



Podróż przez generacje

Opowieści Kucyków

Oto kolejna część serii, w której dla Waszej uciechy dostaję raka od oglądania poprzednich generacji MLP. Szczęśliwie więcej niż połowa tej podróży przez mękę już za mną, więc bez niepotrzebnego przedłużania, dziś będę omawiać Opowieści Kucyków.

» *Gray Picture*

Ale chwila, jakie Opowieści Kucyków? Bardzo dobre pytanie. Znowu znajduję jakieś nieznane nikomu dziwactwa jak Newborn Cuties? Nie tym razem. Teraz według pokrętnej kolejności, którą ustaliłam sobie przed wzięciem się za pisanie "Podróży..." wynikałoby, że teraz nadeszła pora na drugą generację. Tylko że nie ma czegoś takiego. Już śpieszę z wyjaśnieniem. Termin "generacja" powinien się odnosić do figurek, ale często używa się go również mówiąc o serialu, który miał za zadanie reklamować daną linię zabawek. I przy większości generacji ma to sens, bo zabawki odpowiadały serialowi, ale przy G2 nie ma tak prosto, ponieważ ta generacja figurek nie była reklamowana przez serial. Opowieści Kucyków jednak mocno różnią się od serialowej G1, która była emitowana wcześniej, stąd pewnie, dla rozróżnienia, powszechne nazywanie tej wersji G2. Choć gdzieś spotkałam się też z nazywaniem tego G1.5. Dlatego, żeby było prościej, ja będę po prostu pisać Opowieści Kucyków.

Im dalej w "Podróż przez generacje" tym bardziej doceniam kuce z G4, są znacznie ładniejsze niż

kuce z chyba każdej wcześniejszej generacji. Koniki z Opowieści Kucyków... co by tu wiele mówić, są brzydkie jak przeciętny brzoje. Lecz mimo wszystko nie są to najgorzej wyglądające osiołki, zwłaszcza w porównaniu do tych, jakie miałam wątpliwą przyjemność oglądać w innych generacjach. Ale na obronę trzeba przyznać, że to również jak na razie najstarsza odsłona osiołków, którą oglądałam. Ponownie kuce są kluskami na serdelkowatych nogach, do czego chyba zdążyłam się już przyzwyczaić. Szyje też mają grube, ale może to jakaś ewolucyjne przystosowanie, jakby nie wiem, widzę chciał je udusić za bycie wkurzającym. Jednak na plus można zaliczyć, że nie mają aż tak wielkich głów jak G3 i jej "pochodnych". Znaczą się, nadal mają absurdalnie duże łby, ale chociaż nie wyglądają jakby cierpiały na wyjątkowo ciężką odmianę wodogłowie. Ale we wszechświecie musi być jakaś równowaga, więc jak kucyki mają wielkie łebki, to dla równowagi mają mikro uszka. Trochę jak u wydry. Poza tym mają dość krótkie pyski, co szczególnie dziwnie wygląda pod niektórymi kątami. Koniki nie mają tak różnorodnych designów grzyw jak w G4, bo większość wygląda dość podobnie, ale i tak nie jest źle, czasem zdarzy się jakiś bardziej unikalny.

Jednak muszę się przyczepić do jednej, ale szczególnie drażniącej mnie rzeczy. Sposób w jaki animowane są nogi kucy ma mniej więcej tyle samo sensu, co uczenie kota obliczania logarytmów czy studiowanie socjologii. Nogi tych kuców wyginają się dosłownie we wszystkie strony, jakby nie miały

normalnych stawów. Ale może kuce są zrobione z plasteliny, a może były animowane po pijaku, kto wie. Skoro już jestem przy takich dziwnych animacjach, to w Opowieściach Kucyków koniki wyjątkowo często stają tylko na tylnych nogach. Nie jest to coś, co jest jakoś szczególnie irytujące, a jedynie trochę śmieszne, bo wyglądają wtedy, jakby ich wielkie głowy miały przeważać resztę ciała, przez co osiołek zaraz wywali się na pysk (choć może właśnie dlatego mają takie krótkie pyski?). Inną drobną dziwnostką jest to, że niektóre kuce mają gałki w drzwiach zamiast normalnych klamek. I otwierają je tylko jednym kopytem. Nie wiem jak to robią, ale zachęcam do dzielenia się własnymi teoriami w komentarzach. Najlepsza odpowiedź wygrywa talon na wiadro pełne niczego.

W Opowieściach Kucyków są dwie duże zmiany w stosunku do wcześniej omawianych generacji. Po pierwsze, są ogiery. Może nie odgrywają szczególnie dużej roli i nadal jest ich znacznie mniej niż klaczy, ale chociaż jakieś są. Jedyny minus jest taki, że pod względem wyglądu zewnętrznego nie różnią się bardzo od klaczy, bo główną różnicą między nimi jest to, że ogiery nie mają rżęs, przez co dość łatwo na pierwszy rzut oka pomylić płć konika. No, ale u rzeczywistych koni też nie ma jakiegoś szczególnego dymorfizmu płciowego, więc mogę to wybaczyć. Po drugie, świat salcesonów z Opowieści Kucyków jest najbardziej zaawansowany technicznie. Kuce mają w domach telewizory i telefony, chodzą do kina, a do szkoły jeżdżą autobusem szkolnym.

Najlepszą rzeczą w Opowieściach Kucyków jest to, że wreszcie w ramach "Podróży..." mogłam oglądać generacje, w której kuce mają coś więcej niż szcątkowy charakter. Nadal nie są to jakieś wyjątkowo głębokie postaci, ale nie oczekuję tego po kreskówce, której głównym targetem są małe dzieci. Niektóre kucyki są bardzo miłe, inne trochę mniej, a taka Nutka to już w ogóle jest samolubną małpą. Tę lubię najbardziej z siódemki głównych bohaterów (lecz ze wszystkich kucy najbardziej lubię woźnego, ponieważ nazywa się pan Szczotka). Kuce mają też różne zainteresowania i talenty. Widać, że ktoś poświęcił chwilę na zaprojektowanie tych postaci.

Jakby się zastanowić, to te kuce często są nie-miłe dla siebie nawzajem. Mówią na rodziców "starzy", a rówieśników wyzywają od fujar. Do

tego obgadują się czy wyśmiewają inne kucyki. Mnie to bawi.

Pod względem fabularnym odcinki Opowieści Kucyków nie są wybitne i nadal nie jest to coś, co oglądałabym z własnej niczym nie przymuszonej woli, ale da się oglądać. Zwłaszcza jeżeli wziąć pod uwagę, że odcinki mają tylko po około 10 minut, bo w końcu nie jest to czas, w którym można przedstawić jakąś zawiłą i skomplikowaną historię. Wątpliwe mogą być morały z niektórych odcinków, w jednym na przykład klaczka broni szkolnego łobuza, a lekcja z tego ma być taka, że należy bronić słabszych. Śmieszne jest to, że co jakiś czas, zupełnie niespodziewanie (i w większości przypadków niepotrzebnie) zaczyna się jakaś piosenka. I, no cóż, najprościej mówiąc, ktoś powinien był płacić tym kobietom trochę więcej za udawanie małych klaczy, to może bardziej by się do tego przykładaly. Ale za to na szczególną nagrodę zasługują ludzie, którzy pisali niektóre dialogi. Zwłaszcza takie perełki jak "chłopcom wstęp wzbroniony", "musimy być fair, bo mogą nas oskarżyć o dyskryminację". Podziwiam też słowotwórstwo tłumaczy, dzięki któremu kuce używają takich słów jak "kucolatki" czy coś tak absolutnie uroczego jak "kucynki".

