

BROHOOFs



Przewalski's Ponies w Polsce

Relacja z koncertów

World of Equestria

Zostań kucykiem

**Nr 6 (25)
Maj 2014**

Witam was w kolejnym numerze Brohoofa,

Zapewne niektórzy z was przecierają oczy ze zdumienia, że nadal istniejemy, niemniej chciałbym te osoby poinformować, że padły ofiarą żartu, a właściwie żartów prima aprilisowych.

Tak więc w ramach krótkiego wyjaśnienia - nieprawdą były takie informacje jak:

- rozpad Brohoofa,
- wywiad Nieznanego z Discordem, Luną i Celestią (chyba nie muszę tłumaczyć),
- mój wywiad z Children of Equestria (w całości troll, zrobiony z dużą pomocą Cahan, która raczyła zostać moim rozmówcą),
- artykuł SPIDIEGO o rzekomych kucykach na czołgach - absolutny fake,

To co było prawdziwe:

- odchodzę z posady redaktora naczelnego,
- Triste serio zrecenzował film o przygodach Barbie

Nie pozostaje mi więc nic innego tylko zachęcić was do lektury kolejnego numeru. Znajdziecie w nim sporo recenzji fanfików, kilka relacji (z Berlina, Pyrkonu oraz koncertów Przewalski's Ponies), ponadto wywiad z twórcami WoE, przegląd komiksów, mity fandomu, bardzo obszerny artykuł o jeździectwie, a na koniec dwa felietony i artykuł związany z grami.

PS

Pełniącym obowiązki naczelnego jest aktualnie Matyas Corra, a pomagają mu w tym Salmonella i Cahan. Liczę na to, że im się uda i świetnie się sprawdzą na swoich stanowiskach.

Trzymamy za nich kciuki!

~ bobule

Redakcja

Zastępca redaktora naczelnego:

Salmonella, Cahan, Matyas Corra

Współtwórcy:

aTOM, Dayan, Cahan, Foley, Ichi,
Nieznany7x7, Salmonella, SPIDIvonMARDER,
Triste Cordis, Redtraveler, Matyas Corra,
Leah, Myhell

DTP / skład:

bobule

Korekta:

Geralt of Poland, Piotrek_EPKK, Kamisha

Okładka:

PixelKitties, 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 |
| L.o.v.e.m.u.f.f.i.n. czyli po drugiej stronie Odry | 6 |
| Kucyki na Pyrkonie..... | 8 |
| Trasa koncertowa Przewalski's Ponies – Tribrony i Kraków..... | 10 |
| Redakcyjne oceny odcinków..... | 14 |
| Teacher's Pet..... | 17 |
| Mission: Implausible..... | 18 |
| Spadająca Gwiazda..... | 21 |
| Last of the First..... | 22 |
| Five Score, Divided by Four..... | 24 |
| The Ballad of Echo the Diamond Dog..... | 26 |
| Wywiad z twórcami World of Equestria..... | 28 |
| Przegląd komiksów..... | 30 |
| Mity fandomu..... | 32 |
| CMC zdobywają swoje znaczki: jeździectwo..... | 38 |
| Pamiętniki Oficera Maremachtu..... | 51 |
| Myhellowy felieton..... | 52 |
| Bedę recenzował grę!..... | 53 |

Więści ze świata

» *Dayan*

5 kwietnia 2014

10 najulubieńszych smoków

Do zestawienia pierwszej dziesiątki ulubionych smoków przygotowanego przez serwis „The Daily Crate” znalazł się Spike z „My Little Pony; Friendship is magic”. W zestawieniu znaleźli się także między innymi Szczerbatek z „Jak wytresować smoka” Dreamworks czy Nefarian z gry „World of Warcraft”.



6 kwietnia 2014

Bronies w National Geographic

W programie dokumentalnym „Darren McMullen’s Outsiders” na australijskim kanale Nat Geo People tytułowy Darren pro-

wadził odcinek poświęcony społeczności Bronies.

7 kwietnia 2014

Iniziamo la quarta stagione

Sezon czwarty w USA powoli dobiega końca, a tymczasem we słonecznej Italii Włosi, jako pierwsi w Europie, mogą świętować jego rozpoczęcie.



7 kwietnia 2014

Project Thundercloud II: Shadowbox

Na horyzoncie pojawił się nowy projekt, a mianowicie animacja „Project Thundercloud II: Shadowbox”, reprezentuje przyzwoity poziom artystyczny. Prawdopodobna data premiery 3 kwartał 2014 roku.

14 kwietnia

30 lat minęło jak jeden dzień.

Dokładnie tego dnia 30 lat temu w ame-





rykańskiej telewizji wyemitowano pierwszy premierowy odcinek „My little pony” (ang. Mój mały kucyk). Dzieci wprowadzono w magiczny, baśniowy, ale nieraz i mroczny, świat kucyków, które stawiały czoła przeciw walce ze złem. Wśród najmłodszych widzów znalazła się też mała Lauren Faust, która z generacji pierwszej wzięła wszystko co najlepsze jako inspirację do stworzenia generacji czwartej znanych nam dziś kucyków. Sto lat!

23 kwietnia

Czequestria 2014

W dniach 29 - 31 sierpnia 2014 w Pradze (Czechy), zorganizowany zostanie pierwszy konwent „My Little Pony” w historii naszych południowych sąsiadów.

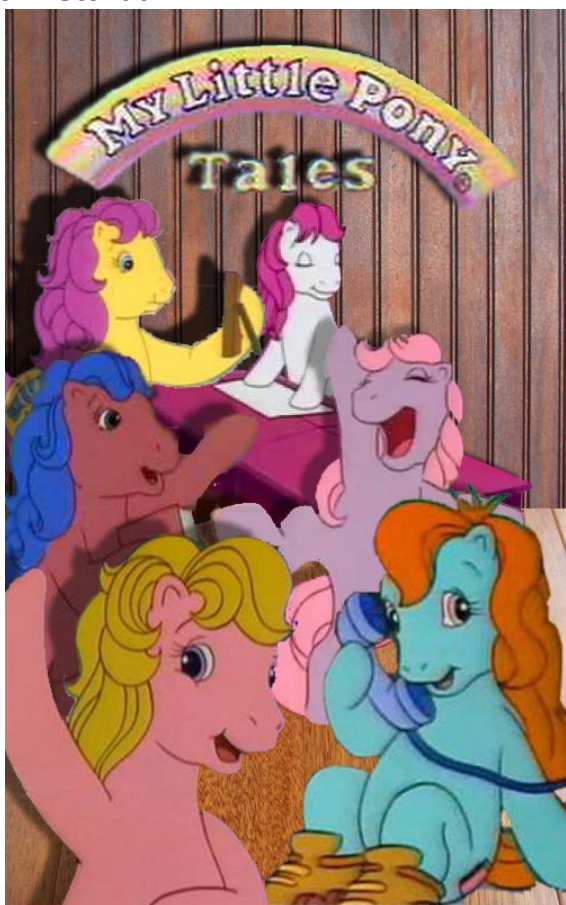


24 kwietnia

Polska premiera 4 sezonu!

Na oficjalnym profilu Facebooku kanału MiniMini+ zapowiedziano premierę polskiej wersji językowej czwartego sezonu. Ma mieć miejsce 1 czerwca tego roku, podczas którego zostaną pokazane aż 6 premierowych odcinków! Za przygotowanie polskiego dubbingu na zlecenie Hasbro odpowiada studio SDI.

Za newsy dziękujemy FGE, EqD, Radiu Yay i innym.



L.o.v.e.m.u.f.f.i.n. czyli po drugiej stronie Odry

» *Redtraveler*

Dnia 12 kwietnia miałem niewątpliwą okazję być na berlińskim meecie o nazwie L.o.v.e.m.u.f.f.i.n., którego nazwa jest akronimem od "Lovely Organized Very Enthusiastic and Maniacally Uniting Fan Fair Indoor Night", miejscem meetu był berliński klub Pulsar.

Jak dla mnie samo wejście było bardzo kosztowne... za odpowiednik 20 Euro mógłbym pojechać np. do Poznania, wrócić do Gorzowa i jeszcze zjeść porządnie na mieście... bez karaoke, wyścigu jedzenia muffinki na czas, ostrej imprezy czy wspaniałego grilla. Nie mówię, że meety w polsce są złe czy nudne, bo nieraz bawiąc się na meetach z naszego podwórka, bywało świetnie.

Ludzie zaczęli zbierać się około godziny 14:00, sam event startował o 16:00, a zakończył się po 5 nad ranem w niedzielę więc już sam czas trwania imprezy mówi za siebie. Ale wracając do początku, zaczynało się niemrawo i powoli, ludzie kupowali różnego rodzaju gadżety... od przypinek przez portfele i poduszki na pluszakach kończąc, ceny gadżetów wahały się od 1 Eu za przypinkę 43 mm do 300 Eu za wspaniale wykonanego pluszaka księżniczki Luny, niestety moje próby wymiany nerki na owego pluszaka spaliły na panewce i nie mogłem dopisać jej do listy łupów, jakie przywozłem, lecz nie wróciłem z pustymi rękoma, podczas różnego rodzaju konkursów można było zdobyć różne pamiątki, po wygranej w 3 rundzie jedzenia muffinki bez użycia rąk, wygrałem winylową figurkę Vinyl Scratch

świecącą w ciemności. Wróciłem również z plakatami, figurką Pinkie Pie i przypinką ze Spitfire, która jednak zaginęła w bliżej niewyjaśnionych okolicznościach.

Później pomagałem przy organizacji karaoke, nadal nie wiem dlaczego nikt nie miał laptopa z oprogramem do zorganizowania karaoke (mikofony jakoś się znalazły), ale wszystko odbyło się bez większych problemów. Moim zaskoczeniem były wyniki od samego początku... 9 410/10 000 pkt to dla mnie zupełnie inna czasoprzestrzeń, ale mimo to śpiewanie refrenu Join the herd czy też „Smile” w piosence Smile przez całą grupę było wspaniałym doświadczeniem.

Nie byłem jednak jedynym Polakiem na evencie, a kilku Niemców nie tylko przyznało się do polskich akcentów, ale również do znajomości paru słów w naszym języku. Jeżeli chodzi o pochodzenie osób, było wielu Niemców, ale również byli Austriacy czy Polacy. Łącznie szacuje się, że pojawiło się około 100 osób.

Mimo to chodzą słuchy, że to ma być tylko preludeum do Brony Fair (odpowiednika My Little Konwentu) w Berlinie planowanym na okolice 11-12 kwietnia 2015 roku, co oznacza, że Berlin nie będzie taki jak kiedyś. Nadal będę współpracować z grupą Bronies Berlin e.V. (<https://www.facebook.com/broniesberlin>) by pokazać, że współpraca daje o wiele więcej niż waśnie i spory, do których często dochodzi na naszym polskim podwórku.





Tak bawili się berlińscy (i nie tylko) bronies



Kucyki na Pyrkonie

» *Ichi*

Od momentu przeniesienia miejsca organizacji na teren Międzynarodowych Targów Poznańskich w 2011 roku, konwent Pyrkon szczyli się mianem największego konwentu fantastycznego w Polsce. Statystyki w pełni to potwierdzają, gdyż w tym roku padł kolejny rekord frekwencji wynoszący 24 tys. uczestników (w zeszłym roku było 12,5 tys.).

Mnóstwo ciekawych paneli, cosplay na bardzo wysokim poziomie, a także masa krajowych i zagranicznych pisarzy przypieczętowały moją decyzję ponownego udania się do Poznania. Po doświadczenia z zeszłego roku wiedziałem, czego mogę się spodziewać i dlatego już wcześniej kupiłem, wraz z moją małą ekipą, bilet na poranny pociąg w piątek oraz trochę napojów energetycznych, które bardzo się przydają na 3 dni i 2 noce ostrego nerdzenia połączonego z niewielką ilością snu.

Ciekawiło mnie, ile osób ze Śląskich Bronies zechce się też tam udać, jednak rozczarowałem się w tej kwestii. Początkowo Suchy deklarował się z przyjazdem, ale niestety orgowie nie przyjęli jego zgłoszonego na stoisko i jedyną osobą, którą udało mi się dorwać był siedzący na stolówce Cygnus.

Sam przyznam, że atrakcję związane z kucami nie za bardzo mnie interesowały, ponieważ większość z nich nie zapowiadała się zbyt interesująco. Z programu wychaczyłem tylko dwie atrakcje: konkurs Beznaczkowi górą oraz panel 20% więcej powodów udawadniających, że My little pony można kochać bez względu na wiek. W moim rozumieniu znaczyło to Kucyki?A

z czym to się je?, czyli kolejny panel mający na celu zachęcić osoby słabo znające temat do przystąpienia do naszego fandomu. Nie mam nic przeciwko, ale zaczyna się to robić trochę nudne, a moim zdaniem lepiej by było zrobić choć jeden panel dla bardziej zaawansowanych, np. nowości w fanfikach.

Nie zawracając sobie tym głowy cieszyłem się z wszelkiej maści atrakcjami, jakie niesie ze sobą konwent. Szczególnie do gustu przypadły mi panele Geokozausa prowadzone wraz z Sandym Petersenem. Były również atrakcje, po których myślałem, że mój mózg wycieknie mi uszami (mam tu na myśli panel Ewy Białołęckiej o omegaverse...).

Tuż przed godziną 22 stwierdziłem, że mam godzinne okienko między panelami i ze zdziwieniem stwierdziłem też, że w sposób niezamierzony jestem w budynku, gdzie ma się zacząć wspomniany powyżej panel, prowadzony przez Krystynę „Erremę” Ziętek. Stwierdziłem, „co mi szkodzi” i wszedłem do dużej auli. Spodziewałem się góra kilkunatu osób, a w rzeczywistości, sporej rozmiarów aula z trudem mieściła wszystkich uczestników!!! Byli tam uczestnicy w najróżniejszym wieku oraz strojach, a nawet udało mi się dojrzeć małżeństwo po 30-stce. W szczególności zaciekał mnie facet w cosplayu Phoenixa Wrighta, który specjalnie dla mnie dał uwiecznić się w kultowej pozie Objection!!!. Sama prowadząca była miłą osobą, która w sposób luźny poprowadziła cały panel. Tak jak przewidywałem, nie było to nic nowego: trochę o początkach serii, puszczane filmiki Let's Go and Meet the Bronies oraz





wspólne karaoke na koniec śpiewane przez wszystkich. Wychodząc z auli mimo wszystko nie miałem poczucia straconego czasu. Byłem pełen uznania dla prowadzącej, że udało się jej sprawnie poprowadzić atrakcję oraz wyciągnąć tyle wesołości z utartego schematu. To najlepszy dowód, że czasami

da się zrobić coś z niczego.

Jakie będą więc kucykowe atrakcję w przyszłym roku? To zależy czy komuś z fandomu zechce się stworzyć coś kreatywnego, a nie tylko narzekać na innych. W takim razie do roboty! Macie blisko rok na przygotowania!



Trasa koncertowa Przewalski's Ponies – Tribrony i Kraków

» SPIDI von MARDER

Parę dni temu byliśmy świadkami wyjątkowych wydarzeń w naszym fandomie. 21 i 23 kwietnia 2014 roku zagrały dwa fantastyczne zespoły. Ponymieły koncertowe, szczególnie zagranicznego zespołu.

Zaprezentowały się:

Shadow Archetype - trójmiejski band progressive metalowy.

Przewalski's Ponies - rockowy zespół z Moskwy.

Za pośrednictwem Piotra Węglarza z Tribrony i przy pomocy bobula ze Śląska udało się zaprosić do Polski Rosjan, którzy planowali przeprowadzić polsko-czeską trasę koncertową. Niestety, ambitne plany polskiego środowiska w dużej mierze spały na panewce i kolejne fandomy rezygnowały z stworzenia wydarzenia. Było to bardzo przykre i wywołało kilka niesympatycznych dyskusji. Ostatecznie odbyły się

tylko dwa koncerty:

21 kwietnia - Gdańsk (ogłoszony jako pierwszy jeszcze w marcu i od początku uznany za pewny) - organizator Spidi. Zagrały oba zespoły.

23 kwietnia - Kraków (koncert ratujący honor Polski, zrobiony w ostatniej chwili) - organizator Ironwolf. Zagrali sami Przewalscy.

Gdański koncert trwał ponad 3 godziny, odbył się w oliwskim klubie X Kwadrat. Najpierw zagrał support w postaci Shadow Archetype (7 piosenek, w tym jedna nowość). Później przyszedł czas na Przewalskich (15 utworów, w tym jeden bis i kilka nowości). Było bardzo gorąco, rozkręcano regularne pogo, ściany śmierci. Wielu bronies deklarowało, że to ich pierwszy koncert metalowy lub wręcz pierwszy koncert w życiu i byli zaskoczeni, jak kapitalna to rozrywka.



Każdy z gości otrzymał pamiątkowy bilet kosztujący 10 zł. Łącznie przyszło około 80 osób, licząc fanów obu zespołów i artystów. Cały dochód z imprezy został przekazany zespołom. Obydwa bardzo chwaliły publikę i współpracę ze sobą. Szczególne słowa uznania należą się Shadowsom za pomoc w realizacji technicznej.

W trakcie show dostępny był sklepik z unikalnymi, koncertowymi gadżetami, w tym płytami Przewalskich. Po koncercie Rosjanie, a także Skradacz i Korn udali się do Spidiego na aftera.

Teraz czas na opis krakowskiego show. Będę posiłkował się opowieścią Ironwolfa.

