

Mount & Blade

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mount & Blade

autor: Piotr „Harfagre” Koczyński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent TaleWorlds, Wydawca Paradox Interactive, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Początek	4
Tworzenie postaci	4
Pierwsze kroki	5
Towarzysz	8
Koniec neutralności	9
Zostanie wasalem	10
Postać	11
Atrybuty	11
Umiejętności	12
Biegłości	14
Prędkość postaci	15
Ekwipunek	16
Uzbrojenie	16
Odzienie	20
Konie	21
Książki	23
Zarobki	24
Turnieje i arena	24
Handel	26
Jednostki	28
Ewolucja jednostek	28
Taktyka	35
Zadania	47
Challenge Lord	47
Raid 2 Caravans	48
Capture a Spy	49
Deliver a Message	50
Capture Soldiers	50
Assasinate Merchant	51
Collect Fief Taxes	51
Hunt Down a Murderer	52
Escort Lady	53
Escort Caravan	53
Ransom Girl from Bandits	54
Incriminate Lord	55
Bring Back Runaway Serfs	56
Capture Enemy Hero	57
Collect Debt	58
Meet Spy in Enemy Town	58
Train the Peasants	59
Rebelia	60
Sława	61
Reputacja, morale, honor	61
Relacje	62
Mapa	63

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Wstęp

Niniejszy poradnik pozwoli Ci zgłębić wszystkie tajemnice, które skrywa gra *Mount & Blade*. Rozwieje on też ewentualne wątpliwości, na jakie natrafisz w krainie Calradii. Warto zauważyć, że gra posiada wiele modów, zarówno oficjalnych jak i tych przygotowanych przez fanów. Niniejszy poradnik opisuje ją tylko w jej podstawowej formie.

Piotr „Harfagre” Koczyński

Początek

T w o r z e n i e p o s t a c i

PŁEĆ – jej wybór nie ma wpływu na rozgrywkę, stanowi więc jedynie urozmaicenie.

HISTORIA POSTACI – gra kolejno podsuwa nam szereg możliwych wypadków losowych, z jakimi przyszło się zmagać naszej postaci w przeszłości, a my wedle uznania je wybieramy. Ma to zasadniczy wpływ na początkowe rozłożenie punktów do trzech grup statystyk - **Atrybutów**, **Umiejętności** oraz **Biegłości**. Kreując historię naszego bohatera jako leśnego wólczy, możemy liczyć na dodatkowe punkty zwinności albo biegłości w łucznictwie, natomiast studentowi będzie można pozazdrościć inteligencji itd.

KWESTIA ZAPISU – decydujemy, czy będziemy mogli wychodzić z gry bez automatycznego zapisu. Osobiście polecam opcję mniej honorową, ze względu na to, że w momencie, gdy coś pójdzie nie po naszej myśli, będziemy mogli z gry wyjść nie zapisując jej i wczytać poprzedni stan (podczas rozgrywki nie ma możliwości wczytywania).

IMIĘ – pod nim będziemy znani w świecie Calradii.

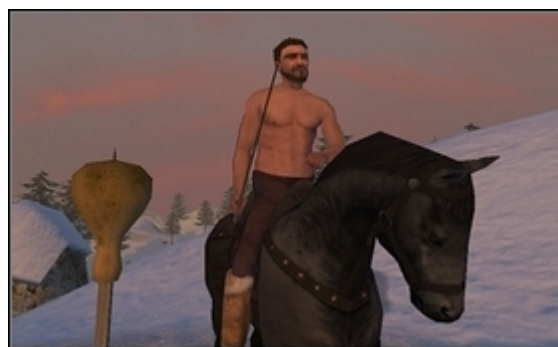
CECHY – doszlifowujemy bohatera rozdając punkty do poszczególnych statystyk. Na szczęście pierwsze rozłożenie nie ma wielkiego wpływu na to, kim nasz wódz stanie się w przyszłości. Trening konkretnego uzbrojenia w walce gra tutaj, pierwsze skrzypce.

WYGLĄD – różnorodność twarzy, jaką możemy uzyskać jest powalająca. Wbrew pozorom, dla wielu jest to rzecz niebywale istotna. Możemy ją zawsze zmienić, klikając na podobiznę bohatera w oknie 'Postać'.



