

BROHOOFs



Tylko u nas!

Relacja z krakowskiego meetu 6.5

Cahan uczy i bawi

Jak komentować, żeby nie zwariować?

Ciekawy projekt w fandomie

Wywiad z twórcami PonyPoczty

**Nr 4 (23)
Marzec 2014**

„Kto by powiedział, że Brohoof doczeka się drugich urodzin? Sam ledwo w to wierzę.

W ramach dwulecia zrobiliśmy specjalną niespodziankę Tościkowi. Zapewne już dawno stracił nadzieję na to, że recenzja jego fanfika pojawi się w Brohoofie.

Jeśli lubicie relacje z meetów, to mamy je dla Was, i to aż z dwóch wydarzeń: krakowskiego ponymeetu 6.5 oraz meetu dla fanów airsoftu o nazwie „You have seen nothing!”.

Wywiad jeden, ale bardzo interesujący. Dowiedziecie się z niego o ciekawej polskiej inicjatywie jaką jest PonyPoczta.

Cahan nauczy Was tajników komentowania, a Kamisha rozprawi się z tematem kucykowego merchu biorąc pod lupę koszulki.

Linds uderzy w tematykę związaną z moralnością. Coś czuję, że ten tekst stanie się początkiem dłuższej dyskusji. Natomiast Scootaller przedstawi kolejną część cyklu dotyczącego historii Equestrii.

Triste Cordis recenzuje dla was książkę „The Elements of Harmony”. Poza tym zaprezentuje kucykową wersję Battle Royale i przypomni grę, która tak jak my obchodzi swoją rocznicę. Mowa tu oczywiście o Unreal Tournament 2004, który w tym świętował swoje dziesiąte urodziny.

Jak widzicie moi drodzy bronies i moje drogie kucyki, przygotowaliśmy dla was numer wypełniony (z) miłością. Miłej lektury!

~bobule

Redakcja

Redaktor naczelny:

bobule

Współtwórcy:

aTOM, bobule, Cahan, Dayan, Foley, Fudi,
Nieznany7x7, Salmonella, SPIDIvonMARDER,
Lanoklak ,Linds, Triste Cordis,

Korekta:

Geralt of Poland, Piotrek_EPKK, Kamisha

Okładka:

Stabi

Kontakt

Strona internetowa:

brohoof.pl

Uwagi i sugestie:

bobule@brohoof.pl

Facebook:

fb.com/GazetkaBrohoof

Dział na forum:

mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof

Wydania:

issuu.com/brohoof/docs

.pdf na dysku google

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



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
Redakcyjne oceny odcinków.....	8
Smocze łyzy.....	12
Celestia sama w zamku.....	15
Mort Takes a Holiday.....	16
My Little GLaDOS.....	18
Battle Royale: Forward to the Past.....	20
Wywiad z Zaff i P0n3im.....	23
Relacja z Krakowskiego Meeta 6.5.....	27
You have seen nothing!.....	31
Cahan uczy i bawi.....	33
Przegląd kucykowych gadżetów według Kamishy.....	35
Historia Equestrii cz. 3 Era Księżniczek.....	37
Zniczulica w wersji Brony.....	42
Bashfire – Seeds of Discord.....	47
Głębokie pulsujące piękno	48
The Elements of Harmony: The Official Guidebook	50
Unreal Tournament 2004.....	53
Komiks.....	58
Podziękowania.....	59

Więści ze świata

» *Dayan*

6 lutego 2014

Maskotka Zgorzelca

W Polsce jest kilka miast z oficjalnymi, skucykowanymi herbami, między innymi Warszawa, Poznań, Wrocław. Czemu nie Zgorzelec? Zgorzelecki fandom ma gorącą prośbę do polskich artystów o zrobienie dwóch prac: skucykowaną wersję herbu Zgorzelca oraz sam OC. Postać, która wygra, zostanie oficjalną maskotką fandomu zgorzeleckiego.

12 lutego 2014

Stop the Bats

Wiadomość dla miłośników gier. Wcielamy się w postać Applejack i bronimy farmy przed jabłkowymi wampirami. Za zбитych przeciwników dostajemy monety, które możemy wykorzystać na zakup ulepszeń.

15 lutego 2014

6pony – poznaj nowe kucyki

Powstał nowy serwis typu czat. 6pony to serwis na którym możecie porozmawiać z innym kucykiem. Zasada jego działania jest genialna w swej prostocie. Łączymy się, serwis szuka dla ciebie losowego broniego/pegasister do rozmowy. Gdy się taki znajdzie, zostajemy poinformowani sygnałem i możemy porozmawiać w wygodnym czacie, prosto z przeglądarki. W taki dość oryginalny sposób, można poznawać nowe osoby, wymienić się poglądami, pogawędzić o pogodzie czy pogadać o najnowszym odcinku. Wyróżnia się wbudowanym Radiem Yay, prostym i intuicyjnym interfejsem,

przyjemnym dla oka wyglądem, logiem, timestampami przy wiadomościach oraz nie używa technologii Flash. Serwis jest na razie w wersji BETA i jest dalej rozwijany.

17 lutego 2014

Filli Vanilli zmieni tytuł?

Na iTunes tytuł odcinka „Filli Vanilli” zmieniono na „Flutterfear”. Przyczyną nie jest jednak pozew o prawa autorskie zespołu Milli Vanilli do swojej nazwy. Powód okazał się bardziej błahy. Mianowicie strona iTunes otrzymała na wysłanej karcie stary tytuł odcinka, który brzmiał „The return of Flutterguy”, który potem twórcy zmienili na „Flutterfear” (Flutterstrach?). Nazwa „Filli Vanilli” została wymyślona na ostatnią chwilę, tak też zostało w odcinku, jednakże iTunes o tym się nie dowiedziało. Stąd ta pomyłka.

19 lutego 2014

Kolejne komiksy na maj 2014!

W majowych numerach serii Friendship is Magic Mane6 przemierzają przez nowy, dziwny świat. Do życia wraca tajemnicza historia Celestii. Czy dokonane lata temu wybory powrócą prześladować ją i skazując na zagładę cały świat? Premiera numeru 21 maja 2014 r. Drugi natomiast komiks z serii Friends Forever opowiada o tym, jak Fluttershy niespodziewanie zyskała zdolność rozumienia mowy zwierząt niczym doktor Dolittle. Razem z zebłą Zecorą zbadają naturę tego dziwnego zjawiska w celu poznania prawdy.



20 lutego 2014**Moonrise: A Symphonic****Metal Opera**

W serwisie Youtube użytkownik The L-train wstawił niezwykle utwór muzyczny. Jest to w istocie prawie 26 minutowa opera o brzmieniu muzyki metalowej z domieszką wokalu oraz chóru. Opowiada o historii powstania i upadku Nightmare Moon. Na stronie autora jest możliwość zakupu albumu.

21 lutego 2014**BronyCon 2014**

Od 1 do 3 sierpnia tego roku ma miejsce BronyCon, czyli największy na świecie konwent miłośników serialu „My Little Pony: Friendship is Magic”, mającego miejsce w Baltimore Convention Center w Baltimore w stanie Maryland. Ale to nie koniec! Ogłoszono, iż tego lata odwiedzi ich min. sama Katie Cook, autorka komiksów o kucykach. Oprócz komiksów „My Little Pony”, jest znana również z pracy nad uniwersum „Star Wars”, a także współpracy dla DC Comics, Marvel Comics, The Jim Henson Company i wiele więcej. W linku zamieszczono odnośnik do strony zaproszonych gości na BronyCon. Zeszłoroczna impreza przyciągnęła ponad 8400 uczestników z całego świata. Konwent przewiduje obecność specjalnych gości, festiwale muzyczne oraz moc atrakcji.

24 lutego 2014**Poland Can Pony Music Too**

Wyszedł debiutancki utwór polskiego zespołu Sunset Bronies, pod tytułem „No Matter What”. Jest to naprawdę dobry kawałek rocka, obiecujący wiele odnośnie przyszłej kariery rodzimego zespołu.

26 lutego 2014**Alicorn Radio werbuje!**

Alicorn Radio poszukuje nowych muzyków. Na ich oficjalnej stronie zamieszczono ogłoszenie z prośbą o pomoc w rozwoju radia. Wysyłana przez zainteresowanego próbka muzyki, jakiej szukają, musi być oryginalna, dla ludzi w każdym wieku, autorska, własnoręcznie robiona lub zremiksowana, robiona w pojedynkę lub w grupie. Tematyka MLP nie jest wymagana. I, co ważne, nie może być dłuższe niż 8 minut. 5-8 minutowe będą dokładniej oceniane.

27 lutego 2014**Trzy oficjalne filmy****od Hasbro!**

Na oficjalnym kanale My Little Pony zaprezentowano trzy krótkie filmiki. Pierwszy jest szczególnie ciekawy, poświęcony Rarity. Kolejne dwa utrzymane w stylu retro. Jeden poświęcony Pinkie Pie, a drugi Applejack. Jednakże jakość 240p nie powala na kolana.

28 lutego 2014**MLP: Fighting is magic****tribute edition**

Pamiętacie aferę związaną z grą „Fighting is Magic”? Skończyło się na tym, że zamiast mordobicia w wykonaniu kucyków, mamy mordobicie z zupełnie innymi postaciami, nie związanymi z kucykami. Jednakże kilka osób postanowiło dokończyć „przerwany” projekt i ostatecznie tego dnia wyszła skucykowana wersja „Fighting is magic”. W stosunku do ostatniej odsłony gry poprawiono między innymi: W pełni grywalną Fluttershy oraz Rainbow Dash. Na każdą postać przeznaczono listę ciosów oraz poprawiono balans.



Źródła:

Informacje pochodzą z serwisów: For Glorious Equestria, Radio Yay, Equestria Daily, strony facebookowej MLP:FIM Bronies Polska oraz oficjalnych stron firmy Hasbro i kanału Hub.





Um... A może TY chciałbyś nam pomóc?

Brohoof to magazyn, który cały czas się rozwija. Dlatego też poszukujemy ludzi, którzy razem z nami mogliby go współtworzyć. Oczywiście najlepiej jakbyście mieli odpowiednie doświadczenie, ale jeśli go nie macie, nic nie szkodzi. Brohoof jest dobrym miejscem na doszkolenie swoich umiejętności (warunkiem podstawowym jest jednak ich posiadanie, więc jeśli chcecie pisać recenzje, nie wiedząc czym jest recenzja, to mówię wam, idziecie złą drogą). Koledzy z redakcji zawsze oceniają, zauważają błędy, czy wytkną literówki. Tak więc jeśli chcielibyście do nas dołączyć piszcie na adres bobule@brohoof.pl

Aktualnie poszukujemy:

- redaktorów (w tym redaktora zajmującego się muzyką fandomową),
- recenzentów faników,
- korektorów,
- osoby znającej się na DTP w stopniu minimalnym.

Szczegóły dotyczące podań na korektora otrzymacie po wysłaniu zgłoszenia na maila.

Redakcyjne oceny odcinków

Mogą zawierać śladowie ilości spoilerów



Pinkie Pride

Salmonella - Jak widać, można zrobić odcinek, który jednocześnie jest musicaliem i, mimo sporej dozy chaosu, jest dobry.

Triste Cordis - „Urocznica” Rainbow? Oj... będzie, będzie zabawa, będzie się działo... ehkm. To powoli staje się normą. Jeśli w kilku kolejnych odcinkach nie ma ani jednej piosenki, to następny będzie musicaliem, aby „nadrobić zaległości”. Żeby nie było - podobało mi się, porządnie się uśmiełem z nawiązań, poradników Twilight, ujrzałem ulubione postaci, ale całość jest nieco „prześpiewana”.

Dayan – Przyzwoity odcinek i naprawdę z pozytywną energią. Pojedynek na wydurnianie się, Derpy siorbiąca czekoladową fontannę oraz duet kurczaka z krokodylikiem. Nie wiem, jak mogli tego gada zrobić we flashu tak realistycznie.

SPIDIvonMARDER - Czolgi są kanoiczne! Poza tym kupa śmiechu była z tym odcinkiem, Pinkie wykopała go w kosmos.

Foley - Fabuła porywająca nie była, ale

za to było dużo Rainbow Dash, więc dla mnie odcinek dobry.

Fudi - Yankovic w MLP? Jeszcze ta wstawka z kurczakiem - no po prostu mistrzostwo. Dawno się tak nie uśmiełem oglądając Pinkie. Sama historia Cheese’a ciekawie pokazana. Przyjemnie mi się ten odcinek oglądało.

Piotrek_EPKK - Fantastyczny odcinek, przepełniony od początku do końca humorem! Znakomita kreacja nowego bohatera i świetnie poprowadzona akcja! Jak dla mnie, na chwilę obecną, najlepszy epizod bieżącego sezonu.

Simple Ways

Salmonella - Rarity i Applejack znajdują się na szczycie mojej listy ulubionych kucyków, ale ten odcinek uważam za raczej słaby. Wzajemne parodiowanie raczej irytowało niż śmieszyło. Pozytywnie oceniam za to Spike’a i Rarity.

Triste Cordis - Mięśniak, Vinyl, Pinkie robi swoje i... chwila. Wątek miłosny w takiej dawce? Na szczęście Hasbro zreali-





zowało go „po swojemu” dzięki czemu nie dość, że da się to oglądać, to nie brakuje humoru. Wisienką na torcie jest zaś rozmowa Rarity i Spike’a. Brawo!

Dayan – Rarity tak sobie siedzi na tym pługu, dzierżąc w kopytach uprzęż i myśli: „Jak to działa? Ani tak, ani tak. Hm... Spike, przynieś mi instrukcję obsługi!”

SPIDIvonMARDER - Władysław Reymont jest kanoniczny. Zamiana charakterów była niezwykle smakowita.

Foley - Ten genialny tekst Rarity do Spike’a... Jeden z najlepszych momentów tego sezonu. Odcinek nienajgorszy, bo z dobrym morałem, ale jakoś nie przepadam jak bohaterowie robią z siebie kompletnych idiotów.

Fudi - Moje dwa ulubione kuce w jednym odcinku. Motyw „miłości” jednego do drugiej, gdy w tym jednym kocha się pierwsza oklepny, ale fajnie poprowadzony. Rarity rozwaliła mnie akcentem! Żal mi trochę Spike’a, no ale już przyzwyczaili nas w tym sezonie, że jest pomiatany trochę bardziej niż przez ostatnie 3.

Piotrek_EPKK - Pierwsza połowa bardzo nudna i bzdurna. Rekompensuje to końcówka, która jest absolutnie wyborna. Do tego dochodzi bardzo dobry morał i świetny pomysł z zamianą ról głównych bohaterów.

Filli Vanilli

Salmonella - Kucykowy barbershop quartet? Jestem za! Oklepiane bo oklepiane, ale zrobione jak należy i okraszone przyjemną muzyką.

Triste Cordis - Fluttershy po raz kolejny rozłożyła mnie na łopatki swoim śpiewem. I pisze to osoba, która nie przepada za piosenkami. Szkoda mi tylko Big Maca, który nabrał odwagi i występuje w zespole. To już nie ten sam Big Mac, co kiedyś...

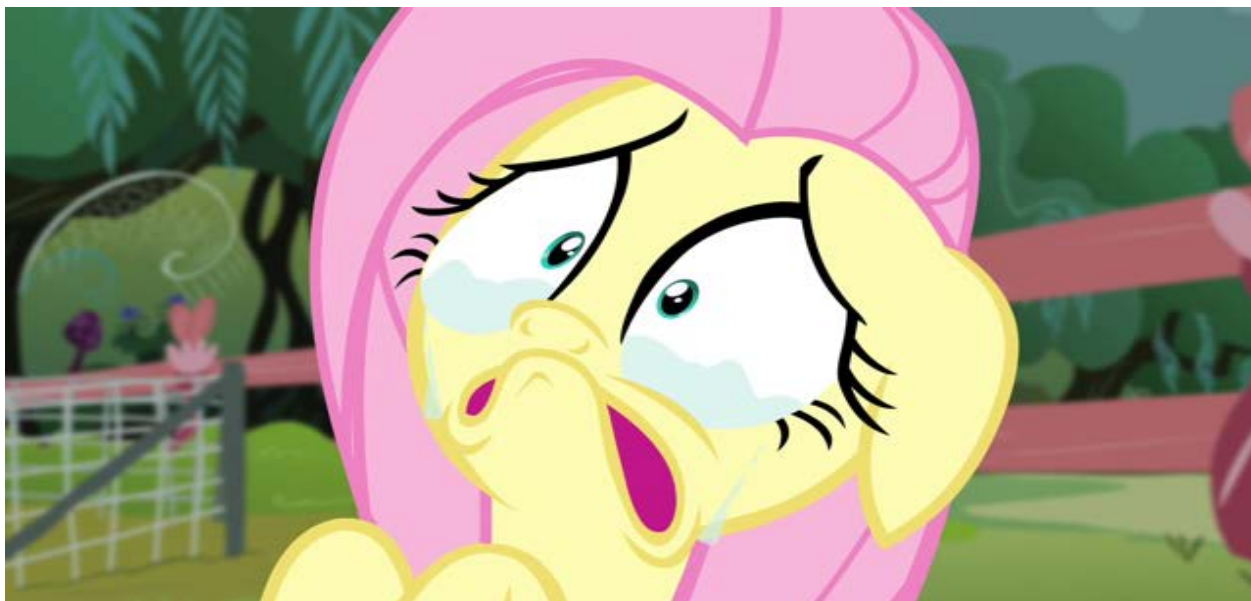
Dayan – Fluttershy zaczyna mi się jeszcze bardziej podobać. Mimo swojej glossofobii, przełamała strach. A Big Macintosh w końcu powiedział kilka słów więcej, mało tego, zaczął nawet śpiewać!

SPIDIvonMARDER - Śpiewający Big Mac skradł mi serce. Fabuła dość głupiutka, ale i tak przeurocza.

Foley - Fabuła prosta jak konstrukcja cepa, Flutter-bas niemal przewidziałem, ale sama piosenka Fluttershy mi się spodobała.

Fudi - Kurczę, nie wiedziałem, że Pinkie Pie to taka jędza! Na szczęście kręci się wokół Fluttershy, która znowu staje się Flut-terguy’em. Pojawia się Zecora - w końcu! Za mało jej w tym sezonie. No i kolejna piosenka z udziałem Big Maca. Sama piosenka bardzo chwytliwa i wpadająca w ucho.





Piotrek_EPKK - Odcinek nieprzekombinowany. Bardzo mocno nawiązuje do stylu prezentowanego przez serial w sezonie pierwszym i drugim. Świetny pomysł z wykorzystaniem Fluttershy i sprawdzonych pomysłów takich jak „Flutterguy”.

Twilight Time

Salmonella - Przez ostatnie dwa miesiące w tych recenzjach regularnie marudzimy, że Twilight nie jest traktowana z należną czcią... Tutaj spróbowano nam to wynagrodzić. Odcinek nie był rewelacyjny, ale daleko mu do słabego - mi osobiście wiele rekompensuje wygląd tłumu źrebaków - zamiast typowych klonów pojawiło się tam kilka ciekawych indywiduów.

Triste Cordis - Hmm, chyba nigdy nie było aż tak fatalnie. Żrebięcy powrót żywych trupów, robienie z Twilight celebrytki, a poza tym nuda. Słabo.