Ostatecznie wszystko odbyło się w klubie Mezczał, gdyż w Schizofrenii poszła instalacja elektryczna. Było 30 osób plus 20 spoza fandomu. Załatwieniem miejsca, sprzętu, transportem, noclegiem, odbieraniem ludzi zajmował się Ironwolf, a Szósty z Adonem oprowadzili gości po okolicy. Oddaję głos Wolfowi:

„Na koncercie ładnie i kolorowo, Robin najlepszą Pinkie Pie na świecie, przegenialnie naśladowała też AJ, uśmiełem się ostro.

Był konkurs dmuchania baloników i dźwigania baby na czas - babę dźwigałem ja, balonik dmuchała moja siostra Rara, a ponieważ przegraliśmy to korzystam z prawa zatajenia tego, kto był zwycięzcą. Dziewczyny sprzeczą się co do uroju muzyków, ale gitarzysta chyba wygrał konkurs na najprzystojniejszego członka zespołu”.

Generalnie koncert był spokojniejszy niż w Gdańsku. Sądząc po zdjęciach pogo było delikatne i publiczność siedziała przy stołach.

Mamy zatem bardzo ciekawy kontrast. Polski fandom zaprezentował dwie różne imprezy. Jedna była od początku przygotowywana jako pewniak, co motywowało Przewalskich do przyjazdu, a Kraków sprężył się w krótkim czasie.

Spotkania zostały uznane za wielkie sukcesy w pełnym zakresie. Wypełniono wszystkie cele i w dodatku do repertuaru polskich atrakcji kucykowych dodano koncerty. Podołano organizacyjnie, ale przede wszystkim nawiązano piękną współpracę z bronies z kraju ościennego.



Przewalski's Ponies (rock)



START: 23 luty 2014, 19:00,
Klub Schizofrenia,
Berka Joselewicza 6
Opłata: 10zł, pobierana
w dniu koncertu
(po koncercie odbędzie się
karaoke)

Przewalski's Ponies

EUROPEAN TOUR

NEW ALBUM!

18-27 April

Come

AND

get

Poland Czech Republic

Our new album first!

Russia





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

Redakcyjne oceny odcinków

Mogą zawierać śladowie ilości spoilerów



Leap of Faith

Salmonella - O ile pierwszego odcinka z braćmi Flim Flam broniłam przed nadmierną moim zdaniem krytyką, to ten zupełnie nie przypadł mi do gustu. Lubię wątek placebo gdy pojawia się w serialach medycznych, ale tutaj nie zdał on egzaminu. No i podobno w epizodzie była piosenka... Podobno, bo nie potrafię zanucić choćby fragmentu.

Triste Cordis - Bracia Flim i Flam? Nie chce mi się nawet oceniać tego odcinka.

Dayan - Słabszy od poprzedniczki. Morał praktycznie bez ładu i składu, a Applejack znów zachowała się jakby nie była sobą, zaprzeczając swojej naturze. Jak nie mogła od razu zareagować? Babcia Smith zademonstrowała efekt placebo, a Big McIntosha w końcu ujrzałem bez tego chomąta.

SPIDIvonMARDER - Ciekawe, ciekawe... owszem, niby odgrzewany kotlet ale ciągle smaczny!

Foley - Czy tylko ja zauważyłem, że placebo jest często wałkowane w kreskówkach czy serialach młodzieżowych? Odcinek taki sobie, odrobinę mnie nudził.

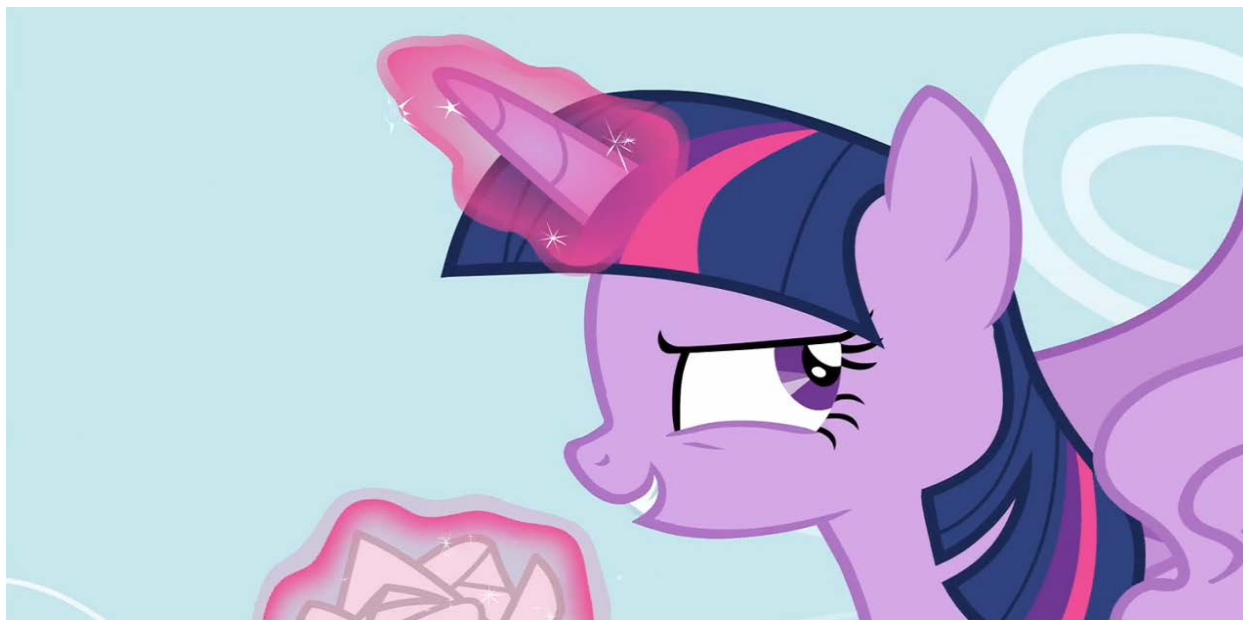
Myhell - Ciekawe, dlaczego tytuł skojarzył mi się z Assassins Creed... No mniejsza. Odcinek mnie znudził swoją monotonicznością i przewidywalnością. Spodziewałem się lepszej akcji związanej z antagonistami...

Testing, Testing, 1, 2, 3

Salmonella - Pomysł niby nieco naciągany, ale zrealizowany z klasą. Ciężko powiedzieć co, ale coś sprawiło, że dobrze się go oglądało. Szkoda tylko, że stroje historyczne nie zainspirowały jeszcze fandomowych artystów, bo były naprawdę świetne.

Triste Cordis - Odcinek dla studentów ;) Przypominają się czasy gdy robiłem ściąg... to znaczy siedziałem z nosem w książkach ucząc się do egzaminu. Udany, ciekawy, nie pozbawiony humoru odcinek. Wielki plus za Vinyl Scratch!





Dayan – Ja sobie wyobrażałem, że to moje OC będzie uczyć Rainbow Dash matematyki na test egzaminacyjny w Akademii Wonderbolts. Cóż... najwidoczniej powiniennem przepowiadać przyszłość z kart do pokera. Przyjemny odcinek. A ty Rainbow Dash nie kołysz się na krześle, bo spadniesz!

SPIDIvonMARDER – Wielki powrót Twilight! Historia Wonderbolts trochę pokręcona i brakuje w niej logiki, ale i tak odcinek miał sporo ciekawych motywów. I... tak! Rainbow była leserem! :D

Foley - Ten odcinek może kandydować do miana najlepszego w sezonie! Myślę, że nie tylko ja utożsamiałem się z Rainbow, gdy Twilight starała się ją czegoś nauczyć. Zachowywała się jak statystyczny polski uczeń/student. Było ciekawie, było śmiesznie, było dużo Rainbow - wysokie noty!

Myhell - O tak! Za ten epizod Hasbro powinno zebrać huczne brawa. Odcinek z humorem, i co najważniejsze, z morałem! Poczuliśmy się, jakbyśmy znów oglądali pierwszą serię.

Trade Ya

Salmonella - Fluttershy prawie została sprzedana. Znowu kilka kucyków przypomniało sobie, że w sumie to ta fioleto-

wa z grzywką jest księżniczką... Mimo, że przynajmniej jeden pomysł z odcinka jest niesamowicie oklepany, to przeplatany z dwoma dodatkowymi znacznie zyskał - jeśli się nie mylę, to twórcy rzadko serwują nam kilka toczących się równoległe wątków.

Triste Cordis - Mógłbym napisać, że to świetny odcinek, ale nie napiszę. Co prawda niesamowicie ubawiłem się przy maratonie za książką czy „pieskowi”, którego poskromiła Fluttershy. Wszystko było znakomite dopóki... no właśnie. Hasbro na wszelki wypadek przypomniało nam, bibliotekarka z Ponyville jest Księżniczką, i to zachowanie Rainbow. Jak to śpiewał Kuba Sienkiewicz: „Aaa miało być tak pięknie...”

Dayan – Rainbow Dash niby jest elementem lojalności, a zachowała się jakby schowała go głęboko w sejfie. Na szczęście do anulowania wymiany mamy księżniczkę Twilight, która była gotów oddać stos książek za „nieprzydatne jej” złamane pióro. Nie wspomnę o Applejack, koneserkę starych form do ciast, oraz Rarity, znawczynie „nierozróżnialnych przez normalnego kuczka” broszek.

SPIDIvonMARDER – Odcinek bez logiki, nudny i właściwie nie wiem, do czego służył. Sytuację ratował sąd Twilight, który był całkiem ciekawy.





Foley - Pogoń za książką uświadomiła mi, jak dużo człowiek musi się nieraz napracować, żeby coś zdobyć. Odcinek nawet niezły, było parę śmieszniejszych i nieprzewidzianych sytuacji, no i uroczy piesek.

Myhell - Ha! I znów kolejna cenna lekcja o przyjaźni! Stary chwyt, ale nadal aktualny. PS.: Nie wiedziałem, że Pinkie Pie ma taką żyłkę do handlu! Tylko szkoda, że przez jej zachowanie odcinek dużo stracił w moich oczach.

Inspiration Manifestation

Salmonella - Rewelacyjny odcinek. Powoli ogarniana szaleństwem Rarity, świetne budowanie relacji między nią i Spikiem... Bardzo wysoko w moim rankingu sezonu czwartego, a może i wszystkich.

Triste Cordis - popłakałem się ze śmiechu na widok Rarity obżerającej się lodami. Moim zdaniem to jeden z ciekawszych odcinków. Najpierw RD pokazała przeciwieństwo swojego Elementu Magii, a teraz Rarity. Żałuję jedynie, że kłódka nie wylądowała tak jak wszystkie listy u księżniczki Celestii. I pomyśleć, że możemy odliczać odcinki do końca sezonu: 3... 2... finał. Ech.

Dayan – Rarity jako psychodeliczna czarownica z supermocą „kreatywności”? Ja to słyszałem, że urzędnicy potrzebują architekta do budowy nowej siedziby ZUS i o szejkach z Dubaju co chcą zbudować jeszcze ze trzy Burdż Chalify.

SPIDIvonMARDER - Ragerity? Psychority? Rarisick? Nazywajmy ją jak chcemy, a le to był mocny odcinek i pełen ciekawych detali.

Foley - Odkryłem, że mam z Rarity jedną wspólną cechę. Jak mam doła też się czymś objadam :D Rarity, której wszystkie marzenia się spełniają... Gorsza w tej sytuacji mogłaby być tylko Pinkie Pie. Na plus w tym odcinku jest przede wszystkim morał.

Myhell - Zawsze chciałem to zobaczyć. Rarity obżerająca się lodami jak typowa, załamana kobieta. Cóż, jej szaleństwo mnie nie dziwi. Wyglądała, jakby uciekła z psychiatryka. Odcinek bardzo dobry, z wyczuwalną nutą humoru i napięcia.



Teacher's Pet

[Slice of Life]

Autor: Pascoite

» aTOM

W każdej szkolnej klasie, zawsze można znaleźć jednego, lepszego od innych ucznia. Takiego "pupilka", którego nauczyciel darzy nieco większą dozą uwagi niż pozostałych. Klasa pani Cheerilee nie jest wyjątkiem.

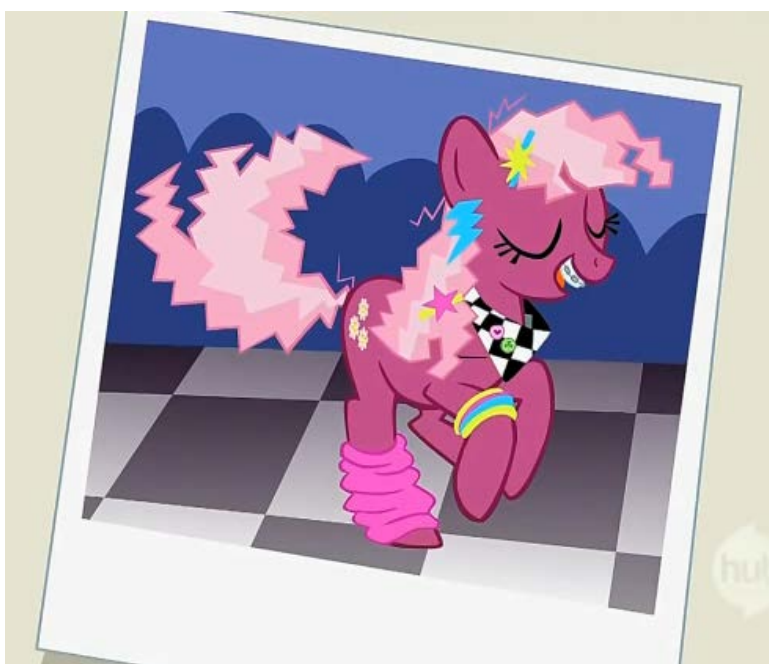
"Fanfik o szkole? Co w tym może być ciekawego?", zapyta zapewne wielu z Was. Wbrew pozorom, całkiem sporo! Tym bardziej, że możemy spojrzeć na ową szkołę nie z perspektywy ucznia, jak zapewne spora część z Was, lecz nauczyciela.

Historia zaczyna się... nie, nie sprawdzaniem obecności, lecz rozdawaniem przez Cheerilee swoim "małym kwiatom" ocenionych dyktand. Wszystko przebiega w typowej, szkolnej rutynie, aż w końcu nauczycielka podchodzi do tytułowego "pupilka". Kim on jest i czym sobie zasłużył na to miano - tego już dowiecie się osobiście, czytając fanfic.

Sama postać Cheerilee (bo nieco wbrew tytułowi, to właśnie ona jest główną bo-

haterką) jest doskonale uchwycona. Choćby fakt, że przez całe opowiadanie myśli ona o swoich uczniach jako "jej małych kwiatkach" ukazuje, jak bardzo kocha swoją pracę. Z kolei niemal każda czynność, którą wykonuje na lekcjach np. zwykłe pisanie kredą po tablicy, jest także okraszona nieco bardziej rozbudowanym opisem. Zabieg ten pozwala włączyć się w myśli nauczycielki. Zakończenie jest nieco przewidywalne, a wręcz schematyczne, ale absolutnie nie przeszkadza ono w odbiorze tekstu i nie umniejsza radości z czytania. Całe opowiadanie ma tylko sześć stron i zostało napisane językiem prostym i przyjaznym. Jego lektura nie powinna sprawić problemu absolutnie nikomu, kto choć trochę uważał na lekcjach angielskiego.

Fanfik jest książkowym przykładem tego, jak w małej liczbie stron można zmieścić całkiem pokaźną ilość uczuć. Jest to krótki, ale porządny „slice of life”, którego lekturę każdemu mogę polecić.



Mission: Implausible

[Comedy][Adventrure]

Autor: JohnPerry

» aTOM

Pewnego dnia, pisarz fanfików o nicku JohnPerry, wziął na warsztat "Zabójczą Broń" oraz serię o Jamesie Bondzie. Następnie wrzucił oba składniki do gara, wymieszał, doprawił kilkoma modnymi w latach 90-tych serialami policyjnymi, po czym rozlał całość do sześciu foremek. Rezultatem powyższego przepisu jest historia pod tytułem. "Mission: Implausible".

W porządku! Nie wiem, czy w rzeczywistości tak było, ale wydaje mi się, że te kilka początkowych zdań całkiem nieźle opisuje to opowiadanie, będące swego rodzaju parodią wszelakich filmów szpiegowskich czy policyjnych. I to parodią bardzo dobrą, z inteligentnym humorem na poziomie "Blues Brothers", w przeciwieństwie do absurdu, charakterystycznego dla cyklu "Naga broń". Trzeba jednak przyznać, że w jednej scenie autor lekko przesadził, zbliżając się do rubasznego typu dowcipu, jakiego pełna była seria o gołym pistolecie. Główne bohaterki to klasyczny, policyjny - choć w tym wypadku może lepiej napisać "szpiegowski" - duet, który wzajemnie się uzupełnia. I tak kłacz znana jako Vinyl Scratch jest specjalistką od gadżetów, zwłaszcza tych konstruowanych naprędce. Jest ona, można rzec kucykowym MacGyverem. Natomiast jej towarzyszka, Octavia, poza byciem mistrzynią wiolonczeli, jest także wirtuozką sztuki walki, zaś jej ulubioną broń stanowi specjalny... smyczek! I to właśnie ta dwójka, w trakcie kolejnej, zdawałoby się, rutynowej misji, wpada na trop poważnej afery. A wszystko zaczyna się od odkrycia gangu, przemycającego pewne białe proszki... czyli sól oraz cukier!