Jestem zawiedziona, że ten tekst nie wyszedł tak szukanujący Opowieści Kucyków jakbym chciała, ale nic nie poradzę na to, że nie jest to wyjątkowo zła odsłona My Little Pony. Zwłaszcza w porównaniu do G3 czy czegoś tak niesamowicie złego jak G3.5.



Ostatni special do serialu MLP... Zaraz, zaraz... Ostatni? A czy kiedyś był inny special? Chyba nie. W każdym razie, ten czterdziestoczworominutowy odcinek ukazał się pod koniec października i doskonale wpasował się w bliskie tej dacie święto, czyli Halloween! Nie wiem jak wy, ale ja w ten dzień daję ludziom prezenty, bawię się w śniegu, ubieram choinki... Żarty na bok, jakiś kretyn w Hasbro stwierdził, że ewidentnie bożonarodzeniowy filmik powinien ukazać się w środku jesieni. Cóż, w Lidlu można już kupić czekoladowe Mikołaje. Także to jednak nie był kretyn z Hasbro. To sprytny ruch marketingowy z serii BUY OUR TOYS.

» Cahan

Cahan

Generalnie to nie było jakieś specjalnie złe doświadczenie, ale nie powiem, by ten special był wybitny. Poza tym wali z niego kapitalistycznym konsumpcjonizmem na kilometr, nawet jeśli na końcu okazuje się, że najlepszym prezentem jest przyjaźń. No bo cały special jest o tym, że kucyki i Spike szukają idealnego prezentu. Bo zamiast kupić każdemu po prezencie, to robią losowanie jak w szkole na Mikołajki. Czemu? Bo tak robi rodzina Apple, więc to wspaniały pomysł! No i wtedy bardziej się do tego przyłożą, tzn. zaoszczędzą czas, bo prezenty świąteczne kupuje się bardzo długo.

Niestety, ale Mane 6 są idiotkami, a Spike chciał zrobić wrażenie na Rarity i wręczyć jej jakąś brokatową laurkę czy coś. Dlatego koniec końców niezbyt wyszło im to

prezentowanie. Po drodze poznaliśmy rasę reniferów, które mają bardzo leniwe designy, a ich rola to bycie kolejną wersją duchów z Opowieści Wigilijnej, ale w skróconym i przyjaznym wydaniu. No i Fluttershy razem z AJ zniszczyły biznes Flima i Flama. Bo to okropne, że kucyki kupują ich brzydkie, tanie lalki! Cóż za hipokryzja, Hasbro! Poza tym to kolejny przykład, kiedy bliźniacy nie robią niczego złego, ale to się nie podoba głównym bohaterom, więc muszą dostać nauczkę. Tymczasem Twilight zupełnie olewa swoich gości, Rarity zachowuje się w porządku, a RD i Discord odwalają jakiś szajs.

W zasadzie dzieje się sporo, nowa piosenka jest ok i są bardzo fajne gagi, ale wciąż kuleje fabuła. To nie było nawet zabawne. Raczej nudne i lekko irytujące,



ponieważ sam problem był naciągany. Czy nie mogły kupić tych prezentów wcześniej? I zrobić to normalnie? Jak one sobie z tym dotychczas radziły? No i szkoda, że Kredens, Czajnik i Deser z Maca zostali olani. Ewidencja wsadzono ich tam tylko po to, żeby sprzedać zabawki z gwiazdką Flurry Heart czy coś.

Moonlight

Odcinek specjalny był dla mnie niejaką niespodzianką, która idealnie wpasowała się w klimat świątecznych ozdób i słodczy, wystawianym od początku listopada w markecie... Ach, ta magia świąt o miesiąc za szybko. Jesień w rozkwicie, a tu już trzeba myśleć o odśnieżaniu. Do tego prezenty, matko! Trzeba kupić prezenty! Ciekawe, że same kucyki zaczęły zajmować się tym dopiero dzień przed samą Wigilią Serdeczności i to wszystkie na raz. Gdzie się podziało doskonałe planowanie i organizacja Twilight, gdy jest naprawdę potrzebna? Zresztą ciekawe, że pierwszy odcinek specjalny pojawił się akurat przed sezonem, który podobno ma zakończyć generację. Rychło w czas.

Wracając, sam special tradycyjnie rozpoczęła piosenka, która byłaby nawet całkiem przyjemna, gdyby nie jedna scena ukazująca łamanie serca pewnego kucyka... a tak na poważnie, była całkiem ok. Klimatem nawiązywała do utworów z pierwszych sezonów, wprowadzając w pewien rodzaj nostalgii. Temat być może trochę oklepany, fabuła używa starych sprawdzonych chwytów, przez co nie zaskakuje jakoś bardzo. Całość spokojnie mogłaby być częścią któregoś z ostatnich sezonów i nie zrobiłoby to zbytnej różnicy w samych wydarzeniach dziejących się w serialu. Discord jak zwykle psoci, a Rainbow daje mu się podpuszczać. Twilight panikuje, Rarity zajmuje się modowymi sprawami, gdy Spike do niej wzdycha. Zaś Fluttershy znowu naiwnie wierzy w słowa nowo

napotkanego osobnika, a AJ potem ją uświadamia... niwecząc kolejny raz plan pewnej dwójki. Swoją drogą współczuję nieco jabłczanym braciom. Robią to już tak długo i dalej nie wymyślili, jak oszukiwać kucyki tak, by jakaś farmerka ich przy tym nie przyłapała. Całości dopełnia Pinkie, która jak zwykle jest totalnym randomem. To trochę dziwne, że najlepsza organizatorka imprez w Ponyville musi zaczerpnąć rady od jakiś tajemniczych reniferów, o których wiedzą tylko jaki. Pomijając fakt, że zdążyła przebyć całą tę drogę w jeden dzień, ale to akurat dla niej pestka. Mamy też nieodłączny punkt programu, wielką niebezpieczną bestię, której tym razem towarzyszy też morderczy pudding... nadal mam w głowie minę Twi. PUDDING! Dobrze, że był zielonkawy, nie czarny, bo to skończyłoby się znacznie gorzej dla naszych protagonistek. Oczywiście, ostatecznie opłakaną sytuację udaje się rozwiązać, a wcześniejszy chaos okazuje się być bardzo przemyślanym (choć moim zdaniem, nie do końca) planem i wszyscy mogą się cieszyć wspólnym spotkaniem przed Wigilią. Piosenkę Spike'a przemilczmy. Temu smokowi nie powinno się dawać instrumentów. Nie umiem go wtedy traktować poważnie.

Ogólnie sam odcinek nie był zły. Element rozrywki został spełniony, uśmiełam się przy tym całkiem porządnie. Luk i niedociągnięć było kilka, fabuła załatwywała odgrzewanym kotletem, a twórcy serialu potwierdzili, że Twilight nie nadawałaby się do rządzenia własnym królestwem, skoro nie potrafi ogarnąć kupna jednego prezentu. Wielka magia wiąże się z wielką odpowiedzialnością. Niech ktoś jej przypomni, że posiada róg i magię zdolną manipulować czasem! Organizacja przyjęcia nie powinna być trudniejsza od ratowania świata... chyba. Biedna Twi... do czego to doszło.



Nauki płynące z serialu: Sezon piąty

Morały dobre i złe

Wreszcie się zabrałam za piąty odcinek „Nauk płynących z serialu”. Nie było łatwo, bo ta seria wymaga ode mnie powrotu do starych sezonów. W dodatku wiele z nich ulotniło się z Internetów i ciężko się do nich dorwać w dobrej jakości i po angielsku. Prędzej można je znaleźć w polskiej wersji językowej, ale to jedna z tych rzeczy, których nie chcę sobie robić. Dlatego ten artykuł będzie gorszy od poprzednich, ponieważ przyszło mi się posiłkować streszczeniami odcinków, co by sobie pamięć odświeżyć.

» Cahan

The Cutie Map

Stalin Glimmer i przyjaciele – rozpoczynający sezon dwuodcinkowiec jest dobry i zawiera przy tym całkiem niezły morał. A mianowicie taki, by nie ufać przywódcom i politykom, bo oni zawsze mają jakieś ukryte zamiary. Na przykładzie Starlight doskonale widać, jak liderzy kłamią i karmią poddanych hasłami, do których sami się nie stosują. Dla dobra sprawy, oczywiście.

Poza tym podoba mi się przedstawienie tego, że równość wcale nie jest dobra, a wręcz jest niemożliwa. Nie da się dobrze równać do góry, można tylko w dół. Rodzimy się z różnymi predyspozycjami i z różnymi statystykami od Matki Natury. Co prawda możemy nieco podlevelować, ale pewne rzeczy są nie do przeskoczenia. Wioska Starlight wciąż nie była prawdziwie równa – pegazy wciąż mogły latać, a jednorożce

korzystać z podstawowej magii. Czemu? Wątpię, by sama Glim Glam pozwoliła na to, by jej odebrano czarodziejskie zdolności.

Castle Sweet Castle

Kiepski odcinek z niezłym morałem. Generalnie Twilight nie może się pozbierać po tym odcinku crossoverowym z Dragon Ballem, bo ma nową chatę, a tęskni za starą. Dlatego kopie masowe groby w sadzie AJ, myje zwierzaki Shy i robi inne dziwne rzeczy, byle nie wracać do zamku. Dlatego jej psiapsiółki wpadają na genialny pomysł, by wykopać młodą księżniczkę z rezydencji na jeden dzień, podczas gdy one w tym czasie uczynią jej lokum przytulniejszym.

No, ale Mane Six nigdy nie grzeszyły inteligencją, więc AJ uważa, że Twilight marzy o mieszkaniu w stodole, FS robi jej z domu ZOO, a RD muzeum Rainbow Dash. Pinkie Pie sądzi, że wszystkim marzy się wieczna wixa, więc rozrzucenie wszędzie imprezowego szajsu to dobry pomysł. Za to propozycje Rarity oceniam jako całkiem niezłe.

W końcu dziółchy dochodzą do wniosku, że po prostu wykopią korzenie drzewa-biblioteki i zawieszą na nim foty zamknięte w kryształkach. I wiecie co? To zadziałało! Twilight nagle poczuła się jak w domu! To ma tyle sensu, kiedy nagle przenosi się do wielkiego, pustego zamku i mieszka się tam tylko z jakimś dzieciakiem innego gatunku oraz zwierzakiem.

Morał jest taki, że nie należy ciągle płakać nad utra-

coną przeszłością, bo ona nie wróci. Ale przed nami jest przyszłość, a w niej czekają na nas nowe i ciekawe doświadczenia. To prawda, bo umartwianie się to tylko strata czasu. Tylko to w ogóle nie wynika z fabuły odcinka. Do tego lepsza byłaby jakaś historia o tym, że Twilight zawsze jeździła na wakacje w jedno miejsce, a teraz tego miejsca już nie ma, bo np. powstała tam fabryka. Albo że nie wiem, jakiś pegaz trwale traci zdolność do lotu. Bo chyba każdy z nas czułby się nieswojo w wielkiej, pustej rezydencji.

Bloom & Gloom

Kolejny miałki odcinek o tyłkach CMC. Nie ma w nim żadnego morału, bo znaczkowy problem jest zbyt abstrakcyjny, by mógł stanowić naukę dla dziecka. Ot, oglądamy koszmary Apple Bloom o tym, że mogłaby dostać jakiś kijowy talent. W sumie dla kucyków to faktycznie musi być problem i to bzdura, że to niczego nie zmienia. Zmienia, zmienia, bo potem robisz to coś przez całe życie, ewentualnie kończysz, kopiąc rowy.

Tanks for the Memories

Metafora śmierci dla najmłodszych i nawiązania do takich rzeczy jak „Gra o Tron” czy „Rainbow Factory”. Osobiście lubię ten odcinek, jest tak niesamowicie

ma jakieś zalety – w końcu jest się wtedy tak żalonym, że inni mogą toczyć z ciebie bekę. Tak naprawdę, to nie wiem, co takiego twórcy próbowali tutaj przekazać. Że wady można przekuć w zalety? Że każdy ma jakiś talent i swoje przeznaczenie, a one są dobre, nawet jeśli pozornie nie? Nie należy sądzić po pozorach? Te morały byłyby nawet całkiem dobre, ale nie kupuję ich w takiej formie. Bo w końcu Troubleshoes zejdzie ze sceny, wróci do domu i życia towarzyskiego (a raczej jego braku) i dalej będzie tym samym smutnym, samotnym ogierem.

Make New Friends but Keep Discord

Discord jest zazdrosny, bo Fluttershy zaprosiła na Galę jakąś randomkę zamiast niego. To ma nas niby nauczyć, że nie powinniśmy się wściekać i bać, kiedy nasi przyjaciele zawierają nowe znajomości, ale robi to źle. Lubię ten odcinek, naprawdę, ale czy na miejscu draconequusa nie czulibyście zawodu? Bo tu nie chodzi o to, że Shy wybrała kogoś innego, ale o to, że to ktoś zupełnie nowy.

Cała sytuacja pewnie wyglądałaby zupełnie inaczej, gdyby wcześniej Fluttershy przedstawiła Discordowi nową przyjaciółkę i wyjaśniła, że zaprasza akurat ją, ponieważ draconequus i tak ma bilety od Celestii.



wręcz głupi, że aż zabawny. Poza tym morał, że czasem musimy pozwolić najbliższym odejść, jest naprawdę dobry i w dodatku podany w strawnej dla dziecka formie. Chociaż gdyby Tank nie wybudził się po tej całej hibernacji, to by było coś.

Appleoosa's Most Wanted

Odcinek o tym, że nawet bycie ostatnim przegrywem

Mogła nawet zaproponować mu, że spędzą na Gali razem sporo czasu. Takie zachowanie byłoby w porządku. Ale nie, lepiej przyprowadzić jakąś zjaraną hipiskę w koszuli nocnej i dziwić się, że ktoś tu jest zazdrosny.

Uważam, że należy pozwolić naszym przyjaciółom zdobywać nowych przyjaciół. Jednak nigdy nie powinno się to odbywać kosztem starych. Zwłaszcza

że wiele relacji nie przetrwało próby czasu właśnie dlatego, że ktoś się od kogoś oddala, gdyż idzie do nowych znajomych, którzy jeszcze nie zdążyli się znudzić rutyną życia.

The Lost Treasure of Griffonstone

Wielki powrót Gildy. Pinkie i Rainbow Dash jadą z misją do Griffonstone, które okazuje się zapadłą dziurą zamieszkaną przez gryfy z depresją, dlatego klacze postanawiają pomóc mieszkańcom. Tak naprawdę to nie. Nie pomagają im, bo pragną poprawić ich los, tylko chcą zaliczyć questa. Kiedy poznają historię tego miejsca, to RD dochodzi do wniosku, że muszą odszukać zaginionego złotego Idola. Pinkie się z nią nie zgadza.

Wyprawa Dash poszła całkiem nieźle, bo znalazła ten szajs, tylko że przy tym utknęła w niebezpiecznym wąwozie. W międzyczasie Pinkie Pie odkrywa, na czym polega prawdziwy problem Griffonstone, po czym przekonuje Gildę, by ta pomogła RD. Generalnie odcinek został uratowany przez proszek do pieczenia.

A o co w tym tak naprawdę chodziło? Gryfy miały problem w tym, że dbały tylko o siebie. A wiadomo, że w kupie siła. Mimo wszystko Griffonstone nie odzyskało dawnej chwały. Klacze zmieniły Gildę, która tak naprawdę nigdy nie miała RD w dupie. Zawsze jej zależało, tylko nie potrafiła tego okazać. Cały ten odcinek można potraktować jak metaforę naszego świata – nie sprawisz, że nagle wszyscy przestaną mieć innych gdzieś. Nie zmienisz za wiele. Możesz przekonać jedną osobę, dwie, ale nic więcej. Dbanie o innych jest dobre, ale nie licz na to, że coś znaczysz dla randomów z tła.

Slice of Life

Nie cierpię tego odcinka. Nie ma w nim morału i jest to zwykły fanserwis. Ot, zlepek paru scen, które są ledwo związane fabułą. Ale Octavia i Vinyl mieszkają razem! W Ponyville, bo tak, Derpy i Doctor razem, a Bon Bon i Lyra to lesby... Brakowało chyba tylko Cloud Kicker i jej haremu.

Princess Spike

Lubię Spike'a, ale nie lubię tego, jak twórcy serialu piszą mu fabułę. Ten odcinek doskonale pokazuje, o co mi chodzi. Twilight jest wyczerpana i Cadance prosi fioletowego gekona, by ten zapewnił jej spokój i ciszę. Ten wywiązuje się z zadania, ale musi również

uporać się z hordą upośledzonych kucyków i ich problemami z przyjaźnią. Delegaci upierają się, że muszą zobaczyć się z młodą księżniczką, bo tylko ona może im pomóc.

I wiecie co? Rady Spike'a były ok! Od Twilight pewnie usłyszeli by jakieś absurdalne, autystyczne bzdury. To były problemy typu: pokłóciłem się z kumplem, nie odzywamy się do siebie i jest kijowo! Co robić? No nie wiem, pogadajcie o tym ze sobą na spokojnie? Wyjaśnijcie to sobie nawzajem? Trzeba być naprawdę upośledzonym, jeśli trzeba do takich rzeczy mieszać księżniczkę.

Potem młody smok zaczął podejmować kolejne decyzje w imieniu Twilight. Większość z nich nie była zła. No, ale coś musiało się spierniczyć, poszła rura i Spike zebrał ochrzan od Cadance. Sama kazała mu zapewnić Sparkle warunki odpowiednie do snu. Co innego miał zrobić? Brawo, Kredens, jakbyś nie mogła wykorzystać do tego celu jakichś przeszkolonych gwardzystów.

Morałem jest to, że należy naprawiać swoje błędy... Zaraz, zaraz, co? Jak to ma się do fabuły? I do tego, co tam się odważyło? Typowy odcinek ze Spike'iem – cierpiący na zły, bezsensowny i nielogiczny scenariusz, który prowadzi do tego, że młody coś zepsuł, nawet jeśli tak naprawdę niczego takiego nie zrobił. Ten smok chyba dostaje kary tylko za to, że żyje.

Party Pooped

Odcinek, w którym wprowadzono jaki. Twilight postanawia zawrzeć z nimi sojusz, więc przerabia Ponyville na jakowisko. Same śmierdziele to banda nieokrzesanych barbarzyńców, która wszystko rozwała. Niestety, ale koniec końców się udało, bo Pinkie w końcu stwierdziła, że robienie podróby Yakyakistanu to zły pomysł. Ale czego to ma niby nauczyć dziecko? Że ma pozwolić sobą pomiatać, bo goście są z innej kultury i przybyli z daleka?

Amending Fences

Twilight odkrywa, że kiedyś miała jakieś tam koleżanki w tym całym Canterlot. Dochodzi do wniosku, że jest kijową Księżniczką Przyjaźni, ponieważ nie utrzymuje z nimi kontaktu. Generalnie nadaje się na princessę jak ja na Miss Polski, ale trochę nie rozumiem tego, że aż tak to przeżywa. Nigdy nie była blisko z tymi klaczami. Nawet zapomniała ich imion. A i one się jej nie spodziewały i nie tęskniły.

To całkiem fajny odcinek i w ogóle. Tylko średnio podoba mi się jego morał, który ciężko mi wyrazić. Przez większość czasu Twilight męczyła Moondancer, bo uznała, że ta MUSI mieć przyjaciół i to przez samą fioletową jednorożkę ich nie ma. Czy Moondancer nie mogła być postacią, która nie ma przyjaciół, bo naprawdę ich nie chce i nie potrzebuje? Zwłaszcza że potrzebna do tego była imprezka, czyli coś, czego osoby o usposobieniu podobnym do tej bohaterki raczej nie lubią. Raczej ją widzę, jak się spełnia np. w kole naukowym.

Do Princesses Dream of Magic Sheep?

Kolejny odcinek o wybaczeniu. Ale tym razem o wybaczeniu sobie. Emo Luna powraca i tnie się koszmarami. Przy okazji prawie sprowadza koniec świata, ale kto by się tym przejmował... Chodzi o to, by przestać się użalać nad sobą, bo to destrukcyjne, do niczego nie prowadzi, a wręcz szkodzi tobie i twojemu otoczeniu. Tylko no, to nie jest takie proste. To coś, co wymaga przepracowania, a nie usłyszenia paru słów od znajomej.

Canterlot Boutique

Lubię Canterlot, Rarity i Sassy Saddles, ale czy tylko ja dostrzegam tu wielką dziurę fabularną? Czemu CV, w którym jest napisane, że pracowało się w wielu ekskluzywnych butikach, które upadły, jest dobre? Przecież to jasno świadczy o tym, że ktoś coś zepsuł i nie umie uczyć się na błędach!

No, ale Rarity otwiera sklep w stolicy i dodatkowo reklamuje go nową linią sukni inspirowanych tym miastem. Powiem, że są to wyjątkowo udane kreacje. Jedną z nich reklamuje sama Twilight, więc wszyscy chcą kupować tylko ten model, co dodatkowo nakręca Sassy Saddles. Serial sugeruje, że to przez marketing, ale prawda jest nieco inna – to zdecydowanie klejnot całej kolekcji, najlepiej zaprojektowany i najładniejszy.

Pianka nie jest zadowolona z wysokiej sprzedaży, bo

chciałaby szyć również inne kiecki. Dlatego zaczyna wprowadzać własne modyfikacje bez konsultacji z klientkami, z czego one nie są zadowolone, czemu w ogóle się nie dziwię. Zwłaszcza że oryginalny projekt był lepszy. W końcu Rarcia się wkurza, chowa kiece księżniczki, wystawia inne i ogłasza wyprzedaż z powodu likwidacji sklepu. Z braku laku klacze kupują inne suknie, Rar jest szczęśliwa, Sassy rozumie, że ma słuchać zasad szefowej, i wszyscy są szczęśliwi.

Morał jest taki, by być wiernym sobie i swoim zasadom. No, jest to jakieś wyjście. Chociaż w prawdziwym życiu klienci mogliby się na taką Rarity wypiąć i zamiast szczęśliwego zakończenia otrzymalibyśmy upadłość firmy. Świat szybko weryfikuje nasze ideały. W zasadzie cały ten odcinek to odgrzewany kotlet i remake odcinka z pierwszego sezonu. No, ale smaczny kotlet.

Rarity Investigates!

RD zostaje oskarżona o nieuczciwe zachowanie w szeregach Wonderboltsów i tylko detektyw Rutko... Rarity może jej pomóc! Fajny odcinek i jego morał nie został podany wprost. Należy ufać przyjaciołom, a całej reszcie już nie. I że ludz... kuce są zawistne i podłożą innym świnię dla osiągnięcia własnej korzyści. Tak właściwie to całkiem życiowa lekcja.

Made in Manehattan

Zupełnie zapomniałam o istnieniu tego odcinka i się sobie nie dziwię – jest beznadziejny. Nudny i o niczym. To znaczy o tym, że kuce w dużych miastach oddalają się od siebie i mała rzecz może zrobić wielką różnicę. Super, na pewno robi. Przez miesiąc. Ludzie oddalają się od siebie, bo są zajęci pracą i rodziną. Zwłaszcza

w dużych miastach, gdzie jest większe poczucie anonimowości. Dzieciaki się cieszą, kiedy same skończą w korpo i będą wychodzić z domu o świcie, wracać późnym wieczorem i nie mieć czasu na nic.

Brotherhooves Social

To w sumie przykre, że Apple Bloom zdecydowanie woli swoją siostrę od brata. Ten może się starać i na końcu młoda wreszcie go zauważa, ale dalej nic z tego nie wynika. Ot, AJ wróciła, można dalej olewać Big Maca. W sumie przykre i nie wiem, jaki jest z tego morał... Może że mógłbyś stanąć na rżęsach, ale na dłuższą metę i tak nikt tego nie zauważy. No i nie każdy dostanie tyle miłości, na ile zasługuje. Takie życie.

Crusaders of the Lost Mark

Odcinek, w którym nawrócono Diamond Tiarę na jasną stronę mocy. Jeśli można się z niego czegoś nauczyć, to chyba tego, że często ktoś jest dupkiem z jakiegoś powodu – np. tego, jak go traktują rodzice. No i że ludzie się zmieniają. Podobało mi się, bo w końcu zakończono te nudne poszukiwania znaczków. No i piosenki były spoko.

The One Where Pinkie Pie Knows

Nie ma morału, lecimy dalej. Pinkie Pie nie może wygadać psiapsiółom, że Cadance jest w ciąży.

Hearthbreakers

Rodziny Apple i Pie spędzają wspólne święta. Ale zwykle rodziny Pinkie są dziwne, a ich Wigilia smutna jak życie studenta medycyny. AJ się to nie podoba i wprowadza zmiany, kłóć się, ale wszystko kończy się dobrze... Morał jest taki, że należy uszanować tradycje innych i spróbować je zrozumieć, a dopiero potem opowiedzieć o własnych i stworzyć nowe. Taaaa... Jedzenie zupy z kamieni jest debilne i nic nie przekona mnie do zmiany zdania. Co to ma niby być? Ostland?

Scare Master

Ten odcinek jest dziwny. Fluttershy nie lubi Nocy Koszmarów, więc postanawia udowodnić innym, że potrafi straszyć. Po czym dochodzi do wniosku, że tego nie lubi. I po co to wszystko? Czemu musiała komuś cokolwiek udowodniać, zamiast spędzić ten czas w domowym zaciszu i czytać książki? I powiedzieć Angelowi, by zadowolił się innym jedzeniem.

What About Discord?

Twilight odwała, bo jej psiapsóły dobrze się bawią z Discordem. Morał z tego taki, że nie mamy monopolu na rozśmieszanie naszych przyjaciół i nie jesteśmy pępkami świata. No i że żart opowiedziany sto razy przestaje bawić. No i że hermetyczne żarciki wykluczają inne osoby z zabawy. Co moim zdaniem nie jest złe. One są po prostu najlepsze.

The Hooffields and McColts

Zgoda buduje, niezgoda rujnuje – tak można streścić fabułę tego odcinka. To prawda, ale tylko częściowo. Niezgoda też buduje, ale kiedy jest daleko od nas – można się dorobić chociażby na handlu bronią i najemnikami. A także na ewakuacji uchodźców. Poza tym przejście ziem sąsiadów to też niezły pomysł. Może Kopytopolni i Ogierkowi powinni użyć jakichś lepszych pocisków?

The Mane Attraction

Do Ponyville przyjeżdża niejaka Rara, która w dzieciństwie kolegowala się z Applejack. Jednak udaje, że nie poznaje dawnej znajomej, i zachowuje się jak Lady Gaga. Chociaż nie, bo ta piosenkarka jest akurat chyba całkiem sympatyczną osobą. Potem się okazuje, że to jej agent jej kazał, a ona jest w środku dalej miła i kochana, bądź sobą, takie bzdety... Ponieważ lubię być mną (i jednocześnie tego nienawidzę), to akceptuję morał.

The Cutie Re-Mark

W końcu doszliśmy do finału, a ten jest bardzo dobry. Co prawda nie ma w nim morału, ale za to są wybuchy! A to zdecydowanie lepiej. Chociaż w sumie jest coś, czego dzieciaczki mogą się nauczyć z tego odcinka – do walki należy używać również inteligencji, a nie opierać się jedynie na tępej sile. No i że przejście farmy przyjaciółki przez rodzeństwo kapitalistów jest gorsze niż wojna. Solaris approves.



Rysowanie to magia

Zabawa z tuszem

Droga artysty wymaga ciągłego doskonalenia. Dotyczy to częstych ćwiczeń, ale też próbowania nowych technik. Tym razem, dla odmiany, chciałabym się podzielić doświadczeniami nowicjuszek. Październik, który ilustrator, Jake Parker ochrzcił w 2009 r. mianem Inktober, jest już za nami. Moja podróż z tuszem nie była zbyt długa, ale i tak postaram się zdać wam z niej szczegółową relację, misiaczki. Kredki poczekają!

» *Moonlight*

W moim małym kałamarzu

Zaczynając swoją drogę z ilustracjami stworzonymi tuszem, chciałam zacząć od przyborów, które najbardziej mi się z nim kojarzą. Sięgnęłam więc po najprostszy płynny tusz sprzedawany w małych buteleczkach. O podziałach tego medium pisałam już przy okazji artykułu o wodorozpuszczalnych bloczkach Inktense od firmy Derwent. Najprościej jest przyporządkować je do dwóch grup. Pierwsza to tusze kreślarskie, których właściwości i lekko akwarelowa, płynna formuła, umożliwiają łatwą pracę pędzelkiem, co ułatwia wykonywanie ilustracji. Można go rozcieńczać z wodą, lecz warstwy po wyschnięciu, przestają być wodorozpuszczalne. Drugą grupą są tusze kaligraficzne, zdecydowanie bardziej kryjące i lepiej dostosowane do pracy ze stalówką. Pozostają wodorozpuszczalne po wyschnięciu, umożliwiając rozjaśnianie tonalne w trakcie wykonywania pracy, bezpośrednio na kartce. Należy je dobierać w zależności od upragnionego efektu. W moim przypadku był to tusz indyjski, zwany

też rysunkowym, który zalicza się do pierwszej grupy.

Płynny czeka tusz

Niestety używanie płynnego tuszu wydawało mi się trochę za trudne jak na początek, więc odsunęłam zabawę z nim na później. Zamiast tego już od poprzedniego października zaczęłam zbierać cienkopisy i brushpeny (pisaki z giętką końcówką, imitującą pędzelek która na papierze jest w stanie tworzyć linie o zróżnicowanej grubości), by nieco bardziej oswoić się z tworzeniem lineartów, które nigdy nie były moją mocną stroną. Niestety, jak na złość zakupione odpowiednio wcześniej przybory wypisały mi się podczas tworzenia kolorowanki naszej kochanej redakcji. Może to była zemsta za porzucenie pierwszego pomysłu? Na szczęście my, fandomowi artyści nie zrażamy się łatwo, więc w imię wspaniałej improwizacji, odłożyłam obawy na bok. Moimi kompanami w podróż stały się pięknie prezentujące się tusze od firmy Winsor&Newton oraz znacznie tańsze od Koh-I-Noor i jeden cudownie zielony od polskiego wytwórcy o nazwie Renesans.

