

Wstęp










Opis Gry: "Knights and Merchants" to strategiczna gra czasu rzeczywistego (RTS) osadzona w średniowiecznym świecie, stworzona przez studio Joymania Entertainment i wydana w 1998 roku. Gra oferuje graczom możliwość zarządzania i rozwijania swojego średniowiecznego królestwa, skupiając się na ekonomii, produkcji surowców oraz strategicznych bitwach.







Grupa Docelowa: Gra "Knights and Merchants" jest skierowana przede wszystkim do miłośników gier strategicznych RTS, którzy poszukują bardziej zaawansowanych i wyważonych doświadczeń w zarządzaniu królestwem. Gracze, którzy cenią sobie kombinację elementów ekonomicznych i militarnych w grach oraz wyzwania taktyczne, znajdą w tej grze satysfakcjonujące wyzwanie.

Inspiracje i Odniesienia: Gra "Knights and Merchants" wydaje się czerpać inspirację z kilku źródeł. Przede wszystkim, jest to oczywiste nawiązanie do realiów średniowiecznego życia, gdzie ekonomia i obrona królestwa były kluczowymi aspektami. Ponadto, gra mogła czerpać inspirację z innych gier RTS, takich jak "Age of Empires" czy "Stronghold", które również eksplorują te tematy. Odniesienia do historii i architektury średniowiecznej Europy również stanowią część inspiracji wizualnych i klimatycznych gry.













Postacie/jednostki







Ludność cywilna (Szkoła – 🏠)

Nazwa	Grafika	Rola	Miejsce pracy
Pomocnik		Pomocnicy zapewniają przepływ towarów pomiędzy poszczególnymi budynkami. Bardzo ważne jest tworzenie odpowiednich połączeń drogowych, by usprawnić ich pracę.	jednostka wielofunkcyjna 
Budowniczy		Zadaniem budowniczego jest stawianie nowych struktur, wytyczanie dróg, pól czy krzewów winnych.	Każdy plac budowy
Drwal		Drwal ścina drzewa oraz sadzi nowe. Pnie drzew trafiają następnie do Tartaku w celu obróbki.	
Kamieniarz		Kamieniarz pozyskuje kamień.	
Cieśla		Cieśla pozyskuje deski w Tartaku, a także tworzy uzbrojenie w Warsztacie Płatnerskim i Warsztacie Pancerzy.	
Chłop		Chłop sieje i zbiera zboże na polach wokół Gospodarstwa, a także produkuje wino w Winnicy.	
Rybak		Rybak łowi ryby w pobliskim zbiorniku wodnym.	
Młynarz/Piekarz		Młynarz pozyskuje mąkę ze zboża, zaś Piekarz produkuje z tej mąki chleb.	
Rzeźnik/Garbarz		Rzeźnik wyrabia kiełbasy, z kolei Garbarz wyprawia skórę.	
Hodowca		Hodowca opiekuje się świnią i koniem, karmiąc je ziarnem.	
Hutnik		W Dymarce Hutnik pozyskuje stal, natomiast w Mennicy złoto.	

Kowal		Kowal tworzy uzbrojenie w Kuźni Płatnerskiej oraz Kuźni Zbroi.	
Górnik		Górnik wydobywa rudy w Kopalni Złota, Węgla i Żelaza.	
Rekrut		Wyposażeni w Warowni Rekruci stają się żołnierzami. Mogą oni jednak również obsługiwać Wieżę Strażniczą.	

Wojsko klasyczne (Warownia)

Nazwa	Grafika	Charakterystyka	Wyposażenie
Żołdak		Piechota posługująca się bronią sieczną. Nie posiada pancerza, przez co jest bardzo podatna na nieprzyjacielskie ataki. Wysoka skuteczność przeciwko broni kłutej.	
Topornik		Piechota posługująca się bronią sieczną. Posiada lekkie uzbrojenie w postaci skózanego pancerza i drewnianej tarczy. Wysoka skuteczność przeciwko broni kłutej.	
Piechur z mieczem		Piechota posługująca się bronią sieczną. Wyposażona w stalową zbroję i tarczę. Wysoka skuteczność przeciwko broni kłutej.	
Łucznik		Lekko opancerzona jednostka strzelecka. Niezdolna do walki wręcz.	
Kusznik		Ciężko opancerzona jednostka strzelecka. Niezdolna do walki wręcz.	
Piechur z lancą		Lekkozbrojna piechota posługująca się bronią kłutą. Dobrze radzi sobie w konfrontacji z konnicą, jest natomiast wrażliwa na ataki piechoty siecznej.	