Brzmi śmiesznie? No cóż, wspominałem, że to przecież parodia. Chociaż poza akcentami komediowymi, w fiku znajdziemy też sporo typowo "bondowskiej" akcji, z ucieczkami w ostatnim momencie włącznie. Opowiadanie zawiera także mnóstwo nawiązań, (głównie do wspomnianych wcześniej filmów) które pojawiają się najczęściej w trakcie rozmów Vinyl i Octavii. Co ciekawe, jedna z linijek wypowiedziana przez tą pierwszą i będąca odwołaniem do tytułowej piosenki MLP, jest wręcz bezbłędna. Również główni przeciwnicy pary agentek, mimo swej początkowej "typowości", prezentują się całkiem interesująco. Na uwagę zasługuje także niezwykła zdolność autora do "kucykowania" nazw. Niby jest to coś, co robi niemal każdy pisarz, ale ten fik plasuje się w samej czołówce pod tym względem.

Tekst, mimo że nie za długi, nie ustrzegł się niestety kilku wad. Największą z nich jest nieco schematyczne przedstawienie Vinyl i Octavii. Nasza DJ-ka dostała oczywiście rolę "krnąbrnego młokosa", który działa u boku "doświadczonej profesjonalistki", jaką jest Octavia. Na szczęście, na przekór dziewięćdziesięciu pięciu procentom historii z udziałem tego duetu, nie ma tutaj "parowania" naszych drogich artystek. Dzięki temu historia nadaje się także dla osób wychulonych na tego typu zabiegi. Sam język, którego użył autor, jest z kolei dość przyjazny i sądzę, że osoba ze średnią znajomością angielskiego bez problemu i słowników będzie mogła cieszyć się lekturą.

Ciekawe, z przymrużeniem oka i bez chwili nudy - tak można w skrócie opisać przygody agentek Scratch i Melody! Nawet jeśli pochłoniecie ten tytuł w jeden wieczór (jak ja to zrobiłem), to nie martwcie się, gdyż autor zdołał napisać już trzy kolejne części. I wiercie mi, że przez cały czas czytania każdej z nich będziecie nucić pod nosem "Secret Agent Mare... um, Man".

MISSION: IMPLAUSIBLE



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



Spadająca Gwiazda

Autor: Draques

[Slice of Life][Sad][One-shot]

» Foley

Niewiele jest fanfików, które potrafią mocno zadziałać na moją psychikę. Jeszcze mniej takich, które są w stanie wprowadzić mnie w zadumę, co u innych osób oznacza po prostu wzruszenie. To opowiadanie nie jest „dobre”, czy „nadzwyczajne”. Ono jest po prostu piękne. Piękne i wyniosłe...

Spadająca Gwiazda dzieje się w czasach, gdy w Equestrii wybuchła wojna domowa. Tuż za jej granicą, w niewielkiej, górskiej miejscowości, mieszka mały źrebak, Star Dust. Jego pasją są gwiazdy, które obserwuje przez swój teleskop. Oprócz tego lubi chodzenie do okolicznych jaskiń, które zna jak własną kieszeń. Właśnie podczas jednej z takich wypraw dochodzi do niezwykłego spotkania... Jak potoczy się ta znajomość i jakie będą jej skutki?

Umiejętności autora nie pozostawiają nam nic to życzenia. Fabuła jest świetnie poprowadzona, w tekście nie ma żadnych dłużyń, wszystko toczy się w znakomitym tempie. Do tego dochodzą barwne opisy. Na szczególną uwagę zasługują uczucia bohaterów i motywy, którymi się kierowali. Opowiadanie pisane jest z perspektywy źrebaka, co czuć bardzo wyraźnie- całe to spojrzenie na świat, jak niedoświadczona osoba, która dopiero go odkrywa, a jednocześnie tak wiele o nim wie. Mimo tego, autor nie zaniedbał pozostałych postaci – drugoplanowa bohaterka również jest dopracowana, ma swój własny charakter, który nawet polubiłem. Jest ona bohaterką dynamiczną – mimo początkowej nieufności zmienia się i zyskuje przyjaciela. Widać, że nie jest już „tą samą” postacią, jak ta, z

którą stykamy się na początku.

Autor prezentuje nam, wydawałoby się z początku, zwykłą historię, która z czasem nabiera nowego znaczenia. Najpierw mamy dobrze przedstawiony Slice of Life, gdy nagle akcja zaczyna toczyć się trochę inaczej i poznajemy jej prawdziwy, główny wątek. Jest to wspaniała, a raczej, jak to ująłem wcześniej, piękna opowieść o przyjaźni i poświęceniu, z relacjami rodzinnymi głównego bohatera w tle. Choć taką osobę, jak mnie, trudno zmusić do jakichkolwiek głębszych rozterek, czy wzruszeń, to jednak Spadająca Gwiazda tego dokonała. Do tego dochodzi atmosfera, która zostaje wytworzona pod koniec opowiadania. Wszystko to powoduje, że jest to jeden z najlepszych, a wręcz najlepszy fanfic typu „Sad”, jaki miałem okazję czytać. Najwyższe noty i gratulacje dla autora.



Last of the First

Autor: Brightlight24

[Romance][Dark][Crossover][Alternate Universe][Human]
» *Nieznanym7x7*

Myślę, że do listy zasad internetu należy dodać następującą: jeśli coś istnieje, to skrzyżowano to z kucami. Jeśli jakiś gracz ma w swoim sercu specjalne miejsce zarówno dla radosnej Equestrii, jak i złowrogiego Rapture, to koniecznie powinien przeczytać ten fanfic. Przedstawiam crossover z Bioshockiem.

Słowem wstępu: Rapture, dobrze znane fanom serii, to metropolia ukryta w głębiach oceanu, w której, wedle pierwszych planów, naukowcy i badacze z całego świata mogli poświęcić się pracy w odosobnieniu od „ucisków” zewnętrznego świata: polityki, religii, wojen... Wszystko zostało, rzecz jasna, wypaczone, w tym przypadku na skutek odkrycia sposobu ekstrakcji substancji chemicznej zwanej ADAMem, która zapewniała nadludzkie zdolności, ale również stanowiła źródło groźnych mutacji. Krótko mówiąc, wszyscy ludzie w Rapture zostali w końcu wyróżnieni bądź stali się mutantami wszelkiego typu, gotowymi zabić za dawkę ADAMa. ADAMa zdobywały tak zwane Małe Siostry, więc stanowiły oczywisty cel. By je chronić, powstałi Tatuśkowie – potężni, gotowi na wszystko strażnicy. Głównym bohaterem fanfika jest Omega, ich ostatni przedstawiciel.

Księżniczkom Equestrii udaje się odkryć Rapture i, nieświadome sytuacji, wysyłają tam misję dyplomatyczną. Na miejscu dowiadują się smutnej prawdy o tej lokacji i za namową Omegi czym prędzej opuszczają miasto, ale oczywiście ktoś przypadkiem zostaje – Rarity i Fluttershy, które ukradkiem wprosiły się na wycieczkę. W normal-

nej sytuacji nie przetrwałyby tam pewnie godziny, ale tutaj przychodzi im na pomoc sam Tatusiek, którego nastawione na ochronę oprogramowanie oraz dobra wola stają po ich stronie... a co za tym idzie, pół tony niemalże niezniszczalnego ochroniarza. Ta nietypowa trójka musi teraz przetrwać i odnaleźć drogę ucieczki z Rapture.

Omega, w przeciwieństwie do normalnych Tatuśków, posiada uczucia i, gdy nie rozwala łbów licznym przeciwnikom lub nie razi ich prądem, jest łagodnym opiekunem, który chce przede wszystkim szczęścia swoich podopiecznych. Jednocześnie jest więźniem we własnym ciele, gdyż nie może zdjąć zbroi bez zniszczenia systemu podtrzymania życia. Pod tym pancerzem kryje się stanowczo najszlachetniejsza dusza Rapture, zdolna do wzruszeń, poświęceń i śmiechu, który pojawia się tu momentami mimo braku tagu Comedy.

Wszystkie tagi są tutaj dość oczywiste z wyjątkiem jednego: Romance. Najwyraźniej, pomimo niezbyt sprzyjającej sytuacji i oczywistych problemów z ciałem samego Tatuśka, ma tu coś rozkwitnąć i idę o zakład, że będzie to Fluttershy, choć jeszcze nie pojawiło się nic ponad poziom przyjaźni. Uwaga: fanfic jest oznaczony jako Mature, póki co na razie tylko z powodu typowego dla Bioshocka gore, ale w pewnym momencie w przyszłości może się pojawić clop, który w mojej opinii da się przeboleć dla takiej literatury.

Ten fanfic jest niezbyt popularny (ponad 200 ocen pozytywnych), jednak bierze się to zapewne z nowości ficy, który zaczęto pisać trzy miesiące temu. Obecnie ma on



około 200 stron i wciąż się powiększa, a rozdziały często wychodzą. W mojej opinii za świetne uchwycenie mrocznego klimatu Rapture, charakter Omega i przyjemny styl narracji fanfic zasługuje na co najmniej 9,5/10. Polecam nie tylko graczom, ale też tym, którzy nie znają tego uniwersum, gdyż całość jest zrozumiała dla także takiego czytelnika.



Five Score, Divided by Four

Autor: TwistedSpectrum

[Romance][Comedy][Adventure][Human]

» *Nieznany7x7*

Nie brak fanficów, w których człowiek zamienia się w kuca, ale w tym konkretnym sprawa nie jest aż tak prosta... Pora, by zapoznać was z Five Score, jednym z tych uniwersów, które były tak popularne i doczekały się tyle side-ficów, że rozszerzanie uniwersum o nowe side-fiki zostało zabronione na fimfiction (której to zasady ani jej powodów zupełnie nie pojmuję).

Akcja toczy się kilka lat po zakończeniu sezonu piątego, który w tym uniwersum stanowią koniec całego show. Bardzo nieprzyjemny koniec: Discord zdradza Equestrię, wrzuca Celestię do wulkanu (podobno...) i zabiera tron dla siebie. Grupa bronych, którzy mimo upływu czasu nie stracili swojego zainteresowania dla MLP:FiM, obchodzą właśnie swoje dwudzieste piąte urodziny – tak jest, wszyscy razem. Jednakże następnego dnia mają coś, czego wcześniej nie było – dobrze im znajome cutie marki... a to dopiero początek.

Nie są sami. To dzieje się wszędzie, na pozór zupełnie losowo. Coś jednak musi łączyć te wszystkie osoby, teraz stopniowo stające się postaciami z kreskówki. Pojawiają się najróżniejsze kuce – od zupełnie nieznanymi, poprzez backgroundy, aż do najważniejszych, nawet mistrzowie zła: Chrysalis i Sombra. Ktoś tu pociąga za sznurki i ktoś stara się, by nie odkryli tajemnicy. Prędzej czy później musi dojść do konfrontacji. Ale czy mogą podołać starciu z bogiem chaosu?

Wszystkie postacie przechodzą, w mniejszym czy większym stopniu, zrozumiałe załamanie nerwowe. Jedną z kilku kontrowersji na temat tego fika jest jeszcze druga wersja, wersja mature, która nie dość, że jest podobno straszonym śmietnikiem i wyjątkowo obrzydliwym clopem, to jeszcze ma duże różnice fabularne względem wersji cenzurowanej. Ja sam radzę się trzymać od niecenzurowanej wersji z daleka, nie tylko z powodu clopu.

Fabula nie jest bardzo złożona, jednak bohaterowie napotykać wiele komplikacji w trakcie swojego „śledztwa”. Muszą zmierzyć się z działaniami, jakie w ich świecie prowadzi Discord, zjednoczyć rozproszone kucyki i nie dać się złapać przez agentów rządowych. Side-fiki również są bardzo interesujące, zwłaszcza te o Chrysalis, Sombry oraz CMC. W nich pojawiają się jeszcze inni przeciwnicy: w przypadku Chrysalis - inna królowa changelingów, a u Sombry jego ojciec, będący zarazem szefem mafii.

Fanfic jest długi, liczy sobie około 800 stron. W chwili, gdy to piszę, autorowi pozostał do napisania epilog, jednak po publikacji numeru Five Score będzie już pewnie zakończone. Wersja ocenzurowana liczy sobie prawie 2500 pozytywnych ocen, rozdziały były czytane ponad 237 tysięcy razy i napisano blisko 6000 komentarzy. Ja sam daję temu fanficowi ocenę 9/10 – jak na mój gust autor powinien umieścić więcej żartów, jeżeli wśród tagów jest Comedy. Polecam tym, którzy szukają czegoś bardziej oryginalnego.





The Ballad of Echo the Diamond Dog

Autor: Rust

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

» *Nieznany7x7*

Discord, Diamentowe Psy, Daring Do, tropikalna puszcza, hydry, Tartar, wybuchy i piraci – jeśli co najmniej czworo z tych haseł wzbudza wasze zainteresowanie, powinniście przeczytać ten fanfic. Stał się on również zaczątkiem uniwersum „Chess Game of the Gods”, w którym rozmaici bogowie (tutaj Discord) posyłają przemienionych ludzi do Equestrii jako swoje pionki.

„Nigdy nie ufaj dziwacznemu koleśowi mówiącemu o podróży do innych światów” – to powinno się stać hasłem wszystkich bohaterów tego uniwersum. Właśnie tak, w wyniku rozmowy z zamaskowanym Discordem, bohater fanfica trafia do puszczy tropikalnej, ściśle rzecz biorąc – do piramidy. W ciele diamentowego psa. Pierwsza osoba, którą spotyka? Daring Do. Pierwsza osoba, która daje mu bęcki? Ahuizotl. Pierwszy (i ostatni) uwolniony przez niego starożytny duch? Disarray, syn Discorda.

Należy przy tym wspomnieć, że nie jest to historia typu Mary Sue. Pewnie, Echo (gdyż takie imię przyjmuje bohater) otrzymuje od wspomnianego Disarraya nietypowe moce, nie są one jednak zbyt OP i służą mu przede wszystkim po to, by nadrobić własną nieumiejętność mowy zapewnioną mu do końca życia przez Ahuizotla. Echo musi zmierzyć się z wielką nieufnością, jaką kucyki darzą diamentowe psy, w szczególności z burmistrzem i jego córką, którzy byli poszkodowani przez plemię diamentowych psów. Na dobitkę trwa ofensywa przeciwko zamieszkałym w puszczy hydrom, Discord prowadzi swoją pamiętną kampanię chaosu

z początku drugiego sezonu, a w tle czai się jeszcze jedno, mroczne zagrożenie iście piekielnego pochodzenia.

W tym fanficu rozważana jest przede wszystkim kwestia rasizmu w Equestrii. Echo musi ciężko pracować, nim ktokolwiek poza Daring Do mu zaufa, a koniec końców i tak okazuje się, że nie wszyscy są w stanie zignorować fakt, że jest diamentowym psem. Ta Equestria jest o wiele bardziej realistyczna od kanonicznej, co nie znaczy jednak, że wszędzie walają się trupy.

Adventure jest tu zdecydowanie przewodnim tagiem, kilka ostatnich rozdziałów wręcz pęka od akcji w szwach. Comedy jak na mój gust nie jest tu zbyt mocne, jedynie lekki humor. Pojawiają się tutaj również trochę mroczniejsze tematy, powiązane ze wspomnianym Tartarem, który leży o wiele bliżej miejsca pobytu bohaterów, niż mogłoby przypuszczać. No i wreszcie jest Romance. Zapewne nietrudno się wam domyślić, o kogo w nim chodzi. W mojej opinii shipping był tutaj odbębniiony, by był. Nie jest napisany źle, jednak wydaje się tutaj być, gdyż autor nagle wpadł w trakcie akcji na pomysł, by go umieścić, a nie dlatego, że od początku był w planach i ogółem równie dobrze mogłoby go nie być.

W tym numerze jest to najwyżej oceniany fanfic. Długość: około 400 stron. Ponad 2800 ocen pozytywnych, 412 tysięcy wyświetleń rozdziałów. Ja sam skłonny jestem ocenić go na 9,8/10. Jest bardzo dobrze napisany i ma ciekawą fabułę, choć niestety nie jest to mój ulubiony rodzaj humoru. Polecam każdemu, kto najbardziej lubi przygodę w ficach.





Wywiad z twórcami World of Equestria

Dla tych, którzy zawsze chcieli zostać kucykiem

» *Matyas Corra*

World of Equestria to przeglądarkowe RPG, które pozwala nam stworzyć własnego kucyka i nie tylko. Nadajemy mu własną historię, przeżycia, oraz kierujemy jego poczynaniami. Ale jak to się zaczęło? Odpowiedzą nam o tym admini WoE.

M.C: Szczerze Panowie przyznam, że sam nigdy nie miałem okazji pograć w WoE. Słyszałem co nieco, ale nigdy się w to nie zagłębiałem. Powiedzcie mi proszę, jaka jest historia jego powstania, oraz jakie były pierwsze założenia przy tworzeniu?

Thelleo: Wszystko zaczęło się od spontanicznego pomysłu. Początkowo, chcieliśmy po prostu stworzyć grę w przeglądarce, z elementami RPG. Mniej więcej było to w lutym 2013, bo wtedy zaczynaliśmy pisać program. W trakcie samego tworzenia, oryginalny pomysł przechodził zmiany i ewolucje, które dały nam to co mamy dzisiaj. Jednocześnie główne cele pozostały. Mam na myśli: dedykowane czaty, które mają umożliwić graczom lepszy Role Play, karty postaci (które pozwalają graczom stworzyć całą postać od zera), sklep, ekonomia, czy punkty rankingowe, które motywują graczy do wchodzenia ze sobą w interakcje. Ostatecznie 13 kwietnia 2013 strona WoE została oficjalnie otwarta.

