

BROHOOFs



Miasto moje a w nim:

o warszawskim fandomie opowie Linds

Artykuł specjalny

Larping is Magic

CMC zdobywają swoje znaczki

**Nr 3 specjalny (22)
Luty 2014**

Witam was drodzy czytelnicy po raz drugi w tym miesiącu. W związku z tym mamy drobny problem natury numeracyjnej, albowiem jak nazwać drugi numer, który wychodzi w tym samym miesiącu, a my jesteśmy przecież miesięcznikiem?

Tak więc prosiłbym was o potraktowanie tego numeru, jako taki numer specjalny. Taki prezent od naszej redakcji, dla was w ramach walentynek.

W związku z tym prosiłbym o niewymaganie od tego numeru, że przypuścimy 80 czy 90 procent jego treści będzie o kucykach, bo tak nie będzie.

Z kwestii fandomowych znajdziecie w numerze tekst Spidiego o kwestiach kanoniczności, Foley'a o dubbingu oraz bardzo ciekawy tekst Lindsa o warszawskim fandomie. Poza tym artykuł o muzyce fandomowej i recenzje dwóch płyt. Wszystko to napisał dla was Fudi. No i oczywiście z racji walentynek nie obyło się bez recenzji shippingów. Przygotowaliśmy dla was trzy, a na tych, którym nie w smak ten gatunek fanfików, czeka recenzja „Bitwy o Stalliongrad” Spidiego.

Jeżeli chodzi o artykuły mniej związane z fandomem, Triste Cordis przybliży wam w ramach walentynek chorobę zwaną epilepsją (Tak to właśnie jest artykuł specjalny, postanowiliśmy nie męczyć was za bardzo w tym roku walentynkami). Ponadto recenzje - gry wyścigowej Forza, gdzie można skucykować swój samochód, filmu „Miasto Aniołów” - coś dla fanów i anty fanów Nicolasa Cage'a oraz recenzja książki Terry'ego Pratchetta „Ostatni bohater”.

Reasumując. Kochajcie się i bądźcie grzeczni.

I do zobaczenia w marcu!

~ bobule

Redakcja

Redaktor naczelny:

bobule

Współtwórcy:

bobule, Cahan, Foley, Fudi, Nieznany, Salmonella, SPIDIvonMARDER, Triste Cordis, Matyas Corra

Korekta:

Geralt of Poland, Piotrek_EPKK, Kamisha

Okładka:

space-kid, Proenix

Kontakt

Strona internetowa:

brohoof.pl

Uwagi i sugestie:

bobule@brohoof.pl

Facebook:

fb.com/GazetkaBrohoof

Dział na forum:

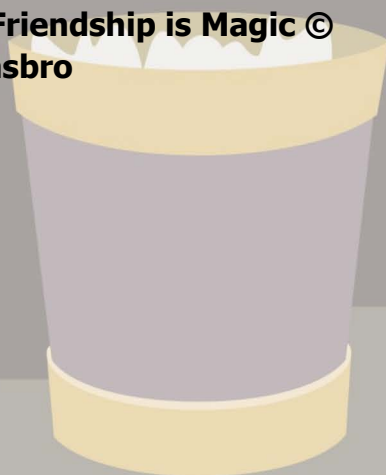
mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof

Wydania:

issuu.com/brohoof/docs

.pdf na dysku google

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



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
Learning ABCs - Adorable, Bothersome, Chaotic.....	10
Bojąc się miłości.....	12
Uczucie.....	14
The Battle of Stalliongrad.....	15
Chyba słyszę głosy.....	17
Czy Pinkie Pie choruje na mioklonie?.....	19
Rozważania na temat kanoniczności.....	21
„Walentynki” oczami 400 tysięcy osób.....	24
Miasto moje a w nim:.....	29
CMC zdobywają swoje znaczki.....	36
Od muzyki klasycznej po dubstep.....	42
The Living Tombstone - Tombstone Remixes	44
Sim Gretina - Ponibot.....	45
Terry Pratchett – Ostatni bohater.....	46
Miasto Aniołów.....	48
Forza Motorsport 4.....	50
Felietony redakcyjne.....	56
Komiksy.....	57
Podziękowania.....	58

Więści ze świata

» *Dayan*



27 stycznia 2014

The TOP 25 Pony Videos of 2013

Użytkownik JHaller opublikował listę 25 najlepszych (zdaniem fanów) filmików z 2013 roku.

Dwa pierwsze miejsca to z pewnością „best of the best” animacji stworzonych przez fanów w ubiegłym roku. Pamiętacie je jeszcze?

30 stycznia 2014

Pogrywaj kucykami

Czyli drugi odcinek z serii: co by było gdyby... Maxis zamiast simów, wykorzystali kucyki w pierwszej odsłonie kultowych The Sims. Tym razem pogramy Octavią oraz Vinyl.

30 stycznia 2014

Vinyl Scrath „prawdopodobnie” ochrzczona

Nasza kochana didżejka Vinyl Scratch, znana również jako DJ-PON-3, została przez Hasbro wzięta na cel i (z małym marginesem błędu) dostanie oficjalną nazwę: Adagio Dazzle.

Została również potwierdzona większa rola Vinyl...tfu... Adagio w nadchodzącym „Equestria Girls 2”. Na opublikowanych zdjęciach widać właśnie Adagio, uderzająco podobną do naszej didżejki!





2 luty 2014

Tęczowe kucyki już w polskich sklepach

Informacja dla zbieraczy figurek z kucykami. W sklepach Mega Dyskont.pl do zakupienia są już tęczowe zabawki z kucykami. Jak to mniej więcej wygląda można podejrzeć w linku.

4 luty 2014

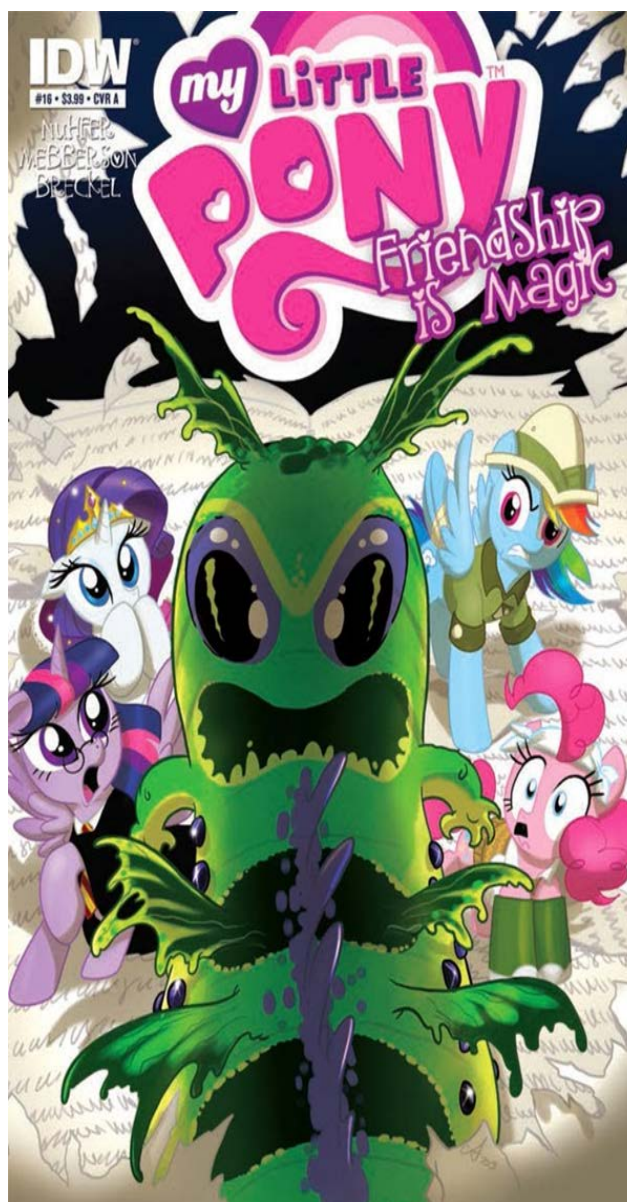
Nowy komiks My Little Pony Friendship is Magic

A dokładniej 16 numer, serii głównej. W środku kontynuacja przygód z poprzedniego wydania. Przypomnijmy, że aktualnie nasze bohaterki stawiają czoła żarłocznemu molowi książkowemu.

5 luty 2014

Brony UK Convention 2014

W skrócie BUCK to jeden z największych konwentów Bronies w Europie. Odbędzie się już po raz trzeci w Manchesterze (tak jak w poprzednich latach). Planowany jest





na 23-24 sierpnia. Tym razem gościć będzie, nie w Bridgewater Hill, jak poprzednio, a niedaleko w Manchester Central Hall 1. Zmiana ta podyktowana jest koniecznością pomieszczenia większej liczby Bronies z całego świata. Ceny wejściówek niestety podrożały.

Bilet sponsorski kosztuje £335 (ok. 1688zł) za Celestia Tier, £190 (ok. 957zł) za 20% Cooler, natomiast bilet tylko wejściowy, z ceną £65 (ok. 327zł) za wczesny zakup lub £80 (ok. 403zł) za późniejszy. Natomiast za £20 (ok. 100zł) można zaku-

pić bilet na piątkowy koncert Summer Sun Celebration, podczas którego wystąpią najpopularniejsi muzycy fannou. BUCK oferuje moc atrakcji min: konkursy, warsztaty, liczne stoiska z gadżetami oraz pokazy cosplay.

6 luty 2014

Crystal Gaming, czyli TF2 Tournament for Bronies

Jest to, w dużym skrócie, turniej Team Fortress 2 organizowany specjalnie dla Bronies przez grupę fińskich graczy. Impreza





jest przeznaczona dla każdego lubiącego tą grę. Do wzięcia udziału potrzeba drużyny sześciuosobowej lub większej, jeśli ktoś planuje rezerwy. Dla osób, które nie mają zespołów lub nikogo nie znają, istnieje specjalna steamowa grupa, w której można znaleźć innych graczy do gry w jednej drużynie. Mecze będą rozgrywane w weekendy, z możliwością wyboru najbardziej dogodnych ram czasowych. Zapisy trwają do 2 marca. Finałowe mecze zostaną rozegrane w Kwietniu i Maju.

Organizatorzy przewidują nagrody w postaci specjalnych przedmiotów do gry Team Fortress 2.

8 luty 2014

The TOP 10 Pony Videos of January 2014

W tym dniu podsumowano pierwsze w tym roku zestawienie najlepszych filmików o kucykach.

Nie zabrakło wzruszeń wyciskających łzy, czy salw śmiechu.



“Let the games begin!”



2014 EQUESTRIA GAMES COMING SOON

8 luty 2014

2014 Equestria Games

Na oficjalnym profilu kanału HUB, w serwisie Facebook, zostało zaprezentowane zdjęcie promocyjne, pochodzące prawdopodobnie z przyszłego odcinka serialu. Długo oczekiwane Igrzyska Olimpijskie w Kryształowym Królestwie będą zatem, już oficjalnie, miały miejsce. Jakby to rzekł lud rzymski „Chleba i igrzysk”... oraz kucyków.

10 lutego 2014

Druga piosenka Discorda?

Oficjalny Tweeter kanału HUB zamieścił obrazek z odcinka „Keep Calm and Flutter On”, potwierdzając przy tym drugą piosenkę śpiewaną przez ducha chaosu i dysharmonii - Discorda.





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

Learning ABCs - Adorable, Bothersome, Chaotic

[Romance][Comedy][Slice of life][Alternate universe]

» *Nieznany*

Autor: Klabautermann

Discord to postać mocno barwna i dodająca wszędzie więcej akcji niż morze benzyny, w które wrzuca się zapałkę. Twilight z kolei, ponad wszystko ubóstwia porządek i systematyczność. Co się dzieje, gdy pewien uzdolniony autor postanawia wykonać dynamit z tych składników z lontem z shippingu? Poprawna odpowiedź: „Learning ABCs - Adorable, Bothersome, Chaotic”.

Dawno, dawno temu, gdy Discord jeszcze pokryty był zdrową warstwą wapna, a nikt nie martwił się o tyranów mających bzika na punkcie schodów, rozpoczął się fanfic, który - mówiąc najkrócej jak się da - był alternatywną wersją „Keep Calm and Flutter On”, w której „rekonwalescencji” najpotężniejszej istoty w Equestrii miała dokonać nie Fluttershy, lecz Twilight Sparkle. Naturalnie jest jeszcze kilka innych różnic. Podstawowa - Discord na swoim zwolnieniu warunkowym nie ma początkowo żadnej mocy. Czy to wstrzymuje naszego ulubionego draconequusa przed postawieniem życia mieszkańców Ponyville na głowie? A skąd.

Pierwsze, co uderza w całym fanficu, to doskonałe odwzorowanie postaci głównych bohaterów. Discord jest Discordem pełną rurą, od początku do końca. Jego pierwszą reakcją na utratę mocy jest, oczywiście, paskudny humor, który stopniowo ulega jego normalnemu, chaotycznemu stylowi bycia, objawiającemu się chociażby nieumiejętnością spania dwa razy w tym samym miejscu. Towarzyszymy mu, gdy po raz pierwszy męczy się z koncepcją używania

piekarnika, nawiązywania przyjaźni lub po prostu posiadania czegoś, o co warto walczyć. Twilight Sparkle również nie zostaje w tyle. Pierwszym, oczywistym dla niej sposobem spacyfikowania Ducha Chaosu jest, co za zaskoczenie, książka o socjologii.

Fabuła całego opowiadania (o ile opowiadaniem można nazywać dzieło długości około trzystu stron) jest dość prosta, nie ma wielu nagłych zwrotów akcji, jednakże te nieliczne, które się pojawiły, zostały wzorowo wykonane i koniec końców doprowadziły do bardzo dobrego i ciekawego zakończenia. Zmagania Discorda z normalnością i Twilight z odrobiną chaosu wypełniają w przyjemny sposób większość rozdziałów. Powstała mieszanka akcji, żartów i momentów, gdy draconequus wreszcie załapie jakiś oczywisty dla kucyków concept, jest wciągająca i jak najbardziej usprawiedliwia tagi Comedy i Slice of life.

Naturalnie nie można zapomnieć o shippingu. Discord nie należy do postaci, które podążają klasycznym schematem „jak zaprowadzić kogoś przed ołtarz”, więc powieść romantyczna z nim już sama w sobie jest wyzwaniem. Twilight Sparkle również nie najlepiej odpowiada tak zwane ustatkowanie się. Ilość rzeczy, które można sknocić, jest całkiem spora. Klabautermann nie popełnił żadnych błędów. Nikt z tej pary ani przez moment nie wyszedł z charakteru dla shippingu, tylko z wolna do tego dojrzał. Jeśli ktoś szuka fanfika z opisami wylewnych uczuć i licznymi pocałunkami, to szukacie pod złym adresem. To jeden z tych fanfików, w których jest tylko jeden, finałowy pocałunek. I wbrew temu, jak to



brzmi, naprawdę wyszło oryginalnie.

Fanfic jest stosunkowo prosty do przeczytania dla każdego, kto jest obeznany z językiem angielskim. Bardzo porządna długość całości również jest wielkim plusem. Ma bardzo dobre oceny: w chwili, gdy to piszę, ocen pozytywnych jest 1158, a negatywnych... 20. W mojej własnej opinii zasługuje na bardzo mocne 9/10, może nawet 9,5/10, a ten niewielki brak punktowy bierze się wyłącznie z tego, że ja, jako generalnie wredny gość nie przepadający za Slice of Life, ubarwiłbym to wszystko niepotrzebnymi komplikacjami. Bardzo polecam każdemu koneserowi czekoladowego mleka.



Bojąc się miłości

[Shipping][Slice of life][Mature][Sad][Normal][Light comedy]

Autor: Jestem martwy [Frostx]

» *Cahan*

Miłość rośnie wokół nas...”- mówią słowa znanej piosenki. Podobno kiedyś dopadnie każdego, a dziś przyszła kolej na Fluttershy i pewnego ogiera. Panie i panowie, przedstawiam wam jeden z lepszych znanych mi miłosnych fanfików. Opowiadanie to niestety nie należy do popularniejszych, być może dlatego, że znalazło się w dziale +18; zupełnie niesłusznie, ponieważ nie jest to clop. Jest jednak przeznaczony raczej dla starszego czytelnika.

Cieężko wyobrazić sobie związek Fluttershy z kimkolwiek. Jednak w tym fanfiku przedstawiono uczucie Drżypłoszki oraz ogiera o imieniu Blue Dust. Co więcej, zrobiono to naprawdę dobrze.

Blue Dust to młody kucyk, który zawiódł swoją rodzinę i pracuje jako dostawca leków do apteki w Ponyville. Pewnego dnia niechcący wpadł na Fluttershy, zupełnie dosłownie. To była miłość od pierwszego wejrzenia. Tego samego dnia, do chatki maślanej kłaczy przyszedł inny ogier, który założył się ze znajomymi, że „zaliczy” najbardziej nieśmiałą dziewczynę w okolicy w przeciągu kilku dni. Szantażem wymógł na różowogrzywej, by umówiła się z nim na randkę. Na drugi dzień Fluttershy znowu wpada na Dusta i tym razem decydują umówić się na spotkanie. Podczas zderzenia, z wozu z lekami, który ciągnął Blue, wypadają tabletki psychotropowe, których nielegalne posiadanie jest karalne. Kradnie je Orion, ogier, który postanowił przespać się z Drżypłoszką. O narkomanię zostanie posądzony Dust...

„Bojąc się miłości” to jedna z tych historii miłosnych, które pokazują czystą, dojrzałą miłość. Wątki z Orionem i kradzieżą leków trzymają zaś czytelnika cały czas w napięciu.

Najlepszą rzeczą, jaką oferuje nam Frostx w tym fanfiku, jest fabuła przedstawiająca rozkwit uczucia pomiędzy Blue a Shy. Mamy tutaj realistyczne przedstawienie miłości od pierwszego wejrzenia - od zauroczenia, aż po uczucie bardziej głębokie. Jest to związek opierający się na przyjaźni, zaufaniu i czułości, związek o jakim marzy prawie każdy z nas. Wątek „niegrzecznych” ogierów również zdobył moje uznanie. Był on lekko komiczny, ale też trzymający czytelnika w napięciu i naprawdę ciekawy.

