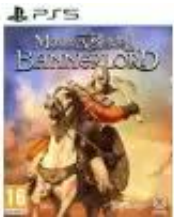


Link do produktu: <https://www.it7.pl/mount-and-blade-bannerlord-p-8195.html>



MOUNT & BLADE BANNERLORD

Cena brutto	60,00 zł
Cena netto	60,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0097
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Mount & Blade II: Bannerlord to **druga pełnoprawna odsłona popularnej serii, łączącej w sobie elementy gier akcji, strategii oraz RPG**. Za stworzenie tytułu odpowiadają autorzy pierwowzoru oraz jego licznych dodatków – tureckie studio TaleWorlds.

Fabula

Fabula gry osadzona została 200 lat przed wydarzeniami ukazanymi w *Mount & Blade: Warband*. Miejszem akcji jest kraina o nazwie Calradia, której władca zmarł, nie pozostawiając po sobie dziedzica. Na ziemiach zapanowało bezkrólewie, a na traktach handlowych pojawiły się liczne grupy bandytów, koczowników i najemników.

Na szczęście w zagrożonym upadkiem kraju pojawia się nasz protagonista. Jego zadaniem jest odnaleźć się w skomplikowanej sytuacji politycznej i zapanować nad krnąbrnymi dworami szlacheckimi, przywracając krainie dawną świetność jako przywódca jednej z wielu dostępnych – lub zupełnie nowej – frakcji.

Mechanika

Ogólne założenia *Mount & Blade II* nie odbiegają znacząco od schematów poprzedniej części, tak więc fabuła gry jest tylko i wyłącznie tłem dla niezwykle rozbudowanego gameplayu. Rozgrywka ponownie została podzielona na dwa zasadnicze aspekty: strategiczny i zręcznościowy (z [elementami RPG](#)). Podczas zabawy przemieszczamy się po rozległej mapie wirtualnej krainy, której powierzchnia wynosi w sumie ok. 230 km kwadratowych. W lokalnych karczmach najmujemy wojów i awanturników – żołnierzy można również samodzielnie wyszkolić od podstaw – a we wsiach nabywamy wikt dla naszego oddziału. Sednem zabawy – poza wykonywaniem zadań związanych z fabułą oraz całej masy zleceń pobocznych – jest branie udziału w walnych bitwach, podczas których stajemy na czele własnej armii, obserwując akcję zza pleców naszego bohatera.

Druga część *Mount & Blade* to jednak również mnóstwo ulepszeń i modyfikacji, które nadały rozgrywce jeszcze bardziej sandboksowego charakteru. Znaczącej poprawy doczekał się m.in. kreator postaci, pozwalający zmodyfikować praktycznie każdy element twarzy i wyglądu bohatera.

W nuanse gameplayu wprowadza nas ulepszony tutorial. Sama rozgrywka stała się znacznie bardziej dynamiczna i wciągająca niż w poprzednicze. Sporo pracy włożono w systemy walki oraz zdobywania twierdz. W bitwach możemy wydawać bardziej precyzyjne rozkazy, a podczas ataków na zamki korzystać z maszyn oblężniczych, by niszczyć przy ich pomocy niektóre elementy murów. Lepsze wrażenia zapewnia także podrasowany system sztucznej inteligencji, sprawiający, że nasi żołnierze potrafią podejmować decyzje sami, dzięki czemu szybko przemieszczają się po polu bitwy, na czas docierając do miejsc, w których są najbardziej potrzebni.

Wśród innych wartych odnotowania ulepszeń należy wymienić większe zróżnicowanie towarzyszy, mogących dołączyć do oddziału protagonisty – każdy z nich ma swoją własną historię i fach, który może okazać się istotny z punktu widzenia całej drużyny. **Świat gry tętni życiem, a napotykanii NPC skrzętnie oddają się swoim codziennym obowiązkom oraz szeregowi innych aktywności.** Na mapie Calradii pojawiły się również dodatkowe ciekawe miejsca poza miastami i twierdzami.

W grze znacznie rozszerzono możliwości zarządzania naszymi włościami (nakładanie podatków, szkolenie wojowników, kierowanie ludźmi do budowy etc.), a także wprowadzono autonomiczny system handlu, uwzględniający popyt oraz podaż, co umożliwia stosowanie dodatkowych taktyk (wojnę gospodarczą, odcięcie obleganej twierdzy od zasobów etc.). Całość

uzupełnia niezwykle rozbudowany system rzemiosła, dzięki któremu możemy wykuć sobie unikalny miecz, decydując o jego wyglądzie oraz parametrach.

Kwestie techniczne

Mount & Blade II odznacza się znacznie ulepszoną w stosunku do poprzedniczek oprawą audiowizualną, bazującą na zupełnie nowym, autorskim [silniku](#). **Poprawę widać zarówno w wyglądzie oraz większej interaktywności poszczególnych lokacji, jak i podczas walk - zwłaszcza tych z udziałem olbrzymich armii** (np. oblężeń zamków). Na przebieg bitew wpływają takie czynniki, jak pora roku i zmieniająca się pogoda. Dodatkowo każdą z potyczek możemy dokładnie przeanalizować, korzystając z efektywnego i efektownego systemu powtórek. Twórcy nie zapomnieli także o moderach, oddając do ich dyspozycji niezwykle funkcjonalny, oparty na warstwach edytor, oferujący ogromne możliwości.