M.C: Mhm! Ale jak wiadomo, nie od razu Kraków zbudowano, tak więc samo otwarcie strony na pewno nie wywołało takiej fali popularności z jaką mamy do czynienia dzisiaj. Co pozwoliło wam pokazać się w polskim fandomie?

T: Na pewno bardzo pomogły nam reklamy na FGE oraz MLPPolska. Również nasze banery, które tam się pojawiły, dały nam szansę na przyciągnięcie większej ilości graczy.

M.C: Rozumiem. Jakie znaczące zmiany wprowadziliście od samego otwarcia?

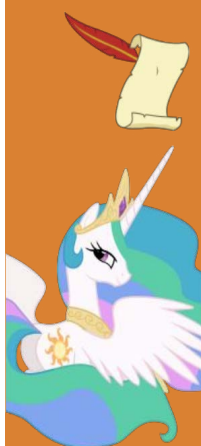
Sachi: Hmm, na pewno jeszcze bardziej rozbudowaliśmy zakładki postaci, by umożliwić graczom lepszą zabawę. Sporą zmianę przeszły też czaty.

M.C: To znaczy?

Resset: No cóż, początkowo poszczególne czaty dzieliły się na ogólne lokacje. Z czasem zaczęliśmy dodawać miejsca znane z seriali takie jak Ponyville czy Canterlot. Potem też nieco inne, między innymi jezioro czy las. Teraz, każda z ogólnych miejscówek ma dodatkowe podczaty, które pozwalają graczom na jeszcze lepszą zabawę i wejście w klimat. Poza tym, sam system czatu został też mocno zmieniony.

M.C: Rozumiem. Drodzy Panowie, powiedzcie mi, jak wygląda stworzenie nowej postaci, krok po kroku?

S/Ano: Każdy gracz na początku wybiera podstawowe rzeczy związane z postacią, czyli płęć, rasę oraz imię. Zaraz po zalogowaniu ma dostęp do opisu, który już w pełni może tworzyć sam. Historia jego postaci w grze jest kreowana całkowicie przez niego, i nie mamy na nią wpływu. Historia, życie, wszystko co gracz będzie chciał, może tam uwzględnić. Jedną z rzeczy której nie dopuszczamy jest wchodzenie w związki lub inne głębsze relacje z postaciami kanonicz-



nymi. Po całym tym procesie, gracz sam wybiera awatara, i może zacząć cieszyć się grą.

M.C: W takim razie, czy planujecie wprowadzić też angielską wersję WoE, czy będziecie się trzymać tylko polskiej?

S: Zdecydowanie mamy taki plan, ale dopiero wtedy, kiedy będziemy zadowoleni w 100% z polskiej wersji. Dalej wprowadzamy zmiany, oraz chcemy zaprezentować też sporo nowości, które umilą graczom zabawę. Kiedy już to osiągniemy, zaczniemy tłumaczenie strony na język angielski.

M.C: A teraz pytanie, które może powinienem był zadać wcześniej: jak to jest z rasami które mogą wybrać gracze? Mówiliście, że nie tylko kucyki, w takim razie jakie wybory stają przed nowym członkiem społeczności WoE?

S: Przy samym tworzeniu nowej postaci, gracz ma możliwość wyboru tylko istot podstawowych, to jest kucyków ziemnych, jednorożców i pegazów. Dopiero kiedy taka postać zostanie utworzona, może się on zgłosić do opiekuna rasy specjalnej, np. Senriana i Tarretha, którzy są przydzieleni do zebr, i po złożeniu wniosku, to oni decydują czy dana rasa zostanie graczowi przyznana, czy nie. Sporym dodatkiem jest też rasa Alicornów, którą gracze też mają szansę zdobyć, ale przed jej nadaniem, głosuje cała administracja.

M.C: A jak wygląda sytuacja z Lore? Jak już nam wiadomo, to gracze kreują całą postać, natomiast serial dostarcza nam nowych informacji. Jak wy do tego podeszliście?

S: Otóż, jest ono powoli rozpisywane, choć nie jest jeszcze z góry ustalone. Początki jakich jesteśmy pewni polegają na tym, iż w momencie gdy serial rozpoczął

4 sezon, WoE odcięło się i poszło własną drogą, tworząc odrębną fabułę. Aktualnie, mane six zniknęło, a gracze biorą udział w wydarzeniach które mają miejsce 50 lat po ich zaginięciu.

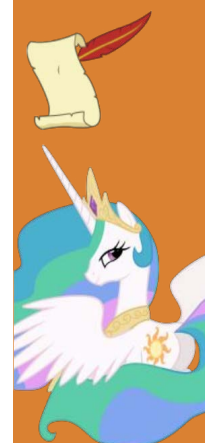
M.C: To zdecydowanie jest coś, co może zachęcić kogoś do gry. A może macie jakieś posłowie, którym chcielibyście zachęcić nowych graczy?

A: Mamy Tarretha z którym palimy heretyków *śmiech*

S: Na pewno gwarantujemy przyjazną atmosferę oraz Role Playing, który ma sens oraz daje graczom wiele możliwości.

R: Gra mimo upływu czasu, dalej jest tak na prawdę w fazie rozwoju, i nowości jakie chcemy wprowadzić na pewno zachęcą nowych graczy. Mamy tylko nadzieje, że wszyscy będą tak podekscytowani, jak my.

M.C: W takim razie, wielkie dzięki za wywiad, świat WoE zdecydowanie wydają się być bardzo kuszący, i na pewno zachęca graczy do tego, by spróbować swoich sił w pisaniu historii własnego kucyka. Do zobaczenia, i mam nadzieję, że wszystkie nowości jakie planujecie wejdą w życie.



Przegląd komiksów

Czy to ptak? Czy to samolot?

Nie, to nadciąga Księżniczka Twilight!

» *Salmonella*

Oficjalne komiksy MLP robią furorę w fandomie, podczas gdy te fanowskie wielu osobom wciąż kojarzą się tylko z tumbalami typu ask X oraz pojedynczymi paskami. Czas to zmienić! Przedstawię Wam dziś kilka dłuższych komiksowych historii, które regularnie czytam i uważam za godne polecenia.



Dash Academy

Na pierwszy ogień idzie seria dość znana, ale jednak nie przez wszystkich kojarzona, a więc warta przypomnienia. Opowieść o Rainbow Dash i grupie pegazich licealistów nosi sporo znamion telenoweli – począwszy od fabuły, a skończywszy na fakcie, iż SorcerusHorcerus zaczął ją rysować w sierpniu 2011 roku. To ostatnie ma swoje plusy, bo umiejętności rysownicze autora znacznie się od tego czasu poprawiły.

Niektórych pewnie odrzuci treść historii - ostrzegam osoby, które odrzucają intrygi oparte w dużej mierze na drużynach sportowych, szkolnych balach, bandach popularnych dzieciaków i tajemniczych wielbicielach, żeby przemyślały branie się za komiks. Wszystkich tych, którzy lubią takie historie lub przynajmniej potrafią je prze-

boleć gorąco zachęcam do zapoznania się z okraszoną naprawdę dobrze zarysowanymi postaciami oraz ciekawą fabułą serią Dash Academy.

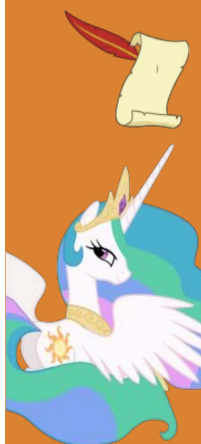


Seeds of Darkness

Fanom klimatów mających nieco mniej wspólnego z sitcomami dla nastolatków polecam z kolei Seeds of Darkness. Walezy artystyczne nie są szczególnie duże, bo komiks składa się głównie ze schludnie poskładanych gotowych wektorów, ale w zamian nie trzeba zbyt długo czekać na cotygodniowe aktualizacje – i uwierzcie mi, że jest to znaczny plus, bo kolejnych odcinków naprawdę wyczekuje się z niecierpliwością. Historia Silverlay, nieznanego pochodzenia bliźniaczki Twilight o nie do końca przyjaznych zamiarach, staje się tym bardziej wartościowa, że z całą swoją tajemniczą otoczką doskonale wpasowuje się w kanon i z powodzeniem mogłaby zostać scenariuszem odcinka MLP:FiM... Naprawdę świetnego odcinka.

Twilight's First Day

Jeśli ktoś oprócz doznań fabularnych szuka też artystycznych, to Twilight's First Day jest dla niego świetną propozycją. Na-





rysowana w stylu chwilami kojarzącym się z tym znanym z oficjalnych komiksów opowieść o kilkuletniej Twilight przeżywającej swoje pierwsze chwile w Szkole dla Uzdolnionych Jednorożców imienia Księżniczki Celestii jest przyjemna dla oka, a przy tym zabawna i po prostu przeurocza. Nie doszukamy się tu jeszcze bardziej złożonej fabuły, znajdziemy za to nieco fantazji na temat młodości poszczególnych postaci znanych z serialu, zręcznie zarysowany sposób myślenia ciekawskiego, ale i zestresowanego żrebaka oraz budzącą więcej sympatii niż zazwyczaj Celestię.

Tales from Ponyville

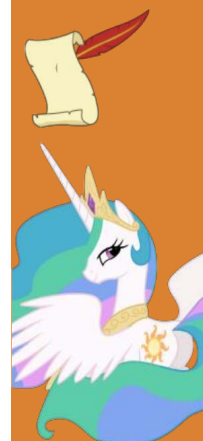
Jeśli miałabym wybrać z tej listy mój numer jeden, to Tales from Ponyville prawdopodobnie by nim zostały. Seria, wyróżniająca się bardzo charakterystyczną kreską, składa się z kilku różnej długości – od kilku do kilkunastu paneli – niezależnych od siebie fabularnie rozdziałów. Różnorodne, bo dotyczące zarówno dziwacznych wynalazków Twilight i groźby spalenia Ponyville



przez smoki, jak i tradycyjnych miłosnych rozterek Spika, historie są naprawdę ciekawe, zwłaszcza ostatnia, jeszcze nieskończona, ale już najdłuższa. Jediną wadą serii jest niska częstotliwość aktualizacji – i o ile w przypadku poprzednich rozdziałów nie stanowiło to aż takiego problemu, to na kolejne panele Dragon Quest II wyczekuje się z niecierpliwością.

Friendship is Magic

Nie macie nic przeciwko humanizacjom i mandze? Mam nadzieję, że nie, bo zwłaszcza tego drugiego będzie dużo – pod postacią kreski, mimiki, walk i przemian rodem z Sailor Moon. Część z Was te elementy zapewne odrzuca, ale uwierzcie, że ja też zazwyczaj za nimi nie przepadam. Mimo to komiks mnie wciągnął – wartką akcją, ciekawym ukazaniem charakterów postaci z serialu i samą intrygą, opartą na zakusach Luny, będącej tutaj czarnym charakterem, i ich unikaniu przez odkrywające swoje niezwykle przeznaczenie główne bohaterki. Napotkamy tu nieco kiczu, ale też sporą ilość świetnie narysowanych walk, kilka intrygujących tajemnic oraz Pinkie, która nawet walcząc ze sługami ciemności nie traci swojego poczucia humoru.



Mity fandomu

Spidi atakuje, żadnej litości nie czuje

» SPIDI von MARDER

Po dłuższej przerwie, chciałbym zaprezentować Państwu kolejny artykuł, zajmujący się weryfikacją (i z reguły obalaniem) różnych fandomowych mitów. Rozumiemy przez to poglądy, z którymi nie sposób się zgodzić po dokładnym zapoznaniu się z serialem. Rzeczy najbardziej szokujące, typu sekularyzacja alicornów, odebranie Derpy praw rodzicielskich lub wyrzucenie Sweetie Belle z domu Rarity już przerobiliśmy w zeszłym odcinku. Tym razem mam do przedstawienia kilka ciekawostek, o tyle istotnych, że nowy sezon wciąż odsłania przed nami wiele rzeczy.

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

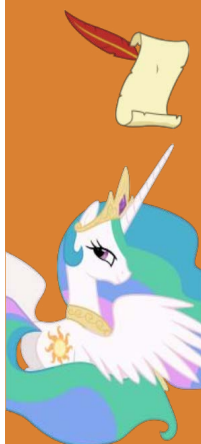
Mit czternasty:

Derpy jest listonoszem

OBALONY

Nie ma z listami nic wspólnego

Pogląd, że Derpy pracuje jako listonosz pochodzi z odcinka Różowa Intuicja/ Feeling Pinkie Keen, gdzie to na Twilight spada trochę dziwnych rzeczy (w tym pianino), które wyslizgnęły się Derpiaczowi. Kwestia jest jednak taka, że zarówno wóz, w którym znajdowały się owe przedmioty, jak i współpracownicy nie mają z pocztą nic wspólnego. To jest firma realizująca przeprowadzki lub ewentualnie kurier, lecz na pewno nie poczta! Nie ma tutaj symboli tej instytucji, a na burcie furgonu namalowano kucyka dźwigającego skrzynkę. Nie list, ale skrzynkę! Ponadto prawdziwi listonosze z Ponyville mają mundury i wyglądają zupełnie inaczej.



Mit piętnasty:**Kuce nie znają komputeryzacji i informatyki****OBALONY**

Mamy przykłady maszyn liczących

W odcinku Różowa Intuicja/Feeling Pinkie Keen, Pinkie Pie jest podłączona do aparatury rodem z połowy XX wieku, ale jednak wciąż jest to komputer kojarzący się z ENIACiem lub niemieckimi maszynami szyfrującymi (nie mam tutaj na myśli Enigmy). Po drugie, w piosence Perfect Stallion widzimy pierwowzór słynnego Button Masha, męczący automat do gier. Do tego w odcinku Znaczkowa Liga/Call of Cutie Apple Bloom sprzedając jabłka pyta „gotówka czy karta?”. Aby zapłacić bezgotówkowo, potrzebujemy komputera i sieci.

Jakby tego było mało, wizja Twilight w odcinku Bats! zdecydowanie kojarzy się z grafiką komputerową.

Mit szesnasty:**Stars Swirl Brodaty był mentorem Celestii, jej ojcem lub ogólnie żył w jej czasach****OBALONY**

Nic, ale to nic na to nie wskazuje

Jedyna informacja o żywocie Stars Swirla Brodatego, to fakt, że opowiadał Wyroczni o Windygos, zatem żył w czasach tworzenia się Equestrii. Nie mamy jednak dowodów, że istniała wtedy Celestia. Owszem, ktoś mógłby się kłócić, że flaga z tego od-

cinka to jednoznaczna wskazówka, ale pamiętajmy, że przedstawienie wystawiały kucyki współczesne i korzystały ze znanej im w tym czasie symboliki. Kiedyś symbol na fladze mógł być inny.

Poza tym brak jest jakichkolwiek powiązań między księżniczką, a mędrce.

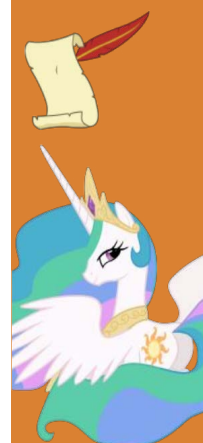
Mit siedemnasty:**Kucyki są wzrostu prawdziwych kuców****NIEPOTWIERDZONY**

Nie mamy danych

Ciężko coś powiedzieć o prawdziwych rozmiarach kucyków. Ile mają w kłębie, ile ważą... brak danych. Jedyny wymiar, to „ośmiostopowa laska cukrowa” z odcinka Wigilia Serdeczności/Heart's Warming Eve, do której przykleja się Scootaloo. Jednak ile długości ma stopa Equestriańska? Zwróćmy uwagę, że to miara dla kucyków obca, bo nie posiadają one stóp. Dlatego też geneza tej miary nie jest dla nich antropometryczna... czyli hipometryczna.

Zwierzęta też są różnych rozmiarów i proporcje się gubią, więc ten trop również odpada.

Tutaj słynna analiza wzrostu kucyków, niestety moim zdaniem błędna.



Mit osiemnasty:**Kucyki rozwijają się w tym samym tempie co ludzie****POTWIERDZONY**

Nareszcie mamy dane!

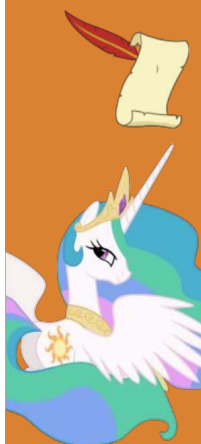
Oglądamy odcinek For Whom the Sweetie Belles Tolls i widzimy tam pięcioletnią Sweetie Belle, a potem także trochę starszą. Wiele rzeczy wskazuje na to, że Sweetie Belle ma w serialu około 10 lat, Rarity 18-20, zatem wszystko się ładnie zgadza i widzimy, że cykl biologiczny kucyków jest zbliżony do ludzkiego. 5 lat to mały szkrab, 10 to już dość duże dziecko, a 20 to dorosły, w pełni rozwinięty osobnik. To oczywiście materiał do szerszej dyskusji. Zwróćmy jednak uwagę, że w retrospekcji Rarity jest taka sama jak w terażniejszości, zatem tu i tam musiała być już dorosła. Pasuje zatem schemat tam 5, a tutaj 20 lat. Piętnastoletnia kobieta z reguły osiąga już swój maksymalny wzrost. Z kolei Sweetie wyraźnie

urosla, ale jest jeszcze przed gwałtownym skokiem charakterystycznym dla dziewczynek w wieku 10-13 lat. Pasuje teraz też koncepcja Big Macintosh'a i Shining Armora. Po prostu super!

