak z koziej... sami wiecie. Ostatnią rzeczą, do której się przyczepię jest brak dodatku Big Surf Island na PC oraz idiotyczne sterowanie. Criterion powinien wziąć pod uwagę przyzwyczajenia graczy. „A” i „Z” jako gaz i hamulec? Poroniony pomysł.

Podsumowując. Burnout Paradise to fenomenalna, najlepsza w swoim gatunku, ale i nienormalna gra. Istne arcydzieło. Bo takie są arcydzieła. Wyjątko-

we, nietypowe i nienormalne. Jedni je uwielbiają Inni nienawidzą. Nie powielają schematów, a pokazują, że można inaczej. Każdy, kto się przełamie, da jej szansę doceni brak przemielonych miliony razy Driftów, Dragów, Time Triali czy tuningu doceni jej urok. A przy okazji zniszczymy to i owo jeżdżąc po torach kolejowych, skacząc z dachów i skacząc z piętrowych parkingów. Polecam dla maniaków prędkości i wszystkich tych, którzy chcą się wyszaleć.



Felietony redakcyjne

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



Pamiętnik Oficera Mare- machtu 3

Czy IV se- zon jest zbyt krótki?

~SPIDI von MARDER

Zauważyłem pewną prawidłowość, którą być może kiedyś nazwiemy „syndromem IV sezonu”. Chodzi o zbyt krótkie odcinki.

-Zaraz, jak to za krótkie? Przecież mają tyle co zawsze!

Zgadza się. Czas antenowy nie uległ redukcji, ale fabuły epizodów zostały znacząco napompowane. Z dotychczas siedmiu wyemitowanych odcinków za ledwie jeden w moim odczuciu zmieścił się w swoim czasie (Castle Mania). Przy pozostałych można zauważyć gwałtowne ucięcie akcji, aby wyrobić się w 20-minutowym limicie. Nawet slice-of-life'owe Flight to the Finish musiało popędzić w pewnym momencie i stąd mamy błyskawiczne pocieszenie Scootaloo oraz powrót do pocią-

gu. Nie pokazano przebiegu imprezy.

Teoretycznie Princess Twilight nie powinno być liczone, bo to odcinek podwójny. Ale tutaj też doświadczyliśmy skrótów. Szybka przeprawa przez las, błyskawiczne rozpoznanie problemu z Drzewem Harmonii... trochę to wyglądało, jakby robili sobie pierwszy odcinek, akcja powoli się rozwijała i nagle popatrzyli na zegarek.

Daring Don't zakończyło problem świątyni w 2 minuty. Power Ponies wprowadziło przygodę bez kontekstu, nie starczyło na niego zupełnie czasu (praktyczny brak zakończenia, a każde dziecko w podstawówce wie, że opowiadanie powinno mieć wstęp, rozwinięcie i zakończenie).

Szkoda, bo te przygody są naprawdę fajne, a trochę obrywają przez ten montaż. Jak popatrzymy na równie epickie odcinki jak Dragonshy/Wejście Smoka, Dragon Quest/Poszukiwacze Smoków, The Mysterious Mare Do Well/Tajemnicza Wybawicielka, to tam nie czuć, że odcinek powinien trwać jeszcze przynajmniej z pięć minut.





Po prostu bobulowe

Więcej szmalu 2

~bobule

Dzisiaj poruszę

kwestie, które chcąc niechcąc przewijają się przez nasz fandom i ciągną za nim niczym smród po gaciach. Powiedzcie mi, czy jeśli mielibyście wybrać pójść na meeta to czy cena grałaby dla was decydującą rolę odnośnie podjętej decyzji? Bo jeśli tak, to odrobinę mi przykro z waszego powodu. Tzn ja rozumiem, nie każdy musi mieć w danym momencie pieniądze na meeta, szczególnie jeśli jest on związany z mniejszym lub większym wyjazdem. Niemniej jednak chciałbym podkreślić, że organizacja meetów w naszym kraju to w większości działalność dobroczynna i jeśli organizator wychodzi na zero to znak, że meet był bardzo udany. Oczywiście ktoś może sobie ubzdurać, że organizator nie wiadomo jakie profity zbiera na organizacji meeta, ale powiedzcie wy mi moi drodzy fani kucykowych osiołków jak np. organizatorzy meetu w Szczecinie mieli jakkolwiek wyjść na plusie skoro na meecie było 20-30 osób, a do opłacenia były dwie wynajęte sale lekcyjne? Otóż odpowiadam wam, że Ci organizatorzy nie wyszli na zero. No ale oczywiście typowy Polak, będzie miał ból dupy, że drogo (co z tego, że wejściówka to równowartość trzech piw w knajpie). Typowy Polak oczywiście chciałby wszystko za darmo. Zgaduję, że salę szkoła da za darmo, a nagrody w konkursach spadną nam (oczywiście darmowo) z nieba? Niestety, żyjemy w prawdziwym świecie w którym nie ma