O artykułach z Winsor&Newton wspominałam przy okazji omawiania markerów alkoholowych. Tusz rysunkowy od tej firmy jest dość drogi, jak na sam początek przygody, gdyż kosztuje ok. 12 zł za 14 ml słoiczek. Za to ile w nim wdzięku! Buteleczka w przeciwieństwie do pozostałych użytych w tym eksperymencie, jest wykonana z grubego szkła z plastikową nakrętką, której kształt ułatwia odkręcanie. W sklepie słoiczki schowane są dodatkowo w barwnie zdobionych pudełeczkach,

których ilustracja odpowiada tej, znajdującej się na etykiecie naszego małego kałamarza. Każdy obrazek odpowiada też barwie znajdującego się wewnątrz tuszu. Samo medium jest bardzo przyjemne w obsłudze. Dobrze miesza się z wodą i bardzo szybko wysycha na kartce. Z tego powodu, trzeba nauczyć się pracować z nim szybko jeśli nie chcemy, by na naszej pracy widoczne były twarde przejścia między warstwami. Skoncentrowany czarny tusz z tej firmy jest bardzo kryjący i z odpowiednią ilością wody, da się uzyskać nim szeroką gamę szarości, co pozwala na bardzo ciekawe efekty. Niestety wadą kolorowego tuszu z tej firmy, jaką udało mi się zauważyć, jest dość niska światłoodporność. Po kilku tygodniach wiszenia na ścianie cudna, neonowa magenta znacz-

Tusze od Koh-I-Noor zdecydowanie przyciągają przystępną ceną. W sklepie papierniczym kupiłam je za niecałe 3zł/szt. Buteleczki te mają nieco mniej wdzięku, lecz plastikowy słoiczek jest zdecydowanie bardziej praktyczny, jeśli mamy zamiar używać tego medium w podróży. Jest też dużo lżejszy, pomimo większej pojemności 20 ml. Dodatkowo w nakrętkę wbudowany jest wkraplacz, który pozwala nanieść medium bezpośrednio na mokry papier, dając przy tym nieco abstrakcyjne plamy - polecam wypróbować, jest przy tym sporo zabawy. Dostępne są w bardzo nasyconych kolorach, które można swobodnie ze sobą łączyć. Pod względem światłoodporności wydają się wypadać lepiej od kolorowych sztuk z Winsor&Newton. Rysunki wykonane tuszem Koh-I-Noor nie straciły na swojej intensywności, wisząc na mojej ścianie. Schną też odrobinę dłużej, więc trzeba czekać ciut dłużej przed nałożeniem kolejnej warstwy, ale też łatwiej dzięki temu uzyskać płynne przejścia między kolorami już na kartce.

Tusz od polskiej firmy Renesans, która chlubi się produkcją farb, kupiłam przez przypadek. Potrzebowałam ciemnej zieleni, a zabrakło mi funduszu na zakup kolejnej buteleczki od W&N. Kosztował jedynie 3,70zł za 20ml. W tym przypadku słoiczek również jest plastikowy, ale nie posiada wbudowanego dozownika. Zgodnie z informacją na etykiecie, jest to indyjski tusz wodorozpuszczalny i równocześnie niezmywalny. Jest nieco gęstszy od omawianych wcześniej mediów. Trzeba uważać, by nie osadzał się na szyjce, bo może nam potem zakleić korek, co znacząco utrudni dostęp do płynu. Kolor nakładany bezpośrednio jest głęboki i intensywny. Światłoodporność do tej pory również na zadowalającym poziomie, pigment nierozcieńczony wodą wydaje się w tym rozrachunku wypadać lepiej od rozcieńczonego

towarzysza. Jak na taką cenę to produkt o wysokiej jakości.

Piękny kleks na papier

Podczas tej przygody korzystałam z różnego rodzaju kartek: papieru do akwareli, mixmediów i mojego ulubionego gładkiego szkicownika od Winsor&Newton. Każdy z nich zachowywał się nieco inaczej. Faktura



nie wyblakła. Z tego powodu prace wykonane tymi przyborami lepiej trzymać w szkicowniku lub albumie. Ciekawostką jest złoty, metaliczny tusz, który wysycha trochę wolniej od pozostałych z tej firmy i po części zachowuje swoją wodorozpuszczalność, mieszając się nieco z innymi kolorami tuż przed wyschnięciem, dając ciekawe, błyszczące plamy, cieszące oko pod wpływem światła.

podłoża do akwareli szybko pochłaniała tusz, jeszcze bardziej uwidaczniając wgłębienia i wypuklenia powierzchni, co w niektórych sytuacjach, nie wyglądało zbyt dobrze. Oczywiście można tę wadę przekuć

rozprowadzał tusz po mokrej powierzchni, tworząc fascynujące plamy i robił to bez żadnych grudek. Czas wysychania medium na wszystkich powierzchniach był dość podobny. Dobrze sprawdził się też szcicownik do



w zaletę i dodając większą ilość wody, wzbogacić teksturę swojej pracy poprzez ten efekt. Kartki przeznaczone do technik mieszanych, tzw. mix-mediów, sprawdziły się tu dużo lepiej. Namoczony papier ładnie

zadań specjalnych od W&N z bardzo gładkimi, białymi kartkami o 170gsm/80lb. Chociaż w jego przypadku dużo trudniej było uzyskać gładkie plamy pigmentu, medium na tak śliskim papierze rozprowadzało się nieco nierównomiernie, co trudno było zniwelować podczas szybkiego wysychania. W przypadku tego podłoża dużo lepiej sprawdziła się technika z wcześniej wykonanym lineartem.

Z pędzla kapie już

Płynnego tuszu kreślarskiego można używać zarówno z pomocą stalówki na trzonku, jak i pędzelków. Pierwsza opcja, dla niedoświadczonej ręki jest dużo bardziej pracochłonna, do tego tusz trzeba używać bezpośrednio z buteleczki, bez rozcieńczania, by miał odpowiednią konsystencję i trzymał się stalówki. To odrobinę ogranicza nam paletę barw. Tusz ten raczej nie nadaje się do piór napełnianych. W przypadku pędzelków warto wpierv sprawdzić, jak dane włosie chłonie płyny. Bardzo miękkie będą nam piły tusz, który potem trudno będzie wymyć, a jego pozostałości będą przebarwiać nam pracę, podczas zmiany kolorów. Z tego powodu, jeśli nie mamy zbyt wielu pędzli, a używamy kilku tuszy na raz, lepiej zaopatrzyć się w dodatkowy kubeczek wody na czyszczenie. Podczas wymywania tuszu warto też kilka razy wytrzeć włosie w kawałek chusteczki, by mieć pewność, że wymyli-



śmy cały pigment. Najtrudniej domyć narzędzia po używaniu metaliczno-brokatowego medium, więc jeśli nie chcemy, by cała praca błyszczała, lepiej dodawać

posłuży nam za paletkę do rozcieńczania, pędzelek i kartka grubszego papieru. Jeśli chcemy, by nasz kucyk miał trochę wyraźniejsze szczegóły warto zaopatrzyć



go na sam koniec. O dziwo, nieco twardsze pędzle do farb akrylowych radziły sobie z tuszem całkiem dobrze, ale trzeba było częściej nabierać medium na włosie lub rozwadniać je w wodzie, bo dość szybko wysychało. Co do rozcieńczania, robiłam to w różnoraki sposób. Czasem nabierałam odrobinę tuszu do nakrętki i dodawałam do niego wody, innym razem wkładałam pędzelek bezpośrednio do buteleczki i tak zabarwione włosie przenosiłam na moment do kubeczka z wodą. Podczas tej techniki na ściankach kubeczka osadza się pigment, który można później ściągnąć mokrym narzędziem i z powodzeniem użyć na kartce. Radzę nie wkładać ociekającego wodą pędzla bezpośrednio do skoncentrowanego płynu w słoiczku, by nie zanieczyścić sobie tuszu i nie rozwodnić bazy.