Mit dziewiętnasty:**Equestria jest wielkości kontynentu****OBALONY**

Wszystko wskazuje na to, że jest w skali europejskich krajów.

W ciągu krótkiego czasu Rainbow Dash i jej pegazy zabezpieczyły teren od Fillydelphi po Los Pegasus, zatem były w stanie tę odległość przebyć. W ciągu jednego dnia (z ewentualnym uwzględnieniem nocy) pociągiem da się dojechać mniej więcej wszędzie, zatem można uznać, że Equestria jest wielkości Francji, a może nawet Polski. Oczywiście Hasbro i tak robi co chce i w następnym odcinku być może ujrzymy ponownie Manhattan obok Ponyville, jednak dane, którymi dysponujemy w tej chwili, raczej negują koncepcję kontynentu.



Mit dwudziesty:**Magia jednorożców jest powszechnie potężna****NIEPOTWIERDZONY**

Mało który jednorożec używa czegoś więcej niż samej telekinezy.

Policzmy wszystkie jednorożce, które używają jakiś ciekawszych zaklęć. Będzie ich może dziesięć... może piętnaście, ale raczej niedużo. Natomiast całe dziesiątki innych rzucają proste czary. To trochę burzy obraz wypracowany w fanfikach, gdzie mamy magiczne wojny, a pierwszy lepszy rogacz potrafi dokonywać cudów. Niestety, serial powściągliwie dzieli się informacjami o zakresie mocy przeciętnego jednorożca.

Mit dwudziesty pierwszy:**Thunderlane i inne kucyki są czarne****OBALONY**

Nie ma prawdziwie czarnego kucyka.

Widzimy jedynie różne odcienie szarości, czasem całkiem ostre, ale to nadal nie jest czarny! Wyjątkiem jest barman z kręgielni w Znaczkowej Ospie/Cutie Pox i nasz ulubieniec Sombra, którzy mają co prawda czarną grzywę, lecz nie sierść czy ciało. W żadnym wypadku Luna i Nightmare Moon nie są ani tego koloru, ani nawet szare. Wynika to z prostego faktu, że czarny kucyk byłby bardzo trudny do narysowania, gdyż ginęłyby jego kontury, znaczki i detale ciała.

Mit dwudziesty drugi:**Scotaloo nie lata, bo ma za małe skrzydła****OBALONY**

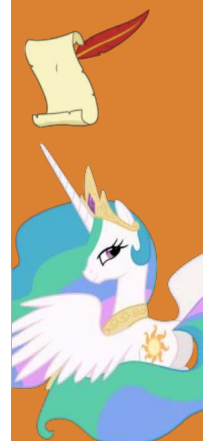
Ma skrzydła tych samych rozmiarów, co inne źrebięta.

To widać w bardzo wielu scenach. Prawdziwa przyczyna jej, swego rodzaju inwalidztwa, pozostaje zagadką.

Mit dwudziesty trzeci:**W Equestrii nie samochodów i silnika spalinowego****CZĘŚCIOWO OBALONY**

Silnik jest, samochodów istotnie nie widać.

Odcinki Rarity Takes Manhattan i Power Ponies dzieją się w wielkich miastach, gdzie występują szerokie asfaltowe drogi. Zdawałoby się, że to idealne warunki dla samochodów, jednak wciąż nie widzieliśmy ani jednego. Zatem można domyślić się, że aut nie ma.



Co innego silnik spalinowy. Widzimy szereg pojazdów, które go używają: statek-zabawka w Bobasach Cake/Baby Cakes, jego normalny odpowiednik w Rarity Takes Manhattan (choć pozbawiony komina!), a także lokomotywa z Kryształowego Imperium w Three is a Crowd. Choć ktoś może uznać, że to pojazd magiczny, to niech przypatrzy się amerykańskim dieslom z lat '30 i '40, a zauważy wyraźne podobieństwo.

Mit dwudziesty czwarty

Goście z Saddle Arabii to konie

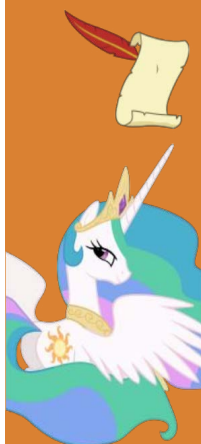
OBALONY

Konie wyglądają inaczej i są większe.

Moja teoria spiskowa (podkreślam, moja... spiskowa...) to, że mamy dwa gatunki kucyków: minor i major. Stąd nazwa „my little”. Arabowie reprezentują ten drugi gatunek, większy i cechujący się nieco innym łbem.



Konia lub istotę naprawdę koniopodobną mamy w zamku, w odcinku Castle-mane'a i Inspiration Manifestation, gdzie widać specyficzny kształt łba zwierzęcia. Ponadto stworzenie to jest wielkie, a nawet wręcz olbrzymie porównując z matką Twilight. Natomiast kuce z Saddle Arabii są niższe od Celestii.





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.

CMC zdobywają swoje znaczki: jeździectwo

» *Cahan*

Choć CMC z wiadomych względów nigdy nie dostaną znaczków za jeździectwo, to może to być jednak sport dla ciebie. Jeśli lubisz adrenalinę albo marzy ci się spokojny galop po lesie, to powinieneś spróbować swoich sił w jeździe konnej.

Jest wiele dyscyplin jeździeckich, jeszcze więcej szkół i metod pracy z koniem. Niektóre z nich znacząco się od siebie różnią. W tym artykule postaram się przybliżyć przede wszystkim tzw. jeździectwo klasyczne, czyli angielską szkołę jazdy.

Dlaczego jeździectwo?

No właśnie, dlaczego się męczyć i rozpaczliwie próbować się nauczyć czegoś, czego nauczyć się do końca nie da?

Powiem, że nie wiem. Ja osobiście Kocham pokonywać parkur razem z klaczą, którą darzę przyjacielską miłością oraz zaufaniem. Lubię z nią galopować i wykonywać zadania. Odpręża mnie to i dostarcza mi adrenaliny zarazem. Uwielbiam to poczucie jedności z półtonowym, nieobliczalnym zwierzęciem, w tym przypadku dominującym, złośliwym i agresywnym. Marzę, że kiedyś osiągnę jakiś tam poziom i pojedę z sukcesem chociaż jakieś byle jakie zawody regionalne. Pragnę spróbować walki koni i łucznictwa konnego.

Jeździectwo jest jednym z najtrudniejszych sportów, w końcu pracujemy z żywym zwierzęciem, które też ma mózg i swój charakter. Na dodatek mówi innym językiem i myśli inaczej. Jest to sport ekstremalny, grozi śmiercią i trwałym kalectwem.

Nauka jest długa i powolna, a kryzys dopadnie każdego. Nawet największego twardego spotka dzień, w którym będzie bał się wsiąść na konia. Wielu się podda, wielu się przestraszy, wielu się znudzi i zniechęci. Ale ta jedna osoba na sto zaciśnie zęby i się uzależni.

Kto raz to poczuł, ten już nigdy nie zrezygnuje. Będzie płakał, będzie krwawił, będzie się bał, ale nie będzie potrafił zrezygnować.

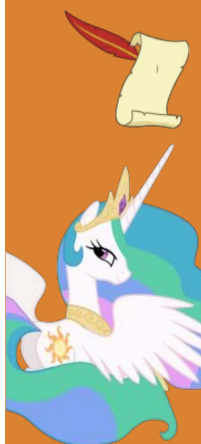
Dlatego pamiętaj - nie ma ucieczki od prawdziwej miłości. A miłość do koni albo wykruszy się na początku, albo jest prawdziwa.

Czym jest jeździectwo klasyczne?

Jest to jazda w tzw. klasycznym rzędzie, a nie np. rzędzie westernowym, czy Camargue. To też jedna ze szkół jazdy konnej, jedna z najpopularniejszych na świecie. Ma swoje zasady, swoje metody szkolenia koni oraz jeźdźców i ich wyglądu. Sygnały dawane koniowi są inne niż w jeździe w stylu western.



Kuc Camargue w swoim naturalnym środowisku



Koń, jaki jest, każdy widzi...

No, chyba nie każdy, sądząc po tym, co niektórzy ludzie robią.

Koń domowy, czyli *Equus caballus* jest zwierzęciem nieparzystokopytnym, należącym do gromady ssaków łozyskowych. W naturze żyje na stepie. Da się go skrzyżować z blisko spokrewnionymi zwierzętami, takimi jak zebry oraz osły.

Przeciętny koń waży około 500 kg. Nawet kucyk pokroju szetlanda [do 1m wysokości w kłębie] jest znacznie silniejszy od człowieka.

Konie są roślinożerne i w naturze generalnie żyją [a raczej żyły, bo w tej naturze to mało ich zostało] w warunkach stepowych. Są to zwierzęta niezwykle płochliwe, mogą przestraszyć się dosłownie wszystkiego. Nie znaczy to jednak, że są to zwierzęta potulne jak przysłowiowe baranki. Szczególnie ogiery bywają agresywne, ponieważ w naturze chronią swoje haremy przed drapieżnikami oraz innymi samcami.

Konie udomowione można podzielić na konie gorąckrwiste, konie zimnokrwiste oraz kuce.

Konie gorąckrwiste są z natury pobudliwe. Ich sylwetki są stosunkowo smukłe. Hoduje się je do celów sportowych i rekreacyjnych.

Konie zimnokrwiste są ciężkie i krępe. Hoduje się je przede wszystkim na mięso. Czasami służą też w zaprzęgach i rekreacji. Gdziekolwiek pracują w polu.

Kucy używa się głównie jako wierzchowców dla dzieci. Niektóre ich rasy z powodzeniem nadają się jednak dla ludzi dorosłych - np. kuce Camargue, które służą pasterzom

z delty Rodanu przy wypasie bydła.

Konie są rozdzielнопłciowe, co chyba nikogo nie dziwi. Do 3 roku życia można mówić o źrebaku, do tego czasu zwierzę nie powinno być też zajeżdżane.

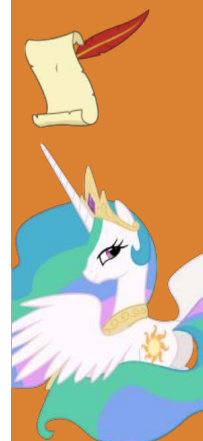
Popularne jeździeckie przysłowie mówi: „Walachowi każesz, klacz prosisz, a z ogierem dyskutujesz”. Choć każdy koń jest inny i te cechy nie dla każdego osobnika muszą być prawdziwe, to w powiedzeniu jest sporo prawdy.

Klacz jest to samica konia. Są bardziej kapryśne niż ogiery, czy wałachy. Jeśli atakują, to zazwyczaj robią to tylnymi nogami. niesprawiedliwie ukarane potrafią obrazić się na jeźdźca i mu to zapamiętać. Dogadanie się z nimi często nie należy do najprostszych rzeczy. Jednak jeśli już się uda, to są wspaniałymi towarzyszkami, chcącymi zadowolić swojego jeźdźcę. Z daną klaczą się trzeba po prostu polubić. Podczas rui zachowują się niczym kobieta z PMSem przed miesiączką.



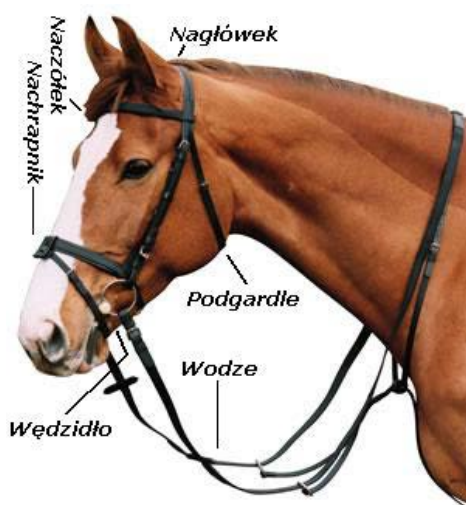
Walach to wykastrowany samiec konia. Zazwyczaj są one posłuszne i nie sprawiają problemów swoim właścicielom.

Ogier to niewykastrowany samiec konia. Zazwyczaj nie jest wymarzoną koniem początkującego. Silny i dominujący, bez problemu poradzi sobie z niedoświadczonym jeźdźcą. Ma silny instynkt krycia klaczy i w ich obecności bywa nieobliczalny. Ogiery nierzadko są agresywne. Atakują zazwyczaj przednimi kopytami i zębami. Jednak ich



niezwykła siła, odpowiednio wykorzystana przynosi niesamowite efekty np. w wysokim sporcie.

Rząd jeździecki



Na podstawowy rząd jeździecki składa się ogłowie i siodło.

Wodze - dwa połączone sprzączką paski. Z jednej strony mają końskie kielzno, a z drugiej ręce jeźdźcy. Są jedną z podstawowych pomocy jeździeckich. Wodze to nie lejce - lejce ma woźnica.

Kielzno [fragment ogłowia] może być wędzidłowe - zawiera wędzidło, czyli metalowy przyrząd wkładany do pyska konia, lub bezwędzidłowe, które wędzidła nie zawierają.

Wędzidła mogą być łagodne np. podwójnie łamane, pojedynczo łamane, oliwkowe, proste, lub ostre np. wielokrążek, munsztuk, pelham. Wykonane mogą być z metalu, plastiku, kauczuku, gumy, a nawet skóry.

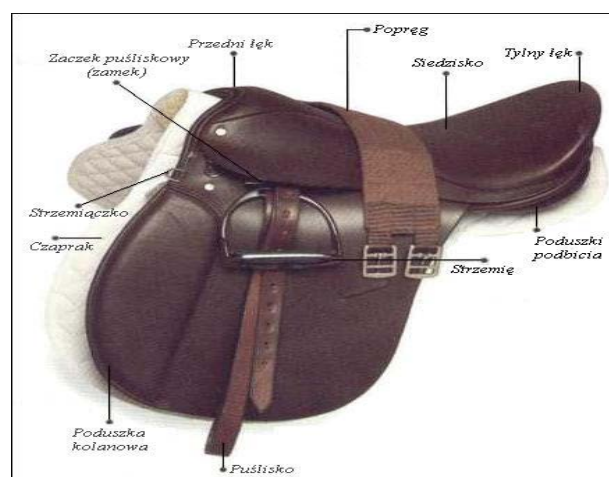


Pojedynczo łamane wędzidło jest łagodnym kielzmem, polecanym dla większości koni

Ostre kielzno oraz kielzno bezwędzidłowe nie powinny być używane przez początkujących jeźdźców, ponieważ nieumiejętnie używane mogą sprawić koniowi krzywdę.

Istnieje wiele typów siodła - westernowe, kulbaka wojskowa, kulbaka australijska, siodło rajdowe, siodło wyścigowe, siodło damskie, etc. W jeździectwie klasycznym istnieją 3 podstawowe typy siodła:

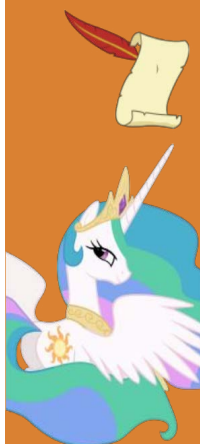
- ujeżdzeniowe - głębokie siodło, o długich, pionowych, płaskich tybinkach i stosunkowo wysokich łękach;
- skokowe - płytkie siodło o niskich łękach i dobrze wypchanych poduszkach kolanowych. Tybinki są wysunięte do przodu;
- wszechstronne - krzyżówka dwóch powyższych typów.



Strój jeźdźcy

Podstawowym elementem wyposażenia jeźdźcy jest kask. Nie toczek, który nie jest elementem ochronnym, a ozdobnym. Jeśli chcesz jeździć na koniu, to zainwestuj w dobry kask. Nigdy nie jeźdź bez niego; nawet najspokojniejszy, najbezpieczniejszy koń może się spłoszyć, albo przewrócić. Mnie on uratował życie. Już dwa razy.

Ważnym elementem ubioru są specjalne buty do jazdy konnej. Nie służą one do szpanu, tylko do tego, by noga nie utkwiała nam w strzemieniu podczas upadku. Nie-



zależnie, czy zdecydujemy się na oficerki - buty długie, czy na sztyblety - buty krótkie, które nosi się ze sztylpami [specjalne ochraniacze], to nasz wybór będzie dobry. Polecam zainwestować w dobre skórzane buty, ponieważ na koniu liczy się wygoda.

Spodnie do jazdy konnej to bryczesy. Posiadają one leje - wzmocnienia. Lej może być pełny, albo niepełny. Bryczesy nie mają też szwów w newralgicznych miejscach. Celem tej części garderoby jest ochrona przed otarciami, które powstałyby podczas jazdy w innych spodniach oraz dla zapewnienia lepszej przyczepności do konia.

Rękawiczki z pozoru wydają się mało ważne. Ja się jednak do nich przekonałam po jeździe na źle ujeżdżonym koniu, który miał w zwyczaju machanie głową i wyszarpywanie jeźdźcowi wodzy. Rękawiczki chronią też ręce jeźdźcy podczas intensywniejszej jazdy.

Kamizelka jeździecka - chroni kręgosłup, organy wewnętrzne i barki jeźdźcy podczas upadku. Niezbędna w crossie.

Żółwik - chroni kręgosłup jeźdźcy podczas upadku.