Tempo akcji w tym całkiem długim opowiadaniu zostało dobrze dobrane. Jest ono raczej stałe, ale momentami nie pozbawione gwałtownych zwrotów - zwłaszcza pod koniec opowiadania.

Na oklaski bez wątpienia zasłużyły kreacje postaci. Są one różnorodne i charakterystyczne. Osobowości poszczególnych bohaterów są złożone, a opisy uczuć, odczuć i emocji dobrze przedstawione. Nie zabrakło też opisu wyglądu kucyków, choć mogłyby być bardziej rozbudowane.

Opisy otoczenia są na całkiem dobrym poziomie i wcale nieźle zostały wkomponowane w treść fanfika.

Najgorszą rzeczą w całym opowiadaniu są błędy. Ortografia miejscami leży, kwiczy i woła o pomstę do nieba! Pojawiają się też literówki, błędy interpunkcyjne, fleksyjne i

stylistyczne. Tekst nie został też zbyt dobrze sformatowany oraz występują w nim błędy - spójniki na końcu wersu. Autor bez wątpienia powinien być zainwestować w korektora.

Nie jest to opowiadanie dla każdego. Jeśli dla kogoś nie do pomyslenia jest, że kucyki mogą uprawiać seks [same w sobie takie sceny nie występują, ale wspomina się o nich w rozmowach], czy wypowiadać na głos nazwy organów płciowych, to niech tego fanfika nie czyta, bo choć miłość została w nim przedstawiona jako wzniósłe uczucie, to ta tematyka w pewnym stopniu występuje.

Napisane całkiem dobrym stylem „Bojąc się miłości” jest wspaniałym fanfikiem miłosnym. Pomimo niedociągnięć technicznych, jest to opowiadanie godne polecenia fanom i fankom romansideł. Jestem martwy nie zrobił ze swojego opowiadania Harlequina, raczej całkiem niezłą, życiową, idealną historię miłosną.



Uczucie

[Romans][Slice of life]

Autor: miskof

» *Cahan*

Czasami fanfik może być bardzo dobry i bardzo krótki zarazem. Nie musi być przepelniony akcją, a jedynie szarą rzeczywistością, by mieć w sobie „to coś”. Jednym z takich opowiadań jest „Uczucie”, autorstwa miskofa.

To bez wątpienia jeden z najkrótszych fanfików, jakie kiedykolwiek czytałam. Z pozoru szary i nieciekawym, nieznanym i niepopularnym. Niedobrze, ponieważ jest znakomity warsztatowo i pozbawiony zbędnych słów. To realistyczna historia o związku dwóch kucyków.

„Uczucie” opowiada o rozstaniu Blue z jego dziewczyną, czy też żoną. Zobaczył on, jak jego klacz rozmawia z obcym ogierem i uznał, że go zdradza. Odszedł od niej i bardzo ciężko to przeżył; ona również za nim tęskni. Cała sytuacja rozgrywa się na oczach małej klaczki, ukochanej siostrzenicy Blue, która w dziecięcej naiwności nie rozumie, co się dzieje.

Fabula tej historii jest krótka i nieskomplikowana; to prostota iście urzekająca. Akcja praktycznie nie występuje, jest to zbiór przemyśleń kilku kucyków na temat całej sytuacji.

Na uznanie zasługują opisy, które wspaniale budują smętny nastrój całego fanfika. To one dodają mu barw. Wykonano je na naprawdę wysokim poziomie.

Kreacja postaci wyszła miskofowi genialnie! Są one przedstawione bardzo realistycznie. Ich charaktery są głębokie, a odczuwane emocje stanowią ważną część ich życia.

Styl miskofa sprawia, że czytając „Uczucie”, czytelnik przeżywa uczucia bohaterów razem z nimi. Autor dobitnie udowodnił, że nie trzeba pisać tragedii nieszczęsnej sieroty, by grać na emocjach czytelników.

Tego fanfika poleciłabym absolutnie każdemu; szczególnie osobom, które potrafią docenić dobrą literaturę, oraz początkującym pisarzom fanfików, by mogli zobaczyć, że nie trzeba wiele, by napisać coś genialnego.

Opowiadanie to pokazuje, że miłość nie jest łatwa i nie zawsze szczęśliwa. Pokazuje, jak drobne nieporozumienie może wpłynąć na cały związek. Warto przeczytać tego fanfika choćby po to, by wyciągnąć morał z tej historii.



Jakaś randomowa grafika, bo do fanfika nie istnieje żaden art.

The Battle of Stalliongrad

[Crossover][Tragedy][Sad][Dark][Adventure][Alternative universe]

» SPIDI von MARDER

Autor: rommel9

Słowo „Stalliongrad” jest doskonałym przykładem genialnej ponyfikacji. Skusiło już wielu grafików oraz pisarzy, do wykorzystania go w swoich pracach. Chciałbym zrecenzować tekst, od którego wszystko się zaczęło, a przynajmniej tak mi się wydaje.

Fanfik ukazał się w październiku 2011 roku i liczy sobie trzy części właściwe, oraz jedną dodatkową. To crossover z elementami II wojny światowej, zatem należy do mojej ulubionej kategorii tekstów. Znajdziemy tutaj historyczną broń, umundurowanie i osadzenie wydarzeń w realiach frontu wschodniego z przełomu lat 1942 i 1943.

Warsztat literacki wydaje się być znany, choć RommelNein nie jest miłośnikiem rozległych opisów i głębokich refleksji bohaterów. Mimo tego opowiadanie czyta się świetnie.

Sam crossover nie jest jednak dosłowny, co może odrobinę rozczarować. Ktoś, kto spodziewał się precyzyjnych opisów kucyków jeżdżących Tygrysami, strzelających z Mauserów i latających na Messerschmittach nie znajdzie tego. Inspiracje są dość pośrednie, przykładowo oddziały „SS” to „Storm Stallions”, które owszem, są ukazane jako jakaś tam elitarna jednostka, ale nie będąca dokładnie esesmanami.

Fabuła opowiada o tajemniczym odkryciu Twilight i Luny, które próbują dowiedzieć się, czym była jedna z wymazanych przez Celestię, kart historii Equestrii – bitwa o Stalliongrad i wojna z państwem wzorowanym na ZSRR, którym przewodził Josef

Stallion. Wraz z postępem śledztwa dojdzie do dekonspiracji tajemnic białego alicorna, co przyniesie pewne przerażające reperkusje.

Batalistyki w fanfiku praktycznie nie ma. Autor skupił się na samym dochodzeniu, w związku z czym tytułowej bitwy nie ujrzymy. Szkoda, bo na pewno tego oczekuje połowa czytelników, których do lektury skusił tytuł. Jednakże klimat i warstwa psychologiczna są niezłe. Dzięki temu jesteśmy świadkami kilku całkiem przerażających scen.

Ów pomysł nie jest zbyt oryginalny, choć zapewne w 2011 roku, w fandomie MLP brakowało podobnych opowiadań. Samo znikowanie jakiegoś uniwersum z II wojną nie jest w sumie niczym wyjątkowym. Można mimo tego uznać, że w przypadku kucyków było to novum. Również same przygody bohaterów, raczej nikogo nie zaskoczą. Jednakże tekst jest ciekawy z dwóch powodów. Po pierwsze, autor wielokrotnie daje przykład swej kreatywności, kiedy próbuje ponyfikować różne nazwy. Przykładowo zamiast pionierów mamy „ponyeer’ów”. i tak dalej (nie stosuj tego typu kolokwialnych wyprowadzeń zdania – Piotr). Druga sprawa, to fakt, że jest to jeden z pierwszych fanfików traktujących o II Wojnie Światowej, za co zasługuje na dodatkowe punkty.

Ostatnia część opowiadania to zapis wydarzeń z samej kampanii wojennej. Nie ma płynnego przejścia między pierwszymi rozdziałami, a czwartym, w związku z czym uważam, że autor nie planował go napisać. Zresztą między publikacją części 3 i 4, minął rok. W międzyczasie tekst zyskał sławę i dorobił się fanów. Nie dziwi więc, że Rom-



melNein zdecydował się na kontynuację swojego pomysłu.

Niestety, wyraźnie odstaje ona od poprzednich rozdziałów. Fabuła jest naiwna i nieciekawa, a ponadto sprawia też wrażenie niedokończonej. Czyżby zabrakło weny?

Podsumowując, pierwsze trzy rozdziały są godne polecenia, szczególnie, jeżeli weźmiemy pod uwagę datę publikacji. Rozdział czwarty, który jest stricte crossoverem z II wojną światową, to strata czasu! Może być interesujący wyłącznie dla kogoś, kto szuka inspiracji dla własnej twórczości.



Chyba słyszę głosy...

Czyli rzecz o dubbingu w naszym serialu

» Foley

W niniejszym artykule chciałem Wam trochę przybliżyć osoby, które użyczają swoich głosów, naszym kochanym kucykom. Ponadto poddam je także mojej subiektywnej ocenie. Mając na uwadze gust każdego czytelnika, zajmę się i polską, i oryginalną wersją językową.

Na pierwszy ogień wezmę Twilight Sparkle.

W oryginalnej, angielskiej wersji językowej, głosu użyczą jej Tara Strong: kanadyjska aktorka dubbingowa, urodzona w 1973 roku. Jej głos mogliście słyszeć w Equestria Girls, a także w Czerwony Kapturek: Prawdziwa Historia, Lilo & Stich (Leroy? Lilo chyba było w tej bajce - przyp. Piotr) czy Ben 10. W Mojej ocenie, o ile w wielu przypadkach jest to kwestia przyzwyczajenia, o tyle tutaj, nie ukrywam, że głos bardzo mi się podoba! Chyba najbardziej z angielskiej obsady Friendship is Magic.



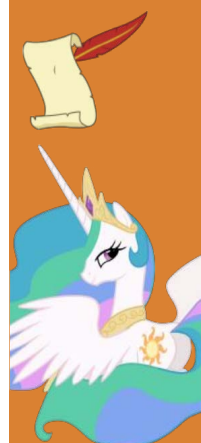
W przypadku „naszej” Twilight głosu użyczyła Magdalena Krylik-Gruziel (ur.1976),

aktorka dubbingowa oraz teatralna, pracująca w Warszawskim Teatrze Roma. Jej głos dużo osób kojarzy zapewne z Mikaylą z serialu Para Królów. Oprócz tego mogliście ją usłyszeć w Shreku Trzecim jako Królową Śnieżkę. Uważam, że głos pasuje do postaci i jest miły dla mojego ucha, dlatego go lubię. W moim Top Głosów w polskim dubbingu, dałbym trzecie miejsce.

Idąc dalej, nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o najszybszym pegazie w Equestrii, czyli Rainbow Dash.



W wersji angielskiej jej „głosem” jest Ashleigh Ball, która też jednocześnie udziela go postaci Applejack. Pochodząca (podobnie jak Tara Strong) z Kanady (ur.1984), jest także wokalistką zespołu Hey Ocean. Mogliśmy ją usłyszeć między innymi w kilku różnych Barbie oraz w Littlest Pet Shop. Moja ocena: dosyć charakterystyczny głos,



podoba mi się zwłaszcza w piosenkach! Jednak oceniam go odrobinę niżej niż „angielską Twilight”.

W polskiej wersji gra ją moja ulubiona aktorka dubbingowa, czyli Agnieszka Mrozińska-Jaszczuk (ur.1989). Pracuje, tak samo jak „polska Twilight”, w Teatrze Muzycznym Roma w Warszawie. Mogliście, a nawet powinniście ją usłyszeć w Hotelu Transylwania, Suit Life: Nie ma to jak statek czy Ja w kapeli. Nie będzie zaskoczeniem że, ten głos to drugi z powodów, determinujących dlaczego Rainbow jest moją ulubioną postacią. To tak jak z oglądaniem kucy – nie umiem dokładnie określić dlaczego, ale niesamowicie mi się podoba! Przed wszystkim, uważam jednak, że pasuje do postaci „tęczogrzywej”.

Chciałem wprowadzić do artykułu trochę chaosu, więc jako trzeci – **Discord!**



W wersji angielskiej głosu używa mu pochodzący z USA John de Lancie (ur.1948). Mogliście go zobaczyć na ekranie, w filmie Chłopiec z latawcem (który swoją drogą polecam!), a usłyszeć między innymi w grze Assassin's Creed. Spotkałem się z opiniami, że jest to jeden z najlepszych głosów w MLP. Zdecydowanie się z nimi zgadzam, gdyż głos Discorda brzmi dla mnie po prostu świetnie.

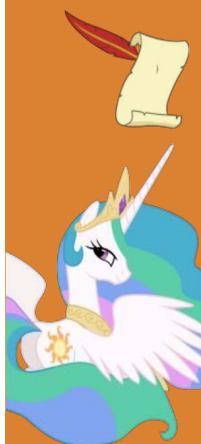
W naszym rodzimym dubbingu, rola Władcy Chaosu przypadła Grzegorzowi Pawlakowi (ur.1961). Aktora tego mogliście



usłyszeć w wielu serialach, a także w grze Battlefield 3. Jednak najbardziej znany jest z roli Skippera w Pingwinach z Madagaskaru oraz Darth Vader'a z Gwiezdných Wojen. Moja ocena to drugie miejsce, po Agnieszce Mrozińskiej-Jaszczuk. Głos idealnie pasuje do Discorda! Jest jednym z tych, dla których warto oglądać rodzimą wersję serialu.

Jako, że w wersji angielskiej postaci Applejack głos podkłada Ashleigh Ball, którą już omówiłem, poświęcę jeszcze chwilę jej polskiemu odpowiednikowi. Odtwórczynią jest Monika Pikuła (ur.1980), związana obecnie z Teatrem Współczesnym. Jej głos kojarzycie zapewne z Gwiezdných Wojen, Fineasza i Ferba czy Suite Life: Nie ma to jak statek. Według mnie wypada dobrze, chociaż nie wyczekuję go ze zniecierpliwieniem w każdym odcinku.

Podsumowując, w tym numerze to wszystko! Jeśli nie wystąpią żadne nieprzewidziane komplikacje to już w następnym Brohoofie będziecie mogli przeczytać drugą część poświęconą kolejnym postacią.



Czy Pinkie Pie choruje na mioklonie?

Różowy kucyk okiem epileptyka

» *Triste Cordis*

W odcinku „Różowa Intuicja”, mogliśmy zauważyć dziwne zachowanie rozbrykanej klaczy. Zastanówmy się, rzecz jasna, „w imię nauki”, czy posiada ona „szósty zmysł”, czy może objawy poważnej choroby?

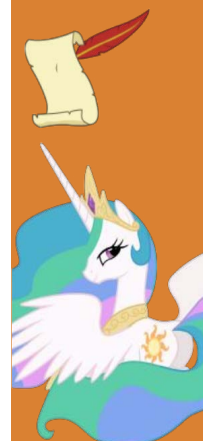
Dla części przyjaciółek Pinkie Pie drgawki są darem, natomiast dla neurologa mogą być symptomami epilepsji mioklonicznej. Bo tak właśnie objawia się ta przypadłość: atakami niekontrolowanych drżeń kończyn.



Tuż przed napadem może pojawić się rozdwojone widzenie lub problemy z orientacją w terenie. Twilight, uznając wszelkie

„proroctwa” za zbiegi okoliczności, postanawia zbadać swoją przyjaciółkę. Jestem niemal pewien, że w swojej bibliotece posiada podręczniki obszernie opisujące wszelkie schorzenia neurologiczne. Kto wie, czy po godzinach „drzewoteka” nie zamienia się w gabinet lekarski?

Jedno jest pewne: doktor Sparkle za wszelką cenę chce postawić Pinkie diagnozę, co w przypadku różowej, rozbrykanej klaczy nie jest takie proste. Uparta i zapewne zmartwiona „bibliotekarka – neurolog” szuka przyczyny zachowania swojej przyjaciółki. W przypadku epilepsji podstawą jest wywiad z pacjentem, ponieważ nawet najlepsi neurologi nie wiedzą, co tak naprawdę wywołuje wspomniane zaburzenie. Wyobraźcie sobie, że mając sześć lat uderzyliście się głową o coś twardego. Przez naście lat wszyscy zapomnieli o tym incydencie, aż do pierwszego ataku i postawienia zwałającej z nóg diagnozy. Dziwne, ale prawdziwe. Kto wie, czy Pinkie jako źrebię, pracując na Farmie Kamieni, nie oberwa-

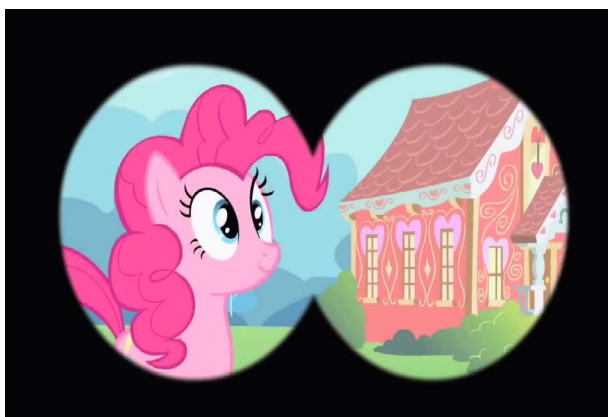


ła odłamkiem skały? Istnieje też epilepsja wrodzona oraz genetyczna (odziedziczona po kimś z rodziny), ale nie jest to przedmiotem niniejszego felietonu.

Tak czy inaczej, wywiad nie powodzi się. To chyba żadna niespodzianka, że uzyskanie jakiegokolwiek sensownej informacji od różowej klaczy graniczy z cudem. Pozostaje przejście do kolejnego etapu. „Hełm”, który Pinke miała na głowie oraz sam wydruk z maszyny do złudzenia przypominały aparat do przeprowadzania badania EEG. Pozwala ono wykryć choroby takie jak bezsenność czy interesująca nas padaczka. Niestety, Twilight ponosi kolejną porażkę.