Dayan – Tak kiepsko jeszcze w sezonie 4 nie było. Twilight Sparkle nagle stała się wielkim bożyszczem, podpisującym autografy i pozującym do zdjęć. A przecież księżniczką jest już jakiś rok czasu. Jest to zadziwiające oraz rażące, że nikt jej wcześniej nie zauważył!

SPIDIvonMARDER - Potwierdza się to, co mówiłem wcześniej. Twilight traktowana jak księżniczka - logika kuleje i odcinek słabuje. Ale czarująca Sweetie Belle ratuje sytuację.

Foley - Hej, wiecie, że w Ponyville żyje księżniczka? Bo ja o tym nie miałem pojęcia! Na dodatek tą księżniczką jest Twilight! Ekhm... Pomijając tą „wpadkę”, było nawet znośnie. A banda źrebaków walących w bramę i krzyczących „Twilight time!” skojarzyła mi się z zombie.

Fudi - Jak lubię odcinki z udziałem CMC, tak ten jest póki co najłabszym ze wszystkich. Nie powiem, momentami ogląda się nawet znośnie, ale fabuła jest tak naciągana, że czasami miałem ochotę zostawić sobie ten odcinek na później. Jak wspomniał Spidi - Sweetie Belle jako tako ratuje ten odcinek.

Piotrek_EPKK - Klątwa słabych odcinków poświęconych CMC oficjalnie zdjęta! Wreszcie bardzo dobry i autentycznie śmieszny odcinek. Minusem jest lekka bzdurność fabuły, związana z „księżniczką” Twilight. Nie wpływa ona jednak negatywnie na odbiór całości.



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

Smocze Łzy

[EPIC][Violence][Przygoda][Fantasy]

Autor: Tościk xD

» *Cahan*

Rzadko kiedy spotyka się bardzo długie fanfiki, a jeszcze rzadziej bardzo długie, dobre fanfiki. Dzisiaj przedstawię wam jedno z takich opowiadań. Klacze i ogiery, poznajcie „Smocze Łzy”!

Największe dzieło Tosta nie bez powodu nazywa się „niekończącą się historią”. Jego objętość wynosi bowiem około 80 rozdziałów i to bynajmniej nie krótkich!

„Smocze Łzy” opowiadają o dorastającym Spike’u, któremu nie dość, że wyrosły skrzydła, to na dodatek odkrył w sobie talent magiczny, co jest niezwykle rzadko spotykaną cechą u jego rasy. Młody smok nie kontroluje jednak swojej nowej mocy, przez co staje się zagrożeniem dla siebie i dla innych. Za zgodą Celestii Twilight postanawia nauczać go magii. Tymczasem z lodowca w Gryfich Górach uwalnia się prawdziwy smok- Keegen, który jest przy okazji

potężnym magiem. W pewnym momencie stary gad porywa podopiecznego Twi i edukuje go w sztuce czarnoksiężkiej. Oddziały Księżniczek starają się odbić Spike’a i uwięzić Keegena, który ma nie jednego kuca na sumieniu.

Jest to historia wielowątkowa, pełna zwrotów akcji oraz nowych, wyrazistych postaci. Prócz czerwonołuskiego Keegena, poznajemy też „jego kucyka” Legitusa, kaleką smoczycę Leanorę oraz wiele innych postaci. Choć to smoki grają pierwsze skrzypce, to zdradzę też, że pojawiają się ważne wątki Księżniczki Luny oraz Zecory.

Do ważniejszych wątków należą walka Keegena z pasożytniczym demonem, który próbuje przejąć nad nim kontrolę oraz wątek Leanory, która pomaga wychowywać osierocone smoczątka, by te mogły powrócić na wolność.





Głównym atutem tego fanfika jest wielowątkowa, niezwykle oryginalna i nieprzewidywalna fabuła, która naprawdę potrafi wciągnąć czytelnika do świata „Smoczych Łez”. Pojawiają się też informacje o historii kucy, można się z nich dużo dowiedzieć o przeszłości ich, gryfów oraz oczywiście smoków. Muszę przyznać, że wizja Tosta jest niezwykle spójna i przekonująca.

Tempo akcji jest dobrane wręcz doskonale. Nic nie dzieje się za szybko, ani za wolno. „Smocze Łzy” są pod tym względem jak dobra książka.

Kolejną zaletą jest kreacja postaci. Autor naprawdę się postarał i stworzył bohaterów o złożonych charakterach, którzy nie są wyidealizowani, jak to często ma miejsce w opowiadaniach. Ich emocje, uczucia i wspomnienia mają duży wpływ na ich zachowanie oraz postępowanie. Targają

nimi rozterki oraz wątpliwości, nikt nie jest jednoznacznie dobry, ani jednoznacznie zły. Sprawia to, że postacie są bardzo realistyczne.

Opisy zostały dobrze wplecione w całość i są naprawdę niezłe rozbudowane. Czytelnikowi jest, dzięki temu, łatwo wyobrazić sobie świat przedstawiony utworu, a muszę powiedzieć, że akcja rozgrywa się na naprawdę dużym obszarze.

W fanfiku pojawia się sporo przemocy oraz dość drastycznych scen, które przedstawiono naprawdę realistycznie. Dlatego odradzałabym czytanie tego opowiadania wrażliwшему czytelnikowi. Bohaterowie nie są niepokonani i niewrażliwi na obrażenia. Tost uniknął syndromu one pony army, choć Kegeen jest nieco zbyt potężny, jednak jako prastary smok, taki właśnie być powinien.



Styl Tosta nie należy jednak do lekkich, a wręcz przeciwnie. „Smocze Łzy” zaliczyłabym raczej do tej cięższej i poważniejszej części literatury fandomowej. Jest to lektura na wiele dni, a nie na jeden wieczór.

Jest to bez wątpienia jedno z najlepszych polskich opowiadań osadzonych w świecie MLP: FiM. Nowatorska fabuła w połączeniu ze wspólnie wykreowanymi postaciami i dobrze poprowadzoną akcją sprawia, że opowiadanie to poleciłabym każdemu, kto nie brzydzi się przemocą w fanfikach. „Smocze Łzy” mogą wręcz służyć za swoisty warsztatowy wzór do naśladowania dla fanfiko-pisarzy.



Celestia sama w zamku

[Comedy][Random]

Autor: Sajback claus

» *Cahan*

Mówi się, że nie ma świąt bez „Kevin”, ja zaś powiem, iż nie ma świąt bez Celestii. Przedstawiam wam opowiadanie, które uprzyjemni dzień każdemu!

„Celestia sama w zamku” jest krótką i lekką komedią, która opowiada o Celestii samej w zamku, czego oczywiście nikt by się po tytule nie domyślił.

Pewnego ranka solarna Księżniczka obudziła się i odkryła, iż w Canterlot nikogo nie ma. Ucieszyło to Celestię, ponieważ wreszcie nadarzyła się jej okazja, by trochę zaszaść. Władczyni Equestrii nie zdawała sobie sprawy z wiszącego nad nią zagrożenia. Nie wiedziała, że stała się celem dla Kuca Chrzestnego...

Fabula tego opowiadania nie jest zbyt skomplikowana. Jest prosta, ale niezłe przemyślana i połączona z dobrze rozpla-

nowaną akcją. Jej atutem jest niezły humor oraz nieprzewidywalność.

Postacie zostały przedstawione w sposób nieskomplikowany i wyrazisty. Są one wręcz karykaturalne i jak to w komedii, często zachowują się irracjonalnie.

Opisy nie są zbyt rozbudowane, aczkolwiek dobrze wkomponowane w całość utworu. Nie wiodą one pierwszych skrzypiec, co w przypadku tego opowiadania nie jest wadą.

Tag „random” opowiadanie to posiada nie bez powodu. Dowcip jest absurdalny, ale naprawdę potrafi rozbawić czytelnika.

„Celestia sama w zamku” jest typem lekkiej i przyjemnej komedii. Spełnia swój cel jako fanfik bawiący czytelnika. Napisana w całkiem dobrym stylu, jest bez wątpienia historią godną polecenia.



Mort Takes a Holiday

[Comedy][Slice of Life]

Autor: AnonymousMaterials

» *Nieznany7x7*

"From Terry Trotchett's A Concise History of Equestria" - jeśli czytelnik zna się na fantasy, to już po pierwszym zdaniu tego fanfica powinien wiedzieć, że szykuje się na dziką jazdę! Jeżeli dodatkowo weźmie pod uwagę tytuł, jedno jest dla niego pewne: Śmierć będzie grał pierwsze skrzypce. Grał, bo jest to oczywiście Śmierć (Mort) żywa i w dodatku płci męskiej.

Czy mieliście kiedyś nudną, ciągnącą się wiecznie pracę, w której nie ma miejsca na znajomości dłuższe niż kilka minut, chwilę przerwy ani nawet kubek kawy? Jeśli tak, to możecie domyślić się, jak czuje się tytułowy Mort. Z tą różnicą, że waszym szefem zapewne nie była bogini, praca nie polegała na wymachiwaniu kosą na kucyki, a w rubryce godzin pracy nie było napisane: "Od zarania do końca dziejów".

Tak czy inaczej, Mort sumiennie wypełnia swe zadanie i właściwie nie ma przyjaciół. W związku z faktem, że zwykle widzą go tylko umierający i zmarli, nie daje mu to wiele możliwości dyskusji. Czasem pogada sobie co prawda z Celestią, częściej z Luną, ale generalnie jest sam. Jednakże nawet takiego pracoholika w końcu dopada melancholia i zaczyna rozmyślać o życiu i śmierci, co u Kościanego Kucyka jest szczególnie ciekawym zjawiskiem. Księżniczki to zauważają... i postanawiają coś z tym zrobić. Efekt: Mort dostaje zasłużone wakacje i wyrusza do Ponyville (a gdzie by indziej...), by zdobyć przyjaciół.

Mort jest postacią dość ujmującą. Nie ma właściwie niczego, co mogłoby go w jakiś sposób skrzywdzić, a i tak lęka się zwykłej rozmowy. Swój urlop spędza incognito. Fakt ten nie dziwi. Kto bowiem chciałby się przyjaźnić z Kosiarzem Dusz? Brak przyzwyczajenia prowadzi do serii kłopotliwych sytuacji, w których Mort niechcący straszy, dezorientuje, a raz czy dwa nawet odrobinną krzywdzi mieszkańców, choć szybko jest mu to wybaczone. Mort mimo swoich dobrych chęci stanowi istny magnes na kłopoty.

Fanfic jest długi (ponad czterysta stron) i niestety od długiego czasu nie był aktualizowany. Nie został jednak porzucony. Nie spodziewajcie się wybuchów i emocjonującej akcji, gdyż to typowe Slice of Life z nietypowym bohaterem, a całość okraszona komedią. W sumie jest to całkiem przyjemna kombinacja. Niewątpliwym plusem jest również główny bohater.

Fanfic ten jest jednym z najpopularniejszych na Fimfiction, posiada prawie 3000 ocen pozytywnych i 38 negatywnych. U mnie historia ta otrzymuje 9/10. Do sytości brakuje mi tu jakiejś spektakularnej akcji i większej ilości humoru. Szukacie ciekawego Slice of Life? Tutaj go znajdziecie!



HE NEEDS A BREAK FROM DEATH



MORT

TAKES A HOLIDAY

My Little GLaDOS

[Dark][Comedy][Crossover][Adventure]

Autor: TheApexSovereign

» *Nieznany7x7*

Ile fandomów, tyle crossoverów. „My Little GLaDOS” jest fanficowym kombosem, którego nie może ominąć żaden brony, który miał przyjemność grać w Portal. To po prostu fakt i tyle.

Kiedy Wheatley w pamiętnym momencie wściekłości demoluje windę i w efekcie strąca Chell w otchłań, GLaDOS w oryginale trafia tam razem z nią. W fanficu nasz kochany rdzeń-idiota wpada na znacznie bardziej kreatywny sposób pozbycia się swej poprzedniczki w zarządzaniu laboratoriami Aperture Science. GLaDOS, pokonana i podczepiona do zasilającego ją ziemniaka, zostaje wrzucona do porzuconego projektu światów równoległych, dokładniej mówiąc do Equestrii. Jej kucza rasa to... ziemniak.

I tak oto rozpoczyna się przepychanka zimnej i bezlitosnej GLaDOS z wszechogarniającą, wywołującą odruchy wymiotne i chęć zabijania przyjaźnią. Co więcej, uparte kuczki nic sobie nie robią z jej łagodnie mówiąc negatywnego nastawienia, nawet gdy informuje wszystkich o całym swoim życiu i okrucieństwach. Jedynie zyskuje coś, czym pogardza - współczucie. Jej najlepszą przyjaciółką staje się niemożliwa do zrażenia Derpy, a sama GLaDOS nigdy nie przestaje kombinować i wyszukiwać metod zdobycia nad innymi przewagi.

Poza Crossoverem fanfic oznaczony jest tagami Adventure, Comedy i Dark. Głównym źródłem żartów jest naiwna głupota kucyków i złośliwe teksty GLaDOS, która umie skrytykować właściwie wszystko. Pierwszym jej posiłkiem w Equestrii było ciasto Pinkie Pie. Nasza kochana psychopatka i tak stwierdziła, że przy tym neuro-

toksyna była błogosławieństwem.

Dark jest jak najbardziej uzasadniony, gdyż GLaDOS nie ulega szczęśliwej magii Equestrii. Fanfic nie jest oznaczony jako „Gore”, ale wiedźcie, że w jednym z rozdziałów miała okazję dokonać sekcji zwłok. Może i jest kucem, ale z zupełnie innej bajki.

Po pewnym czasie pojawia się również Adventure, gdyż nasz ambitny fembot ma wysokie aspiracje i, bez owijania w bawełnę, nie cierpi kucyków. Dlatego też, gdy tylko pojawia się szansa na zdobycie potężnego sojusznika i zagrożenie całej Equestrii, GLaDOS nie zastanawia się długo...

„X jest zesłany/wybiera się na urlop do Equestrii” to motyw jeszcze bardziej oklepny od nieszczęsnych IMBA alicornów, choć znacznie mniej hejtowany. Różnica wypływa stąd, że X zwykle jest postacią znaną, lubianą i często dobrze odwzorowaną. Ten fanfic jak najbardziej potwierdza regułę, sarkastyczna, ponura i groźna GLaDOS cały czas zachowuje się właśnie tak, jak się spodziewamy po opętanej żądzą nauki i władzy maszynie.

Jest to bardzo, bardzo dobry fanfic. Osiągnął ponad 3000 ocen pozytywnych i ponad 2500 komentarzy. Moja własna ocena to 9,8/10. Odciąłem dwie dziesiąte punktu, bo moim zdaniem niedobry to komentator, co daje pełne dziesiątki, a zrobiłem to pod pretekstem przeciągającego się od września oczekiwania na rozdział i nie dość dużej ilości portali.





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 twoja pytania i wątpliwości. Daj nam szansę, a nie pożałujesz!



<http://worldofequestria.pl>

 worldofequestria

Battle Royale: Forward to the Past

„Easy to learn, hard to master”

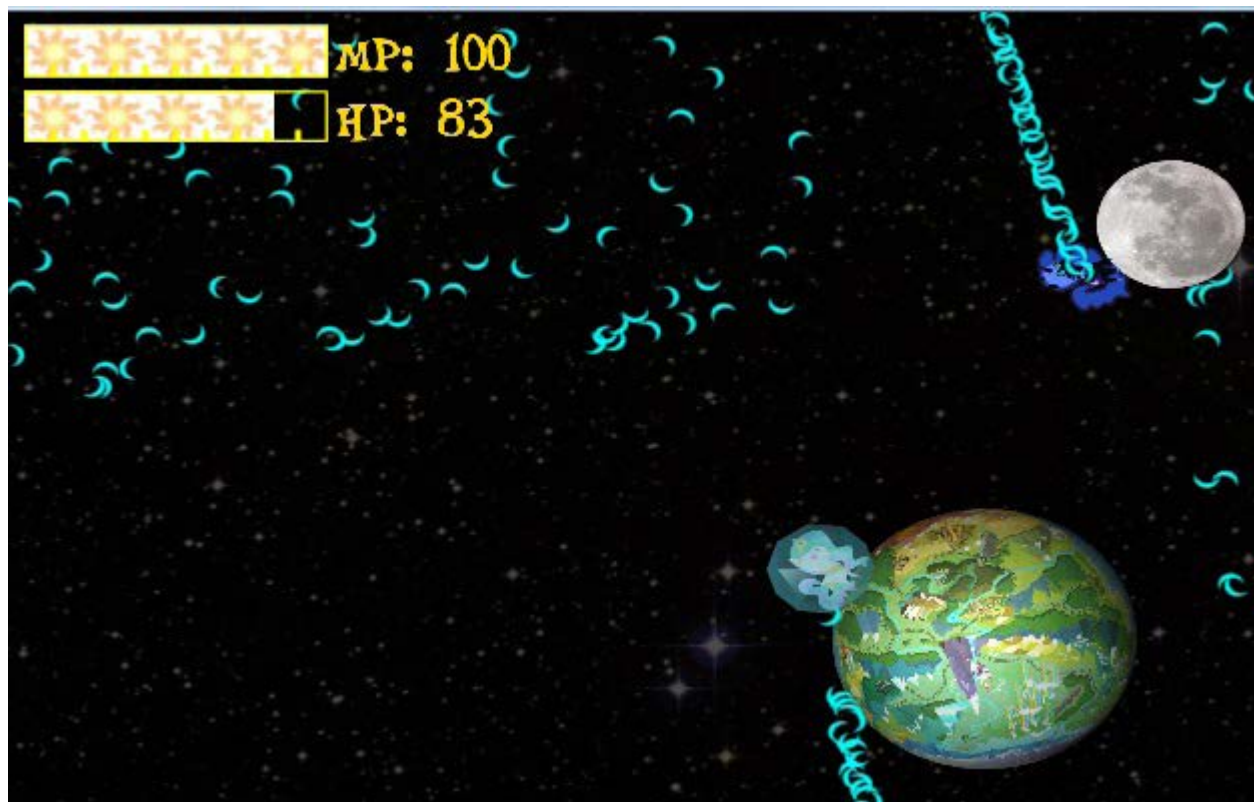
» *Triste Cordis*

Z perspektywy gracza, większość gier da się „podczepić” do jakiegoś gatunku, nawet jeśli są to najdziwniejsze mieszanki. Omawiana produkcja, parafrazując pewnego pana, jest „podobna zupełnie do niczego innego”. Co nie znaczy, że jest zła.

Historia omawianego tytułu jest dość ciekawa. Autor *Forward to the Past*, zainspirowany pojedyńkiem Księżniczek ukazanym na początku czwartego sezonu chciał stworzyć niewielką grę, której akcja miałaby rozgrywać się w ruinach. Niestety, ktoś go uprzedził, a ten nie chciał tworzyć kopii. W związku z tym, wysłał zwaśnione siostry... w kosmos! Na dzień dzisiejszy możemy powalczyć z AI lub z kolegą przy jednym komputerze. Niestety nie jest to zbyt wygodne. Trzeba się trochę poprzytulać, dlatego jeśli już, to zapraszajcie do gry koleżanki.

Zadaniem gracza jest pokonanie przeciwnika (d’oh!) przy użyciu jednego z trzech ataków. Możemy także użyć tarczy, która częściowo ochroni nas przed pociskami wroga, ale zapomnijcie o masakrowaniu przycisków. Ogranicza to energia magiczna. Każdy z trzech czarów różni się zadanymi obrażeniami, ale im mocniejszy atak, tym więcej „many” potrzebuje. Tarcza również nie jest darmowa. Na szczęście energia ta odnawia się automatycznie, dzięki czemu nie musimy pić żadnych eliksirów. Wszystko to sprawia, że każdy pojedynek wymaga stosowania odpowiedniej taktyki. W przeciwnym wypadku staniemy bezbronni pyskiem w pysk z przeciwnikiem. Przy okazji ujrzymy też jedno z zakończeń.