Czas zrobić z niego kucyka!

Podsumowując, płynny tusz to bardzo ciekawa alternatywa dla pasjonatów akwareli, gdyż to medium pozwala na malowanie na warstwach, bez niszczenia sobie wcześniej wykonanych części. By narysować ciekawego kucyka z pomocą takiego tuszu, wystarczy nam jedna buteleczka dowolnego koloru, dwa kubeczki z wodą: jeden do stworzenia palety tonalnej, drugi do czyszczenia pędzelka, jakaś nakrętka, która

się w stalówkę rysunkową i trzonek lub zwykły cienkopis (najlepiej wodoodporny). To niewiele, a dzięki temu zestawowi można stworzyć naprawdę ciekawe prace kucykowe i zupełnie niezwiązane z serialem. To bardzo uniwersalny zestaw, który gorąco polecam! Mam nadzieję, że ten artykuł zachęci Was chociaż odrobinę do tuszowych eksperymentów. Zwłaszcza, że to niewiele kosztuje, a ciekawy efekt może uzyskać nawet niedoświadczony artysta.





Robimy RPG o kucykach

Kurs RPG Maker VX Ace

Zgodnie z dewizą “Equestria Times uczy i bawi”, dziś zajmiemy się tworzeniem gry RPG o kucykach. Skorzystamy w tym celu z programu RPG Maker VX Ace, którego kompletnie nie znam, więc będę się go uczył w trakcie pisania tej serii artykułów.

» *Falconek*

O wyborze RPG Makera zdecydowała prostota, brak wymaganej umiejętności programowania i masa darmowej zawartości, w tym przede wszystkim postaci kucyków.

RPG Maker VX Ace, bo z tej wersji będziemy korzystać, często pojawia się w różnych bundlach i można go dostać za od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych. Ja kupiłem go za 17 ojro na Humble Bundle, wraz z kilkoma pakietami dodatkowej zawartości. Jest to wersja steamowa, co znakomicie ułatwia życie, bo assety pobiera się po prostu przez ich zasubskrybowanie w steamowym Warsztacie.

Nie tracąc więcej czasu - przejdźmy do konkretów.

RPG Makera instaluje się tak samo, jak gry na Steamie, tylko aby go znaleźć, trzeba w bibliotece, w polu wyszukiwania w lewym górnym rogu, zamiast “gry” wybrać “programy”. Po zainstalowaniu trzeba jeszcze zrobić jedną rzecz. Wchodzimy do Warsztatu i wpisujemy w wyszukiwarkę “MLP Character Sprites”. Na pierwszym miejscu wyskoczy pakiet o nazwie “MLP Character Sprites”, autorstwa niejakiego “ZEKA10000”,

który zasubskrybowujemy.

Teraz wreszcie czas uruchomić RPG Makera. Robi się to tak samo, jak z Batelfidem czy Minikraftem... a nie, tych akurat nie ma na Steamie. Więc robi się to tak samo, jak z dowolną grą ze Steamu.

Naszym oczom ukaże się puste okno z niebieskim tłem. Z górnego menu wybieramy File -> New Project. W okienku, które wyskoczy, trzeba wpisać nazwę folderu w strukturze katalogów RPG Makera, tytuł gry i lokalację na dysku. Na to pierwsze proponuję coś łatwego do zapamiętania, zaś na to drugie coś, co z grubsza sugeruje to, o czym jest gra i jednocześnie dobrze brzmi z punktu widzenia marketingowego, np.: “Super Pony Slasher 3000”. Lokację na dysku zostawiamy domyślną i klikamy “OK”.

Teraz trzeba zaimportować do projektu sprite’y (czyli dwuwymiarowe obrazki postaci) z pakietu, który wcześniej zasubskrybowaliśmy.

Klikamy na ikonę zębatki w górnej części ekranu albo wciskamy na klawiaturze kombinację Ctrl+M, co powoduje wywołanie okna opcji projektu.

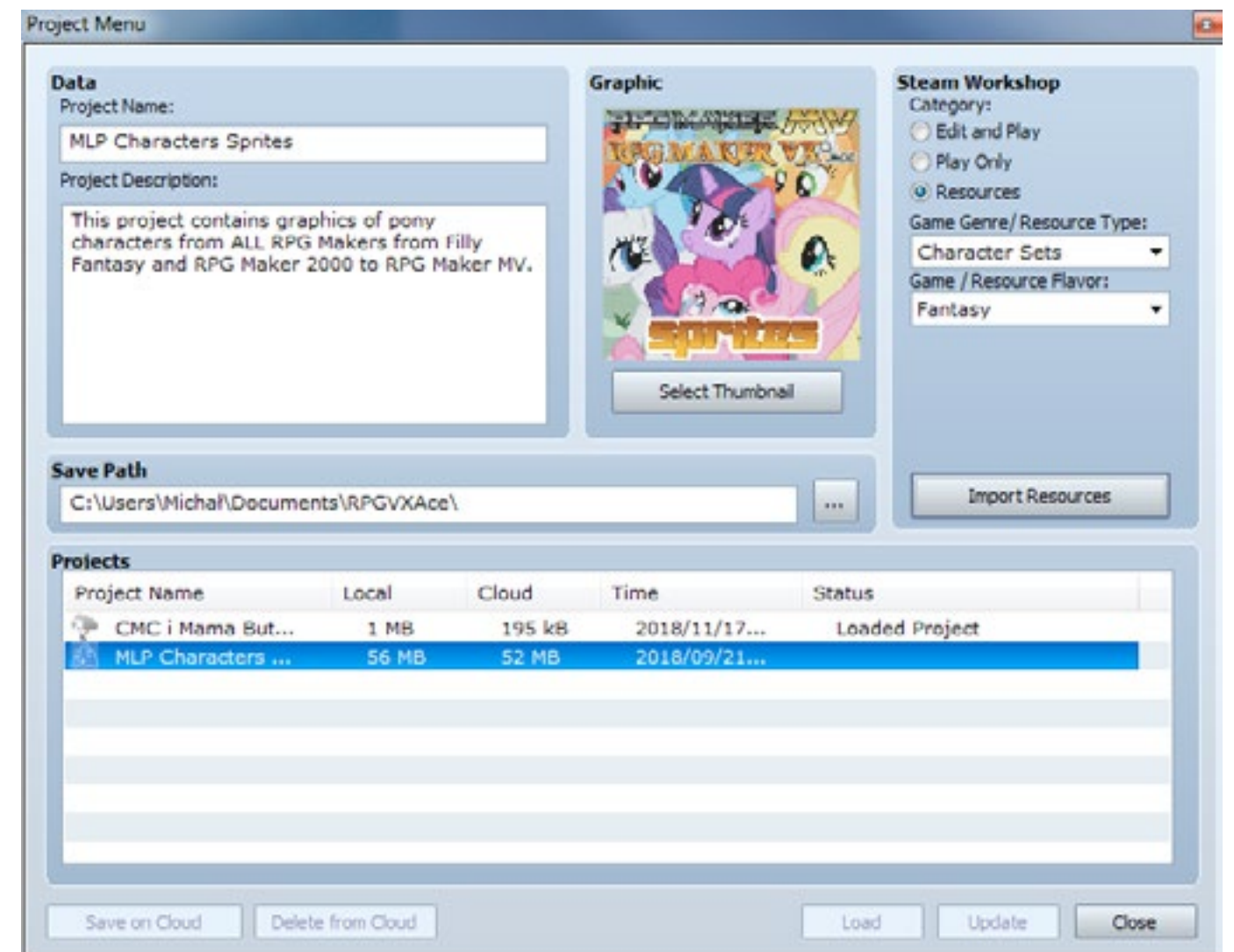
W dolnej części tego okna znajduje się tabelka “Projects”, w której, jeśli niczego do tej pory nie schrzaniliście, widać dwie pozycje. Pierwsza to nasza gra z tytułem takim, jaki jej wcześniej nadaliśmy, a druga to “MLP Character Sprites”. Zaznaczamy tę drugą i klikamy “Import Resources” (nie wiem, czemu w nazwach opcji wszystkie wyrazy są wielką literą, ale tak

jest). W oknie Resource Managera, które właśnie się otwarło, wybieramy “Graphics/Characters” i klikamy “Import”.

