

GOLDEN FORKI 2013



Zawartość

WSTĘP	3
Eksperyment Sen (Zombik)	7
Casey Journal: Porwanie (Aldarar)	7
Tajemnica Written Town (Zombik)	8
Był sobie pewien troll (Zombik)	12
Miasteczko Nowoczesne 4-2 (Mateusz SSJ8)	13
Pakit Racing 3 (pakitos)	13
Where's Waldo? (McLaren)	14
Pokémon Utopia Version (Shadi)	14
ArkanA: Arcymag z Dejiz (Geralt/Diablo)	15
House of Fears (CrasheR)	16
Rytuał Krwawego Księżyca (Cyklop)	17
Najlepsze Kampanie SD: Hope	25
Pokemon Zefir	25
Krew Zdrajcy	25
The Hero	26
Nichter	26
Kruk 2	26
~WYNIKI~	27
~PODSUMOWANIE~	29
Kilka słów od zwycięzców tegorocznych GF.	29
~APPENDIX~	36
Golden Forki – The Legend will never die... ..	36
~ORGANIZATORZY~	38

WSTĘP

Golden Forki to cykliczny konkurs, w którym wybieramy najlepsze, najpopularniejsze polskie gry (a także dema i zapowiedzi gier) stworzone w RPG Makerze. W szeregu kategorii kompletujemy wydane w ostatnim roku produkcje (w tej edycji w ciągu ostatnich dwóch lat) i poddajemy pod głosowanie użytkowników forum. Wszystko w przyjaznej atmosferze rywalizacji i trzymając się określonego przebiegu konkursu.

Terminy

Termin zgłoszeń we wszystkich kategoriach – 22 grudnia 2013.

Głosowania:

Pełne Wersje – 23.12 do 31.12 włącznie

Dema – 23.12 do 30.12 włącznie

Zapowiedzi – 23.12 do 29.12 włącznie

Formuła konkursu

Podział na trzy grupy w zależności od wersji RM, oraz podział na trzy kategorie – Pełne wersje, Dema i Zapowiedzi. Wszystko w zależności od ilości zakwalifikowanych prac, bez podziału na rok 2012 i 2013.

Kwalifikacja Pełnych Wersji i Dem

Jak w poprzedniej edycji, produkcje były zbierane dwiema drogami:

- 1) Automatyczne kwalifikacje – w konkursie znalazły się wszystkie gry i dema opublikowane w latach 2012–2013 na jednej ze stron współorganizatorów konkursu: Twierdzy RPG Makera, Tsukuru Archive lub w Gońcu RM.
- 2) Zgłoszenie autorskie na forum.

Kwalifikacja w kategorii Zapowiedzi

Zgłoszenia w postaci TEMATÓW z prezentacjami gier w fazie produkcji autorzy zakładali na GRMA, w dziale poświęconym Golden Forkom 2013. Forma prezentacji była dowolna.

ZAKWALIFIKOWANE PEŁNE WERSJE		
RM 2000/2003	RPGXP	RPGVX/VX Ace
Rycerz Śmierci: Zew Krwi (Zombik)	The Witcher 2012 (Lestero)	Tale Of Naruto's Best Friend (Chris)
Z Archiwum Tsukuru (Preki)	Klejnoty koronne: Szmaragd (Veneroth)	ArkanA: Arcymag z Dejiz (Geralt/Diablo)
Co z bocianem, Rahim? (Zombik)	Srebrny Labirynt (Pajper)	House of Fears (CrasheR)
Hubert (Zombik)	Legendarny Skarb: Początek (Feniks)	Kruk (INRE)
Eksperyment Sen (Zombik)	King Of Fight (matikun)	Stacja Kosmiczna Czapla (Omnom)
Casey Journal: Porwanie (Aldarar)	Zakon Magów: Wybraniec Bogów (Pitersonik)	Rytuał Krwawego Księżyca (Cyklop)
Tajemnica Written Town (Zombik)	Był sobie pewien troll (Zombik)	Krwawy Rytuał (CrasheR)
	Miasteczko Nowoczesne 4 (Mateusz SSJ8)	Tajemnica Wulkanu (Geralt/Diablo)
	Miasteczko Nowoczesne 4-2 (Mateusz SSJ8)	Lunatera: Lies of the Moon (Project-Ayus/Viuu)
	Pakit Racing 3 (Pakitos)	Instynkt (Hubertov)
	Pokemon Uvopia Version (Shadi)	Meteoryt (Soul)
	Where's Waldo? (McLaren)	

ZAKWALIFIKOWANE DEMA

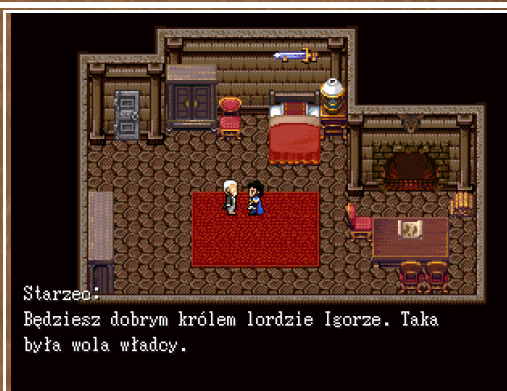
GK Legenda (RMVX, Archanix)
 Zakon Rubinowego Smoka (RMVX, INRE)
 Divinity Fatum (RMVXA, GreyInvidia)
 Legendarny (RMXP, Ruuuudy102)
 Saga Demonów (RM2003, AkiSanFX: AkiNebulae, Arturs, Zelg)
 Rise of the World (RMVXA, Geralt/Diablo)
 ArkanA 2 (RMVXA, Geralt/Diablo)

~RPG MAKER 2000 & 2003 – PEŁNE WERSJE~

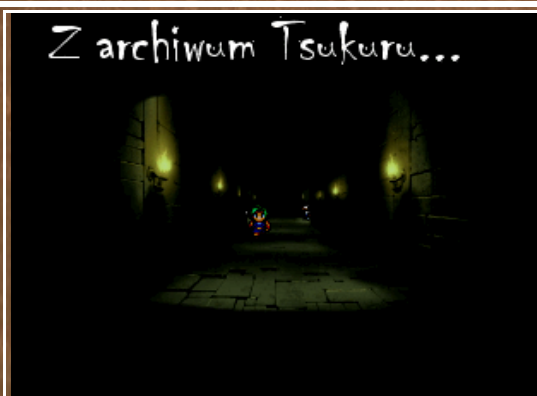
Rycerz Śmierci: Zew Krwi (Zombik)

Jedyna, jak na razie, gra Zombika, w której zastosował – nie oszukujmy się, niespecjalnie wyrafinowany – ABS.

A w treści – powstały z grobu niedoszły władca poszukuje sprawiedliwości, wyrzynając w pień tych, którzy go skrzywdzili. I kilku postronnych, tak jakoś przy okazji. Do kompletu kilka sympatycznych pogaduszek z demonem – pomocnikiem, sporo spacerów i tradycyjna porcja zagadek.



Z Archiwum Tsukuru (Preki)



Scenówka z mnóstwem znanych i mniej znanych postaci rodem z polskiej sceny RPG Makera, humorem i morderczym ABS-em.

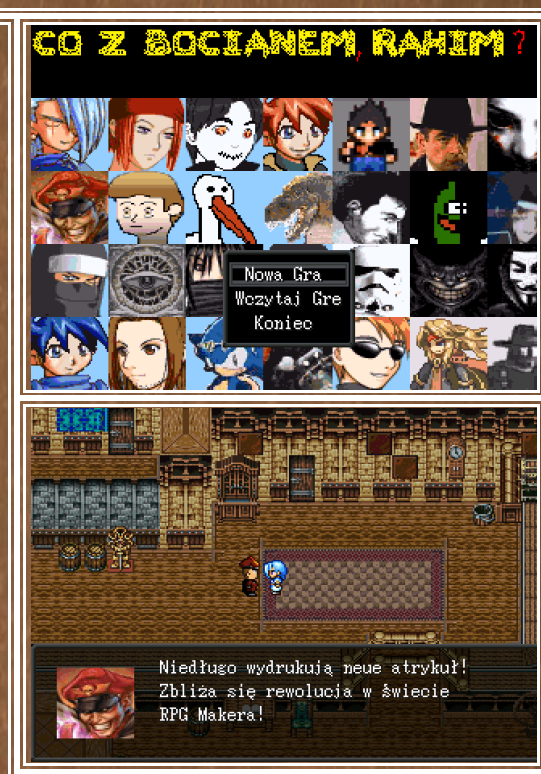
W grze wcielamy się w rolę przypadkowo wplątanej w scenowe wojenki podróżniczki, która – chcąc nie chcąc – będzie musiała solidnie w nich powalczyć. Do zwiedzenia sporo miejsc, a dla relaksu kilka minigier.