Jak już wspominałem akcja gry rozgrywa się w kosmosie na dwóch ciałach niebieskich: planecie Equestrii oraz krążącym



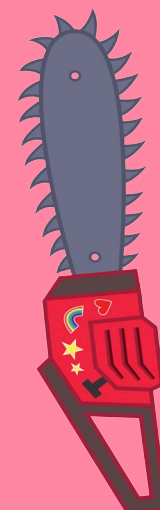


wokół niej księżycu. Przeskakiwanie pomiędzy nimi oraz dobór ataków w odpowiednim momencie, to klucz do sukcesu. Ponadto jest jeszcze jedna rzecz, którą należy wziąć pod uwagę. Mam na myśli BARDZO realistyczną fizykę. To nie Angry Birds Space. Pociski zachowują się podobnie jak w produkcji Rovio, co jednak nie oznacza, że tak samo. Grawitacja ciał niebieskich jest o wiele silniejsza, co wpływa nie tylko na postaci, ale i na pojedyncze pociski. Te znajdujące się w przestrzeni kosmicznej będą zachowywać się inaczej, niż na przykład na księżycu uderzając w jego powierzchnię gwałtowniej.

Warto wspomnieć, że nie da się opuścić mapy na dobre, innymi słowy odlecieć i nie wrócić. Opuszczając arenę z prawej strony wrócimy z lewej. Bez tego, gra byłaby najzwyczajniej w świecie niegrywalna. Poza tym, po odrobinie treningu można wykorzystać to ułatwienie na swoją korzyść. Warto jednak pamiętać, że najmniejszy błąd może zakończyć się „szybowaniem” w przestrzeni kosmicznej i desperacką próbą wylądowania na planecie lub księżycu. Przyda się też spory zapas cierpliwości, ponieważ początki są bardzo trudne, ale taki był zamysł autora.

Battle Royale, zaryzykuję stwierdzenie, jest niczym szachy: „easy to learn, hard to master”. Zasady są dziecinnie proste, sterowanie intuicyjne, ale droga do zwycięstwa daleka i usłana porażkami. Mimo to warto próbować. Każda przegrana, ma nas motywować do kolejnych prób w myśl zasady „następnym razem wygram!” Zdaję sobie sprawę, że nie wszyscy gracze „nowej generacji”, przyzwyczajeni do automatycznej regeneracji zdrowia, punktów kontrolnych i tym podobnych ułatwień będą chcieli w to grać. Z drugiej strony znajdą się jednak osoby, którzy docenią takie, a nie inne podejście.

Na dzień dzisiejszy możemy powalczyć tylko i wyłącznie offline z AI lub innym graczem. W kolejnych wersjach ma pojawić się sieciowy multiplayer, a być może nawet więcej antagonistów w „kampanii”. Pojedynek z Discordem? Czemu nie! Tym, co mnie zaskoczyło jest elastyczna rozdzielczość okienka, w którym uruchamia się gra. Można ją rozciągać tak jak każdy folder i co więcej ta dostosuje się błyskawicznie do nowych ustawień.



A teraz pora na wady i „myślenie życzeniowe” recenzenta. Wezmę jednak pod uwagę fakt, iż Battle Royale nie jest jeszcze ukończona. Największą bolączką gry jest tylko jeden utwór przygrywający w tle. Zrozumiałem, że autor, z którym rozmawiałem chciał, aby gra zajmowała jak najmniej miejsca. Niestety kawałek szybko zaczyna irytować. Twórca zastanawiał się nad możliwością importowania własnych utworów do gry. Moim zdaniem to genialny pomysł. Można, co prawda wyciszyć muzykę i uruchomić Winampa, ale to nie to samo. Nie byłbym sobą, gdybym, jako posiadacz konsoli nie ponarzekał na brak obsługi padów. Można to wymusić za pomocą programu Joy2Key, dzięki czemu gra się o wiele przyjemniej, ale znów - nie o to chodzi. Przydałyby się także poziomy trudności, ponieważ AI jest dość wymagającym przeciwnikiem.

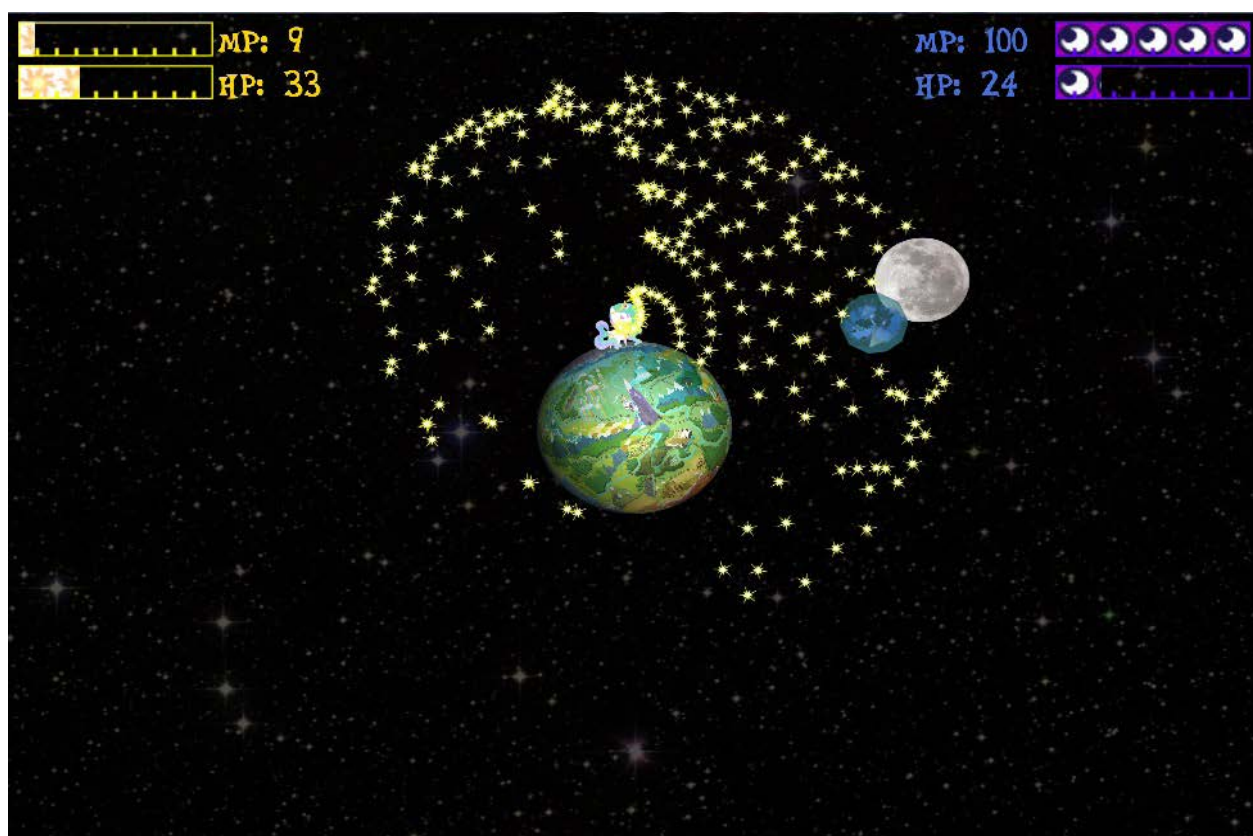
Podsumowując, Battle Royale: Forward to the Past ma ogromny potencjał i wciąga jak diabli pod warunkiem, że nie nastawicie się na natychmiastowe złojenie skóry przeciwnikowi. Owszem są powody do narzekania, ale należy pamiętać, że prace nad grą

nadal trwają i kto wie jak będzie wyglądać ostateczny produkt? Jeśli o mnie chodzi, nie mogę się doczekać!

Gra jest jak najbardziej darmowa i dostępna pod tym adresem:

<http://tinyurl.com/p69srpk>

Słowo do autora. Serdecznie pozdrawiam ekipę, a w szczególności szefową zespołu.



Wywiad z Zaff i P0n3im

Dlaczego nie piszesz listów?

» *Salmonella*

Pony Poczta, zabawa polegająca na wysyłaniu paczek zawierających drobne prezenty do losowo wybranych nieznanym broniom, to zdecydowanie jedna z najoryginalniejszych inicjatyw polskiego fandomu. Mam dziś przyjemność rozmawiać z organizatorami tego przedsięwzięcia.

Salmonella: Na pierwszy ogień pytanie nieco prowokacyjne - umówiliśmy się na to spotkanie przez maila, teraz rozmawiamy na Skype... Co takiego jest w papierowych listach, że mimo wszystko chcecie je promować?

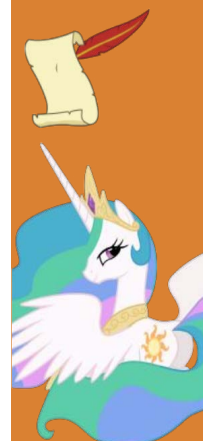
Zaff: Rozmowa przez Internet czy telefon na pewno jest szybsza, w związku z tym pod wieloma względami wygodniejsza. Jednak właśnie w tym sęk. Jeżeli coś staje się codziennością i normą, nie jest już szczególnie ciekawe i porywające. Kiedyś było wręcz odwrotnie - możliwość wysłania

maila powodowała u ludzi dreszczyk. Zakładają pierwszą pocztę, a później komunikator typu GG... Pamiętam jak fascynujące były te pierwsze rozmowy. Teraz taką fascynację powoduje dostanie „zwykłego” listu.

P0n3: Dorzucę dwa słowa - obecnie listów używa się praktycznie tylko w celach urzędowych, bankowych i tym podobnych. Rzadko kiedy ludzie piszą między sobą - a szkoda, bo ta forma przekazu pozwala na więcej.

S: Rozumiem i całkowicie się zgadzam. Potraktujmy to jako wstęp i przejdźmy do pytań nieco mniej ogólnych - jak trafiliście do fandomu?

P: To było w trakcie pierwszego sezonu My Little Pony: Friendship is Magic. Znalazłem na 4chanie obrazki z serialu. Było ich coraz więcej, aż postanowiłem sprawdzić



o co w tym chodzi. Przez kilka następnych dni obejrzałem mnóstwo odcinków i tak wpadłem w sidła „magii przyjaźni”. Później jeszcze poznałem innych bronych na IRCu i w końcu trafiłem na I Poznański Ponymeet.

Z: Ja w zasadzie podobnie, tylko później, ponieważ było to już podczas sezonu drugiego. Obrazki widziałam głównie na demotywach i innych polskich serwisach. Najpierw się nabijałam z tego, że dorośli ludzie mogą oglądać kreskówkę dla przedszkolaków, ale któregoś dnia strasznie mi się nudziło, więc z ciekawości włączyłam pierwszy odcinek... Po nim drugi, trzeci i mnie wzięło. Szukałam w Internecie więcej informacji na temat bronies, w ten sposób trafiłam na poznańską grupę na facebooku i niemalże równo dwa lata temu poszłam na swojego pierwszego mini meeta.

S: Które z Was wpadło na pomysł Pony Poczty? Skąd w ogóle się wzięło?

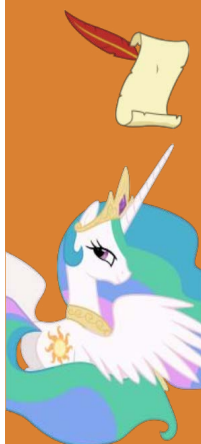
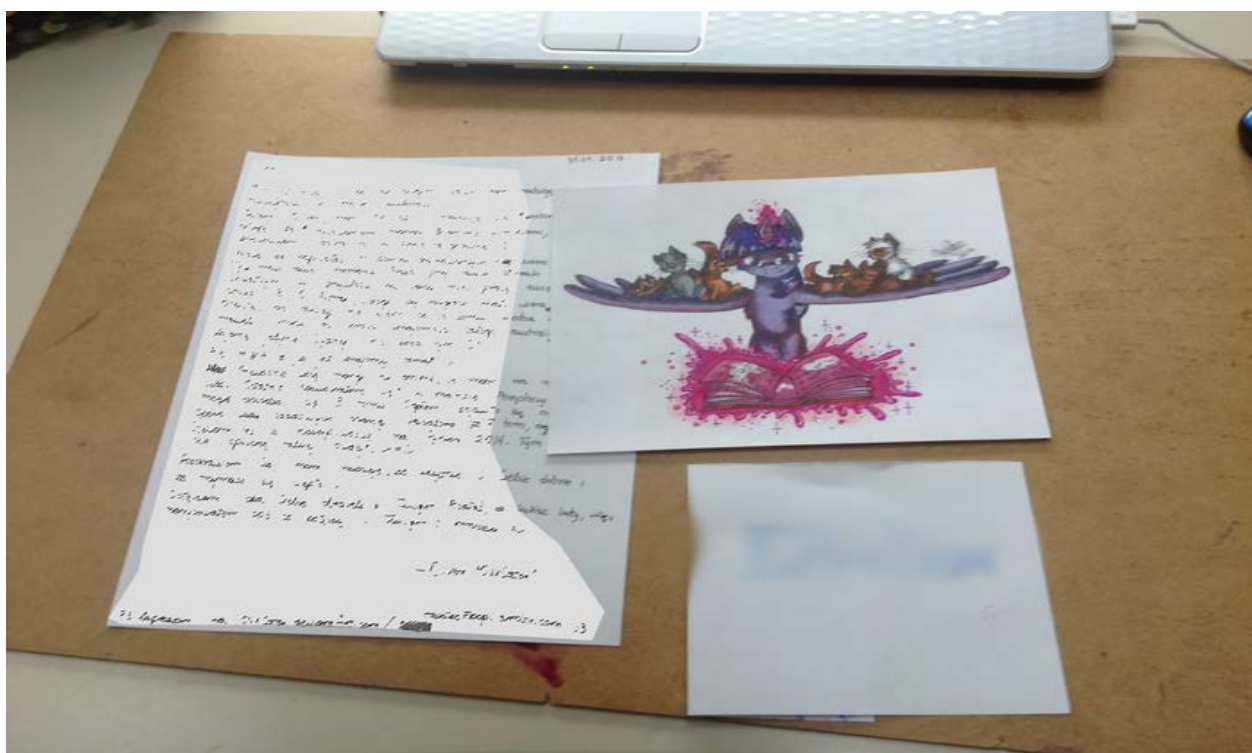
Z&P: Na pewnym serwisie co jakiś czas organizują taką akcję dla swoich użytkowników. Oboje doszliśmy do wniosku, że świetnym pomysłem byłoby przenieść to na grunt naszego fandomu.

S: Łatwo powiedzieć – a jak z wykonaniem? Napotkaliście jakieś trudności?

Z&P: Pierwszym problemem był czas. Początkowo planowaliśmy całą akcję zorganizować tak, by każdy dostał list przed Gwiazdką. Miała to być swojego rodzaju możliwość na otrzymanie dodatkowego prezentu. Okazało się jednak, że stworzenie strony, napisanie regulaminu i kilka innych rzeczy zajęło więcej, niż przypuszczaliśmy. Sporą trudnością była weryfikacja, system na jaki się zdecydowaliśmy okazał się być mocno nieidealny i zamiast przeprowadzać automatyczne procesy wymagał od nas robienia wielu rzeczy ręcznie. Sporo zamieszania wprowadzały też osoby, które na przykład rezygnowały w ostatniej chwili... W przypadku jednej osoby stało się to już po tym, jak ktoś już wysłał do niej list.

S: Rozumiem. Czy mimo to planujecie kolejne edycje?

Z&P: Oczywiście – zwłaszcza, że z doświadczeń z obecnej możemy już wysnuć kilka wniosków i wprowadzić zmiany następnym razem.



S: Życzę powodzenia! Pomówmy właśnie o tych doświadczeniach – byliście, pozytywnie lub negatywnie, zaskoczeni ilością chętnych?

Z: Przyznam, że byłam lekko zaskoczona. Spodziewałam się góra stu osób, a tymczasem zgłosiło się o trzydzieści więcej. Także jak dla mnie była to pozytywna niespodzianka.

P: Łączna ilość uczestników mnie również pozytywnie zaskoczyła. Z drugiej strony myślałam, że w tej grupie będzie większa ilość osób „znanych” w fandomie.

S: Na pewno pojawiły się też słowa krytyki. Powiedziano Wam coś szczególnie zniechęcającego?

Z&P: Hmm... W sumie chyba z jedyną krytyką spotkaliśmy się na samym początku. Nie wszystkim spodobała się idea weryfikacji przesyłek. Jednak później zobaczyliśmy jak ważny to element, gdy ponad 20 osób nie dostarczyło potwierdzeń, przez co musieliśmy usunąć je z listy uczestników.

S: Wspominaliście mi kiedyś o robieniu statystyk. Jak prezentują się one pod względem płci i wieku?

Z&P: Co do płci - rozkład jest mniej więcej taki, jakiego można się spodziewać po fandomie - więcej było osób płci męskiej. Była to jednak przewaga nieznaczna, ponieważ mężczyźni stanowili 53% uczestników. W kwestii wieku - większość osób była z przedziału wiekowego obejmującego gimnazjum i liceum (68%). Było jednakże kilka młodszych osób (najmłodsza uczestniczka miała 10 lat) oraz takich, które skończyły już studia (najstarsza osoba - 29 lat). Średnia wieku to 17,5 roku.

S: Wy też braliście udział w losowaniu czy skupiliście się na organizacji?

Z&P: My również wzięliśmy udział w ak-

cji, jak moglibyśmy sobie to darować?

S: Fakt. Sama do tej pory żałuję, że nie udało mi się wysupłać jakichś pieniędzy na przesyłkę, dlatego bardzo liczę na kolejne edycje, zwłaszcza - wybaczcie egoizm - zobaczywszy kilka paczek. Ktoś podzielił się z Wami wrażeniami po otrzymaniu swojej?

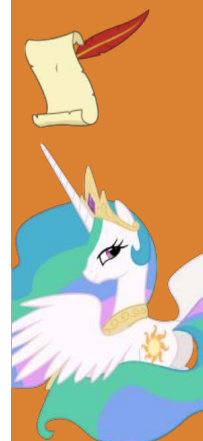
Z&P: Kilka dni temu każdy uczestnik dostał od nas ankietę. Część pytań dotyczyła oceny organizacji, a reszta była związana właśnie z odczuciami na temat otrzymanej przesyłki. Można było ocenić list i upominek w skali od 1 do 10, a także dać nam znać, czy napisało się bądź planuje napisać list zwrotny. Z odpowiedzi wynika, że większość osób jest zadowolona z tego, co otrzymała. Średnia ocena za list i przesyłkę wynosi 8,45 (połowa osób dała maksymalną liczbę punktów), więc naszym zdaniem jest dość wysoka. Do tego 1/4 osób już odpowiedziała na otrzymany list, a blisko połowa planuje to zrobić w ciągu najbliższych dni. Wiele osób pisało też pozytywne komentarze i maile na temat otrzymanych przesyłek.

S: Czyli można śmiało powiedzieć, że akcja okazała się strzałem w dziesiątkę. Macie jeszcze coś do dokończenia w związku z tą edycją?