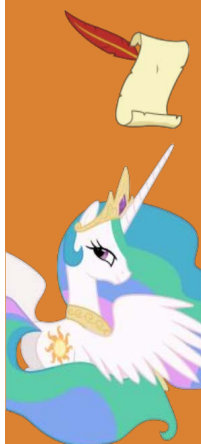


Według „Rozszerzonego wydania przewodnika dla użytkowników elektroencefalografu” oraz „Najnowszego poradnika dotyczącego przeprowadzania badań Elektroencefalograficznych, w skrócie EEG” pacjent powinien spokojnie leżeć, wyciszyć się, wykonywać polecenia personelu i przede wszystkim nic nie mówić. W przypadku Pinkie Pie... sami wiecie. Doktor



Sparkle pozostaje więc obserwacją, którą często stosuje się w szpitalach. Niestety, wiemy jak to się skończyło. Koniec końców, pani doktor sama potrzebowała pomocy lekarskiej oraz kilku kilogramów gipsu.

Czy Pinkie Pie choruje na epilepsję miokloniczną, czy może faktycznie posiada „szósty zmysł”? Nie mam zielonego pojęcia. W takim razie po co był ten felieton? Aby przez różowe okulary pokazać Wam, że odcinek, do którego się odniosłem, był dla mnie i wielu innych bardzo bliski. Wszelkie próby zbadania spełzły na niczym. Nawet gdyby diagnoza potwierdziła się, a Pinkie faktycznie była chora, to Twilight stanęła by przed ogromnym dylematem. Powiedzieć jej o zaburzeniu, czy skłamać „w imię przyjaźni”, pozostawiając różową klacz w błogiej nieświadomości? Prawda boli, odmienia człowieka na zawsze, ale nie ma nic gorszego, niż odkrycie skrywanego oszustwa. Wiem coś o tym.



Rozważania na temat kanoniczności

» SPIDI von MARDER

Poniższy artykuł, w przeciwieństwie do moich innych tekstów, jest w 100% opinią. Nie podejmuję się tego tematu jako zagadnienia badawczego, a pragnę jedynie zaprezentować własny, subiektywny punkt widzenia. Postaram się przekonać do niego i zachęcić do stosowania go w trakcie własnych analiz serialu.

Czym jest kanoniczność? To uznanie jakiegoś elementu, postaci, wątku, dowolnej treści za obowiązującą w jakimś uniwersum. Na podstawie pewnych kryteriów decydujemy o tym, że to coś jest prawdziwe i będziemy w to wierzyć. W opozycji do tego znajdują się rzeczy niekanoniczne, które możemy oceniać wybiórczo i eliminować w dyskusjach. Zdecydowanie najważniejszym pytaniem, na które postaram się odpowiedzieć, jest: co jest kanoniczne, a co nie? Jak to umiejętnie rozdzielić w przypadku My Little Pony?

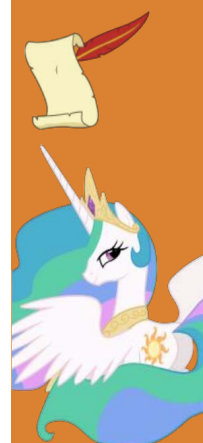
Stworzyłem następujące kategorie kanoniczności:

- Rzeczy kanoniczne
- Rzeczy półkanoniczne
- Rzeczy względnie kanoniczne

W pierwszej kategorii mieści się wyłącznie serial. Wszystko to, co tam widzimy jest prawdą i nie powinno być podważane. Problem pojawia się w sytuacjach, kiedy spotykamy się z brakiem konsekwencji (dość częstym). Wtedy trzeba wybrać jedno z dwóch albo poszukać „złotego środka”. Należy też zwracać uwagę na błędy w animacji, dowcipy i rzeczy umowne.

Czyli:

- Jeśli w serialu jakaś postać mieszka w Ponyville, to ona faktycznie tam rezyduje i nie ma sensu w to wątpić.
- Jeśli w jednym odcinku postać mieszka w Ponyville, a w drugim w Cloudsdale, to mamy problem. Jeżeli nawet na siłę nie da się tego w żaden sposób wyjaśnić, to wtedy wybieramy co nam pasuje lub uwzględniamy obie rzeczy.
- Należy też zwrócić uwagę na schematy kreskówki. Przykładowo, Lyra ma prawo pojawić się w tle w każdej scenie i lokacji, co jednak nie powinno nam narzucać toku myślenia, że tak podróżuje, przeprowadza się lub teleportuje. Póki nie padnie stwierdzenie, że „Lyra mieszka w Canterlocie”, to ona pojawia się tam jedynie w formie zabiegu animatorskiego.
- Jeśli w serialu pojawia się rzecz głupia, jak Rainbow Dash bez skrzydeł, Applejack z niebieskimi oczami lub po Ponyville przechadza się niezidentyfikowany alicorn, to nie należy bezkrytycznie uznawać tego za kanon! Błędów w każdym odcinku jest przynajmniej tuzin i gdybyśmy uznali je za prawdę, to wtedy można zapomnieć o jakiegokolwiek racjonalnej systematyce tego świata.



- Jeśli Pinkie Pie pojawia się na ekranie w dwóch miejscach jednocześnie (piosenka Cupcakes), to wcale nie znaczy, że to jest u kucyków normalna sztuczka. Po prostu Pinkie jest postacią żartobliwą i jej zachowania są mrugnięciami okiem do widza. Podobnie, jeżeli Spike lecąc na Twilight zapina pasy, to nie powinniśmy sądzić, że faktycznie są one na niej zamontowane.

- Problematiczne są też piosenki, w których nagina się kanon do granic możliwości. Tutaj też trzeba subtelnie odseparować ziarna od plew, czyli co jest piosenkowym żartem lub metaforą, a co można uznać za prawdę.

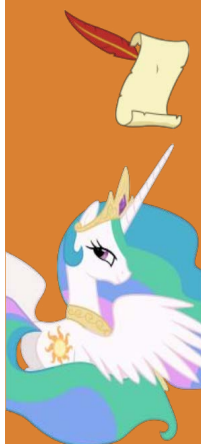
- Nierzadko wątpliwości występują przy rzeczach, których nie widzimy, ale o nich słyszymy (jak broń palna). Te rzeczy są pół-kanoniczne, o czym szerzej w dalszej części artykułu.

Rzeczy półkanoniczne to wszystko to, co jest tuż obok serialu, ale nie bezpośrednio w nim. Wszelkie wywiady z twórcami, koncepcje Lauren Faust, materiały promocyjne, spoilery... cała masa treści. Dlaczego nie uznać ich jednak za kanoniczne? Skoro ktoś kiedyś powiedział, że Applejack jest sierotą, to jest sierotą! Problem w tym, że

takie opinie często są wygłaszane pod publikę. Mają dezinformować (nie, nie będzie Twilicorna!) i nie pokrywają się ze sobą. Ponadto łatwo coś powiedzieć, ale trudniej zrobić. To, że Lauren Faust chciała, aby Fluttershy była ziemskim kucykiem nie znaczy, że nasza nieśmiała klacz taka jest i można jej przypisywać cechy ziemskiego kuca.

Oficjalne materiały promocyjne typu „Hot Minute” lub trailery również należy traktować z przymrużeniem oka. Zdarzają się w nich błędy, a także nie są one zbyt zobowiązujące. Dla przykładu, Twilight w swojej gorącej minucie dużo mówi o lataniu, a w 4 sezonie prawie ono nie występuje.

Do rzeczy półkanonicznych zaliczyłbym też bardzo prawdopodobne domysły typu



„Rairty jest zamożna”. Skoro w Rarity Takes Manhattan lekką ręką rozdaje sporo kosztowności, to ciężko uznać, żeby była uboga.

W swoim czasie sporo kontrowersji budziła też broń palna w Equestrii, której nie mogliśmy nigdzie znaleźć, ale o niej wspominało. Nigdy jej nie ukazano, ale były o niej wzmianki, więc była to rzecz 0,5-1 kanoniczna.

Jak widać w dowolnej dyskusji na temat kucyków, powołując się na rzeczy półkanoniczne warto wspomnieć, że właśnie takie istnieją i należy mieć do nich ograniczone zaufanie.

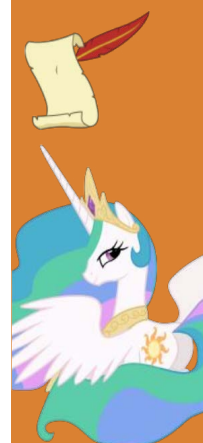
Rzeczy względnie kanoniczne to wszystko to, co wyprodukowało Hasbro, ale nie jest serialowe. Zabawki, plakaty, gazetki, książki... te rzeczy dla bezpieczeństwa warto uznać za NIE kanoniczne, gdyż zawierają one dużo błędów i mają mało wspólnego z serialem. Imiona i wygląd postaci serialowych nie pokrywają się z zabawkami. Przykładowo w książeczkach są zwroty typu Twilight wyszła z domu i poszła do biblioteki, a także rzeczy skrajnie bez sensu, jak Cadance uwielbia tiary lub, że Celestia, jest czarodziejskim kucykiem. Te rzeczy można podciągnąć pod kanon wyłącznie w ostateczności, kiedy brakuje nam danych z bardziej wiarygodnych źródeł.



Wszystkie „wynałazki” fandomu, od zbrodniczej natury Pinkamenny, antropologii Lyry, Gamer Luny, Molestii aż po Nyx to rzeczy absolutnie niekanoniczne i nie mające żadnej mocy w dyskusjach.

Istotna jest też kwestia wersji językowych. Oczywiście, że kanoniczna jest wyłącznie oryginalna wersja angielska, ponieważ każda kolejna odmiana jest zmodyfikowana. Jednak w razie konieczności można zasugerować się wariantami regionalnymi, zwłaszcza jeśli kanon nie dostarcza nam odpowiedzi na jakieś pytanie. Należy wtedy wyraźnie zaznaczyć, że ta informacja pochodzi z danego dubbingu. Przykładem może być Magic Duel/Pojedynek na Czary, w którym tylko w wersji polskiej jest mowa o „zeszłej zimie” (czyli o odcinku Winter Wrap Up), a w oryginale słowo „zeszłej” nie pada. Jak się potem okazało w Princess Twilight part 1, faktycznie była to jednak zeszła zima. Zatem jeżeli ktoś zastanawiał się, czy Spike w tamtej kwestii miał na myśli ubiegłą zimę, to tak – to była tamta. Polscy twórcy mieli szczęście.

Jeszcze raz przypomnę, że ten artykuł to tylko propozycja i nie podejmuję się zadania wymuszania na innych akceptacji podanych przeze mnie schematów. Wydają mi się jednak słuszne, użyteczne i wygodnie porządkują kanoniczność detali serialu. Dzięki temu, jeśli postawimy sobie pytanie „czy w kucykach jest broń palna”, to mamy ładnie posegregowane argumenty i unikniemy wystosowania tych gorszych na początku polemiki.



„Walentynki” oczami 400 tysięcy osób

Dzień ludzi gorszej kategorii

» *Triste Cordis*

W niniejszym artykule nie będę zastanawiał się nad sensem Walentynek. To nie ból siedziska, ani próba zwrócenia na siebie uwagi. Korzystając z okazji dnia zakochanych chciałbym ukazać Wam zupełnie inny świat.

Jeśli waszym zdaniem niniejszy felieton jest zbędny lub nudny, obejrzyjcie proszę statystyki porównujące epilepsję i AIDS. Dają do myślenia.

Coś o chorobie...

Nie będę rozpisywał się na temat teorii. Znajdziecie ją w bibliotece, ale musicie znać przynajmniej podstawy. W Polsce na epilepsję choruje ponad 400 tysięcy osób, z czego połowa to dzieci. Niestety liczba ta z roku na rok, powoli, ale jednak wzrasta. Nie wiadomo, jakie są tego przyczyny. Znany jest jednak mechanizm działania choroby.

Epilepsy	AIDS
65 Mil living with epilepsy	1.2 Mil living with AIDS
200K new cases each year	50K new cases each year
50K deaths each year	16K deaths each year(2008)

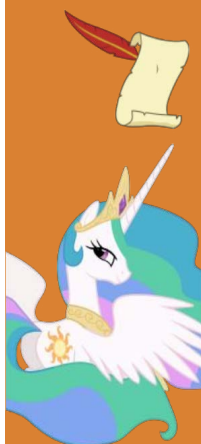
Z okazji Walentynek i Międzynarodowego Dnia Chorych na Padaczkę chciałbym podzielić się z Wami moimi doświadczeniami, ukazać jak w Polsce wygląda życie przeciętnego epileptyka. Człowieka gorszej kategorii.

Z czym kojarzy się Wam święty Walenty? To chyba oczywiste, że z walentynkami, prawda? Dajmy jednak spokój „wyścigowi zbrojeń”, w którym amunicją są mniej lub bardziej wyszukane prezenty. Święty Walenty to nie tylko opiekun zakochanych, ale także patron „umysłowo chorych”. Określenie to, ze względu na obraźliwy ton jest już nieaktualne. Obecnie jest „patronem osób cierpiących na schorzenia neurologiczne”.

Wyobraźcie sobie dwa kabelki oddalone od siebie o kilka milimetrów, pomiędzy którymi przeskakują iskry elektryczne. Wszystko jest w porządku dopóki połączenie to, nie zostanie zerwane, a na jednym z końców zacznie się gromadzić ładunek. W pewnym momencie dochodzi do potężnego wyładowania, a w konsekwencji ataku.

...i o mnie.

Wiem, że istnieją gorsze schorzenia, ale tym razem piszę od serca, o swoich przeżyciach. Od piętnastu lat choruję na padaczkę. Pierwszy napad to coś okropnego. Nie da się tego zapomnieć. Zasypiasz w swoim łóżku, a budzisz obolały, z przygryzionym językiem i z kroplówką, w szpitalu, nie pamiętając nic. Nie wiesz, co się stało, lekarze



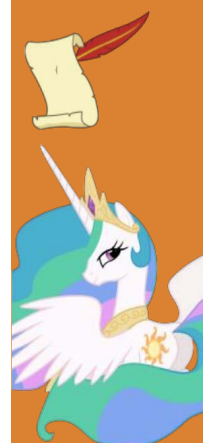


również. Mój brat myślał, że umierałem. Po wykonaniu niezbędnych badań, takich jak EEG, usłyszałem wyrok. Epilepsja. Co gorsza, po próbie leczenia różnymi lekami okazało się, że jest lekooporna. Oznacza to, że organizm jest wyjątkowo odporny na leki. Nie wyzdrowieję nigdy. Padaczka przypomina alkoholizm. Nie da się jej wyleczyć, lecz zaleczyć. Chory może być „zdrowym epileptykiem”. Niestety nawet po dziesięciu latach zdarzają się nawroty.

System Shock

Epileptyk MUSI leczyć się u jednego neurologa specjalisty i basta! To on zna pacjenta, ustala leczenie, doбира dawki leków i błyskawicznie odnajduje w karcie ostatnie wizyty czy napady. Nowy lekarz to nowy start. Żeby było „śmieszniej” nie każ-

dy neurolog posiada odpowiednią wiedzę. To tak jakby uczył Was student pedagogiki. Ten poproszony o wypisanie skierowania do specjalisty, odmówi, odsyłając Was do lekarza rodzinnego. No dobrze ale, na jakiej podstawie pani doktor od przeziębień ma to zrobić? Bez badań, które może wykonać tylko neurolog... Ja też nic z tego nie rozumiem. Co gorsza ceny leków rosną w zastraszającym tempie. Jeszcze kilka lat temu lekarz od ręki wypisywał zapas na trzy miesiące nie martwiąc się niczym. Reklamówka pełna leków kosztowała mnie około dwóch złotych. Obecnie neurolog siedzi z kalkulatorem, licząc każdą tabletkę, ze strachu przed kontrolą NFZtu. Gdy wychodzę z apteki, mój portfel jest chudszy o ponad „stówę”. Taki system, taka ustawa. Dziękuję, panie ministrze!





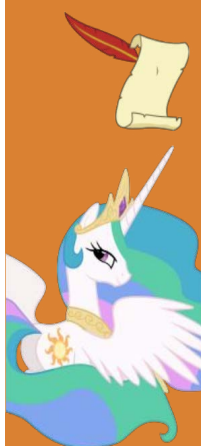
Przyjaźń jest fałszywa

Epilepsja, to paskudna choroba, ale za razem jeden z najskuteczniejszych testerów „przyjaźni”. Zanim zachorowałem miałem znajomych, przyjaciół i nie narzekałem na koleżanki, które spoglądały na mnie ukradkiem. Neurolog powiedział mi jednak, że nie warto ukrywać choroby z prostego powodu. Jeden zaufany kolega, potrafiący udzielić pomocy, jest lepszy niż dwudziestu spanikowanych „ziomali”. Uznałem, że to dobry pomysł – „ujawniłem się”. W liceum, na studiach oraz przed kumplami z podwórka. Udawane współczucie z czasem „wyparowało”.

Zostałem sam. Dziś zapytani o plany na weekend twierdzą, że będą zajęci. Wyjazdem na ognisko. Zaproszeni na grilla odmawiają. Od lat spędzam sylwestra z najlepszym przyjacielem, muzyką. Przestałem szukać „drugiej połówki”. Każda rezygnuje,

gdy poznaje prawdę, bez względu na to czy powiem ją na początku czy po jakimś czasie. Może pewnego dnia spotkam sympatyczną dziewczynę, która również jest epileptykiem? Gdy kilka lat temu po silnym napadzie trafiłem do szpitala odbyłem wiele rozmów z innymi pacjentami w różnym wieku. Owszem, zdarzały się wyjątki, ale większość z nich opowiadała takie same historie. Nawet mężczyzna po pięćdziesiątce, który „nie jedną flachę z kumplami obalił”, po wykryciu choroby dwadzieścia lat wcześniej, został sam. Po co komu abstynent? Niestety zdrowi ludzie boją się, lub po prostu nie chcą przebywać wśród nas.

Epilepsy:
People fear
Catching it
Witnessing it
Dealing with it
Death from it.



„W pośredniaku byłeś?”

