Konrad Championship

Ultima & Gospoda & Twierdza

Spis treści

Początek i inne ważne rzeczy

Wstęp – str. 3

Wyniki głosowania publiczności – str. 5

Podziękowania – str. 5

Tabela z głosami – str. 6

Materiały wideo – str. 7

Download gier – str. 8

Tematy konkusowe na forach – str. 8

Podsumowanie gier przez jury (wstęp) – str. 8

Podsumowania gier

Assasin's Creed: Blades of the Future (Witherek01) – str. 9

Bajka (Tautalas) – str. 10

Bellum (Dakla) – str. 11

Enemy_State (Vodun) – str. 12

Ezechiel Jones i Klątwa Czarnej Świni (Crashykk) – str. 13

Fortune 47 (Kryzz333) – str. 14

Gang Szlam (Keibi) – str. 15

Kejk Story (Kitabake) – str. 16

Magu i Czachor (McLaren) – str. 17

Pig Heist (Revlis) – str. 18

Slime Wars (Adrapnikram) – str. 19

Świnie w kosmosie (Sefiro) – str. 20

Trzy małe świnki (Soul) – str. 21

Inne

Organizatorzy – str. 22

Wstęp

Yoroiookami: Dobrym pomysłem byłyby konkursy na krótkie gry, zrobione przez użytkowników. Jako że praktycznie każdy na tym forum używa własnego programu, nie byłoby sprecyzowanej fabuły, więc każdy mógłby zrobić grę o tym, o czym chce. Nie wiem czy są TAKIE konkursy na forum, w wyszukiwarce nie znalazłem. :P

Tak, w marcu 2010 roku, rozpoczęła się idea imprezy. Na początku miała ona wygląć trochę inaczej, mianowicie – nie miało by być jakiegoś określonego tematu – po prostu krótka gierka w krótkim limicie czasowym. Pomysł szybko się spodobał użytkownikom, że aż przyciągnął uwagę administracji. Pomimo postawionego ultimatum – musi się stawić siedmiu userów do konkursu, inaczej nic z tego – społeczność dała radę i 30 maja tamtego roku rozpoczął się pierwszy Ultima Tournament z inicjatywy Lartarin.

Lartarin: Aloha! Tematy konkursu, do wyboru.
1. W formie filmiku lub gry przedstaw w "krzywym zwierciadle" społeczność Ultima Forum. 2. W formie filmiku lub gry przedstaw randkę dwóch młodych osób. (ona + on) 3. Stwórz krótką grę na podstawie bajki "Czerwony Kapturek" - mile widziana własna interpretacja. ^@^

Pomimo nieco innych założeń, Ultima Tournament wypaliło i odbyły się kolejne dwie edycje. Jednak o czwartej edycji konkursu nic nie było słychać. Niektórych użytkowników zaczęło to jednak zastanawiać, a nawet pchnęło do podjęcia inicjatywy i zorganizowania swoich konkursów, licząc na podobne zainteresowanie, jak w przypadku UT.

Adrapnikram: W sumie to przeglądałem stare ziny gońca i trafiłem na artykuł o UT i żałuje, że nie brałem udziału. To będzie ponad dwa lata od ostatniej edycji konkursu. Zamierzacie robić kolejny? Niedługo? Albo ew. jakiś inny za niedługo?

Jednak wszystkie takie pytania kończyły się "administracji już to forum nie obchodzi", a konkursy robione z powodu jej braku kończyły się fiaskiem po paru postach zrzęd. Nawet sam Yoroiookami pisał czasami, że warto by było taki konkursik zrobić z powodu braku Ultima Tournament. Po jednej z takich wspominek, napisałem do Yoroiego, czy nie chciał kiedyś konkursu zrobić, bo w sumie ciekawa inicjatywa. Po pierwszym dniu takiego luźnego gadania o konkursie, już mieliśmy tematy konkursowe (dla przypomnienia: Podłe występki gangu Szlam (Slime), Zagadka skradzionego ciasteczka i Trzy małe świnki), drugiego – znajomą ikonkę pucharka dla zwycięzców.
Co najlepsze, dzień przed rozpoczęciem zapisów nie mieliśmy jeszcze nazwy dla konkursu. Pomiędzy takimi wspaniałymi tytułami jak Turniej Śmierdzących Leni, RPG Maker XD, Starcie Konradów, Konrad Combat czy Baka Tournament, wybraliśmy ostatecznie **Konrad Championship**.
Zapisy rozpoczęliśmy 22 lipca i wysypała się z tego powodu masa problemów. Ludzie marudzili, że za mało czasu, albo że za dużo, że coś z rozmiarem nie tak, że zapisy są bez sensu, że to, że tamto... kilka z problemów rozwiązaliśmy dość na około, reszty wcale.

Doszedł też drobny problem z... małymi nieporozumieniami z Jazzwhiskim.
W związku z tym, żeby nie wysypać konkursu, kazał nam dołączyć Kleo do drużyny jury, nie żeby nie było nam z Kleo miło w drużynie... wręcz przeciwnie. 12 sierpnia oficjalnie skończyło się oddawanie prac, z wynikiem oddanych 13 prac.

Jazzwhisky: To jest genialny wynik! Tzn. trzeba oddać, że specyfika fantastycznej społeczności na tym forum zawsze była taka, że zapisy mocno przekładały się finalnie na namacalne prace, więc może nie powinno to aż tak zaskakiwać, ale nadal tylko ten rezultat należy rozpatrywać w kategoriach ogromnego sukcesu. Jestem niemal pewien, że przez prawie 20 lat nie było scenowego konkursu o takim charakterze, który zebrałby więcej prac. Niezwykle budujące.

Głosowanie odbyło się pomiędzy 12 a 18 sierpnia. Z tym też było sporo bałaganu bo nagle... zaczęliśmy łamać swój własny regulamin. Zaczęliśmy przyjmować poprawki gier, pomimo tego że 11 sierpnia miał być datą ostateczną dla jakichkolwiek poprawek. Ale w związku z tym że Yoroi ma dobre serduszko, takie prace przechodziły, a ludzie zaczęli marudzić, że zagłosowali na grę przed poprawkami, a głosów nie można cofnąć... na szczęście jakiś wielkich kłopotów w związku z tym nie było. 19 sierpnia o pierwszej w nocy ogłosiliśmy zwycięzców: **Soula** za Trzy Małe Świnki, oraz **Revlisa,** za Pig Heist.

Soul: No, z-a-j-e-b-i-o-z-a. Dzięki wszystkim za głosy!
Może dzięki temu wygranku będę miał kiedyś motywacje do zrobienia czegoś ambitniejszego. Fajnie było się sprawdzić pod presją czasu, gdyby nie rozplanowanie wszystkiego w uroczym pliku .txt to chyba by się nie udało.
Pozdrawiam cieplutko wszystkich rywali i publiczność, Soul.

Jazzwhisky: Gratulacje dla zwycięzców i wszystkich uczestników, poziom konkursu i kreatywność (!) autorów były naprawdę wysokie, a czołówka prac to już naprawdę świetna baza pod coś więcej niż imprezowe gry na pół godziny, brawo. [...] Co prawda konkurs był pełną gębą i charakterem przeniesieniem z Ultimy, co brzmi jak szalony początek, ale paradoksalnie właśnie te luźne zasady (a w zasadzie wytyczne) i niedopowiedzenia pozwoliły na to, by zgłoszeń i prac było więcej, a także były bardziej różnorodne. [...] Na koniec, wyrazy uznania dla organizatorów, po pierwsze - gdyby nie wy, nikt inny, włącznie ze mną, nie zorganizowałby i nie zagrzał do prac tylu osób, przyznaję, że mimo lat, jestem bardzo pozytywnie zaskoczony skalą odzewu.

I w taki oto sposób skończyło się Konrad Championship. Całkiem sympatyczny i spełniający nasze oczekiwania konkurs nawet na wyrost. Nie wiemy, czy druga edycja konkursu wypali czy nie, ale mam nadzieję, że nam się uda ^_^.

- almostnoruby

Wyniki głosowania publiczności

1. Trzy Małe Świnki (Soul) - *28pkt.*

2. Świnie w Kosmosie (Sefiro) - *20pkt.*

3. Slime Wars (Adrapnikram) - *17pkt.*

4. Gang Szlam (Keibi) - *12pkt.*

5. Ezechiel Jones i Klątwa Czarnej Świni (Crashykk) - *6pkt.*

6 (5). Fortune 47 (Kryzz333) - *6pkt.*

7 (6). Bajka (Tautulas) - *5pkt.*

8 (6). Pig Heist (Revlis) - *5pkt.*

9 (7). Enemy_State (Vodun) - *4pkt.*

10 (8). Assasin's Creed - Blades of the Future (Witcherek01) - *2pkt.*

11 (8). Magu i Czachor (McLaren) - *2pkt.*

12 (9). Bellum (Dakla) - *0pkt.*

13 (9). Kejk Story (Kitabake) – *0pkt.*

Podziękowania

Bardzo dziękujemy wszystkim za udział. Każda z gier konkursowych była wyjątkowa na swój sposób. Bardzo ciężko było nam wybrać pomiędzy niektórymi projektami, ale dla głosujących wszystko wyszło zupełnie przejrzyście. Gratuluję udanych projektów zwycięzcom.

Pomimo kilku potknięć, mamy nadzieję że wszyscy dobrze się bawili. Kto wie, być może za rok spróbujemy ponownie.

Chciałbym podziękować pozostałym organizatorom za cierpliwość i pomoc, administracji też.

- Yoroiookami

Tabela z głosami

Głosujący/ Gry	Assassin's Creed - Blades of the Future	Bajka	Bellum	Enemy_State	Ezechiel Jones i klątwa czarnej świni	Fortune 47	Gang Szlam	Kejk Story	Magu i Czachor	Pig Heist	Slime Wars	Świnie w kosmosie	Trzy małe świnki
Amelanduil						1				1	1		2
Witcherek01		2					1		1		1		
Adrapnikram						2						1	2
Gameboy										1	1	1	2
Dragon Kamillo						1	2					1	1
Crashykk										1	1	1	2
Jazzwhisky										1		2	2
McLaren	2	3											
Tautalas							2					2	1
Vodun												2	3
Kryzz333											3		2
Keibi					1							2	2
Sefiro					1	2	1				1		
Karrmel21				2			2					1	
Versus					3								2
Deathwing				1							2		2
Revlis											1	2	2
MrAdamskyy											2	1	2
Michu				1	1					1	1		
Soul											2	1	
Rubin							3					2	
Kitabake							1		1		1	1	1
Suma (gra)	**2**	**5**	**0**	**4**	**6**	**6**	**12**	**0**	**2**	**5**	**17**	**20**	**28**

Materiały wideo

Super Konrad Stream
Łukasz Sur (almostnoruby)

Ponad 3-godzinna transmisja na żywo z ogrywania wszystkich gier konkursowych. Cierpi trochę z powodów technicznych (jakość dźwięku), niektóre z gier dostały mniej czasu "antenowego" niż inne, nie mniej, da się to jakoś oglądać.

https://www.youtube.com/watch?v=8QkSSBQ0YbE

Sierotka RM – Konrad Championship
Yoroiookami

Początkowo rozpoczęta jako żart prima-aprilisowy, Sierotka RM to seria humorystycznych recenzji różych gier z RPG Makera (początkowo, miały być te znane ze swojego poziomu trudności, stąd tytuł). Ten odcinek to przegląd wszystkich gier konkursowych, w tradycyjnym dla tego autora stylu.

https://www.youtube.com/watch?v=ANmqlJzQMRk

Download

Paczka ze wszystkimi grami (MediaFire) (thx B.N.F!) :

http://www.mediafire.com/file/4fvhb62326yf3dd/KC-Paczka.zip/file

Paczka ze wszystkimi grami (Google Drive) (thx Viuu!) :

https://drive.google.com/file/d/1134N6ZYAdxb9bZGgxigkb3W7C4sGO4_Y/view

Link do listy pojedynczych gier do pobrania:

http://tsukuru.pl/forum/viewtopic.php?f=3&t=6199

Tematy konkursowe na forach

Gospoda RPG Makera (główny):

http://tsukuru.pl/forum/viewtopic.php?f=3&t=6193

Gospoda RPG Makera (głosowanie i wyniki):

http://tsukuru.pl/forum/viewtopic.php?f=3&t=6199

UltimaForum:

http://forum.ultimateam.pl/Thread-Konrad-Championship

Podsumowanie jury

Na stronach poniżej znajduje się podsumowanie wszystkich gier konkursowych, które opublikowaliśmy wraz z ogłoszeniem wyników. Niestety, w związku z pośpiechem, nie wszystko ograliśmy dokładnie, co widać własnie po tych opisach. Często, już jak atmosfera opadła i ogrywaliśmy te gierki, zauważyliśmy rzeczy, które przegapiliśmy za pierwszym podejściem, co najlepiej widać po Sierotce RM Yoroiookamiego. Jednak wstawiamy te opisy tutaj, bo jednak za dużo się one od prawdy nie różnią i one pokazały, dlaczego zadecydowaliśmy na taki wybór a nie inny podczas wybierania głosów jury. Sam wybór nie był zbyt łatwy; conajmniej 4 gry miały szansę dostać tą nagrodę od nas. Tak więc życzę miłego zapoznania się z naszym zdaniem co do gier konkursowych :3.
P.S. - Kleo postanowiła sobie zrobić "opisz grę w jednym zdaniu czelendż"... żeby nie było, że nie zostaliście ostrzeżeni.

- almostnoruby

Assasins' Creed – Blades of the Future

Autor: Witcherek01
Liczba punktów: 2
Miejsce: 10 (8)

Opis twórcy

Interesował kiedyś kogoś wątek współczesny odwiecznej wojny Assasynów i Templariuszy? Jeśli tak to ta gra jest dla ciebie! Wcielamy się w niej w 28 letniego assasyna Jamesa i zaczynamy z dość ważną misją. Temat konkursowy to "Podłe występki gangu Szlam" który odegra tu nie małą i nie ogromną rolę. Gra posiada (prawie)pełny dubbing zagrany przez 10 aktorów od NanoKarrin.

Wrażenia jury

almostnoruby: Mam dość mieszane uczucia dotyczące tej gry. Z jednej strony, gameplay jest sympatyczny - skakanie po budynkach zrealizowane trochę koślawo, ale nie jest źle, wygląd walki wygląda ciekawie bo wygląda jak zoom z mapy - z drugiej... czuć mocno że to fangame/bootleg. Dubbing jest mocno technicznie nierówny, raz głośność jest normalna, raz jest za cicho, raz mocno słychać odszumianie czy tam inny proces usuwania echa, pod względem wykonania jest niezły, choć czasami słychać że aktorzy chcieli za mocno. Temat znowu nie aż tak źle zinterpretowany. A, i zbieranie rozrzuconych kartonów jako zadanie poboczne... jeez. Podsumowując, wyszedł średniaczek z potencjałem.

Kleo: Hm, Ezio skakał, skakał... na pewno do śmietników?

Yoroiookami: Na początku projekt mi się nie spodobał, ale potem się do niego przekonałem. Dubbing pomimo kilku śmiesznych momentów był bardzo mile widziany. Parkour był całkiem przyjemny, a system walki pomimo dużej losowości, nie odstraszał. Jeżeli gra się jeszcze rozwinie, na pewno zagram w nią od początku do końca.

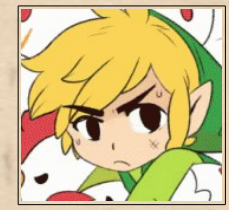
Bajka

Autor: Tautalas
Liczba punktów: 5
Miejsce: 7 (6)

Opis twórcy

Trzy małe świnki Cernunnosa próbują rozwiązać zagadkę skradzionego ciasteczka przez podły gang szlam.

Wrażenia jury



almostnoruby: Pierwsze co się rzuca w oczy to grafika zewnętrzy. Nawet sympatycznie wyglądająca roślinność, wygląda na wyciętą z jakiś zdjęć. Czasami występują tam problemy z kolizją. System walki może nie jest aż tak tragiczny jak słyszałem, ale niedziałające niektóre umiejętności (np. skill leczenia) dają w kość. Wykorzystanie tematów jest... praktycznie żadne? Występuje w zasadzie tylko w złagodzonej wersji proroctwa, które dziadziunio opowiada jako bajkę przed snem... i to wklejone na siłę wszystkie trzy, gdyby były same świnki z ciastkiem, bym się nie obraził. Chyba lepszy rydz niż nic?
Na początku nie wiadomo o co chodzi, na szczęście(?) z czasem się ją zaczyna trochę ogarniać.

Kleo: Myślałam, że ktoś mi porządnie opowie jakąś ładną bajkę...

Yoroiookami: Spodobał mi się sposób opowiedzenia historyjki, oraz (mimo wszystko) system walki. Niestety nie dotarłem do momentu w którym wiadomo na który z tematów jest gra, bo w późniejszych etapach przejście dalej było dla mnie niemożliwe.

Bellum

Autor: Dakla
Liczba punktów: 0
Miejsce: 12 (9)

Opis twórcy

Młody i ambitny paladyn przybywa do miasta z wydawałoby się prostą misją pilnowania porządku na jarmarku. Jak się jednak szybko okazuje, po ulicach miasta grasują bandy goblinów, a w miejskich kanałach panoszą się gromady szlamów. Czy zdoła samotny śmiałek zdoła stawić czoła tym wszystkim przeciwnościom?

Wrażenia jury

almostnoruby: Po rozmiarze gry i filmach, które na początku powodowały przekroczenie zamierzonego limitu rozmiarowego(!) spodziewałem się czegoś grubego. Skończyło się na średniaku, i to z niższej półki, z koślawym systemem walki.

Kleo: Związek z tematem konkursu wydał mi się co najwyżej luźny, ale intro całkiem ładne.

Yoroiookami: Według mnie, intro na początku jest niesamowite i strasznie przyciąga. Niestety gra straciła u mnie punkty w momencie poznania systemu walki. Był za bardzo sztywny i niepotrzebnie zawiły. A wielka szkoda, bo spodobał mi się klimat i chętnie pograłbym dalej.

Enemy_State

Autor: Vodun
Liczba punktów: 4
Miejsce: 9 (7)

Opis twórcy

Przyszłość, Partia kontroluje każdą sferę życia w republice Wyszehradzkiej.
Urząd_Bezpieczeństwa pilnuje porządku i eliminuje wrogów ojczyzny oraz partii.
Największa grupa rebeliantów, SZLAM, jest cierniem w oku Partii. Urząd_Bezpieczeństwa wysłał oddział Likwidatorów, mają oni za zadanie dokonać ataku na bazę SZLAMu.
Gracz wciela się w kapitana Urzędu_Bezpieczeństwa i elitarnego Likwidatora. Jego zadanie? Zniszczyć wrogów Partii i Ojczyzny.
Wiara! Zaufanie!! Poświęcenie!!!

Wrażenia jury

almostnoruby: Na początku było fantastycznie, klimat niezły, edytor postaci pozytywnie mnie zaskoczył, w tym wybór klas. Pierwsza misja narobiła jeszcze większego „smaka”. Dziwnie natomiast został rozwiązany system walki, a bardziej umiejętności w nich. Mamy kilka pukawek, myślę, pewnie się różnią zużyciem jakiś nabojów, paska BTR czy czegoś, ale... nie. To po co dawać taki wybór broni skoro i tak będziemy korzystać tylko z najmocniejszej bo nie różnią się niczym oprócz damage'a? Po tym... gra się po prostu kończy. Jakby autorowi czas się skończył, albo nie wiedział, jak to dalej pociągać, i aby przedłużyć przygody z grą, zachęca do szukania innych wariacji zakończeń tego samego. Trochę szkoda.

Kleo: Sporo obiecujących przygotowań, szkoda, że potem roboty niewiele.

Yoroiookami: Pomysł z tworzeniem postaci był bardzo fajny. Niestety mój wybór nie miał wielkiego wpływu na to co działo się w grze.

Ezechiel Jones i klątwa czarnej świni

Autor: Crashykk
Liczba punktów: 6
Miejsce: 5 (5)

Opis twórcy

Młody poszukiwacz artefaktów dowiaduje się, iż w jednym z lokali w mieście Rebmet znajduje pewien magiczny przedmiot, a mianowicie... Złota patelnia, która postanawia zdobyć, aby usmażyć sobie najlepszą kiełbaskę na świecie! Patelnia jest jednak chroniona i sama w sobie nie jest tym czym się Ezechielowi wydawało! Czy poszukiwanie jej było na pewno dobrym pomysłem?

Wrażenia jury

almostnoruby: Fabuła ma ze sobą problem w pierwszej połowie gry. Wmieszane do sympatycznej fabuły inspirowanej przygodami słynnego archeologa zostały dziwne, znane wszystkim miny z memów oraz nadmiar emotek w dialogach, które psują początkowy klimat i nieco tożsamość. Na szczęście później jest lepiej. Niektórzy mogliby marudzić na standardowe walki, ale mi tam pasują. Muzyka czasami jest nieco dziwna i czasami grafiki nie zrobione w głównym stylu (Time Fantasy?) się odbijają od reszty ale tak... jest nieźle.