Z&P: Owszem, wydaje nam się, że to był strzał w dziesiątkę. Zostało nam już tylko dokończyć post z podsumowaniem, który zostanie opublikowane na stronie Pony-Poczty, oraz stworzenie galerii przesyłek.

S: Myślicie, że uda Wam się w ten sposób wypromować nieco tradycyjną korespondencję?

Z&P: Mamy nadzieję, że przynajmniej część osób zacznie ze sobą korespondować w miarę regularnie. Sam fakt, że sporo osób zdecydowało się na listy odpowiedzi, niezmiernie nas cieszy.





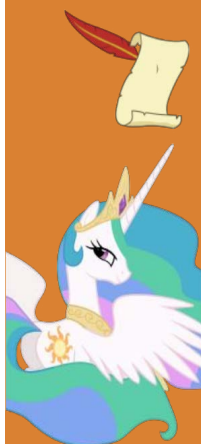
S: Dwa miesiące temu sama pisałam do Brohoofa artykuł promujący korespondencję, przy czym ja akurat skupiłam się na zagranicznej. Macie jakieś, poza Pony Pocztą, warte polecenia sposoby na rozpoczęcie pisania?

Z: W szkole nauczycielka niemieckiego zachęciła nas do zapisania się do Letter-Net. Akcja polegała na pisaniu listów do ludzi z całego świata w wybranym języku (niemiecki lub angielski). Inicjatywa ta była naprawdę świetna, zwłaszcza że oprócz losowego przydzielenia nadawców i odbiorców co jakiś czas przychodziła do mnie gazetka, w której znajdowały się między innymi anonse osób chcących znaleźć sobie kogoś do korespondencji. Brakowało mi w tym jedynie możliwości pisania w naszym ojczystym języku. Mimo wszystko polecam zapytać nauczyciela języków w szkole o tę akcję – ja sama nie mam pojęcia czy jeszcze się odbywa. Za czasów gimnazjum miałam również znajomą poznaną przez Internet, obydwie chciałyśmy pisać listy, więc wymieniliśmy się adresami i faktycznie kilka

razy komunikowałyśmy się w taki sposób. Warto zaproponować taką korespondencję znajomym, którzy mieszkają daleko i nie widzimy się z nimi zbyt często.

P: Swego czasu uczestniczyłem aktywnie w serwisie Postcrossing. Ideą serwisu jest wysyłanie pocztówek do innych uczestników z całego świata. Bardzo fajna zabawa. Może niedługo do niej wrócę.

S: Może ktoś skusi się na którąś z propozycji w oczekiwaniu na kolejną edycję Wąskiej akcji o której mam nadzieję niedługo usłyszeć. Dziękuję za wywiad i powodzenia - bo tworzycie coś naprawdę świetnego!



Relacja z Krakowskiego Meeta 6.5

» SPIDI von MARDER

Muszę z przyjemnością przyznać, że Kraków przełamał złą passę mniej lub bardziej losowych incydentów na meetach. Po problemach na krakowskim meecie 6.4 i MLK tutaj doświadczyliśmy czegoś naprawdę udanego. Ale po kolei.

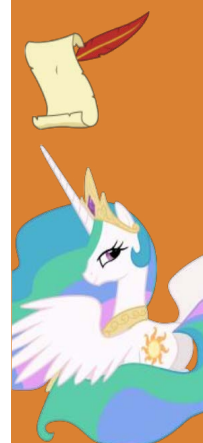
Tekst jest pisany przeze mnie, czyli przez Spidiego, a zdjęcia wykonał Skradacz. Ponieważ nie daliśmy rady wszystkiego zobaczyć, pojedyncze atrakcje zostaną nieopisane. Tyle słowem wstępu, jedziemy z relacją!

Tematem meeta były walentynki, czyli „Dzień Serc i Podków”. Mogliśmy zobaczyć filmik, który okazał się montażem kilku scenek z serialu i zapowiadał całkiem grubą intrygę. Czyżby miał to być meet fabularny? Po fandomie zaczęły krążyć różne plotki i podejrzenia, czym też Małopolska chce nas zaskoczyć.

Jedziemy na meet!

Tribrony wysłało do Krakowa sześcioposobową ekipę „jednolicie umundurowaną” (czapki z przypinkami z naszymi maskotkami), wyposażoną we flagę i poczucie misji. Kontynuując stary dowcip o wojnie tribrońsko-krakowskiej, wybraliśmy takie militarne klimaty, aby odegrać swoją rolę.

Jechaliśmy prawie 12 godzin. Na miejscu odebrał nas Mentos, była to jednak jego akcja prywatna, a nie organizacyjna. Z jego pomocą oraz instrukcji znalezionej na stronie meta, dotarliśmy gdzie trzeba. Ku naszemu szczęściu wszystko spotkało się z około 45 minutową opóźnieniem, więc się nie spóźniliśmy.



Przywitanie

Meet odbywał się w Centrum Sztuki Współczesnej Solvey. Na jego potrzeby wynajęto trzy małe sale i jedną dużą – teatralną z wybudowaną widownią. To właśnie tutaj (Sala Celestii) przywitała nas nowa maskotka Krakowa, mówiący głosem Mikołaja Klimka król Konimierz Wielki „KraK” ze swoim smokiem. Przyznam szczerze, że byłem pod wrażeniem. Animacja niby prosta, ale całkowicie wystarczająca na taki minifilmik. Potem głos zabrał Sz6sty, który już jako postać realna, a nie fikcyjna, przywitał nas na serio i zapowiedział co nas czeka.

Sombrze, zatem zgodnie z tradycją, jedną z próśb od nas było powiedzenie „Moi Kryształowi Niewolnicy”. Jak zwykle, wyszło to zatrważająco przekonująco. Ku mojemu zdziwieniu, lista pytań od fanów dość szybko się wyczerpała. Być może fandom jest jednak nieśmiały? W każdym razie spotkanie było bardzo przyjemne i zakończyło się wspólnym zdjęciem wszystkich uczestników z panem Mikołajem.

Inną atrakcją, która odbyła się w tej sali, był wykład Gannetta na temat powstawania mitów i legend, oczywiście w kontekście kucykowym. Same kucyki pojawiły się w prelekcji dość późno, gdyż, jak powszech-



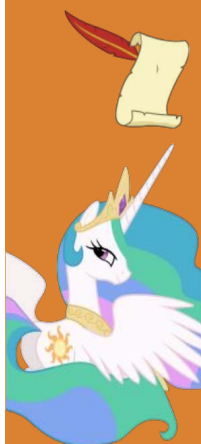
Pluszaki czekające na gościa specjalnego, a także Spidi wygłaszający prelekcję o Kryształowym Imperium.

Blok atrakcji zaczął się od mojej prelekcji na temat Kryształowego Imperium. Po raz kolejny pogratuluję sobie świetnej publiczności, która zadawała ciekawe pytania i bardzo udanie ze mną dyskutowała, a na koniec zebrałem od niej mnóstwo miłych słów, nie mówiąc o oklaskach.

Po prelekcji przybył gość specjalny, czyli znany już z MLK II Mikołaj Klimek, bardzo zasłużony dla polskiego dubbingu voice actor. W kucach użyczył głosu królowi

nie wiadomo, Gannett jest jednym z najwybitniejszych gawędziarzy fandomowych, co w połączeniu z jego imponującą wiedzą daje materiał na parogodzinną opowieść.

Na koniec dnia odbyła się tutaj aukcja charytatywna. Generalnie suweniry nie były zbyt wyszukane, ot trochę rysunków i szkiców. Wyróżniały się dwie rzeczy, w sumie to trzy. Po pierwsze płyta Evening Stara „Grand Flying Machines”, po drugiej autograf Iron Wolfa (poszedł za aż 6





Gość specjalny, Mikołaj Klimek, i prowadzący spotkanie Iron Wolf.

zł!) i ostatecznie pluszak malutkiej, śpiącej Rarity wykonanej przez Dark Cherry. Ten przedmiot wzbudził największe pożądanie publiczności, zresztą sam go zacząłem licytować. Tribrony się dołożyło, ale i tak wyimięliśmy przy 200 zł. Szkoda, bo maskotka była przeurocza.

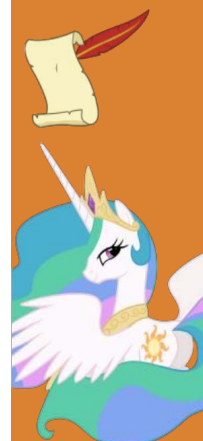
Ponymeet zakończył się filmem tygodnia, a więc nowym odcinkiem, który obejrzelśmy z wielką przyjemnością. Co jak co, ale wspólna premiera na meetcie to wyjątkowe emocje. Na koniec biliśmy gromkie brawa dla śpiewającego Big Macintosh.

Sala Cadance

Sala Cadance była przechodnim pomieszczeniem między sklepikami, a gralnią Luny. Miała się tutaj odbyć prelekcja Szóstego na temat fundacji „Canterlot”, ale ze względu na nieduże zainteresowanie została odwołana. Odbył się za to konkurs rysunkowy. Potem przyszedł czas na wiedźwórkę, którą niestety jestem zmuszony skrytykować na całej linii. Po pierwsze, okazała się wiedźwórką typu „Zgadnij Kto To”, rozpoznawanie głosów z serialu na

podstawie krótkich kwestii. Szkoda, że nie napisano tego w programie. Druga sprawa, to dobór samych zagadek i ich sortowanie. Istniała tylko jedna kategoria trudności, do której wrzucono wszystko. Obok wyrazistych „Clock is ticking” były króciutkie kwestie półsekundowe lub wręcz wypowiedane przez postacie z tła, które mają w całym serialu 1-2 sekundy czasu (np. Colgate). W takim układzie o zwycięstwie decydował głównie fart, a nie stricte wiedza, gdyż ciężko porównać ze sobą odpowiadanie na „20% cooler” z czymkolwiek innym. Co więcej, były zagadki sortu „Great and Powerful Trixie”. To chyba przesada.

Ostatnia sprawa, to zakres pytań. Mam podejrzenia, że wiedźwówka pochodziła z jakiegoś bardzo starego ponymeeta, gdyż zagadki dotyczyły wyłącznie sezonów 1-2.





Pluszowa wersja Króla Konimierza, prezent od organizatorów dla pana Mikołaja.

Sala Luny

W sali Luny generalnie gierczono na kompach (turniej Unreal Torunamenta), a także planszówkowo (i prawie planszówkowo, czyli Twister). Skradacz przywiózł własne karaoke, którego zabrakło w normalnym rozkładzie jazdy.

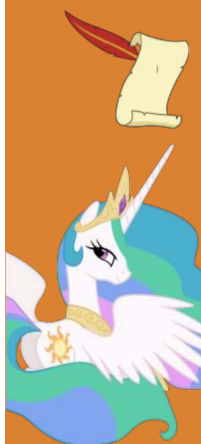
Sklepiki i ich zaopatrzenie

Nie zabrakło za to sklepików. W ostatniej sali mieliśmy szereg stoisk z pluszakami, przypinkami i nawet szalikami, czy też szklankami.

Zapewne czytelnik, który dobił do tego punktu zastanawia się, gdzie tutaj przebija się temat meeta, a więc szeroko pojęte walentynki. Musze sam przyznać, że nie wiem i pytane przeze mnie Krakusy też nie wiedziały. Ten pomysł po prostu nie wyszedł.

Po meecie rozjechaliśmy się na noclegi. Niestety, nie było żadnego odgórnego aftera, a jedynie prywatne imprezy.

Czas na krótkie podsumowanie: zlot był szalenie przyjemny. Nie tylko organizacyjnie wszystko wypaliło, a przede wszystkim panował tam rewelacyjny klimat, bez spiny MLK i bez zaskakujących wydarzeń z 6.4. Warto było spędzić dobę w podróży. Życzymy polskiemu fandomowi tylko więcej tak dobrych spotkań!



You have seen nothing!

Relacja z ponymeeta

» *Foley*

Myślę, że "You have seen nothing" można nazwać pierwszym zorganizowanym ogólnopolskim ponymeetem airsoftowym. Zgromadził on ludzi nawet z miast odległych o ponad pięćset kilometrów, niemal z każdego kierunku świata.

Ponymeet odbył się 23 lutego 2014 roku w warszawskim obiekcie Killhouse. Na miejscu zbieraliśmy się już od godziny dziewiątej rano, a oficjalny początek miał miejsce o 10.00. Oprócz nas, bronies, gościliśmy nieco osób spoza fandomu, głównie zaprzyjaźnionych, gdyż jak powszechnie wiadomo – im więcej, tym lepiej.

Główną atrakcją była oczywiście strzelanka airsoftowa CQB, czyli walka w terenie zurbanizowanym. Właśnie do tego przystosowany jest Killhouse – dwupiętrowe budynki połączone kładkami, wraki samochodów i inne elementy, które mogą stanowić osłonę. Oprócz tego, gracze mogli zakupić kucykowe gadzety, głównie naszywki, szklanki i figurki u obecnej na meecie Angel99percent. Sam zyskałem świetną naszywkę Rainbow Bat.

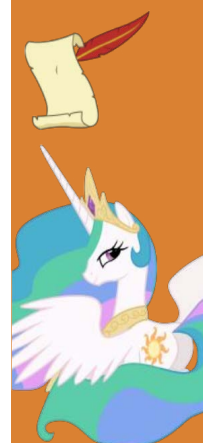
W pierwszej rundzie strzelanki wzięło udział ponad trzydzieści osób. Cel był prosty, należało zdobyć walizkę przeciwnika i przenieść ją do własnej bazy, oczywiście przy okazji chroniąc swoją. Z czasem liczba osób biorących udział w rozgrywce zmniejszyła się, jednak zabawa dopiero się rozkręcała. Z całą pewnością nie brakowało adrenaliny i satysfakcji, a gracze dawali z siebie wszystko, żeby odnieść zwycięstwo, co powodowało rozgrywkę jeszcze bardziej zaciętą.

Wśród rozegranych scenariuszy, oprócz zdobycia walizki przeciwnika, mogliśmy sprawdzić się w typowym Team Deathmatchu, czyli jednej z najprostszych rozgrywek, z pewnością lubianej przez Discorda, gdyż nierzadko panuje spory chaos. Naprzemiennie rozgrywaliśmy też bardziej finezyjne scenariusze, takie jak odszukiwanie rozrzuconych na terenie celów, zanim zrobi to przeciwnik, czy odbijanie zakładnika. W tym drugim żadnej z drużyn się to nie udało, gdyż w jednym przypadku grupie skończył się czas, a w drugim zakładnik tuż po odbiciu został zlikwidowany przez, o ile dobrze pamiętam, Parabelluma i jego Glocka 18c.

Po sześciu godzinach wyczerpującej, ale i pełnej emocji rozgrywki, obolali i usatysfakcjonowani zrzuciliśmy z siebie sprzęt i udaliśmy się, już w okrojonym składzie, na ostatni punkt programu, czyli integrację w pobliskim barze, gdzie przy hamburgerach, tudzież innym pożywieniu mogliśmy podzielić się opowieściami z naszych akcji z rozgrywki i wspominać najlepsze sytuacje jakie nas spotkały, jak choćby epickie szturmowanie czy deszcze granatów.

Od strony organizacyjnej nie ma wiele do komentowania – praktycznie wystarczyło zarezerwować termin w Killhouse, co zrobił Parabellum. Za całą resztę, czyli emocje i dobrą zabawę, odpowiedzialni byli już uczestnicy. Niestety, nie było żadnego fotografa, więc zdjęć z imprezy posiadam zaledwie dwa.

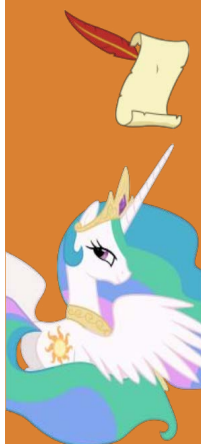
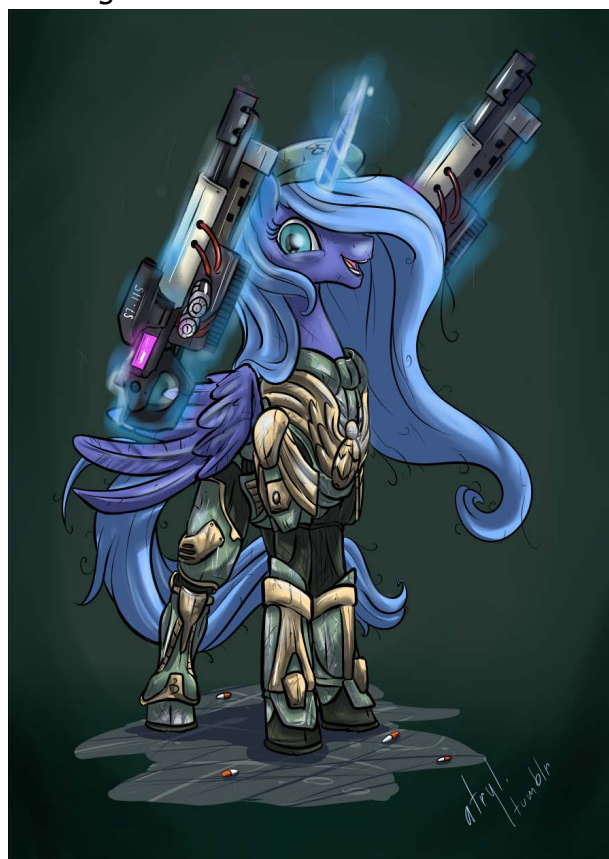
Jak oceniam ponymeeta? Zapewne tak jak cała reszta, nie mogę znaleźć odpowiednich słów, zdolnych do wyrażenia tak wyso-



kiego poziomu satysfakcji. Na dużą uwagę zasługuje fakt, że nie było niemal żadnych „kwasów”, co na airsoftowych strzelankach nieczęsto się zdarza. Każdy uczestnik wrócił zmęczony i zapewne obolały, w końcu sześć godzin rozgrywki mogło dać w kość, jednak wszyscy byli niesamowicie zadowoleni. Każdy miał okazję zakosztować dużej dawki adrenaliny czy poznać nowych ludzi, a wiercie mi, że nic tak nie zbliża, jak wspólne bycie pod ostrzałem. Zapewne wielu ucieszyła także możliwość ze wspólnego działania wraz z grupą innych broni, gdyż w końcu mogliśmy stanąć do walki ramię w ramię, a także zobaczyć, potrzymać czy nawet skorzystać z replik innych – raz na jakiś czas miła jest taka odmiana.

Do następnego spotkania, które mamy nadzieję jeszcze się odbędzie, pozostało nam dzielić się opowieściami i wspominać razem najwspanialsze sytuacje z rozgrywki. Wszyscy liczymy, że następnym razem spotkamy się w jeszcze większym gronie, za-

bawa będzie jeszcze lepsza, a my będziemy mieli jeszcze więcej do wspomnienia – o ile to w ogóle możliwe.



Cahan uczy i bawi

Sztuka komentowania

» *Cahan*

Chociaż temat był wałkowany już tysiące razy, to poziom wypowiedzi na forach internetowych świadczy, że jest wciąż aktualny. Komentowanie jest sztuką, która choć nieskomplikowana jest wciąż dla niektórych trudna.

Każdy twórca pragnie, by pod jego dziełem znalazło się mnóstwo komentarzy. To one motywują go do pracy, a przynajmniej taką funkcję pełnić powinny...