Dla zainteresowanych historią sceny – rok 2009 w krzywym zwierciadle.

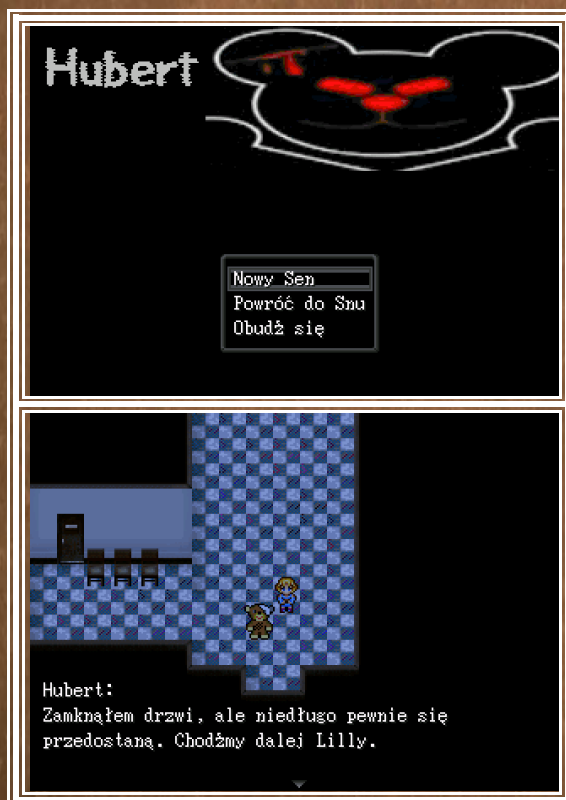
Co z bocianem, Rahim? (Zombik)

Scenówka w wykonaniu Zombika. Typowo dla tego autora – sporo chodzenia i niezbyt starannie potraktowanych walk, kilka mniej lub bardziej absurdalnych zagadek, a do tego naprawdę potężna ilość dość udanych, satyrycznych portretów scenowiczów (niektórzy mają nawet swoje własne krainy!).

W rolach tytułowych Rahim i zagubiony bocian z serii gier Mateusza SSJ8 „Miasteczko Nowoczesne”.



Hubert (Zombik)



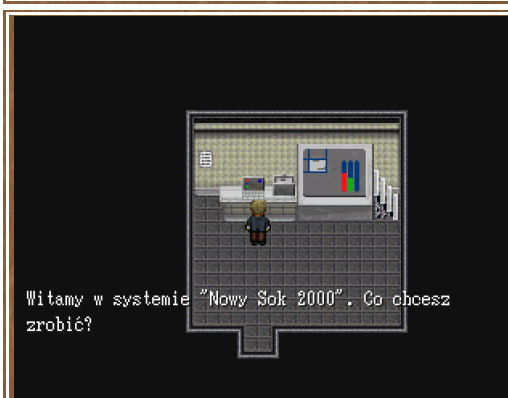
Krótką przygodówką, w której wcielamy się w rolę dręczonej koszmarami sennymi dziewczynki. W grze doświadczymy długich wędrówek przez sny w towarzystwie tajemniczego misia Huberta, prostych zagadek i ucieczek przed sennymi marami.

Do kompletu mamy ukryte w grze sekrety, odblokowujące dodatkowy fragment historii. A na koniec dla sentymentalnych chwila wzruszenia.

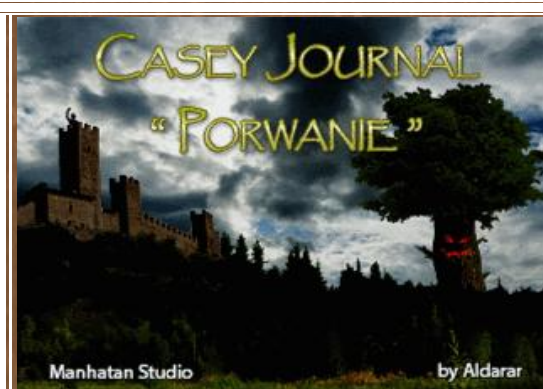
Eksperyment Sen (Zombik)

Kolejny eksperyment z fabryki o nazwie Zombik. Gra przygodowa, w której wędrujemy po świecie snów głównego bohatera Tomasza.

W trakcie tej podróży będziemy mieli okazję do odbycia paru dziwnych rozmów, rozwiązania kilku zagadek, pobłądzenia po sennych labiryntach, ale przede wszystkim do wchłaniania specyficznego klimatu, jakim prześięknięta jest gra.



Casey Journal: Porwanie (Aldarar)



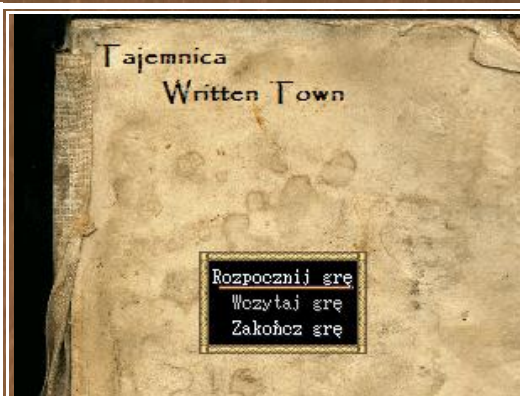
Wyciągnięta z otchłani dysku autora gra rozpoczęła swój żywot w 2002 roku, aby ostatecznie doczekać się realizacji w roku 2013, a przy tym zachować co nieco dawnego klimatu.

Prosta fabuła, lekko surrealistyczne dialogi, sympatyczny bohater i duża dawka RTP – czego chcieć więcej?

Tajemnica Written Town (Zombik)

Kolejna gra przygodowa autorstwa Zombika. Tym razem będziemy świadkami i uczestnikami tajemniczych zdarzeń, rozgrywających się w pewnym zapomnianym miasteczku gdzieś na końcu świata.

Produkcja oferuje ciekawą fabułę, intrygujący klimat oraz typowe dla przygodówek zagadki inwentarzowe i logiczne o różnym stopniu trudności.



~RPG MAKER XP – PEŁNE WERSJE~

The Witcher 2012 (Lestero)

Jak sam tytuł wskazuje, gra to RPG opowiadające o losach niejakiego Geralta z Rivii, znanego szerzej jako Wiedźmin. Los, jak to zwykle bywa, stawia go przed wyborem spośród zła i mniejszego zła – tylko od gracza zależy, na które z nich się zdecyduje.

W grze mamy do wyboru dwie ścieżki fabularne, sporo zadań pobocznych, które można wykonać na różne sposoby, i odrobinę wiedźmińskiego klimatu – w dialogach i ścieżce dźwiękowej.



Klejnoty koronne: Szmaragd (Veneroth)



Jedna w wielu „pierwszych gier”,
w tej akurat odsłonie
z rozpowszechniającym się coraz
bardziej systemem walki
z rodziny ABS.

Niestety, trudno ocenić jakość gry, bo niemal każda akcja, jak np. próba zmiany ekwipunku, podjęcie walki po wczytaniu gry, czy inne, równie konieczne do płynnej rozgrywki, kończą się błędem. No cóż, nie same skrypty czynią grę, zwłaszcza, gdy nie są do siebie szczególnie dobrze dopasowane.

Srebrny Labirynt (Pajper)

Wyjątkowa produkcja na scenie RPG Makera – gra audio. Przez tytułowy labirynt, po którym błądzimy w poszukiwaniu fragmentów Srebrnego Kryształu, prowadzą nas wyłącznie dźwięki – głos narratorki, echo własnych kroków, odgłosy otoczenia.

