

MANOR LORDS

Patch 0.7.972

Quelle:

<https://store.steampowered.com/news/app/1363080/view/4187863867982742757?l=german>

Übersetzung: STRATEGOS XENOPHON



Vollständiges Changelog 0.7.972

Wichtigste Änderungen

Die Königssteuer (oder jährliche königliche Steuer, Name unbestimmt):

Die Steuer wird jährlich von allen Spielern (Hauptspieler und KI) erhoben und geht an den Lehnsherrn. Sie wird pro Bevölkerung berechnet und dient als Ausgleich für Spieler, die trotz nicht optimierter Wirtschaft große Reichtümer horten.

Gegenwärtig können die Spieler ohne Konsequenzen Schulden machen. In Zukunft wird die Nichtzahlung dazu führen, dass man die Gunst des Königs verliert und sich schließlich der Armee des Königs als Feind gegenüberstellt.

Umschaltung zwischen globalem und lokalem Handel für Handelsposten:

Die Spieler können nun den Handel im Handelsposten für jede Warenart auf "nur lokal" umstellen, so dass sie Waren zwischen ihren eigenen Regionen austauschen können, während sie freie Händler ignorieren. Zwei Handelsposten (einer in jeder Region) sind weiterhin erforderlich, damit diese Funktion funktioniert. Angestellte Händler werden vorrangig zu dem Ort mit den besten Preisen reisen, um den Handel zu beginnen, möglicherweise auch in Regionen, die anderen Lords gehören. Der Faktor der Transportentfernung wurde reduziert, um es für die Spieler vorhersehbarer zu machen, wohin die Händler reisen werden (zum Ort mit dem besten Preis). Regionaler Reichtum ist nach wie vor erforderlich, um Waren zwischen Regionen mit einem Handelsposten auszutauschen, um Regionen als unabhängige Wirtschaftseinheiten zu erhalten und eine realistischere Wirtschaft zu simulieren.

Spielablauf & Balance

Ressourcenmanagement und landwirtschaftliche Anpassungen

Nahrungsmittelverbrauch: Die Spieler wählen nun eine zufällige Ressource aus, anstatt die Lebensmittel in einer bestimmten Reihenfolge zu essen.

Fruchtbarkeit des Getreides: Die Fruchtbarkeit wird nicht mehr entzogen, nachdem das Pflanzenwachstum 100 % erreicht hat, wodurch ein frühes Erntemanagement weniger notwendig ist. Der Ertrag kann immer noch über 100% Wachstum steigen, wenn der maximale Ertrag nicht erreicht wird.

Ertragsobergrenze: Um Verwirrung über eine Überschreitung von 100 % zu vermeiden, wird der Ertrag jetzt nie über 100 % hinaus ansteigen. Selbst wenn die Fruchtbarkeit 0 % erreicht, ist immer noch ein geringer Ertrag möglich.

Effizienz beim Ernten: Bei der Ernte werden die Feldfrüchte direkt dem Inventar des Feldes hinzugefügt, anstatt dem Inventar des Dorfbewohners, um Engpässe aufgrund von Laufzeiten bei der Ernte zu reduzieren, insbesondere bei großen Feldern.

Ochsen-Priorisierung: Ochsen haben beim Pflügen Vorrang vor dem Transport von Ressourcen zum Kornspeicher und zum Lagerhaus, damit die Ochsen nicht jedes Mal vom gepflügten Feld hin und her laufen müssen, wenn neue Ressourcen für den Transport verfügbar sind.

Pflugschuppen: Der Pflugschuppen fügt jetzt 2 Vieharbeiter-Slots hinzu.

Verteilung von Nahrungsmitteln: Nahrungsproduzierende Wohngrundstücke decken sich nicht mehr mit ihren Produkten ein, bevor sie sie auf dem Markt anbieten.

Lagerung von Sägewerkstämmen: Der Lagerplatz für Sägeholzscheite wurde auf 5 erhöht.

