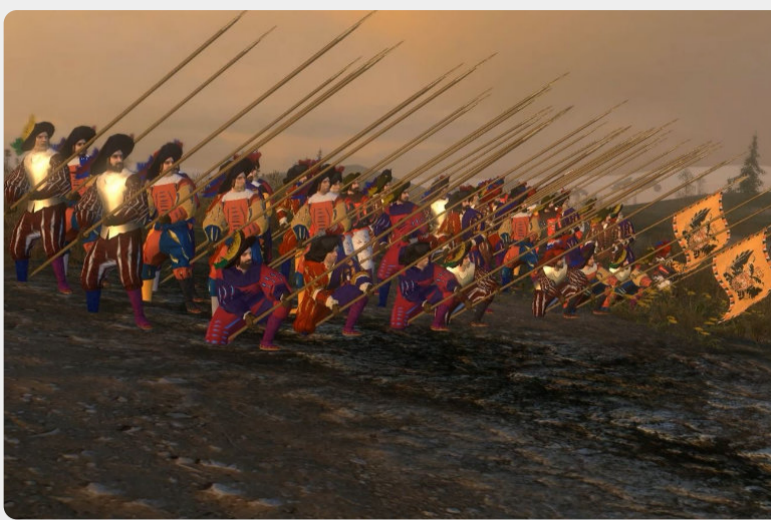


co je nového?

Renesance v novém kabátu

Velká aktualizace 1.2 módu Renaissance dorazila na začátku července a přinesla skutečně poctivé množství změn.

První vlnu změn, kterých si nelze nevšimnout představují nové scény, nové animace, ikony, na mapě spousta nových textur nebo celá řada nového vybavení pro jednotky. Zajímavý je také předělaný systém vztahů s lordy. Ti totiž nebudou váhat změnit vlajky při špatném vztahu s monarchou a chybějícím lénem. No a vzhledem k tomu, že vztah monarchy a vazala bez léna bude ustavičně klesat, máme zaděláno na pravidelnou cirkulaci nespojených pánů.



Mezi další zajímavosti patří nová vlastnost claymore meče, který při stisknutí klávesy x vezmete z opačného konce a hlavicí umlátíte protivníka do bezvědomí. Dovolit si to ale budete moci je s pořádnou ochranou ruky. Zmíním ještě animované koně v centru města, možnost vsadit více peněz v turnajích a vydělat si více jako žoldák.

Nová zbroj a mušketa v Prophecy of Pendor

Prophecy of Pendor s dalším „dílčím“ updatem přichází s mnoha změnami. Máme tu dvě nové helmy pro Veccavians, jednu novou pro Seeress a novou zbroj pro veccavského rytíře (na screenshotu). Vedle arkebuz si rovněž zastřílíte z mušket. Hráč může od této verze nově specifikovat šlechtický titul svých vazalů a ke střelným zbraním také přibyla příslušná dovednost i pro NPC. A pokud si libujete v lovu pokladů, nyní by měla být až 85% šance, že v nich najdete předměty s dalšími pozitivními vlastnostmi.



Měsíc s TLD: Vylepšená AI a nová jednotka

Červenec znamenal pro The Last Days další sérii menších či větších úprav. Logy Githubu nám například prozradily přidání jednotku Morthond Shadow Hunter, nové brnění pro frakci Dale doplněné novými volně dostupnými (OSP) sekerami. Na mapě si všimneme lépe zpracovaných horských částí. AI by si po

červencových patchech měla lépe bránit nově dobytá města a plnit je silnějšími posádkami.

Opraveny byla například zbroj woodmenů, která měl tendenci se přebarvovat do černé. Problémy s obléháním autoři dočasně vyřešili automatickým chargováním všech útočníků, zároveň s tím vylepšili dojem z obléhání East Emnetu a Dol Gunduru a podobným způsobem podlehla vylepšení i blíže nespecifikovaná skupina scén.

co se chystá?

Tito trpaslíci dorazí na konci srpna

Vydání velké aktualizace pro Warsword Conquest se nezadržitelně blíží a autoři nám už proto stihli slíbit, že vydání můžeme dočkat někdy po druhé půli srpna.

Jednou z nejlákavějších změn jsou právě chaos dwarves (na screenshotu), kteří disponují unikátním setem vybavení a zbraní, a byla pro ně upravena také tvorba charakteru. Je už také známo, že do Warswordu přibude notně upravená verze doplňku Diplomacy pro lepší správu království, který bude, z důvodu kompatibility, lehce omezen, ale na druhou stranu také obohacen o některé nové prvky. V blogu se spousta prostoru také věnuje předělanému systému magie. Ten



nejprve lépe pracuje s AI, která je v tuto chvíli schopná vysílat kouzla v průběhu celé magic phase. Dále se změny týkají její regenerace, jež bude ovlivněna zatížeností postavy její zbrojí a množství kouzel, které je hráč schopen vyvolat během magic phase (dříve to bylo jen jedno, nyní jedno z každého druhu).

Přival vybavení pro Dale v TLD Overhaul

Díky spolupráci s moddery příbuzných Total War módů dostal autor The Last Days Overhaul k rukám velmi pěkné množství detailně zpracovaného vybavení a zbraní pro frakci Dale. Více variací této zbroje je možno vidět v originálním příspěvku (po kliknutí na titulek nebo screenshot). Navíc, díky diskusi pod příspěvkem vyšlo rovněž najevo, že v dalším updatu budou hratelní také trpaslíci. Bohužel zatím není zmínka o přibližném datu vydání, takže můžeme jen odhadovat.

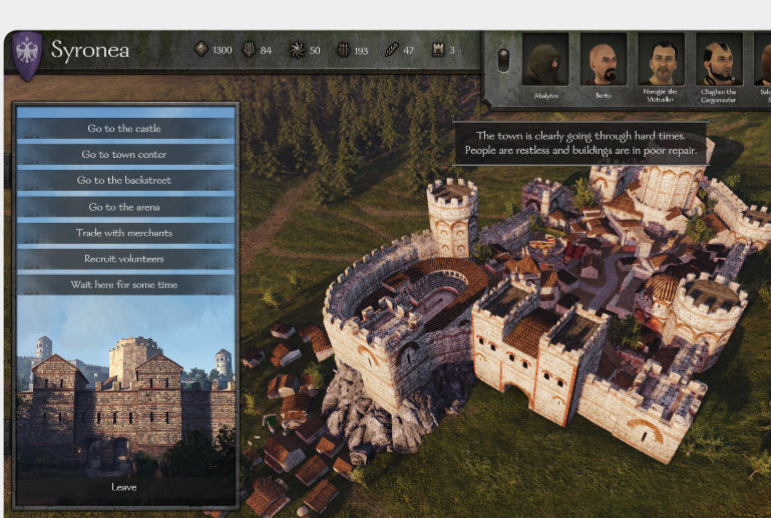


a Bannerlord?

Příjemnější městské menu

Matadoři Mount & Blade jistě dobře znají trochu archaický způsob interakce s městy. Jedna velká obrazovka plná několika mála voleb s tím, že pokud jste chtěli víc, museli jste se jít projít po městě osobně, což byl obvykle slušný zabíječ času. Situaci rozšiřováním nabídek ulehčovaly některé módy, ale je fajn slyšet, že Taleworlds o tomto problému ví a hodlá se s ním v Bannerlordu poprat.

Pro plynulejší přechod mezi mapou a městy už nečekejte celooobrazkové menu, nýbrž focus na město s množstvím voleb. Všechny důležité akce byste měli zvládnou právě z této nabídky, a to jak tradičnější akce schované pod nabídku městských



částí, tak například interakce se speciálními postavami, které jsou vyzobrazeny v pravém horním rohu. Kdo se bude chtít pokochat městem a vydat se do něj po svých má samozřejmě stále šanci, ale hráčům, kteří jejich prostředí už budou znát to ušetří spoustu drahocenného času.

Lepší přehled o bitevní situaci

Dalším z článků, na kterém vývojáři zapracovali, byly bitevní reporty. Speciálně v samotné bitvě se při větší potyčce stávali bitevní logy nečitelné a orientovat jste se mohli tak podle jejich zbarvení. Nyní je k dispozici unifikovaný report, který se dá vyvolat i v bitvě (tabem), ten by vám měl dodat daleko lepší povědomí o vaší situaci. Stejný report se zobrazí i při simulované bitvě, kterou bude možné sledovat v reálném čase, tak i zrychleně a samozřejmě ji i můžete nechat ihned rozhodnout.