Cele komentowania

Komentujemy z wielu powodów, głównie po to by pomóc autorowi się rozwijać. To właśnie konstruktywna krytyka sprawi, że jego prace będą coraz lepsze. Nikt nie rodzi się mistrzem pióra (czy pędzla), wszystko trzeba sobie w życiu wypracować.

Innym powodem jest po prostu, zachęcenie twórców do dalszego tworzenia i pracy nad swoim warszatem.

Ostatnim celem jest kształtowanie samorozwoju komentującego. Brzmi to może niezwykle, ale wyszukiwanie zalet i wad w pracy innych, poprawia również poziom naszej twórczości. Zwracam uwagę, że w takim przypadku automatycznie skrytykujemy konstruktywnie samych siebie, ponieważ będziemy wiedzieli czego szukać.

Jak to wyglądać powinno...

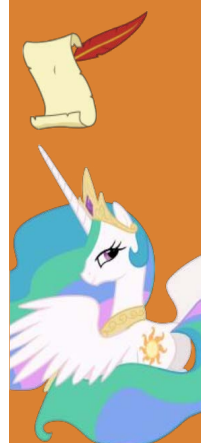
Przede wszystkim musi zawierać konstruktywną krytykę, co oznacza, że prócz wytknięcia wad danej pracy, należy też

wskazać jej zalety.

Komentarz wcale nie musi być długi i rozwlekły. Powinien być za to przejrzysty, dlatego osobiście lubię komentowanie w punktach. Pozwala ono na zauważenie większej ilości rzeczy oraz na przedstawienie swojego zdania, na jakiś temat, w sposób jak najprostszy.

Prócz naszej opinii, wskazane jest, aby dobry komentarz zawierał zachętę do dalszego tworzenia oraz sugestie jak można poprawić błędy.

Ważne jest też spojrzenie na całokształt pracy. Dotyczy to w szczególności nieanatomiczności w fan artach, gdzie według niektórych, jeżeli kreska nie jest serialowa, to znaczy, że rysunek ma zawaloną anatomię. Narysowany obiekt powinien wyglądać harmonijnie i nic nie powinno zaburzać całości. Kiedy, przykładowo za długa szyja zaburza to wrażenie, wtedy mówimy o niepoprawnej anatomii.



Wiele osób zapomina o formie, która powinna być przyjemna i nieobraźliwa. Nawet jeśli praca jest w typie „spalić to”, to zamiast linczować autora radzę pomóc mu dopracować swoją twórczość.

Na końcu naszej wypowiedzi powinniśmy również, w pewien sposób zachęcić rysownika, pisarza, etc. do dalszego tworzenia.

O czym powinniśmy pamiętać?

O indywidualnym traktowaniu i zapoznaniu się z całością dzieła. W innym wypadku należy zaznaczyć, iż komentujemy jedynie jego fragment, nie znając całości.

Inaczej ocenia się bowiem parodię Mary Sue od OCka, opka które całe jest marysuizmem przesiąknięte.

OCek z fanfika, to nie jest typowy OCek, więc jeśli będziemy oceniać zaginioną kuzynkę Celestii, etc., to powinniśmy się najpierw zapoznać z opowiadaniem.

Jak to nierzadko wygląda...

Bardzo często spotykam się z tzw. hejtem. Autorzy obrażani są na każdym kroku, a z pseudokomentarzy leje się jad, błędy wszelkiej maści oraz nieznamość tekstu (szczególnie w przypadku OCków i fanfików).

Ludzie zapominają, że autor może stworzyć co mu się tylko podoba, ponieważ jest to jego wizja. Nam się to podobać, co prawda nie musi, ale wyrażmy swoją opinię w sposób uprzejmy!

Każdy widział chyba „wspaniałe” komentarze typu „Fajno” i „WTF?! Idź z tym w de***u!”. Pierwszy typ, choć nie spełnia roli opinii, jest lepszy od drugiego, ponieważ

przynajmniej pociesza autora, że ktoś jego prace ogląda. Krótkie Hejty natomiast, potrafią naprawdę ugodzić i zdemotywować.

Sprawianie komuś przykrości świadczy o potężnych kompleksach oraz o braku dobrego wychowania. Bądźmy dla siebie miłsi, a świat stanie się lepszym miejscem.

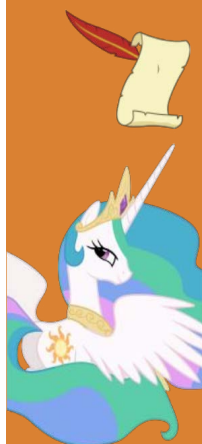
Nie chce mi się

Mnie też się nie chce pisać, ani rysować. Najchętniej całymi dniami grałabym w gry, spała i obżerała się chipsami.

Oczywiście możesz powiedzieć: „To nie twórz”! Pamiętaj jednak, że jeśli rzekniesz tak wszystkim, to wkrótce nie będziesz miał faników do czytania, ani artów do przeglądania.

Pomyśl o tym, ile tracisz, z uwagi na nie skomentowanie obiecującego fanfika, czy dokonania młodego artysty. Chociaż na początku jego dzieła nie są doskonałe, to z czasem mogły przerodzić się w coś wielkiego. Ty jednak wolisz go zniechęcić. Wstydz się!

Każdy człowiek chce być doceniony. I o ile nie łamie zasad moralnych, to powinien. Jednak nawet nagięcie tych filarów w twórczości, powinno być skrytykowane w sposób kulturalny i uprzejmy.



Przegląd kucykowych gadżetów według Kamishy

» *Kamisha*

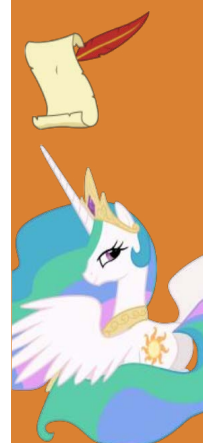
Przypinki, koszulki, breloczki, kubki, figurki z szaszetki, do czesania, interaktywne, stworzone przez fanów... nietrudno się w tym wszystkim pogubić. Kucykowych gadżetów mamy coraz więcej, jest w czym wybierać, ale co tak naprawdę jest warte uwagi i gdzie to nabyć? W tym felietonie postaram się przybliżyć wam trochę ten temat i pomóc w wyborze odpowiedniego dla siebie 'bajeru'.

Porozmawiamy na początek o przedmiotach, które można w dowolny sposób dopasowywać do siebie: swojego gustu, potrzeb oraz kieszeni; mam tu na myśli wszelkie gadżety typu koszulki, kubki czy przypinki robione na zamówienie. Jak powstają, skąd je wziąć? Spieszę z wyjaśnieniami, i od razu zaznaczam, że tekst będzie trochę „łopatologicznie” napisany, żeby każdy, bez względu na wiek i doświadczenie w tych sprawach, mógł sobie poradzić.

Przede wszystkim, do ich wykonania potrzebna nam jest grafika, którą chcielibyśmy umieścić na wybranym towarze. Mamy w tym temacie pełną dowolność - nie jesteśmy skazani na nie do końca dobrze dobrane wektory, które producenci uznali za najbardziej atrakcyjne i niestety często szablonowe bądź błędne, co wyjątkowo irytuje prawdziwych fanów. Przeglądając internet, w szczególności galerie takie jak DeviantArt, możemy znaleźć setki ilustracji, wektorów i gotowych projektów, których artyści użyczają innym fanom za darmo. **Pamiętaj, zanim użyjesz czyjejś grafiki, upewnij się, że jej twórca zgadza się na jej wykorzystanie!**

Jeśli już jesteś zdecydowany na konkretne wzory i są one w dobrej rozdzielczości (jest to szczególnie ważne przy wybieraniu grafiki na koszulkę), możemy poszukać firmy, która zajmuje się wykonywaniem interesujących nas gadżetów. Tutaj możemy wejść na największą polską platformę aukcyjną, jaką jest Allegro, i wpisać słowa kluczowe: kubek, przypinka, koszulka itp. Aby przebić się przez masę rzeczy, które nas nie interesują, możemy zawęzić zakres poszukiwań poprzez dodanie słów kluczowych z gwiazdką. Przykładowo: zwrot "koszulk* tw* nadruk*" wyszuka nam wszystko, co zawiera w sobie te części wyrazów, niezależnie od ich końcówki. Czyli znajdzie nam zarówno "koszulki z twoim nadrukiem", jak również "koszulka - twój nadruk" - teraz już nie musimy zastanawiać się, jak sprzedawca zatytułował swoją aukcję.

Gdy serwis wyrzuci nam kilka propozycji, musimy zastanowić się, ile pieniędzy chcemy przeznaczyć na nasz gadżet. Metody wykonywania, jakość, a co za tym idzie - ceny - są przeróżne. Jeśli nie zależy



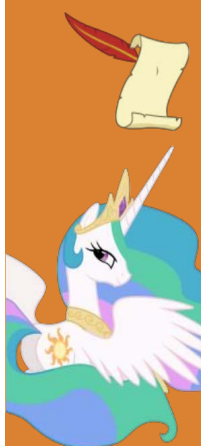


nam, aby przedmiot był szczególnie trwały (za jakiś czas przecież grafika może nam się znudzić), możemy wybrać tańszą opcję. Osobiście polecam wybierać firmy z kategorii średniaków - ani najdroższe, których ceny czasem mogą przewyższać jakość, ani najtańsze, bo towar może nas rozczarować i zbyt szybko się zniszczyć. Warto też zwrócić uwagę na ceny większej ilości sztuk - często sprzedawcy oferują rabaty przy kupnie kilku/kilkunastu przedmiotów. Może ktoś ze znajomych też chciałby sobie zamówić jakiś gadżet i razem wyjdzie wam tańiej? Zawsze też można spytać sprzedawcę o rabat, nawet jeśli nie wspomniał o nim w treści aukcji. Czasem można się pozytywnie zaskoczyć! Pamiętajcie, że sprzedający to nie roboty i im też zależy na Waszym zadowoleniu. Teraz, gdy mamy już wybrane wszystko, co jest nam potrzebne, dokonujemy transakcji.

Jeśli jednak nie chce Ci się zbyt szukać, grzebać i przez to wszystko wyżej opisane przechodzić, zawsze możesz wybrać stronę, na której oferowane są już gotowe wyroby z nadrukami. Wtedy jednak nie zawsze mamy wtedy pewność, że artysta zgodził się na wykorzystanie jego grafiki. Jednakże ta forma zakupu ma jedną sporą zaletę - wygodę.

Mam nadzieję, że rozjaśniłam nieco ten temat i pomogłam niezaznajomionym lepiej ogarnąć, z czym to się je. Powodzenia!

Masz pytania odnośnie figurek i gadżetów? Chcesz, żebym opisała jakieś zagadnienie? Pisz na kamisha1987@yahoo.co.uk!



Historia Equestrii cz. 3

Era Księżniczek

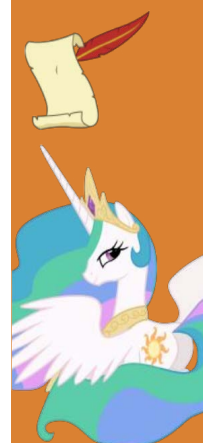
» *Scotaller*

Kończąc serię rozpoczętą przed kilkoma numerami pisma, chciałbym przybliżyć rys historyczny czasów, gdy Equestrią władała przynajmniej jedna księżniczka alikorn.

Choć wielu zapalonych widzów MLP mogłoby uznać, iż rzeczony okres nie ma przed nimi żadnych tajemnic, radziłbym przemóc niewiarę i nie rezygnować z lektury po zapoznaniu się ze wstępem. Nie wykluczone, że epoka tak starannie wypełniana przez twórców serialu i uzdolnionych fanów również nie przebiegła do końca tak, jak powszechnie utrwaliło się to w naszej pamięci.

Ponieważ wraz z każdą kolejną częścią docieramy do czasów coraz bardziej oświeconych, artykuł ten będzie mógł w znacznie większym stopniu operować datami oraz przedstawiać fakty, zamiast opierać się na

przypuszczeniach. Wiadomo zatem, iż królewskie siostry Celestia i Luna objęły panowanie w Equestrii za sprawą obalenia tyranii Discorda niedługo przed rokiem -1000 (jeśli za rok „0” przyjmujemy pierwsze przybycie Twilight Sparkle do Ponyville). Wkrótce po tym wydarzeniu w podobnie bezceremonialny sposób ukrociły rządy króla Sombry nad Kryształowym Królestwem, z dobrze znanych nam względów nie mogąc już jednak włączyć jego ziem pod swoje panowanie. Następnie przez pewien okres zdołały nawet władać państwem kucyków wspólnie, jako Księżniczki Dnia i Nocy, póki nie stało się to, co stać się musiało i ambicje młodszej z siostr doprowadziły do odrzucenia tego stanu. Kiedy to nastąpiło? Niestety brak nam kanonicznych informacji mogących sprecyzować długość obowiązywania solarno-lunarnego dwuwładzy. Przyznaję, że przypadł mi do gustu pomysł z anima-



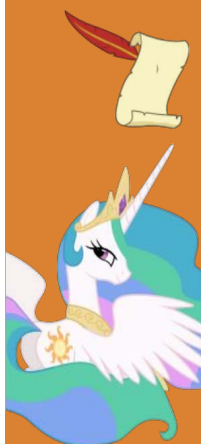
cji fanowskiej pt. Snowdrop, gdzie kucyki gościły swoje księżniczki podczas obchodów setnej rocznicy ich wstąpienia na tron. Mając jednak przekonanie o słuszności datowania buntu Luny na równo -1000 rok, logika podpowiada, że okres ten musiał być znacznie krótszy.

Bez wątplenia w sprawiedliwej i bezpiecznej Equestrii musiało dziać się coś złego, skoro księżniczka dotychczas walcząca wiernie u boku swej starszej siostry została sprowokowana do postawienia się jej. Do niedawna, gdy naszą wiedzę w tej kwestii musieliśmy opierać wyłącznie na informacjach z prologu pierwszego odcinka serialu, jedynym wytłumaczeniem była ambicja klaczy, mającej za złe poddanym, iż nie celebryją jej nocy podobnie jak dnia Celestii, przez co chwała należna obu władczyniom ograniczała się tylko do jednej. Spór ten przywodził na myśl przede wszystkim wiecznie niestabilną sytuację w panteonie bóstw greckich, gdzie władanie nad większą częścią świata przypadło w drodze losowania najmłodszemu z boskiego rodzeństwa Zeusowi, powodując rozczarowanie oraz izolację jego starszych braci - Hadesa i Posejdona. Nowe światło na sprawę rzuciły dopiero dwa pierwsze odcinki czwartego sezonu serialu, w których możemy usłyszeć słowa Luny tuż przed transformacją w Nightmare Moon, o przymusie tolerowania innych kucyków „grzejących się w blasku jej [Celestii] drogocennego światła”. Wyowiedź tą można interpretować dosłownie, potwierdzając to co było nam znane już wcześniej, jak również doszukując się w niej pewnych niuansów, np. sprzeciwu wobec rosnącej pozycji dworu królewskiego, a więc bogatych kucyków otaczających Celestię, korzystających ponad miarę na przywilejach jakimi ich obdarzała. Niewykluczone, że dzięki własnej sieci wpływów mógł on wywierać bezpośredni wpływ na władczynię, tak jak wielokrotnie miewało to miejsce w naszym świecie pod każdą szero-

kością geograficzną, nierzadko przyczyniając się do upadku całych królestw (dobrym przykładem jest choćby Polska królów elekcyjnych). Trudno zatem nie doszukiwać się w działaniu lunarnej księżniczki garści szlachetnych intencji.

Podwójny odcinek Princess Twilight Sparkle, którego premierę większość Bronies gorączkowo odliczała jeszcze nie tak dawno temu, rozwiął przy okazji znacznie więcej domysłów i mitów pokutujących w fandomie. Na przykład, poświadczając, iż nigdy nie było czegoś takiego jak „panowanie Nightmare Moon”. Sama przemiana w Księżycową Czarownicę odbyła się w sposób spontaniczny, będąc pewnym zaskoczeniem nawet dla samej Luny, zaś słynne wygnanie na księżyc nastąpiło tuż po tym, poprzedzone jedynie krótkim pojedynkiem z Celestią i zaopatrzeniu się przez władczynię w Elementy Harmonii. Dalsze tysiąc lat przebiegać miało dla Pani Słońca pod znakiem żalu z powodu podjętej decyzji oraz obowiązku radzenia sobie na co dzień z ciężarem aż dwóch ciał niebieskich. W wyniku zmian oraz uformowania się porządku, którego przedłużenie widzimy od pierwszych chwil MLP:FiM, zapoczątkowana została nowa epoka, dla kontrastu z przeszłością zasługująca na miano ery klasycznej.

Kolejny akapit poświęcić chciałbym zagadnieniu o sporym znaczeniu historycznym, rzadko jednak traktowanemu z należytą uwagą. Chodzi mi o przybyszów z zewnątrz, istoty nie będące kucykami, których los w ten czy inny sposób związał się z Equestrią. Jak mógł przebiegać proces ich aklimatyzacji? Aby jakiegokolwiek państwo mogło wydawać się obcokrajowcom atrakcyjne i warte odwiedzenia, powinno zapewnić istotom je zamieszkującym w pierwszej kolejności poczucie bezpieczeństwa, godne warunki życia i rozwój cywilizacyjny. Można zatem przypuszczać, iż obce stworzenia zaczęły odwiedzać przyjazną Equestrię w



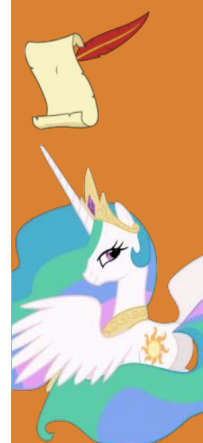


celach handlowych, naukowych czy osadniczych jeszcze na długo przed panowaniem Discorda. Jeszcze bardziej prawdopodobne jest to, że gdy Draconequus położył łapska na krainie kucyków, każdy, kogo ojczyzna leżała poza jej granicami, uciekał do swoich pobratymców, gdy tylko na własnej skórze przekonywał się, jak dokuczliwy potrafi być chaos.

Politykę zacieśniania kontaktów z innymi gatunkami inteligentnych stworzeń znacznie dłużej zdołało utrzymać Kryształowe Królestwo, czego dowodem są statuy gryfów wzniesione przy wejściu do tamtejszej biblioteki, pozostawione nawet za panowania króla Sombry. Fakt, że wybudowano je akurat przed budynkiem uchodzącym za skarbnicę wiedzy, świadczy o posiadaniu szacunku dla przedstawicieli tej opierzonej rasy i utrzymywaniu z nimi co najmniej wymiany naukowej (być może przyczynili się oni do ufundowania biblioteki?). To każe wyjść nieco w przód i postawić pewne interesujące pytanie: dlaczego gdy Mane 6 po raz pierwszy przekracza granicę zaklętego na ponad 1000 lat Królestwa, nie zastaje tam żadnych innych istot prócz kryształowych kucyków? Najprawdopodobniej po

swoim dojściu do władzy Sombra umożliwił im masowe opuszczenie granic swego kraju lub nawet sam nakazał ich wygnać.

Świat kucyków sprzed tysiąca lat bynajmniej nie był jednorodny. Zabawna rzecz, ale porównywanie widoczków z odcinków o Kryształowym Królestwie do retrospekcji z pokonania Discorda w Princess Twilight Sparkle przypomina jednoczesną analizę zdjęć z Korei Północnej i Korei Południowej. W czasach gdy kuce o kryształowym umaszczeniu miały chodniki z marmuru i działające lampy uliczne (a tego brak nawet u nas), ich equestriańskie odpowiedniki pomieszkowały w prostych chatkach z patyków. Dopiero po wprowadzeniu nowego ładu przez Księżniczki obcokrajowcy znów mogli mieć po co przyjeżdżać w te strony. Wiedza i zdolności przedstawicieli takich ras jak minotaury czy gryfy mogły okazać się bardzo pomocne przy modernizacji kraju kucyków do stanu znanego z czasów Mane 6. No dobrze, ale co w takim razie z osłami, bizonami i krowami, które, jak wiadomo, zamieszkują później tereny od Los Pegasus po Manehattan na równi z kucykami? Śmiem twierdzić, że są to rdzenni mieszkańcy tych ziem, mieszkają



na nich na długo przed wielką migracją kucyków opisaną w odcinku Wigilia Serdeczności. Dodatkowo tam, gdzie kucyki i osły zamieszkują obok siebie, po niespełna roku mają zwyczaj pojawiać się muły.

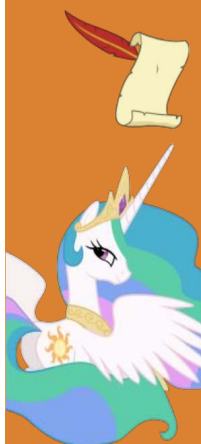
Rządy samotnej Celestii przebiegały w miarę stabilnie, a przynajmniej nic nie wskazuje na to, by mogło być inaczej. Ustrój, którego trwałości pilnowała, należy określić jako oświeconą monarchię wolnorynkową. Życie toczyło się odtąd nieśpiesznym rytmem, w przywiązaniu do panującego porządku świata i szczególnym poszanowaniu dla tradycji. Pamięć o starych czasach ustąpiła miejsca legendom i rytuałom, wplatanym w obchodzone święta (jak Nightmare Moon pożerająca dzieci w Noc Koszmarów). Ponieważ zwyczaje Equestrian nie zmieniały się z dnia na dzień, różnice pomiędzy dzieciństwem Babci Smith a główną osią fabularną serialu, oddalonymi od siebie o jakieś 150 lat, 2 są wprawdzie zauważalne, lecz tyczą się głównie spraw błahych, jak szczegóły ubioru czy uczesania. Z rodowodem wspomnianej klaczy łączy się zresztą pewne wydarzenie, które z pozoru nie byłoby istotne, jednak nabiera nowego znaczenia w odniesieniu do przyszłych wypadków – założenie miasteczka Ponyville. Ta niewielka, przez dziesięciolecia niewyróżniająca się niczym niezwykłym osada na granicy lasu Everfree miała zostać świadkiem wielu niezwykłych wydarzeń zapoczątkowanych pewnymi obchodami Letniego Święta Słońca...

Tym sposobem docieramy do miejsca, gdzie tak naprawdę rozpoczęła się cała historia. Jak usilnie starałem się wykazać w trzech częściach mojego wywodu, nie był to w żadnym wypadku początek chronologiczny. Dalsza historia jest wszystkim doskonale znana, ponieważ stanowi nic innego jak scenariusze odcinków serialu My Little Pony – Friendship is Magic. Z tego powodu nie uważam za konieczne ich opisywać. Wy-

mienię pokrótce jedynie te elementy ekspozowane w fabule, które miałyby szczególne znaczenie dla Equestriańskiego historyka. A wiadomo, że nie będzie to ani Spike piekący ciasto na klejnotach ani dzień, gdy Applejack zatrzała Pinkie Pie babeczkami ani nawet kolejne Equestriańskie Igrzyska.

Zaskakujące może być to, że wcale nie ma ich wiele. Za pierwszy i najważniejszy uchodzić powinien bez wątpienia jednodniowy powrót Nightmare Moon, łącznie z jej przemianą zwrotną w Księżniczkę Lunę – odmienioną, gotową, by pod nadzorem Celestii ponownie przejąć odpowiedzialność za nocne niebo. Nieistotna pozostała natomiast Wielka Gala Galopu, a także – o dziwo – powrót Discorda oraz inwazja Changelingów na Canterlot. Były to bowiem wydarzenia krótkotrwałe, o bardzo niewielkim zasięgu, a co najważniejsze nie niosące za sobą żadnych stałych konsekwencji na przyszłość. Powstrzymałbym się także od jednoznacznej oceny faktu objęcia przez Mane 6 pieczy nad Elementami Harmonii. Klacze obejmując ich moc w posiadanie przybrały role (jakkolwiek śmiesznie to brzmi) tajnych agentek, a o sukcesach takich osób, z uwagi na atmosferę tajemnicy, przeważnie nie informuje się w publicznych mediach ani nie naucza w podręcznikach do historii.

Paradoksalnie, to krytykowany przez większość fandomu sezon trzeci przyniósł szczególnie wiele wydarzeń istotnych dla rozwoju Equestrii. Wliczyć w to należy z pewnością powrót na mapy Kryształowego Imperium oraz objęcie go protektoratem przez większego sąsiada poprzez obsadzenie jego tronu członkami equestriańskiej rodziny królewskiej. Wybranie niedługo później Królestwa na miejsce organizacji kolejnych Igrzysk jest zdarzeniem prestiżowym, podkreślającym jedność tej krainy z innymi ziemiami kuców, nie zasługującym jednak na więcej niż krótka wzmianka w

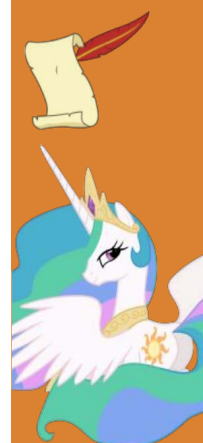


kronikach. No, chyba że wydarzy się podczas nich coś wielkiego, o czym jeszcze nie wiemy. Ważne historycznie jest bez wątpienia obłąskawienie byłego władcy kucyków – Discorda – i przekonanie go, by służył swoją magią dobru innych istot pod nadzorem Celestii. Oznacza to niewątpliwe umocnienie się państwa, coś jak zdobycie Wunderwaffe, broni atomowej, bądź potężnego sojusznika przez jedno ze światowych mocarstw. Pozostaje tylko czekać, czy nie wykorzystają go wkrótce w jakimś podniosłym celu. Wreszcie, istotnie znaczenie zarówno polityczne, jak i wizerunkowe posiada wyniesienie Twilight Sparkle, najwierniejszej uczennicy władczyni, do postaci kolejnej Księżniczki, a zatem (nie oszukujmy się) naznaczenie jej jako przyszłego przywódcy Equestrii. A teraz przypomnijmy sobie, jakie emocje budziły niedawne zaślubiny brytyjskiej młodej pary i narodziny jej potomka... Ich wpływ na rządy z pewnością będzie symboliczny, natomiast Księżniczki Twilight niekoniecznie!

Niczym niezwykłym jak dotąd nie zabłysnął sezon czwarty. Rozrośnięcie się lasu na prowincji to sensacja co najwyżej dla

gajowych i Super Ekspresu. Zniknięcie rządzących na okres kilku godzin i zostawienie po nich sporego zamieszania zdarza się w Polsce częściej niż raz w tygodniu. Czym jeszcze uraczą nas nowe odcinki, na chwilę obecną nie wiadomo.

Tym optymistycznym akcentem kończę tę mini serię w nadziei, że czas, jaki poświęciliście na zapoznanie się z nią, nie zostanie uznany za stracony. Kto wie, być może próba ustalenia chronologii i doprecyzowania niuansów serialu pod kątem historycznym zainspiruje kogoś do własnych badań, albo posłuży za wskazówkę twórcom fanfików? W końcu historia, przy pewnej dozie odpowiedniego podejścia, potrafi być prawdziwie fascynująca.



Zniczulica w wersji Brony

» *Linds*

Fandom Bronies oparty jest na kucykach. Na serialu, którego mottem jest „Przyjaźń to magia”, a wedle pewnej niemałej grupy ludzi również „Love & Tolerance”, czyli „Kochaj i Toleruj”. Na ponymeetach i konwentach widzi się tylu ludzi wesołych, przyjacielskich, wręcz głodnych naszej przyjaźni.

Wydawałoby się więc, że to idealna grupa społeczna, która wyróżnia się pozytywnie na tle szarego społeczeństwa. Grupa społeczna mająca szanse na odmienienie świata. Jak jednak pokazało pewne niedawne wydarzenie, opis ten pasuje może do wszystkich grup Bronies na Ziemi, ale w przypadku Polski, jest to stek bzdur.

Miesiąc temu cały świat naszego fandomu obiegrała informacja na temat Michaela Morones - 11-letniego chłopca z USA, który próbował popełnić samobójstwo. Niby nic specjalnego, w końcu każdego dnia ktoś kończy w ten sposób swój żywot. Co w tym więc takiego niezwykłego?

Niech podniosą rękę ci, którzy dokładnie tak się teraz poczuli. Chwila... chwila... No, ładny las rąk tu widzę! Tylko bić brawa!

Teraz powtórzmy eksperyment dodając parę smaczków do tamtego newsu. Jedynastolatek to wierny Brony, którego ulubionym kucykiem jest Pinkie Pie. Identyfikował się z nią m.in. z powodu tego, że z powodu ADHD chłopiec sam był hiperaktywny. Nauczony przez wuję, by być dumnym z tego, kim się jest, chłopak nie bał się pokazywać, że jest Bronym.

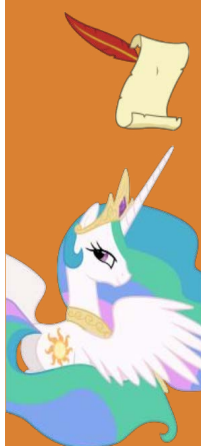
Powodem jego próby wtargnięcia na swe życie był fakt, że chłopak za swą pasję był prześladowany w szkole.

Niech teraz rękę podniosą ci, którzy dalej mają na to wywalone. Chwila... chwila... no brawo, wciąż duży las rąk, niewiele mniejszy od poprzedniego. Cytując papugę mojej współlokatorki: Pięknie, pięknie. Brawo, brawo!

Chłopiec w ostatniej chwili został odratowany. To wydarzenie odcisnęło mocne piętno nie tylko na zdrowiu i psychice chłopca, który obecnie przebywa na pediatrycznym oddziale intensywnej terapii z racji poważnego uszkodzenia mózgu, serca i płuc. Niedoszła próba samobójstwa odbiła się również mocno na jego rodzicach, którzy jak twierdzą, bardzo troszczyli się o swojego syna i starali się go wspierać za każdym razem.

Niedługo potem okazało się, że jest jeszcze szansa, by doprowadzić chłopca do stanu prawie idealnego. Prawie, ponieważ niestety Michael do pełnego zdrowia już nigdy nie wróci. Jak to jednak w życiu bywa – leczenie drogie, a typowej średnio zamożnej rodziny zazwyczaj nie stać na nie. Poproszono więc fandom Bronies o pomoc, a ci zorganizowali maraton kucykowy, z którego dochód przeznaczony był na pomoc rodzinie Morones.

Przy tej okazji Polscy Bronies bardzo pięknie pokazali, jak bardzo Bronies, przynajmniej ci nasi rodzimi, są przeceniani. W mediach, nawet polskich, co jakiś czas pojawia się propaganda naszego fandomu dająca nam jak najlepsze świadec-





two, a co się dzieje w międzyczasie? W międzyczasie nasi rodacy po przeczytaniu informacji o przypadku Michaela, podzielili się na 3 grupki.

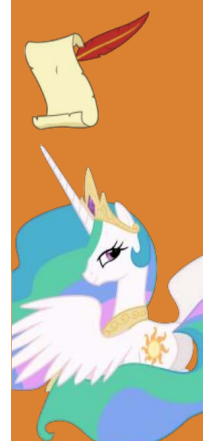
Pierwsza grupka – maruderzy. Po co mają pomagać temu jednemu człowiekowi, skoro wielu innym samobójcom się w ogóle nie pomaga? Po co mają pomagać biednemu chłopcu, skoro im nikt nie pomaga? Życie nigdy nie było, nie jest i nie będzie sprawiedliwe, tak więc pomoc nigdy nie dotrze do każdego, kto jej potrzebuje. Wynika to albo ze środków pieniężnych, albo z wyczerpania możliwości, jednakże najczęstszym powodem jest brak prośzenia o pomoc. Nikt nie lubi pomagać nikomu na siłę, szczególnie jeśli osoba potrzebująca nie jest kimś dla nas szczególnym. Plus wielu ludzi potrzebujących pomocy po prostu siedzi cicho. Chcecie pomocy? To o nią poproście. Tu często jednak ludzi hamuje m.in. strach, kwestia honoru i myślenie o samodzielności.

Druga grupka – hejterzy, którzy nawet nie pomyślą o tym, że niedoszłym samobójcą było dziecko, tylko z góry traktują je jak dorosłego albo żartują sobie z tematyki samobójstwa. Padają wówczas teksty typu „Racja, za słaby był, niech ginie”. Szczególnie mnie to uderzyło, jak usłyszałem tego

typu teksty z ust pewnych studentów psychologii...

Ja rozumiem i popieram ideę twardego wychowania, by chłopak wyrósł na mężczyzną i rozumiem, że z punktu widzenia osób mających 18-25 lat problem bycia wyśmiewanym, czy prześladowanym (Ciekawostka- żaden z artykułów o Michaelu nie podaje formy nietolerancji wobec chłopca, jeden artykuł wspomina o wyśmiewaniu i dowolnie interpretowanym stwierdzeniu „Powodowanie, by się czuł źle z tym kim jest”) jest niczym w porównaniu do prawdziwych problemów ludzi prawdziwie dorosłych. Jednakże ludzie, to jest jeszcze dziecko. I wy oczekujecie od dziecka, który jeszcze jest przed fazą gimnastyki, żeby miało mentalność osoby około dwudziestoletniej?!

Osoby z tej grupki to osoby niepoważne, które albo nie pojmują pewnych spraw, które zapomniały o pewnych sytuacjach z ich życia, albo po prostu pisali takie hasła dla zaszpanowania przed innymi. Nie zdziwi chyba nikogo to, że taka sytuacja miała miejsce przede wszystkim na osławionym niechlubnie Bronies Polska, gdzie mimo starań administracji i wytępienia dużej ilości gimnastyki, wielu jest tam jeszcze ludzi co najmniej niedojrzałych. Tacy swoim zachowaniem powodują jedynie, że ta grupa nie



może pełnić roli reprezentatywnej Polskich Bronies na arenie międzynarodowej, ponieważ za taką grupę to jedynie można czuć wstyd.

Trzecia grupka to osoby, które albo olały sprawę, albo ewentualnie coś pomogły, ale nie ujawniły się. Czemu? Typowa bierność Polaków. „Jakoś to będzie”, „lepiej się nie wychylać”... Potem wszyscy się dziwią, że ten kraj zmierza tam, dokąd zmierza.

Co jest najbardziej zastanawiające, to że większość ludzi z pierwszych dwóch gruppek to osoby, które przed wejściem do fandomu, albo jeszcze nadal obecnie są – tu przepraszam za ostre stwierdzenia, ale lubię nazywać rzeczy po imieniu nawet, jeśli mówię o osobach, które lubię – miernotami życiowymi.

Spokojnie, sam się do nich w pewnym stopniu zaliczam :)

W końcu trudno znaleźć w fandomie kogoś, kto przy okazji zapoznawania się z kucykami nie miał jakichś problemów emocjonalnych. Jedni nie mieli przyjaciół i byli forever alone'ami, drudzy nie mieli dziewczyny lub leczyli rany po niedawnym upadku związku. Duża część polskich bronies to osoby, które przynajmniej raz były w szkołach wyśmiewane, upokarzane, tępione z różnorodnych powodów. I jestem gotów się założyć chociażby o swoją nerkę, że nie jeden z polskich bronies choć raz myślał o popełnieniu samobójstwa.

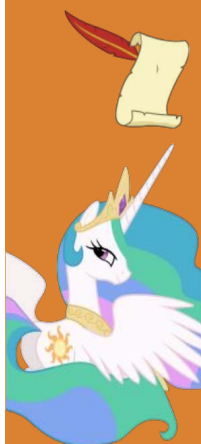
Skąd więc taka hipokryzja łączona ze znieczulicą? Skąd tyle głosów nienawiści wobec biednego dziecka?

Moim zdaniem to typowa polskość, typowa polska zawiść i chęć świecenia przed tłumem. „Mi nikt nie pomógł, czemu więc mam pomóc komuś innemu?”. Co jak co, ale Polacy mimo słynięcia z gościnności, często wydają się być jednak jednym z najbardziej

egoistycznych narodów na świecie i ta gościnność częściej wynika z myśli „Ugoszczę go, to on mi się potem odwdzięczy i też mnie ugości”. „Zaproszę go na wesele/chrzest/przyjęcie, bo potem ten mnie nie zaprosi”. Nic tylko my, nasza martyrologia, powszechny płacz, jak to u nas źle i niedobrze – nawet w fandomie, w końcu nie jeden, w tym ja tutaj i teraz, udowadniamy za wszelką cenę, jak to za granicą fandom jest wspaniały - a Ukrainę to już totalnie olejmy, bo to nie nasza sprawa!



Nie będę ukrywał, że skusiłem się na napisanie tego felietonu, ponieważ się wkurzyłem takim obrotem sprawy w Polsce. Sam wiem jak to jest stracić bliską osobę poprzez śmierć samobójczą i zdaję sobie jak duży jest ten ból, który odczuwa rodzina Morones. Szczególnie jeszcze, gdy ma się okazję zobaczyć na własne oczy ludzi, którzy do tej sytuacji doprowadzili. Rodzice chłopca widzieli tamtych drani – tutaj poważnie, aż się powstrzymałem od użycia mocniejszego określenia – w szkole syna, w autobusie szkolnym, czy nawet na mieście. Ja miałem okazję widzieć bardziej bezczelną opcję – na pogrzebie, jeszcze perfidnie się śmiejącym rodzinie zmarłego w twarz. Stąd wbrew pozorom – ponieważ, chociaż-



by na MLP Polska, nie raz zdarzało mi się pokazać od strony nieczułego drania – tego typu sprawa potrafi ruszyć.

Ależ to ironiczne w człowieku – dopóki tego nie zazna w swoim życiu, ma na takie coś wywalone, często się nawet zaśmieje. Tak, uważam, że osoby hejające Michaela nie miały po prostu samobójcy w swoim bliskim otoczeniu, dlatego są tacy mocni w gębie.

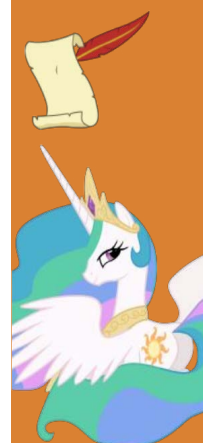
Od razu zaznaczam, że ten artykuł nie ma na celu żalenia się. Ma na celu otworzyć niektórym oczy.

Wielu ludzi, którzy nie mieli do czynienia z przypadkiem samobójstwa myślą, że to idzie od tak wyłapać i ot, tak temu zapobiec. Większej bzdury nie słyszałem! Jeżeli ktoś zechce się zabić, to logicznym chyba jest, że będzie chciał się z tym jak najlepiej ukryć, bo jeszcze mu ktoś zechce przeszkodzić i zamknąć w pokoju z miękkimi ścianami. Oczywiście, idzie zauważyć pewne

symptomy, np. człowiek jest wiecznie przybity itp., ale to są sporadyczne przypadki, a część z nich, jak się spytacie „Słuchaj, co się dzieje... ?” to i tak będzie starała się wam wmówić, że wszystko jest w porządku. Nawet jeżeli taka osoba powie, że coś jest nie tak, często powiedzą to w taki sposób, który pozostawia wrażenie „Przejdzie mu za niedługo”.