Inne przedmioty spotykane przy pracy z końmi

Nie będę wymieniać taczki, wideł i tym podobnych przedmiotów. W jeździe konnej występuje jednak kilka specyficznych przedmiotów, które powinny być znane każdemu, a często nie są.

Kopystka - służy do czyszczenia końskich kopyt.

Zgrzebło gumowe - służy do czyszczenia konia, a w szczególności do usuwania zaklejek.

Zgrzebło metalowe - służy do czyszczenia szczotek, nie konia.

Wodze pomocnicze i inne patenty - przyrządy stosowane do korekcji niektórych problemów z koniem, większość z nich nie powinna być używana przez niedoświadczonych.

Uwiąz - linka do prowadzenia konia. Przyczepia się go do kantara. Służy również do przywiązywania konia do czegoś, np. w trakcie czyszczenia.

Kantar - rodzaj ogłowia bezwędzidłowego. Umożliwia czyszczenie, prowadzenie i wykonywanie wielu czynności w podstawowym obyciu z koniem.

Lonża - długa linka służąca do lonżowania konia.

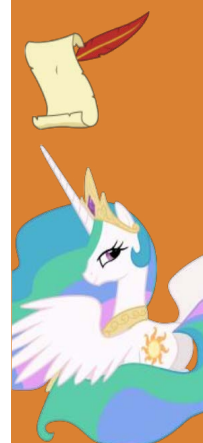
Pomoce - co to jest?!

Pomoce są to rzeczy używane do komunikacji ze zwierzęciem jakim jest koń. Podstawowymi pomocami są łydki, dosiad oraz wodze. Dodatkowymi są bat i ostrogi.

Ciężko jest wytłumaczyć działanie podstawowych pomocy. W różnych kombinacjach służą bowiem do czego innego [o czym napiszę w dalszej części artykułu]. Generalnie jednak łydki są pomocami aktywnymi, a wodze wstrzymującymi.

Bat jest zaś pomocą wspomagającą łydkę, czyli jest używany do dawania mu sygnałów, np. do przyspieszenia. Może też służyć do skarcenia konia, jeśli jego złe zachowanie nie jest spowodowane strachem, albo chorobą. Niektórzy zapewne widzą już obrazki złego jeźdźcy katującego swojego wierzchowca przy pomocy tego „narzędzia zła”. Nie przeczę, że takie obrazki się zdarzają, jednak nie powinny one mieć nigdy miejsca! Tak jak pas nie służy do znęcania się nad dzieckiem, tak bat nie służy do krzywdzenia rumaka!

Podczas pracy z siodła, bata używamy poprzez przyłożenie go za łydką.



Powiem więcej - prawidłowe wyszkolenie konia bez bata jest praktycznie niemożliwe. I nie chodzi tutaj o bicie. Często jedynie dotyka się wierzchowca batem, albo macha się nim w powietrzu, etc. Koń z natury nie rozumie, że przyłożenie łydek oznacza przejście do kłusa, trzeba go tego nauczyć.

Są 3 podstawowe rodzaje batów:

- palcat - krótki bat używany przede wszystkim w skokach przez przeszkody, WKKW [Wszzechstronny Konkurs Konia Wierzchowca] i w wyścigach konnych.;

- bat ujeżdżeniowy - dłuższy bat używany głównie w ujeżdżeniu;

- bat do lonżowania, który jest bardzo długi i służy jedynie do pracy z ziemi z koniem.

Ostrogi również służą do wspomagania łydek. Prawidłowo używane nie działają stale. Nie powinny być używane przez początkujących jeźdźców.

Końskie chody

Istnieją 4 podstawowe chody. Są to stęp, kłus, galop i cwał.

Stęp jest najwolniejszym z chodów konia. Jest czterotaktowy. Prędkość konia w stępie to ok. 8km/h.

Kłus jest chodem dwutaktowym. Jest wydajny, dlatego to głównie nim para koń-jeździec porusza się podczas rajdów długodystansowych. W kłusie występuje faza lotu. Prędkość konia w kłusie to ok. 12km/h.

Galop jest chodem trzytaktowym. Występuje w nim faza lotu. Prędkość galopującego konia to ok. 20-30 km/h. Niektóre zwierzęta galopują jednak nawet z prędkością ponad 60 km/h.

Cwał jest najszybszym chodem konia. Wierzchowca poruszają się nim niezwykle

rzadko, nawet konie wyścigowe częściej galopują niż cwałują. Cwał jest 4 taktowy i występuje w nim faza lotu. Jest on odmianą galopu i poza dodatkowym taktem oraz większą prędkością niczym się od niego nie różni. W cwale koń może osiągnąć prędkość niemal 70 km/h!

Stęp, kłus i galop można też podzielić ze względu na skrócenie i wydłużenie kroku konia na chody:

- zebrane - koń jedzie w zebraniu [koń ma podstawiony zad, jest zganaszowany, grzbiet jest zaokrąglony, przód poniesiony, a koń przejawia samo niesienie]

- robocze

- pośrednie

- wydłużone

Im bardziej wydłużony krok konia, tym koń bardziej wyciąga nogi.

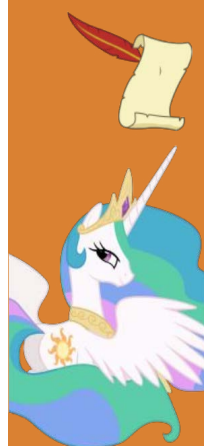


Istnieją też chody nietypowe, które występują u niektórych ras - np. tolt i inochód.

Jak zacząć jeździć

konno?

Jeśli znamy jakiegoś trenera, instruktora, albo zawodnika i mamy dość pieniędzy na zakup i utrzymanie własnego wierzchowca [doświadczonego i dobrze ujeżdżonego konia profesora] oraz prywatne lekcje, to możemy to oczywiście zrobić. Jeśli jednak nie będziemy prowadzeni za rączkę przez



doświadczoną osobę, to nawet o tym nie myślimy!

Jeśli powyższa opcja, która jest dostępna jedynie dla nielicznych, odpada, to powinniśmy poszukać jakiejś dobrej szkółki jeździeckiej. Można się popytać wśród znajomych oraz na forach internetowych, na których przeciętny wiek użytkowników jest wyższy niż 16 lat - nie chcę nikogo urazić, ale jest wiele napalonych „różzofych quinierek”, które o jeździectwie nie mają pojęcia, a jako remedium na wszystko polecają pseudo natural, TTouch i 7 gier Parelliego.

Kiedy już znajdziemy odpowiedni ośrodek jeździecki, to powinniśmy się tam udać i pójść obejrzeć stajnię oraz jak wyglądają jazdy. Na co należy zwrócić uwagę:

- czy konie wyglądają na zdrowe
- czy konie na jazdach są czyste
- na wygląd sprzętu - czy nie wygląda na niedopasowany, zniszczony i niebezpieczny oraz czy nie używane są niektóre patenty oraz ostre kielżna, a jeśli są, to przez jakich jeźdźców i na ilu koniach
- czy konie wyglądają na spięte i obolałe
- jednym z objawów jest wklęsły grzbiet. Widać też wyraźne usztywnienie ciała
- czy każdy z koni ma swój własny sprzęt
- ile godzin dziennie chodzą konie. Koń w szkółce nie powinien chodzić więcej niż 2-3 godziny dziennie!
- czy na miejscu do jazdy znajduje się odpowiednie podłoże, w którym nie ma kamieni, szkielec, etc. i które jest miękkie oraz sprężyste
- na zachowanie koni - jeśli konie non stop brykają, wierzgają i ponoszą, to nie jest dobra szkółka! Dębowanie pod jeźdźcem jest zaś niedopuszczalne



Dębowanie jest bardzo niebezpiecznym narowem zarówno dla konia, jak i dla jeźdźcy

- czy zajęcia są ciekawe i czy instruktor mówi coś więcej niż „nie garb się” i „pięta w dół”.

Dobrze też jeśli konie są padokowane, boksy duże, a stajnia jasna.

Powiem tak - nie ma idealnej szkółki z idealnymi końmi. Powinniśmy jednak wybrać jak najlepszą, taką, w której nauczą cię dobrych podstaw oraz takiej, w której konie są w miarę bezpieczne, nieprzemęczone i traktowane w sposób humanitarny.

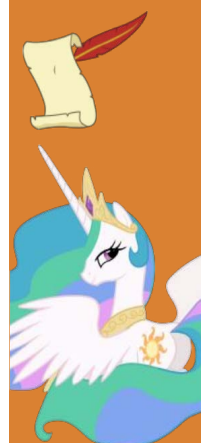
Idealnych koni w szkółkach nigdy nie będzie - jeżdżą na nich różni ludzie, którzy je psują, ponieważ są początkujący i jeszcze jeździć nie potrafią. A konie, jako zwierzęta cwane i pamiętliwe, szybko się uczą, jak wykorzystywać ludzkie słabości.

Podstawy

Każdy zaczyna tak samo. Najpierw będziesz uczył się wsiadać i zsiadać z konia.

Nauczysz się go siodłać, kielżnać, czyścić, prowadzić i dbać o sprzęt.

Naukę zaczniesz na lonży. Instruktor będzie powodował koniem z ziemi, a ty będziesz uczył się równowagi podczas stępa





Każdy powinien zacząć od jazdy na lonży

i kłusa. Na początku wykonuje się proste ćwiczenia wołyżerskie, takie jak dotykanie końskiego ucha, jazda bokiem, tyłem, etc.

Na początku będziesz jeździł stępem, a kiedy poczujesz się w nim pewnie, przejdziesz do kłusa.

W kłusie musisz nauczyć się anglezowania - wstawania i siadania w siodle, w rytm wybijania konia, co na początku wcale nie będzie łatwe.

Równolegle będziesz się uczyć jazdy kłusem ćwiczebnym - wysiadywanym, co przez pierwsze lekcje będzie dla ciebie niczym tortury. Podpowiem, że cały sekret tkwi rozluźnieniu oraz odpowiedniej pracy mięśniami brzucha. Po prostu się wyprostuj, patrz przed siebie i nie skupiaj się, by zostać w siodle.

Będziesz jeździł zarówno ze strzemionami, jak i bez nich, co jest wręcz bezpieczniejsze, ponieważ w razie upadku nie ma groźby, że stopa w nim utknie. Dobremu jeźdźcowi nie robi różnicy, czy ma strzemiona, czy też nie.

Być może na lonży będziesz się też uczyć pólśiady - rodzaju dosiady, który jest wykorzystywany podczas jazdy w terenie oraz w skokach przez przeszkody. Jest to dosiad odciążający grzbiet konia. Używa się go również podczas pracy z młodymi końmi.

W niektórych stajniach na lonży poznasz też galop. W niektórych krajach to od niego zaczyna się naukę jazdy konnej, nie od kłusa. W Polsce jednak galop poznaje się na etapie jazdy samodzielnej.

Jeszcze zanim zejdziesz z lonży nauczysz się ruszenia konia ze stój oraz zakłusowania. I jedno, i drugie polega dokładnie na tym samym.

1. Wykonujemy półparadę - przyłożenie łydek, mocniejsze zamknięcie ręki na wodzy i obciążenie zadu konia dosiadem. Półparada jest sygnałem przygotowującym konia do zmiany czynności. Powinna trwać tylko chwilę.

2. Mocniej przykładamy łydkę.

3. Kiedy koń ruszy, zmniejszamy nacisk łydek, które jednak powinny zostać cały czas przyłożone do boków wierzchowca.

Błędem jest wykonywanie „ruchu kopulacyjnego” podczas ruszenia.

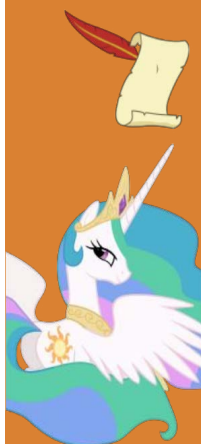
Kiedy już idziemy stępem, to musimy go podtrzymywać. W stępie łydki działają naprzemiennie, a biodra podążają za ruchem konia.



Koń fryzyjski poruszający się kłusem

W kłusie obie łydki działają jednocześnie.

Jeśli umiemy już ruszać, to powinniśmy



nauczyć się zatrzymywać i zwalniać. Robi się to poprzez wykonanie serii półparad. W przypadku wykonania pełnego zatrzymania mówimy o paradzie.

Musimy opanować też skręcanie koniem. Nie jest to trudne, należy:

1. Wykonać półparadę.
2. Przesunąć zewnętrzną łydkę za popręg.
3. Wewnętrzną łydkę trzymamy na popręgu i działamy ją [naciskamy].
4. Obciążamy nieco wewnętrzną stronę.
5. Kierujemy wzrok w miejsce, w które chcemy jechać.
6. Ciągniemy lekko za wewnętrzną wodzę.



7. Wodzę zewnętrzną trzymamy cały czas napiętą.

Podczas skrętu szyja konia nie powinna się wyginać za bardzo. Powinniśmy widzieć jedynie jego wewnętrzne oko. I to nieco widzieć.

Jeśli umiemy już to wszystko, dano nam do ręki wodze i nie szarpimy nimi konia za pysk podczas desperackiej próby odzyskania równowagi oraz nie klepiemy po siodle niczym worek kartofli, to znak, że już czas iść do zastępu, albo na jazdę indywidualną, tylko że już samodzielną.

Będziecie wykonywać te same ćwicze-

nia co na lonży oraz trochę nowych- wolty [koła], półwolty, wężyki, slalomy między pachołkami, zmiany kierunku, etc.

Nauczycie się też galopować, jeśli nie stało się to na lonży. Nie jest to trudne.

1. Wykonaj półparadę.
2. Ustaw konia do wewnątrz, by zagalopował na dobrą, czyli wewnętrzną nogę. Oznacza to wygięcie konia do wewnątrz, tak jak podczas skrętu. Jednak zewnętrzną wodzę trzymaj napiętą, tak by koń nie skręcił, a dosiadem sygnalizuj mu lekkie wygięcie, nie skręt. Osiągniesz to naturalnie poprzez patrzenie się prosto przed siebie.
3. Daj koniowi impuls wewnętrzną łydką.
4. Podtrzymuj galop, dając łydką ponowny sygnał jak do zagalopowania przy każdym foule, czyli skoku galopu.

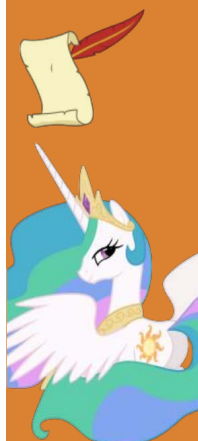
Na początku brzmi to trochę nieczytelnie i nie będzie najłatwiejsze. Wystarczy jednak raz to poczuć, by załapać, o co chodzi.



Koń brykający na pastwisku. Takie zachowanie jest niedopuszczalne pod siodłem

On się buntuje!

Myślałeś, że będzie prościej, co? A jeśli, jeszcze na koniu nie siedziałeś, to myślisz, że to taki posłuszny, miły zwierzak, który chce zadowolić człowieka. Zazwyczaj wyobrażenie rozmija się z rzeczywistością.



Dlaczego koń nas nie słucha? No cóż - po pierwsze ktoś go zepsuł. Po drugie, tym kimś jesteśmy po części my, po trzecie słaby z nas jeździec.

Jeśli rumak jest zdrowy, to przyczyny mogą być 3:

1. ma nas gdzieś, nie szanuje nas.

Jeździectwo jest sportem wymagającym odwagi i pewności siebie. Tutaj nie ma „spróbuję”, tutaj jest tylko „robię”. Nigdy nie możemy odpuścić i nie możemy bać się ukarać nieposłusznego konia, ponieważ jeśli pozwolimy robić mu swoje, to mimowolnie go pochwalimy i w ten sposób utrwalimy złe zachowanie.

Kiedy zwierz ustąpi i wykona polecenie, to należy mu się nagroda. Pochwalmy go przy pomocy głosu, smakołyku, lub poklepiemy go dłonią, po boku szyi.

2. Nie rozumie polecenia, albo nie potrafi go wykonać.

Jest to nasza wina, a konkretnie naszych kiepskich umiejętności. Poprośmy instruktora o pomoc i próbujmy do skutku. Nawet połowiczny sukces należy uznać za sukces i pochwalić za niego konia.

3. Koń jest spięty.

Przestraszony lub spięty z innego powo-



.Jazda na oklep może być przyjemnością

du zwierzak może nie chcieć wykonać polecenia. Powodem może być straszny krzak, wiatr, albo nasz kiepski dosiad.

Rozluźnijmy się i myślimy o czymś przyjemnym. Nasz spokój przeniesie się na wierzchowca. Postępujemy spokojnie, jeśli koń boi się jakiegoś miejsca, to przejedźmy koło niego, po każdym małym sukcesie nagradzając naszego rumaka.

Coś już potrafię...

I co dalej? Znasz już podstawy, a co za tym idzie, masz ochotę na więcej. Na tym etapie zapewne pojedziesz w teren, jeśli ośrodek dysponuje taką możliwością.

W zależności od rodzaju szkółki, twoja droga w niej może się potoczyć w 3 kierunkach:

1. Nic się nie zmienia.

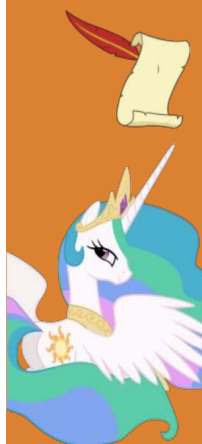
2. Będziesz uczyć się bardziej zaawansowanych elementów ujeżdżeniowych - jakieś łopatki do wewnątrz, ustępowania od tyłki, kontr galop, ciągi, etc.