Poza tym klasycznie, jak to w RPG – walki, skrzynki, zagadki i cała reszta. Gra się trudno, ale warto spróbować, bo to niecodzienne doświadczenie.



Legendarny Skarb: Początek (Feniks)



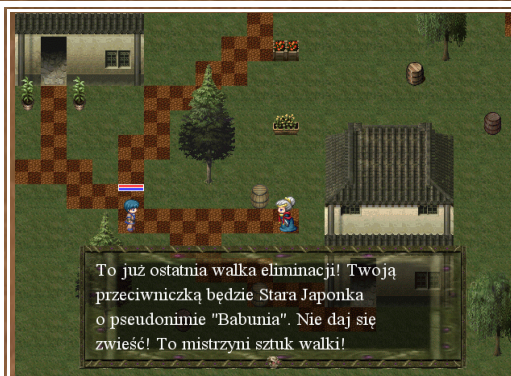
Króciutki, pierwszy rozdział historii, której dalszego ciągu, póki co, nie widać. Niewątpliwą zaletą gry jest bardzo staranna oprawa graficzna, jednak poza jej podziwianiem niewiele więcej jest do zrobienia.

Ot, kilka prostych questów w celu wyrobienia sobie reputacji, zwiedzenie nieszczególnie wielkiej lokacji, pogadanie z NPC-ami – i w sumie chyba tyle.

King Of Fight (Matikun)

Gra, której przynależność gatunkową trudno określić – chyba najtrafniej można ją nazwać bijatyką. Jedyne, co jest w niej do roboty, to wędrówki po świecie i pokonywanie na kolejnych arenach coraz to mocniejszych przeciwników.

Walki toczą się w czasie rzeczywistym i przeważnie nie są szczególnie wymagające. W grze jest też symboliczna fabuła – bijemy się, by pomścić śmierć ojca.



Zakon Magów: Wybraniec Bogów (Pitersonik)



Rozbudowana gra RPG o dwóch liniach fabularnych, z których każda kończy się błędem. Jako główny bohater zaprezentuje się nam niejaki Merlin – jak łatwo się domyślić, z profesji mag.

W grze doświadczymy mętnej fabuły i fatalnych, pełnych skandalicznych błędów dialogów, źle wyważonych walk i całej masy innych przypadłości, typowych dla pierwszych gier.

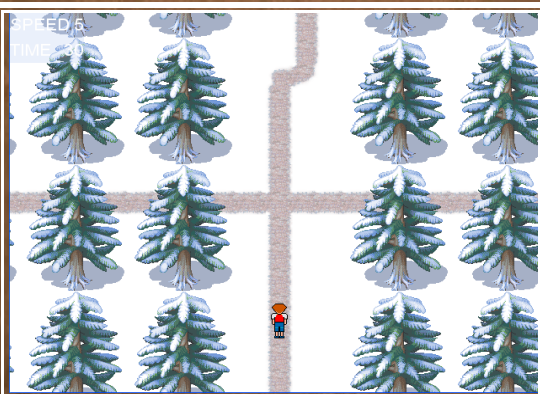
Był sobie pewien troll (Zombik)

Sentymalna historyjka o przyjaźni małego chłopca i olbrzymiego trolla o wdzięcznym imieniu Marcymił.

Rozgrywka sprowadza się głównie do sporej ilości spacerów i rozmów, a w treści znajdziemy min. wątek miłosny, konflikty rodzinne i odrobinę trollowej poezji. Całość w nieskomplikowanej, ale niezłe poukładanej oprawie rodem z RTP.



Miasteczko Nowoczesne 4 (Mateusz SSJ8)



Kolejna odsłona osobliwej serii, inspirowanej ponoć cyklem Green Levithan. W grze znajdziemy charakterystyczne, ogromne, kanciaste i przeraźliwie puste mapy, piętrowe menu, skomplikowaną fabułę i mnóstwo bohaterów.

A na deser mamy paintowe grafiki postaci i przeciwników w walkach. W jednej z głównych ról – tradycyjnie – sam twórca, tym razem w bohaterskiej walce nie tylko z licznymi wrogami, ale także z podstępny atakiem anginy ropnej.

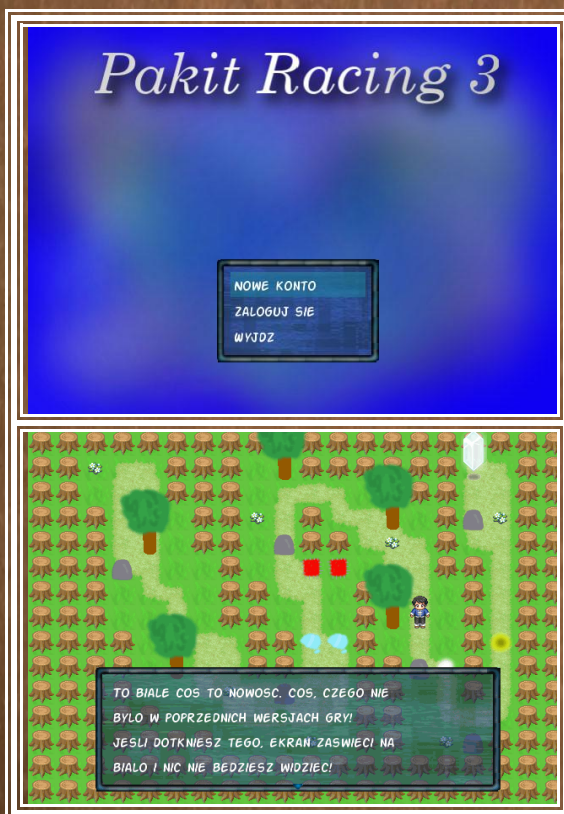
Miasteczko Nowoczesne 4-2 (Mateusz SSJ8)

Ciąg dalszy przygód paintowych bohaterów w świecie RPG Makera – takim, jakim go widzi autor. Czyli nadal rozległym i pustym przestrzennie, ale dla równowagi pełnym nie całkiem zrozumiałych komplikacji fabularnych.

Oczywiście Mateusz SSJ8 z nieodłącznym kijem w ręce nadal czuwa nad swoim małym uniwersum – a w grze ujawni się „wtedy, kiedy trzeba”.



Pakit Racing 3 (pakitos)



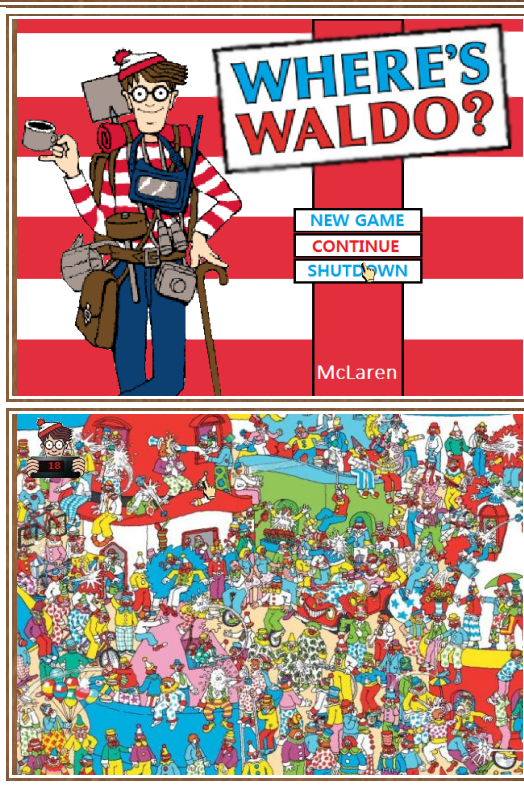
Kolejna, trzecia już odsłona wyścigówki by pakitos. W grze naszym zadaniem jest przebiec w ograniczonym czasie po różnorodnych wizualnie planszach o różnym stopniu trudności.

Po drodze napotkamy coraz to inne przeszkody, będziemy także mieli okazję zbierać gwiazdki, zdobywać osiągnięcia oraz kupować przedmioty ułatwiające przebrnięcie przez kolejne poziomy.