W pewnym momencie, trzeba iść do pracy. To nie takie proste. Osoby chore na epilepsję mają całkowity zakaz prowadzenia pojazdów mechanicznych, pracy przy maszynach ciężkich czy na wysokości. Owszem, w kraju panuje bezrobocie, ale od czasu do czasu pojawiają się ciekawe oferty. Potencjalny pracodawca jest zachwycony dopóki nie zapyta o symbol na legitymacji osoby niepełnosprawnej. Słyszając słowo „epilepsja” zmienia zdanie. Doradca zawodowy z Urzędu Pracy zapytał, czy ubiegałem się o rentę lub próbowałem szczęścia w zakładzie pracy chronionej? Niestety lekki stopień wyklucza obie opcje. Nie ma co. Odpowiedni człowiek na odpowiednim stanowisku.

„Szwagier, ze mną się nie napijesz?”

W Polsce panuje zniechęcony przeze mnie trend „nie pijesz, co ty chory jesteś?” Po co komu kumpel, który nawet Karmi nie tknie? Z drugiej strony ze względu na nikłą wiedzę i narodową specjalność, czyli przypinanie łątek, epileptycy często stają się pijakami czy narkomanami. Sam przez jakiś czas byłem w swoim małym miasteczku ćpunem. Słyszałem to za plecami, rodzice od „znajomych”, którzy zasłyszeli to od... Część leków powstrzymuje (wycisza) ataki, ale ich efektem ubocznym jest „otumanienie”, ospałość, czy lekko niewyraźna mowa. Inne to drżenie rąk. Połączcie to wszystko ze sobą. Można znieść nawet najbardziej chamski komentarz na temat urody, po tym, jak się do kogoś uśmiechniemy, ale coś takiego boli. Co gorsza plotka roznosi się niczym wirus Ebola. „To ten ćpun? No patrz jak chodzi...” Gdybyś na deser jadł dziesięć tabletek dziennie inaczej byś gadał.

Chcieć, a móc...

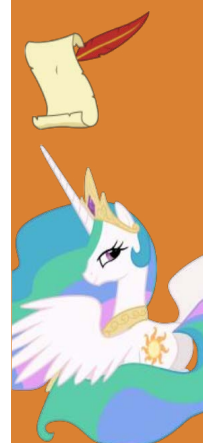
Kłamstwem byłoby stwierdzenie, że nikt nic nie robi. Doskonałym przykładem jest dobrze przemyślana akcja „Zauważ Mnie”. Co roku 14 lutego, na ulicach większych miast... no właśnie. Spoglądając na niniejszą ulotkę można dostać skrętu kiszek.



Chęci dobre, ale wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Czy Polsce odebrano Podlasie i inne rejony? Kto wie, może w okolicach 2050 roku wolontariusze zawitają do Białegostoku? Szkoda, tym bardziej, że wiedza o epilepsji jest znikoma. W podsumowaniu znajdziecie krótki poradnik dotyczący pierwszej pomocy.

Szczekający anioł stróż

W innych krajach działa tak zwany projekt „Project Dogs”. Nie mylcie go z dogoterapią. Jak wiadomo pies ma bardzo czuły węch. Naukowcy dowiedli, że człowiek tuż przed napadem wydziela specyficzny zapach, na który zwierzaki reagują w wyuczony w trakcie tresury sposób. Dają znać, że za chwilę dojdzie do ataku. To w zupełności wystarczy, aby się przygotować na najgorsze, poprosić kogoś o pomoc. Co więcej, na co dzień nie pozwalają właścicielowi iść krawędzią chodnika czy kładki. Każdy posiada specjalną torbę z niezbędnymi przedmiotami oraz instrukcjami dla osób, które zdecydują się pomóc. To taki czworonożny





anioł stróż. Zainteresowany tematem postanowiłem poszukać cen tresury. Znalazłem fora i strony dotyczące „pomocy psom epileptykom”.

Pierwsza pomoc

Pomoc dla osoby, która ma atak, jest bardzo prosta. Najlepiej, jeśli będą jej udzielać dwie lub trzy osoby. Dzięki temu będziecie mogli przytrzymać chorego, aby się tak nie rzucał. Po pierwsze podłóżcie coś miękkiego pod głowę epileptyka. Gdy drgawki ustaną, postarajcie się ułożyć go na boku, tak aby krew z przygryzionego języka mogła swobodnie wypływać z ust. Przeszukajcie rzeczy osobiste. Poszukiwanie dowodu osobistego to nie zbrodnia. W międzyczasie wezwijcie pogotowie. Do czasu przyjazdu powinniście go odnaleźć. Gdy epileptyk zacznie się wybudzać, będzie oszołomiony. Mówcie do niego, pytajcie o imię etc. Pod żadnym pozorem nie krzyczcie, polewajcie wodą, nie uderzajcie. Takie rzeczy tylko w filmach.

Wskazówka dla chorych – ZAWSZE noście przy sobie informacje, dzięki którym ułatwicie pracę lekarzowi z „Rki”. Osobiście nie rozstaję się z kalendarzykiem pacjenta i opaską z napisem „epilepsja – epilepsy”.

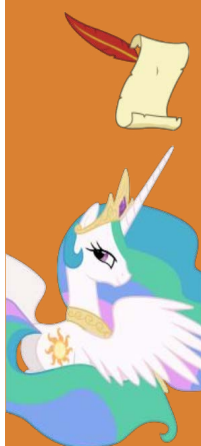
Pamiętajcie o nas...

Podsumowując. My, epileptycy nawet, jeśli nauczymy się z nią żyć i tak będziemy żyć w cieniu. Ludzie boją się przebywać wśród chorych wierząc plotkom (narkoman!), z obawy o zarażenie się chorobą, co jest niemożliwe, czy o ujrzania napadu i konieczności udzielenia pomocy. Wolimy się biernie przyglądać, a najlepiej zrobić fotkę i wrzucić na „fejsa”. Ileż to przyniesie „lajków!” Pracodawcy nie chcą nas przyjmować do pracy, tak zwani przyjaciele odchodzą, uświadamiając sobie, że staliśmy się piątym kołem u wozu.

Niestety, życie to nie My Little Pony. Zepchnięci na margines, zapomniani przez resztę świata oglądamy szaleństwo dnia zakochanych i festiwal tandety. O walentynkach wie każdy, o Dniu Chorych na Padaczkę prawie nikt. Dziękuję za uwagę i idę do kuchni po czekoladkę... w kształcie serduszka.

Niniejszy artykuł dedykuję wszystkim chorym na epilepsję. Trzymajcie się.

Triste Cordis.



Miasto moje a w nim:

warszawskie kolorowe dni

» *Linds*

Ministerstwo Zdrowia ostrzega: nie wszystkie informacje zawarte w tym tekście są w stu procentach prawdziwe. Pewnych rzeczy nie da się sprawdzić. Oprócz tego, tekst może wywoływać objawy chorób *Attenzione Whorone* (m.in. bóle tyłka) oraz *WP*, czyli *Wychwalania Pierdół*.

Parę numerów temu, Spidi rozpoczął nową serię artykułów przedstawiających fandomy lokalne. Po Tribronych i Górnym Śląsku przyszedł czas na – jak ja zwykłem nazywać to miasto – *Eine Kleine Warschau*. W związku z tym, Bobul zaczął się zastanawiać, kto mu ten land opisze. Na wasze nieszczęście, padło na mnie. Kto by pasował do tego zadania lepiej, jeśli nie człowiek będący jednym z najdłużej związanych z tamtym fandomem Bronies (określany żartobliwie... a może i na poważnie... „zdrajcą Ślunska”), jeśli nie człowiek, który już ten temat podejmował wcześniej, poprzez prelekcję „O historii warszawskiego fandomu” na III Warszawskim Ponymeecie?

Uprzedzam, że ten artykuł będzie miał trochę charakter mojego rozliczenia się z fandomem i nie będzie tak dokładny, jak tamta prelekcja. Nie marudzić! Trzeba było przybyć na III Warszawski.

Dobra, dosyć już tego opisu siebie. W końcu ma to być opis Bronies Warszawa... tfu, Warszawa Bronies. Tak, nazwa grupy facebookowej, która często jest traktowana jako nazwa fandomu, brzmi właśnie tak, a nie tak samo jak przy większości pozostałych polskich i zagranicznych grup fanów kolorowych osiołków. Dlaczego tak jest? Jest to pamiątka po trochę burzliwej historii

grupy, ale wszystko po kolei...

Eine Kleine Warschau, czyli co właściwie?

Warszawa Bronies jest pierwszym fandomem lokalnym wykształconym w Polsce. Obejmuje obszar Warszawy oraz niemalże całej aglomeracji warszawskiej. Nie ma on wyznaczonego lidera – wszystko działa na zasadzie współpracy i własnego myślenia (masz chęć się z kimś spotkać? Masz pomysły na meeta? To działaj!).

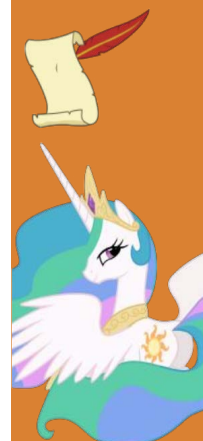
Zgodnie z ankietą przeprowadzoną w połowie grudnia w fandomie, patronem jest Księżniczka Luna, jednakże należy podkreślić fakt, że zaraz obok niej najbardziej szanowanymi kucykami są Celestia, Fluttershy, a znajdują się również i zapaleni obrońcy praw Applejack i Octavii.

Maskotką jest Księżniczka Sawa. Ale więcej o niej będzie nieco później.

Historia ogólnie

Tutaj musimy się cofnąć bardzo daleko, bo do połowy 2011 roku. Czasy, gdy amerykański fandom rozkwitał coraz bardziej, zaś polski fandom dopiero raczkował. Wyobraźcie sobie czasy, kiedy nie było drugiego sezonu MLP:FiM, ani Bronies Polska, czy MLP Polska. Ba, nie było wtedy Imperatora Tarretha, hejterów Twilicorna, czy Flasha Sentry'ego (Pozdro Siper).

Ale za to były wtedy takie wynalazki jak parówki, wiadra internetu, a nawet... For Glorious Equestria (mające dopiero 1,5 miesiąca).





Jeden z pierwszych warszawskich meetów, październik 2011. Mnie nie znajdziecie – nie uwierzycie, ale wtedy ja i jeszcze przynajmniej jedna osoba, baliśmy się pokazania naszych twarzy.

W tych czasach fandom skupiał się przede wszystkim na chanach. Polfurs, Ponymchan... Ludzi zbyt wielu nie było, dzięki blogowi FGE polscy Bronies i Pegasis dopiero się ujawniali. Nie przeszkodziło to jednak 5 osobom poznać się dobrze i zorganizować sobie 21 sierpnia spotkanie zapamiętane jako I Warszawski Ponymmeet, pierwszy ponymmeet zorganizowany w Polsce.

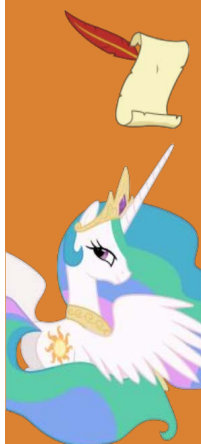
Nie, wtedy mnie jeszcze nie było w warszawskim fandomie. Ale śledziło się sprawy w internecie, szczególnie, że planowałem przeprowadzkę do stolicy, by rozpocząć studia. I z zazdrości wraz z Salmonellą zorganizowałem I Śląski Ponymmeet, na którym staraliśmy się pobić rekord Warszawiaków, ale o tym mogliście przeczytać dwa numery temu. Krótco potem zaczęła się lawina pierwszych zlotów w największych miastach Polski. Zapoczątkowano to, co wcze-

śniej czy później i tak by zapoczątkowano.

Ja, jako taka przylepa do warszawskiego fandomu, trafiłem na następny tamtejszy meet, który odbył się dopiero 8 października.

Od tamtego czasu zjazdy zaczęły powoli być organizowane co sobotę. Coraz bardziej zżyliśmy się ze sobą, a pretekstem do meetów było wspólne oglądanie nowego odcinka. Tradycja wykształcona u nas, została zapożyczona przez inne fandomy lokalne. I tutaj nie wiem, jak u nich, ale w Warszawie ten zwyczaj umarł pod koniec drugiego sezonu. Teraz, jeśli jest wspólne oglądanie premiery odcinka, to w ramach spotkania prywatnego, nie w ramach meeta.

I tak te spotkania się odbywały. Po drodze były trzy ponymmeet-y o dużej frekwencji



cji, zorganizowane, jedne lepsze, drugie gorsze. Ale to były spotkania, które nam wystarczały. Były to kolejno II Warszawski Ponymmeet („Duży”, 28.04.2012 r.), I Otwoczeki Ponymmeet (16.02.2013 r.) i III Warszawski (26.10.2013 r.), każde zawierające różne atrakcje, począwszy od wywiadów, idąc poprzez prelekcje i panele dyskusyjne, a kończąc na grach, zabawach i konkursach cosplay.

Po wrześniu 2013 fandom przeniósł się z meetami do różnych restauracji KFC. Zaś zgodnie z zasadą „nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło”, w fandomie zaczęły się pojawiać pomysły na urozmaicenie meetów jak np. ogniska, spacer, wypadki rowerowe lub łyżwiarskie.

W międzyczasie nasza ekipa zabłysnęła kilka razy. A to poprzez działalność w fandomie (20 artystów, 8 pisarzy, 3 muzyków, część z tych osób działała przy akcjach społecznych w fandomie, jak np. redagowanie bloga FGE, pisanie artykułów do Brohoofa, organizacja meetów, podcasty, radia fandomowe itp.), a to poprzez media (7.01.2012 r. nagrano wywiad do Polskiego Radia Jedynka, puszczony kilka dni później, ponad pół roku później do Polskiego Radia Czwórka. Na pewno idzie jeszcze znaleźć w internecie ten pierwszy wywiad), a to poprzez... zachowanie.

Niestety, prawda jest taka, że każdy fandom lokalny ma coś na sumieniu. I nie należy się z tym kryć, na błędach trzeba się uczyć. Jak wyczytaliście w artykule Spidiego, Tribrony przez pewien okres miało niechlubną sławę jako chlejusy. Ślącysy Bronies mieli na sumieniu policję konną i alkohol na meetach. A to tylko przykłady; na każdy lokalny fandom coś by się znalazło.

Każdy przeciętny Polak wie, że jak się mówi o Warszawie, to przeważnie to miało się hejci. Nie będę przedstawiał stereotypów i zarzutów typu „Gorole”, czy „Poli-

tacy urzędują w Warszawie, uwalają kraj, hejćmy stolicę”. W każdym razie, jak nie trudno się domyślić, miasto to nierzadko było na celowniku ludzi szukających tylko problemów.

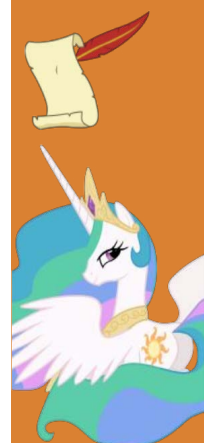
Czym więc zasłynęła swojego czasu Warszawa?

„Warszawska Wojna Domowa”

Tak się złożyło, że u nas było dużo ludzi w wieku licealnym i gimnazjalnym. Trafiały się osoby starsze i młodsze, ale to tamta część stanowiła większość. Nie byłoby to złe, gdyby nie rozpowszechniona wśród nich mentalność gimbusa. W efekcie tego wielu ludzi starszych, w tym założyciele fandomu, odeszli. Gimbaza więc dalej się szerzyła, w efekcie czego zniechęciliśmy do siebie pracowników lokalu, w którym odbywały się wszystkie nie duże meety w okresie sierpień 2011 – wrzesień 2012 (z kilkoma wyjątkami). Wtedy też wywieszono przekreśloną Pinkie Pie jako zakaz przychodzenia Bronym do lokalu.

Istnienie problemu gimbazji doprowadziło do tego, że Warszawa zyskała złą sławę. Gimbuszawa, Bronies Gimbaza... W wielu fandomach lokalnych wiadomo było, że w tym mieście sytuacja jest zła. To zaś doprowadzało pewną grupę ludzi – w tym mnie – do rozgoryczenia. Różne tu były powody. Jedni zmierzali do jedności fandomu, co przez gimbazję coraz bardziej się ztracało. Drugim zależało na opinii o fandomie lokalnym, bo sami chcieli nie mieć poczucia wstydu jak przyjeżdżali na meety do innych miast. Trzeci wkurzali się na wieść o straceniu lokalu, który do ponymmeetów był idealnym miejscem.

To rozgoryczenie doprowadziło do podziału fandomu na kilka mniejszych grup, z czego dwie ze sobą „walczyły”, zaś pozostałe pozostawały neutralne. W efek-



cie tej wojny część ludzi zrezygnowała z meetów, albo zdecydowała się tylko na te duże albo na wyjazdy do innych miast. Jedni mieli dosyć gimbazy, drudzy mieli dosyć drugiej grupy nazywanej żartobliwie „Elytą Otfocką”. Jeszcze inni odeszli z powodu własnych problemów, ale tutaj nie ma co się rozpisywać.

Oprócz tego, ta wojna doprowadziła też do zmiany nazwy fandomu lokalnego, bowiem swojego czasu gim baza, chcąc zmusić resztę do dostosowania się do swoich warunków, stworzyła drugą grupę, wprowadzając tym samym chwilową destabilizację. Z czasem druga grupa upadła, ale pierwsza nie mogła wrócić do starej nazwy – grupy, mające więcej niż 250 członków, nie mogą zmienić nazwy.

Z ważniejszych efektów ubocznych – grupa facebookowa, gdzie działa się większość „walk”, straciła wartość organizatorską przy zwykłych meetach na korzyść MLP Polska.

W końcu, cała ta „wojna” sama jakoś przeminęła. Pewni przewodnicy akcji odeszli, inni się ogarnęli, a są i tacy, co dalej są gimbusami, ale hamują się.

Historia ta pokazuje, że stosowanie w fandomie zasady Love & Tolerance nie jest rzeczą pożądaną. Ci, co nie odeszli na początku z fandomu, woleli kochać i tolerować gim bazę, która, po rozpanoszeniu się, doprowadziła do wyżej opisanych sytuacji. Z drugiej strony my – Elyta – nie byliśmy o wiele lepsi. Nie. Jak tak teraz się zastanowię... sam popełniłem wtedy sporo błędów.