3. Zaczynasz skakać przez przeszkody - zaczniesz od pracy na drągach i cavaletti, potem przyjdzie czas na niskie krzyżaki i stacjonaty. Z czasem przejdiesz do skakania parkurów [plac z przeszkodami, które należy pokonać w określonej kolejności] i wyższych przeszkód.

Jeśli szukasz jakiegoś urozmaicenia, to poleciłabym jazdę na oklep, która jest znakomitym ćwiczeniem poprawiającym dosiad i równowagę. Dobrze jest też spróbować jazdy bez wodzy.

Nadejdzie jednak taki moment, że szkółka nie będzie mogła nam zaoferować już nic nowego. Wtedy nadejdzie czas na własnego konia i na męską decyzję - sport, czy rekreacja?

A jeszcze wcześniej, powinniśmy zdać





egzamin na brązową odznakę jeździecką PZJ [Polskiego Związku Jeździeckiego], by sprawdzić, czy choćby podstawowy etap naszej edukacji został ukończony.

Dyscypliny jeździeckie

Jest wiele różnych dyscyplin jeździeckich, dla każdego coś się na pewno znajdzie. Nie przedstawię wszystkich dyscyplin, jedynie parę wybranych.

1. Ujeżdżenie, czyli dresaż- najważniejsza dyscyplina jeździecka. Często mylona z ujeżdżaniem, ze względu na podobne brzmienie obu nazw. Podstawy ujeżdżeniowe musi znać każdy jeździec i każdy koń, niezależnie od uprawianej dyscypliny.

Ujeżdżenie polega na jak najlepszym wyszkoleniu fizycznym i psychicznym konia. Jego celem jest „stworzenie” rumaka chętnego do pracy z człowiekiem i maksymalnie sprawnego fizycznie.



Mały pokaz umiejętności jeźdźców i koni z Cadre Noir

Ujeżdżenie jest jedną z dyscyplin olimpijskich.

Nowoczesny dresaż różni się od swojego pierwowzoru, który powstał w wojsku. Różne figury ujeżdżeniowe były przydatne w bitwie, dlatego konie uczone ich wykonywania.

Lewady, capriole - takie rzeczy wykonuje się obecnie w miejscach takich jak Hiszpańska Szkoła Jazdy w Wiedniu oraz w Cadre Noir, we Francji.

Choć ujeżdżenie na zaawansowanym poziomie może wyglądać wręcz emocjonująco, to sama dyscyplina wymaga od jeźdźcy bardzo dużo cierpliwości, spokoju i ciężkiej pracy.

2. Skoki przez przeszkody są najbardziej znaną i najbardziej lubianą dyscypliną jeździecką. Podobnie jak ujeżdżenie, jest dyscypliną olimpijską.

Prócz tradycyjnego pokonywania parkurów, co w wyższych konkursach wymaga dużej precyzji i dobrze ujeżdżonego konia,

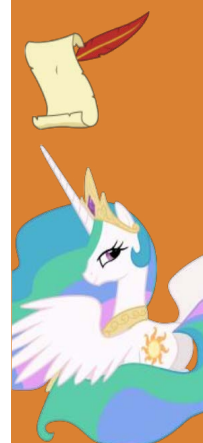


Skok przez okser

istnieją też konkursy potęgi skoku, które polegają na „kto skoczy wyżej”.

Skoki wymagają jeźdźcy odważnego, energicznego i jednocześnie spokojnego oraz cierpliwego.

3. WKKW- trzecia i ostatnia dyscyplina olimpijska. Wszechstronny Konkurs Konia Wierzchowego składa się z 3 prób: ujeżdżenia, skoków i crossu.



**Cross**

Cross polega, mówiąc w dużym uproszczeniu, na pokonywaniu przeszkód w terenie. Przeszkody crossowe nie są lekkie, ażurowe i nie spadają, po uderzeniu, tak jak te w skokach przez przeszkody. Są to przeróżne murki, rowy z wodą, zeskoki, etc. Stałość przeszkód, wąskie fronty - to wszystko sprawia, że cross jest najbardziej wymagającą dyscypliną jeździecką i najbardziej niebezpieczną z dyscyplin olimpijskich.

WKKW jest dla ludzi odważnych, cierpliwych i energicznych. Złośliwe powiedzenie mówi: „Ujeżdzeniowcy to ludzie, którzy bali się skakać, skoczkowie bali się jazdy w terenie, a wkkwiści się nie boją”.

4. Wyścigi konne, kto o nich nie słyszał... Nie będę oceniać moralności całego procederu, ponieważ i w sporcie, i w rekreacji jeździeckiej jest dużo brudu, niemniej jednak konie po torach często jeszcze przez

**Wielka Pardubicka**

długi czas mają „zrytą psychikę”. Ścigają się bowiem najczęściej zwierzęta bardzo młode, często przedwcześnie zajeżdżane, a atmosfera wyścigów jest dla koni przerażająca.

W wyścigach konnych używane są głównie konie pełnej krwi angielskiej, czyli folbluty. Popularne są też wyścigi koni czystej krwi arabskiej.

Prócz „tradycyjnych” wyścigów, istnieją też m.in. wyścigi płotowe, podczas których ścigający się skaczą przez przeszkody podczas gonitwy.

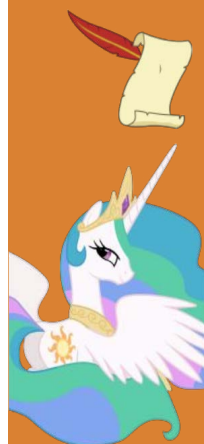
5. Woltyżerka jest niezbyt doceniana i niesłusznie kojarzona z cyrkiem oraz hipoterapią.

Do woltyżerki potrzeba „konio anioła”, lonżującego oraz jeźdźca/jeźdźców. Ćwiczenia woltyżerskie wykonuje się w galopie.

6. Powożenie polega na... powożeniu zaprzęgiem jednokonnym, parą lub czwórką koni.

Nie jest to wcale nudna dyscyplina, choć mogłoby się tak z pozoru wydawać - slalomy i przeróżne przeszkody, np. wodna.

Pod powożenie można by też podciągnąć wyścigi kłusaków.

**Łuczniactwo konne jest niezwykle pasjonujące**

7. Rajdy długodystansowe są dyscypliną dobrą dla miłośników spędzania wielu godzin na łonie przyrody. Polegają one na jak najszybszym pokonaniu kilkudziesięciu kilometrowego odcinka. Dodatkowo koń musi przejść wszystkie kontrole weterynaryjne, przed, po i w trakcie biegu, które sprawdzą, czy jego kondycja jest wystarczająca. Rajdy są dyscypliną wytrzymałościową, dlatego preferowane są w niej araby oraz angloaraby.

8. Łucznicztwo konne, coś dla miłośników „Meridy Walecznej”. Sport polegający na galopowaniu na koniu i jednoczesnym strzelaniu do tarczy z łuku refleksyjnego. Coś pięknego...

9. Tjost [estor], czyli walka na kopie. Kto nie marzył, by nie stoczyć pojedynku na śmierć i życie, i nie poszarżować na wroga z wyciągniętą kopią, ten kłamie. Tjost może i nie jest walką na śmierć i życie, jednak „zrzucanie się kijami z siodła” nie należy do rzeczy bezpiecznych. Jednak na lśniącą płytę i zdobiony kropierz polecą każda kobieta. Być może również każdy facet ;).

10. Polo jest konną grą drużynową. Gra się na tzw. kucach polo.

Czy to bezpieczne?

Nie, jazda konna nigdy nie była i nie będzie bezpieczna. Każdy jeździec kiedyś spadnie, ale nie każdy się połamie, zaś giną tylko nieliczni.

Nie chcę was przestraszyć, jedynie ostrzec, byście zawsze pamiętali o tym, by jeździć bezpiecznie, w kasku i w miarę bezpiecznych warunkach. Pamiętajcie o zasadach bezpieczeństwa, jakie będą wam wbijali do głów instruktorzy. Przydadzą się wam.

Jazda samochodem jest statystycznie bardziej niebezpieczna, niż jazda konna.



Tjost jest spełnieniem marzeń wielu ludzi

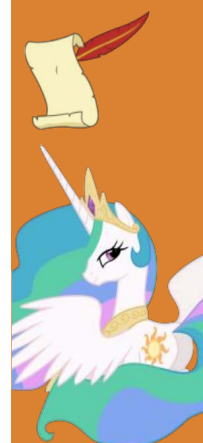
Jednak to nie zwalnia nas z dbania o swoje bezpieczeństwo.

Dopóki nie zdarzy się wypadek, nie będziecie nawet myśleć, że upadek z konia może skończyć się aż tak nieprzyjemnie.

Pewnego razu spadłam. Nie był to mój pierwszy upadek, ale bez wątpienia jak dotąd najgorszy. Przez kilkanaście minut nie pamiętałam gdzie jestem i co robiłam. Widziałam jednocześnie dwa obrazy, z czego jeden był obróconym odbiciem lustrzanym drugiego. Pamięć wróciła mi po jakimś czasie. Nie pamiętam spłoszenia, tylko przelatujące kopyta i ciemność. Po tym wypadku dużo czasu zajął mi psychiczny powrót do normalności. Paniczny strach jest potężnym wrogiem. Pokonałam go, ale on zawsze gdzieś się tam czai, a ja muszę z nim walczyć.

Dlaczego wam o tym opowiadam? Byście wiedzieli, byście byli świadomi, że to jest chwila. Koń, na którym wówczas jechałam, to była spokojna, dobrze ułożona klacz. To nie była niczyja wina. Tamtego dnia po prostu się czegoś przestraszyła, głupi wypadek, lekkie wstrząśnienie mózgu, nic się nie stało. Ale gdybym nie miała kasku, to bym najpewniej była martwa.

Widziałam wiele „gleb”. Z różnych powodów. Spłoszenia, upadki z koniem, upadki



przy wyłamaniach i odpowie skoku. Również konie zrzucające swoich jeźdźców, nierzadko z ich niezamierzonej winy.

Dla kogo to?

Jada konna jest dla twardzieli. Wymaga odwagi, empatii i pewnej sprawności fizycznej i psychicznej. Nie wierzysz?

Spróbuj, a się przekonasz.

Pamiętaj...

Pamiętaj, że koń jest żywym stworzeniem. Choruje, boi się i może być złym nastroju. Koń nie pracuje z człowiekiem, ponieważ jest to spełnienie jego marzeń. Ale naszym obowiązkiem jest dbanie o jego dobrostan fizyczny i psychiczny. Bądźmy odpowiedzialni za to, co oswoiliśmy.

Nie zapominaj, że koń wierzchowy powinien sam, bez przymusu chcieć współpracować z człowiekiem. A my powinniśmy mu to ułatwić. Dlatego pracujemy na sobą. Szanujemy go:

- jeździjmy w dopasowanym sprzęcie;
- nie ciągnijmy rumaka za pysk i nie traktujemy ostrych kielzn, ostróg, bata i patentów jako remedium na wszystko;
- postępujmy według piramidy ujeżdżeniowej;
- pozwólmy mu „być koniem”, a nie traktujmy jedynie jako przyrząd sportowy;
- i przede wszystkim - dobra jazda, to jazda na koniu rozluźnionym i chętnym do pracy.

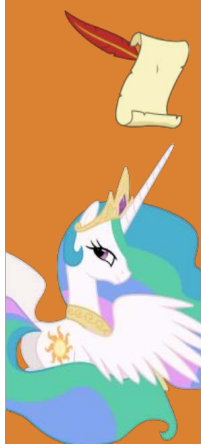
Quo vadis Cahan?

Zastanawiacie się pewnie, czy ja was chcę zniechęcić, zachęcić, czy co... No cóż, pragnę, by jeździectwo było bardziej popularne, ponieważ to piękny sport, choć to co widuje się na parkurach i czworobokach, nierzadko temu zaprzecza.

Czasem jednak są takie pary, które jada razem i to jest piękne. Niech takich par będzie więcej. Niech będzie więcej jeźdźców świadomych, że sukces uzyska się jedynie poprzez pracę nad sobą oraz chęć porozumienia ze swoim kopytnym partnerem.



Jeździec nie istnieje bez konia



Pamiętniki Oficera Maremachtu

» SPIDI von MARDER

Matriarchat w Kryształowym Imperium

UWAGA! FELETION MOŻE ZAWIERAĆ GENDER!

Księżniczka Cadance i Księżę Shining Armor... a może raczej Księżniczka Cadance i jakiś tam Shining Armor? Przykro mi Panowie, ale łatwo zauważalny matriarchat w kucykach, w kazusie północnej krainy jest wybitnie jaskrawy. Tutaj samiec nie ma nic do gadania i jest jedynie ogierem rozplodowym, który nie może dopuścić do wygaśnięcia dynastii.

Popatrzmy na to z dystansu: kto zasiada na tronie? Ile ich jest? Kto wita gości w pałacu (stacja się nie liczy, to nie jest miejsce oficjalne)? Kto przemawia do ludu? Kogo dotyczą jakiegokolwiek tradycje i obrzędy?

Kto ma na znaczkach tak ważny dla kryształowych kucyków przedmiot/symbol?

Cadance. To ona siedzi na jedynym tronie, to ona ma tytuły, koronę i porusza się pod eskortą gwardzistów. To ją atakował wróg wszystkiego znanego jako Discord.

A biedny Shining Armor może tylko poprobować sobie walczyć i ćwiczyć jakieś randomy na bieżni. Jako współwładca powinien również posiadać tron i

wykonywać obowiązki państwowe. Raz o tym wspomina, ale nigdy tego nie pokazuje. Nie posiada on nawet żadnych regaliów!

Trochę to przypomina system u dawnych Celtów, gdzie to właśnie kobiety dzierżyły funkcje polityczne i kapłańskie. Mężczyźni, jeśli cokolwiek, to militarne. Tutaj też jestem w stanie uwierzyć, że BBBFF nadal ma coś wspólnego z wojskiem, jednak tego też nie widzimy. O ile wszystkie cztery żyjące księżniczki są backgroundami, to Shining Armor wycofał się gdzieś poza skybox.

Przykro mi, bracie Twilight. Tak jak u Celtów, twoje obowiązki wobec królestwa zaczynają i kończą się w łóżku małżeńskim.



MysticTime
ponydeviatre.com

Prawdziwe wyzwania zostaw dzielniejszym od siebie.



Myhellowy felieton

» *Myhell*

Jestem sobą?

Od dłuższego czasu zadaję sobie jedno pytanie. Co tak naprawdę próbuję osiągnąć? Wciąż wydaje mi się, że to pytanie jest... złe. Niewłaściwe. Prowadzące donikąd. Chcę zrobić coś ważnego. Nie dla siebie, ale dla nas, dla ludzi. Jednak gdy przychodzi co do czego, jestem potępiany, porównywany do tych, którzy szkodzą. Ale czy tak jest naprawdę? Czy tacy jak ja szkodzą? Wiele rzeczy, które uważam za czyste kłamstwo, reszta ludzi z radością przyjmuje i akceptuje. Przez to, że wyłączyłem telewizor, wyrzuciłem w kąt gazety i odstawiłem radio, ludzie uważają mnie za kogoś dziwnego. Kogoś, kto do nich nie należy. Ale dlaczego? Przecież nie jesteśmy podzieleni. To nie my stworzyliśmy podział na bogatych i biednych, gorszych i lepszych. Nikt nigdy nie powiedział mi, że jesteśmy jednością, że razem możemy wszystko. Teraz, gdy patrzę na świat, to widzę, że przechodzimy przez coś w rodzaju rewolucji. Bo to przecież nie my stworzyliśmy podziały, tylko oni. Tak, są to media i ci, którzy nimi rządzą. Przecież oni nie mówią nam wszystkiego, tylko gramy pod ich dyktando. Czy to nie irytujące? Oczywiście, że nie. Przecież nie zwracamy na to uwagi!

Ci, co są „wyżej”, uważają, że zabijanie w wyższych celach jest dobre, lecz gdy my próbujemy zrobić cokolwiek, nawet drogą pokojową, to i tak jesteśmy oskarżani o złamanie prawa. Tak naprawdę nie rządzą i nie jesteśmy wolni. To tylko klatka z imitacją wolności. Jesteśmy ograniczani przez rząd i media, które są na skinienie

ich palca. To czysta manipulacja, której nie dostrzegamy.

MY, młodzi ludzie, nie godzimy się na ten stan rzeczy. To jest wiadome. Skoro my jesteśmy przyszłością, to i my musimy być celem. Bo co tak naprawdę wolicie? Redukcję populacji, niezauważalne zniewolenie do celów wielkich korporacji, które zasłaniają się kryzysem, który sami wywołali? Zaraz, przecież on nie istnieje! To sztuczna rzeczywistość! To w takim razie czego My pragniemy? Chcemy systemu, który opiera się na silnej współpracy i szacunku dla drugiego człowieka. Niezależność od zdrazieckiego systemu i życie w pokoju i bezpieczeństwie. Albo postawimy na swoim, albo zdarzy się coś, czego nikt nie zauważy, a My nadal będziemy żyć w błogim kłamstwie. Oni chcą, abyśmy mówili, że nic nie potrafimy z tym zrobić. Gorzej! Że nic nie chcemy zrobić! Że to nie jest nasza sprawa! Musimy odrzucić te myśli! Wyjść i pokazać się światu! Iść przed siebie i podnosić tych, co poupadali! Wystarczy... wystarczy, że zaczniemy od prostych, małych rzeczy, aby ostatecznie zakończyć na tych wielkich. To trudna droga, ale nikt nie powiedział, że będzie nam łatwo. To właśnie my jesteśmy przyszłością świata i to my zdecydujemy, czy będziemy mogli wyjść na ulicę bez śledzenia przez wszędobylskie kamery i policji, która tak naprawdę nie chroni prawa i obywateli. Ta wizja wydaje się tak dziwna, ale dla mnie jest prawdziwa. I wy się zastanówcie, czego oczekujecie od świata i co możecie dla niego zrobić. Nie przegramy. Nigdy.



