

BROHOOFs

Wywiad z Dash Dubem

Kucyk w Wehrmachcie

Ja, ja mein pony!

Barbie and the Magic of Pegasus

Barbie poznaje magię przyjaźni

**Nr 5 (24)
Kwiecień 2014**

Dwadzieścia cztery numery, ponad dwa lata z wami. To wszystko skończone.

Z przykrością zmuszony jestem poinformować, że rezygnuję z piastowania funkcji naczelnego Brohoofa. Parę osób się ucieszy, parę osób pójdzie ze mną na piwo i wszystko będzie takie jak kiedyś z małym tylko wyjątkiem.

W dniu 18 marca Brohoof w dniu drugich urodzin podjęliśmy wspólnie z całą redakcją decyzję dotyczącą zakończenia działalności pisma.

A co znajdziecie w środku tak smutnego dla was i dla nas numeru?

Klasycznie, cztery recenzje, redakcyjne oceny czterech odcinków. Nietradycyjnie aż trzy wywiady. W tym wywiad z Dash Dubem oraz członkiem Children of Equestria.

Cahan nauczy Was komentować, abyście mogli odpowiednio pożegnać ostatni numer Brohoofa. Spidi natomiast przytoczy fakty historyczne i odkryje przed wami, że nie tylko znani politycy mieli dziadka w Wehrmachcie.

Znajdzie się również miejsce na polemikę, którą z artykułem Lindsa podejmie Emes. Triste Cordis natomiast niczym Don Kichote będzie walczył z filmem o przygodach Barbie, a nawet go dla was recenzuje. Myhell zapozna was bliżej z serią Tomb Raider („będę grał w grę”). Ode mnie będziecie mogli liczyć na recenzję książki, ot tak na pożegnanie.

Tak więc miłej lektury. I do zobaczenia gdzieś tam, kiedyś tam.

~ bobule

Redakcja

Redaktor naczelny:

bobule

Współtwórcy:

bobule, Cahan, Foley, Fudi, Nieznany7x7, Salmonella, SPIDIvonMARDER, Triste Cordis, Matyas Corra, Leah, Dayan, Emes

Korekta:

Geralt of Poland, Piotrek_EPKK, Kamisha

Okładka:

Rautakoura, Proenix

Kontakt

Strona internetowa:

brohoof.pl

Uwagi i sugestie:

bobule@brohoof.pl

Facebook:

fb.com/GazetkaBrohoof

Dział na forum:

mlppolska.pl/Dzial-Gazeta-Brohoof

Wydania:

issuu.com/brohoof/docs

.pdf na dysku google

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



Spis treści

Wieści ze świata.....	4
Redakcyjne oceny odcinków.....	8
Ace Combat: Wojna o Equestrię.....	12
List do Ariany.....	14
Why am I Pinkie Pie?!.....	15
Trylogia - The Winds of Change.....	16
Wywiad z gwiazdami estrady.....	19
Wywiad z Dash Dubem	21
Children of Equestria	27
Cahan uczy i bawi.....	29
Kucyk w Wehrmachcie.....	31
Moja nieoryginalna i niewarta uwagi opinia	33
Barbie and the Magic of Pegasus.....	37
Eli, Eli - Wojciech Tochman.....	42
Tomb Raider.....	45
Pamiętniki Oficera Maremachtu.....	48
Komiks.....	50
Podziękowania.....	51

Więści ze świata

» *Dayan*

28 lutego 2014

Fighting is Magic Tribute Edition wreszcie wydany!

Udostępniono darmową wersję gry Fighting is Magic Tribute Edition. Posiada tryb gry multiplayer. Gra jest naprawdę rewelacyjna, jest jak kucykowa wersja Tekkena. Można w nią grać godzinami. Na jednym z informacyjnych serwisów o tematyce gier komputerowych – GameInformer zamieszczono o niej artykuł.

28 lutego 2014

Sweetie Bot's Pixel Trip

Została wydana nowa wersja gry Sweetie Bot's Pixel Trip na systemy Android oraz iOS. Polega ona na jak najdalszym przemierzaniu po świecie pikseli, przeskakując po platformach. Im dalej, tym są coraz większe prędkości.

29 lutego 2014

Film aktorski o My Little Pony!

Hasbro podpisało umowę z wytwórnią Universal. Co to oznacza? Kilka dni później, na konferencji prasowej prezes firmy Hasbro - Brian Goldner ogłosił, że planują w kooperacji z wytwórnią Universal nakręcić film aktorski My Little Pony: Friendship is magic. Szczegóły fabuły nie są na razie znane ani nie zasugerowano scenariusza, obsady, ani daty premiery.

1 marca 2014

Wybierasz się do Czech?

W dniach 30-31 sierpnia 2014 zostanie zorganizowany czeski konwent pod nazwą Czequestria 2014. Wydarzenie ma miejsce w Pradze. Na konwencie można się posługiwać językiem angielskim, czeskim oraz



słowackim. W niedługim czasie powstanie strona internetowa ze szczegółowymi informacjami.

5 marca 2014

LunaFest 2014

Do grona największych brony-koncertów wkracza nowe wydarzenie kulturalne – Lunafest 2014. Jest to w istocie impreza muzyczna, podczas której wystąpić mają najpopularniejsi wykonawcy w fandomie, jak i ci mniej popularni. Wystąpi między innymi, wszystkim znany JayB, a lista będzie się powiększać o kolejnych artystów w kolejnych miesiącach. Najtańsza wejściówka kosztuje 35€ (~140 zł), a w jej skład wchodzi oprócz samej zabawy również posiłek. Droższe bilety różnią się dodatkowymi gadżetami, czy też obecność na oficjalnej liście uczestników. Impreza odbędzie się w hali na 1300m³ o nazwie Festplatz Nord, w sercu Hamburga. Przewidziana data tego koncertu to 25 października tego roku.

6 marca 2014

3D Pony Creator

Pojawiła się strona internetowa z aplikacją webową do tworzenia oryginalnych OC i do tego w trójwymiarze! Program jest autorstwa PonyLumen, francuskiego programisty 3D. Obecna wersja 1.0.3 oferuje wiele możliwości i daje szerokie pole do popisu artystom oraz tym, którzy chcieliby sobie wymodelować ciekawe OC w 3D.

11 marca 2014

My Little Konwent

Zapowiedziano największy zlot fanów kucyków w Polsce. Lokalizację przeniesiono z Krakowa na Górny Śląsk. Planowany jest na 27-28 września od godziny 10:00, w Zespole Szkół Mechaniczno-Samochodowych w Bytomiu. Organizatorzy zapewniają każdemu nocleg oraz prysznic. Niedawno ruszyła strona internetowa Konwentu.



13 marca 2014**Brony Tale**

Film dokumentalny produkcji kanadyjsko-amerykańskiej wyreżyserowany przez Brent Hodge, zyskał dystrybutora i zostanie pokazany na kwietniowym festiwalu filmowym Tribeca w Nowym Jorku. Obraz opowiada o podróży Ashleigh Ball do BronyCon 2012 w Nowym Jorku, a także życie innych Bronies. Obejmuje również karierę muzyczną Ball z zespołem „Hey Ocean” oraz jej karierę dubbingową. Film został w całości finansowany przez Hodge. (o ile się znów nie zepsują linki)

14 marca 2014**BTVA Awards 2013**

Ruszyła kolejna edycja wręczania nagród dla najlepszego aktora głosowego. Pośród rzeszy kandydatów do nagrody, znaleźli się między innymi: Tara Strong, Andrea Libman, Nicole Oliver, czy Ellen Kennedy jako Mane-iac w kategorii edukacyjne seriale telewizyjne dla dzieci. A także Kathleen Barr w kategorii najlepsza aktorka głosowa roku, znaną z takich ról w serialu jako chociażby Królowa Chrystalis.

15 marca 2014**BABScon zapowiada gości**

Bay Area Brony Spectacular (BABSCon) to pierwszy konwent poświęcony „My Little Pony: Friendship is Magic” w San Francisco Bay Area, i odbędzie się w dniach 18-20 kwietnia 2014 roku w SFO Hyatt Regency w Burlingame, w Kalifornii. Gośćmi honorowymi imprezą są Heather Breckel (kolorysta), Tony Fleecs (artysta), Heather Nuhfer oraz Andy Price (twórcy komiksów). Konwent ma bardziej charakter zlotu miłośników komiksów o kucykach, dlatego zaproszono tak wielu znanych twórców. Dołączą także min: Eile Monty, Nowacking, Sherclow Pones, Dusty Katt i wielu innych.

16 marca 2014**Modele kucyków od Overmare Studios.**

Twórcy pracujący nad ekranizacją Fallout: Equestria, zaprezentowali nowe zdjęcia modeli trójwymiarowych, które zostaną użyte do gry. Prezentują się na naprawdę wysokim poziomie jakości artystycznej.

18 marca 2014**Flashowa wersja The Manor.**

Niedawno na DeviantArt'cie ukazała się ilustracja „The Manor” (ang. Dwór) z opisem oraz dołączonymi linkami, które przenoszą nas do kolejnych obrazków. Jeśli jednak ktoś woli zagrać, niż „klikać w linki” może skorzystać z wersji flashowej. Gra miejscami przypomina Dark Souls 2, lecz w bardziej w absurdalnym klimacie.

18 marca 2014**Pinkie's Balloon Trip.**

Pojawiła się nowa gra autorstwa B. Bullock. Polega ona na przemierzeniu jak najdalej w głąb rzeki, zbierając baloniki. Podróżujemy Pinkie Pie latającą na balonach. Uważajcie jednak na ryby oraz gwiazdki!

18 marca 2014**Ponyvania**

Castlevania w wersji Pony? Czemu nie! Studio Ziggylung opublikowało wersję demo gry Ponyvania na swojej stronie internetowej, którą można pobrać i zagrać. Jeśli uwielbiacie stare gry jak Castlevania, to jest to tytuł dla was!

21 marca 2014**Koniec z Jan Animation**

Grupa uzdolnionych animatorów, odpowiedzialnych za „Picture Perfect Pony” i „Button Mash Adventures”, znaną pod



nazwą Jan Animation, otrzymała oficjalne pismo od Hasbro z nakazem zdjęcia z kanału wszystkich, dotychczasowych filmików z powodu naruszania praw autorskich. Animatorzy nie mieli innego wyjścia, więc postanowili nie walczyć z Hasbro i przystosować się do nakazu, co oznacza usunięcie wszystkich, dotychczasowych filmików min: te z postacią Button Mash. W dalszej perspektywie, nowych projektów z kucykami już nie zobaczymy.

24 marca 2014

Hasbro z zasadmi?

Wall Street Journal donosi, iż według niezależnego ośrodka badań nad promowaniem najlepszych praktyk w zakresie etyki biznesu i zarządzania; Ethisphere Institute, firma Hasbro jest najbardziej etyczną firmą w roku 2014. Firma zabawkarska uzyskała ten tytuł już trzeci raz z rzędu.

24 marca 2014

Japoński finał 2 sezonu.

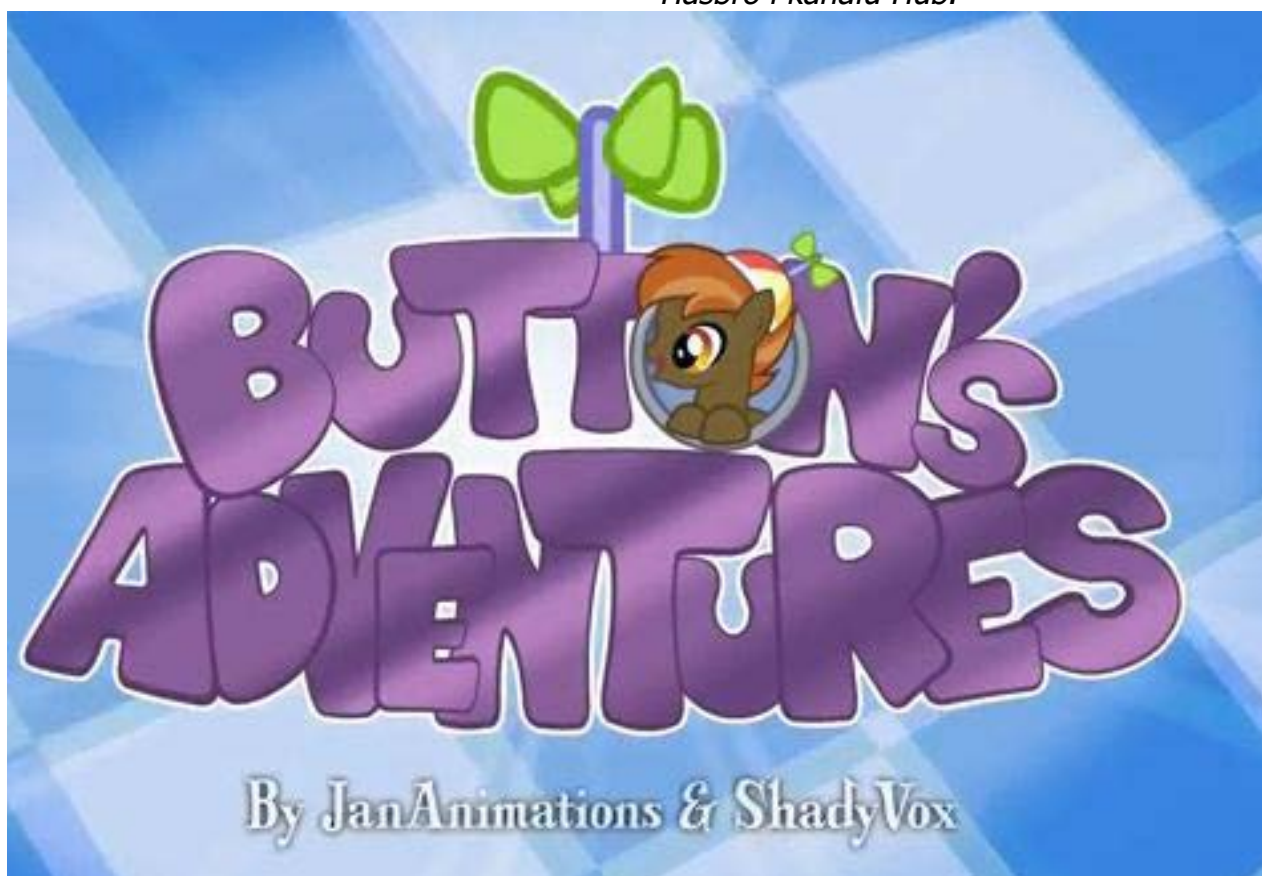
Wiadomość dla otaku, w kraju kwitnącej wiśni - Japonii zakończył się finał 2 sezonu My Little Pony: Friendship is magic. Dla zainteresowanych filmik z oficjalnego odcinka, a mianowicie japońska wersja „This Day Aria”, lub jak kto woli „Cadance Aria”. Ruszają pracę nad sezonem 3 w japońskiej wersji językowej.

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.

23 marca 2014

Projekt fanowskiego serialu.

Scooten poszukuje chętnych, uzdolnionych artystów do projektu fanserialu na podstawie My Little Pony. Obecnie zespół liczy 5 osób, jednakże aby pracę ruszyły, do projektu potrzeba przede wszystkim zdolnych animatorów 3D lub Flash. Liczebność jednego z rodzajów animatorów, decyduje o tym w jakiej technologii serial zostanie wykonany.



Redakcyjne oceny odcinków

Mogą zawierać śladowie ilości spoilerów



It Ain't Easy Being Breezies

Salmonella - Nie pamiętam o co chodziło w fabule odcinka. Pamiętam, że projekty postaci breezies były na tyle ciekawe, że nieco podniosły jego ocenę... Mimo to plasuje się raczej w niższych częściach rankingu.

Cahan - Odcinek mnie nudził. Wygląd Breezies mi się nie podobał, a jedynym dobrym zefirkiem [zefiryką?] był Sea Breeze. Nie podobał mi się też morał, ponieważ przywódca zefirków słusznie krzyczał na swoich nieudolnych podwładnych.

Triste Cordis - Uroczone znaczka nie urywa, ale przeciwieństwo nauki dopingowania było rewelacyjne. „LOUUUODEEER!” Umm... to znaczy, „quieter” Poza tym Fluttershy była sobą... no z drobnymi wyjątkami ;)

SPIDIvonMARDER - Zefirki są super, ale czemu tam zmarnowali ich potencjał?

Foley - Czemu Hasbro ma tendencję do szpecenia bohaterki? Jak zobaczyłem Mane 6 przerobione na te „zefirki” to od razu przyszedł mi na myśl paskudztwo z Equestria Girls. Pomijając to, odcinek taki sobie, zupełnie nie rozumiem, dlaczego dodawane są takie jednorazowe postacie. Niech skupią się na kucykach, to o nich jest ten serial!

Dayan – Listek? Serio? Gdyby nie ten głupi liść, co staranował im drogę niczym alpejska lawina jamajskich turystów, odcinek by nie istniał. Za to nieporozumienie, nadszarpującą reputację Ponyville oraz ochładzającą stosunki dyplomatyczne na linii zefirki – kucyki, powinno się zwołać komisję śledczą i pociągnąć do odpowiedzialności winnego za to zajście!

Piotrek_EPKK - Wróżki w świecie kucyków. Pomysł jak dla mnie strasznie nawiązany, a nawet idiotyczny. Mimo tego pewną sympatię zyskał/zyskała u mnie przywódca/przywódczyni, o przeźabawnym głosie i niejasnej płci.





Some Pony to Watch Over Me

Salmonella - Bardzo lubię odcinki z CMC, bardzo lubię Applejack, bardzo nie lubię naciąganych prób psychologicznego pogłębienia relacji między bohaterami.