Halabardnik		Ciężkozbrojna piechota posługująca się bronią kłutą. Dobrze radzi sobie w konfrontacji z konnicą, jest natomiast wrażliwa na ataki z broni siecznej.	
Lekka jazda		Jednostka konnicy, wyposażona w skórzany pancerz i broń sieczną. Główny jej atut stanowi szybkość przemieszczania się. Jest wrażliwa na ataki z broni kłutej.	
Ciężka jazda		Jednostka konnicy, wyposażona w stalową zbroję i broń sieczną. Główny jej atut stanowi szybkość przemieszczania się. Jest wrażliwa na ataki z broni kłutej.	

Historia

Wstęp

"Knights and Merchants" to strategiczna gra czasu rzeczywistego, osadzona w średniowiecznym świecie pełnym rycerzy, kupców i intryg. Gracz wciela się w rolę władcy, który musi zarządzać swoim królestwem, bronić je przed zagrożeniami i rozwijać, aby stać się potężnym monarchą. Gra rozpoczyna się w momencie objęcia rządów nad królestwem i dążenia do jego rozkwitu.

Fabula

W świecie "Knights and Merchants" gracze wcielają się w rolę młodego władcy, który dziedziczy zrujnowane królestwo po swoim ojcu. Królestwo jest w stanie rozkładu, a ludność cierpi z powodu braku surowców, zasobów i bezpieczeństwa. Głównym celem gracza jest przywrócenie świetności królestwa i stworzenie potężnej siły militarno-ekonomicznej.

W miarę jak fabuła rozwija się, gracz musi stawić czoła różnym wyzwaniom, takim jak ataki bandytów, intrygi dworskie i inwazje sąsiadów. Kluczowymi postaciami w fabule są doradcy, kapłani, dowódcy wojsk i handlarze, którzy pomagają graczowi w osiągnięciu jego celów.

Gracz ma do wyboru różne ścieżki rozwoju królestwa, w tym rozbudowę miasta, rekrutację armii, negocjacje z sąsiadami lub podboje terytorialne. Decyzje podejmowane przez gracza wpływają na rozwój fabuły i losy królestwa.

Zakończenie gry zależy od wyborów gracza i osiągnięcia określonych celów. Gracz może zakończyć grę, stając się potężnym monarchą o ugruntowanej pozycji lub upaść w obliczu wrogich inwazji lub niepowodzeń ekonomicznych.

Świat Gry

Świat gry "Knights and Merchants" to typowy średniowieczny setting, z zamkami, miastami, wioskami, lasami i polami uprawnymi. Królestwa sąsiadują ze sobą, a handel i dyplomacja odgrywają istotną rolę w zachowaniu pokoju i rozwoju. Kultura, technologia i społeczeństwo królestw są mocno zakorzenione w tradycjach średniowiecza, co wpływa na rozgrywkę.

Dialogi i Cutscenki

Dialogi i cutscenki w grze "Knights and Merchants" są kluczowym elementem fabuły. Gracz często musi komunikować się z doradcami, postaciami niezależnymi i innymi władcami. Decyzje podejmowane podczas dialogów mogą wpływać na rozwój fabuły, relacje z innymi królestwami i wybór strategii.

Cutscenki są używane do przedstawienia kluczowych wydarzeń fabularnych, takich jak inwazje wrogów, intrygi dworskie lub ważne decyzje władcy. Ostrzegają gracza o nadchodzących wyzwaniach i dodają głębi narracji.

Rozwijanie Fabuły

Fabuła w grze "Knights and Merchants" rozwija się poprzez kolejne misje i zadania, które gracz musi wykonać. Każda misja może mieć swoje własne cele fabularne, takie jak zdobycie określonych surowców, obrona przed atakiem wroga lub negocjacje handlowe. Rozwój fabuły jest zintegrowany z postępem gry i dostarcza graczowi kontekstu dla jego działań i wyborów.

