

Lord of Rome



Carlos Entertainment 2014 ©

1. Wprowadzenie:

Gra „Lord of Empire” to bardzo prosty, ale jednocześnie nieziemsko epicki symulator życia starożytnego imperium rzymskiego. Wcielamy się w niej w postać imperatora, który niepodzielnie włada rozwijającym się imperium. Jego zadaniem jest dbanie o gospodarkę imperium, życie swoich poddanych, bajerowanie bogatych matron oraz bronienie miast przed atakami barbarzyńskich plemion z północy.

2. Cel i opis gry:

Celem gry jest jak najdłuższe utrzymanie prosperującego imperium. Rzymskie miasta posiadają swoją populację oraz różnego rodzaju surowce. Część z nich jest produkowana, a część zużywana na potrzeby ludności lub do produkcji innych dóbr. Podróżujący pomiędzy miastami handlowcy wymieniają z nimi towary, skupując produkowane, a sprzedając te, na które w danym mieście jest odpowiednie zapotrzebowanie. Pożądane przez miasta towary są przez nie sukcesywnie zużywane, co z kolei generuje napływ złota do imperialnego skarbca, za które imperator może wyszkolić nowe jednostki kupców i rzymskich legionistów.

Co pewien czas beztróskie życie mieszkańców imperium zakłóca najazd hordy bestialskich barbarzyńskich plemion z północy, które atakują rzymskie miasta i kupców. Jeżeli do oblężonej osady nie dotrze w porę pomoc, zostaje ona definitywnie zniszczona. Również kupcy, którzy na swojej drodze napotkają nieokrzesaną germańską hałastę, udają się natychmiast do krainy wiecznych łowów, aby wspólnie z Minerwą i Junoną kontemplować widowiskowe grzmoty Jowisza.

Jedynym ratunkiem dla oblężonych miast imperium, są dzielni rzymscy legioniści, którzy w krwawych bitwach zabijają barbarzyńców, sami przy tym ulegając sile bezstronnej i sprawiedliwej śmierci.

Gra kończy się w momencie, kiedy wszystkie miasta imperium zostaną zniszczone lub imperator postanowi oddać władzę z powrotem w ręce prostej ludności tudzież skorumpowanego do granic możliwości senatu. Najlepsze wyniki zostają zapisane w Wielkich Księgach Boskich Imperatorów (czytaj: plikach binarnych i XML z customowym rozszerzeniem).

3. Rzymskie osady:



Na Terenie imperium znajduje się jedenaście unikalnych, wiernych historycznym realiom miast oraz jedyna w swoim rodzaju stolica, do której prowadzą wszystkie drogi - **Rzym**. Każda osada posiada zamieszkującą ją populację oraz produkuje pewną liczbę surowców, które mogą być skupowane przez odwiedzających ją kupców. Imperator może w dowolnym momencie zatrzymać produkcję produktów, jeżeli taka będzie jego imperatorowa wola. Produkcja zatrzyma się również, kiedy zabraknie wolnego miejsca w magazynie.

Oprócz produkowanych dóbr, każde miasto posiada również listę surowców, których potrzebuje dla zadowolenia swoich mieszkańców. Surowce te miasta okresowo zużywają, oddając tym samym do imperialnego skarbca pewną porcję złota, adekwatną do rynkowej wartości danego materiału. Jest to podstawowy mechanizm wpływu złota do imperialnego skarbca.

W planowanym DLC planuje się przemodelować cały system gospodarczy i oprzeć go na natychmiastowym podatku od sprzedaży surowców oraz okresowym podatku od ilości zamieszkujących dane miasto obywateli.

4. Kupcy:

Koszt jednostki : 100 sztabek złota.



Kupcy to najważniejsza gospodarcza jednostka w imperium, umożliwiająca wymianę surowców pomiędzy osadami. Posiadają listę surowców, którymi handlują oraz listę miast, które w tym celu odwiedzają. Są bardzo posłuszni swojemu władcy, zatrzymując się, a nawet ginąc na jego żądanie. Jednocześnie, jako zwolennicy wolnego rynku nie znoszą wtrącania się w tajniki ich handlu, dlatego też sami wybierają towary, którymi handlują oraz miasta, które odwiedzają.