Na tym zakończę tę część tekstu. Nie chodzi o to, bym was nauczał na temat psychologii samobójcy i sposobu na uratowanie go. Chodzi o fandomową hipokryzję.

W takich chwilach człowiek się aż zastanawia, jak to jest, że polscy Bronies chętnie biorą udział przykładowo w licytacjach charytatywnych na ponymeetach, a trudno im, podczas nerdzenia w LoLa, Minecrafta, czy w inne złodzieje, uruchomić w tle, z wyłączonym głosem livestreama, by swoją obecnością przekazać wsparcie rodzinie potrzebującej pomocy. Odpowiedź nasuwa się sama. Polak, by pomóc komuś obce-



mu, musi mieć zaoferowane coś w zamian. Trudno znaleźć kogoś, kto sam z siebie wrzuci pieniążka lub coś zrobi charytatywnego, jeśli nie dostanie chociażby durnego serduszka WOŚP-u do szpanowania w towarzystwie lub pomoc nie oznacza kupienia czegoś fajnego na licytacji.

I to jest smutne.

Z tego miejsca chciałbym pochwalić organizatorów zbiórek charytatywnych, licytacji i innych form pomocy innym. Tacy udowadniają, że jeszcze w polskim fandomie idzie znaleźć ludzi będących faktycznie inni, niż szare społeczeństwo. Oczywiście jeśli by się chciało, można byłoby szukać na siłę kwestii dajmy na to politycznych, czy tam wizerunkowych, ale walić to. Samo to, że takie inicjatywy jeszcze w polskim fandomie są, jest dobrą wiadomością, bez względu na okoliczności.

Jako ciekawostka, kiedyś polscy Bronies i Pegasis potrafili się zebrać i przykładowo pójść grupowo oddać krew. Obecnie nawet i takich inicjatyw brak.

Na koniec takie małe podsumowanie. Polscy Bronies chętnie gadają o Love & Tolerance, o chęci pomagania innym. Wręcz szczycą się tym, jaki to nasz fandom nie jest dobroduszny!

Moi drodzy. Ogarnijmy wpierw nasze tył-

ki i pomóżmy wpierw samym sobie, potem zaczniemy pomagać innym i dopiero wtedy zaczniemy pchać się do znajomych, mediów itd. ze stwierdzeniem, że fandom Bronies jest światłem nadziei wśród szarej społeczności, ponieważ póki co na ten moment pomijając małą grupkę ludzi w naszym fandomie, jedyne czym się różnimy od społeczeństwa jest uwielbienie do kucyków oraz twórczość, która od pewnego czasu coraz bardziej nakierowana jest na zarobek. Nic więcej.

PS. Dla zakończenia wątku Michaela Morones. Po akcji charytatywnej utworzono specjalny fundusz dla chłopca. Jeden z głównych kierowników firmy Play Team Trivia wpłacił na ten fundusz 500\$ z własnej kieszeni. Oprócz tego powstała fundacja Michael Morones Foundation, z której środki są przeznaczone na leczenie urazu mózgu i zapobieganie przemocy szkolnej.

Chłopiec 7 lutego zaczął sam oddychać. Niestety nie dotarłem do informacji – bardziej z braku czasu, niż z problemów z dostępnością – na temat ilości zebranych funduszy na pomoc jego rodzinie.

Nie popieram osobiście ruchu jego rodziców z założeniem bloga, na którym informują o każdym najmniejszym fakcie w walce o zdrowie syna, ale z drugiej strony blog umożliwia wielu ludziom wspieranie rodziny Morones.



Bashfire – Seeds of Discord

» *Fudi*

Powiem szczerze, że nieczęsto sięgam po ten gatunek muzyki. Kawałki orkiestrowe i ogółem muzyka klasyczna to totalnie nie mój klimat, jednak najnowszy album Bashfire'a zwrócił moją uwagę ze względu na złamanie stylu poprzez wprowadzenie wstawek z muzyki elektronicznej.

Na całość składa się 6 autorskich utworów i 4 wersje instrumentalne. Bardzo ładnie skomponowane piosenki orkiestrowe z przepłatanymi tu i ówdzie motywami z muzyki elektronicznej – najkrótszy możliwy i najbardziej trafny opis tego krążka. Byłem pod wielkim wrażeniem wokali, które są wykonywane przez takich artystów jak: Rav, Taylor Rose, Memj0123 i Meredith-Sims. Chórki oraz poszczególne arie nagrane są bardzo przyzwoicie i stanowią swoisty miód na uszy. Mnie słuchało się ich z wielką przyjemnością. Głosy są bardzo czyste i wyraźne, bez problemu idzie zrozumieć „co autor miał na myśli”.

Na co natknemy się kupując album? Pierwszy kawałek, od którego nazwę wzięła cała płyta (Seeds of Discord), przypominał mi arię w wykonaniu Divy Plavalaguny w filmie „Piąty element”. Elegancki kawałek, szybko wpadający w ucho. Następnie mamy kawałek "Welcome to Chaotix", w którym bardzo fajną impersonacją Discorda wykonał Rev. Gdyby nie to, że jest wymieniony w opisie piosenki, to mógłbym przysiąc, że brzmi dokładnie tak samo jak John De Lancie, który podkłada głos pod Discorda w angielskim dubbingu MLP. W tym utworze są idealnie widoczne motywy elektryczne i mógłby on śmiało pojawić się u

jakiegokolwiek innego autora tejże muzyki. "Elegant Nightmare" to trzecia piosenka na naszej liście. W niej głosy użyczyła wspomniana powyżej Taylor Rose. Cóż mogę powiedzieć, klasyka z łagodną elektryką. Idzie tego posłuchać nawet. Kolejną pozycją jest "Critical Failure", tutaj mamy do czynienia z kolei z kawałkiem elektronicznym z wstawkami z muzyki klasycznej. Ładnie połączone, dobrze pomiksowane, brzmi jak soundtrack z filmu przygodowego. Miłe dla ucha pianino + miksy z elektryki i totalny brak jakiegokolwiek tekstu to piąty utwór o tytule "Waves" z tego albumu. Ostatnim kawałkiem na płycie jest "NightShadows", z fenomenalnym wokalem Memj0123. Tej dziewczyny mógłbym słuchać na okrągło; piękny głos, idealna składnia i dykcja. Przez swój śpiew najbardziej kojarzy mi się Enyą. Piosenka sama w sobie bardzo fajna, według mnie najlepsza z całego albumu.

Rzadko mi się zdarza zapędzać w takie zakątki muzyki, ale stwierdzam - ku swojemu zaskoczeniu - że jednak warto. Z początku nie byłem przekonany do tego zestawienia i swoistego połączenia dwóch zupełnie różnych stylów muzycznych, ale ten krążek sprawił mi niemałą niespodziankę i okazał się bardzo dużym pozytywnym zaskoczeniem .



Głębokie pulsujące piękno

Rhythm & Sound „See Mi Yah” i Jah Free „Pillar Of Salt

» Lanoklak

W pewnym muzycznym teleturnieju, po wykonaniu przez jedną z jego uczestniczek piosenki „This Is A Man’s World”, jurorka powiedziała, że tym wykonaniem wokalistka pokazała, w jaki sposób można dać nowe życie pozornie znanym i osłuchanym utworom muzycznym. Idąc tym tropem myślenia należałoby powiedzieć, że płyty, które będę opisywał w tym artykule, pokazują pewną interesującą prawdę.

Dobry producent muzyczny jest w stanie dać utworowi tak wiele nowych żywotów, na ile sposobów potrafi dane dzieło zaaranżować oraz jakie niuanse, smaczki produkcyjne i inne zaskakujące potencjały jest w stanie z niego wydobyć. Wiele również za-

leży od doboru odpowiednich, utalentowanych wokalistów.

Gdyby ktoś wam polecił przesłuchać płytę, na której znajduje się jeden instrumentalny utwór (riddim) z kilkunastoma wokalnymi interpretacjami (wersje), to pewnie część osób zapytałaby: „czy słuchanie takiej płyty może być interesującym doświadczeniem?”.

Jeżeli zaczniecie zastanawiać się nad tym, wiedząc na wstępie, że za produkcję w obu przypadkach odpowiadają wybitni specjaliści od głębokich, pulsująco medytacyjnych, basowych dźwięków to prawdopodobnie wtedy wasza chęć poznania tej muzyki zdecydowanie wzrośnie.



Rhythm & Sound, od lewej: Moritz Von Oswald i Mark Ernestus



Jah Free (Jeff Bertola) to znany brytyjski dubmaster, a Mark Ernestus i Moritz Von Oswald to dwaj niemieccy producenci, którzy po wielu latach komponowania minimal techno m.in. jako Basic Channel, stwierdzili, że czas spróbować czegoś nowego i wyjechali na Jamajkę poeksperymentować z muzyką dub i tamtejszymi pieśniarzami.

Osobom nieobeznanym z gatunkiem muzycznym, jakim jest dub, w pierwszych momentach rzeczywiście może się wydawać, że słuchają w kółko jednego utworu. Jednak po dokładniejszym przesłuchaniu zaczną wyłapywać wspomniane przeze mnie na początku artykułu smaczki produkcyjne np. echa, pogłosy, spowolnienia, podbicia częstotliwości itp.

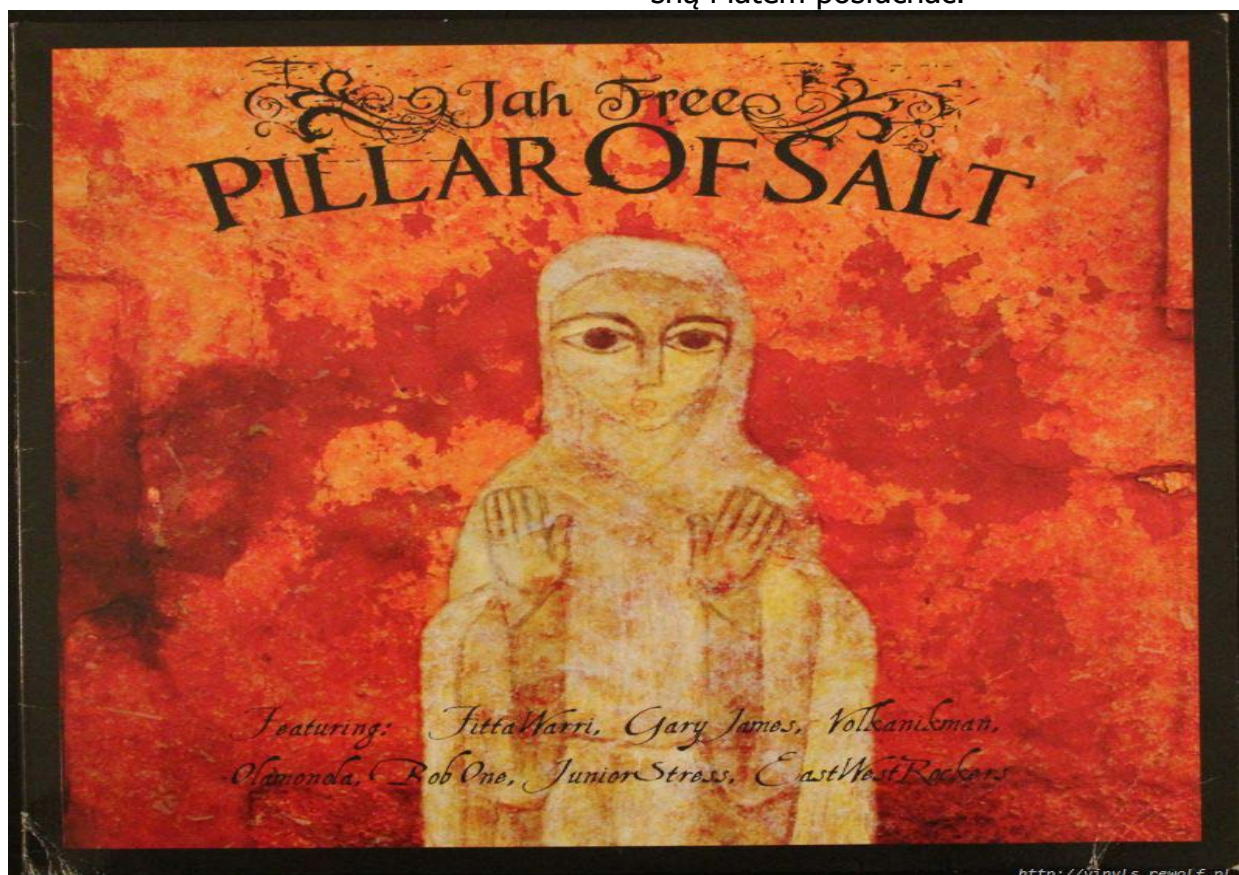
Teksty utworów opisują typowe problemy współczesnego świata z punktu widzenia filozofii rasta. Wokaliści śpiewają m.in. o wyzysku bogatych przez biednych, przemoc, biedzie, ignorancji i hipokryzji polityków, jednocześnie deklarując miłość do Boga, szacunek dla wszystkich żyjących istot oraz uwielbienie modlitwy i sprawiedliwości.

Na płycie „See Mi Yah” usłyszycie wyłącznie wokalistów jamajskich, natomiast na „Pillar Of Salt” śpiewają wykonawcy z wielu stron świata np.: Volkanikman z Niemiec i aż sześciu (!) Polaków: Bob One, Junior Stress, Grizlee i Cheeba z grupy EastWest Rockers, Rastuch, Olamonola (wokalistka Single Dread Soundsystem) oraz Pablopavo (jeden z wokalistów zespołu Vavamuffin).

Przypuszczam, że nie wszystkim z was ten przekaz i niosąca go muzyka przypadną do gustu. Część z was, drodzy Czytelnicy, być może będzie odbierać te utwory jako nudne, monotonne, czy „przymulające.”

Jeśli lubicie, ostre, przesterowane i jazgotliwe dźwięki, to niestety w gatunku dub nie macie czego szukać. Pozostałym melomanom o wrażliwych sercach i otwartych głowach polecam jak najszybsze zapoznanie się z oba albumy, odtworzenie ich na waszym domowym, przeznaczonym do tego celu sprzęcie i podkręcenie głośników do oporu.

W końcu czegoś ciepłego, bujającego i z pozytywnym przesłaniem wypadałoby wiosną i latem posłuchać.



The Elements of Harmony: The Official Guidebook

It was under „E!”

» *Triste Cordis*

W tym wydaniu kącika mam dla Was nie lada gratkę: doskonały przewodnik po serialu autorstwa Brandona T. Snidera.

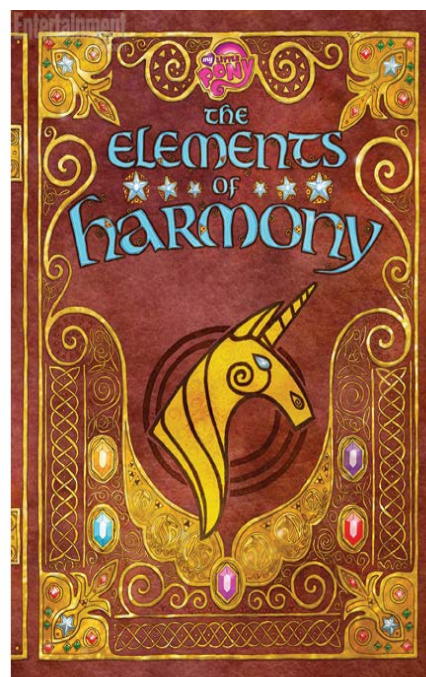
Elements of Harmony to nie tyle książka, w której znajdziemy wciągającą historię, zaskakujące zwroty akcji czy bohaterów o rozbudowanej osobowości, ale przedmiot kolekcjonerski, którego zawartość omówię za chwilę. Każdy miłośnik „zagładania za kulisy” powinien posiadać niniejsze wydanie, tym bardziej, że opracował je Brandon T. Snider, który na swoim koncie ma bestsellerowy przewodnik po świecie trylogii Batmana - „Dark Knight Manual.” Polecam sprawdzenie przykładowych stron na Amazonie. Książka i jej zawartość robią ogromne wrażenie. Ceny nowych egzemplarzy również. Wróćmy jednak do „Elementów...”

Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy się postarali. Twarda okładka, nie licząc niewielkiego logo MLP, jest dokładnie taka sama jak ta z serialu. Podstawowe informacje (autor, wydawnictwo) nie dość, że znajdują się jedynie na grzbiecie, to napisano je niewielką czcionką, co jest kolejnym plusem. Wybrane fragmenty, takie jak napis czy głowa jednorożca zostały polakierowane, co sprawia, że całość wygląda po prostu fenomenalnie. Co jeszcze? Autor zabawił się naszym kosztem umieszczając wypowiedzi postaci w różnych kierunkach. Czasami bez kręcenia książką się nie obejdzie!

Dość gruby, bo aż 255 stronicowy przewodnik wita nas tym, co mogliśmy zobaczyć na początku pierwszego odcinka: rysunkową historią przedstawiającą konflikt

między Księżniczkami. Dopiero po nim znajdziemy standardowy dla książek: tytuł, autora, wydawnictwo oraz spis treści. Całość podzielono na dziesięć rozdziałów oraz dość ciekawy wstęp, w którym to, Lauren Faust odpowiada na pytanie, „dlaczego My Little Pony?”

Pierwszy przedstawia najważniejsze postacie. Opisy są krótkie i pisane z myślą o najmłodszych. Mimo to zawierają nie tylko podstawowe informacje, które zna każdy miłośnik serialu, ale także ciekawostki dopisane przez animatorów czy rysowników. Część z nich, takie jak pierwotne imię Księżniczki Luny znajduje się na niewielkim szkicu, przedstawiającym jej wczesną wersję. Poza tym przy każdej z postaci możemy znaleźć spis odcinków, w których występowały. Niestety zdarzają się wpadki. Dla przykładu - Gummy, według książki pojawia się tylko w: „Party of One” oraz „Just for sidekicks”. Jak widać komuś coś umknęło.





Kolejne rozdziały ukazują lokacje, złoczyńców, zwierzyniec, historię Elementów Harmonii czy najważniejsze miejsca w Equestrii. Nie zabrakło także krótkich komentarzy czy kolejnych szkiców koncepcyjnych. Niektóre, takie jak pierwotna wersja Cloudsdale zaskakują!

Niezbyt potrzebna, ale ciekawie opracowana została lista odcinków, zawierająca nie tylko listy do Księżniczki Celestii, ale często niewielkie grafiki koncepcyjne przedstawiające postaci wraz z krótkim komentarzem. W dalszej części znajdziemy bardzo ciekawy wywiad, z Lauren Faust, w którym zdradzi ona BARDZO ciekawą informację! Wydaje mi się, że dla większości fanów będzie ona zaskakująca.