Czy była jakaś różnica między gim bazą, a elytą? Opinie w tej drugiej grupie są podzielone. Jedni uważają, że różnicą był tylko wiek. Inni uważają, że ponoć druga grupa była nieco bardziej ogarnięta. Ba, wiła się, ale wiedziała kiedy przestać. I w końcu skądś ten podział wziąć się musiał...

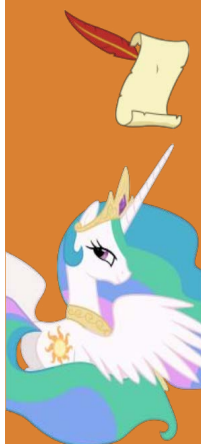
Tutaj jedno jest pewne. Nikt tutaj nie był bez winy.



Warszawa Bronies obecnie

Obecnie

Obecnie sytuacja jest diametralnie inna. Uspokoilo się. Zaryzykowałbym nawet stwierdzeniem, że jesteśmy jednym z najspokojniejszych fandomów lokalnych. Dzięki temu coraz więcej osób zaczęło aktywnie uczestniczyć w fandomie. Obecnie zdarza się, że na meetach jest ok 20 osób. Nie jest to może ten sam wynik, co z czasów 2011 roku, gdy każdym meetem biliśmy rekord w ilości zebranych Bronies – 40-60 osób (obecnie rekord ponad 400 osób należy do Krakowa i chyba nikomu nie uda się go pobić), jednakże i taka ilość ludzi cieszy. Co tutaj bardziej jeszcze cieszy, od pewnego czasu na zwykłych meetach zdarzają się przyjezdni z innych miast. Istniał pewien



dłuższy okres, kiedy takich przyjezdnych w ogóle nie było.

Ponymeety są różnorodne. Kiedyś tylko siedzieliśmy w pubie i łąziliśmy do KFC i/ lub D.H. Smyk, by kupować kucyki, z kolei teraz co jakiś czas organizowane są ogniska, spacer, wypady rowerowe, łyżwiarskie, czy do kina. Są plany zorganizowania wyprawy do Kampinoskiego Parku Narodowego. Przy większych imprezach fandomowych, jak krakowski My Little Konwent, czy Śląskie Zorganizowane Ponymeety, zbieramy ludzi do grupowego wyjazdu. Krótko mówiąc, fandom się integruje, ile może.

Dzięki wojnie opisanej w poprzedniej części artykułu, obecnie staramy się kontrolować poziom gimnastyki na meetach. Zdarzył się ekstremalny przypadek, któremu zakazano przychodzenia na meety, ponieważ dana osoba swoim zachowaniem mogła wywołać nie tylko problemy z pracownikami i klientami KFC, ale i stanowiła pewne zagrożenie dla Bronies i Pegasis m.in. poprzez rzucanie scyzorykiem.

Smutna prawda, ale prawdziwa: kucyki są dla każdego. Fandom nie.

Chcesz przyjść na meet? Zapraszamy. Przeważnie zbieramy się w soboty o godz. 14:00 na „Patelni” – placu przy wejściu do stacji metra Centrum, przy rondzie R. Dmowskiego. Ogólnie złoty nie mają regulaminu. Wymagamy jedynie jednego – ogarnięcia się i umiejętności zachowania się w miejscach publicznych.

Symbole i artefakty

Od samego początku były próby skucykowania herbu Warszawy i jej dzielnic. Tu się narodziła pierwsza z rzeczy, które sam subiektywnie określam Artefaktami Warszawskiego Fandomu. Mianowicie ponifikacja herbu miasta z wykorzystaniem Rarity. Aż do drugiej połowy 2013 roku była to

najlepsza tego typu praca, powstała dwa lata wcześniej. Niestety, praca dość szybko zaginęła i nie wiadomo, gdzie się podziała.

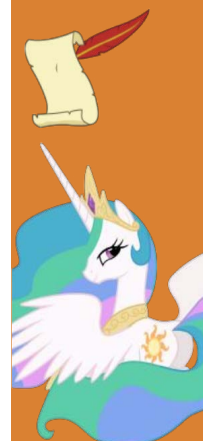
Jednak od września 2013 roku miasto posiada skucykowany herb dzięki Arpegiosowi, który wykorzystał tutaj Księżniczkę Sawę. Ona też znajduje się na fladze Warszawy, która zdobi początek tekstu. Kim jest ta cała Księżniczka Sawa?

Sawa jest kucykiem-symbolem, maskotką Warszawy, wybraną w głosowaniu zorganizowanym na początku czerwca 2012 roku przez MLP: Bronies/Pegasis Warszawa będący oficjalnym fanpagem facebookowym warszawskiego fandomu. Została stworzona łącznie w trzech wersjach, wszystkie autorstwa Eljonka. Jak nietrudno się domyślić, imię zawdzięcza legendarnej warszawskiej syrence, zaś barwy również są nawiązaniem do miasta.

Wedle zamysłu dorobionego przez fandom, kucyk ten sprawuje władzę w Warszawie z ramienia Celestii i Luny, które są ponad nią. Wiekowo jest mniej-więcej jak Cadence.

Przechodząc dalej, drugim artefaktem jest związany z Warszawskim Fandubbingiem, który tworzono w okresie luty-kwiecień 2012 r. Każda rola była obsadzona, każdy chętny dostawał swoją. Projekt szybko upadł, ale udało się wydać jeden odcinek – odc. 3. sezonu pierwszego. Stał się on artefaktem, ponieważ, mimo ciepłego przyjęcia, trudno o odszukanie materiału. Oryginalny plik został usunięty z YouTube’a przez pomysłodawcę akcji po jego odejściu z fandomu. Pewnej osobie udało się uzyskać ten odcinek, jednakże z niewyjaśnionych przyczyn obecnie jedyna dostępna wersja jest z zepsutą końcową częścią odcinka.

Fandubbing był całkowicie amatorski. Cechował się szumami, śmiechami i rando-

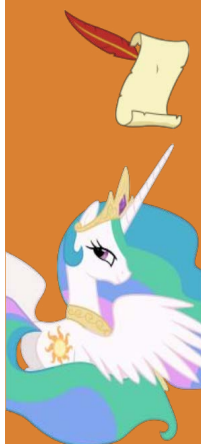




mowymi komentarzami ludzi będących przy nagraniach. Wszystko to miało charakter zabawy, można by nawet zahaczyć tutaj o słowo „parodia”.

Aktualnie planowane jest zrestartowanie projektu. Czas pokaże, czy z tego coś wyjdzie.

Trzecim artefaktem jest Niebieski Zeszyt Pamiątkowy. Zeszyt założyłem ja, z okazji I Śląskiego Ponymmeetu. Jego zadanie było proste – zebranie podpisów wszystkich uczestników meeta, na którym zeszyt się znalazł, do tego osoby wpisujące się mogły coś narysować na pamiątkę. Ponieważ przeważnie pojawiałem się z nim na większości stołecznych ponymmeetów przez okres ponad pół roku, szybko zeszyt stał się częścią meetów i obecnie przez niejedną osobę wspomniany jest z nostalgią.



KSIĄŻKA

od ponika dla dzieciaka

Weź udział w naszej akcji i pomóż nam zdobyć książki jako prezent dla potrzebujących dzieci z okazji Dnia Dziecka.

Książki możesz przynosić na krakowskie ponymeety, gdzie będą zbierane przez członków Fundacji Canterlot.

Poszukujemy bajek, książek przygodowych, fantasy, kreatywnych - wszelkiego rodzaju! Pamiętaj tylko, żeby nadawały się dla młodszego czytelnika.

Fundacja Canterlot



Organizatorzy



Patronat

BROHOOF

CMC zdobywają swoje znaczki

Larping is Magic

» *Cahan*

LARP większości ludzi kojarzy się z bandą nerdów biegających po lesie w pelerynach z prześcieradeł oraz z mieczami z kijów od miotły. Jest to opinia zupełnie niesłuszna. W tym artykule przedstawię, czym LARP jest, a czym nie jest i jak na niego się dostać. Realia w zabawie są dowolne, a ich ilość nieograniczona.

Co to jest?

LARP [ang. live action role playing] jest rodzajem gry RPG, gdzie postaci tworzą sami gracze. Jest to rodzaj improwizowanego teatru. Kostiumy mogą stanowić bardzo ważną rolę, a może wcale ich nie być. Nie wszystkie LARPy to gry terenowe, polegające na bieganiu po lesie.

Rodzaje LARPów

LARPy można podzielić na kilka kategorii [poniżej przedstawiony podział jest uproszczony, stworzony w dużej mierze przez autorkę tekstu. Bardziej szczegółowa i poprawna klasyfikacja znajduje się od niedawna na Wikipedii, niestety jest stosunkowo trudna do zrozumienia dla laików]:

a) ze względu na przestrzeń, na której się toczy, wyróżniamy:

- LARPy terenowe - gra dzieje się na stosunkowo dużej, otwartej przestrzeni, np. w lesie, albo na terenie miejskim.

- LARPy stacjonarne - gra dzieje się na zamkniętej przestrzeni, np. w budynkach.

Często występuje mieszanka obu rodzajów na jednym LARPie, a rodzaj toczony

gry zależy od aktualnej akcji oraz od rodzaju postaci.

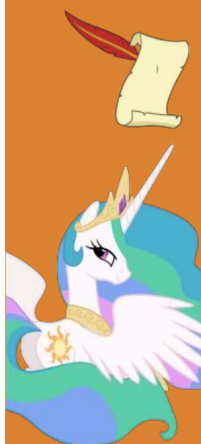
b) ze względu na ukierunkowanie całej imprezy:

- LARPy nastawione na roleplaying [czyli odgrywanie i wczuwanie się w daną postać], gdzie nadrzędną rolę stanowi gra aktorska i wczucie się w dany świat.

- tzw. „bitewniaki”, które ukierunkowane są na walkę bezpieczną bronią. Do tego rodzaju zaliczyłabym m.in. pistolety ASG.

c) ze względu na przebrania:

- LARPy kostiumowe, na których stroje



są obowiązkowe, a ich wykonanie znajduje się na wysokim poziomie [zbroi z kartonu mówimy nie!].

- LARPy z rekwizytami - występują symboliczne stroje i rekwizyty, np. papierowe korony, płaszcze z prześcieradeł, etc.

- LARPy, na których wszystkie kostiumy i rekwizyty są umowne, czyli ich po prostu nie ma.

d) czas trwania gry:

- imprezy mogą trwać zarówno kilka godzin, jak i kilka dni, a nawet dłużej. Akcja może toczyć się w dzień i w nocy.

e) realia:

Mogą być one w zasadzie dowolne, do najpopularniejszych należą:

- fantasy
- postapo [klimaty post apokaliptyczne]
- ASG [bieganie i strzelanie do siebie z replik broni palnej]
- wczesne [udawanie ludzi z epok wcześniejszych, nie ma tu elementów fanta-

stycznych]

- współczesne
- science-fiction.

Kto jeździ na LARPy?

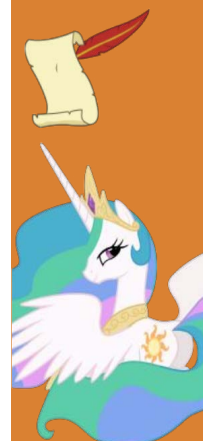
Ludzie, tacy jak wszyscy inni. Choć pokutuje mit o „grubych, pryszczatych nerdach w okularach”, to jest to nieprawdą. Nerdy zostają w domu, przed komputerem.

Na tego typu imprezach można spotkać ludzi w różnych grupach wiekowych, choć najliczniejszą stanowią bez wątpienia studenci i dorośli do 35 lat. Osoby starsze i młodsze też spotyka się dość często; LARPy są bowiem dla ludzi w każdym wieku.

Wiele z takich imprez wymaga od swoich uczestników pełnoletności, bądź ukończenia „x” lat oraz stawienia się dorosłego opiekuna na czas rozgrywki.

Czy to jest bezpieczne?

Powiem szczerze, że zależy to od samej imprezy. LARP western, na którym jeździ się na koniach, bezpieczny na pewno



nie będzie, ponieważ jazda konna sama w sobie jest niebezpieczna. Jednak większość renomowanych imprez nie stwarza większego zagrożenia niż wyjście do sklepu po bułki.

Broń musi spełniać szereg warunków, by była zakwalifikowana jako bezpieczna i nadawała się na LARPa. Dodatkowo istnieją różne zasady walki, które minimalizują ryzyko okaleczeń. Osobiście nie słyszałam, ani nigdy nie widziałam, by ktoś komuś zrobił na LARPie jakąś większą krzywdę bezpieczną bronią.

Siniaki nie są jednak niczym dziwnym. Zarówno postrzelenie z repliki broni palnej, jak i uderzenie miecza, nie należą do rzeczy całkowicie bezbolesnych.

Należy jednak zawsze wziąć pod uwagę teren, na którym będzie toczyć się rozgrywka - zawsze można się bowiem poślizgnąć, potknąć, zmoknąć, zmarznąć oraz wpaść w chaszczki i złapać kleszcza.



Jak pojechać na LARPa?

Na początku radzę określić, jakie klimaty Cię interesują. Następnie skorzystamy z wyszukiwarek internetowych, pytamy znajomych... Kiedy znajdziemy już interesującą nas imprezę, to każdorazowo zapoznajemy się z jej forum i stroną internetową, a szczególnie z informatorami i działem FAQ. Postępujemy zgodnie z poradnikami oraz radami organizatorów i tworzymy postać. Posłuchajmy mądrych ludzi, którzy mówią, iż wampiro-sukkubo-wiedźmino-elfo-orowo-kuc władający Ostrzem Ciemności, to zły pomysł. Mają więcej doświadczenia i rację. Dlaczego? Jeszcze do tego wrócę.

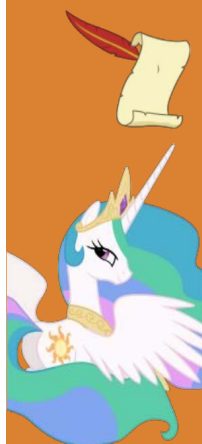
Kiedy już skończymy przygotowywanie postaci, wysyłamy zgłoszenie i jedziemy na imprezę. Nic prostszego!

Pojechałbym na LARPa, ale na strój mnie nie stać...

Cóż za bzdura! Wiele osób uważa, że kostium musi być bajecznie drogi i nie do zdobycia. Zdradzę wam sekret: jeśli chodzi o strój, to spokojnie zmieścicie się w 50zł, a należy pamiętać, iż posłuży on wam na wielu imprezach.

A jaki sposób można zdobyć tani strój? Najprościej iść do lumpeksu, nakupić „klimatycznej” taniocy, trochę poprzerabiać i voila! Taki ubiór wcale nie musi wyglądać kiepsko. Wystarczy odrobina wysiłku i fantazji. Przydaje się też posiadać babcię, która potrafi dobrze szyć.

Najdroższym elementem stroju są zazwyczaj buty, ale i tutaj kreatywność larpowiczów nie zna granic. Czarna taśma i tzw. „powertape” stanowią co prawda kiepski środek maskujący współczesne obuwie, ale bardzo dobrze można je zakamuflować np.



skórą, sztuczną skórą, szmatami itp. i nie wymaga to ich niszczenia. Tutaj też pomocna będzie wizyta w lumpeksie. Można również kupić jakieś w miarę tanie, skórzane buty.

Broń najpewniej nie będzie nam potrzebna, o ile nie jedziemy na jakiegoś bitewniaka. Dotyczy to zwłaszcza LARPów fantasy. Ktoś, kto nie jest żołnierzem, broni mieć nie powinien! Istnieją jednak tańsze alternatywy oręża, używane bardzo często. Mianowicie wykonuje się broń własnoręcznie, przy pomocy materiałów, takich jak: PCV, włókno szklane, karimata, butapren, taśmy powertape, malarska i obustronna. Niektórzy z takich budulców tworzą naprawdę ładne „kawałki stali”.

Łuki są droższą bronią, ale ich wykonanie samemu, tanim sposobem, jest jak najbardziej możliwe. Wiele poradników znajduje się w Internecie. Polecam też popytać na forach larpowych.

W przypadku ASG wydatki na broń i profesjonalny kostium to niestety konieczność. Tu z pomocą częściowo przyjdą składnice wojskowe, na repliki musimy się jednak wykosztować. Lepiej kupić coś porządnego, niż jakąś taniochę, która rozwała się po 10 strzałach!

Pamiętaj, że kiepski strój może narazić Cię na pośmiewisko! Oczywiście, jeśli jesteś nowicjuszem, to masz pewną taryfę ulgową. Ważne, żebyś się chociaż postarał.

Dlaczego mój Lucyfer Sauron von Vilgefortz zosał odtrącony?!

Kiedy jedziemy na jakiegoś LARPa, to musimy dostosować się do realiów, również tworząc postać. Nie oznacza to jedynie tego, że jadąc na imprezę w klimatach Gwiezdných Wojen nie gramy wiedźminem.

Oznacza to coś więcej...

Nasza postać powinna być jak najbardziej normalna, zwłaszcza podczas pierwszego LARPa, kiedy nie mamy jeszcze doświadczenia z czym to się je. Najlepiej jest wybrać jakąś rolę z wakatów [chyba że jest napisane, iż dana postać powinna być odgrywana przez doświadczonego gracza]. To zagwarantuje, że podołamy i nie będziemy się nudzić.

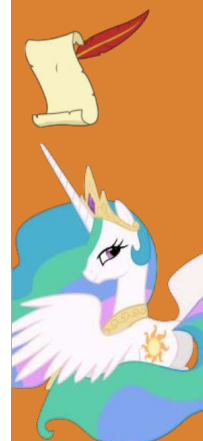
Pamiętajmy, że umiejętności naszej postaci, to nasze umiejętności. Jeśli nie umiesz walczyć mieczem, to nie pisz, że jesteś jego mistrzem, bo jedynie się ośmieszysz!

Choć jakiś wpływ na swój wygląd masz, to pamiętaj, że jeśli jesteś niski, puszysty, łysy i przyszczaty, to na elfa się nie nadajesz. Życie jest okrutne. Postać ma być taka, by na pierwszy rzut oka dało się określić: „To jest paladyn!” lub „To jest krasnolud!”.