Kleo: Niby to oczywiste, że zombie też miały kiedyś jakieś życie, ale dziwnie rzadko się o tym mówi...

Yoroiookami: Projekt dosyć pogodny, barwny, wypchany zakręconymi zdarzeniami. Widzę też podobieństwo w ilości emotek użytych w naszych grach. Niektóre momenty są cudowne - moim ulubionym była oczywiście restauracja. Końcówka bardziej mnie rozbawiła niż zasmuciła, może jestem wilkiem psychopatą?

Fortune 47

Autor: Kryzz333
Liczba punktów: 6
Miejsce: 6 (5)

Opis twórcy

Gra akcji/Przygodówka w klimatach cyberpunk. Gra jest osadzona w Nowym Jorku roku 2047, pełnym przestępczości i postępu technologicznego. Fabuła obraca się wokół jednego zlecenia, które odmieni życie protagonisty.

Wrażenia jury

almostnoruby: Świetnie stworzony cyberpunkowy świat – me gusta! Klimat znowu mocno czuć i to w dobrym słowa tego znaczeniu. Klimatowi komplementują pasujące grafiki, a muzyka potrafi zbudować odpowiedni klimat. Krytykowany czasami system walki wymaga przyzwyczajenia i zrozumienia jego reguł (co zajmuje sporo czasu, zwłaszcza, że jest zabugowany), ale dla całej reszty warto się przez to przemęczyć.

Kleo: Gdyby nie nawała bugów, to byłby niemal perfekcyjny świat.

Yoroiookami: Fabuła mnie niestety nie wciągnęła, ale rozgrywka była na tyle fajna że nie miało to znaczenia. Szczególnie mini-gierka ze strzelaniem bardzo mnie wciągnęła. Pomimo setki porażek, wciąż próbowałem przez nią przebrnąć i wcale się nie nudziłem. Generalnie widać wiele bardzo ciekawych pomysłów.

Gang Szlam

Autor: Keibi
Liczba punktów: 12
Miejsce: 4 (4)

Opis twórcy

Szef gangu Szlam wraz ze swymi najbardziej zaufanymi ludźmi planuje wyjechać na emeryturę poza granice kraju, jednakże musi zdobyć 40 milionów złotych. Żeby zdobyć te pieniądze, decyduje wraz ze swym gangiem na dokonanie napadu na Bank Wojewódzki. Jednocześnie swe śledztwo rozpoczyna nieustraszony, choć niezbyt inteligentny Porucznik Maliniak. Czy Gangowi Szlam uda się zdobyć wymaganą kwotę? Czy Porucznik Maliniak doprowadzi winnych przed wymiar sprawiedliwości?

Wrażenia jury

almostnoruby: Sympatyczna gierka, muszę przyznać. Klimat PRL-u leje się z ekranu. Graficzki przyjemne i kompletnie nie przeszkadza, że są one właściwie przerobionymi grafikami dla RPG2k3. Muzyka również świetnie buduje klimat. Granie w ten tytuł jest przyjemne i różnorodne, autor stara się, aby nam się nie nudziło – raz, bardziej skradankowo, szperamy po banku, raz są zagadki logiczne, raz jazda samochodem (która, tak na marginesie, jest zrobiona nieco koślawo moim zdaniem). Podobało mi się, muszę przyznać.

Kleo: Nie przypuszczałam, że kiedykolwiek to powiem, ale elementy zręcznościowe są łatwiejsze od zagadek.

Yoroiookami: Cholernie wciągająca gra, bardzo żwawa i konkretna. Większość mini-gierek zdecydowanie mi się podobała. Nie podobały mi się za to zagadki, wymagające korzystania z wyszukiwarki internetowej. Mimo to, świetnie się bawiłem od początku do końca.

Kejk Story

Autor: Kitabake
Liczba punktów: 0
Miejsce: 13 (9)

Wrażenia jury

almostnoruby: Kolejny średniaczek RTP. Przynajmniej lepszy od innych konkursowych średniaczków fabularnie i miło że jest tam jakaś zagadka. Do systemu walki trzeba się przyzwyczaić, ATB nieco konfunduje na początku, ale potem, gdy zna się już wszystkie skille bohaterów jest całkiem nieźle.

Kleo: Powiadają, że są rzeczy, których nie da się kupić za pieniądze. Kłamią.

Yoroiookami: Kejk Story jest pełne świetnego humoru, kilka momentów bardzo mnie rozśmieszyło. Spodobał mi się też luźny system walki. Niestety przez własną głupotę nie było mi dane jej ukończyć. Na pewno w końcu mi się uda...

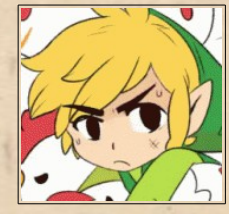
Magu i Czachor

Autor: McLaren
Liczba punktów: 2
Miejsce: 11 (8)

Opis twórcy

Gra Magu i Czachor to krótka przygoda czarnoksiężnika, pełna zabawnych epizodów i dwuznacznych scen. Wciel się w rolę Maga, baw się świetnie i uratuj swojego chowańca!

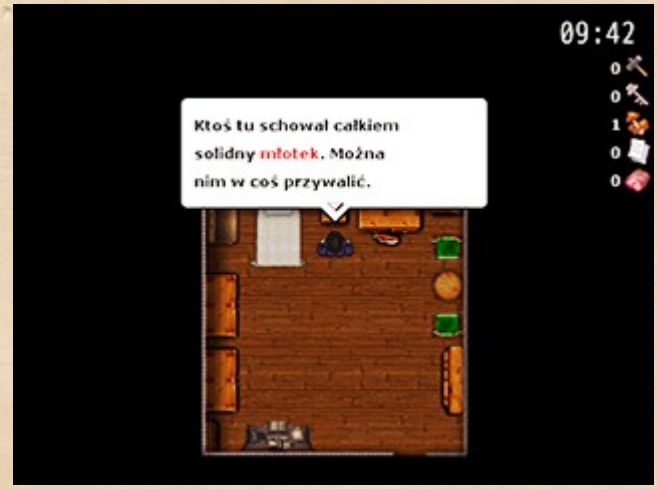
Wrażenia jury



almostnoruby: Ech... gra jest kompletnie nie na temat, chyba że autor zinterpretował jeden z nich jako „świńskie treści”. Sama relacja pomiędzy głównymi bohaterami... nie jest tragiczna. Miło, że nie ma wielu walk, a zamiast nich są minigierki. Reszta fabuły taka meh, głównie oparta na żartach rodem z przedszkola czy podstawówki. I nie chodzi mi o stereotypy i żarty dotyczące czarnych (w ogóle, skąd oni się tam wzięli, roślinność wyspy na to nie wskazuje, ale tam, czepialstwo), ale serio, rozpoczynanie gry pierdzeniem i kupami na podłodze?

Kleo: Miały być ciastka, szlamy i świnki, a nie produkty przemiany materii...

Yoroiookami: Wstyd mi trochę, bo gra miejscami mnie śmieszyła. Czasem przez teksty postaci, a czasem ten obrzydliwy bezwstydny humor. Tak naprawdę grało się całkiem przyjemnie, jeżeli pominę te okropne ustawienia głośności dźwięku. Niestety nie znalazłem żadnego z tematów w tym projekcie.



Pig Heist

Autor: Revlis
Liczba punktów: 5
Miejsce: 8 (6)

Nagroda jury

Wrażenia jury

almostnoruby: Po nieco przydługawym intro szok. Raz, że grafiki są z góry, a nie ze zwykłego, mejkerowego rzutu, dwa, gameplay jest zupełnie inny od tego standardowego. W tej formule i ramach czasowych się to sprawdza. Musimy znaleźć trzy świnie w wielkim chlewie na czas. Sympatyczny gameplay, klimatyczna muzyczka mieszająca z jakimiś irytującymi tekstami. Grało się przyjemnie.

Kleo: Tyle biegania i szperania, żeby się dowiedzieć, że nie dostanę mojego ciastka?!?

Yoroiookami: Ze wszystkich gier konkursowych, ta wciągnęła mnie najbardziej. Nie wiem, czy to przez cycki, czy przez losowe ustawienie przedmiotów i ograniczony czas. Bawiłem się świetnie od początku do końca i będę wyczekiwał bardziej satysfakcjonującej wersji - udało mi się zebrać wszystkie karty, a moją nagrodą był bloczek tekstu. </3

Slime Wars

Autor: Adrapnikram
Liczba punktów: 17
Miejsce: 3 (3)

Opis twórcy

Gang szlam został okradziony z ich transportu śluzenu (silny narkotyk), który był ukryty w ciastkach. W międzyczasie gang trzech świń atakuje twój gang. Stań do obrony swojego gangu w karciance Slime Wars!