nic za darmo. Skoro nie masz pieniędzy na wejściówkę, to zamiast truć dupę na wydarzeniu weź się może do roboty? Rozumiem, możesz być gimbem, ale bez przesady, w tym kraju można zacząć pracować (jakieś lekkie prace pokroju roznoszenia ulotek) w wieku 16 lat. Poza tym, nie bez powodu zawsze, na każdym meecie jest możliwość pomocy przy organizacji. Zamiast truć tyłek można zaoferować swoje pomocne kopyto, a na pewno otrzyma się albo darmową wejściówkę, albo zniżkę na wejście. Ja rozumiem, że w tym fandomie są i zawsze będą jednostki, których naczelnym celem jest trolling i które nie robią dla fandomu niczego, poza sianiem niezgody, nienawiści i irytacji, no ale chyba powinniśmy dbać o ten nasz fandom, żeby rozwijał się coraz lepiej? Poozostawiam te pytanie otwarte. Dodam jeszcze kolejny przykład, tym razem z Brohoofowego podwórka. Otóż jak wicie przygotowaliśmy dla was brohoofowy kalendarz. Nie powiem, prace trwały trochę czasu i sporo osób mocno się przy nim napracowało. I co? No i nic. W moim odczuciu przeważały reakcje „meh. za drogi.” Co z tego, że koszt kalendarza to w całości drukarnia i wysyłka pocztą. Cóż chciałem być dobry i umożliwić ludziom dostęp do fajnego kalendarza, bo takich itemów to od hasbro nie dostaniecie i co? No i zainteresowanie było tak małe, jakby już wszyscy mieli na to wywalone. Nie ważne czy ktoś poświęcił swój czas by to zrobić, czy nie. Reasumując, powoli dochodzę do wniosku, że w tym fandomie nie należy niczego robić charytatywnie, bo nikt Cię za to nie doceni, co najwyżej ktoś Ci zarzuci, że czerpiesz z tego niewiadomo jakie zyski. Tym niemylm akcentem kończę na dziś.





NIE MARTW SIE
CIKIERECZKI! TE DWA
DZIWNE KUCYKI I MY
ZARAZ CI POMOŻEMY!

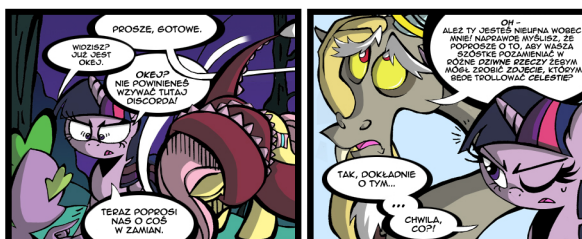
CO TY ZROBIŁAŚ ZE
SWOIMI ZĘBAMI?
DLACZEGO WY
KUCYKI, NIGDY NIE
SŁUCHACIE NAS
DENTYSTÓW?

I SPÓJRZ TYLKO
NA SWOJĄ BRZYWE!
SIĘDEM GODZIN MOJEJ
PRACY KOMPLETNIE
ZMARNOWANE!

BATS! - THE OTHER FINALE

WRITTEN BY: LABBA94
ART BY: LABBA94

TŁUMACZENIE: BARTOSZ "MAKER" RZEŹNICKI



Podziękowania

Podziękowania dla:

Proenix - za dopieszczenie kalendarza Brohoofowego od strony technicznej, a ponadto za to, że musiał dopłacić do tego interesu o.O

Artystom z kalendarza - za nadesłanie swoich prac, spodziewałem się niższego poziomu kalendarza o.O

Eljonka – za pomoc przy kalendarzu i okładkę do niego, choć o nią nie prosiłem,

Sowy – za zaproszenie do Szczecina i kilka ciekawych dni,

Szczecińskich bronies - za wysłuchanie prelekcji dotyczącej Brohoofa, a także miłe przyjęcie,

Lemuurowi - za ciekawą rozmowę dotyczącą naszego fandomu i za Szczecin,

Daxhie - za okładkę, którą zrobiła wedle wszystkich moich możliwych kaprysów, no i czekamy na twoje prace wykonane za pomocą tabletu

Littlebart'a, który pomaga mi ogarniać DTP metodami chałupniczymi, bez użycia Skype'a

Fudiego - za zaopiekowanie się naszym działem muzycznym, pierwsze efekty już chyba widać,

Salmonelli – za pomoc w selekcji, totalną nieumiejętność pisania newsów, a także urlop, który rzekomo miałaś wziąć i nie twoje teksty nie są za krótkie,

Cahan - za recenzje fanfików i baardzo długi artykuł o ich pisaniu

Triste Cordis'a – za artykuły, który do nas przychodzi wbrew przeciwnościom losu,

SPIDIEMUvonMARDER – za artykuły i ogólną pomoc,

Leah - za korekty o których będziemy musieli porozmawiać,

Piotrkowi_EPKK - za profesjonalne korekty,

Foley'a – za artykuły

Atom'owi - za recenzje fanfika,

Breeze - za artykuł,

Makerowi – za dbanie o naszą stronę oraz za tłumaczenie komiksu,

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

Bezi'emu, Geraltowi of Poland i Discorss Bass'owi - za korekty,

Matyasa Corry – za to, że pojechał do Egiptu,

Aftermath'owi, Twitch'owi i Izeerowi - za wywiady,

Stabiemu - za walkę z okładką.

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