Gracz ma również możliwość wykonywania zadań pobocznych, które mogą wpłynąć na główną fabułę poprzez zdobywanie sojuszników, zyskiwanie nowych źródeł surowców lub odkrywanie sekretów świata gry.

Cała fabuła gry "Knights and Merchants" skupia się na budowaniu królestwa od ruiny do potęgi i zapewnia graczowi wiele różnorodnych wyzwań i możliwości rozwoju.

Mechanika gry

Cel Gry

Celem gry "Knights and Merchants" jest rozwijanie i zarządzanie własnym średniowiecznym królestwem. Gracz musi osiągnąć kilka kluczowych celów, takich jak:

- **Ekonomia:** Gromadzenie surowców (drewna, kamienia, żelaza, żywności) i zarządzanie nimi w celu utrzymania stabilnej gospodarki królestwa.
- **Budowa Miasta:** Rozwijanie miasta, poprzez budowę i rozbudowę różnych budynków, takich jak tartaki, kuźnie, farmy, i inne, aby zaspokoić potrzeby ludności i produkcję surowców.
- **Obrona Królestwa:** Trenowanie i utrzymanie armii oraz budowa fortyfikacji, aby chronić królestwo przed atakami bandytów i innych wrogów.
- **Dyplomacja:** Negocjacje z sąsiednimi królestwami, zawieranie sojuszy handlowych lub wojskowych, oraz handel z innymi władcami.

Zasady Gry

- **Sterowanie:** Gra jest typową grą czasu rzeczywistego (RTS), więc gracze używają myszki do wydawania poleceń i kontrolowania jednostek. Klawiatura jest wykorzystywana do skrótów klawiszowych i wydawania komend.
- **Rozgrywka:** Rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, a gracze muszą efektywnie zarządzać surowcami, produkcją, rekrutacją jednostek i zarządzaniem miastem. Wybory strategii ekonomicznej i militarnej mają kluczowe znaczenie.
- **Budowa i Rozwój:** Gracz buduje i rozwija swoje miasto, wybierając miejsce na budowę, planując układ ulic, zakładając farmy, tartaki, kopalnie itp. Każdy budynek ma swoje funkcje i wpływa na ekonomię królestwa.
- **Walka:** Bitwy odgrywają istotną rolę w grze. Gracze dowodzą swoją armią w bitwach przeciwko bandytom lub wrogim królestwom. Decyzje taktyczne, takie jak formacje bojowe i ataki specjalne, mają wpływ na wynik walk.
- **Postępy:** Gracz może zdobywać doświadczenie i umiejętności, zarówno w dziedzinie ekonomii, jak i militariów. Może także odkrywać nowe technologie i zdobywać lepsze uzbrojenie dla swoich jednostek.

- **Zarządzanie Surowcami:** Surowce, takie jak drewno, kamień, żelazo, żywność i narzędzia, są niezbędne do rozwoju królestwa. Gracz musi dbać o dostępność i wydajność produkcji surowców.
- **Handel:** Handel z innymi królestwami może dostarczać brakujących surowców i zwiększać wpływy. Negocjacje handlowe i umiejętne zarządzanie kontraktami są kluczowe.

Świat Gry

Świat gry "Knights and Merchants" to średniowieczny kontynent pełen różnorodnych terenów, od lasów po góry, od rzek po równiny. Królestwa są rozmieszczone na mapie, a gracze eksplorują nowe obszary, odkrywają źródła surowców i interagują z różnymi kulturami i społeczeństwami.

System Walki

Bitwy w grze opierają się na taktyce i umiejętnościach jednostek. Gracze muszą wybierać odpowiednie formacje bojowe, takie jak strzelcy w tyle i rycerze na froncie, aby osiągnąć sukces w bitwach. Jednostki posiadają umiejętności specjalne, takie jak ładunki kawaleryjskie lub strzały ogniste, które można wykorzystać w odpowiednich momentach.

System Ekonomiczny

System ekonomiczny gry opiera się na zbieraniu surowców, produkcji dóbr, handlu i zarządzaniu budżetem królestwa. Gracz musi dbać o równowagę między wydatkami a dochodami oraz efektywnie alokować surowce, aby zaspokoić potrzeby ludności i armii.

Interfejs użytkownika

Menu Główne:



Interfejs w grze:

