

## Co je nového?

### Lepší herní mapa a divočejší sever

A World of Ice and Fire přišel v červnu s klasicky rozsáhlým seznamem herních změn, tak jak se pro velký release takového módu sluší a patří.

Verze 3.5 (později s hotfixem 3.6) vylepšuje herní mapu, a to upgradem textur ikon, které by nyní měly být daleko výraznější. Mapa dále prošla úpravou spousty pozic ikon, i vlajek. Území nám poněkud zhoustlo díky větší přítomnosti divokých a tužší budou také jejich obří. Mezi další změny patří například přidání města Lordsport, nový strom jednotek pro Qohor, 6 nových hradů a 6 vesnic pro Essos, přidání nových bannerů pro hráče, 13 použitelných šlechtických oblečení a třeba také možnost vlastnění psa.



Mezi opravené chyby patří Weeping Town, který je nyní bezproblémově přístupný od moře, změnami prošla AI na moři, což by mělo omezit případy zaseknutých NPC v některých oblastech, a úpravy AI se týkají také bitevních polí, které by teď měly být méně statické, a poznat by to mělo být hlavně při freelancingu.

### O poznání dynamičtější Sevenheart

Jako na běžícím pásu vydávají aktualizace vývojáři každým měsícem zajímavějšího módu. Ve verzi 0.6 si zastrlíte s hořícími šípy, zabojujete si s novými bojovými styly, či se máte možnost přidat k redesignovaným Rangerům. Dále se můžeme bavit o novém systému dungeonů, nově implementovaným cestovatelům, kteří jdou potkat na herní mapě a mohou vám prodat bylinky a další předměty, přibyla rovněž vylepšená hudba, jež nyní reaguje na změnu regionu, je tu nová animace chůze nebo předělaný systém bodyguardů, jejichž volba je teď plně na vás.



### Měsíc s TLD: Ve jménu kvalitnějších textur

Seriál The Last Days pokračuje i v červnu, kde se práce z velké části upínaly k vylepšování textur. Vidět je to na hezcích štítech orků, zbroje Lorieny, lepších bannerech, lepší zbroje Rivendellu, trpasličích zbraní a vidět je to i na hezcích entech, gondorských a haradských mečích. Vylepšena byla rovněž scéna Osgiliathu, zlepšil se Isengard a nově

implementovány jsou scény Caras Galadhonu a Rivendell Campu.

Vedle těchto zjevně zkrášlovacích úprav přibyla také lépe zpracované oddělení nepřátel a spojenců v UI módu a zbroj nižšího řádu bude dostupnější pro začínající postavy. Opravil se bug, který způsoboval přiřazení vybavení ke špatné rase, vyřešen byl problém s nešťastně umístěnými prvky v moři a opravil se problémový quest od guild mastera.

### Hotfixová rychlovka pro Clash of Kings

Jen krátce se zmíníme o malé hotfixové seanci pro Clash of Kings, jejíž verze nese označení 6.2. Týká se vlastně jen opravy třech questů, konkrétně: The Turney at Ninestars, The King's Attention a The Brotherhood of Winged Knights. To je skutečně vše, ale kdo si nechce zbytečně kazit zážitek, doporučuji verzi stáhnout a mít raději klid v duši.



Mount & Blade Library je na Twitteru!

## Co se chystá?

### XI in Latin kráčí ke svému znovuvydání

XI in Latin byl svého času hodně sledovaný mód, a po jeho prvním vydání byl i pozitivně přijat hráčskou obcí. Naneštěstí se díky svému odkazu k Bannerlordu dočkal smazání, a od té doby se pracuje na novém vydání s trochu jiným přístupem.

V posledním devblogu se autor zmínil o plánovaném vydání na konci července, což je dobrá zpráva pro všechny, které představení dosavadních novinek zaujalo. Pokud se tedy konečně dostaneme k přínosu posledního článku, tak kupříkladu padla zmínka o důsledných pracích na autentičnosti scén hradů, měst a vesnic, jejich lepší interaktivitě a dynamičnosti hudby vázané na vaši lokalitě. NPC se kupříkladu více zapojují do každodenních činností a



nepochodují jen z bodu a do bodu b. Máme zde větší výběr obchodníků, najdeme tu bandity, ale i speciální postavy s připravenými questy (bude celkem 6 hlavních linek). Na herní mapě si můžete zajít na lov, prozkoumat významné lokality nebo vyplout na moře. Přítomen bude systém upravitelných jednotek a upravitelných vesnic a hradů.

### Mercenary Uprising přivítá novou frakci

Podle posledního devblogu autora native like módu Calradia 1050 A.D.: Mercenary Uprising to vypadá na docela vydatnou příští verzi. Asi nejzajímavější informací je nová frakce s názvem Geroians. Jedná se vlastně o žoldáckou frakci disponující saranidským městem Bariyye a jeho okolím. Geroiané budou excelovat vrhačímí zbraněmi a díky

nim budou mít o něco odlišnější strom jednotek.

Dále se máme těšit na přepracované "manor troops", které by z trochou umu měli být upravitelní hráčem. Jednotky byste měli od nové verze také naverbovatelná z cvičišť a k dispozici bude nová naverbovatelná třída jednotek dostupná od vyšších hodnot ukazatele cti. Hráč může také uspořádat ve svém hradě hostinu pro pozvednutí morálky nebo se ve hře objeví obchodníci se speciálním vybavením.

### Bude Gekokujo: DE pokračovat ve vývoji?

Autor Gekokujo: Daimyo Edition se po přestávce z osobních důvodů vrací k moddingu. Opatrně zatím přislíbil další fixy pro mód, ale hned vedle toho oznámil práci na módu s názvem Calradia 1417. Zatím z důvodu doladování nic neprozradil, ale vyvstává tu otázka, jak to vlastně bude s Gekokujo: DE dál.

### Kingdom of Andria je nyní open source

Zdrojový kód multiplayerového roleplay módu Kingdom of Andria je nyní plně k dispozici dalším modderům. Podobné kroky obvykle znamenají nedostatek času (či vůle) původního týmu na módu dále pracovat, ale je dobrou zprávou, že jeho kód může být u vzniku dalších podobně laděných projektů, často s ještě větším rozsahem.

## A Bannerlord?

### Detailnější strategická mapa

V jednom z červnových předloh vyšla najevo velmi zajímavá informace o předělaném editoru scén pro strategickou mapu. Ten původní ještě výrazně vycházel z přístupů Warbandu a nedovořoval vývojářům moc flexibility. Přistoupilo se tedy na jeho přebudování a novější systém nyní kupříkladu dovoluje umisťovat sídla přímo do editoru místo předchozích odkazů ke koordinacím v textovém

souboru. To otevřelo dveře tvořit města skutečně podle jejich předloh a nepoužívat pouze jednolitě modely, tak jak tomu bylo v předchozích hrách. Hráči by tedy měli a to včetně jeho upgradů opevnění a dokonce podle vyráběných produktů (můžete vidět na screenshotu níže). Bude to také ale znamenat další práci navíc, např. co do path-findingu umělé inteligence.

Padlo ještě slovo o lepší kontrole AI vzhledem k terénu, což ovlivní například pohyb banditů.