Cahan - Całkiem niezły, przezabawny odcinek. Spodobał mi się jego fabularny bezsens, ot dobra komedyjka.

Triste Cordis - Ogromnym plusem jest nawiązanie do tytułu pewnego filmu, choć na siłę, można zaryzykować stwierdzenie, że fabuła również. W końcu Applejack zostaje „wyznaczona” do ochrony Applebloom, której grozi niebezpieczeństwo. A tak na serio, to nieźle się ubawiłem. 8/10

SPIDIvonMARDER - zabawne, filuterne i po prostu miłe do obejrzenia!

Foley - Jeśli chcesz pokazać, że umiesz się sobą zająć - ucieknij z domu i wyrusz w jakieś niebezpieczne miejsce! Świetny morał, prawda? Ciekawe, ile Hasbro dostanie pretensji od rodziców, których dzieci tak zrobiły pod wpływem tego odcinka...

Dayan – O ile irytowało zachowanie Applejack, która najwidoczniej zwariowała na punkcie opieki nad siostrą, o tyle potwór był najfajniejszy. Applejack pokonała Chi-

merę niczym Bellerofont, niczym Van Helsing Dracule, czy Batman Jokera, w istnym kreskówkowym stylu „Looney Tunes”. Nieźle panie Scott Sonneborn.

Piotrek_EPKK - Nudny i denny odcinek, w którym z Applejack zrobiono idiotkę. Do tego beznadziejna fabuła z niejasnym morałem i oklepany w innych produkcjach potwór. Szkoda, że Applebloom została skrzywdzona tak nędznym epizodem.

Maud Pie

Salmonella - Wreszcie postać z którą mogę się utożsamić! Przejście od jedzenia tęczyowych kamieni do toru przeszkód z błyszczących wstążek jest, cóż, w stylu Pinkie Pie, ale w przeciwieństwie do kilku innych odcinków z różową kłaczą czemuś ono służy i wiąże się z całkiem niezłą fabułą.

Cahan - Zupełnie do mnie nie przemówił. Nowa postać mi się nie podoba i rozumiem stosunek Mane6 do Maud, która wyraźnie ma Zespół Aspergera. Nie wszyscy muszą wszystkich lubić, to powinien być morał odcinka.

Triste Cordis - Nawet nie wiem od czego zacząć. „Łamiszczków” Pinkie, kapelusza Rarity (dam sobie włos uciąć, że trafi do TF2) czy od „pupila” Maud Pie. Widząc takie kamycz... perełki, robi się smutno, że





to końcówka sezonu. Kolejne miesiące czekania. Ech. A ocena? Za taką kupę śmiechu 9/10 należy się jak psu buda.

SPIDIvonMARDER - główny bohater wystąpił w fabularnie nudnym odcinku. trochę szkoda.

Foley - Odcinek całkiem niezły, szło się nawet pośmiać. Jednak zabrakło emocji. Dosłownie.

Dayan – Kamieniu, kamieniu, och mój drogi kamieniu! Co znikasz w przepaść dziejów, w oka mgnieniu! Dziś tutaj szarawość twą w całej ozdobie! Widzę i opisuje, bo tęsknię po tobie! Twój brudny osad czyni Cię na obraz szpetny. Odcinek z Maud i tobie był wszak świetny.

Piotrek_EPKK - Wybitny. Wreszcie nowa postać, która została doskonale wykreowana! Świetne przedstawienie sióstr Pie na zasadzie kontrastu. Bardzo piękny morał i masa humoru czynią ten odcinek najlepszym z dotychczas wyemitowanych, w ramach bieżącego sezonu.

For Whom the Sweetie Belle Toils

Salmonella - W przeciwieństwie do odcinka przedostatniego, w którym ukazanie siostrzanych relacji zupełnie twórcom nie wyszło, ten jest jednym z lepszych w sezonie. Dodatkowo na korzyść działa estetyczna strona ukazania snu Sweetie Belle.

Cahan - Bardzo dobry odcinek. Uśmiełam się, fajny morał, Luna. No i dobrze przedstawiony problem SB. No i czy mówiłam, że te sukienki CMC zrobione przez Rarcie były śliczne?

Tiste Cordis - Hasbro, no wiecie co? Non stop bawicie się tytułami. Tym razem padło na „From the bottom of my heart” I za to Was lubię. A sam odcinek był bardzo dobry. W końcu czegoś nauczył młodszych i starszych widzów. Miłośnicy Księżniczki Luny zapewne uznają go za najlepszy w sezonie, prawda? Jednak ja ocenę go na „zaledwie” 8/10

SPIDIvonMARDER - najlepszy odcinek dotychczas! Mądry, pełen ciekawostek, a występ Luny podbija jego jakość trzykrotnie! Kocham Sweetie Belle i Rarity.



Foley - Hm... Ten tytuł coś mi przypomina, a Wam też? Co za zbieg okoliczności... Za niego właśnie największy plus, chociaż sama fabuła też mi się podobała. No i mieliśmy Lunę, co pewnie wielu usatysfakcjonowało.

Dayan – Jeden z najlepszych odcinków sezonu, traktujący o jednej z moich ulubionych tematów. Wizja fantastycznego świata snów jak surrealistyczne obrazy Salvadora Dali, psychodeliczne sceny niczym wyjęte z mrocznych koszmarów, istna jazda na kwasie, wciąganie vibovitu przez nos okazuje się zbyt mainstreamowe.

Piotrek_EPKK - Dobry epizod. Co prawda zachowanie Sweetie jest dwuznaczne i irytujące, lecz fabułę poprowadzono w poprawny sposób. Miłym akcentem jest motyw snu i pojawienie się Luny.



Ace Combat: Wojna o Equestrię

[Crossover][Violence][Sad][Dark]

Autor: SonicTheHedgehog17

» *Cahan*

Długie fanfiki stanowią rzadkość. Zazwyczaj też, jeśli autor postanowi napisać coś większego niż 10 rozdziałów, to jest to dzieło stosunkowo trudne w odbiorze. Istnieją jednak również dłuższe opowiadania, które czyta się lekko i szybko. Jednym z nich jest „Ace Combat: Wojna o Equestrię”.

Fanfic jest mocno inspirowany serią gier „Ace Combat”. Autor nie wymaga jednak od czytelnika znajomości tych pozycji, chociaż sądzę, że jeśli ktoś owe gry zna, to „Wojna o Equestrię” będzie dobrym wyborem lektury.

Opowiadanie to jest kolejnym dziełem wojennym, gdzie agresorem są gryfy. Fabuła skupia się na szwadronie Mirage, w skład którego wchodzi pegazy takie jak: Fluttershy, Rainbow Dash, Derpy, Meadley, Fire Fly, Cloud Kicker i Lightning Bolt. Nasze dzielne klacze, jak na bohaterki kraju przystało, walczą z wrogiem.

Główną zaletą tego fanfika jest niewątpliwie jego fabuła. Prosta i wciągająca. Na pochwałę szczególnie zasługuje wątek Fire Fly, który z pozoru sztampowy, okazuje się wcale takim nie być.

Tempo akcji zostało dobrane dosyć dobrze. Jest wartkie, ale nie za szybkie.

Fanfic mógłby być nieco bogatszy w opisy, chociaż nie jest ich wcale aż tak mało. Większa ilość byłaby wskazana.

Kreacja postaci została wykonana w sposób dość ciekawy. Każda klacz ze szwadronu Mirage ma swój charakter, uczucia,

emocje. Nie są one jedynie pustymi postaciami.

„Ace Combat” ma jedną, zasadniczą wadę, jaką jest przedstawienie wojny. Akcja skupia się wokół naszej dzielnej sió-demki kucyków, które nie dość, że stanowią cały oddział, to a dodatek są od wszystkiego. Ponadto są najlepsze i stanowią małą armię.

Czytając tego fanfika miałam wrażenie, że cała wojna kończy się na kilku postaciach, a reszta wojsk równie dobrze mogłaby nie istnieć. Wygląda na to, że sam Mirage do spółki z Wonderbolts wystarczyłby, by odeprzeć gryfią armię. Ogólnie rzecz biorąc skład oddziałów jest za mały, a hierarchia pomiędzy nimi jest źle przedstawiona, ponieważ jej praktycznie nie ma.

Syndrom „one pony army” nie jest jednak jedynym grzechem Sonica. Kolejnym jest niedocenienie roli wojsk naziemnych. Co prawda pojawiły się one na kartach opowieści, ale sednem walk stały się wyłącznie przestworza. Armia lądowa mogłaby praktycznie nie istnieć. Uważam to za poważne strategiczne niedopatrzenie.

Inny błąd stanowi niedocenienie ran jakie zadaje się w czasie bitew. Nawet jeśli jakiś kucyk poniesie obrażenia, to goją się one w tempie ekspresowym. Tymczasem na prawdziwej wojnie, armie są dziesiątkowane przez choroby czy braki zaopatrzeniowe. Żołnierze umierają też masowo z powodu odniesionych w walce ran. Lekarzy zawsze jest za mało.



Mimo wszystko opowiadanie mi się podobało. „Cahan czytelnik” czuje się usatysfakcjonowana, „Cahan recenzent” już nie. „Ace Combat: Wojna o Equestrię” jest typem tekstu, który czyta się przyjemnie, ponieważ wciąga. Niestety jest to praktycznie jego jedyna zaleta.



List do Ariany

[Sad][Slice of Life][One Shot]

Autor: Darth Evill

» *Cahan*

Główną zaletą krótkich opowiadań jest fakt, iż są one krótkie, więc zawsze znajdzie się czas na ich przeczytanie. Tak było i tym razem; szukałam jakiegoś zapychacza czasu, wybrałam „List do Ariany” i się zawiodłam.

Rzadko kiedy recenzuję kiepskie fanfiki, ale dla tego opowiadania zdecydowałam się zrobić wyjątek. Gwoli przestrogi, o czym nie pisać.

Całą historię stanowią 2 strony listu od Księżniczki Luny do jej córki Ariany. Pani Nocy pisze do dorosłej klaczy, że porzuciła ją 18 lat temu, ponieważ musiała zmierzyć się ponownie z Nocną Zmora [czyżby Nightmare Moon?], która obaliła Celestię i przejęła władzę w Equestrii. W swoim liście Luna nazywa córkę „nadzieją narodu”.

Główną zaletą tego opowiadania jest jego długość. Przeczytanie całego dzieła nie zajmuje więcej niż minutę. Istnieje też wersja czytana.

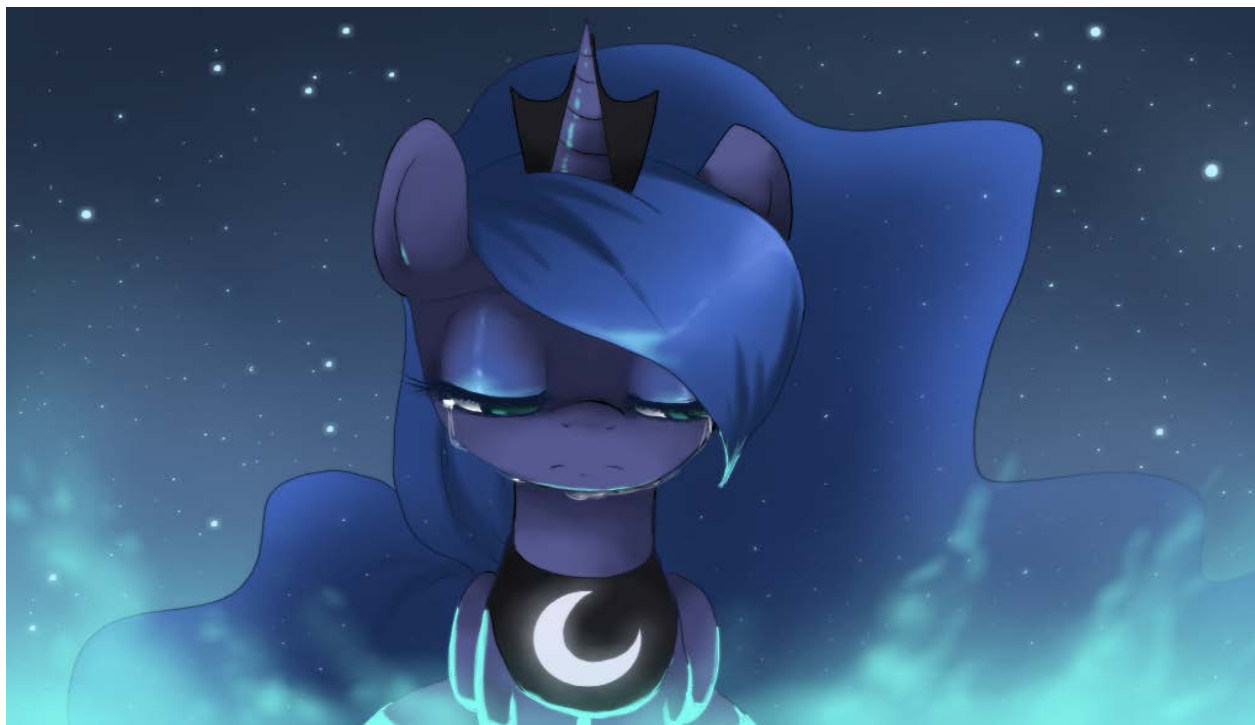
Fabuła kuleje i to dość mocno. Z tego krótkiego listu poznaliśmy niemalże całą historię Ariany. Jej matką była Luna, a ojcem żonaty pegaz o imieniu Dark Angel, który uratował Księżniczkę Nocy, po czym przez dwa tygodnie był z nią w na tyle intensywnym związku, że spłodzili córkę.

Opowiadanie czyta się ciężko. Choć styl jest nawet lekki, to łatwo się pogubić w fabule, czasem ciężko zrozumieć co się dzieje.

W odbiorze fanfika przeszkadza też ściana tekstu; brak wyraźnego podziału na akapity.

Opowiadanie zraziło mnie też ilością i natężeniem niezbyt dobrych motywów. Od nadziei narodu, przez Dark Angela i córkę Luny, po powrót Nocnej Zmory.

„List do Ariany” zdecydowanie nie jest fanfikiem, który ja osobiście komukolwiek bym poleciła. Ani nie jest smutny, ani ciekawy. Czytelnik nie ma możliwości zżycia się z bohaterami, ich problemy go nie dotyczą.



Why am I Pinkie Pie?!

[Comedy][Random][Adventure][Human]

Autor: Hoopy McGee

» *Nieznany7x7*

Randomowego bełkotu, z ludźmi budzącymi się w ciele kuca, jest nie-mało w internecie. W tym numerze chciałem wam przedstawić właśnie taki typ fanfica, przy czym wybrałem jak najbardziej randomowy i jak najmniej bełkotliwy zarazem. O dziwo zostało to osiągnięte, mimo wielkich ilości logiki w wydaniu Pinkie Pie.

Śpiewkę wszyscy znamy, a da się ją streścić tak: „Whoa, I have hooves!”. Akcja zaczyna się szybko, a główny bohater zdumiewająco łatwo wchodzi w rolę Pinkie Pie. Zamiana ciał (tak – Pinkie ląduje na Ziemi) nie nastąpiła oczywiście sama z siebie, ale jej sprawcę czytelnik poznaje dopiero na koniec historii. Brony nie zachowuje jednak swej prawdziwej tożsamości w tajemnicy za długo – zwierza się swoim przyjaciółkom i... ląduje na oddziale zamkniętym!

Rzecz jasna, nie pozostaje tam na długo. Nie tak łatwo jest trzymać pod kluczem hiperaktywnego kucyka łamiącego czwartą ścianę, nawet jeżeli za panelem sterowania siedzi jedynie ludzki mózg. Pinkie formułuje i realizuje plan ucieczki, a następnie, po przekonaniu reszty ekipy Mane6, aby przynajmniej na jakiś czas jej uwierzyły, wspólnie wyrusza z nimi na wielką wyprawę do odległego zamku, gdzie wszystko się wyjaśni.

Na bohatera najwyraźniej przeszła duża dawka szaleństwa prawdziwej Pinkie, co również jego samego trochę niepokoi. W psychiatriku daje się niemal przekonać, że istotnie jest chorą psychicznie Pinkie Pie, która uroiła sobie bycie kosmitą. Mimo to ma czasami momenty trochę bardziej roz-

sądnego myślenia.

Pseudo-Pinkie żartuje i zagina w sposobie myślenia innych niemal cały czas, tak samo jak oryginalna Pinkamena. Ten fanfic to humorystyczny random pełną gębą ze szkieletem fabularnym. Niezbyt złożona z pozoru sytuacja, tak naprawdę ma głębsze znaczenie, a zamiana ciał jest kluczowym elementem złowrogoego planu.

Fanfic jest krótszy od tych, które normalnie recenzuję, gdyż osiąga tylko około 150 stron. Plota nie urywa. Nie wciąga też na tyle, by nie dało się znieść przerwy, ale jest to bardzo przyjemna lekturka. Raz czy dwa może być potrzebna pomoc słownika/Sweete Belle/wujka Google, lub co kto ma pod ręką.

Oceny pozytywne na obecną chwilę: 2809. Ja sam jestem skłonny dać 8,5/10, gdyż w mojej opinii random jest jak deser – obiad bez niego jest do niczego, ale sam w sobie również nie wystarczy. Tutaj części obiadowej, jak na mój gust było za mało. Jeśli jednak ktoś lubi właśnie random i prosty humor w wydaniu Pinkie Pie, to właśnie znalazł coś dla siebie.