P i e r w s z e k r o k i

Przyjdzie nam je postawić na terenie jednego z pięciu królestw. Nie mamy wpływu, na którym ponieważ jest to całkowicie losowe. Ja zostałem „wyrzucony” na teren Królestwa Vaegirsów. Nie oznacza to jednak, abym był jednym z ich książąt. Wręcz przeciwnie, jestem dosłownie nikim, a kolor imienia i liczby wojsk jawi się na biało, co dosadnie świadczy o tej nieprzynależności do żadnego z mocarstw, których piękne kolorki kłują w oczy od samego początku. Stosunki ze wszystkimi królestwami wynoszą teraz 0. Mamy wolną rękę, co do tego gdzie chcemy się udać. Łądujemy w pobliżu tzw. **Obozu Szkoleniowego**, czyli miejsca gdzie możemy spróbować swoich sił w walce wszystkimi dostępnymi w grze rodzajami broni, przeciwko dzbanom nałożonym na sterzące z ziemi pale. Jest to świetny sposób by wczuć się z grubsza w motorykę walki przed tym jak staniemy oko w oko z prawdziwym chamem, bandytą czy innym leśnym złoczyńcą, bo na razie tylko takim przeciwnikom możemy rzucić wyzwanie. Warto w tym miejscu wspomnieć o mechanice poruszania się po mapie, jako, że gra dzieli się na dwa tryby. Tryb TPP/FPP (głównie walka i poruszanie wewnątrz lokacji) oraz tryb strategiczny (mapka). Ten pierwszy przećwiczyliśmy, natomiast, co do drugiego, należy zaznaczyć, że w momencie, gdy stoimy, czas się nie porusza, a co za tym idzie inne jednostki na mapie. Lecz, gdy ruszymy, automatycznie cały mechanizm włącza się i gra zmienia swój charakter na czas rzeczywisty.



Gdy już opanujemy, o co tu tak mniej więcej chodzi, możemy ruszyć ku przygodzie! Póki, co spokojnie, bez szaleństw, skierujemy się do najbliższej wioski. Ale uwaga! Po okolicy kręcą się wszelkiej maści czarne charaktery i należy się od nich spodziewać większego oporu niż w przypadku treningowych tyczek. Bandyta krótko przedstawia nam wachlarz możliwości, jakie mamy do wyboru, przy tym jakże niefortunnym spotkaniu, a my, jako, że nie chcemy rozstawać się ze swoimi i tak nielicznymi, cennymi grosikami, pewnie rzucamy mu wyzwanie. W tym momencie gra przenosi nas na arenę w postaci wielkiego kawałka terenu, uczciwie oddającego ukształtowanie i zalesienie danego miejsca na głównej mapce gry. Mając konia, w przeciwieństwie do zbrodniarzy, mamy gigantyczną przewagę. Przejeżdżamy obok każdego i próbujemy trafić go możliwie najsoczyściej. Po treningu w **Obozie Szkoleniowym**, nie powinno to sprawiać większych trudności, ale przyjmijmy, że naszym przeciwnikom udało się powalić naszego konia, a my pod naporem maczug, toporów i wszelkiego żelastwa, ulegliśmy potędze leśnych ludzi. Niewola jest konsekwencją porażki. Przeciwnik będzie się mიაł po okolicy przez maksymalnie 15 sekund, a potem na ekranie pojawi się komunikat, że udało nam się zbiec! To przykry scenariusz, który mam nadzieję nie zdarzy Wam się, więc przyjmijmy, że odnieśliśmy zwycięstwo nad zastępami bandytów. Wzbogaceni o pewną ilość złota, marnego ekwipunku i pewność siebie - ruszamy odwiedzić najbliższą wioskę!



Na terenie **Wiosek** będziemy mieli możliwość zwerbowania ochotników - w menu głównym wioski jak i bezpośrednio od **Sołtysa**. Dostaniemy najpewniej jednego czy dwóch wojowników na początek, ponieważ ich ilość jest zależna od relacji, jakie mamy z daną wioską, a na razie wynoszą one 0. Każdy będzie kosztował 10 denarów. Naturalnie wynajmujemy ich! Bierzemy także zadanie od **Starszego**, które będzie polegać na przyniesienia paru toreb z ziarnami zboża, czy czegoś w tym rodzaju. Możemy na nie trafić po pokonaniu kolejnej grupki bandytów, kupić w innej wiosce, lub mieście. Nie powinno być z tym problemu. Każda wioska ma **Sklep**, w którym możemy zaopatrzyć się w jedzenie potrzebne armii (najlepiej urozmaicone, co wpływa pozytywnie na morale). Sklep nie ma na razie pieniędzy, więc nie możemy w nim sprzedać łachmanów zabranych konającym bandytom, ale spokojnie, nie zmarnują się. Jest także opcja **Podejmij wrogie działanie**, ale nie polecam na początek, ponieważ wieśniacy, są solidarni i nie zamierzają dzielić się za darmo swoimi surowcami z pierwszym lepszym przybłędą. Stawią twardy opór i nic na tym nie zyskamy, a poza tym książe, do którego należy dana wioska, może później patrzeć na nas mniej przychylnym okiem za to, że ograbiliśmy jego podwładnych. Póki nie zdecydujemy się stanąć po stronie jednego z królestw, wstrzymajmy się z robieniem sobie wrogów.



Odwiedzmy teraz jakieś miasto i kupmy potrzebną wieśniakom rzecz. Może się jednak okazać, że nas nie stać, w końcu jest tam też tyle innych ciekawych przedmiotów do kupienia, na które się zdecydujemy, wydając ciężko zarobione sztuki złota. Czy to zadanie w ogóle się opłaci pozostawiam wam do rozstrzygnięcia. Co jest jednak pewne, powinniśmy się teraz skupić na werbowaniu jak największej ilości rekrutów i walce przeciwko bandytom. Jednostki będą awansować, nasz poziom podskoczy, obrośniemy w piórka i będzie można się dalej zastanawiać, komu silniejszemu podskoczyć.