Where's Waldo? (McLaren)

Nietypowa produkcja w RMXP – gra z gatunku hidden objects. Naszym zadaniem jest w ograniczonym czasie odszukać na kolejnych (ponad sześćdziesięciu!) planszach tytułowego Waldo.

Dla mniej spostrzegawczych przewidziana jest pomoc – pies tropiący naszego, chowającego się po kątach, delikwenta. W grze można ponadto usłyszeć głos samego autora oraz obejrzeć dość koszmarny game over.



Pokémon Utopia Version (Shadi)



Długa i rozbudowana gra prosto ze świata pokemonów. Jak to zwykle bywa w tego typu opowieściach – główny/a bohater/ka (do wyboru) wyrusza w zbożną misję poszukiwania swego ojca, po drodze stając się specjalistą/tką od walk pokemon.

Dla wielbicieli gatunku – gratka, dla pozostałych – do ewentualnego sprawdzenia, o co w tym wszystkim właściwie chodzi.

~RPG MAKER VX & VX ACE – PEŁNE WERSJE~

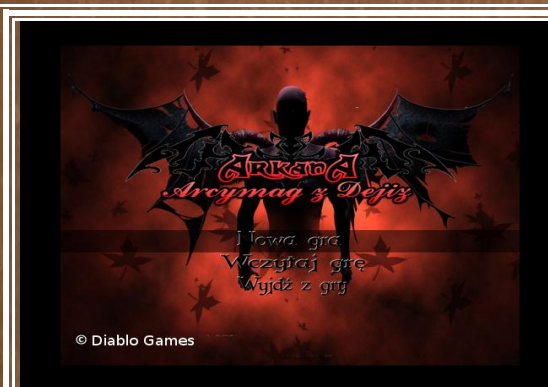
Tale Of Naruto's Best Friend (Chris)

Projekt na podstawie, znanego pewnie niektórym, anime. W grze wcielamy się w postać tytułowego najlepszego i zarazem jedyne przyjaciela/przyjaciółki (płeć i imię do wyboru) niezbyt lubianego w swoim środowisku osobnika o imieniu Naruto.

W trakcie rozgrywki przyjdzie nam trochę powalczyć, wypełnić kilka zadań, a także poznać znaną historię z nieco innej strony. Na dokładkę niezbyt dopracowana strona graficzna, oryginalny soundtrack z Naruto, parę błędów i język angielski.



ArkanA: Arcymag z Dejiz (Geralt/Diablo)



Prosta, liniowa gra RPG z niezbyt sympatycznym głównym bohaterem. Razem z nim wędrujemy po ginącym, pogrążającym się w ciemnościach świecie, wykonujemy proste zadania i walczymy z hordami potworów.

Całość zanurzona w mrocznym, ciężkim klimacie, dość skutecznie przysłaniającym niedostatki fabularne.

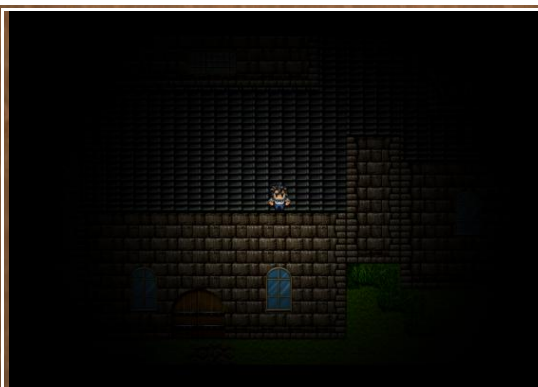
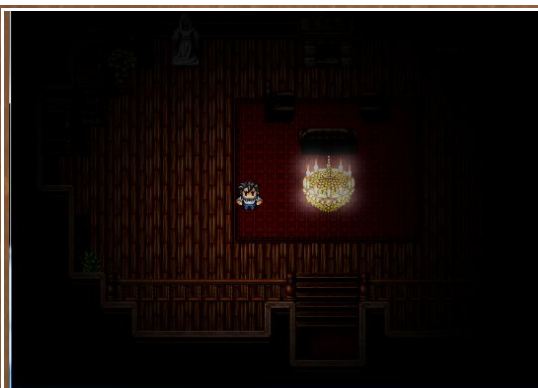
Kruk (INRE)

Przygodowa gra akcji, opowiadająca o perypetiach Enialisa, członka gildii tytułowych Kruków, czyli kogoś w rodzaju wiedźminów.

Ciekawa mechanicznie, z mnóstwem różnorodnych zagadek i minigier, a także walkami w czasie rzeczywistym, oferuje mniej więcej dwie godziny urozmaiconej zabawy. Do tego udana oprawa graficzna i muzyczna, niezłe dialogi oraz wzbudzający mieszane uczucia główny bohater.



House of Fears (CrasheR)



Próba zmierzenia się z grą przygodową w wykonaniu CrasheRa. Prościutka, ale niezbyt jasna fabuła, garść niewymagających zagadek i minigierka – to w zasadzie cała zawartość utrzymane w klimacie horroru produkcji.

Trudno jednak oczekiwać czegoś więcej, bo gra jest wyjątkowo krótka – w porywach do kilkunastu minut rozgrywki.

Stacja Kosmiczna Czapla (Omnom)

Krótką grą przygodową w klimacie SF – gdy z zagubionej w przestrzeni, tytułowej stacji kosmicznej przestają docierać sygnały, z misją badawczo – ratunkową wyrusza inspektor Adam Denhoff.

W grze mamy do rozwiązania kilka zagadek o zróżnicowanym stopniu trudności, a dla ciekawych – trzy zakończenia do odkrycia.



Rytuał Krwawego Księżyca (Cyklop)



Scenówka rodem z UltimaForum, z odniesieniami do forumowych obyczajów i całą plejadą jego prominentnych postaci. Właśnie jesteśmy w przededniu corocznego święta znanego pod nazwą Rytuału Krwawego Księżyca, w którym użytkownicy walczą o to, by uniknąć dożywotniego wygnania z tej pięknej krainy.

Bohater wędruje po Ultimie, próbując się wkupić w łaski jej mieszkańców – co sprowadza się głównie do rozmów i sporadycznych walk. Dla zorientowanych w temacie – całkiem zabawna historyjka.

Krwawy Rytuał (CrasheR)

Przygotowana z myślą o konkursie zorganizowanym przez UltimaForum krótka gra RPG, na GF pojawia się w nowej, nieco poprawionej odsłonie.

W grze kierujemy poczynaniami Ralpha, chłopaka, który z konieczności zostaje bohaterem i ratuje swój skromny kawałek świata. Staranna oprawa graficzna, ciekawy, taktyczny system walki i bardzo prościutka fabuła – to produkcja CrasheRa w pigułce.



Tajemnica Wulkanu (Geralt/Diablo)



Kolejna produkcja Diabla, rozgrywająca się w stworzonym przez niego uniwersum, to klasyczna, niezbyt długa gra RPG w przyjemnej dla oka oprawie graficznej.

Będziemy w niej mieli okazję spotkać się ze starymi znajomymi z gry „ArkanA: Arcymag z Dejiz”, sporo pochodzić i powalczyć (tradycyjnie wypróbujemy kolejny ABS) oraz rozwiązać kilka zagadek. A żeby nie było nudno, to gra ma kilka zakończeń.

Lunatera: Lies of the Moon (Project-Ayus/Viuu)

Prolog zakrojonego na szeroką skalę jRPG oferuje graczowi przyjemną oprawę graficzną i muzyczną, mnóstwo skrzętnie poukrywanych sekretów oraz sporo różnorodnych, udanych zagadek.

Oko cieszy też bardzo staranna oprawa toczonych w systemie turowym walk. W treści klasyka – zwyczajny chłopak zostaje wpłątany w nadzwyczajne wydarzenia.



Instynkt (Hubertov)



Krótką grą przygodowo – logiczną o prostej fabule, a w roli głównej świeżo wykluty obcy o morderczych instynktach. Zadaniem gracza jest wyprowadzić go ze statku kosmicznego, a niejako przy okazji dokonać eksterminacji jego załogi.