Nie pisz bzdur o wieśniaku, wyedukowanej i utalentowanej sierocie, ponieważ to się sprawdza jedynie w tanich książkach. Brzmi nierealistycznie i skrajnie nieoryginalnie. Twoja postać ma za zadanie wpasować się w świat i być do szpiku kości zwyczajną. Oczywiście może mieć jakiegoś haka, czy lekko mroczną przeszłość, ale nie przesadzajmy. Imię też powinno wpisywać się w konwencję imprezy.

Dlaczego nie mogę grać skrytobójcą? Ponieważ rozwaliłbyś grę innym, mordując bez ładu, składu i sensu. Ani to fajne, ani realne, a czarny kaptur nikogo niewidzialnym jeszcze nie uczynił.

Kolejną sprawą są postacie OP z Mieczem Bogów i mroczną przeszłością. Koniecznie chcą być mieszańcami rasowymi - nikt normalny nie dopuści takich potworków do gry. Psują rozgrywkę i sobie i innym, ponieważ takiej postaci NIE DA SIĘ odegrać!



Mamo, ja chcę do domu!

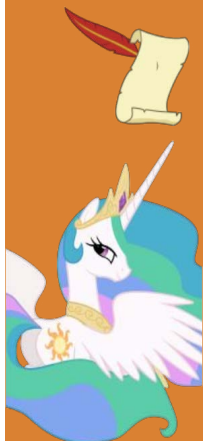
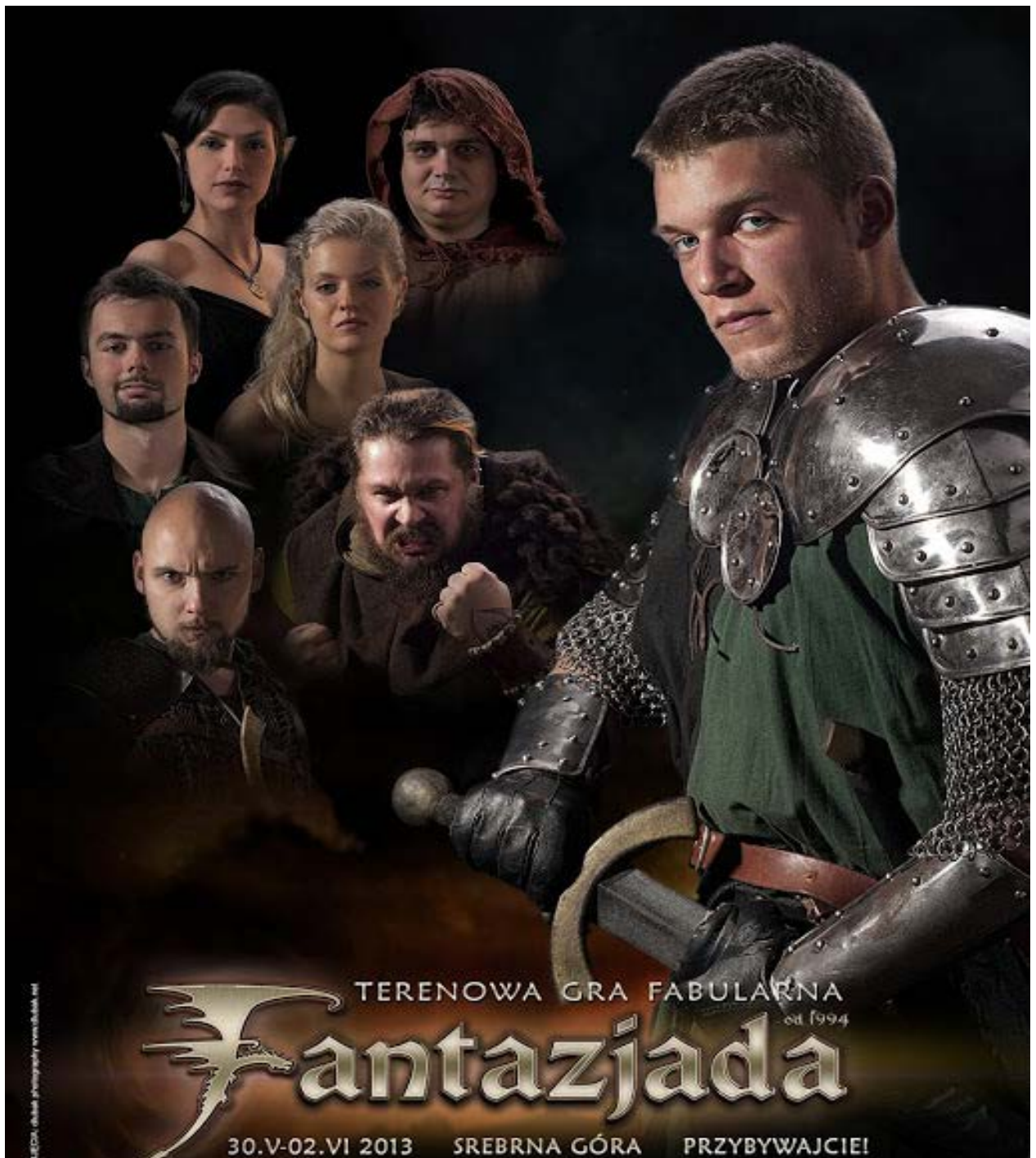
Tak często wygląda pierwsza reakcja po przyjeździe na LARPa. W swoim nowym kostiumie czujesz się jak idiota, otoczony wariatami. Nie martw się, to typowe i mija z czasem. Poznaj bliżej innych ludzi i baw się dobrze. Nie przejmuj się też osobami, które nie biorą udziału w grze, a przypadkiem mogą Cię zobaczyć. Większość ludzi jest raczej pozytywnie zaskoczona widokiem „przebierańców”.

Co wziąć na LARPa?

Jedzenie i picie, ciepłą i przeciwdeszczową odzież, zarówno klimatyczną, jak i normalną. Wydrukowaną odprawkę fabularną [karta twojej postaci z dopiskami organizatorów], dowód tożsamości, apteczkę.

LARPy w Polsce

LARPy w naszym kraju stoją na naprawdę wysokim poziomie, szczególnie w porównaniu do imprez zachodnich. Zarówno



stroje, jak i gra aktorska są u nas bardzo dobre. Może i w Ameryce częściej trafiają się ludzie w zbrojach typu „full Skyrim 5000\$ only!”, jednak o wiele więcej jest delikwentów w białych adidasach, prześcieradłach i płytówkach z kartonu i kapsli od butelek.

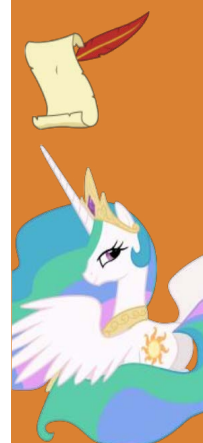
Imprezy tego typu rozgrywają się przy okazji jakiś innych konwentów, np. Falkonu i Pyrkonu [LARP-y stacjonarne, krótkie] oraz na całkowicie poświęconych im zjazdach. Największy jest Orkon, który nie jest LARPeM, a raczej konwentem powstałym dla LARPów, podczas którego rozgrywa się ich kilka. Największym z nich jest Górską Terenową Gra Fabularna Fantazjada. Inne znane polskie LARP-y to: Teomachia, New Age, Flamborg, Sorontar, Hardkon, Limes Mundi, Wiedźmin...

Opiszę pokrótce jednego z polskich LARPów - Górską Terenową Grę Fabularną Fantazjadę. Rozgrywa się ona co roku w Srebrnej Górze i co roku zaczyna się w Boże Ciało i trwa 4 dni. Jest to LARP fan-

tasy, nastawiony na role playing, a stroje stanowią ważną rolę. Fantazjada uchodzi za jedną z najlepszych imprez tego typu w Polsce i jest dobra na „pierwszy raz”, ponieważ dzięki stronie i forum łatwo jest ogarnąć, o co w tym wszystkim chodzi. Od wielu lat liczba uczestników wynosi około trzystu. Impreza znana jest z wysokiego poziomu gry aktorskiej, strojów oraz deszczowej pogody. Fantę mogę polecić każdemu!

Dlaczego warto?

Jeśli chcesz poznać wspaniałych, pomocnych, radosnych i przyjacielskich ludzi, to jedź na LARPa! Spędź czas miło i w towarzystwie, odpręż się i zrób coś dla siebie. Spędź czas aktywnie, zamiast ślęczeć przed komputerem, i dopisz LARP do listy swoich zainteresowań! Poczuj się jak bohater epickiej książki, albo gry komputerowej, zgłoś swoją postać i jedź do innego świata!



Od muzyki klasycznej po dubstep

Różne style muzyki fandomowej

» *Fudi*

Jak fandom długi i szeroki, tak każdy meloman znajdzie coś dla siebie. Produktywność naszego środowiska, jeżeli chodzi o muzykę, jest wręcz oszałamiająca. Lubisz rock? Proszę bardzo! Wolisz muzykę klasyczną? Również dla Ciebie znajdziemy coś odpowiedniego! Techno, metal, pop, hip-hop, disco, rap, dubstep! Tak naprawdę znajdziesz u nas wszystko, dosłownie każdy rodzaj muzyki! Dziś chciałbym się z wami podzielić moją listą, najlepszych wykonawców fandomowej muzyki elektronicznej.

Czym jest muzyka elektroniczna myślę, że nie muszę wyjaśniać. Ja osobiście pod tym szyldem umieszczam: techno, dubstep, house, electro (duh!), trance oraz wszelkie inne, w których jedynym instrumentem jest komputer. Sporo generalizuję, ale wszystkie te gatunki są do siebie w mniejszym lub większym stopniu podobne i łączą je pewne wspólne cechy. Pamiętajmy, że większość artystów w muzyce elektronicznej nie trzyma się sztywnie jednego nurtu, a ciężko byłoby przedstawić danego autora ukazując wybiórczo jego piosenki. Tyle słowem wstępu. Poniżej przedstawiam moją osobistą listę TOP 5 najlepszych wykonawców El-muzyki w fandomie.

Numer jeden to jedyny i niepowtarzalny – TheLivingTombstone. Razem ze swoim stylem mombacore podbił serca fanów MLP takimi hitami jak Discord, Luna oraz masą remixów piosenek z serialu. Przez ostatni okres, w związku z problemami prawnymi, nie tworzył piosenek związanych z fandomem. Niedawno się to zmieniło gdyż do-

stał zielone światło na tego typu produkcje, czego efektem jest piosenka Manhattan. Nie będę tutaj zamieszczał szerszego opisu Yoav'a, każdy fan muzyki fandomowej powinien go znać. Koniec i kropka.

Idąc dalej mamy numer 2, chociaż do pewnego momentu był to mój numer 1 – DJ Alex S. Niestety już nie tworzy piosenek związanych bezpośrednio z naszym środowiskiem, ale nie znaczy to, że nie tworzy ich w ogóle. Wręcz przeciwnie, ciągle pojawiają się jego autorskie utwory lub też remixy. Na poświęconym mu kanale znajdziecie mnóstwo perełek, o których już teraz można rzec, że to klasyka muzyki fandomowej. Osobiście jestem jego wielkim fanem, gdyż to właśnie dzięki jego remixowi CMC – Theme, dałem się wciągnąć w niesamowite środowisko fanów serialu.



Miejsce 3 ex aequo zajmują u mnie Sim Gretina i DJ Pon3. No właśnie – Sim Gretina – nie mogło go tutaj zabraknąć! Co u niego znajdziecie? Phi! Jeszcze pytacie?! Tutaj jest dosłownie wszystko! Niesamowite, świetne, wspaniałe, nienaganne, cudowne; każde z tych określeń pasuje do jego utworów. Już sama ich ilość robi wrażenie: 333



w momencie pisania tego artykułu. Co ważne podkreślenia, autor podobnie jak Tombstone, nie skupia się wyłącznie na naszym fandomie. Na jego kanale znajdziecie piosenki nawiązujące między innymi do Pory na przygodę, Pokemonów, różnego rodzaju anime oraz mnóstwa popularnych utworów.

DJ Pon3. Na swoim kanale na YouTube pisze, że lubi eksperymentować z każdym rodzajem muzyki elektronicznej, i tak jest też w istocie. Masa wydanych albumów, wiele autorskich kawałków i kupa pozytywnej energii płynąca z głośników to cechy jego twórczości. Ja osobiście najbardziej lubię kawałki dubstepowe. Jest to brzmienie, którego przyjemnie się słucha. Bezmyślne naparzanie wiertarką to nie tutaj!

Mimo tego, że cieszy się mniejszą popularnością niż pozostała czwórka to u mnie zajmuje stabilne 5 miejsce. Twitch, bo o nim tu mowa, był opisywany przez nas w poprzednim numerze Brohoofa. Z tamtego artykułu dowiecie się mnóstwa ciekawych rzeczy na jego temat, dlatego zachęcam do lektury. Tutaj napiszę krótko – świetne remixy, super piosenki autorskie i niesamowite wizualizacje w klipach do muzyki. Jest to krótki, ale jak najbardziej adekwatny opis.

Tak więc to było moje Top 5 kucykowych „elektryków”. Z każdym z nich warto się zapoznać, ponieważ tworzą niepowtarzalną muzykę, której próżno szukać w innych fandomach. Już za miesiąc przyjrzymy się bliżej artystom prezentującym trochę „mocniejsze” brzmienie! Do tego czasu stay tuned.



The Living Tombstone - Tombstone Remixes

Recenzja albumu

» *Fudi*

Pierwszą moją styczność z tym albumem miałem zaraz po jego publikacji w kwietniu, gdy jadąc pociągiem na przepustkę do domu, szukałem utworów dla zabicia czasu pomiędzy kolejnymi przesiadkami. Na *Remixes*, bo o tym albumie tutaj mowa, zwróciłem uwagę z kilku prostych przyczyn.

Po pierwsze – to Tombstone! Kto nie zna tego wyjątkowego muzyka, a nazywa siebie fanem kucykowej muzyki powinien zostać rozstrzelany! Owszem, można go nie lubić, ale nie znać, chociaż nie kojarzyć, to już jest szczyt. Kontynuując, kolejnym powodem mojego zaciekawienia była lista utworów. Większość z nich to znane już szerszej widowni kawałki, które zostały zmiksowane przez Tombstone'a, wymienię tylko kilka z nich: *Nightmare Night*, *More Than a Chicken*, *Vicious Lies*, *Friendship*.

Bardzo ciekawa jest okładka, którą możecie obejrzeć poniżej/powyżej. Zawiera oprócz sylwetki Tombstone'a (tym razem

zhumanizowanej) szereg oryginalnych postaci innych twórców, jak chociażby *Woden Toaster*, *MandoPony*, *General Mumble*, *JackleApp* i innych.

Muzyka w albumie to z reguły styl do jakiego przyzwyczajał nas Yoav od pierwszych swoich utworów. Przyjemne dźwięki muzyki elektronicznej, osobliwa odmiana *moombahtcore* oraz piosenki rockowe, takie właśnie utwory znajdziemy na tym krążku.

Album można ściągnąć za darmo poprzez torrent, do którego link zamieszcza sam autor na swojej stronie internetowej. Decydując się na pobranie, otrzymamy 15 remiksów stworzonych przez TLT, swoją drogą remiksów bardzo dobrych. Jeżeli natomiast zdecydujemy się kupić album, otrzymamy wydanie kompletne, poszerzone o dodatkową piosenkę „*Sisters Hate*”, 16 wersji instrumentalnych wszystkich remiksów oraz dwa dema utworów *Back in Time* i *Rainbow Step*.

Reasumując – czy warto? No jasne, że tak! Nie ma tutaj muzyki słabej, każdy utwór to bardzo dobra propozycja zarówno dla fandomowych weteranów, jak również nowych entuzjastów kucykowej muzyki. Stali słuchacze będą mieli okazję poszerzyć swoje horyzonty muzyczne. Dla nowych będzie to niesamowita okazja poznania, odkrycia twórczości szerokiego wachlarza artystów. Jak najbardziej polecam.



Sim Gretina - Ponibot

Łagodny elektryk

» *Fudi*

Życzę sobie i Wam, żeby każdy miesiąc był obfity w albumy fandomowe tak jak listopad ubiegłego roku! Dziesiątego dnia tego właśnie miesiąca miała bowiem premierę, najnowsza produkcja Sim Gretiny.

Z czym mamy do czynienia? Za minimum 3\$ dostajemy 10 utworów + 5 wersji instrumentalnych. Możemy oczywiście wedle uznania zapłacić więcej za ten album, ale nikt od nas tego nie wymaga. Wyłącznie w naszej gestii leży czy wydamy 3 czy też 30\$ za ten „krążek”. Większość piosenek z albumu to kompozycje dotychczas niepublikowane w sieci, dlatego mamy tutaj do czynienia z krążkiem pełnym nowości.

Na płycie znajdziemy utwory electro, house i dance. Jest to bardzo przyjemna mieszanka. Jakość wykonania każdego kawałka jest więcej niż zadowalająca. Nie znajdziemy tutaj żadnych remixów! Wszystkie piosenki to autorskie wykonania.

Przyjemnie jest posłuchać tego albumu, w szczególności, po ciężkim dniu w szkole czy też pracy. Naprawdę idzie się przy nim odprężyć i zrelaksować.

Przyjrzyjmy się trochę dokładniej albumowi. Według mnie najlepszymi kawałkami są tutaj Rare Diamonds i Anemometer. Obydwa utwory zostały zamieszczone na kanale autora na YouTube, gdzie bez problemu można ich posłuchać. Mają w sobie to coś! Są dobrze zmiksowane, przyjemne dla ucha, zapadające w pamięć. Czego chcieć więcej? Wszystkie piosenki z tego albumu są przyzwoicie wykonane, nie nudzą i nie rażą jakąś kakofonią dźwięków. Już samo to sprawia, że mają u mnie plusa.

Ponibot zdecydowanie przypadnie do gustu osobom lubiącym łagodną muzykę elektroniczną. Czy warto więc wydawać na niego dolary? Jak najbardziej! Ja nie żałuję ani jednego centa, który na niego wydałem. Jak dla mnie w sam raz!

PONIBOT



Terry Pratchett – Ostatni bohater

W Świecie Dysku

» *bobule*

Kojarzycie Terry'ego Pratchetta? Jeśli nie, to zachęcam do przeczytania recenzji jego książki, a Ci, którzy go znają, zapewne nie potrzebują słów zachęty.

Zacznijmy może od rzeczy mniej lub bardziej oczywistych. Terry Pratchett uchodzi za jednego z najbardziej popularnych pisarzy z nurtu fantasy. I nie byłoby w tym nic dziwnego gdyby nie fakt, że jego książki są swego rodzaju żartem z fantastyki, a humor który nam serwuje w swoich książkach jest iście angielski.

„Ostatni bohater” jest powieścią osadzoną w Świecie Dysku. Czym jest Dysk? Dysk to taka nasza Ziemia z tą małą różnicą, że jest Dyskiem, a więc nie jest okrągły, tylko płaski. To oczywiście niesie za sobą pewne konsekwencje (jak na przykład groźba wypadnięcia za Krawędź), niemniej Dysk jest planetą w pełni znaczenia tego słowa. Ba, nawet zasiedla go jakaś cywilizacja. Oczywiście nie jest ona na zbyt wysokim poziomie rozwoju, ponieważ zamieszkała jest głównie przez ludzi (a także magów, krasnoludy i trolle). Pisząc o Dysku warto również odnotować, że spoczywa on na grzbietach czterech słoni, które to stoją na żółwiu przemierzającym galaktykę. Takiego właśnie typu humoru możecie się spodziewać po tej książce.

Przejdźmy może jednak do bohaterów, bo jak każda dobrze szanująca się książka, poza światem (nawet takim, który zawiera w sobie żółwia z Dyskiem przytwierdzonym do skorupy), zawiera również bohaterów. Postaci w „Ostatnim bohaterze” jest bez liku i śmiało można powiedzieć, że jest to

ściska plejada indywidualiów zamieszkujących Dysk.

Tak więc poznamy:

- lorda Vetinariego – patrycjusza Ankh-Morpork (miasta składającego się z dostojnego Ankh i śmierdzącego Morpork),

- Rincewinda – najbardziej tchórzliwego maga na Dysku,

- Cohena Barbarzyńcy i jego Srebrnej Ordy – prawdziwych herosów, tyle, że posuniętych już odrobinę w latach. Co nie przeszkadza im w byciu bardzo niebezpiecznymi,

- kaprała Marchewę – niezłomnego strażnika prawa i porządku, na służbie w straży miejskiej Ankh-Morpork,

- magów Niewidocznego Uniwersytetu,

- bibliotekarza – również pracującego na Niewidocznym Uniwersytecie, z tą tylko małą różnicą, że jest orangutanem,

- Leonarda z Quirmu – geniusza, który nie sądzi, by ludzie mogli jego prace wykorzystać do czegoś innego, niż do utrzymania pokoju we wszechświecie, niestety ludzkość jest innego zupełnie zdania, dlatego Vetinari dla dobra Leonarda trzyma go i jego geniusz w zamknięciu.

Jeżeli chodzi o fabułę, jest ona prosta. Cohen postanowił oddać Bogom to, co zostało im ukradzione. Problem polega na tym, że oddanie Bogom ognia pod postacią środka wybuchowego może skończyć się szybko i to końcem świata. Na szczęście szybko wyrusza wyprawa ratunkowa pod



postać Rincewinda, Marchewy i Leonarda z Quirmu i byłoby to wszystko normalnego, gdyby nie jeden mały, tygi, tygi szczegół. Otóż chcą oni dotrzeć do Srebrnej Ordy spadając z Dysku!

Co najbardziej mi się podobało w tej książce? Nawiązania do kultury, a w szczególności do mitologii, do sławnego Leonarda (nie, nie mam na myśli Leonarda Di Caprio), a nawet do lotu na księżyc!

Bardzo dużą zaletą tej książki są ilustracje Paula Kidby'ego. Nawet najbardziej oporna jednostka sięgnie po tę książkę tylko po to, by przejrzeć piękne ilustracje.

Czytelnicy nie przepadający za „cegłami” będą zadowoleni, bo „Ostatni bohater” to powieść która zajmuje (wraz z wieloma bardzo dużymi ilustracjami) niecałe 180 stron. Zatwardziali fani twórczości Terry'ego Pratchett'a powiedzą natomiast „dlaczego tak mało?”.

Jeśli lubicie angielski humor i nie strach wam stanąć w oko w oko ze Śmiercią (który również się pojawia w książce), to zachęcam do przeczytania. Niemniej ostrzegam: książki ze „Świata Dysku” posiadają własną specyfikę i najpierw trzeba poznać występujących w nich bohaterów, a następnie ich polubić.



Miasto Aniołów

Co lubiłaś najbardziej? Pidżamy

» *Triste Cordis*

„Romansidła” to gatunek przewidywalny aż do bólu. Raz na kilka lat trafiają się jednak perełki takie jak Miasto Aniołów. Już sam początek na długo zapada w pamięć.

Przeciętny film romantyczny opiera się na schemacie: pan spotyka panią, po czym zakochują się w sobie i łądzą w łóżku. Oczywiście rozwój uczucia ukazany jest w krótkich scenach, w trakcie których możemy usłyszeć (najlepiej kultowy) utwór romantyczny. Niestety zawsze znajdzie się ktoś lub coś, co sprawi, że nasze gołąbeczki pokłócą się. Na tej samej zasadzie ukazane zostaje rozstanie. Przeskoki z jednej postaci do drugiej, a w tle przygnębiająca piosenka. Nagle przebłysk! W wielkim finale prawda wychodzi na jaw, a jedno z nich jest w stanie odszukać drugą połówkę i wyjaśnić nieporozumienie, nawet jeżeli ta, postanowiła badać populację pingwinów na Antarktydzie. Na szczęście Miasto Aniołów jest inne.

Bohaterami tej przejmującej opowieści są Anioł Seth (Nicolas Cage) oraz kardiochirurg Maggie Rice (Meg Ryan). Omawiana produkcja ukazuje zupełnie inny obraz „wysłanników niebios”. Wyglądają „nieco” inaczej, niż na obrazkach wręczanych przez księdza na kolędzie. Mają też więcej obowiązków niż nam się wydawało. Przede wszystkim przeznaczeniem Setha jest odprowadzanie ludzi do Nieba.

Istoty te mają wiele przywilejów, ale i ograniczeń, co jest wielkim plusem filmu. Anioły są nieśmiertelne, niewidzialne, a o świecie słyszą muzykę oraz ludzkie myśli. Niestety nie czują dotyku, smaku, zapachu, lecz potrafią odczuwać wszelkie znane ludziom emocje. Jeśli Anioł sobie tego zażyczy, może stać się widoczny lub pozwolić, aby człowiek poczuł jego „dotyk” lub „obecność” (pozostając niewidzialnym). Sethowi to nie wystarcza. Jako jedyny zaczyna zastanawiać się jak to jest: dotykać, smakować, czuć powiew wiatru, woń kwiatów.





Innymi słowy, jak to jest być człowiekiem. Często rozmawia ze swoimi „podopiecznymi”, zadając różne pytania. Jedno z nich możecie zobaczyć w podtytule.

Pewnego dnia, w trakcie swojej „rutynowej pracy” Seth widzi zrozpaczoną Maggie, która straciła pacjenta na sali operacyjnej. Nie rozumie złożonych uczuć, jakie nią targają, chciałby je poznać. Aby to zrobić ujawnia się. I tak oto kardiochirurg poznaje Anioła. Co z tego wyniknie? Czy można być „wysłannikiem niebios” i namiastką człowieka jednocześnie? Nie czuć dotyku, choć być odczuwanym? Obejrzyjcie, bo warto. Jeśli wasza „special somepony” go nie widziała... podziękujecie mi później.

Jak już wspominałem, ciekawym pomysłem jest odmienny od stereotypowego wygląd Aniołów. Ubrani w czarne garnitury są dosłownie wszędzie i opiekują się nami. Kto wie czy jeden z nich nie stoi obok, w czasie, gdy czytasz niniejszy tekst? Ogromną zaletą filmu jest dobór aktorów. Nicolas Cage perfekcyjnie wcielił się w Anioła, na którego twarzy maluje się smutek wywołany dylematem związanym z Maggie oraz „pracą”, jaką wykonuje. Kto z Was byłby uśmiechnięty będąc swego rodzaju „zwiastunem śmierci”? Na szczęście reży-

ser Brad Silberling zbalansował ten ponury obraz weselszymi scenami na przykład, gdy Seth oraz jego przyjaciel Cassiel (Andre Braugher) opowiadają sobie nawzajem jak minął dzień, siedząc na znaku nad autostradą, czy ciekawymi postaciami pobocznymi. Moim faworytem jest przebywający w szpitalu Nathaniel (Dennis Franz), który odczuwa obecność Setha i wbrew zakazom ukrywa „zdrową żywność”. Tego faceta po prostu nie da się nie polubić.

Muzyka, co prawda nie porywa, nie zapadła mi zbyt mocno w pamięć, ale jednego nie zapomnę nigdy. W jednej ze scen pojawia się polski akcent, który biorąc pod uwagę zaistniałą sytuację robi ogromne wrażenie. Chylę czoła za pomysł, ale nie zdradzę, o co chodzi.

Miasto Aniołów to jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy film romantyczny, jaki kiedykolwiek widziałem. Jeśli uważasz się za twardziela, a mimo to, po Twoim policzku spłynęła łza - nie martw się! „Nie zmiękłeś”. Historia Maggie i Setha wzruszy nawet Terminatora.



Forza Motorsport 4

The Forza is strong with this one

» *Triste Cordis*

Wyścigi dzielą się na dwie kategorie: "zręcznościówki" oraz „symulatory”. Miesiąc temu omówiłem fenomenalnego Burnouta, który nabijał się z praw fizyki. Dziś zajmiemy się grą, która dla odmiany przypomni o ich obecności. Panie, panowie i kucyki... przed Wami Forza 4. Po włosku „moc”.

Czego oczekuje gracz po obejrzeniu lub zignorowaniu filmowego wprowadzenia? Co za głupie pytanie! Oczywiście, że menu głównego, prawda. Nie tym razem. Tuż po animacji lądujemy za kierownicą potężnego Ferrari i rozpoczynamy wyścig pełniący rolę samouczka. Ktoś mógłby szyderczo zapytać: „to konsolowcy potrzebują treningu w wyścigach?” Tak, ponieważ nie chodzi tu o nauczenie się podstaw sterowania, ale nabrania pokory wobec prowadzonych przez nas maszyn. Przed premierą autorzy chwaili się tym, że fizyka jest liczona oddzielnie dla każdego z kół. Nie wiem, ile w tym

prawdy, ale wiem jedno - ta gra potrafi dać niezły wycisk. Forza 4 nie oferuje wymyślnych trybów rozgrywki. Nie ma tu driftów, dragów i innych udiwnień. To w końcu produkcja aspirująca do miana „symulatora”, a nie szalona zręcznościówka. Mimo to, poziom trudności jest niesamowicie elastyczny. Możemy zdać się na te ustalone z góry, ale polecam pogrzebać w rozbudowanym menu, w którym zdecydujemy o ABSie, kontroli trakcji, zniszczeniach i wielu innych rzeczach. Innymi słowy – to gra dla każdego. Warto dostosować ją do swoich umiejętności, ponieważ wpływają one na zarabiane przez nas pieniądze. Im trudniej, tym większy bonus. Ale to nie koniec. W trakcie kariery poziom trudności jest dobierany dynamicznie do naszych postępów, dzięki czemu Forza 4 nigdy nie będzie zbyt łatwa. Oczywiście, jeśli wybierzemy zbyt słabe auto, to siłą rzeczy będzie zbyt trudna. Gra została wydana w pełnej polskiej wersji językowej, ale autorzy polonizacji mieli głowę na karku - nie przetłumaczyli





wszystkiego jak leci i chwala im za to. Nie wyobrażam sobie Pazury czy Milowicza w roli Clarksona jako lektora w jednym z trybów. Chociaż, z drugiej strony, Włodzimierz Zientarski pasowałby idealnie. Ba, zaryzykuję stwierdzenie, że sprawdziłby się lepiej od anglika i jego „zabawnych” komentarzy, za którymi nie przepadam. Samo menu na pierwszy rzut oka jest dość ubogie, ale to tylko pozory. Pod każdą z czterech opcji kryją się bowiem kolejne kategorie, które mogą wciągnąć na dziesiątki, jeśli nie setki godzin. Tylko i wyłącznie od Was zależy, na czym się skupicie. Byłem zdziwiony, gdy po sprawdzeniu statystyk gracza okazało się, że więcej czasu spędziłem w lakierni niż na torze.

Nazwa podstawowego trybu „World Tour” idealnie oddaje charakter kariery. W trakcie tytułowego tournée weźmiemy udział kilkunastu coraz dłuższych ligach, na które łącznie składa się kilkaset wyścigów. Zaczniemy od rodzinnych „mydelniczek”, a skończymy na bestiach, o których możemy tylko pomarzyć. W zależności od zawodów, nasze auto musi spełniać pewne kryteria: ma być amerykańskie, mieć odpowiedni silnik etc. No dobrze, ale co jeśli żaden z posiadanych przez nas samochodów nie spełnia wymaganych kryteriów, a pieniędzy na kupno nowego brak? Na szczęście

nie tylko poziom trudności jest elastyczny. Wystarczy zmienić auto, a gra zaproponuje inny zestaw trzech wyścigów, z których musimy wybrać jeden. Genialne rozwiązanie. Mało? W każdej chwili możemy wrócić do dowolnej konkurencji i zarobić mnóstwo pieniędzy. Pozwolę sobie pominąć tryb multiplayer. Pomimo posiadania konta Gold i spędzenia w trybie dla pojedynczego gracza kilkudziesięciu godzin, grałem w niego zbyt krótko, aby móc go sprawiedliwie ocenić. Skupiłem się na pobieraniu „naklejek” czy trybie rywali, o czym za chwilę. Ogromne wrażenie robi tak zwana AutoVista; najprościej rzecz ujmując to galeria, w której znajduje się kilkanaście aut, o których możemy dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. Sterowanie przypomina te z gier FPP, dzięki czemu możemy niemal swobodnie chodzić wokół auta, przybliżać i oddalać widok. Ma to o tyle duże znaczenie, że znajdujące się w nim samochody są o wiele bardziej szczegółowe, niż te z wyścigów. Można zajrzeć do środka, pod maskę, zrobić zdjęcie i wysłuchać komentarza J. Clarksona lub polskiego lektora. Jeśli posiadacie sensor Kinect możecie odłożyć pad na bok i jak maniak machając rękoma otwierać drzwi. Ba, możecie w ten sposób prowadzić auto! Nie będę komentował sensu takiego rozwiązania...





Bardzo często autorzy gier chwalą się, że „mamy ponad XY licencjonowanych aut”. Fajnie, ale co powiecie na pięćset...? Tak, pół tysiąca licencjonowanych wozów dostępnych w grze. W trakcie kariery, co jest raczej logiczne, musimy je wykupić, ale w trybie jazdy swobodnej nie ma żadnych ograniczeń. Każde z aut prowadzi się inaczej. Nie wiem, jak to osiągnięto, ale na najzwyklejszym w świecie padzie czuć, kiedy wóz traci przyczepność. Nie mam na myśli wibracji czy piszczących opon, ale dziwaczne uczucie, mówiące: „wiedz, że coś się dzieje”. Po nabraniu wprawy drifty nie będą sprawiać większej trudności, a odpowiednie manewry pozwolą wyjść z trudnych sytuacji. Brawo Turn10. I jeszcze jedno: na dzień dzisiejszy możemy kupić za „twardą” walutę ponad sto dodatkowych aut, w tym kilkadziesiąt ze „stajni” Porsche. Trochę to kosztuje, ale jest jak najbardziej opcjonalne. Każde z nich można tuningować, ale muszę rozczarować miłośników migających neonów, kolorowego nitro czy zionących ogniem wydechów, w których zmieści się pies (razem z budą); owszem, możemy malować auta (o czym za chwilę) czy zmieniać wielkość felg, ale warto pamiętać, że - nie licząc drobnych wyjątków - każda część ma mniejszy lub większy

wpływ na prowadzenie auta. Tuning, tak optyczny jak i mechaniczny, w tej grze jest jak szachy. Podstawy są dziecinnie proste, ale tylko nieliczni dojdą do mistrzostwa, a „lakiernicy” odkryją w sobie prawdziwą duszę artysty.

W Forzie zastosowano bardzo ciekawy system tak zwanego indeksowania, oznaczonego literami oraz liczbami. Auta z kategorii „F” to najslabsze „mydelniczki” pokroju VW zaś „S” to sportowe Ferrari czy Lamborghini. Ogranicza to absurdalne sytuacje z poprzedniej części, gdy np. w trakcie wyścigów aut europejskich mogliśmy wystartować Ferrari przeciwko VW Golfom. Dublowanie, a nawet... (jak to nazwać?) wyprzedzanie trzeci raz tego samego przeciwnika było nudną normą. Indeksy eliminują to wprowadzając ograniczenia, których w żaden sposób nie „przeskoczmy”. Owszem, nadal ścigamy się europejskimi autami, ale tylko i wyłącznie klasy „A”. Gdy zrozumiemy działanie tego systemu, zaczniemy wykorzystywać go na swoją korzyść. Zamiast wymaganej do wyścigu „S-ki”, lepiej wybrać coś z niższej kategorii „A” i stuningować tak, by awansowało poziom wyżej. Podmiana tak wielu części szybko się zwróci: turbosprężarki, lepsze hamulce czy zmniejszony ciężar zrobią swoje.