Trylogia - The Winds of Change

[Romance][Dark][Adventure][Human]

Autor: AgentSnail

» *Nieznany7x7*

Human in Equestria... ten fandom kocha się w klasykach i jednocześnie ich nienawidzi, ale to temat na inny artykuł. Nie brak fanficów, w których ludzie trafiają do Equestrii jako kuce. Czasem zamiast kuca jest changeling. A czasem wśród tej grupy ficów da się znaleźć perełkę. Tym właśnie jest trylogia The Winds of Change.

Pierwsza część opowiada o tym, jak to Jason trafia do Equestrii w około tydzień po ataku changelingów na Canterlot i jego perypetiach na drodze do normalnego życia, a przynajmniej życia, w którym nie jest poszukiwany listami gończymi i ma rodzinę. Zostaje poturbowany podczas próby infiltracji Ponyville, a jego historia wydaje się niemal skończona, gdy ukrywa się w zaułku pozbawiony sił, magicznego przebrania i nawet nie miłości, a dowolnego pozytywnego uczucia do zjedzenia. Wtedy spotyka Rainbow Dash i los daje mu szansę najpierw na zdobycie pierwszego przyjaciela, a potem na oczyszczenie swego imienia poprzez ostrzeżenie Equestrii o nadchodzącym niebezpieczeństwie ze strony królestwa gryfów, które, po niemalże klęsce Equestrii podczas ataku Chrysalis, zwęszyło słabego militarnie przeciwnika.

Drugi tom (zatytułowany Fog of War) poświęcony jest w całości kontratakowi Equestrii, w którym Jason i Rainbow Dash asystują Shiningowi w planowaniu taktyki i prowadzą elitarną grupę bojową, która, założona przez nich w pierwszej części, odegrała kluczową rolę w bitwie o Canterlot. Coś wyjątkowo groźnego czai się jednocześnie w sercu królestwa gryfów, a na

horyzoncie widać zarazem nadchodzące zagrożenie ze strony Chrysalis i zagadkowego mistrza „magii dusz”, z którymi Jason będzie musiał się rozprawić w aktualnie pisanej części trzeciej, Loose Ends.

Jason właściwie niczym specjalnym się nie wyróżnia. To właściwie zwykły człowiek, który ni stąd, ni zowąd został przyparty do muru. Cały czas znajduje obiekty pochodzące bez cienia wątpliwości z Ziemi i wciąż szuka wyjaśnienia, co i dlaczego przeniosło go do Equestrii. Zaczyna dosłownie z gołym tyłkiem i musi sobie zasłużyć na szacunek i prawa. Czasem wykazuje się dość... niepokojącą wiedzą, na przykład znajomością stosunków minerałów używanych do produkcji prochu strzelniczego i podejrzaną znajomością wojska, formacji bojowych i dobrej taktyki, ale generalnie to zwykły gość, którego ktoś lub coś wsadziło w niezły bigos.

Wszystkie trzy części trylogii mają takie same tagi i oznaczenia wiekowe. W serii pojawiają się dość krwawe opisy walki oraz sugestywne teksty i podteksty, ale nie do tego stopnia, by była otagowana jako „mature”. Wśród tagów jest Romance, Dark, Adventure i rzecz jasna Human. Wspomniany ship to oczywiście Jason i Rainbow Dash, całkiem dobrze napisany, w odpowiednim tempie (jeśli pominąć fakt, że Rainbow szybko polubiła używanie Jasona zamiast poduszki) i bez niepotrzebnej dramaturgii. Rzadko jest okazja by się pośmiać, ale i tak nie pasowałoby to klimatycznie.

Jest to bardzo dobry fanfic. Choć pierwsza część zbliżyła się do tysiąca ocen pozytywnych, trylogia otrzymała tysiące komen-



tarzy, a bez trzeciej części seria liczy 1500 stron, to i tak fanfic jest dość niedoceniony. W mojej opinii to jedna z lepszych historii z changelingami. Nie-anglojęzycznemu czytelnikowi nie sprzyja kilka gier słownych i odniesień amerykańskich (Jason jest typowym Amerykaninem, którego niewiele obchodzi inne państwa), ale nie psują lektury. W mej opinii fanfic zasługuje na 9/10, punkt odjęty został za momentami zbyt ponury klimat i podejrzaną łatwość, z jaką Jason rekonstruuje broń, w tym chemiczną.



Niektóre ilustracje do fanfików, nie powinny ujrzeć światła dziennego.





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 rekrutacja@brohoof.pl. Prosimy o przysyłanie w mailu próbki waszego artykułu.

Aktualnie poszukujemy:

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

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

Wywiad z gwiazdami estrady

...czyli o plusach i minusach występowania w MLP.

» *Nieznany7x7*

Dzisiaj mam niezmierną przyjemność przeprowadzić wywiad z jaśnie oświeconymi władczyniami krainy Equestrii: Księżniczką Celestią i Księżniczką Luną, a także Panem chaosu Discordem, który akurat był w pobliżu.

Celestia: Oszczędź nam ironii i po prostu mów po imieniu. Jak umyć tę koronę, to schodzi cała farba...

Nieznany: Rozumiem, Księż... Celestio. Od jak dawna...

Discord: To nie fair! Dlaczego on może występować anonimowo, podczas gdy moje imię jest drukiem i Hasbro będzie wiedziało kogo zwolnić? Już od dawna szukają pretekstu!

N: Hm... Może Pan powiedzieć o tym coś więcej?

D: Co tu jest do gadania! Po prostu bronię naszych praw pracowniczych i utrudniam reżyserce życie. Gdy pracujesz dla korporacji, zapomnij o bhp. Pamięta Pan może ten kawałek, jak zawalił się ratusz albo jak jedna aktorka kichnęła i wywróciły się dekoracje z dykty? No więc to nie było w scenariuszu, ale reżyserka uznała, że fajnie to wyglądało i dodali to do odcinków. A to tylko czubek góry lodowej!

N: Z pewnością nie jest aż tak źle...

C: W trakcie nagrywania odcinka z Filomeną spłonęło żywcem pięć kurczaków, gdyż mieli za mały budżet na efekty specjalne i operator kamery nie mógł uchwycić dramatyzmu.

Luna: Przynajmniej mieliśmy wtedy na jeden dzień lepszy catering. W trzecim sezonie... brrr.

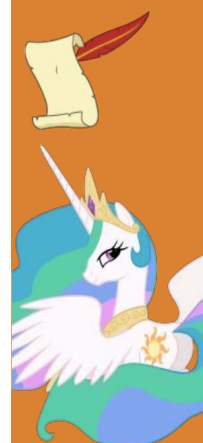
D: Zgadzam się w stu procentach! Pannie dziennikarzu, proszę sobie zanotować, że opuszczam ten serial i to jest oficjalna informacja! I tak bym wyleciał za ten wywiad. Może przyjmą mnie znowu w Star Treku... Tam przynajmniej jeśli miałem jeść papier, to [i]tylko[/i] w czasie kręcenia.

N: Z tego co mówicie, wynika że Hasbro niewiele dba o serial i jego ekipę.

L: A po co mieliby dbać? Ich zabawki i tak się sprzedają! Wie Pan jak naprawdę wygląda Ponyville? Ja rozumiem, że przecież nie będą budować prawdziwego miasteczka, ale żeby te dekoracje robić kredkami świecowymi? Tylko dwa budynki różnią się od reszty: dom Rarity i biblioteka Twilight. Biblioteka jest jaka jest, bo nie mieli jak usunąć tego uschłego drzewa.

C: Ale z Carousel Boutique to akurat trochę pomyśleli. Przed wykupieniem terenu przez Hasbro, był tam akurat skraj parku rozrywki. Jakiś geniusz najwyraźniej wpadł na pomysł, że wystarczy przybić ścianki do karuzeli i całość pomalować, a będziemy mieli jakieś pozory profesjonalizmu. Nawet ładnie im się to udało, tylko że przy większym wietrze trochę się całość obraca i czasem musimy ciągle kręcić jakieś sceny na nowo.

N: Rozumiem, że serial ma niewielki budżet. Co sądzicie o innych aktorach, dobrze się spisują?



D: Przeważnie tak. Flutter praktycznie nie musi niczego udawać, ale Pinkie przed każdą sceną musi wypić kubek mocnej kawy i wyjść na papierosa, bo inaczej jest nie w sosie. Krysia się nieźle spisała, choć raz czy dwa poparzyła się przez te zielone ognie. Do tej pory nie rozumiem, dlaczego Sombra i Shiny w ogóle znaleźli się na liście zatrudnionych.

L: A ja wciąż czekam na więcej czasu antenowego...

N: Co sądzicie o scenariuszu?

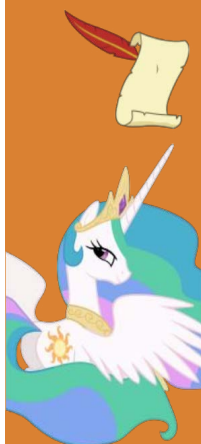
C: Nie wczytywałam się, kto reżyserował początek trzeciego sezonu, ale na pewno oglądał za dużo hentai. Poza tym całkiem zawalili pierwsze dwa odcinki. Że niby próbowałam zatrzymać sześć kłaczy urwanem wąsów wężowi rzecznemu? Ni-

ghtmare to taka zła Luna, ale oczywiście to mnie musieli przefarbować, bo chcieli mieć jak największego villaina. No i wtedy jeszcze zatrudnialiśmy Moonshine jako Lunę, a ona ledwo skończyła szkołę aktorską. Ale poza tym... grałam w gorszych scenariuszach. Tamtych filmów na szczęście nie widzieliście...

N: Macie może jakieś plany na przyszłość, którymi chcielibyście się z nami podzielić?

D: Wyjść i nie wrócić. Luna i Tia mają jeszcze półroczny kontrakt, ale w tym się zgadzamy.

N: Z mojej strony byłoby to wszystko. Dziękuję za ten... interesujący wywiad i życzę powodzenia w dalszej karierze.



Wywiad z Dash Dubem

Kuce, wino i pianino

DashDub to jeden z ciekawszych reprezentantów tej spokojnej części muzyki fandomowej. Współpracując ze słynną Feather wydał dwie kołysanki: „Never Alone” i „Sisters at Heart”, jest też autorem znanych utworów, jak: „Bedtime Stories”, czy „Sweetie Bot’s Dreams”. Tworzy też ambient, choć specjalizuje się w pianinie.

Muzyka

SPIDIvonMARDER: Jesteś artystą. Spokojnym w stylu, mamy tu kołysanki i pianino. A do tego jesteś jednym z lepiej rozpoznawalnych muzyków w fandomie. Czy to prawda, że istnieje pewna presja sławy? Przykładowo, przed napisaniem utworu myślisz „co broniacze powiedzą”?

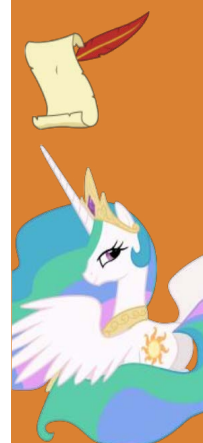
DashDub: Myślę, że kiedy robię jakąś piosenkę, to zawsze jest jakaś presja, gdyż

chciałbyś, by ludzie kochali twoją muzykę. Można powiedzieć, że ciągle uczę się skupiać na muzyce samej w sobie i nie przejmować tą presją. Sądzę, że kiedy mi się to udaje, to robię lepszą muzykę.

SvM: Twój styl jest klimatyczny i charakterystyczny w treści. Otwiera wyobraźnię. Czy komponujesz dla jakichś „wyższych celów”, jak dawanie ludziom okazji do wzruszeń i odczuwania emocji, czy raczej po prostu dla przyjemności?

DD: Jak dla mnie muzyka jest emocjami w całości. Jeśli jest dobra, to powinna kreować wizje w twojej głowie i tworzyć nastroj. Coś jak mowa bez słów.

SvM: Gdzie szukasz inspiracji? Czy to zależy od stylu właśnie tworzonego utworu?



DD: Szukam wizualnych inspiracji, często obrazów. Dobrze jest mieć jakąś grafikę jako podkład.

SvM: Obrazy... czy tylko grafiki, czy również muzykę?

DD: Głównie obrazy, lecz zdarza się, że jest to muzyka. Wolę pracować nad swoją własną impresją kompozycji.

SvM: Są dwa typy artystów: pierwszy pracuje jak w biurze, od 8:00 do 16:00, a drugi kiedy chce. Jakim typem jesteś Ty?

DD: Muszę przyznać, że raczej jestem tym artystą, co pracuje kiedy chce. Kiedy ustalę sobie harmonogram, czyli muszę się do czegoś zmusić, to wtedy zazwyczaj nie wychodzi tak, jak bym sobie tego życzył. Zwykle jest tak, że jak tworzę utwór, to trafiam w moment inspiracji i ciągnę, aż będzie gotowe, czasem zarywając noc.

SvM: Kołysanki to niecodzienne zagadnienie. Oczywiście, w fandomie MLP jest parę dobrych przykładów, lecz wciąż są mniej popularne od chociażby remixów itp. Dlaczego je wybrałeś?

DD: Nie tworzę muzyki, aby stać się popularnym. Tworzę ją, bo to coś, co kochałem robić i wciąż Kocham. Sądzę, że robienie remixów jest dalekie od sztuki, gdyż nie tworzysz czegoś nowego, a jedynie kopiujesz coś, co już powstało.

SvM: To trochę prywatne. Czy chciałbyś kiedyś usłyszeć którąś ze swoich kołysanek?

DD: Jako remix zrobiony przeze mnie? Hmm... nie mogę potwierdzić. Jestem zadowolony z tego, co robię.

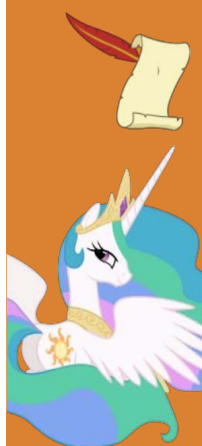
SvM: Czy możesz wymienić kilku swoich ulubionych artystów z i spoza fandomu?

DD: Moimi ulubionymi artystami w fandomie są Woody [Woodentoaster – przyp. SvM], Feather (z którą bardzo przyjemnie się współpracowało przy paru piosenkach), Evening Star, Makkon i Carbon Maestro.

SvM: Feather, hehe, to nie niespodzianka. Czy znasz Nicolasa Dominique?



MAROONRIVER.DEVIANTART.COM



DD: Znam kilka utworów, lubię na przykład „Hearts Strong Like Horses Remix”.

SvM: Aha. Myślałem o utworze „Shooting Stars”, którego tytuł brzmi podobnie do Twojego „Shooting for the Stars”. Spodziewam się, że oba traktują o Applejack¹ i wspaniałej scenie z odcinka „Apple family Reunion”/”Zjazd Rodziny Apple” [w której widać dwie spadające gwiazdy, symbolizujące zmarłych rodziców Applejack – przyp. SvM]. To piękny przykład, gdzie dwóch fandomowych muzyków tworzy o tym samym, lecz na różne sposoby.

DD: Tak właściwie, to te utwory nie są o tym samym. Sądzę, że mój utwór powstał przed emisją tej sceny. Jednak to był fantastyczny moment.

SvM: O, to mała niespodzianka. Jednak jak powiedział jeden bardzo-znany-wielki-filozof-czy-artysta, „kiedy opublikujesz dzieło, ono przestaje należeć do ciebie, a staje się własnością publiczności”. To zabawny cytat dla każdego dzieła, które jest interpretowane przez fanów.

DD: Haha, muszę zacząć tego używać.

SvM: Jaka jest twoja ulubiona własna kompozycja? I dlaczego?

DD: Moim własnym ulubionym utworem jest „Luna’s Night”, gdyż to pierwszy zrobiony przeze mnie utwór, który pasuje do gatunku orkiestrowego. Zawsze marzyłem o skomponowaniu czegoś orkiestrowego i kiedy to się urealniło, było to niemożliwie przyjemne.

SvM: Jak długo jesteś muzykiem? Zaczęłeś od fandomu, czy to starsza pasja?

¹ To mój błąd. Znam dobrze ten utwór, lecz posiadam go w wersji mp3 na dysku i nie zapoznawałem się z nim na YouTube, przez co nie sprawdziłem ilustracji tytułowej.

DD: Jeszcze przed fandomem grałem na pianinie, jednakowoż nie miałem motywacji do stworzenia własnej muzyki. Dopiero fandom popchnął mnie do zrobienia czegoś oryginalnego. Początki były straszne, lecz z czasem robiłem się coraz lepszy i znalazłem się tu, gdzie jestem teraz.

SvM: To łatwo daje się zauważyć. Porównując „Fluttershy’s Garden” i „Philomena’s Ashes” widać znaczący postęp.

DD: Definitywnie. Im dalej idziesz, tym wyraźniejsze stają się różnice.

SvM: „Fluttershy’s Garden” czy też „Falling Leaves” można sklasyfikować jako ambient. Czy zgadzasz się z tym? Ambient to naprawdę oryginalna ścieżka, mało znana, lecz zdecydowanie interesująca.

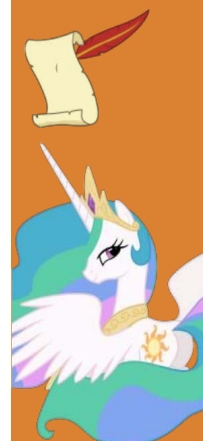
DD: Tak! Sądzę, że można to tak nazwać, lecz trochę się różni. Raz fan to określił jako „Lullasynt” i tak to nazywam od tamtego czasu.

SvM: Zaiste. Przypomina mi to stare dowcipy o typach metalu... skandynawski nu-metal, wegetariański progresywny grindcore i takie tam. Może znasz...