Każdy miłośnik serialu z pewnością ucieszy się z faktu umieszczenia tekstów wszystkich piosenek. Co więcej, przy wielu z nich pojawiły się komentarze twórców. Po przeczytaniu książki wielu miłośników serialu dowie się, dlaczego w niektórych od-

ciach brakuje piosenek. Odpowiedź jest z jednej strony dość prosta, ale z drugiej zaskakująca. Szkoda tylko, że do przewodnika nie dołączono płyt DVD, dzięki którym młodszy, a być może i starsi fani mogliby sobie pośpiewać. Po przeliczeniu ilości utworów, myślę że w zupełności wystarczyłaby jedna, ewentualnie dwie. A szkoda, bo taki dodatek podniósłby wartość niniejszego wydawnictwa.

Osobiście żałuję, że nie poświęcono całego rozdziału na grafiki koncepcyjne, wczesne wersje postaci i inne tego typu ciekawostki. Owszem, występują tu i ówdzie, ale w śladowych ilościach. Nie o to chodziło. Autor poświęcił też odrobinę miejsca dla Znaczkowej Ligi. Najbardziej spodobało mi się jednak podsumowanie dotyczące trudów dorastania.

Niestety muszę też trochę ponarzekać. Przy opisie pani burmistrz użyto słowa „people”. Lyra by się ucieszyła, ale moim zdaniem powinno być „ponies” bądź „pony

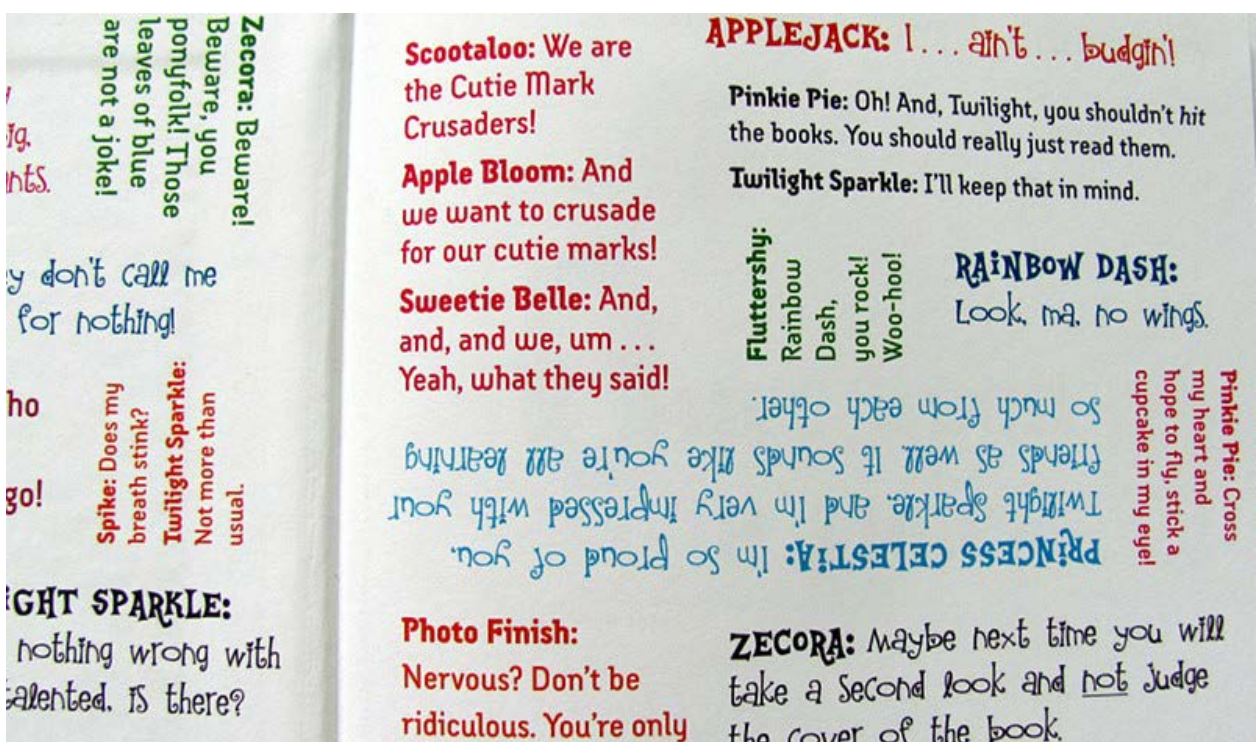


folks". To jednak nic w porównaniu z nazwą ostatniego rozdziału, teoretycznie poświęconego dorosłym widzom. „Friendship FANATICS”. Serio? Fani, dorośli miłośnicy, fandom (marzenie), ale fanatycy? To już przesada! Co gorsza tytuł nie ma absolutnie nic wspólnego z nudnym wywodem autora. Ten krótki rozdział ratują dopiski ekipy odpowiedzialnej za serial, które faktycznie dotyczą fandomu. Niestety, małe wzmianki to za mało, tym bardziej, że autor skupia się na popularności serialu. Ani słowem nie wspomniano o naszej twórczości, ponymeetach, a już na pewno nie udzielono odpowiedzi na pytanie dlaczego w ogóle nie tylko małe dziewczynki oglądają serial o kolorowych kucykach. Najwyraźniej my, „fanatycy” na to nie zasługujemy.

Podsumowując uważam, że Elements of Harmony, co prawda zawiera podstawowe informacje, które zna absolutnie każdy fan MLP: FiM, ale opisano je w taki sposób, że uśmiech nie znika nam z twarzy. Co więcej, jakość wykonania stoi na najwyższym poziomie. Niestety, aby czerpać przyjemność z lektury należy dobrze znać język angielski. Na dzień dzisiejszy nic nie wskazuje na to, aby pojawiła się polska edycja.

No dobrze, ale gdzie to kupić? Są trzy drogi, a każda z nich prowadzi przez Internet. Po pierwsze możemy poszukać jej na Allegro, brytyjskim (to ważne) e-bay’u lub w księgarni book city. Nie bierzcie tego proszę za jakąś reklamę. Po prostu dostałem „cynk”. Być może inne też ją oferują. Znajdziecie ją pod adresem www.bookcity.pl Książka kosztuje około 60zł, do czego należy doliczyć koszty dostawy. Wspomniany sklep sprowadza ją zza granicy, co trwa od dwóch tygodni do miesiąca.

Pomimo wspomnianych wad, ewentualnej bariery językowej i dość wysokiej ceny – warto pozycję zakupić. Lektura sprawia mnóstwo przyjemności i moim zdaniem jest lepsza niż kolejny pluszak. Poza tym, to dobra motywacja by podszkolić się w angielskim ;)



Unreal Tournament 2004

GODLIKE!

» *Triste Cordis*

Tysiące gier uznano za doskonałe, setki za wybitne, ale tylko część z nich jest ponadczasowa. Oto jedna z nich.

Dziesięć lat temu, 25 marca 2004 roku, ukazał się stworzony przez Epic Games, przeznaczony do rozgrywek sieciowych FPS, Unreal Tournament 2004. Nie lubię tego powszechnie nadużywanego określenia, ale niniejsza produkcja w pełni zasługuje na miano „epickiej”. Oczywiście w potocznym tego słowa znaczeniu. Opisanie na kilku stronach wszystkiego, co w sobie zawiera, jest po prostu niemożliwe, potrzebowałbym kilkunastu, ale Brohoof to nie czasopismo dla graczy. Sam nie wiem, o czym napisać, a co mam pominąć. To dość trudna decyzja.

Gra powstała z myślą o sieciowych pojedynkach, ale dziś na serwerach pozostała jedynie elita, z którą nawet najlepsi

nie będą mieli szans. Co gorsza większość z nich zapomniała, że „nie od razu Rzym zbudowano” i traktuje słabszych graczy jak śmieci. Na szczęście autorzy pamiętali o „singlach”, umożliwiając walkę z komputerem (botami), na której skupię się w niniejszej recenzji. Jeśli chcecie mnie za to zlinczować, proszę bardzo, ale nie pozwolę sobie na obraźliwe komentarze. Chcą się wyzywać? Proszę bardzo, ale mnie w to nie mieszajcie. Gra ma przede wszystkim bawić. I bawi, ale w potyczkach z AI.

UT2004 w przeciwieństwie do współczesnych FPSów nie jest „uniwersalny”. Nie powstał dla „szerokiej grupy odbiorców”, nie ma tu taryfy ulgowej, ani żadnych ułatwień. Nawet na najniższym poziomie trudności znokautuje początkujących graczy, natomiast AI bezlitośnie wykorzysta Wasze błędy na swoją korzyść. Zasiadając do niej warto o tym pamiętać. Gra wymaga wiele





cierpliwości, ale z czasem wynagradza to množstwem satysfakcji płynącej z niesamowicie dynamicznej rozgrywki. Początkowo wydawać by się mogło, że „w to nie da się grać”, a dla osoby postronnej całość wygląda jak „film przewijany na podglądzie”, ale dzięki tak szalonemu tempu grywalność sięga zenitu. Bez względu na to, czy walczymy „jeden na jednego”, czy „czternastu na czternastu” nagroda za każde zwycięstwo jest bezcenna i za przeproszeniem cholernie satysfakcjonująca.

Początkowo UT2004 przytłacza mnogością opcji: tryby gry, długość walki, liczba i opcje przeciwników, komentarze postaci, poziom trudności, emblematy drużyn, wybór komentatora, mówiąc krótko: całe ekrany ustawień. Można się w tym wszystkim pogubić. Na szczęście, gdy połapiemy się, co i jak, będziemy wdzięczni Epic Games za to, że dali nam aż tak wiele możliwości. Najciekawsze są jednak, tak zwane „mutatory”, czyli niewielkie modyfikacje wbudowane w grę. Wpływają one w mniejszym lub większym stopniu na przebieg rozgrywki, dzięki czemu UT2004 może być bardzo szybkim FPSem, grą nastawioną na walki pancerne lub pojedynki powietrzne. Wybieramy je tuż przed rozpoczęciem po-

tyczki i co ciekawe nie jesteśmy ograniczeni do jednego.

Autorzy przygotowali wiele ciekawych trybów rozgrywki, każdy więc znajdzie coś dla siebie. Po pierwsze, możemy wziąć udział w tytułowym turnieju, który serdecznie odradzam. Walczymy w nim na z góry wyznaczonych mapach, zarządzamy drużyną, czy odpowiadamy na rzucone nam wyzwania. Ciekawe? Tylko w teorii. Każda arena ma wyznaczony limit graczy. Walcząc online takie ograniczenia w zupełności wystarczą, ale offline już nie. Bieganie w tę i nazad w poszukiwaniu pojedynczej ofiary losu jest równie ekscytujące, jak odśnieżanie parkingu. Idę po łopatę. Posiadam UT2004 od dnia premiery, a nigdy go nie ukończyłem. O czymś to świadczy.

O wiele lepszym pomysłem na pojedynki z komputerem jest tak zwany „instant action”, gdzie sami ustalamy wszelkie zasady. Pozabijamy się na zasadzie „wszyscy przeciwko wszystkim” lub drużynowo, powalczymy o flagę, czy połączymy siły odpieając kolejne fale przeciwników (klasyczne przetrwanie). Są też dwa tryby wykorzystujące pojazdy. I tu pojawia się problem dotyczący sztucznej „inteligencji”. Sojusznicy „za kółkiem” mają klapki na oczach i są po



prostu bezużyteczni. Sprawia to, że można w nie grać, ale aby wygrać, będziecie musieli stać się jednoosobową armią, co wymaga nie lada wprawy. Można się świetnie bawić, ale bez obniżenia poziomu trudności się nie obędzie.

Na szczęście jest coś, co wynagradza tą wpadkę i to z nawiązką – tryb „mutant.” Osoba, która jako pierwsza zabije kogokolwiek, staje się tytułowym mutantem. Jest on niemal niewidzialny, szybszy od pozostałych, ale z każdą sekundą powoli umiera. Coś za coś. Musi, więc „polować” na innych, aby „przejąć” ich zdrowie. A oni na niego, by zająć jego miejsce i zdobywać punkty. Co więcej każdy posiadają radar ułatwiający namierzenie „predatora”. Skojarzenia z pewnym filmem są jak najbardziej na miejscu.

Dostępny arsenał wyróżnia się nieco spośród tego z przeciętnych FPSów. Pomijając pistolety, „miniguna”, czy karabin snajperski, większość jest dość nietypowa. Wyobraźcie sobie coś na wzór „strzelby”, która strzela rozgrzanymi do czerwoności odłamkami metalu lub skał. Chyba nigdy

nie dowiem się, co to jest, ale jedno jest pewne- lepiej tym nie oberwać. Co więcej, niemal każda broń posiada dwa tryby ognia, część trzy. Jedna z nich strzela „plazmowymi” pociskami lub wiązką energii. Co ciekawe, może także naprawiać sojusznicze lub neutralne (porzucone) pojazdy.

Dzisiejsze produkcje pokroju Battlefielda 4 są ładniejsze, brzmia niesamowicie, ale parafrazując pewnego badacza cukru z polskiej komedii, pod względem „zawartości gry w grze” przypominają wersję demo, a wisienką na torcie są żenujące DLC, sprzedawane w ilościach hurtowych. Kilka drobniaków za kilkadziesiąt złotych. Serio?

UT2004 powstał jednak w czasach, „gdy to producenci byli dla graczy, a nie gracze dla producentów”. Dzięki załączonemu edytorowi każdy może stworzyć darmowy, nawet najbardziej absurdalny dodatek i opublikować go w sieci. Dziś nową broń, mapy, postaci, pojazdy, mutatory, a nawet wielkie mody kompletnie odmieniające grę (kojarzycie Red Orchestra?) należy liczyć w setkach, jeśli nie w tysiącach. Porównajmy to z dzisiejszymi produkcjami i DLC. Za





kilkadziesiąt złotych otrzymamy zaledwie kilka drobiazgów. W przypadku UT2004 to samo mogą pobrać za darmo, czego przykładem jest potężna strzelba widoczna na rzucie ekranu.

„Seryjny” UT2004 ma dość niewielką ilość map, ale jak już wspominałem nic nie stoi na przeszkodzie, aby pobrać kolejne. Każdy znajdzie coś dla siebie: pełne ciasnych korytarzy, pułapek, z obniżoną grawitacją, czy rozległe areny przeznaczone do walk z wykorzystaniem pojazdów. Jest w czym wybierać. Moim faworytem jest prosta, ale przemyślana mapa Deck 17. Nie wiem jednak, czy pochodzi z modyfikacji, czy jest wbudowana w grę, ponieważ od dawna używam „The Best of UT”. Odmienia ona niemal wszystko, dodaje masę map, postaci... po prostu wszystkiego. Każdy chętny może ją pobrać, link znajdziecie na końcu recenzji. Gdzie tkwi haczyk? W rozmiarze, ale warto pobrać tych nieco ponad 800MB, by cieszyć się odświeżoną grą.

Do „ogólnej grywalności” dokłada swoje system „kombosów”. Jeśli w ciągu krótszym niż pięć sekund zabijemy kolejną osobę,

charyzmatyczny komentator, mówiący dość niskim głosem, zacznie je naliczać. Usłyszymy kolejno „double kill”, „multi kill”, „mega kill”, aż w pewnym momencie padnie „HOLY SHIT!!!”. To wciąga. Ale to nie wszystko. Jeśli przeżyjemy wystarczająco długo z jego ust padnie kilka komplementów, w tym najbardziej satysfakcjonujący „GODLIKE!”.

Polski wydawca, CD Projekt, postanowił spolszczyć grę. Chcieli dobrze, wyszło jak zwykle, ale to nieistotne. Od jakości ważniejsza jest odpowiedź na pytanie: „dlaczego ją zrobiliście?”, ale takie słowa nie oddają idiotycznego pomysłu dystrybutora. O wiele lepszym, ale niestety nadal wręcz pieścizotliwym, jest: „po jaką cholere?! To SIECIOWY FPS” A raczej: „Pod wpływem, czego i jak mocnego? Odstawcie to!” Na klawiaturę cisną mi się tak niecenzuralne słowa, że recenzja wyleciałaby z numeru. Dzięki temu jakże „wspaniałemu” rozwiązaniu możecie zobaczyć, jak bardzo modyfikacje gryzą się z grą. Język angielski nie zna „ś, ą, ę” i zamienia je w „krzaczkę”.

Niestety, nawet diamenty mają swoje skazy. O ile w standardowych trybach AI



radzi sobie znakomicie, to w walkach z pojazdami nie wie, co ma robić: „łół, mam znalazłem samochodzik!” Wjeżdżanie czołgiem w drzewo to norma. Jeśli jakimś cudem je ominie, to pojedzie nie tam, gdzie trzeba. Postrzeleni czasami nie reagują, zamieniając się w ruchomą tarczę. Muzyka nie nadaje się kompletnie do tak dynamicznych starć. Na szczęście autorzy wbudowali w grę odtwarzacz, dzięki któremu możemy naprawić ten błąd. Największa wpadka to jednak tytułowy turniej, który na szczęście można sobie odpuścić.

Pomimo faktu, że nie opisałem wszystkiego, a gra ma swoje wady, to polecam ją absolutnie każdemu miłośnikowi FPSów. Bez wyjątku. Za śmiesznie niską kwotę otrzymacie produkcję, która wciągnie Was na dziesiątki, jeśli nie setki godzin. Mnie porwała na dziesięć lat i trzyma nadal. Jeśli znajdziecie zestaw Unreal Antologia, dodajcie do tego legendę FPSów – pierwszego Unreal’a oraz UT i Unreal 2. A teraz wybaczcie, ale nabrałem ochoty na złojenie skóry komputerowi i usłyszenie, n-tego

GODLIKE! Ale nie na piechotę.

I jeszcze jedno. UT2004 na maksymalnych detalach wygląda o wiele lepiej. Zrzuty ekranu zrobiłem korzystając z FRAPS’a. Narzędzie to, jest bardzo wygodne, ale niestety drastycznie zwiększa wymagania gier. W związku z tym byłem zmuszony do zmniejszenia, jakości grafiki niemal do minimum, ponieważ mój laptop nie należy do najnowszych. Poniżej obiecany link. Instrukcje znajdują się w archiwum. UWA-GA! Modyfikacja zmienia niemal całą grę, dlatego zajmuje ponad 800 MB. Mimo to polecam (zignorujcie ostrzeżenia, plik jest czysty).

<http://tinyurl.com/pwtyrk6>



Komiks



Podziękowania

Podziękowania dla:

Salmonelli – za wywiad na 1 400 wyrazów, przetłumaczenie komiksu i takie tam

Iron Maiden za płytę - „The Number of The Beast” i zespołowi Metallica za płytę „Kill Em All”

Fudiego - jedna recenzja płyty, należy się wezwanie na dywanik,

SPIDIEMUvonMARDER – za pomysły na artykuły, nie wiedzieć czemu czekam najbardziej na te, które się w tym numerze nie ukazały,

Proenixa - bo tym razem bardzo nie płakał z powodu składu numeru Brohoofa,

Lindsowi - bo wyczuwam shitstorm,

Cahan - za 13 stronicowy artykuł o jeździectwie. Plotki donoszą, że kiedyś go przeczytam,

Triste Cordis’a – nie wiem jak ty to robisz, żeby zrobić te teksty (jak np. recenzję Forzy i tej książki). Jak zwykle jestem pod wrażeniem,

Foley’a – czekam na decyzje dotyczące artykułu, no i niezła relacja :)

aTOMowi - to będą pierwsze podziękowania za recenzje, które w numerze się nie ukazały, ale nie martwcie się, czekają one na swoją premierę,

Myhellowi - za recenzję gry, która również czeka na swoją premierę

Matyasowi Corra - za wywiad-legendę, który podobno istnieje,

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