Na drodze ku wolności spotkać możemy sporo różnorodnych, przeważnie niezbyt skomplikowanych zagadek i kilka skradanek. Do wyboru dwie, niezbyt różniące się od siebie, ścieżki fabularne.

Meteoryt (Soul)

Krótkie RPG o liniowej fabule w wykonaniu Soula.

W grze będziemy mieli okazję pobłądzić po jaskiniach, lasach i bagnach, sporo powalczyć w systemie turowym, posłuchać różnorodnej, choć niekoniecznie zawsze dobrze dobranej muzyki oraz pobawić się prostym, ale przyjemnym systemem craftingu.



~DEMA GIER~

GK Legenda (RMVX, Archanix)

Kolejna scenówka w zestawieniu – tym razem jednak nie ze sceny RPG Makera, co oznacza, że cała historia, a zwłaszcza humor w niej zawarty, mogą być dla niewtajemniczonych lekko niezrozumiałe.

Poza tym gra to całkiem zwyczajne RPG, zbudowane głównie na podstawowych zasobach programu.



Zakon Rubinowego Smoka (RMVX, INRE)



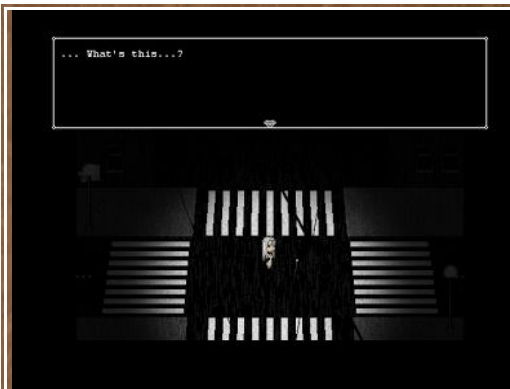
Demo chwilowo (?) porzuconej przez INRE gry. Opowiada ona o losach syna Enialisa (bohatera „Kruka”, gdyby ktoś nie kojarzył), niesłusznie oskarżonego o zbrodnię, której nie popełnił.

Gra to klasyczne RPG z turowymi walkami i mnóstwem skryptów, typową dla autora dbałością o oprawę oraz – póki co – dość przewidywalną fabułą.

Divinity Fatum (RMVXA, GreyInvidia)

Mroczna, oniryczna przygodówka zanurzona w gęstym sosie ciężkiej filozofii. Jak na demo mamy dość sporo grania – do przejścia są dwa, z planowanych trzech aktów całej historii.

W grze mamy okazję, wraz z jej tajemniczą bohaterką, przeżyć sporo nieśpiesznych wędrówek w poszukiwaniu zagubionej tożsamości, spotkać kilka ciekawych postaci i rozwiązać parę prostych zagadek. Całość w pięknej, autorskiej oprawie graficznej i – niestety – wyłącznie w języku angielskim.



Legendarny (RMXP, Ruuuudy102)



Platformówka z mnóstwem (póki co) błędów, które znacząco zwiększają poziom jej trudności, a zarazem poziom frustracji gracza.

Ciekawe, choć nieco dezorientujące mapki, nieszczególnie sprawiedliwy system losowych znajdziek i mnóstwo własnych systemów – niestety, jak na razie niezupełnie dobrze funkcjonujących. Jako tytułowy „legendarny” przypomina o sobie Tals – bohater innego, porzuconego już projektu autora.

Saga Demonów (RM2003, AkiSanFX: AkiNebulae, Arturs, Zelg)

Wyrafinowane mechanicznie demo ambitnie pomyślanej gry, o fabule opartej na sesjach klasycznego RPG – cały czas w trakcie tworzenia.

Bohaterem gry jest nieszczególnie lubiany w swoim środowisku chłopak o imieniu Sanagi – jedna z nielicznych naprawdę dobrze zarysowanych i żywych postaci w polskich makerówkach. W Sadze Demonów występuje min. w towarzystwie autorskich grafik, ciężkich walk i mnóstwa wpływających na fabułę wyborów.



Rise of the World (RMVXA, Geralt/Diablo)



Pierwsze podejście Diabla do klasycznego RPG, które zaowocowało namacalnymi efektami.

Demo porzuconego już projektu to odrobinka głównej fabuły, sporo zadań pobocznych, jeszcze więcej nieszczególnie wymagających walk, nieźle poskładane mapki i ponury soundtrack.

ArkanA 2 (RMVXA, Geralt/Diablo)

Kolejna, trzecia już produkcja ze świata Arkany – tym razem Diablo specjalnie na GF przygotował jej demo. Będziemy w nim mieli okazję poznać losy kolejnego bohatera, a tym razem będzie nim nie kto inny, a sama Śmierć.

W grze doświadczymy, znanego już z części pierwszej, mrocznego klimatu oraz sporo powalczymy – jak to zwykle bywa u Diablo, walki toczą się w czasie rzeczywistym.



~ZAPOWIEDZI~

Najlepsze Kampanie SD: Hope

RM2003

autor: **AkiNebula_e**

gatunek: przygodowa

Hope to projekt powstały niejako przy okazji pracy autora nad inną grą – Sagą Demonów. W założeniu ma to być przygodowy horror z mnóstwem niestandardowych dodatków rodem z „żywych” sesji RPG, rozwiązaniami mechanicznymi znanymi z gier z gatunku point&click, a także autorskimi grafikami. Do kompletu atrakcji nieliniowa fabuła i rzadkość w grach z RPGMakera – voice acting.

Pokemon Zefir

RM2003

autor: **Rahim**

gatunek: RPG

Jak sam tytuł wskazuje, autor zapowiada nam grę z uniwersum pokemonów, z całym dobrodziejstwem pokemonowego inwentarza i adekwatną oprawą graficzną. W roli głównej Rahim, wędrujący po świecie składającym się z czterech wysp i walczący ze złem przy użyciu ABS-u własnego autorstwa.

Krew Zdrajcy

RMXP

autor: **ravenone**

gatunek: RPG

Kolejna wielka produkcja spod ręki ravenone. Tym razem autor zamierza oczarować graczy niestandardową grafiką i dynamicznym systemem walki w czasie rzeczywistym. Ponadto przewidziane są rozwiązania znane już z Wrót Arkany: skomplikowana fabuła z wieloma wyborami, autorski system rozwoju postaci, mnóstwo walk i ogrom smakowitych dodatków.

The Hero

RMXP

autor: Dr.Man

gatunek: RPG

Bodaj jedyna niespodzianka w zestawieniu. Starannie przygotowana zapowiedź przynosi masę obietnic – autor planuje dać graczom wszystko to, co kochają w klasycznych grach RPG: rozległy świat z mnóstwem zadań do wykonania, wiele dodatków, wyrafinowane walki i rozbudowaną fabułę. A wszystko to w dopracowanej oprawie graficznej.

Nichter

RM2000

autor: Dragon Kamillo

gatunek: RPG

Gra od dłuższego czasu tworzona przez Dragona Kamillo, wciąż poprawiana i przeżywająca nieustanne metamorfozy. Całość w charakterystycznej oprawie graficznej, z mnóstwem niestandardowych rozwiązań mechanicznych (ciekawe, jak będą działać?) i wciąż odwlekaną premierą wersji demo.

Kruk 2

RMVX

autor: INRE

gatunek: RPG

Ciąg dalszy dobrze przyjętych przygód Kruka Enialisa. W tej odsłonie autor zapowiada sporo nowości – ulepszony system walki, ciekawsze rozwiązania graficzne, nowe zagadki i minigry, większy i bardziej otwarty świat. Na całość gry mają się składać aż trzy odrębnie wydawane części.

~WYNIKI~

ZAPOWIEDZI

1. Nichter (Dragon Kamillo) 13 pkt
2. Kruk 2 (INRE) 10 pkt
3. Krew Zdrajcy (ravenone), Najlepsze Kampanie SD: Hope (AkiNebula_e) 8 pkt
5. The Hero (Dr.Man) 6 pkt
6. Pokemon Zefir (Rahim) 3 pkt.

DEMA GIER

1. Saga Demonów (AkiSanFX: AkiNebula_e, Arturs, Zelg) 16 pkt
2. Divinity Fatum (GreyInvidia) 14 pkt
3. Zakon Rubinowego Smoka (INRE) 11 pkt
4. ArkanA 2 (Diablo) 10 pkt
5. Legendarny (Ruuuudy102) 4 pkt
6. Rise of the World (Diablo) 1 pkt
7. GK Legenda (Archanix) 0 pkt.

RPG MAKER 2000 & 2003 – PEŁNE WERSJE

1. Eksperyment Sen (Zombik), Z archiwum Tsukuru (Preki) 11 pkt
3. Casey Journal: Porwanie (Aldarar) 10 pkt
4. Tajemnica Written Town (Zombik) 9 pkt
5. Co z bocianem, Rahim? (Zombik) 8 pkt

6. Rycerz Śmierci: Zew Krwi (Zombik) 7 pkt

7. Hubert (Zombik) 5 pkt.

RPG MAKER XP – PEŁNE WERSJE

1. Legendarny Skarb: Początek (Feniks) 9 pkt

2. Srebrny Labirynt (Pajper), The Witcher 2012 (Lestero) 8 pkt

4. Where's Waldo? (McLaren) 6 pkt

5. Klejnoty Koronne: Szmaragd (Veneroth), Pokémon Utopia Version (Shadi) 5 pkt

7. Był sobie pewien troll (Zombik) 4 pkt

8. Zakon Magów: Wybraniec Bogów (Pitersonik) 3 pkt

9. Pakit Racing 3 (pakitos) 2 pkt

10. King of Fight (matikun) 1 pkt

11. Miasteczko Nowoczesne 4 (Mateusz SSJ8), Miasteczko Nowoczesne 4-2 (Mateusz SSJ8) 0 pkt.

RPG MAKER VX & VX ACE – PEŁNE WERSJE

1. Kruk (INRE) 23 pkt

2. Lunatera: Lies of the Moon (Project-Ayus/Viuu), Tajemnica Wulkanu (Diablo) 8 pkt

4. ArkanA: Arcymag z Dejiz (Diablo) 6 pkt

5. House of Fears (CrasheR), Instynkt (Hubertov), Meteoryt (Soul) 5 pkt

8. Rytuał Krwawego Księżyca (Cyklop) 3 pkt

9. Krwawy Rytuał (CrasheR), Tale Of Naruto's Best Friend (Chris) 2 pkt

11. Stacja Kosmiczna Czapla (Omnom) 1 pkt.

~PODSUMOWANIE~

Kilka słów od zwycięzców tegorocznych GF.

Aki_Nebulae, zwycięzca w kategorii Dema Gier

Co mógłbym napisać? Nie podziękuję za głosy na naszą grę, bo to nie ma sensu. Ale cieszy mnie, że doceniono wkład pracy i moją/naszą wizję pewnego świata fantasy. Nie wiem, co może być ciekawego/szczególnego w tym co robimy, ale jeśli miałbym stawiać na coś, co jest dla mnie szczególnie istotne przy developingu, to postacie. Nawet przy kiepskiej fabule, dobre i wiarygodne postacie są w stanie ratować historię. Dialogi powinny wносить nie tylko informacje dla gracza, ale również emocje, które postacie w danym momencie okazują. Dialogi bez wyraźnego sensu, ale nadające charakteru i głębi bohaterom, wydarzenia wprowadzające gracza w pewną więź między protagonistami/antagonistami, a grającym. Wydaje mi się, że to jest coś, czym SD może się pochwalić, choć zapewne każdy dostrzeże w tym tworze coś innego, osobliwego.

Chciałbym też przy okazji przeprosić za tak powolny developing, życie wprowadza w moje plany nieustanne poprawki, których nieraz nie sposób skorygować. Ale nie poddałem/nie poddaliśmy się, nasza fantazja ciągle żyje, nabiera różnych kształtów i obiera ciekawe formy. Mam nadzieję, że przyjdzie dzień, w którym dumnie ogłoszę pełną wersję Sagi Demonów i zadziwię was, nie mega skryptami, nie pierdyliardem urozmaiceń i dodatków, ani też systemami walki, ale ciekawą i wciągającą historią, może nieco powtarzalną, ale naszą własną.

Dragon Kamillo, zwycięzca w kategorii Zapowiedzi

W sumie to nie spodziewałem się zwycięstwa. Jak ujrzałem wyniki, to się w głos zaśmiałem i po pierwsze pomyślałem, co się stanie, jak jednak nie uda mi się wydać chociażby dema. 13 zawiedzionych osób – o nie, trzeba się brać do roboty i w tym roku wydać to demo (najlepiej jak najprędzej). Więc od razu włączyłem makera i zacząłem robić, bo na szczęście chęci do tworzenia,po świątecznej przerwie....., wróciły już w niedzielę (dzień

przed wynikami). W końcu trzeba coś wydać po tych 5 latach od stworzenia Projectu 10, który przekształcił się w dzisiejszego Nichtera.

Feniks, zwycięzca w kategorii Pełne Wersje RMXP

Przede wszystkim chciałem jeszcze raz podziękować za wszystkie głosy. Nie tylko nie spodziewałem się, że moja gra zostanie dodana do konkursu, ale nigdy bym nie pomyślał, że mogę go wygrać. Spróbuję sił z drugą częścią, choć nie mogę nic obiecać, bo dużo rzeczy się teraz u mnie dzieje, a praktycznie całe dni spędzam z przyjaciółką – co myślę jest zrozumiałe. :)

Co mogę powiedzieć więcej... Mam nadzieję, że będę miał okazję za rok wziąć udział w GF z LS'em II lub innym projektem! Pozdrawiam i jeszcze raz dziękuję :)

INRE, zwycięzca w kategorii Pełne Wersje RMVX(A)

Dzięki za głosy oddane na moje produkcje. Gratulacje dla zwycięzców pozostałych kategorii i dla wszystkich uczestników. Cieszę się, że to co zrobiłem, zostało docenione. Jestem zadowolony, że udało mi się osiągnąć w RM to, co dotychczas planowałem. Wiecie: ogarnąć program, zacząć pierwsze projekty, wydać zapowiedź, demo, grę, zdobyć "uznanie" (kogokolwiek), otrzymać dobre recenzje i wygrać zawody (choć początki były trudne). Może przesadzam, ale myślę, że odniosłem sukces. Pamiętam, prawie 5 lat temu postanowiłem, że będę robił gry. Nie wiedziałem jeszcze jakie, szukałem programów, zbierałem pomysły, zaczynałem przygodę... Dotarłem tutaj i nie chcę się zatrzymywać (na razie – kiedyś będę musiał z tą zabawą skończyć, to oczywiste). Na ten moment w planach mam ukończenie rozpoczętych projektów. A potem? Nie wiem. To się dopiero okaże...

Preki, zwycięzca w kategorii Pełne Wersje RM2k/2k3

Szczerze mówiąc, jestem zaskoczony swoją wygraną. Ta gra była przeciętna, ale pewnie o głosach publiczności przesądziła tematyka gry jak i humor. Zapewne premiera "Z archiwum Tsukuru" nieco kolidowała z wydanym wcześniej "Czołgiem", miałem przez to obawy, że się nie przyjmie wśród odbiorców. Jednak moja gra jest projektem starszym od gry, którą

współtworzyłem ze Ska'ciem, bowiem w 2009 roku na dobre uaktywniłem się na polskiej scenie RM, i niemal od razu zostałem wciągnięty przez X-Techa i resztę w tę całą "krucjatę" przeciwko różnym stronom. Wszystko rozkręcał świętej pamięci kanał IRC, prowadzony przez Gamera2002.

Czemu zawdzięczam wygraną? Najpewniej popularności tematów okołoscenowych –nigdy wcześniej nikt nie tworzył gier poświęconych naszej społeczności, gdyż było to uważane za przejaw lamerstwa i braku wyobraźni. Ja w swojej grze (i nie tylko ja zresztą) udowodniłem, że tzw. "gry scenowe" potrafią być w miarę dobrze wykonane i jednocześnie dające trochę frajdy, choć raczej moja produkcja przysporzyła co niektórym frustracji z tytułu systemu walki oraz częściowo level designu. W ostatnim już zdaniu chciałbym podziękować wszystkim, którzy grali, wszystkim, którzy głosowali na mój tytuł w Golden Forkach 2013, a ja ze swojej strony życzę sukcesów w bieżącym roku.