Teraz na ekranie powinniście mieć okno windowowego eksploratora plików otwarte na folderze wypełnionym takimi dziwnymi obrazkami z kucykami, gdzie każdy kucyk narysowany jest od przodu, od tyłu i z boku. To są właśnie sprite’y, które stanowią

sprite’ów klikamy “Otwórz” (Tak, będzie po polsku, bo to okienko systemowe). Dla każdego importowanego pliku wyświetli się okienko z opcjami importu (teraz wyobraźcie sobie, że zaznaczyliście wszystkie kilkaset), w którym niczego nie zmieniając, klikamy “OK”. Po tej operacji środowisko jest gotowe do pracy.

Uff... to było ciężkie, czas na przerwę. Pełnoletni mogą teraz otworzyć piwo.



zawartość zasubskrybowanego pakietu. Każdy fragment takiego obrazka to jedna klatka animacji, zaś silnik gry wyświetla je po kolei, co sprawia, że kucyki na ekranie ruszają się jak żywe!

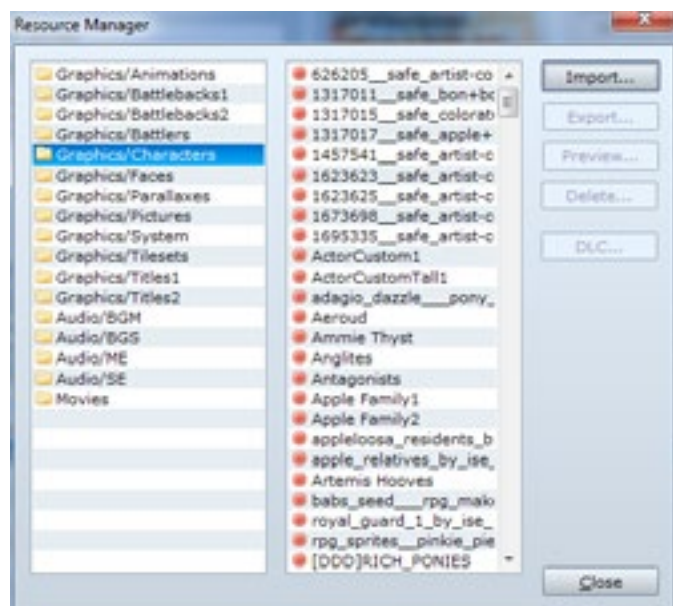
Sprite’ów tych jest całkiem sporo, bo pakiet od ZEKA10000 zawiera prawie 1200 postaci, ale nie polecam importować ich wszystkich, bo zrobi się w projekcie straszny bałagan. Do naszej gry potrzebna będzie trójka Cutie Mark Crusaders, Button, Mama Buttona i jeden OC płci męskiej. Mimo obfitości postaci nie udało mi się znaleźć Mamy Buttona, więc zamiast niej użyję jakiegoś zawartego w pakiecie OC, Orion Blaze. To brązowa, dorosła klacz z bujną grzywą, więc ujdzie. Po zaznaczeniu wszystkich potrzebnych

Wracamy, mam nadzieję, że ciągle mam Waszą uwagę. Zanim jednak rzucimy się w wir kodowania, czas na kilka słów o architekturze RPG Makera po to, abyście mniej więcej rozumieli co robicie, a nie tylko bezmyślnie klikali.

Środowisko to składa się z czterech elementów: RGSS3 (Ruby Game Scripting System 3), bazy danych, edytora mapy i zdarzeń.

RGSS3 to najniższy poziom środowiska, do jakiego użytkownik ma dostęp i jest to język skryptowy oparty na języku programowania Ruby. To na tym poziomie odbywa się interpretacja tego wszystkiego, co twórca gry wyprodukuje w edytorze mapy. Skrypty RGSS3

kontrolują wszystkie aspekty gry: od bitew, przez statystyki postaci, do rysowania mapy. Twórcy RPG Makera obiecują, że choć można je edytować czy pisać swoje własne, w większości przypadków nie jest to potrzebne. Bardzo na to liczę.



Baza danych (Database) zawiera wszystkie tzw. assety, czyli np. sprite'y postaci, na które chwilę wcześniej mieliście okazję rzucić okiem, ale też definicje umiejętności, przedmiotów czy "klocki", z których składa się mapa gry, z angielskiego "tiles". Proponuję Wam teraz otworzyć okno bazy danych (Tools -> Database, lub F9) i zapoznać się z poszczególnymi zakładkami.

Edytor mapy to jest to, co widać w głównym oknie po otwarciu projektu. Mapy w RPG Makerze buduje się z obrazków o rozmiarach 32x32 piksele. Zestaw takich obrazków nazywa się "tileset". W bazie danych zdefiniowane jest, jakie klocki wchodziły w skład tilesetu naszej mapy, po których z nich postać może chodzić, a które są niedostępne (np. ocean), a także opcje, jak drabiny czy portale. Obecnie macie zapewne wczy-

tany któryś z domyślnych tilesetów dołączonych do RPG Makera, ale nic nie stoi na przeszkodzie ściągnąć z Internetu jakiś inny i zaimportować go tak, jak zrobiliśmy to z postaciami kucyków.

W edytorze zaś, korzystając z tilesetu, rysuje się mapę, mniej więcej tak jak w Painsie. Możecie sobie teraz pomazać dla treningu. Kliknijcie na któryś z obrazków w lewej części okna jak na pędzel w Painsie, a potem przeciągnijcie po mapie (to ten niebieski prostokąt w centralnej części ekranu) kursorem myszki. Widzicie, jak ładnie?

Ostatnim elementem środowiska są zdarzenia. Kontrolują one przebieg gry i interakcje z postaciami na mapie.

Aby przejść do edycji zdarzeń, trzeba wybrać z menu Mode -> Events lub wcisnąć F6. W tym trybie wystarczy kliknąć dwukrotnie na dowolnym polu mapy, aby otworzyć okno edycji zdarzeń. Zdarzenia związane z mapą pozwalają na tworzenie w grze sklepów, portali czy skrzynek z lootem.

Oprócz zdarzeń mapy są jeszcze zdarzenia walki, które definiuje się w zakładce "Troops" edytora bazy danych i które opisują rzeczy mające się wydarzyć, jeśli w trakcie walki zostaną spełnione określone warunki oraz zdarzenia ogólne, które mogą być wywołane niezależnie od lokalizacji postaci gracza. Te ostatnie definiuje się w zakładce Common Events bazy danych.

To by było na tyle, jeśli chodzi o wstęp do RPG Makera. W kolejnym odcinku zbudujemy sobie Ponyville, umieścimy w nim postacie, i - korzystając z eventów - stworzymy załączek pierwszego questu.