Wrażenia jury

almostnoruby: Kolejny fajny koncept. Pomimo dużej ilości zasad, które trzeba za pierwszym razem przetworzyć, po dłużej chwili da się to ogarnąć. Stylizacja karcianki, wraz z jej autorskimi grafikami szlamu i innych przeciwników, wypada świetnie, zwłaszcza z tą „odślizgłą" czcionką. Gra nie jest aż tak trudna jak się wydaje po ilości zasad – czasami wręcz trzeba się postarać, żeby przegrać.

Kleo: Wprawdzie zasad nie pojęłam ni w ząb, ale i tak jestem największa gangsta w mieście.

Yoroiookami: Będę szczery - tutorial w tej grze był do niczego, a nawet trochę niepotrzebny. Po kilku grach można było łatwo zrozumieć zasady, a najniższy poziom trudności wybaczał wiele błędów. Mechanicznie gra jest super i dosyć mocno mnie wciągnęła. Zagrałem przynajmniej cztery czy pięć razy Grafika też ma swój urok - widać nakład pracy autora.

Świnie w Kosmosie

Autor: Sefiro
Liczba punktów: 20
Miejsce: 2 (2)

Opis twórcy

Kosmos... ostateczna granica.
Oto podróże statku kosmicznego Ba-Leron. Jego misja, to badanie nowych światów, to poszukiwanie nowych form życia i nowych cywilizacji, aby
śmiało dotrzeć tam, gdzie nie dotarła jeszcze żadna świnia!

Wrażenia jury

almostnoruby: O, kolejny tytuł który mi się podoba. Interpretacja świnkowego tematu prima sort. Sama historia sympatyczna, czuć klimat i inspiracje – ale tutaj to nie jest zła rzecz, wręcz przeciwnie. Charaktery dobrze zarysowane, przygoda przednia. Dobra, śmieszkowa fabuła w dobrej, śmieszkowej grze. Do walki ani audiowizualiów nie mam co się przyczepić.

Kleo: Raciczki kapitana robią robotę, żelki i kapusta też.

Yoroiookami: Przygody świnek w kosmosie były po prostu urocze. Spodobały mi się żarciki i zwariowana fabuła. System walki nie był bezlitosny, za co byłem wdzięczny. Końcówka gry była dosyć nieoczekiwana i nie byłem pewien jak zareagować. Kawał dobrej roboty.

Trzy małe świnki

Autor: Soul
Liczba punktów: 28
Miejsce: 1 (1)

Nagroda publiczności

Opis twórcy

Pierwsza połowa XX wieku.
Detektyw Duroc przybywa do wioski Świńsko w celu rozwiązania sprawy zaginięcia trzech małych świnek. Szybko okazuje się, że mieszkańcy wioski skrywają wiele tajemnic i nie są zbyt chętni do współpracy.

Wrażenia jury

almostnoruby: Kolejna dobra gra, oraz kolejny projekt który świetnie przedstawił świniakowy tytuł. Postacie w grze są dobrze zarysowane, każda ma swoją osobowość i jest inna. Nic się nie zlewa. Dobre jak na przygodówkowy gatunek gry. Zagadka, pomimo powolnego rozpoczęcia (związanego również z tempem postaci) wciąga. Muzyka buduje klimat. Grafiki, zwłaszcza, że wykonane samemu, co jest imponujące na czas wykonania, robią robotę.

Kleo: Pewnie gdzieś jest dobre zakończenie, ale gdzie..?

Yoroiookami: Ta gra wywarła na mnie takie wrażenie, że przedawkowałem herbatę. Twórcę nazwałbym geniuszem, ale jestem na to zbyt niemiły. Graficznie gra jest piękna, gameplay też ciekawy. Postaci są na swój sposób barwne i łatwe do rozpoznania. Wciąż odczuwam silną potrzebę poznania wszystkich zakończeń. Wielkie brawa dla autora.

Organizatorzy

(według Twierdzowego słownika)

UltimaForum

http://forum.ultimateam.pl

Twierdza RPG Makera

http://www.rpgmaker.pl

Gospoda RPG Makera

http://tsukuru.pl/forum/

dokument by almostnoruby - 2019