Zombik, zwycięzca w kategorii Pełne Wersje RM2k/2k3

Nie spodziewałem się, że aż tyle moich gier weźmie udział w GF'ach, a może jeszcze mniej tego, że moja konkurencja będzie tak mała, więc... nie jestem zaskoczony wygraną. Biorąc pod uwagę iż pięć z siedmiu gier jest moich, to i tak zająłbym co najmniej trzecie miejsce. Pewnym zaskoczeniem jest zwycięstwo gry Eksperyment Sen. Spodziewałem się, że wyżej będzie Written Town, czy Rycerz Śmierci, a tu jednak niespodzianka O_O. Tak czy inaczej dziękuję za głosy. Postaram się w 2014 roku wydać następne ciekawe produkcje <3

Mogę poinformować, że mimo iż ostatnio nie mam zbyt weny, to prace nad drugą częścią Rycerza Śmierci ruszyły i tym razem u boku Igora stanie również pewna wampirzyca O_O. Pracuję też nad pewną grą na temat orków. W wielu grach byliśmy ludźmi, którzy zabijali złych orków – tym razem to my staniemy po stronie gruboskórych i z ich perspektywy to źli ludzie będą chcieli ich zniszczyć ^^

Na pewno zwycięstwo w GFach zmobilizuje nie tylko mnie do tych projektów, ale również do innych, bo mam nadzieję, że w rozpoczynającym się roku 2014 będę miał większą konkurencję!

~IMPREZY TOWARZYSZĄCE~

GOLDEN FORKI

Na przełomie sierpnia i września odbył się pierwszy z dwóch konkursów Golden Forki Specjal, w którym po raz pierwszy w historii GF wybieraliśmy najlepszą recenzję polskiej RM-gry. Łącznie zgłoszono 11 prac od 6 uczestników, a ostatecznie w rywalizacji wzięły udział następujące recenzje:

Michu

Recenzja gry Mit (Horrorman)

CrasheR

Recenzja gry Dragon Ball Z (Kulilin)

Rahim

Recenzja gry Saga Demonów: Inny Wymiar (AkiNebula_e)

Dragon Kamillo

Recenzja gry Quantino (Artekwnc)

Kleo

Recenzja gry Kruk (INRE)

Noruj

Recenzja gry Wrota Arkany 3 (ravenone)

Recenzje oceniane były w dwóch kategoriach: treści i formy – za pierwszą z nich można było otrzymać 2 punkty, a za drugą 1. A oto wyniki konkursu (w nawiasach punkty z podziałem na poszczególne kategorie):

1. Kleo, recenzja gry Kruk (INRE), 13 (8+ 5) pkt
2. Noruj, recenzja gry Wrota Arkany 3 (ravenone), 7 (2+ 5) pkt
3. Dragon Kamillo, recenzja gry Quantino (Artekwnc), 4 (4+ 0) pkt
4. Michu, recenzja gry Mit (Horrorman), 4 (0+ 4) pkt
5. Rahim, recenzja gry Saga Demonów: Inny Wymiar (AkiNebula_e), 2 (0+ 2) pkt
6. CrasheR, recenzja gry Dragon Ball Z (Kulilin), 2 (2+ 0) pkt.

GOLDEN FORKI

W październiku odbył się drugi z konkursów Golden Forki Special, w którym zmierzyły się tytuły, które nie załapały się na laury w żadnej z dotychczasowych imprez, lub w ogóle – z różnych przyczyn – w nich nie uczestniczyły. GFS2 objął łącznie cztery kategorie, w tradycyjnym podziale na RM2k(3)/RMXP i Pełne Wersje/Dema. Ponadto każdy mógł też zgłaszać własne, nieukończone i nie publikowane produkcje bez względu na wersję RM – ostatecznie wystartowały one we własnej, dodatkowo nagradzanej kategorii konkursowej. Przy okazji konkursu można było również wziąć udział w dodatkowej zabawie, polegającej na wytypowaniu w wybranej kolejności trzech lat z zakresu 2006–2011. Po zakończeniu konkursu punkty gier z każdego rocznika zostały zsumowane, a ten, kto dobrze wytypował całe podium (z zachowaniem kolejności!), zyskał możliwość wydania dodatkowego punktu w każdej z kategorii konkursu głównego GF 2013. Jediną osobą, której ta sztuka się udała była Kleo.

Ostateczne zestawienie pozycji konkursowych wyglądało następująco:

PREMIERY GFS2

bez tytułu (wielka mapa) (RM95, Dragon Kamillo)
bez tytułu 2 (walka) (RM95, Dragon Kamillo)
Burzowe Wzgórze (RMXP, GameBoy)
Demonologia (RM2000, Rahim)
Królestwo Grandolf (RMXP, Dragon Kamillo)
Księga I: Historia Kaosa (RMXP, Dragon Kamillo)
Lord Drachanel (RM2003, Rahim)
Mystery Knight (RM2003, Rahim)
Na Ratunek Kurom (RM95, Dragon Kamillo)
Nichter (RMXP, Dragon Kamillo)
Nieczysta Krew (RMXP, Soul)
Pamiętnik Samuraja z wakacji w Hadesie (RM95, Dragon Kamillo)
RPG (RM2003, lorak)
Wind of Eladora v.1 RTP, scenowe (RM2003, Rahim)
Wind of Eladora v.2 FSM, fantasy (RM2003, Rahim)

DOGRYWKA 2006–2011			
PEŁNE WERSJE		DEMA	
RM2000/2003	RMXP	RM2000/2003	RMXP
Dragon Hell (2007, Luke)	Gra Przygodowa (2007, Mertruve)	Ripentiro (2006, Ripen)	Pokémon Saturn (2007, Legendario)
Qmai World 1 (2007, Gaido)	Kwadrat (2009, Sabikku)	Other World (2007, ŻbiX)	The Story of Tavalar (2008, DarkCloud)
Rozpierzdiawa (2007, kalafior)	Dragon Adventure (2010, Sabikku)	Warzelnia 2.0 (2007, Super Vegeta)	Insanity (2010, Greyhawk)
Qmai World 3 (2008, Gaido)	Septerra Core: Dream About The Past (2010, Neko)	Dragon Ball Another Story (2008, mac402)	World Of Arkania (2011, AvK)
Czeluść (2009, Grimm)	The Bright Side of Life (2010, Noruj)	Ziemia: Opętanie (2008, Kitabake)	Star Wars – Way of the Jedi (2011, Noruj)
Shine (2009, Ska'ciu)	Wzór (2010, Colombos)	Mahou no Sekai (2009, Ska'ciu)	
Opowieść Miko (2010, Ska'ciu)	Shattered (2011, Ekhart)	Pokémon Marcos (2010, Marcos)	
Szajba (2010, X- Tech)			
Oddech (2011, Lord Drachanel)			

WYNIKI

Poniżej zestawienie wyników konkursu, przy czym wspomnieć warto, że do wyłonienia zwycięzców w dwóch kategoriach dogrywkowych (pełne wersje RMXP i dema RM2k/2k3) potrzebna była (nomen omen:) dogrywka – która zresztą w przypadku tej drugiej kategorii również nie przyniosła ostatecznego rozstrzygnięcia, stąd na pierwszym stopniu podium mamy tu dwie gry.