Bedę recenzował grę!

„Welcome to the real world”

» *Triste Cordis*

Inspiracją do napisania niniejszego artykułu były dwie rzeczy. Po pierwsze felieton z cyklu Cahan uczy i bawi dotyczący sztuki pisania recenzji. Drugi zaś, to chęć zderzenia ze ścianą rzeczywistości napaleńców liczących na darmowe gry.

Zanim zacznę swój nudny i monotony wykład, chciałbym potwierdzić, że nie tyle odchodzę na dobre z Brohoofa, co usuwam się w cień. To nie był żart.

Przejdźmy jednak do meritum. W niniejszym artykule opiszę kilka rzeczy. Rozwię marzenia napaleńców liczących na darmowe gry. Opiszę zagrywki wydawców mające zachęcić nas do kupna gry. Dowiedzie się też jak najczęściej wyglądają początki pracy w redakcji oraz ile krwi potrafi napsuć napisanie recenzji.

Wiele młodych osób tworzy blogi z nadzieją na nawiązanie współpracy z Cenegą czy EA. Przykro mi, ale gry nie są tanie, a rodzimi dystrybutorzy to nie organizacje charytatywne. Droga do celu jest więc długa i usłana licznymi przeszkodami. Nikt nie oddaje najnowszych produkcji napaleńcom, którzy postawili blog w oparciu o gotowy wzór z Assassin's Creed w tle. Powody są dwa. Po pierwsze takich nic nieznających „profesjonalnych stron” są tysiące, a większość z nich lepiej omijać szerokim łukiem. Nawet serwisy, które mają sporą grupę fanów oraz mnóstwo odwiedzin muszą długo walczyć o zaufanie i darmowe gry. Po drugie, tak naprawdę dystrybutorzy mają gdzieś Wasze „wypociny”. Dlaczego?

Najlepszą reklamą jest bowiem fragment recenzji umieszczony na okładce. Bez względu na jakość gry. W absolutnie każdym tekście da się znaleźć coś, co zachęci potencjalnego nabywcę. Dla przykładu. „Nigdy w życiu nie widziałem czegoś tak złego i niedopracowanego. Horror, katorga i męka, która będzie mi się śniła po nocach. Mimo to, jedno muszę przyznać. GRAFIKA POD WZGLĘDEM ARTYSTYCZNYM JEST PO PROSTU PRZEPIĘKNA”. Wyciągnięty z kontekstu fragment ląduje na okładce. Proste, prawda?

Najbardziej perfidną, żalostną i bezczelną taktyką jest kupno ocen. Często nie tyle za pieniądze, a na zasadzie „my wam damy grę miesiąc przed innymi, a wy ocenę powyżej 9-/10 i rekomendację.” Swego czasu niemiecki Komputer Świat Gry poszedł pod prąd i umieścił na okładce napis, mniej więcej takiej oto treści: „Prince of Persia. Recenzja gry pojawi się po premierze, ponieważ nie wystawiamy ocen za pieniądze.” Inne czasopisma w tym czasie chwaliły się tekstami typu: „Tylko u nas! Pierwsza w kraju recenzja Prince of Persia!”

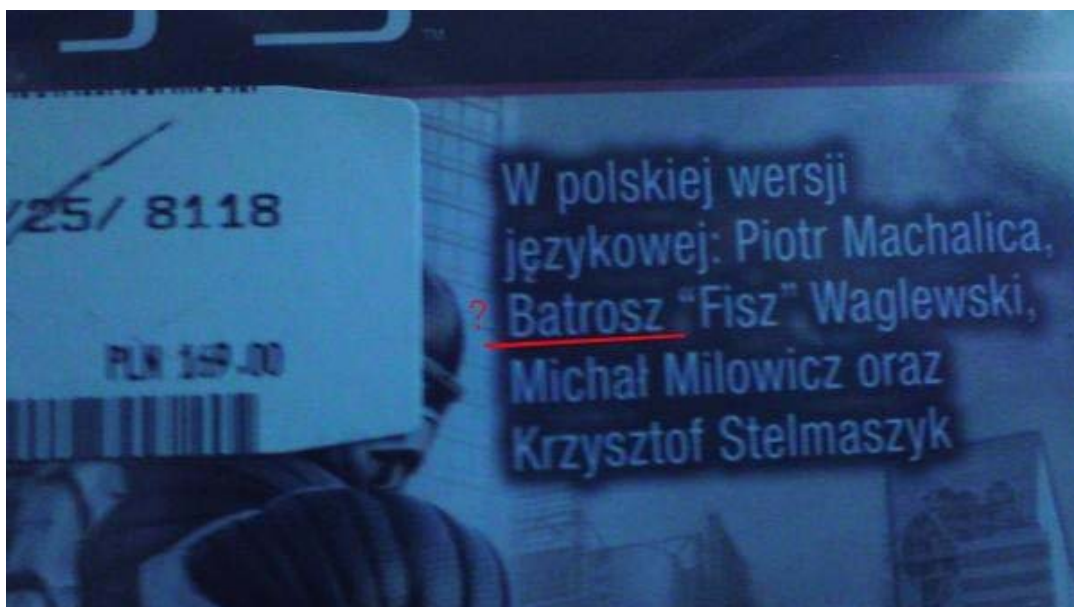


Jest jeszcze coś. Ku mojemu ubolewaniu coraz więcej produkcji posiada polski dubbing bez możliwości wyboru angielskiej wersji językowej. Znane nazwisko na okładce to kolejna psychologiczna zagrywka, która ma zachęcić do kupna gry. Swoją drogą całkiem niezłą wpadkę zaliczyło EA, nie zauważając literówki na okładce gry Crysis 2. Batrosz „Fisz” Węglarczyk prezentuje się wybornie. Wracając do tematu. Połączenie fragmentu recenzji oraz znanego nazwiska na okładce to skuteczniejsza metoda niż reklama w telewizji czy irytowanie ludzi w Internecie. A skoro o Crysisie 2 mowa. Co zrobić, żeby dostać ją za darmo? Kubek zimnej wody, dystrybutorzy nawet nie odpiszą na wasz mail, a jeśli to zrobią, to dla świętego spokoju. Mają po dziurki w nosie tysiące takich „jednoosobowych armii”. Może spróbujemy dostać się do jakiegoś serwisu?

dłuższym stażem. To, że zostałeś przyjęty nie oznacza, że redaktor naczelny obdarzył Cię z góry bezgranicznym zaufaniem. Musisz na nie zasłużyć, męcząc się z grami typu Noddy and the Magic Clock. Cudowne, prawda?



No dobrze, nadszedł „ten dzień”. Listonosz przyniósł Ci wymarzoną paczuszkę. Otrzymałeś nowe gry, pachnące świeżością, zapakowane w folię oraz pudełka



Udało się? Świetnie, ale hola, hola. Wychodzenie z założenia, że: „na dzień dobry dostanę Wiedźmina 2” ma tyle samo sensu, co twierdzenie, że: „gdy dostanę pracę w restauracji, zostanę asystentem szefa kuchni”. Przykro mi, ale bez względu na umiejętności, Twoim pierwszym zadaniem będzie „zmywak”. Mówiąc krótko: na początku będziesz dostawał resztki pozostałe po tym, co przygarnęli zaufani redaktorzy z

cuchnące tanim, rakotwórczym plastikiem. Pora na instalację i „recenzowanie”! Dopiero tutaj zaczynają się przysłowiowe schody.

Na początek. Obiektywne recenzje nie istnieją. Nie silcie się na napisanie czegoś takiego. Z czasem wyrobicie swój styl, który jedni polubią, inni natomiast zniechęcą. Granie dla przyjemności ma się nijak do rozgrywki na potrzeby recenzji. Musi-



my zwracać uwagę na wiele rzeczy, które zwykle pomijamy, uruchamiając dany tytuł, żeby miło spędzić czas. Kto z Was przywiązuje uwagę do rzeczy takich jak łuski wylatujące z karabinu, odgłosy wystrzałów, ilość i jakość arsenału w przypadku FPSów, czasy ładowania czy oprawa audio-wizualna w przygodówkach?

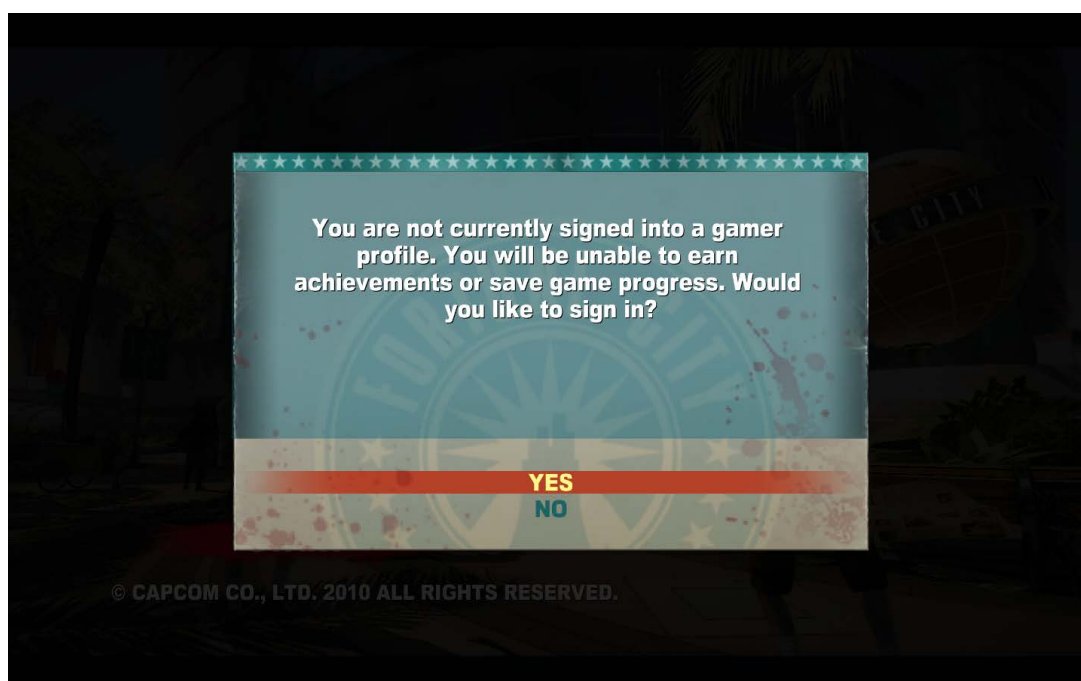
Może to i dziwne, ale grafikę i muzykę należy rozdzielić na część techniczną i artystyczną. W Bioshocku lokacje oszałamiały, ale z kolei tekstury były wyjątkowo paskudne. Czy to oznacza, że grafika jest zła? I jeszcze jedno. Jak opisać fabułę tak, aby zachęcić czytelnika do kupna gry, ale zarazem nie zdradzić zbyt wiele? Opisy znajdujące się na opakowaniach są z reguły lakoniczne.

Nasza praca rozpoczyna się w momencie obejrzenia pudełka. Po co? Chociażby po to, aby nie przeoczyć wspomnianego „Bartrosha” czy zauważyć, że polski dystrybutor zaniżył wymagania sprzętowe. Instalacja? Nie możemy popijać herbatki, czekając, aż proces dobiegnie końca. Jeśli producent gry wymyślił jakieś idiotyczne zabezpieczenia, musimy o nich napisać. Pierwotnie Bioshocka można było zainstalować zaledwie trzy lub pięć razy (wybaczcie, nie pamiętam), co po wiadrach pomyj wylanych przez graczy

zostało zniesione. Ale to nic. Ktoś wpadł na pomysł, że aby zapisać stan gry należy być podłączonym do sieci. Oczywiście piraci to ominęli, a uczciwi gracze rzucali mięsem, widząc takie oto komunikaty.

Ideałem jest ukończenie gry oraz rozebranie kilku partyjek w sieci, aby mieć pełny obraz gry, ale nie zawsze jest to możliwe. W tym momencie wkraczamy w tą mniej przyjemną część pisania recenzji. To chyba oczywiste, że w przypadku RPG czy gigantycznego X3 dotarcie do napisów końcowych jest po prostu niemożliwe. Niestety, mając wyznaczony termin, czy się nam to podoba czy nie, aby wyrobić sobie opinię o grze, będziemy musieli poświęcić jej niemal każdą wolną chwilę, niekiedy wręcz zmuszając się do grania. Ale nie to jest najgorsze.

Gry, które otrzymujemy do recenzji można podzielić na trzy kategorie: fatalne, przeciętne oraz znakomite. Najczęściej redaktor naczelny wyznacza nam minimalną długość tekstu (w słowach, stronach lub znakach). Musimy napisać na tyle i basta, ale nie możemy lać wody. Recenzja ma być ciekawa i nie odrzucać po przeczytaniu dwóch pierwszych zdań. Jak nie trudno się domyślić, najprzyjemniej pracuje się z udanymi tytułami. Nie dość, że sama gra sprawia nam



mnóstwo przyjemności, to mamy o czym pisać, rozpluwając się w zachwytach. Uwaga. Można jednak wpaść w pułapkę i pod wpływem „zauroczenia” ominąć niewielkie, ale istotne wady, uznając, że „liczba plusów dodatnich przewyższa liczbę plusów ujemnych”. Co gorsza, od lat panuje paskudny trend, w którym oceny dla znanych marek, takich jak Call of Duty, zaczynają się od 6/10. „CoD dostało tylko 4-/10?”

Drugim rodzajem produkcji, które dostarczają mnóstwo materiału na recenzję, są fatalne gry. Zanim jednak przejdziemy do tej przyjemniejszej części, czyli pisania recenzji, w której wyśmiejemy liczne błędy, AI na poziomie cegły czy grafikę rodem z 2000 roku, będziemy musieli taką grę przejść. A to już nie jest takie przyjemne. Na co dzień po prostu wystawiliśmy by ją na Allegro lub wymienili na inny tytuł. W przypadku gry na potrzeby recenzji musimy zacisnąć zęby i grać dalej, klnąc niczym zezowaty budowlaniec wbijający gwoździe. Pół biedy jeśli to krótka produkcja, ale jeśli trafi się nam jakiś klon Diablo, który jakimś cudem nie doprowadza do eksplozji komputera... cóż, przed nami wiele godzin męki. Na szczęście po wszystkim możemy odwdziżyć się tej przebrzydłej produkcji, nie zostawiając na niej suchej nitki. Pamiętajcie jednak, że nawet w najbardziej śmierzącym szambie możecie znaleźć zatopioną w... sami wiecie w czym perelkę, o której warto wspomnieć.

A teraz pora na prawdziwy koszmar recenzenta, czyli byle jakie gry. Produkcje, które nie są ani dobre, ani złe. Po prostu przeciętne. Grając bawiliście się całkiem nieźle, ale gdy przyjdzie co do czego, okazuje się, że tu nie ma o czym pisać! W połowie strony wyczerpaliście temat, a wymagają dwóch. Wpatrujecie się więc w ekran, próbując przypomnieć sobie cokolwiek, o czym warto by wspomnieć. Może by tak rozwinąć jakiś wątek? Ale niby jak, skoro temat i tak

został wyczerpany do granic możliwości. Być może recenzje innych serwisów okażą się pomocne? Nic z tego. IGN ocenił ją wysoko, Gamespot nisko, zaś średnia ocen waha się w granicach 62%. Przecież nie napiszecie o tym w recenzji. Zdesperowani wracacie więc do instrukcji, opakowania... hej. To ma być recenzja gry! Na szczęście jakoś się udało. Otrzymaliście kolejną przesyłkę z nadzieją na coś, o czym można się rozpisać, a tu ZONK! Kolejny „przeciętniak”. Zaufanie zyskuje się powoli...

Na koniec chciałbym przestrzec Was przed jednym z najczęściej powtarzanych błędów, a mianowicie idiotycznymi porównaniami gier. Mam na myśli teksty typu: „Forza 4 przebija wszystkie NFSy i Burnouty razem wzięte. To najlepsze wyścigi na XBOXa 360”. Czy aby na pewno? W kategorii (pseudo) symulatorów, owszem, ale co z miłośnikami „zręcznościówek” takich jak wymieniony wyżej Burnout Paradise? Moim, powtarzam, moim zdaniem obie te gry są najlepszymi wyścigami na wspomnianą konsolę, ale w swojej kategorii. Unikajcie, więc jak ognia tego typu zestawień.

Podsumowując. Praca redaktora zajmującego się pisaniem recenzji gier jest jak przysłowiowy kij, który ma dwa końce. Z jednej strony otrzymujemy za darmo najnowsze produkcje, a po pewnym czasie wersje beta czy tzw. „press packi” wprost od producentów gier! Sam posiadam Atari Press Pack. Z drugiej strony „praca” ta wymaga wiele cierpliwości oraz poświęcenia dość dużej ilości wolnego czasu. Raz będziecie pękać z dumy, innym razem rozkładać ręce z bezsilności. Cóż, tak to jest, gdy chce się otrzymywać gry „za darmo”.

