

Link do produktu: <https://www.it7.pl/mount-and-blade-warband-p-6187.html>



MOUNT & BLADE WARBAND

Cena brutto	50,00 zł
Cena netto	50,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0043
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Dostępna na platformie Xbox One gra *Mount & Blade: Warband* jest **samodzielnym dodatkiem do wydanej w roku 2005 produkcji *Mount & Blade*, łączącej cechy sandboksowego RPG-a akcji z elementami strategii**. Tytuł, będący w praktyce rozszerzoną wersją gry macierzystej, został opracowany przez twórców pierwowzoru z tureckiego studia TaleWorlds Entertainment, założonego przez głównego projektanta gry Armagana Yavuz.

Mount & Blade: Warband zadebiutował na rynku w 2010 roku, pierwotnie tylko w wersji pecetowej. W marcu 2014 roku produkcja ukazała się na przeznaczonych do gier tabletach z procesorem Nvidia Tegra 4, zaś ponad sześć lat od pecetowej premiery trafiła również na konsole ósmej generacji. **Konsolowa edycja wyróżnia się spośród swych poprzedniczek nieco podrasowaną oprawą graficzną**. Jednocześnie (podobnie jak w wersji mobilnej) gra pozbawiona została jednego ze swych największych atutów, tzn. obsługi modyfikacji tworzonych przez samych graczy.

Fabula

Podobnie jak pierwowzór, *Mount & Blade: Warband* nie ma klasycznej warstwy fabularnej, stawiając w głównej mierze na otwartość świata oraz pełną swobodę w kształtowaniu losów naszego bohatera. W grze wcielamy się w postać podróżnika, który trafia do utrzymanej w średniowiecznych klimatach krainy Calradia, a **naszym zadaniem jest stopniowe budowanie reputacji poprzez uczestnictwo w kolejnych potyczkach i rozwijanie podległej nam drużyny najemników**. W toku rozgrywki możemy działać na własną rękę, bądź przyłączyć się do jednej z rywalizujących ze sobą frakcji, zajmujących różne rejony Calradii – a z czasem nawet stanąć na jej czele. Oprócz znanych z pierwotnej wersji gry Królestw Swadii, Rhodoków, Vaegirów i Nordów oraz Chanatu Khergickiego, **w *Mount & Blade: Warband* pojawia się także nowa, szósta strona konfliktu – Sułtanat Sarranidzki**, a wraz z nią szereg nowych postaci i zadań do wypełnienia.

Mechanika

Pod względem mechaniki, **produkcja korzysta w znacznej mierze ze sprawdzonych rozwiązań pierwszego *Mount & Blade*, a rozgrywka toczy się niejako na dwóch płaszczyznach**. Pierwszą z nich stanowi mapa strategiczna, na której przemieszczamy się po świecie gry i zarządzamy bohaterem oraz jego ekwipunkiem i drużyną. W trakcie walki, udziału w turnieju lub po wejściu do miasta, gra przelączy się w tryb akcji, gdzie kontrolujemy naszego bohatera w widoku FPP lub TPP, a także wydajemy drużynie rozmaite polecenia. Podobnie jak pierwowzór, gra odznacza się realistycznym modelem walki i umożliwia przetestowanie szerokiej gamy średniowiecznego oręża pokroju mieczy, toporów, łuków, kusz, maczug i innych.

Wydany na platformie Xbox One *Mount & Blade: Warband* **znacząco rozwija jednak wiele aspektów swojej poprzedniczki i wprowadza szereg nowych możliwości, w znakomitej większości stanowiących odpowiedź na sugestie samych graczy**. Jako że w toku rozgrywki nasza postać może zająć na sam szczyt drabiny feudalnej, twórcy poprawili sztuczną inteligencję poszczególnych wasali oraz dowódców w kwestiach strategiczno-politycznych i rozwinęli nasze możliwości dyplomatyczne, dzięki czemu mamy teraz znacznie większą władzę i sprawujemy pełniejszą kontrolę nad swoją domeną. Możemy podporządkowywać sobie innych lordów i czerpać z tego rozmaite korzyści; pojawia się także opcja zawarcia politycznych sojuszków za pośrednictwem małżeństwa. Istotne novum stanowi również możliwość założenia własnej frakcji. Zestaw nowości uzupełnia zaś ulepszony samouczek, wyjaśniający znacznie więcej aspektów rozgrywki, przez co jest przystępniejsza dla początkujących graczy.

Tryby gry

Jedną z głównych atrakcji *Mount & Blade: Warband* jest **wprowadzenie rozbudowanego trybu rozgrywki wieloosobowej dla maksymalnie 64 graczy**. Wśród dostępnych wariantów rozgrywki znalazły się zarówno te klasyczne (np. Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag czy Conquest), jak i kilka oryginalnych. Jednym z nich jest Siege (Oblężenie), w którym jedna drużyna ma za zadanie bronić zamku, a druga szturmować jego mury. W trybach Battle (Bitwa) oraz Fight and Destroy (Walcz i Zniszcz) uczestnicy również dzielą się na broniących i atakujących, jednak w tym wypadku nie ma mowy o klasycznych

respawnach, a po śmierci odradzamy się dopiero z początkiem następnej rundy.

Kwestie techniczne

W porównaniu do wydanego w 2005 roku *Mount & Blade*, jego następca oferuje wyraźnie ulepszoną warstwę wizualną, m.in. poprawione tekstury i nowoczesne efekty wizualne – oświetlenie HDR, odbicia czy efekt rozmycia. Pod względem oprawy całość wciąż stoi jednak na dość przeciętnym poziomie, nawet jeśli mowa o podrasowanej graficznie edycji konsolowej. **Jednym z największych atutów *Warband* jest obsługa modów tworzonych przez graczy, dzięki którym możemy tworzyć własne scenariusze, jednostki oraz broń. Przyjemność ta zarezerwowana jest jednak wyłącznie dla posiadaczy pecetowej wersji gry.**