SvM: Twoje utwory nie są za długie. Czy planujesz skomponować coś dziesięciminutowego lub dłuższego? Ostatnio fandom został wstrząśnięty przez „Moonrise”, absolutnie epicki i zapierający dech w piersiach utwór L-Traina. Czy chcesz coś równie gigantycznego?

DD: Nie sądzą. Tak jak wspaniałe są długie utwory, tak trudno je zrobić dobrze. Zamierzam komponować muzykę filmową i do gier, więc wtedy może zaistnieć potrzeba napisania czegoś takiego.

SvM: Odnoszę wrażenie, że całokształt Twojej twórczości jest wolny od fandomowych naleciałości, żartów, pomysłów i schematów, jak „New Lunar Republic”, Ga-



mer Luna, Molestia i tak dalej... wiesz, te wszystkie szalone interpretacje. Czy można zatem powiedzieć, że twoje kucykowe utwory bazują wyłącznie na kanonie i skupiają się na kanonicznych detalach?

DD: Tak! Lubię utrzymywać moje utwory stricte kanonicznie i dystansować się od dziwnych interpretacji.

SvM: Zgadza się, fandom potrafi przerażać.

DD: Haha, to święta prawda. Część pomysłów pochodzących z fandomu jest fantastyczna i innowacyjna, ale pozostała... sam wiesz, lol.

SvM: Przykładowo „Raricow”. To wybuchło tuż przed odcinkiem „Three is a Crowd”. Nie jestem pewien, o co w tym chodzi, lecz już są tony clopów i pozostałych zbroczeń.

DD: No właśnie! Staram się jak mogę separować od fandomu [w tej kwestii – przyp. SvM].

Kucyki i bronies

SvM: Podstawowe pytanie to ulubiony kucyk. Zgaduję, że to Rainbow Dash (nick i wiele utworów o niej), lecz widzę też trochę motywów ze Scootaloo i Luną.

DD: Właściwie, to moją faworytą jest Scootaloo. Jednak Rainbow Dash jest zaraz za nią.

SvM: A co z Luną?

DD: Jestem wielkim fanem Luny, a zwłaszcza fandomowej idei Gamer Luny.

SvM: Scootaloo jest symbolem kogoś, kto ściga własne przeznaczenie poprzez aktywność fizyczną. Widzimy to w „Kronikach Znaczkowej Ligi”/”Cutie Mark Chronicles” lub „Flight to the Finish”. Jej druga rola to poszukiwanie autorytetów i poznawanie znaczenia lojalności. Czy inspirujesz się tym

w swojej muzyce? Rainbow Dash i Scootaloo to dwie silne chłopczyce, które zdają się nie pasować do twojej muzyki. One kojarzą się z metalem lub hard rockiem.

DD: Jasne! To jest zdecydowanie inspirujące. Jak zapewne wiesz, moje obie piosenki zrobione z Feather są o relacjach między Scootaloo i Rainbow Dash. Jednak mogą pasować nie tylko do hard rocku, gdyż kiedy są razem, ukazują tę miękką stronę samych siebie, a to pasuje do mojej muzyki.

SvM: Ciężko zliczyć, ile razy się rozpląkałem słuchając „Never Alone” czy „Sisters at Heart”. Zgadzam się z Tobą, że obie klacze posiadają swą wrażliwą naturę. Widzimy Rainbow Dash płaczącą od czasu do czasu czy tulącą swego żółwia lub przyjaciół. Pamiętam, jak w „Roju Stulecia”/”Swarm of the Century” Rainbow straciła całą swoją pozę twardzielki i rumieniła się przed Paraspritem. To piękne, jak podkreślasz tę stronę pegazic. Kiedy Rainbow adoptowała Scootaloo, to zabrzmiało jak początek wspaniałej przygody. I nie widać tego w nowych odcinkach.

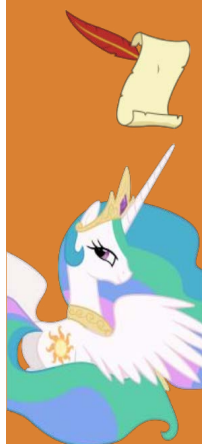
DD: Tak, jestem rozczarowany, że nie mamy kontynuacji tego. Ale kto wie, może coś pojawi się w przyszłości.

SvM: Mam nadzieję.

SvM: Luna jest księżniczką nocy, więc w wielu fanfikach to protektorka artystów [noc jest uważana za najbardziej twórczy okres doby przez wiele osób – przyp. SvM]. Czy zgadzasz się z tym? Może znajdujesz w niej jakieś inspiracje?

DD: Nie czytałem zbyt wielu fików, więc nie mam niestety wyrobionej opinii na ten temat. Luna mi się podoba ze względu na motyw wyzdrowienia i ukazanie możliwości zmiany swojego losu.

SvM: „Applejack’s Daydream” oraz



„Fluttershy’s Garden” to przykłady utworów zakotwiczonych w slice of life. Czy lubisz ten motyw w kucykowych kreacjach?

DD: Lubię motyw slice of life w kucykach, gdyż to możliwość wyrażenia własnej opinii. Lubię motywy fandomowe, ale nic nie przebije oryginału.

SvM: „Sweetie Bot’s Dream” opowiada o jednym z bardziej dziwnych, lecz wciąż pozytywnym pomysła fandomu. To wygląda na wyjątek pośród kanonicznych utworów. Czy jest jakiś ku temu powód? Czy lubisz Sweetie Bota?

DD: Jestem wielkim fanem Sweetie Bota w „Friendship is Witchcraft”. Zawsze się zastanawiałem jak wyglądają jej sny i stąd ten utwór.

SvM: Brakuje u Ciebie piosenek inspirowanych czwartym sezonem. Czemu?

DD: Nie mam niczego kucykowego teraz na warsztacie, gdyż pracuję nad muzyką do gry. Nie wiem, jak wiele mogę powiedzieć,

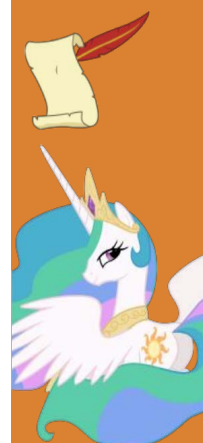
ale zapewniam, że zaktualizuję wszystko, kiedy uznam to za stosowne.

Szczerze, to czwarty sezon jest bez szału jak dla mnie. Moim ulubionym motywem były relacje między Scootaloo i Rainbow Dash, więc kiedy to pojawiło się w „Bezsenności w Ponyville”/„Sleepless in Ponyville”, aż podskoczyłem. Szkoda, że w czwartym sezonie tego nie ma, co doprowadza do braku muzyki fandomowej.

SvM: Klimatyczna muzyka wymaga specyficznych warunków do tworzenia. Czy potrzebujesz jakiegoś wyjątkowego czasu (np. nocy), miejsca lub sytuacji by komponować i grać?

DD: Zazwyczaj pracuję w nocy. Właściwie, to nie mam żadnych specjalnych warunków do tworzenia, więc zazwyczaj korzystam z komfortu łóżka. Jak dla mnie najlepsza okazja jest wtedy, kiedy mogą spać do późna następnego dnia. Wtedy mogę zarwać noc.

SvM: Serdecznie dziękuję za rozmowę.



Przewalski's Ponies

shadow archetype



21 kwietnia 2014, 19:00
klub x kwadrat, ul. polanki 66 WĘJŚCIE: 10 zł



Shooting for The Sky

By TheDashDub

Children of Equestria

Dzieci lepszego Boga

» *bobule, Cahan*

bobule: Dziś rozmawiam z BestCelestiaPlot, członkiem Children of Equestria. Czym ChoE jest?

BestCelestiaPlot: ChoE jest grupą, która opiera się na filozofii magii przyjaźni. Wierzymy, że przyjaźń jest największym darem danym nam przez Boga, przez Celestię. Dlatego każdy z nas powinien zdobyć jak największą liczbę przyjaciół.

b: Opowiedz mi krótko o sobie, kim jesteś, co robisz?

BCP: Studiuję filologię japońską w Nowym Jorku. Mieszkam na małej farmie wraz z innymi członkami ChoE, gdzie się przytulamy i hodujemy kukurydzę. Jestem fanem fantastyki, szczególnie Tolkiena. Lubię też słuchać muzyki - głównie etan, ale nie pogardzę też dobrym country.

b: Jak trafiłeś do ChoE?

BCP: Wciągnął mnie znajomy, którego poznałem na forum fanów Eragona. Poszedłem na jedno ze spotkań i spodobało mi się. Z początku myślałem, że to jakieś spotkanie typu AA, ale myliłem się. Tutaj każdy zaczyna swoją wypowiedź od zdania: „ostatnio udało mi się zaprzyjaźnić z...”. Oczywiście trzymamy się zasad. Wymieniona osoba nie może być postacią fantastyczną, ani też nieboszczykiem.

b: Czym dla Ciebie jest ChoE?

BCP: Jest moją drugą rodziną. Poznałem tam przyjaciół, na których mogę liczyć przy każdej okazji. To są ludzie, którzy mnie rozumieją. Zanim do nich dołączyłem, nie miałem w życiu żadnego celu. To oni poka-

zali mi drogę.

b: Skoro jesteśmy przy celach: jakie są wasze cele?

BCP: Chcemy, by cały świat zalała przyjaźń, miłość i tolerancja. Chcemy, by każdy miał dużo przyjaciół, którzy zrobiliby dla niego wszystko. Marzymy o lepszym miejscu do życia, w którym ludzie nie hejtują nikogo za to, że ogląda MLP:FiM.

b: Co sądzicie o miłości do kucyków?

BCP: Jest to nasz drugorzędny cel. Aby ludzie pokochali kucyki, muszą wcześniej pokochać siebie nawzajem. Inaczej pokochają je miłością płytką, powierzchowną i nierzadko zahaczającą o obrzydliwy wymiar cielesny.

b: Którego kucyka kochasz najbardziej?"

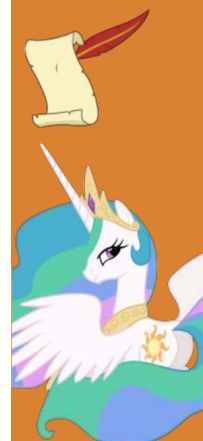
BCP: Księżniczkę Celestię oczywiście. Dobra, kochająca swoich poddanych Bogini, piękna i pełna ciepła w sercu. Można by powiedzieć, że to właśnie Ona sieje przyjaźń w sercach kucyków oraz nas samych.

b: Czy Celestię miłują również współczłonkowie?

BCP: Oczywiście. Niektórzy co prawda wolą Lunę, która symbolizuje odkupienie za grzechy, jednak stanowią oni znaczną mniejszość.

b: Czy jesteś gotów uprawiać miłość z kucykiem?

BCP: Nie jesteśmy godni by kłaść kucyków przez swoje plugawe, wyuzdane żądze. Dopiero kiedy Celestia uzna nas



godnymi, będziemy mogli zamarzyć, by choćby przytulić najlichszą ziemską klacz.

b: Czy w waszym towarzystwie istnieje jakaś hierarchia?

BCP: Owszem. Przewodzi nami Wielki Kapłan Słońca, to On przekazuje nasze modły Celestii i to On przekazuje nam jej wolę. Jego atrybutem władzy jest Diadem Elementu Magii. Zaraz po WKS są Arcykapłanki Księżyca, które spisują każdego dnia nasze uczynki na rzecz przyjaźni oraz pilnują byśmy składali swoje raporty co jakiś czas. Noszą one granatowe szaty i opaski ze Świętymi Uszami. Pod nie podlegają Posłańcy Alikornów, którzy odwiedzają naszych przyjaciół i rozmawiają z nimi na nasz temat. Dalej jesteśmy my, zwykłe Dzieci Equestrii.

b: Co należy do obowiązków Dzieci Equestrii?

BCP: Każdy dzień musimy spędzić razem z przyjaciółmi, a następnie złożyć raport Arcykapłankom Księżyca. Musimy też świętować w Święte Dni Przyjaźni, które stanowią pierwsze 3 dni każdego miesiąca. Wówczas spotykamy się w wszyscy w większym gronie, w domu jednego z nas i śpiewamy pieśni ku Jej czci.

b: Co jest grzechem dla czcicieli przyjaźni?

BCP: Odrzucenie przyjaźni oczywiście. Oraz nie uczynienie kogoś swoim przyjacielem, nie pokazanie mu magii przyjaźni. Grzechem jest też odwrócenie się od Celestii.

b: Kim jest dla Ciebie Szatan?

BCP: Szatan jest przeciwieństwem Celestii. To on opętał Lunę, tworząc Nightmare Moon, to on niszczy przyjaźń oraz próbuje odwrócić nas od drogi ku zbawieniu, byśmy

nigdy nie trafili do Equestrii.

b: Skąd dowiedziałeś się o fandomie?

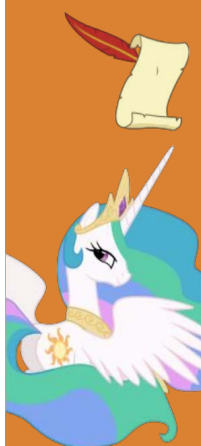
BCP: Z Internetu oczywiście. Przyjaciół z forum miłośników LOTRa podlinkował mi kilka memów. Zaciekały mnie i obejrzałem serial. Przełom nastąpił jednak dopiero po przeczytaniu pewnego fanfika, który zapewne już dawno odszedł zapomnienie w chmurze sieciowej. Jego tytuł brzmiał "Song of Celestial Night".

b: Jak Ci się żyje na farmie? Macie dostęp do najnowszych technologii?

BCP: Żyje nam się dobrze. Wzniesiliśmy mały ołtarzyk dla Celestii, na którym składamy nasze kukurydziane plony oraz drobne datki. Jeśli chodzi o Internet to nie zastąpi on nigdy rozmowy w rzeczywistości. Dlatego też „znajomi na facebooku” nie wliczają się w poczet grona naszych przyjaciół. Chyba że poznamy ich osobiście.

b: W takim razie to już wszystko. Dziękuję ci bardzo za wywiad.

BCP: Ja również dziękuję. Napisz do nas, jeśli będziesz chciał do nas dołączyć.



Cahan uczy i bawi

Sztuka Recenzowania

» *Cahan*

Do napisania tego artykułu skłonił mnie mój znajomy, student filologii polskiej, który poprosił mnie o sprawdzenie swojej recenzji. Jego pracy nie można było jednak tak nazwać. To było streszczenie połączone z peanem pochwalnym.

Tekstów takich jak ten wyżej widziałam już wiele. Uświadomiło mi to, jak dużo ludzi nie wie czym jest recenzja i na czym pisanie jej właściwie polega.

Czym jest recenzja?

Jest to tekst, który ma na celu przekazanie potencjalnemu odbiorcy danej rzeczy, jej wszystkie wady i zalety. Recenzja powinna być jak najbardziej obiektywna, choć dobrze jest też zawrzeć w niej swoją prywatną opinię, z zaznaczeniem, iż jest to jedynie odczucie subiektywne.

Czym recenzja nie jest?

Na pewno nie należy mylić jej ze streszczeniem, „peanem pochwalnym”, czy też nieuzasadnionym hejtem.

Oczywiście w przypadku opowiadań, powinna zawierać wzmiankę o czym tekst w ogóle jest, ale nie więcej niż to konieczne. Nie należy nadmiernie spoilerować.

Jak się za to zabrać?

Przede wszystkim należy się z danym produktem dogłębnie zapoznać. Dobrze jest podczas zaznajamiania się z obiektem recenzji pisać sobie listę wad i zalet, która będzie później niezwykle przydatna.

Następnie robimy sobie przerwę. Nigdy nie należy pisać pod wpływem pierwszych emocji, ponieważ zniekształcają one rzeczywistość!

Kiedy już ochłoniemy, zabieramy się za pisanie. Musimy w myślach przeanalizować całe dzieło, szukając wad i zalet.

Należy się też zastanowić, czy uwzględniliśmy wszystkie rzeczy, jakie recenzja danego typu zawierać powinna.

Ocena opowiadania różni się od tej filmu, czy też gry, poszczególnymi elementami składowymi.

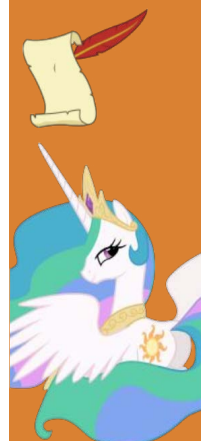
W przypadku fanfików będą to:

- fabuła
- tempo akcji
- opisy
- kreacja postaci
- zapis
- styl

W przypadku gier:

- grywalność
- grafika
- ścieżka dźwiękowa
- fabuła

Niezależnie czy recenzujemy opowiadanie, książkę, film, lub grę, musimy uwzględnić odbiór ogólny. Czasami, chociaż jakość poszczególnych elementów pozostawia wiele do życzenia, całość jest całkiem przy-



jemna.

Nie należy zapominać też o kolejności. Recenzja, tak jak każdy inny tekst, powinna posiadać wstęp, będący zapoznaniem z produktem, rozwinięcie (recenzja właściwa) oraz zakończenie.

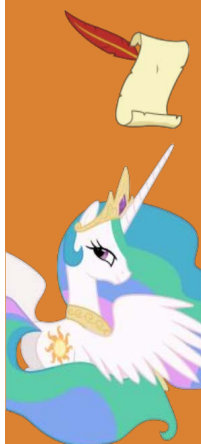
„Recenzję właściwą” osobiście preferuję zacząć od zalet, przejść przez wady, a skończyć na prywatnej opinii oraz ewentualnym poleceniu obiektu danej grupie odbiorców.

Zalety recenzowania

Recenzowanie, choć ma służyć przede wszystkim potencjalnemu odbiorcy danej rzeczy, to jest też czynnością pozytywną dla samego recenzenta.

Pozwala bowiem wyczulić go na błędy innych, a tym samym ułatwia zauważenie ich w twórczości własnej.

Inną zaletą jest też popularyzacja obiektu. Recenzja działa jak swoista reklama, albo i antyreklama. Niezależnie, czy będzie pozytywna czy negatywna, to wiele osób zainteresuje się produktem, chroniąc go przed największym złem, jakim jest zdecydowanie zapomnienie.



Kucyk w Wehrmachcie

Ja, ja mein pony!

» SPIDI von MARDER

Możemy potwierdzić plotkę, która przez kilka godzin wisiała na Equestria Daily piątego marca bieżącego roku i została zdjęta ze względu na brak materiałów dowodowych. Teraz te materiały wypłynęły, więc możemy z pełną powagą urzędu zaprezentować niezwykle zdjęcie, które zszokowało fandom. Bez fałszywej skromności, to ja miałem wrażenie, że gdzieś już widziałem to zdjęcie. I je znalazłem.

Każdy, kto ogląda kucyki uważnie, zauważa dziesiątki nawiązań do kultury i historii szeroko pojętego Zachodu. Celestia to władca wczesnośredniowieczny, mamy też system feudalny, postacie z różnych mitologii, a także imiona bezpośrednio inspirowane. Jednak ogromnym zaskoczeniem było to zdjęcie:



Zdjęcie przedstawia niemieckie działo pancerne Jagdpanzer L/70 A, zdobyte przez Amerykanów, najprawdopodobniej po klęsce Niemców w Kolonii, więc to może być marzec 1945, o czym świadcząby zachowane krzyże na pancerniu (starano się je jak najszybciej usunąć, zatem to zdjęcie musiało zostać wykonane rychło po przechwyceniu pojazdu). Fotografia jest bardzo

mało znana i opublikowano ją w piśmie militarystyczno-historycznym „Nowa Technika Wojskowa”, numer specjalny 2/2012).

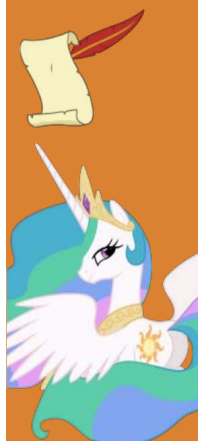
Zwraca uwagę niewielka postać namalowana na burcie poniżej dowódcy pojazdu (obok krzyża). Od razu widać, że to czteronożna, koniopodobna sylwetka jakby z kreskówki. Zaskakująco przypomina kucyki z G4, choć oczywiście przy pewnej dozie tolerancji na różnice w proporcjach.

Oto na szybkiego wykonana przeze mnie próba odrysowania tej postaci. Wybaczcie jakość grafiki, nie umiem rysować:



Widzicie znaczek? To jest kluczowe! Bez tego byłby to zwykły koń, ale fakt występowania znaczka świadczy, że mamy tutaj grubszą rozkminę.

Co z tego wynika? Czyżby Lauren Faust wzorowała się na nazistowskich kucykach? Oczywiście, że nie. Jednak jest to pewna



zabawna anegdota, która ukazuje zaskakujące koleje rozwoju konceptów. Lauren Faust nie wymyśliła kucyków samodzielnie, lecz inspirowała się osiągnięciami popkultury z przeszłości. Te z jeszcze dalszej przeszłości, aż dochodzimy do pierwszej połowy XX wieku. Czy istnieje szansa, że LF widziała to zdjęcie i użyła tego wzorca do stworzenia naszych kuców? Cóż, wydaje się być to skrajnie niemożliwe, ale nie można tego wykluczyć. Osąd pozostawiam czytelnikom, dla mnie jest cień szansy, że tak właśnie było.

Nie zmienia to faktu, że naziści byli źli, ale za to lubili kucyki.

No dobrze, ale skąd w ogóle wziął się w ogóle kucyk na burcie niemieckiego niszczyciela czołgów?

Zwyczaj umieszczania postaci z kreskówek lub dziewczyn pin-up na samolotach, kioskach okrętów podwodnych lub burtach czołgów był powszechny w trakcie II wojny światowej. Służył nie tylko wyzwoleniu osobistych artystycznych skłonności rysownika, oswojenia brutalnej, wojennej rzeczywistości, ale i zwykłej zabawie i manifestacji preferencji rozrywkowych. My nosimy przypinki i okazjnie przyozdabiamy pokoje, oni malowali swoje pojazdy. Oto kilka innych przykładów:



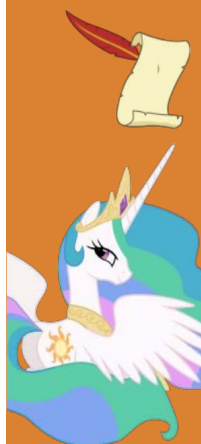
Myśliwiec Messerschmitt BF 109 G-6 z 1./JG 77 (Jagdgeschwader – pułk myśliwski). Widzimy tutaj Myszkę Mickey.



Niszczyciel czołgów Marder II z 560. batalionu niszczycieli czołgów, ZSRR, 21 marca 1943. Widoczna tutaj wąsata postać to Kohlenklau, czyli propagandowy bohater edukacyjnych produkcji dla żołnierzy. Był on „złodziejem amunicji”, który miał służyć do namawiania pancerniaków do oszczędzania broni.

Bibliografia:

1. Perrett Bryan, Rycerze Czarnego Krzyża, Poznań 2009.
2. Żygulski Eugeniusz, Paznerjäger SFL – mechaniczni niszczyciele czołgów, [w:] Nowa Technika Wojskowa numer specjalny 2/2012, Warszawa 2012.
3. Kowalski Tomasz, Samolot myśliwski Messerschmitt Bf 109 A-E, Warszawa 1989.
4. Piekałkiewicz Janusz, Wojna Pancerna, Warszawa 2002.



Moja nieoryginalna i niewarta uwagi opinia

czyli casus Michaela Moronesa

» *Emes*

Zamieszczony w poprzednim Brohoofie artykuł Lindsa pt. „Znieczulica w wersji Brony” wywołał sporo kontrowersji w gronie odbiorców. Tekst ten będzie na niego odpowiedzią.



tara strong @tarastrong

1h

Donations 4 @MichaelBrony623
gofundme.com/michaelmorones...
 sweet 11yr old, bullied 4 liking My Little Pony 🙄 #stopbullies

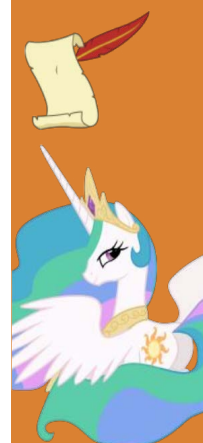


Autor wyraził swoją dość ostrą opinię na temat postawy polskiego fandomu wobec zapewne znanej większości sprawy 11-letniego Michaela Moronesa i wiele osób nie pozostało wobec tak zwerbalizowanej opinii obojętnymi. Ja, w przeciwieństwie do wielu, nie jestem typem człowieka, który uważa swoje opinie i obserwacje za coś, co koniecznie musi przedstawić innym (stąd też tytuł), zatem długo wahałem się z decyzją o napisaniu tego tekstu. Uznałem jednak, że trzeba coś zrobić w kierunku rozwoju talentu pisania, więc przykładam tym samym swoją rękę do procesu przywracania równowagi w Kosmosie, tworząc tę oto polemikę na artykuł Lindsa.

Konwencja zmusza mnie, bym od czegoś zaczął, zacznijmy zatem od faktów. Michael Morones, 11-letni chłopiec z USA, podejmuje próbę samobójczą, którą przeżywa, jednak kosztem poważnych uszkodzeń somatycznych, w tym mózgu. Prawdopodobną przyczyną jego czynu było prześladowanie w szkole. Prawdopodobną przyczyną (a w zasadzie „jedną z”) prześladowania było to, że Michael Morones był bronym. Jego akt wywołał spory oddźwięk w fandomie, prowokując wiele akcji charytatywnych, w których udzielały się celebryci, w tym także osoby biorące udział w produkcji serialu My Little Pony: Friendship is Magic.

Stop. Oto suche fakty. Żadnej opinii, żadnego oceniania. Chciałbym wyraźnie zaznaczyć ten moment, ponieważ kwestia tego, co jest faktem, a co opinią, jest bardzo ważna dla tego typu spraw. Tym bardziej, że z mojej perspektywy Linds w swoim artykule ujawnił, iż może mieć problemy z odróżnianiem jednego od drugiego.

Przejdźmy zatem do tego, co nas interesuje najbardziej - czyli sądów i przekonań. Na samym starcie zaznaczę wyraźnie – sprawa Michaela Moronesa pod względem emocjonalnym jest mi całkowicie obojętna – i hipokryzją (słowo bardzo lubiane przez Lindsa. Szkoda, że często źle przezeń używane) z mojej strony byłoby, gdybym udawał, że jest inaczej. „Morones” to dla mnie tylko nazwisko. Ciąg liter oznaczający kogoś, o kim nigdy wcześniej nie usłyszałem i nigdy więcej prawdopodobnie nie usłyszę. Tak samo, jak z pozostałymi siedmioma miliardami ludzi na świecie.



Czy to oznacza, że gdyby Michael był mi osobą znaną osobiście czy wręcz bliską, reagowałbym na to inaczej? Oczywiście, że tak. I ponownie hipokryzją wykazałbym się, gdybym to ukrywał. Nie wiem jednak, czemu miałbym to ukrywać, bo nie widzę nic moralnie nagannego w fakcie, że ludziom bardziej zależy na kimś, kogo znają i lubią niż na kimś kompletnie obcym.

Linds najwyraźniej uważa inaczej, nazywając przejawy opisanej powyżej postawy „znieczulicą”. Ja sądzę, że na tak mocne określenia zasługują zachowania odbiegające od normy, tymczasem to, że nikomu nieznanemu chłopiec z kraju na drugim końcu świata jest większości z nas obojętny, jest czymś normalnym. Ale może się nie znam.

Fakt emocjonalnego zubożenia nie przeszkadza mi jednak w racjonalnej ocenie tej sytuacji i o to chcę się pokusić. Ponownie, na początku chcę zaznaczyć, że to, co się stało w rodzinie Morones, jest tragedią. Tragedia jednak to słowo opisujące zjawisko działające na wielu polach – obiektywnej rzeczywistości, myśli i, przede wszystkim, emocji. Biorąc to pod uwagę, jest to tragedia rodziny Morones, a nie moja czy jakiegokolwiek polskiego bronego. Dlatego też próby „włączenia” się w tę tragedię ze strony kogoś, kto nie ma z tą sprawą wiele wspólnego, uważam za histrioniczne, żeby nie powiedzieć „niesmaczne”.

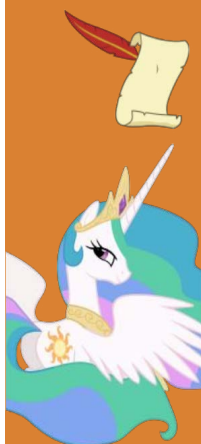
Linds zdaje się jednak odbierać ludziom prawo bycia obojętnym, potępiając takie zachowanie w swoim tekście. Nie mam pojęcia, co uprawnia Lindsa do tak stanowczej, moralnej oceny, ale raczej nie jest to logika. Ostro wypowiada się także o żartach ze strony co poniektórych. Nie wiem, czy szanowny autor zdaje sobie sprawę, ale humor jest formą radzenia sobie z sytuacjami życiowymi, i to jedną z tych bardziej adaptacyjnych – a na pewno bardziej niż np. popadanie w depresję z powodu samo-

bójstwa obcej osoby. O ile zatem nie można uznać, że takie żarty dotyczą kogoś osobiście (a szczerze wątpię, by rodzina Michaela Morones w wolnym czasie przeglądała sobie grupę Bronies Polska, ze słownikiem polsko-angielskim w rękę), uważam ataki Lindsa za nieuzasadnione – abstrahując, oczywiście, od poziomu tych dowcipów, ale to zupełnie inna kwestia.

W dalszej części artykułu Lindsa poczułem się osobiście przezeń zaatakowany, gdy napisał on o „pewnych studentach psychologii” rzekomo piszących „teksty w stylu >>Racja, za słaby był, niech ginie<<”. Jak mówi przysłowie, „uderz w stół, a nożyce się odezwą”, powinienem zatem w tym momencie siedzieć cicho, bo absolutnie nie przypominam sobie, bym kiedykolwiek sugerował, że Michael Morones powinien zginąć. Podobnie moja osobista sympatia do Lindsa powinna powstrzymać mnie od założenia, że miał on na myśli mnie, gdyż takie założenie byłoby ośmieszające dla jego intelektu lub zdolności spostrzegania rzeczywistości.

Logika mówi jednak, iż jako że studentów psychologii w polskim fandomie jest nie więcej niż dwóch (a nic mi nie wiadomo, by było inaczej), Lindsowi musiało chodzić o mnie. Zakładając, że tak jest, jest mi po prostu przykro, bo uważam tego typu „zagranie” za zwyczajnie podłe. By zatem wyjaśnić sprawę, oświadczam wszem i wobec oraz możliwie prosto skonstruowanym zdaniem – nie uważam, że Michael Morones „powinien zginąć”.

Co ciekawe – nie uważam również, że Michael Morones powinien przeżyć. Jak to możliwe? Magia tkwi w tym, że ja nie zwykłem myśleć o świecie w kategoriach „powinnościowych”. Do spraw zazwyczaj podchodzę niejako ontologicznie – jest po prostu, jak jest, i nie ma co bawić się w myślenie życzeniowe oraz w ocenianie. Mi-



chael Morones własną ręką sprawił, że do końca życia będzie mentalnym i fizycznym kaleką – i to jest fakt. Nie zamierzam się bawić w przerzucanie odpowiedzialności za ten czyn na dręczycieli – oni są odpowiedzialni za dręczenie, nie za próbę samobójczą. Michael Morones miał wybór – a żyjemy na takim świecie, że nawet dzieci mogą dokonywać wyborów o bardzo dramatycznych konsekwencjach.

I nie, nie zamierzam się teraz mądrzyć, że „samobójstwo nie jest rozwiązaniem” – nawet jeżeli faktycznie nie jest. Osobiście nie oceniam czynu Michaela pod kątem moralnym, bo nie znajduję w tym uzasadnienia. Uważam, że postąpił bardzo niemądrze – ale to nie jest kwestia moralności. Jest dzieckiem, okoliczności sprawiły, że samobójstwo wydawało mu się najlepszą dostępną opcją – i to tyle. Są tacy, co postąpiliby podobnie, są tacy, co nigdy by się na coś takiego nie zdecydowali. Nie mnie oceniać, jak „powinno” być.

Chciałbym jednak poruszyć pewien aspekt całej tej sprawy. Jak przyzna to zapewne prawie każdy rozsądnie myślący człowiek – nie ma żadnego racjonalnego powodu, dla którego to akurat tragedia Michaela przyciągnęła tyle uwagi. A przynajmniej ja osobiście uważam, że fakt, iż chłopiec lubił tę samą kreskówkę, nie stanowi wystarczającego powodu, dla którego miałbym poświęcić mu więcej uwagi, niż tysiącom innych samobójców, o których wiem tyle, co o Moronesie, czyli nic. Zabij mnie, Linds, przezwij i napisz artykuł o tym, jaki jestem niedojrzały – ale tak po prostu jest.

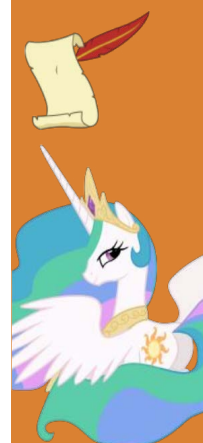
Co z tego wynika? Mianowicie to, co Linds z taką lubością zarzuca innym – hipokryzja. Co to takiego? Skrótowno, jest to niekonsekwencja w poglądach i działaniach bądź też niezgodność między tymi. Osobiście nie potrafię dopatrzeć się jej śladu w tym, że komuś kwestia Moronesa jest obojętna, gdyż obojętny mu jest sam człowiek.

Wiecie natomiast, gdzie ją dostrzegam? W tym, że ktoś uważa, iż jedni ludzie zasługują na setki akcji charytatywnych i mnóstwo uwagi, a inni nie, a nie ma żadnych zasadniczych różnic między tymi ludźmi. A dokładnie na niczym innym nie opiera się casus Michaela Moronesa.

Powiem więcej – ta sprawa to nie tylko hipokryzja, ale też zwykłe wyrachowanie. Komu chcą pomagać te wszystkie „gwiazdy”, wliczając w tym samą Tarę Strong, który wstawiają na Twittera raczej mało „slit” focie obok łóżka z nieprzytomnym Michaeliem? Raczej nie jemu – on na świecie, lecz nie dla świata, parafrazując wieszczka. Jego rodzinie? No nie wiem – mnie osobiście taka tragedia absorbowała na tyle, że nie uważałbym za wielką pomoc robienie fotografii i wstawianie na portale społecznościowe. Przykro mi, ale po analizie możliwych opcji wychodzi mi, że ci celebryci najbardziej chcą pomóc sobie. A mówiąc wprost – promują się na osoby dobroczynne, korzystając z czyjejś tragedii. Nie boję się w tym momencie powiedzieć bez ogródek, że uważam to za absolutnie obrzydliwe.

Byśmy dobrze się zrozumieli – nie sądzę, że fakt organizowania zbiórek pieniędzy i zachęcania do udzielania pomocy jest czymś złym. Uważam jednak, że kwestią dobrego smaku jest odpowiedni poziom „afiszowania” się z taką pomocą, zwłaszcza gdy mówimy tu o osobach znanych. Bo granica między faktycznym pomaganiem a „pokazówką” nie jest znowu taka cienka i ludzie potrafią ją dostrzec. Dlatego też sądzę, że jest to jeden z powodów, dla których wielu nie chce tykać się tej sprawy – bo wyczuwają w tym wszystkim fałsz i szopkę.

Linds najwyraźniej sądzi inaczej, skoro w swoim artykule posuwa się nawet do bardzo osobistych wycieczek w stronę „sceptyków”, nazywając ich „miernotami życiowymi”. Abstrahując od kwestii warto-



ści argumentów ad personam, a w zasadzie braku tej wartości, myślę, że ataki na tak żenującym poziomie nie zasługują na komentarz, dlatego w tym momencie przechodzę dalej.

Poruszę jeszcze jeden, nieco pragmatyczny aspekt tej sprawy. Nie zagłębiałem się za bardzo w tę sytuację, więc mój poziom wiedzy na ten temat jest zapewne podobny, co większości bronnych – dlatego czuję się uprawniony do mówienia w sensie ogólnym. Zbierając wrażenia ze wszystkich wywiadów, podcastów i ogółu wypowiedzi udzielonych w tej kwestii, uderza mnie jedno – apologia postaci Michaela. I, ponownie, uważam to za obrzydliwe. Dlaczego? Nie chodzi tu o to, że chcę potępiać osobę Michaela Moronesa. Zastanówmy się jednak nad konsekwencjami tego wszystkiego:

1. X jest dręczony, wyśmiewany i znajduje się na dnie drabiny społecznej.
2. X podejmuje próbę samobójczą.
3. X nagle staje się pozytywną gwiazdą, dostającą zewsząd uwagę i troskę, w tym ze strony jego idolów, natomiast jego wrogowie są potępieni.

A teraz pomyślcie, jak to odbierze osoba, która znajduje się w podobnej sytuacji, co X z punktu pierwszego... Łapiecie?

To, o czym piszę, nie jest niczym nowym. Znane jest to jako „efekt Wertera”. Nazwa wzięła się z książki „Cierpień młodego Wertera”, po publikacji której przez Europę przetoczyła się fala samobójstw. Tak działa psychologia społeczna – jeżeli swoimi reakcjami niejako wzmacniamy pozytywnie dane zachowania, zdawajmy sobie sprawę, że tym samym je „popularyzujemy”. Swoją drogą, dlatego uważam, że zdawkowe podawanie informacji związanych z samobójstwami powinno być elementem etyki

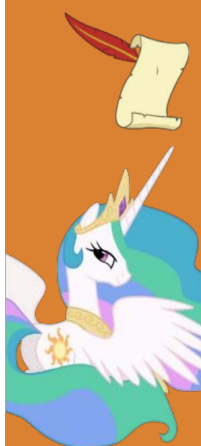
dziennikarskiej. Z czysto pragmatycznych powodów.

Tymczasem jednak ze strony mediów i z ust celebrytów nie słyszę nic innego prócz uzalania się nad biednym Michaeliem i werbalnego znęcania się nad jego okrutnymi oprawcami. Potrafię zrozumieć takie oceny – ale, na miłość Boską, medal ma zawsze dwie strony. Ani razu nie usłyszałem, by ktoś zwrócił uwagę na to, że Michael zrobił rzecz bardzo głupią i że samobójstwo nie jest rozwiązaniem problemów, tylko ucieczką od nich – a to jest coś, co moim zdaniem powinno się podkreślać na każdym kroku z powodów wyżej wspomnianych. Nie dziwię się zarazem, że tak nie jest, bo kiedy ktoś chce się tylko odpowiednio „wylansować”, nie powinien narażać się motłochowi kontrowersyjnymi opiniami...

Pozostaje jeszcze kwestia opinii Lindsa, jakoby reakcja polskiej części fandomu była odmienna od innych i wynikała ona z przypadłości narodu polskiego. Myślę, że parę osób dostatecznie wypunktowało to myślenie. Z tego co wiem, Polska jest zamieszkiwana przez gatunek homo sapiens sapiens, tak samo jak inne państwa, dlatego poza różnicami kulturowymi, wszelkie doszukiwanie się „natury” odmiennej od innych narodów znajduję jako śmieszne.

Na koniec chciałbym bezpośrednio zwrócić się do Lindsa. W Twoich ocenach uderza totalność – opisujesz rzeczy tak, jakby wszystko było czarno-białe. Jakby można było łatwo powiedzieć, że „ta grupa zrobiła tak, a ta zrobiła inaczej, bo jest inna”. Przekazę Ci zatem jedną myśl, którą ja osobiście uważam za bardzo wartościową i którą zawsze staram się kierować, kiedy zastanawiam się nad różnymi rzeczami i mam szczerą nadzieję, że będzie ona przyświecać i Tobie.

Brzmi ona – „to generalize is to be an idiot”.



Barbie and the Magic of Pegasus

„ZERZŃĘLI WSZYSTKO Z MLP!” A może...

» *Triste Cordis*

Pewnego dnia dowiedziałem się o bajce ze świata Barbie, która, delikatnie rzecz ujmując, została „zainspirowana” „My Little Pony: Friendship is Magic”. Fandom zareagował oburzeniem i wylał wiadra pomyj. Bo jak tak można? „Chamstwo w państwie!” Musiałem sprawdzić, jak jest w rzeczywistości.

Nie da się ukryć, że obie marki: Barbie oraz My Little Pony są maszynami do zarabiania pieniędzy. A gdyby Mattel zaryzykowało i połączyło oba światy na granicy prawa tak, aby adwokaci Hasbro nie mieli punktu zaczepienia? Wielu bronies twierdzi, że tak właśnie powstała „Barbie and the Magic of Pegasus”. Ale czy oskarżenia fanów MLP: FiM są słuszne? Odpowiedź poznacie na końcu.

Główną bohaterką tej, o dziwo cieka-

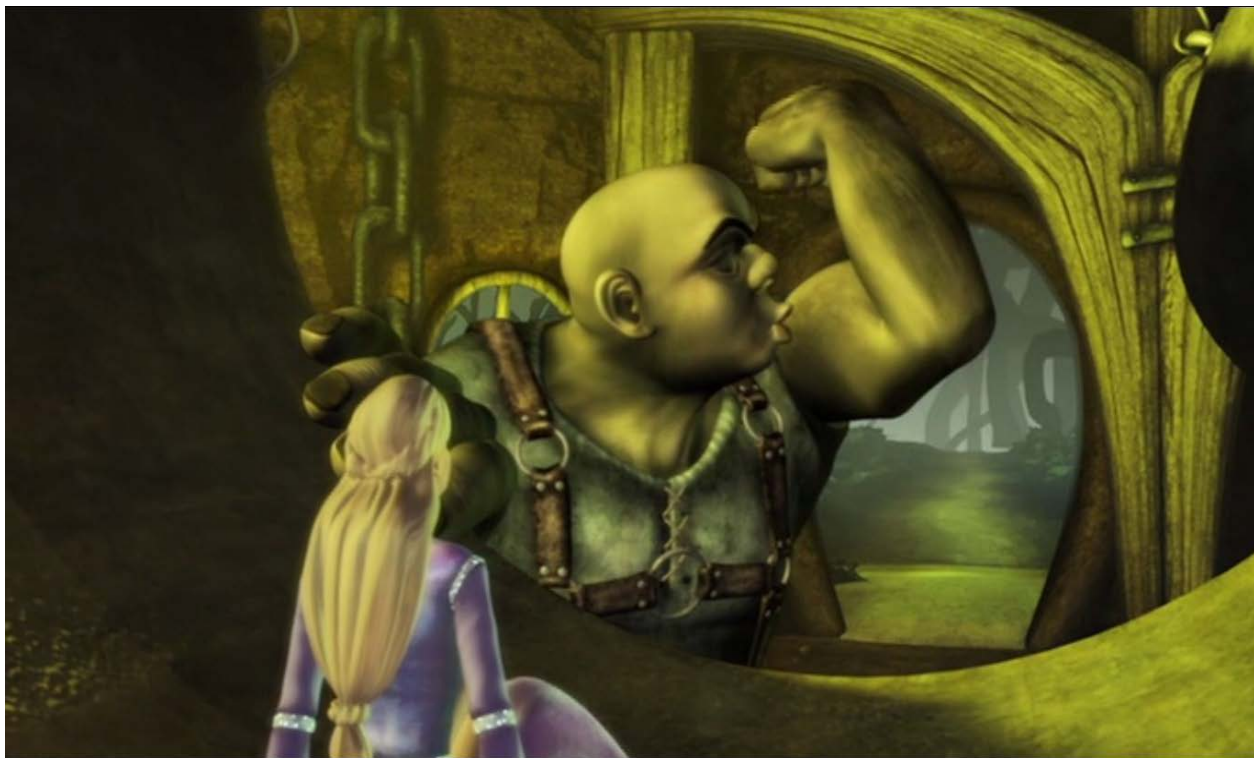
wej, wciągającej i bogatej w zwroty akcji opowieści jest księżniczka Annika, która ma wyjątkowo nadopiekuńczych rodziców. Nasza protagonistka ma zakaz opuszczania pokoju, a co gorsza, pilnuje jej dwóch strażników. Mimo to, zawsze znajduje sposób na wymknięcie się, aby oddać się swojemu ukochanemu zajęciu, jakim jest jazda na łyżwach. Swoją drogą Discord też to uwielbia, nawet jeśli zamiast lodu używa mydlin.

Niestety nic nie trwa wiecznie. Pewnego dnia, na lodowisku zjawia się czarnoksiężnik Wenlock, posiadacz wyjątkowo paskudnego gryfa, i „prosi” o rękę Annikę. Słyszając odmowę zamienia wszystkich mieszkańców królestwa w kamień. Informuje ją także, że ma zaledwie trzy dni na zmianę decyzji, ponieważ po takim czasie czar stanie się nieodwracalny. W ostatniej chwili bezradna księżniczka zostaje uratowana przez tajem-



„Mój kucyk pony, mój kucyk pony...”





Kłata, plecy, barki!

niczą kłacz pegaza. Po krótkiej, ale pełnej wrażeń podróży trafia do podniebnego królestwa pegazów, gdzie wedle zapewnień kłaczy będzie bezpieczna (Cloudsdale?). Poznaje tam królową uskrzydłonych koni oraz kilka sympatycznych postaci odpowiedzialnych za wschody i zachody Słońca. Annika wbrew ostrzeżeniom postanawia działać. Rozpoczyna się walka o uratowanie królestwa ludzi. Aby pokonać Wenlocka będzie potrzebowała kilku elementów magii, które połączone w całość... mam dziwne deja vu.

Jako mężczyzna, znam świat lalek Barbie z reklam, reportaży poświęconych nie-naturalnym proporcjom ciała, czy półek sklepowych. Trudno ich nie zauważyć, gdy stoją tuż obok „torebek niespodzianek”. Będę z Wami szczerzy, lalki Barbie po małym „liftingu” mogłyby trafić do Silent Hill, w roli przerażających pielęgniarek ze szpitala Brookheaven. I tak też jest w tym filmie. O ile mężczyźni mają poprawną budowę ciała, o tyle kobiety, zgodnie z polityką Mattel, wyglądają komicznie. Mają idealną cerę, oraz, mimo tak wielu przejęć, nienaganną i

czystą suknię... Widocznie Barbie to Barbie. Zastanawiam się, jakim cudem jelita oraz inne organy wewnętrzne mieszczą się w takiej talii. Być może rozprowadzone są po całym ciele niczym system kanalizacyjny w Nowym Jorku? Wróćmy jednak do filmu.

Sztuczne, wyidealizowane twarze większości bohaterów może wydają się dziwnie, ale jak nie trudno się domyślić, jest to zabieg celowy. W końcu to bajka o najpopularniejszej lalce świata. Na szczęście wbrew pozorom „plastikowe” postaci posiadają swoje charaktery i ciekawe historie, które tłumaczą motywy ich postępowania. Są dość proste, ale należy docenić sam fakt ich występowania. Co więcej, nie każda wygląda jak kosmitka z reklamy kremu odmładzającego z... czymśtam. Doskonałym przykładem jest podstarzały handlarz. Już na pierwszy rzut oka widać, że nade wszystko ceni sobie złoto.

Jednak nic, ani nikt nie wytłumaczy jakości animacji, która cuchnie niskim budżetem. Lokacje, a w szczególności wnętrza budynków rażą pustką. W jednej ze scen znajdują się tylko te postaci, które powin-



ny. W zamku? A strażnicy? Służący? Koty, psy, cokolwiek? Wygląda to fatalnie. Niektóre tła rażą po oczach swoją prostotą, ale na szczęście, biorąc pod uwagę całość, nie jest aż tak źle. Po kilku minutach przywykłem do tego, tak jak ma to miejsce w przypadku gier, które mogą pochwalić się doskonałą grafiką. W pewnym momencie przestajemy zwracać na to uwagę. Niestety, od czasu do czasu autorzy bajki przypominali mi o niskim budżecie serwując coś, co wołało o pomstę do nieba. Czy tę animację robiło dwie ekipy: profesjonalistów i stażystów z pierwszego roku studiów?

Na początku napisałem, że fabuła jest ciekawa, wciągająca i pełna zwrotów akcji. Owszem, wszelkie informacje dawkiowane są stopniowo, część rzeczy zaskakuje, ale... kurcze, czy zawsze musi być to paskudne, „ale”? Opowiedziana historia jest jak ser szwajcarski. Smaczny, ale pełen dziur. Nie lubię zdradzać szczegółów, dlatego nie będę przytaczał przykładów, ale część z nieścistości powala swoją głupotą i woła o pomstę do nieba. Jak to mawia Halinka Kiepska: „Boże, widzisz i nie grzmisz?!“ No dobrze, drogą wyjątku. Nie dowiemy się czegoś konkretnego o Wenlocku, zanim stał się chciwym i po-tężnym czarodziejem. Czy dodatkowe pięć minut bajki to aż tak dużo? A tak, kolejna sekwencja jazdy na łyżwach jest ważniejsza. No dobrze, coś tam bąknę pod nosem, ale serio... To główny antagonista. Porządne wyjaśnienie należy nam się jak Barbie, Ken i różowa willa z basenem.

Mimo wszystko, potknięcia autorów nie psują całości, w której nie brakuje humoru, a sceny z „wpadkami”, które rzekomo przydarzyły się w trakcie kręcenia „filmu” (ukazane przed napisami końcowymi) są po prostu rewelacyjne. Barbie wymieniająca się z „aktorem” adresem email? Doskonały pomysł. Przed oglądaniem warto zapamiętać, że to animacja dla małych dziewczynek, a co za tym idzie jest przesysy-

cona słodkimi, uroczymi scenami, gdzie w przeciwieństwie do MLP nie znajdziemy nawiązań dla starszych odbiorców, takich jak chociażby Twilight Flopple. Mimo to, całość jest zaskakująco „dojrzała”, jak na taką kategorię wiekową i potrafi budzić emocje.

O ile z fabułą czy animacją bywa różnie, o tyle tylko osobnik o ujemnym IQ przyczepiłby się do ścieżki dźwiękowej. Odpowiada za nią Arnie Roth (też go nie znam), który pełnymi garściami czerpał między innymi z kompozycji Ludwiga van Beethovena, a to już coś. Zagrała ją zaś czeska orkiestra symfoniczna. George Lucas powiedział kiedyś, że „muzyka to połowa filmu”. W tym przypadku dominuje ona nad resztą, dzięki czemu bajka ta jest wyjątkowa. Trudno mi opisać to słowami, ale ogląda się ją nieco „inaczej”. Nie ma tu ani jednej piosenki, ale muzyka poważna wprowadza nietypowy nastrój i fantastyczny klimat. Ostatni raz doświadczyłem czegoś takiego grając w „Eternal Sonata” (polecam), grę poświęconą Fryderykowi Chopinowi. No dobrze, jedynie aktorzy użyczający głosów wypadli „zaledwie” dobrze.

Pora na podsumowanie. Zgłaszając się do recenzji „Barbie and the Magic of Pegasus” zadałem sobie pytanie: „Triste, co żeś uczynił?”. Spodziewałem się dziecinnego filmu dla dziewczynek... chwila, przecież to samo mówiłem przed obejrzeniem „MLP: FiM”. Ciekawe, prawda? Na samą myśl o zmuszaniu się obejrzenia przesłodzonego „filmu” o lalkach tęcza sama podchodziła mi do gardła. Ku mojemu zdziwieniu otrzymałem pełną ciepła, akcji oraz zaskakujących zwrotów opowieść z Barbie w roli głównej. Co więcej, z każdą minutą przygody księżniczki Anniki wciągały mnie coraz bardziej.

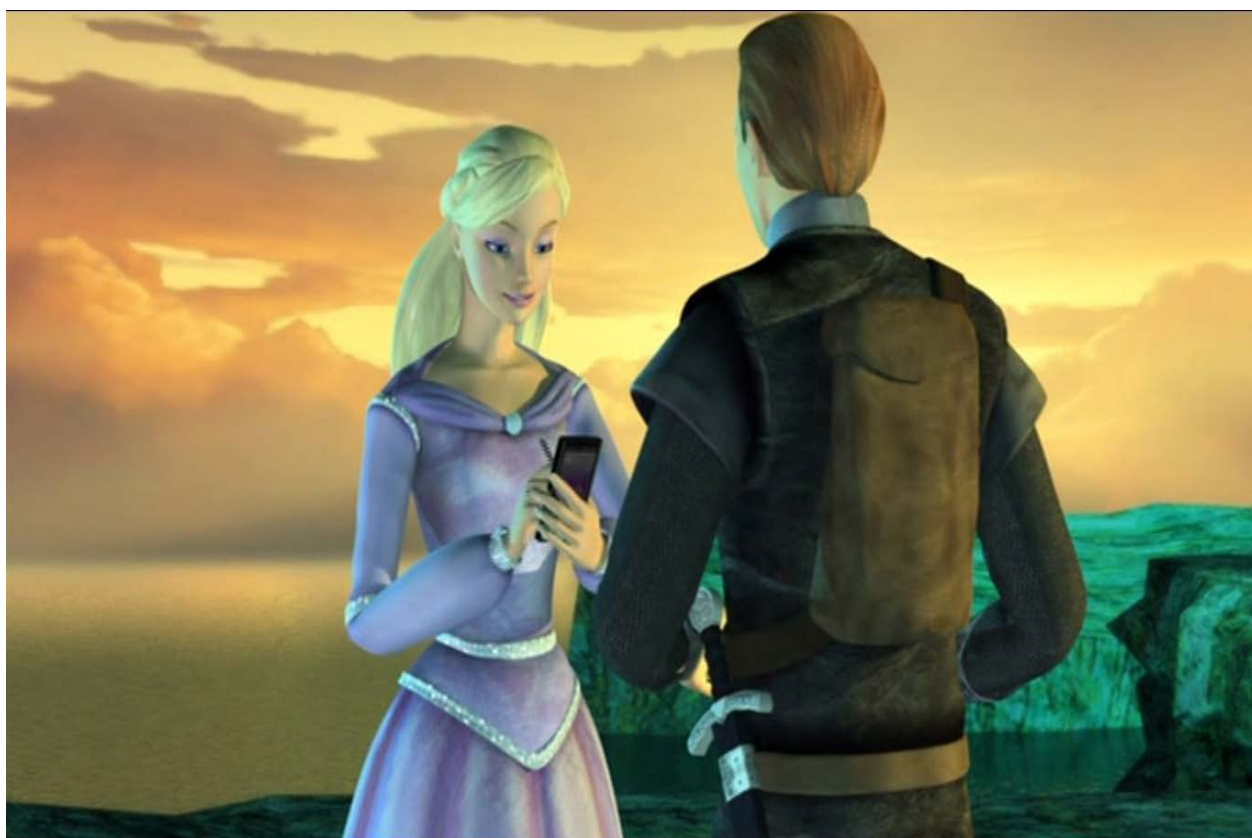
A czy autorzy „Barbie and the Magic of Pegasus” „zainspirowali” się „My Little Pony: Friendship is Magic”? Odpowiem krótko – NIE. Owszem mamy tu pegazy,



podniebne królestwo, ale nie oznacza to, że omawiana produkcja jest plagiatem „MLP: FiM”. To zupełnie inna produkcja, a wszelkie podobieństwa to zbieg okoliczności, tym bardziej że powstała ona w 2005 roku.

To przykre, ale fandom jest niesamowicie przewrażliwiony na punkcie „kolorowych osiołków” i szuka dziury w całym. Czym innym są zabawne nawiązania rodem z Borderlands 2, a czym innym niesłuszne oskarżenia o plagiat. Równie dobrze można powiedzieć, że autorzy Splinter Cell „inspirowali” się grą Assassin's Creed. A że ta pierwsza powstała „nieco” wcześniej...

Na koniec taka mała dygresja. Pamiętacie, co powiedziała Zecora w odcinku „Bridle Gossip”? Przypomnę. „Maybe next time, you will take a second look, and not judge the cover of the book”.



Trzeba dać znać na fejsie, że ten książkę to nieźle „ciacho”.



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

Eli, Eli - Wojciech Tochman

Recenzja książki

» *bobule*

W Polsce wydaje się około dwudziestu pięciu tysięcy książek rocznie. Z czego połowa to pierwsze wydania. Przodują wszelkiego rodzaju podręczniki, czy lektury, na szczęście na rynku jest również miejsce na bardziej ambitne książki.

Tochman w swoich reportażach dotyka wielu problemów, które z pewnością można by określić jako niebanalne. Właściwie odpowiednim byłoby stwierdzenie, że zawsze rzuca się na głęboką wodę - czy to na polskiej prowincji, czy też w odległej Bośni, czy w Rwandzie. Tochman sięga po tematy, które człowieka powinny zszokować, ale przede wszystkim skłonić do refleksji.

„Eli, Eli” opowiada o Filipinach. Mimo tego, nie należy spodziewać się głębokiej analizy historii tego kraju. Tochman przedstawia dzieje Filipin na mniej więcej jednej stronie, jednak tyle powinno czytelnikowi w zupełności wystarczyć. „Eli, Eli” to opowieść o ludziach, ale nie ma w niej miejsca na prominentnych polityków, hierarchów kościoła czy też gwiazdy showbiznesu. Wojciech Tochman sięga do rynsztoka, aby wyjąć z niego perły. Konkretniej trafia do slumsów Manilii, aby tam porozmawiać z drugim człowiekiem, poznać jego historię, a potem przelać ją na papier.

Poznamy więc Edwina N., który oprowadza turystów z Zachodu po slumsach. Pokazuje im „true Manilia”. Dla widzów z Zachodu bieda jest czymś egzotycznym. Niektórzy z nich nawet uprawiają turystykę „slumsową”, zwiedzając najbiedniejsze dzielnice miast świata. Spotkamy Josephine, której choroba zniekształciła całe ciało.

Poznamy nędzarzy mieszkających dosłownie na grobach. Zabójców ze slumsów i ludzi pracujących w junk shopach - miejscach, w których składowe się złom zebrany w mieście przez ludzi ze slumsów.

Właśnie w takiej scenerii Tochman opowie nam o współczesnych Filipinach - kraju kontrastów, gastarbaiterów, handlu ludźmi, prostytucji, ogromnego bogactwa i jeszcze większej biedy. Tochman jednak nie skupia się tylko na tym, co widać gołym okiem. Zadaje również liczne pytania dotyczące przyczyn tak złej sytuacji Filipinczyków. Oskarża świat postkolonialny, kościół katolicki oraz elity filipińskie żerujące na społeczeństwie. Zwraca również uwagę na toczącą się między biedotą walką o przetrwanie. Wspomina Kościołowi katolickiemu jego „ochronę życia”, co w slumsach Manilii skutkuje zerową wiedzą na temat antykoncepcji, a to powoduje olbrzymi przyrost naturalny wśród biedoty. Ceną przetrwania wydaje się być utrata wszelkich cech cywilizowanego społeczeństwa. W związku z tym dowiemy się też o filipińskiej turystyce seksualnej czy handlu ludźmi (bądź też ich organami). A wszystko to w kraju, w którym katolicy przybijają się do krzyży na podobieństwo Jezusa. Przenosząc się do śmierdzących stęchlizną i przeludnionych slumsów wielkiego miasta trudno jest nie zgodzić się z autorem co do jego sądów.

Jako reporter Tochman ma dylemat - czy powinien się angażować? Przecież ta praca polega na zebraniu odpowiednich historii i powrocie do domu. Jednak jak przeczytamy, autorowi reportażu bardzo trudno jest być obojętnym wobec takiego

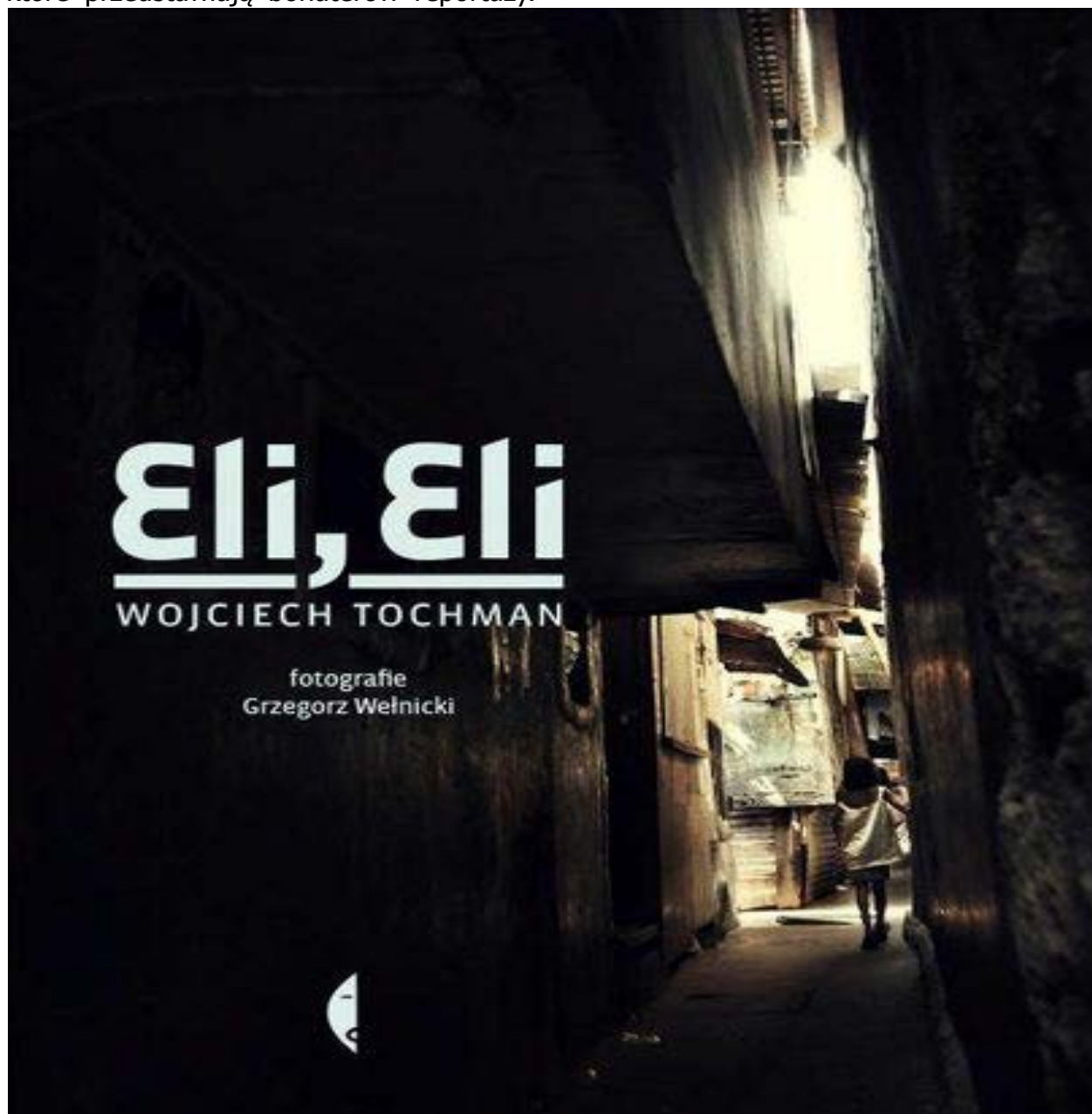


ogromu tragedii. Łatwiej to przychodzi turystom z Zachodu, którzy z iPhone'em w rękę zwiedzają slumsy. Gotowi w każdej chwili zaktualizować status na Facebooku, dodając nowe zdjęcia. Tochman się angażuje, próbuje pomóc, choć zdaje sobie sprawę z tego, że pomoc wszystkim nie zdoła, że ta pomoc prawdopodobnie nigdy nie będzie wystarczająca. Niemniej jednak autor stara się, ile może. W związku z tym podaje na końcu książki dokładne dane pewnej wiarygodnej fundacji, która zajmuje się pomocą mieszkańcom slumsów.

Pisząc o tej książce, nie można nie wspomnieć o zdjęciach Grzegorza Wełnickiego, które przedstawiają bohaterów reportaży.

Wykonując swoją pracę, Wełnicki poświęcił tym najbardziej z biednych odpowiednią uwagę i przedstawił na swoich fotografiach prawdziwą ludzką godność. Zdjęcia są również pretekstem do zadania kolejnego pytania - czy fotografia może coś zmienić? Czy chodzi tylko o odpowiednie światło i ujęcie tragedii, którą potem można wysłać na konkurs World Press Foto?

Tragedii, o której świat szybko zapomni, bo został już oswojony z cierpieniem setkami traumatycznych zdjęć? Dlatego właśnie fotografie w tej książce są inne, bo na swój sposób piękne, nawet pomimo świadomości tragedii rozgrywającej się poza kadrem.





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

Tomb Raider

Czyli ponowne narodziny legendy

» *Myhell*

Kłopoty, tajemnice i skarby... Tak, to chleb powszedni dla Lary Croft, słynnej Pani poszukującej przygód, którą starsi Bronies pamiętają jeszcze z gry wyprodukowanej w 1996 roku. Słynna marka zaliczyła swoje wzloty i upadki, aby ostatecznie wynieść się na wyżyny dzięki zupełnie nowej odsłonie, która miło mnie zaskoczyła i wcisnęła w fotel na wiele godzin. Tak! Dobrze słyszycie. Piękna Pani archeolog powraca po raz kolejny, aby uraczyć nas porcją wspaniałej rozrywki. Zapraszam do lektury recenzji gry Tomb Rider!

Wszyscy pamiętamy Larę jako poszukiwaczkę przygód i skarbów, mogącą, bez mrugnięcia okiem, pokonać multum przeciwników bez żadnej trudności. Tutaj jest jednak inaczej. Otrzymujemy zupełnie nową, i co najważniejsze, odmłodzoną dziewczynę, która dopiero co rozpoczyna przygodę w swoim fachu, nie wiedząc, co zgotuje jej los. Bo w końcu, co złego może się stać? Statek, którym podróżujesz, może się rozbić u brzegu wyspy, pełnej religijnych fanatyków i fauny, która jest przeciw tobie? Poczucie, że jeśli ty zginiesz, to nikt nie ocaleje? Przekonajmy się...

Zacznijmy od początku. Podróżujesz statkiem Endurance, który został wynajęty specjalnie w celach badawczych. Twoim zadaniem jest odkrycie legendarnego królestwa Yamatai, które leżało w samym środku Smoczego Trójkąta. Jak można się domyślić, jest ono odpowiednikiem naszego Trójkąta Bermudzkiego. Normalne jest więc to, że dzieje się tam... coś dziwnego.

Anomalie pogodowe oraz potężna burza z łatwością niszczą potężny statek, a część załogi, w tym Lara, wychodzą cało z tego wypadku. Trafiają na tajemniczą wyspę, która okazuje się prawdziwym więzieniem. A co z resztą marynarzy? No cóż, rekiny miały tego dnia prawdziwą ucztę... Najgorsze jest jednak to, że protagonistka serii musi teraz odnaleźć resztę załogi oraz rozwiązać zagadkę tego przeklętego miejsca, które trzyma w swoich mackach niejedno istnienie.



Tutaj piękno nie współgra z bezbronnością.

Spójrzmy na podstawowe elementy, jakie zostały wykorzystane w grze. Zacznijmy od broni, jakimi będzie nam się dane posługiwać. Cóż, tutaj wybór jest dość ubogi. W naszym posiadaniu znajdzie się: łuk, czekan, pistolet, karabin maszynowy oraz typowa strzelba. Nie brzmi zbyt zachęcająco, ale wraz z postępami w grze będziemy mogli je znacząco ulepszać, zarówno pod względem mechanicznym, jak i wizualnym. Uwierzcie mi, nawet zwykły pistolet potrafi być potworem w rękach Lary!



AI przeciwników? No cóż, mogę je opisać jako... przeciętne. Spodziewałem się, że typowy wróg będzie próbował mnie zająć od tyłu lub szukał sposobu, aby szybko się mnie pozbyć, a tu? Masz karabin w rękach i znajdujesz się blisko wroga, który jest podobnie uzbrojony, a nawet lepiej. Spodziewałeś się, że przeciwnik nagle schowa broń i wyskoczy na ciebie z tasakiem będąc jeszcze dobre kilkanaście metrów od ciebie? Bez przesady! Trzeba mieć zęza, aby w niego teraz nie trafić. Tym bardziej, że ma odsłoniętą klatkę i weźmie na nią każdą kulę.



Ta dziewczyna jest gorąca nie tylko z wyglądu...

Interakcja z otoczeniem wyszła twórcom dosłownie perfekcyjnie. Można by powiedzieć, że nie ma w grze dachu, na który nie moglibyśmy wejść czy rozpadliny, której nie dałoby się pokonać. Jest to naprawdę ekscytujące! Warto wchodzić w każdy kąt i szukać nowych rozwiązań, gdyż niespodzianka czai się tuż za rogiem. Nie, nie mam na myśli hordy krwiożerczych wilków, które chcą cię zabić! Istnieje jednak ewentualność, że na nie również trafisz. Czy wspomniałem już, że nie ma problemu, którego nie dałoby się rozwiązać?

Czas przejść do mojej ulubionej części. Zagadki! Tak, dobrze słyszycie! Wyspa roi się od grobowców i skarbców, które aż się proszą, żeby się odkryć. W takich miejscach znajdziecie drogocenne pamiątki, których historię możecie oczywiście poznać, oraz materiały, które pomogą wam w ulepsza-

niu ekwipunku i zdolności Lary. Aby jednak dotrzeć do tych zasobów, trzeba wpierw rozwiązać kilka zagadek, które nie powinny sprawić nam trudności. Gdyby jednak były one za trudne, to cóż... Twórcy przygotowali przycisk podświetlający specjalne elementy, który na pewno pomaga w rozgrywce.