A co z tuningiem optycznym, a raczej malowaniem? Każdego „lakiernika” ogranicza wyobraźnia i niestety abonament. Nie obwiniam za to gry, ani odpowiedzialnych za nią producentów, lecz Microsoft. Gdy Bill mówi: „skaczcie” nikt nie pyta: „jak wysoko?”. Wszyscy doskonale wiedzą, że muszą podskoczyć „wyżej zadka”. Wracając do tematu - w jednym z menu możemy pobrać gotowe wzory do przyklejenia na auto. Co tam znajdziemy? Co tylko chcecie. Loga, postaci, wzory. Najbardziej zaskoczył mnie fakt, że wszystkie te elementy powstały z podstawowych figur geometrycznych oraz najróżniejszych „zawijasów”. Czym innym jest narysowanie Fluttershy, a czym innym stworzenie jej z kwadratów, trójkątów i kół. Dla przykładu, Rarity to aż 700 „warstw”! Kucyk to jeszcze nic. Wyobraźcie sobie, że możemy pobrać wręcz fotorealistyczne twarze czy obrazy. Jednak nas najbardziej interesuje Equestria i wszystko to, co z nią związane. Byłem w szoku, gdy w wyszukiwarce po wpisaniu słowa „pony” znalazłem ponad 700 wzorów. Oczywiście to nie wszystkie, ponieważ nie każdy zastosował taki tag. Najskuteczniejszą metodą jest wpisywanie imienia interesującego nas kuczka. O ile postaci z tła są mniej popularne, to liczba kłacz z Mane 6 powala. Auto zostało podzielone na kilka segmentów takich

jak: prawy/lewy bok, maska czy dach. Na każdym z nich możemy umieścić aż 1000 warstw. Warto najpierw udać się do lakierni, aby dostosować kolor do postaci, gdzie możemy wybrać jeden z trzech rodzajów lakierów: matowy, metalik oraz „specjalny”. Ten ostatni składa się z dwóch kolorów i zmienia barwę w zależności od kąta patrzenia. Jeśli nie podobają się nam „gotowce”, sami możemy zdecydować o doborze mieszanki. W garażu posiadam m.in. Ferrariry, Cutie Mark Mercedes, Chevroleta Sparkle, Forda Transita należącego do Cadance, która zajmuje się dowozem mebli czy moje ulubione Lamborghini z motywem Fluttershy. Oprócz tego możemy pobrać napisy takie jak NASCOLT, tablice rejestracyjne Cloudsdale z miejscem na nick oraz paski przechodzące przez auto dostosowane do kolorów danego kuczka. Mógłbym tak wymieniać w nieskończoność. A to, co z tym wszystkim zrobicie, zależy tylko od Waszej wyobraźni. Edytor pozwala m.in. zmieniać położenie, rozmiar, obracać naklejki. Innymi słowy, jak na wyścigi i oblepianie auta, jest bardzo rozbudowany. Problem w tym, że wzory kosztują, a gracze, znając nasze zamiłowanie do serialu, wysoko cenią sobie stworzone przez nich projekty. Za auta oraz części również musimy płacić. Ogromne wydatki, prawda? Spokojnie.



Forza po raz kolejny podaje „koło ratunkowe”, oferując dwa bardzo ciekawe systemy awansu rodem z gier RPG. W pierwszym, zdobywając wyższy poziom umiejętności, otrzymujemy nagrodę w postaci jednego z trzech aut do wyboru. Przez całą dotychczasową grę kupiłem zaledwie trzy z ponad 30 samochodów. Resztę wygrałem. Drugi system jest jeszcze ciekawszy: dotyczy on wierności wobec marki. Każdy awans jest nagradzany zniżką na części do wszystkich modeli danego producenta. Wydawać by się mogło, że po zdobyciu 100% rabatu nie otrzymamy już nic. Błąd. Następnymi nagrodami będą bardzo wysokie wynagrodzenia. Jest o co walczyć! Darmowy tuning to nie tylko ogromne oszczędności, ale i możliwość dostosowania ulubionego auta do niemal każdego wyścigu. Oszczędności możemy wydać na kolejne naklejki, aby jeszcze bardziej sponyfikować nasze cudelka. I jeszcze jedno: wszystkie wzory powstały w grze, więc są widoczne w trybie multiplayer. Chciałbym zobaczyć minę „miłośnika” MLP:FiM, który ujrzy wyprzedzające go żółte Gallardo z tablicą rejestracyjną z napisem „Fluttershy”.

Przejdźmy dalej. Auta, ile by ich nie było, muszą po czymś jeździć. Liczba torów nie powala, ale każdy znajdzie coś dla

siebie. Nie zabrakło mojego ulubionego Nürburgring Nordschleife, „pieszczotliwie” nazywanego przez kierowców „zielonym piekłem”. Tor ten w pełni zasłużył na taki przydomek. To ponad 20 kilometrów pełnej zakrętów, wąskiej niczym wiejska droga trasy. Chevrolet „Sparkle” poradzi sobie z nim bez problemów, ale pokonanie go sportową bestią jest nie lada wyzwaniem. I jeszcze jedno: całuję rączki za owale. Jeśli myślicie, że jazda w kółko jest prosta to muszę Was rozczarować. Przy większych prędkościach na scenę wkracza „pani fizyka”, która za wszelką cenę będzie próbowała zepchnąć auto na barierkę, a naszym zadaniem będzie utrzymanie pędzącej 250km/h bestii na torze. Jeden błąd i „po zawodach”, tym bardziej, że rywale są jak ludzie. Nie litują się nad graczem, ba! są agresywni, przyciśnięci i spanikowani popełniają błędy. W tej grze należy trzymać się powiedzenia: „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta”. Rzecz jasna, to my jesteśmy tym trzecim. Pod żadnym pozorem nie warto wdawać się w przepychanki, wyprzedzać na siłę, hamować w ostatniej chwili; to idealny przepis na wypadnięcie z toru. Na szczęście autorzy poszli graczom na rękę i pozwolili... cofać czas. Dzięki temu możemy naprawić głupi błąd na ostatnim





zakręcie, bez konieczności powtarzania wyścigu na wspomnianym „zielonym piekle”. Zanim zaczniecie wyśmiewać grę, przeczytajcie następne zdanie. Funkcję tę można wyłączyć w menu poziomu trudności lub po prostu zapomnieć o istnieniu przycisku „Y”. To aż takie proste.

Niestety Forza 4 nie jest idealna. Decydując się na kupno tej gry należy pogodzić się z faktem, że tory będą się powtarzać. To nieuniknione. „Ekolodzy” przyczepią się do płaskich drzew czy otoczenia, ale czy w trakcie wyścigu będziecie oglądać lasy? Na serio, kto to robi? Grafika może nie zwala z nóg (podpowiedź, ta konsola ma siedem lat), ale dźwięk, a raczej odgłosy silników, są melodią dla uszu. Ryk, jaki wydają, jest po prostu cudowny. Jeśli Wasza konsola jest podpięta do porządnych głośników to gwarantuję, że nie raz ciarki przejdą Wam po plecach. Nie ma to jak czuć na podłodze drzenie basu wywołane rozpędzającym się Ferrari FXX. Jedyne muzyka jest słaba, ale to szczegół - Xbox 360 pozwala ją podmienić. Najbardziej irytuje jednak pisanie w edytorze - każdą literę musimy wkleić osobno! Nie można było po prostu dodać opcji „wklej tekst”? Napisanie chociażby własnej ksywki na rejestracji potrafi wyprowadzić z

równowagi.

Na koniec chciałbym Was przestrzec przed dwoma wydaniem gry. Jeśli natraficie na tańszą wersję z serii Classics przeczytajcie wszystko to, co znajduje się na pudełku. W grze musi, powtarzam, musi znajdować się 500 aut, a nie 3XX. Wydanie to pozbawiono jednej płyty, co moim zdaniem jest karygodne. Brakującą zawartość możemy – uwaga! – kupić w formie DLC! Aby skompletować całość zapłacimy aż kilkakaset złotych! Dla porównania, gra w dniu premiery kosztowała około 170zł. Czym innym są opcjonalne dodatki, a czym innym takie zagrywki. Jeśli chcecie kupić Forzę 4 to tylko i wyłącznie najnowsze wydanie zawierające „aż” cztery dodatkowe auta (naklejka na opakowaniu). Najśmieszniejsze w tym wszystkim jest to, że Microsoft zapakował premierowe wydanie w nowe opakowanie i wciska je jako nowość. Żenada.



Felietony redakcyjne

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

Pamiętnik Oficera Maremachu 5



Być albo nie być kucofanem w fandomie

Kiedy dołączałem do fandomu, to wydawało mi się niemożliwym, żeby ktoś w naszej społeczności nie interesował się kucami. Bo jak to, proszę państwa: brony, który obejrzał serial mniej niż jeden raz, który nie rozpoznaje więcej postaci poza główną szóstką i jako tako nie jest sympatykiem żadnej z nich? To po co on pchał się do tak specyficznego fandomu?

Teraz wiem, że to bardziej złożony problem. Paradoksalnie broniacy, którzy naprawdę głęboko siedzą w temacie jest stosunkowo mało, a nawet osób rozkończonych w kucykach również brakuje. Duża część po prostu jest w fandomie dla towarzystwa, imprez (alkoholu), a że przy okazji uśmiechają się na widok Fluttershy, to po prostu zbieg okoliczności.

Równocześnie człowiek zadaje sobie pytanie, czemu akurat ten fandom, a nie inny? Jak mam kontakt z ludźmi od Gwiazdnych Wojen, to tam raczej jak już się jest na serio w społeczności, to jest się specem od tego całego stuffu. U nas tej zależności nie zauważam. Odpowiedź jest prosta: nasz fandom jest stadem, które ma w sobie coś, czego nie mają inne fandomy. A jest nią magia przyjaźni.

OK, odłóżmy patetyczne frazesy na bok. Jednak faktycznie, może w to nie do końca wierzymy, ale do naszego życia często przemycamy treści z serialu. Widzę to po swoim otoczeniu broniaczowym, gdzie ludzie autentycznie ze sobą współpracują, z przyjemnością spędzają czas i łączy ich fascynacja kucami. Może nie siedzą w poniaczach głęboko, ale sam fakt dotknięcia tego tematu jest dla nich wystarczającym pretekstem do kumpłowania się. Tutaj często chodzi nie o kuce, a o towarzystwo. Z początku mnie to bolało, gdyż tak trudniej głęboko dzielić się z kimś pasją. Jednakże myliłem się i aktualnie doceniam fakt, że kucyki motywują ludzi do zaprzyjaźniania się.

Nazwijcie mnie idealistą, ale ja wierzę w magię przyjaźni.

Mam nadzieję, że tak samo jest w innych grupach całej Polski.

~SPIDIvonMARDER



Moje chore przemyślenia



Haha, śnieg spadł, w końcu mamy zimę tej wiosny. Ale nie ma co wychodzić na narty, lepiej posiedzieć w domu i poczytać, co ja tutaj sobie napisałem.

Wyobraźmy sobie, że ten felieton jest swoistą rozmową między mną a tobą. Siedzimy gdzieś na piwie, w tle leci łydka grubasa (polecam, fajny zespół) a ja siedzę i gadam od rzeczy. No i o czym moglibyśmy porozmawiać? O polityce w towarzystwie się nie mówi, tak samo o religii. To czemu by nie pomówić o nałogach? Ah tak, fajny dosyć temat. Sam, jako nałogowy palacz, mam coś do powiedzenia w tym temacie. A no właśnie, palenie. Serio, nie polecam, śmierzisz fajkami, niszczysz sobie zdrowie, a nic z tego nie masz tak na prawdę. Moja ocena? 5/10, bo przynajmniej możesz zapalić z znajomymi i pogadać o czymś. Lecimy dalej, picie. I tu zaczynają się schody. Kiedy mamy do czynienia jeszcze z zwykłym piwem a kiedy z nałogiem? W teorii jest to dosyć proste - jesteś uzależniony, kiedy nie jesteś w stanie już wytrzymać bez alkoholu, pijesz nie dla przyjemności ale z przymusu. W praktyce jest już zdecydowanie ciężej. Są ludzie, którzy piją nałogowo, ale nie dlatego, że tak chcieli, tylko problemy życiowe tak ich zawaliły, że nie znaleźli innej drogi ucieczki. Moja rada? Pijcie (jak macie skończone te 17-18 lat, nie wcześniej) ale z umiarem, bo jak izbę wytrzeźwień traktujecie jak hotel, pielęgniarce mó-

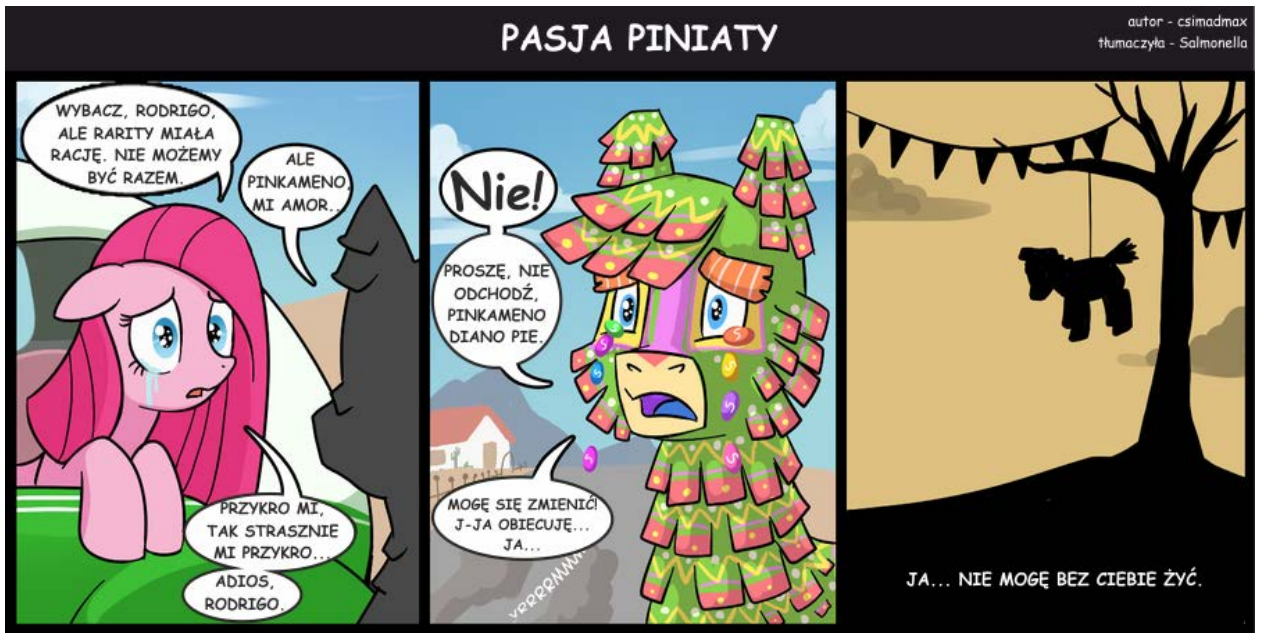
wią wam po imieniu a wy znów budzicie się bez dokumentów, to jest raczej źle. Moja ocena to 8/10 bo alkohol jest dla ludzi, i jednak trzeba się postarać by się uzależnić, ale też nie wolno przesadzać. No i kolejna sprawa, trawka. A tak, tu się zaczyna kontrowersja. Jedni są za, inni przeciw. Skłamałbym, jak bym powiedział, że jestem jasno za jedną stroną. Sam miałem okazje zapalić, było wesoło, fajnie, ale wszystkiego można spróbować z umiarem. Nie wiem jak tutaj jest z uzależnieniem, podobno nie da się uzależnić fizycznie lecz tylko psychicznie, ale z psychiką są takie jaja, że do dziś lekarze nie są pewni w wielu sprawach. Tak więc nie mówię nie, ale też nie mówię, żeby każdy palił jak komin. Ocena to dobre 9/10 bo niestety, w polszy naszej kochanej jest to nielegalne, więc nie będę was zachęcać do łamania prawa. Kolejna sprawa, narkotyki. Teoretycznie, trawka też nim jest, ale jak dla mnie, to zdecydowanie nie. Nie można porównywać papierosa z dodatkowymi efektami specjalnymi z kokainą, amfą, czy innym gównem. Tak, jest to dla mnie gówno, którego nigdy nie mam zamiaru spróbować i jasno mówię innym, unikajcie tego jak ognia. To jest najgorsze, co możecie wziąć. Tak więc, ocena to jasne 1/10. Skąd ten jeden punkt? Proste, bo jednak wiele dzieł artystów powstało po zażyciu prochów, a gdyby nie one, nie mielibyśmy kilku obrazów które sam lubię. Co nie znaczy, że możecie brać, jak chcecie sobie pomalować. Ci ludzie umierali młodo i to nie w wygodnej, czystej formie. ZarzYGani, we własnym. kale, tak nieraz kończy się zabawa z prochami.

Na razie to koniec tego dziwnego rankingu, ale wrócę do niego jeszcze, bo tak długo jak nie skończy się rasa ludzka, tak długo nie skończą się uzależnienia, a świat daje nam coraz nowsze do rąk.

~ Matyas Corra



Komiksy



Podziękowania

Podziękowania dla:

Salmonelli – za przetłumaczenie komiksu,

Fudiego - za kącik muzyczny, nadal czekam na jakiś szalowy wywiad z Twojej strony,

SPIDIEMUvonMARDER – za artykuły, nie mogę się doczekać twojego pierwszego wywiadu,

Proenixa - za zostanie nieoficjalnym doradcą w sprawie DTP, za robienie „na gwałt” oprawy graficznej naszej okładki,

Lindsowi - za na prawdę porządny artykuł, ciekawe jak zostanie on odebrany w warszawskim fandomie,

Cahan - za to, że jest z Wrocławia i najpewniej jest Smugglerelem :D

Triste Cordis'a – bo gdyby nie jego tek-

sty, najprawdopodobniej ten numer by nie powstał,

Foley'a – w tym wypadku za artykuł, czekam na więcej, choć może nie pisz o tym co proponowałeś na forum, no chyba, że chcesz utopić ten fandom we krwi,

Nieznanemu - za recenzję fanfika,

Matyasowi Corra - za wywiad, który dociera do redakcji od dwóch tygodni,

Piotrkowi_EPKK, Kamishy, Geraltowi of Poland - za korekty,

Piotrkowi_EPKK - za skoki, ciekawe kto dzisiaj wygra? I ja nadal wierzę w naszą drużynę,

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