W planowanym DLC, które dostępne będzie za niewielką opłatą, planuje się ukrócić kupiecką samowolę i dać imperatorowi pełną kontrolę nad gospodarką imperium (cały mechanizm bardzo przypominać będzie wtedy handel morski w grach z serii „Anno”).

5. Rzymscy legioniści:

Koszt jednostki: 1000 sztabek złota.



Legiony rzymskie to podstawowy filar obrony imperium. Szybko i bezwzględnie rozprawiają się z każdym zagrożeniem. Szczególnie skuteczne są w walce z nasilającą się w ostatnich czasach plagą barbarzyńskich plemion, które nękają kupieckie szlaki i osady.

Po utworzeniu, nowy legion rozpoczyna automatyczny patrol imperialnych dróg, aby w momencie dowiedzenia się o ataku na osadę, czym prędzej, niczym Geraltus na swojej Plotcenice pośpieszyć jej na bohaterski ratunek.

6. Barbarzyńskie hordy:



Od czasu, gdy kartagińska ziemia jest bardziej słona niż zupa obrażonej na Cezara Kleopatry, to właśnie barbarzyńcy są najgroźniejszymi wrogami imperium. Regularnie nękają rzymskie osady, zabijając ich mieszkańców, plądrując skarbcze oraz gorsząc niewiasty swymi nieobyczajnymi manierami. Również handlowcy na kupieckich szlakach muszą strzec się tych germańskich diabłów. Jedynym ratunkiem przed spragnionymi zniszczeń hordami są wierne legiony rzymskie, które niestrudzenie polują na wsteczne pomioty wszelkiej maści.

Im dłużej imperator szczyti się swym zaszczytnym tytułem, tym częściej imperium doświadcza barbarzyńskich najazdów.

7. Easter Eggs:

Gra zawiera wiele różnego rodzaju easter eggów jako nawiązań do historii oraz kultury (książki, filmy, seriale i gry), poczynawszy od ścieżki dźwiękowej, głosów postaci, poprzez nazwy różnych jednostek i przedmiotów, na nazwach metod i zdaniach w dokumentacji skończywszy. Niektóre z nich są raczej proste do wychwycenia, inne występują z kolei stosunkowo rzadko i nie znajdziemy ich w każdej sesji gry.

8. DLC:

Jak wszyscy współcześni szanujący się developerzy, dużą część obiecanej funkcjonalności wprowadzimy dopiero w dostępnym za niewielką opłatą DLC oraz horrendalnie drogim dodatku. Dopiero wtedy nasz produkt będzie odpowiednio grywalny, no ale cóż, takie czasy.

Na pytanie o termin wydania DLC i dodatku możemy tylko zacytować pewien klasyk znanego studia: „**Soon!**”.

9. Sterowanie:

Sterowanie elementami gry jest bardzo proste i odwołuje się do klasycznych gier RTS. Możemy wybierać kliknięciem pojedyncze jednostki i osady lub przytrzymując lewy klawisz myszy zaznaczać całe grupy jednostek. Następne wersje Lord of Empire planowane są jako otwarte RTS z prawdziwego zdarzenia, toteż użytkownik otrzyma do dyspozycji prawy klawisz myszy do wydawania komend na mapie a także mityczne skróty klawiszowe.

10. Niedogodności mogące wpłynąć na odbiór gry:

Gra projektowana była na monitorach w rozdzielczości Full HD i dopiero ponieważ zorientowano się, że istnieją również mniejsze rozdzielczości. Prace nad projektem oraz wszelkiego rodzaju grafiki były już zbyt zaawansowane aby przeprowadzić radykalne zmiany, dlatego też, aby czerpać pełną przyjemność z rozgrywki, zaleca się uruchamianie naszego produktu na ekranach w rozdzielczości 1920x1080 i wyższych.

Nasz najnowszy produkt posiada zapierającą dech w piersiach ścieżkę dźwiękową, dlatego podczas grania zalecamy włączyć głośniki.

Życzymy wspaniałych chwil spędzonych z „Lord of Rome”.

***Niech moc będzie z Wami** (a Wasze pieniądze z nami)!*

Carlos Entertainment 2014 ©