Osobny fragment poświęcę samej bohaterce. Przez całą grę widzimy, jak Lara zmienia się na naszych oczach. Nie mam tu na myśli wyglądu, lecz jej psychikę i zachowanie. Widzimy wszystko z perspektywy zwykłego człowieka, a nie maszyny do zabijania. Nie umykają nam emocje, jakie młoda archeolog okazuje. Strach, radość, smutek, rozpacz... Jest to po prostu piękne! Nigdy nie spotkałem się z tak dokładnie wykreowaną postacią i zapewne już więcej takiej nie ujrzę.

Większość graczy dość często stawia w takich produkcjach na grafikę. Mogę powiedzieć wam z ręką na sercu, że się nie zawiedziecie. Każdy szczegół został dokładnie dopracowany, co możemy z łatwością dostrzec na ekranie. Fauna i flora, która nas otacza, emanuje pięknem pomimo swojego niebezpieczeństwa. Sama protagonistka została natomiast tak stworzona, aby serce potrafiło zabić niejednemu z nas. No cóż, chyba nie powiecie, że tutaj kierowaliście się wnętrzem, hm?



Powiedz, że mnie kochasz! No powiedz!



Nie zostawiamy ścieżki dźwiękowej na uboczu. Muzyka co prawda mnie nie zachwycała, ale nie mogę też powiedzieć, że była zła. Słuchało się jej przyjemnie i doskonale nastrajała do gry, a właśnie to się liczy! Odgłosy natury są bardzo dobre i pasują do otoczenia. Niezależnie, czy jesteśmy w jaskini, czy też w lesie, i tak dostaniemy dokładne odwzorowanie dźwięków, jakie w nim panują. To naprawdę ważne, a wielu twórców gier zapomina o tym szczególnie.

Podsumujmy! Reaktywacja serii Tomb Raider okazała się strzałem w dziesiątkę. Można by rzec, że jest to najlepszy come back w dziejach branży gier komputerowych. Nie otrzymaliśmy bowiem odgrzewanego kotleta, lecz niezależną, ciekawą historię, która trzyma w napięciu do ostatniej chwili. Nie potrafiłem się znudzić grając w tą produkcję. Wręcz przeciwnie! Wciągałem się coraz bardziej, chcąc poznać jej tajemnice. Tomb Raider to gra, która na zawsze zapisze się w naszej pamięci! Lara Croft powraca w glorii, a postać pięknej kobiety odchodzącej z pistoletem w dłoni oraz

łuskami z naboju pod jej stopami na zawsze utkwia w mojej pamięci.

+ Powrót wspaniałej i nieśmiertelnej Lary.

+ otwarty świat, który powala możliwościami.

+ mroczny i tajemniczy klimat.

+ tajemnice, które aż proszą się, aby je odkryć.

- drobne błędy w mechanice gry.

- przeciętne AI przeciwników.

Ocena ogólna: 8/10



Pamiętniki Oficera Maremachtu

» SPIDI von MARDER

Niełatwo być Zefirkiem

W jednym z ostatnich odcinków mieliśmy do czynienia z czymś absolutnie nowym – pojawił się kolejny gatunek rozumny w postaci Breezes, czyli ładnie przetłumaczonych na polski – Zefirków.

To dla nas pewien szok, gdyż dotychczas rasy rozumne były kopytne. Muły, osły, jakąś śladową inteligencję przejawiają też krowy i owce. Widzimy też pojedynczych reprezentantów takich społeczności jak minotaury lub diamentowe psy. No i smoki. Lecz Zefirki to pierwsza duża społeczność z cywilizacją i populacją (stadem) większymi, niż kilka sztuk.

Lecz najważniejsze jest to, że Zefirki są mniejsze od kucyków. Wydaje mi się, że to już zupełna nowość, gdyż dotychczas wszystko było duże i sugerowało, że tytuł

„Little Pony” należy traktować dość dosłownie. Dano nam zatem miłą niespodziankę.

Niestety, z tą rozumnością Zefirków jest chyba średnio, gdyż objawiły się jako istoty niemądre i dające łatwo się odwieść od istotnych obowiązków. Myślą tylko o imprezowaniu i bezdusznie wykorzystują gościnność Fluttershy. Niezłe dranie, co nie? Takie, co tylko by żarły i żyły.

Powstaje też pytanie, co jest u nich z facetami. Teoretycznie do Seabreeze'a kucyki dwukrotnie (Fluttershy i Applejack) zwracają się per „he”. Jednak można to interpretować jako „ten Zefirek”, a nie „ten Seabreeze”, jednak nie można mieć pewności. Na końcu widzimy Seabreeze'a oglądającego swoje (?) dziecko. W internecie panuje też przekonanie, że samice mają migdałowate oczy z ostrymi kącikami, a samce okrągłe, lecz Mane 6 po przemianie posiada też oba typy oczu.



Czyli co? Zefirkowa Seksmisja? Same samice, które jakoś odkryły, jak się rozmnażać bez samców?

Cieężko powiedzieć, ale wiem jedno. Teraz fanfikowcy mają nowy, wspaniały temat do opracowywania.

Celestia

mroczna strona

Trzy felietony temu załaziłem się na Trollestię i Molestię, a dziś sam chcę napisać o jakichś mrocznych stronach pozytywnej postaci. Brak konsekwencji? Nie wydaje mi się. W przeciwieństwie do Trollestii (złośliwość) i Molestii (zбочzenie seksualne), chciałbym poruszyć rzecz, która nie jest objawem nadużycia internetu i (co najważniejsze), ma pewne odbicie w rzeczywistości serialowej.

Otóż zwróćmy uwagę na ciekawy fakt. W pierwszych dwóch sezonach kucyki, które jak coś przeskrobia, to obawiają się surowych represji ze strony białego alicorna. Mówią o wygnaniu, degradacji edukacyjnej, uwięzieniu i innych paskudnych karach, które mogą je spotkać za bądź co bądź skromne wykroczenia i niedopełnienia obowiązków. Rozumiem, że księżniczka może być surowa w swych sprawiedliwych wyrokach, ale tutaj mamy do czynienia z prawdziwą paniką! W dodatku objawia to Twilight, która przecież jest zazwyczaj ostoją zdrowego rozsądku.

Coś jest na rzeczy.

Odpada też wyjaśnienie, że kucyki obawiają się władzy Celestii, gdyż ta ma narzędzia do nakładania sankcji (władza + magia). Ja tam nie obawiam się, że wyższy ode mnie kumpel mi przyfasoli, ponieważ wiem, że to po prostu absurd. Teoretycznie tak samo powinno być z Celestią. Przecież ona zawsze i wszędzie objawia się jako tro-

skliwa, dobra, miłosierna i nieskończenie sympatyczna postać! Kogoś takiego nie da się obawiać!

A jednak da się.

Bo może jednak jest powód?

Nie wiemy, co robiła i jak rządziła Celestia w przeszłości. Tutaj otwiera się przestrzeń dla tysięcy teorii spiskowych o dyktaturze i brutalnym wyrwaniu tronu z kopyt innych. Odłóżmy je na bok, lecz zatrzymajmy się przy pojęciu, że dawne czasy mogły być mniej sympatyczne i księżniczka po prostu musiała prowadzić twardszą politykę, nawet wobec lojalnych poddanych. Efektem są wciąż obecne lęki społeczne.

Aha! No i jeszcze jedno!

Pamiętacie kwestię Discorda z Powrotu do Harmonii/Return to the Harmony?

„Ja nie zamieniałem kucyków w kamień”.

To zdanie można interpretować dwojako. Discord może tutaj mówić o swoim uwięzieniu, ale... może chodzi o dosłowne zamienianie jakiś kucyków? W końcu kamiennych posągów w Canterlocie i w Ponyville nie brakuje. Co z tego wynika?

Wnioski wyciągnijcie sami. Dobranoc.



Komiks



Podziękowania

Od bobule

Tym którzy tworzyli te pismo. Wielkie dzięki! Tym, którzy czytali je, jeszcze większy szacun.

Sowie - co tu napisać? Wiele rzeczy, które dobrze wspominam, wiele wspomnień, których nie pamiętam, chyba jedna z niezliczonych osób w fandomie, którą w miarę szanuję.

Magencie - za bycie pierwszą żelazną damą Brohoofa.

Salmonelli - za to, że dzięki niej, czasami odzyskuję wiarę w ludzkość.

Cahan - za to, że jak zaczyna pisać, to nie może skończyć.

SPIDIemu - za to, że do redakcji najchętniej wjechałby czołgiem, za dobrą organizację Trójmiasta i oczywiście za artykuły.

Triste Cordis - za zacięcie przy pisaniu recenzji rzeczy wybitnie złych, choć zdażały się i wyjątki.

Matyasowi Corra - za zgubienie kogoś na pewnym przystanku oraz za napisanie wywiadu, zrobienie go zajęło Ci jakieś z trzy miesiące, gratuluję!

Piotrkowi - za miłość do forum MLPPolska i do skoków.

Wszystkim niewymienionym, za to, że byli, bo bez nich nie byłoby Brohoofa. Bless!

Od Cahan

Bobulowi- za to, że był naprawdę do-

brym redaktorem naczelnym i miło mi się z ni pracowało. No i za to, że mnie zatrudnił.

SPIDIemu- za pisanie świetnych artykułów, które lubiłam czytać.

Triste Cordsowi- za znakomite recki gier, filmów oraz ciekawe artykuły.

Foley'owi- za pisanie lubianych przeze mnie fanfików i dobrych tekstów do Brohoofa.

Mayasowi- za bycie leniem, który nie wiadomo co robi, ale grunt, że jest.

Salmonelli- za to, że jest kobietą i to taką, która pisać umie :).

Fudiemu- za podejście do życia.

Dayanowi- za ilość komentarzy pod każdym numerem.

Nieznanemu7x7- ca „Czas i Harmonię”, dzięki którym odkryłam magię fanfików. Oraz za znakomite recenzje.

Piotrkowi, Kamishy i Geraltowi- za korektę moich dennych tekstów.

Leah- za sprawdzanie numerów.

Wam wszystkim, za to że jesteście fajną, zgraną grupą, z którą się wspaniale pracowało i rozmawiało. Jest co wspominać.

Od Triste Cordisa

Bobulowi- za to, że podchodził do nas na zasadzie „kija i marchewki”. Jeśli zrobiłaś coś dobrze, otrzymywałeś marchewkę w nagrodę. Jeśli źle, dostawałeś pałą po łbie co było bardzo motywujące. Dziękuję



za wszystko.

SPIDIemu- za ciekawe artykuły oraz załatwienie figurek których szukałem.

Triste Cords - chciałbym poinformować, że praca w Brohoofie była dla mnie ogromnym zaszczytem. I pomyśleć, że chciałem odejść po tym numerze. Złośliwość losu...

Foley'owi- za „walkę” w konkursach literackich. Widząc jego nick wiedziałem, że moje szanse malały o jakieś 99%.

Matyasowi- za to, że mimo obowiązków znajduje czas na pisanie.

Salmonelli- za to, że ma talent i tak przy okazji bardzo ją lubię :).

Fudiemu- za bardzo ciekawe zainteresowania.

Dayanowi- za to, że się stara aby rubryka newsów nie świeciła pustkami.

Nieznanemu7x7- niestety, ale byłeś z nami zbyt krótko, żebym mógł Cię poznać. Nie zdążyliśmy się poznać, mimo to dziękuję za włożony wysiłek.

Korekcie - za walkę z moimi tekstami, a w szczególności Piotrkowi i za jego uwagi.

Leah- za to, że mimo młodego wieku jest tak utalentowana i do samego końca pomagała tworzyć Brohoofa.

Każdemu, kto kiedykolwiek w jakikolwiek sposób pomógł tworzyć Brohoofa.

Ale przede wszystkim - Wam, drodzy czytelnicy, bo to dla Was pracowaliśmy w pocie czoła do samego końca.

Od Matyasa Corry

Wszystko się zaczyna, ale też z czasem się kończy. Dziś niestety zakończyło się coś, co na długo pozostanie w mojej pamięci. Oto co mam do powiedzenia na ko-

niec Brohoof'a.

Ten felieton będzie krótki, nawet jak na moje standardy. Przez niecały rok pracy w Brohoofie, spotkałem wielu ludzi, i nauczyłem się wielu rzeczy, i dlatego na pewno nigdy nie zapomnę tego okresu ze swojego życia.

Po pierwsze, Ogromne podziękowania w stronę Dolara. To on był tym, który zobaczył moją pierwszą recenzję, i to on wprowadził mnie w cały świat Brohoofa. Nigdy mu tego nie zapomnę, i mimo, iż oszedł stworzyć Manezette, cieszę się, że miałem okazję nieco lepiej poznać tego wspaniałego pisarza, i człowieka. Rzeczywiście, był jak ojciec całej gazety.

Kolejna osoba, to Bobule. No tak, postać dosyć kontrowersyjna, ale jednak, to on utrzymał ze mną najlepszy kontakt aż do teraz. Mimo, że ma dosyć kontrowersyjną opinie, i bywa człowiekiem, który potrafi zaleźć za skórę, to jednak nie poddawał się, i zawsze spełniał obowiązek DTP'owca, a po odejściu Sowy, także i naczelnego. Ogromne podziękowania w twoją stronę, i zimno piwo ci na stół

Solaris i Magenta. Ta dwójka, była pierwszymi korektorami, którzy męczyli się z moimi wypocinami. Co prawda, Mag była o wiele brutalniejsza, to po tym jak nas opuściła, nasz kochany wielki czerwony brat, przyjął mnie pod swoje komunistyczne skrzydła. Teraz, redaktor naczelny Manezette, niech mu komunistyczna gwiazdka świeci przez życie.

Cygnys oraz Martinez. Poznałem ich dopiero na konfach, które odbywały się na GG. z Cygnusem mam jakiś dziwny kontakt - raz rozmawiamy bez problemów, dzielimy się muzyką i wymieniamy poglądami, a raz mamy ochotę się nawzajem pozabijać, podpalić i zakopać. Tak to już bywa. Martinez natomiast był człowiekiem



dosyć oryginalnym. Choć przestał się z czasem odzywać, do dziś pamiętam ten film, na którym gra na gitarze. Trza przyznać, że skubany ma talent.

Spidi i Foley. Nasi kochani fani wojny i uzbrojenia. Choć ze Spidim kiedyś wyniknęła dosyć ciężka sytuacja, wszelki spór został zażegnany. Z Foleyem natomiast nigdy problemów nie było, zawsze jakoś się działo cicho i planował podbój świata. Dzięki wam, za czas spędzony razem, nawet przez te ostatnie miesiące.

Podziękowania dla całej aktualnej ekipy, Leah, Salmonella, Cahan, Triste, Nieznany, Dayan, Scootaler, Fudi. Mimo, że nie miałem jakiejś wielkiej okazji was wszystkich poznać, jesteście niesamowitymi ludźmi, którzy nie dość, że wspaniale piszą, i udzielają się jakoś w tym fandomie, to pokazali mi, jak sam żałośnie piszę.

Sowa. Nasz były naczelny. Wódkorożec i informatyk, połączenie straszliwe. Zawsze mam dylemat, czy ten człowiek ma zamiar się powiesić, czy też ma kolejny piękny dzień przed sobą. Sporo dał mi jego artykuł pd.t. Sowa bawi i uczy, bo gdyby nie on, to moje teksty w ogóle by się pewnie nie nadawały do czytania. Trzymaj się, a na pewno będzie dobrze

Discors. Człowiek Random, uosobienie Pinkie Pie, pozytywny pod każdym aspektem. Nie wiem, czy istnieje jakaś rzecz we wszechświecie, która jest w stanie go zasmutzić i zrobić z niego Pinkamenę. Do dziś mogę go straszyc połamaniem kolan.

Wszystkim, którzy byli przed tym zanim dołączyłem. Dziękuję wam, że pomogliście stworzyć tę gazetkę, i ukształtować ją tak jak wygląda. Gdyby nie wy, pewnie nigdy bym nie spędzał nocy na rozmawianiu na konfach, o rzeczach różnych i różnystych. Zrobiliście wiele, i za to należy wam się chociaż słowo ode mnie.

To tyle z mojej strony. Jeżeli kogoś pominąłem, przepraszam z całego serca. Jestem aktualnie dosyć chory, a w dodatku jest 6 rano, więc na prawdę mogłem o kimś zapomnieć. Na podsumowanie mogę powiedzieć tylko, że jeszcze raz cieszę się, że miałem możliwość brania udziału w tak spaniałym projekcie. Choć były upadki, były też niesamowite wzloty, i nigdy wam tego ludzie nie zapomnę. Dobranoc ludziska - brohoof :)

Od Dayana

Bobulowi- naprawdę dziękuję bobulowi za przygarnięcie mnie do swojej drużyny, sama okazja pisania newsów była dla mnie wielkim zaszczytem.

SPIDIemu- że zawsze potrafił mnie zainteresować swoimi artykułami.

Cahan - za to, że jednak nie ma serca z kamienia

Triste Cords - za to, że wie co gada i zwykle ma rację

Foley'owi- za to, że jest jedyny w swoim rodzaju.

Matyasowi- że mnie wybronił kiedy trochę napyskowałem, a reszta mnie chciała ukamienować.

Dayanowi- sobie nie mam co dziękować, gdyż jestem tutaj zbyt krótko.

Piotrkowi_EPKK- za pomoc duchową i moralną oraz, że gościa lubię.

Korekcie - za współpracę i szlifowanie mojej sztuki pisania.

Leah- za działalność ogólną w magazynie.

Każdemu z osobna, za to, że wytrwali z nami do końca, więcej nie uruczycie naszego magazynu, gdyż to jest koniec.