DOGRYWKA 2006-2011

Pełne Wersje RM2000/2003

1. Oddech (2011, Lord Drachanel) 9pkt
2. Czułość (2009, Grimm); Opowieść Miko (2010, Ska'ciu); Szajba (2010, X-Tech) 7pkt
5. Qmai World 1 (2007, Gaido); Shine (2009, Ska'ciu) 4pkt
7. Qmai World 3 (2008, Gaido) 3pkt
8. Dragon Hell (2007, Luke) 2pkt
9. Rozpierzdiawa (2007, kalafior) 1pkt

Pełne Wersje RMXP

1. Gra Przygodowa (2007, Mertruve) 9(5)pkt
2. Wzór (2010, Colombos) 9(2)pkt
3. Septerra Core: Dream About The Past (2010, Neko) 7pkt
4. Dragon Adventure (2010, Sabikku) 6pkt
5. Kwadrat (2009, Sabikku) 4pkt
6. Shattered (2011, Ekhart); The Bright Side of Life (2010, Noruj) 1pkt

Dema RM2000/2003

1. Other World (2007, ŻbiX); Ripentiro (2006, Ripen) 8(4)pkt
3. Warzelnia 2.0 (2007, Super Vegeta) 7pkt
4. Pokémon Marcos (2010, Marcos) 6pkt
5. Mahou no Sekai (2009, Ska'ciu) 4pkt
6. Dragon Ball Another Story (2008, mac402); Ziemia: Opełanie (2008, Kitabake) 1pkt

Dema RMXP

1. Insanity (2010, Greyhawk) 9pkt
2. Star Wars – Way of the Jedi(2011, Noruj) 6pkt
3. The Story of Tavalor (2008, DarkCloud) 4pkt
4. World Of Arkania (2011, AvK) 1pkt
5. Pokémon Saturn (2007, Legendario) 0pkt

PREMIERY GFS2

- 1 RPG (RM2003, lorak) 11pkt
- 2 Wind of Eladora v.1 RTP, scenowe (RM2003, Rahim) 7pkt
- 3 Nieczysta Krew (RMXP, Soul) 5pkt
- 4 Wind of Eladora v.2 FSM, fantasy (RM2003, Rahim) 4pkt
- 5 Burzowe Wzgórze (RMXP, GameBoy); Mystery Knight (RM2003, Rahim) 3pkt.

~APPENDIX~

Golden Forki – The Legend will never die...

Grudzień – okres świąt, podsumowań roku w różnych dziedzinach, ciężkiej pracy w szkole, a dla wielu makerowców oczekiwany okres Golden Forków, czyli konkursu podsumowującego rok pracy. A tym razem nawet dwóch, bo tegoroczna edycja GF obejmuje lata 2012 i 2013. Jest to szczególnie okazja, dzięki której twórcy mogą zaprezentować swoje zapowiedzi projektów, demo i oczywiście pełne wersje gier oraz poddać je ocenie graczy. Impreza cieszy się dobrą opinią, ponieważ dzięki niej ludzie mogą w szczególny sposób obdarować innych makerowców wyrazami uznania i szacunku – choć być może dla niektórych to po prostu pretekst i dodatkowa mobilizacja do tworzenia gier.

Czy Golden Forki od początku cieszyły się uznaniem środowiska makerowców? Mimo, iż powstały w dawnych, wspominanych teraz z łezką w oku latach, to z początku nie miały za różowo. Ideę zapoczątkował Drizzd, jeden z użytkowników Oazy, która wtedy, w 2004 roku, była głównym forum sceny RPG Makera. Wpadł on na pomysł organizacji pewnego rodzaju targów, czegoś na podobieństwo znanych E3, gdzie użytkownicy pokazywaliby swoje utwory, projekty, gry, czy zapowiedzi gier będących już w produkcji. Oczywiście wszystko w formie elektronicznej, w postaci prezentacji na forum – informacje, post, screeny, linki. Pomysł – o dziwo – nie został za ciepło przyjęty. Wprawdzie znalazł swoich zwolenników, ale też i mnóstwo przeciwników. Jedni chcieli tego typu imprezy, a inni – jak to zwykle bywa – mieli powód do narzekania. Komentarzy typu: „totalna beznadzieja”, „to nie ma prawa bytu”, „pomysł z góry jest skazany na porażkę” było wiele. Mimo wszystko znalazły się osoby, które chętnie podjęły się organizacji pierwszej imprezy. Samą jej nazwę wymyślił Dragon Emperor, za pomocą krótkiej wiadomości na forum: „Golden Forki... The legend will never die.” Nie da się ukryć, że hasło nawiązujące do bardzo znanej gry okazało się strzałem w dziesiątkę i znalazło spory oddźwięk.

Targi zostały ochrzczone Golden Forkami, jednak ich idea była wówczas nieco inna niż obecnie. Golden Forki służyły wydobyciu talentów niemalże w każdej dziedzinie – oceniano gry, demo, zapowiedzi, sprity (grafika), najlepsze skrypty. Jak widać, pod uwagę brany był każdy ważny element gry. Zakres imprezy obejmował na początku głównie dwie wersje RPG Makera – 2000 i 2003, które są do siebie bardzo podobne, a drobna różnica między nimi ma niewielkie znaczenie. W późniejszych czasach zmagania konkursowe zostały zawężone jedynie do projektów (zapowiedzi, demo i pełne wersje).

Problemem jest ogromna przepaść umiejętności ówczesnych i dzisiejszych makerowców. Impreza zawsze była nastawiona w głównej mierze na twórczość. Edytowanie zasobów, czy tworzenie ich od zera były kiedyś normalną rzeczą (tworzenie zasobów do programu, elementów, które później w grach mogły zostać wykorzystane; nie mowa tutaj o jakiś wolnych pixel artach, miejcie to na uwadze). Skrypty (zagadnienia techniczne, dzisiejsze zdarzeniówki), opierały się o liczne przełączniki oraz zmienne – liczył się oryginalny pomysł, prostota wykonania i przydatność. Ludzie nie bali się podejmować wyzwań, w twórczość wkładali wielki wysiłek i być może nie myśleli o czymś takim jak klęska czy niepowodzenie. Chcieli wydać prostą grę i to było głównym celem, a impreza Golden Forków motywowała do pracy.

Liczba uczestników i prac była porównywalna do obecnych czasów (może teraz jest ich nawet nieco więcej), jednak prace były niepowtarzalne. A dzisiejsze gry, jak się prezentują? Nie jest źle, jednak w produkcjach można coraz częściej zauważyć ten sam zestaw grafik czy skryptów, co po prostu męczy oczy. Ten sam bohater, te same facesety czy ponownie ten sam system walki na mapie, który się zacina, blokuje, klatkuje, bo do projektu został wrzucony jeszcze jeden dodający fajerwerków skrypt. Oczywiście znajdują się też oryginalne prace, godne uwagi, bardzo starannie wykonane, takie jak chociażby Saga Demonów, którą od dłuższego czasu tworzy AkiNebula_e. Wiadomo, czasy się zmieniają, powstają nowe wersje programów, a wraz z nimi rodzą się nowe wyzwania, problemy i oczekiwania. Poprzeczka podnosi się do góry, a makerowcy muszą stanąć na wysokości zadania, pokazując, że ich twórczość z roku na rok staje się coraz lepsza.

Były czasy, że Golden Forki były zaniedbane, nieudane, a nawet zapomniane. Nie ma jednak powodów do rozczulania się nad starymi czasami – jak było tak było. Dla jednych sympatycznie, dla innych tragicznie. Dziś nikt tego nie zmienia, jednak przyszłość stoi otworem. To właśnie teraz pracujemy na kolejną edycję Golden Forków, którą przeżyjemy w przyszłym roku. Impreza zwana Żłotymi Widelcami wpisała się już w tradycję naszej sceny i na pewno znajdą się osoby chętne do jej podtrzymywania. Co przyniesie przyszłość, co będzie brane pod uwagę, jak będzie się dalej rozwijał ten „prymitywny pomysł, nie mający prawa bytu”, tego w zasadzie nikt nie wie. Prawdopodobnie Golden Forki nabiorą nowego znaczenia, nowej formy, i będą miały szansę zapisać się na liście niezapomnianych wspomnień wielu młodych makerowców.

Reptile

GOLDEN FORKI 2013

~ORGANIZATORZY~



Podziękowanie dla osób, które wspomogły imprezę i przyczyniły się do powstania tego dokumentu.

Jazzwhisky: za całą organizację i sprawy związane z imprezą na forum.

Kleo: za opisy gier, screeny.

Ravenone: za oprawę graficzną, screeny.

Reptile: za całą resztę i za to, że jest. :)