Wirtschaftliche und handelspolitische Entwicklungen

Ansprüche des Barons auf die Region: Die Rate, mit der der Baron Regionen für sich beansprucht, wurde gesenkt und den Spieleinstellungen besser angepasst.

Arbeiterlager-Upgrade: Das Upgrade für Arbeiterlager, das für Kolonieregionen gedacht war, wurde entfernt; es wird wieder hinzugefügt, sobald es richtig implementiert ist.

Einrichtung von Handelsrouten: Wenn eine Handelsroute eingerichtet wird, spawnen die Händler nicht mehr alle am nächstgelegenen Handelspunkt, sondern verteilen sich auf verschiedene Handelspunkte.

Bogenschützen-Schaden: Der Schaden von Bogenschützen wurde von 4 auf 13 erhöht.

Entwicklung der Handelslogistik: Der Entwicklungszweig "Handelslogistik" senkt nun die Kosten für neue Handelsrouten um 50%, anstatt sie auf 25 zu begrenzen.

Handelsrouten-Kosten: Die Grundkosten für die Eröffnung einer Handelsroute wurden von 12 auf 20 erhöht (vor dem Warenwert-Multiplikator). Die Kosten für die Eröffnung neuer Handelsrouten wurden auf lineare Skalierung zurückgesetzt.

Marktüberangebot: Wenn der Markt überversorgt ist, können die Spieler immer noch Waren zu einem niedrigeren Preis exportieren. Der Preismultiplikator für überversorgte Waren beträgt nun 0,75x für überversorgt und 0,5x für kritisch überversorgt.

Rate des Marktüberangebots: Die Rate, mit der der Markt überversorgt wird, hängt nicht mehr vom Wert der Waren ab, wodurch gleiche Raten für alle Warenarten gewährleistet werden.

Entwicklung besserer Deals: Der Entwicklungszweig "Better Deals" reduziert den ausländischen Importzoll um 50%, anstatt ihn komplett abzuschaffen.

Globales Marktangebot: Das Angebot auf dem Weltmarkt wurde so angepasst, dass es sich schneller wieder ausgleicht, wobei ein Zyklus von etwa einem Jahr angestrebt wird, wenn nicht gehandelt wird.

Lebensqualität und Infrastruktur

Bierkonsum: Reduzierung des Bierverbrauchs um 75% (ca. 1/3 pro Familie pro Monat).

Gebäudeplatzierung: Die Grenzen für die Steilheit von Gebäuden wurden verschärft, um zu verhindern, dass Handelsposten und Kirchen an steilen Hängen unvorteilhaft aussehen.

Genehmigungsfaktor für Soldaten: Soldaten lösen nicht mehr den Genehmigungsfaktor "unbeerdigte Leichen" aus, wenn sich Leichen in ihrer Nähe befinden.

Anhängestation: Die Anhängavorrichtung ist wieder frei, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass Spieler ohne einen Ochsen, eine Anhängavorrichtung oder die Möglichkeit, einen Ochsen zu bestellen, stecken bleiben.

Schafzucht: Die Schafzucht wurde auf maximal 1 neues Lamm alle 10 Tage begrenzt.

Wasserholen: Dorfbewohner dürfen jetzt nur noch Wasser von dem Brunnen holen, der ihrem Haus am nächsten liegt, außer im Falle eines Feuers.

Maximaler Ertrag pro Pflanze: Der maximale Ertrag pro Pflanze wurde von 2 auf 4 erhöht (in Jagdgebieten wird er weiterhin um die Hälfte reduziert).

Pflanzenenertragsrate: Die Ertragsrate der Pflanzen wurde um die Hälfte reduziert, um eine frühe Ernte nur im Notfall zu fördern.

Limit für Miliztrupps: Das Limit für Miliztrupps beträgt jetzt 6, unabhängig davon, ob der Spieler ein Gefolge oder Söldner hat. Dies wird in Zukunft mit einem Rangsystem verbunden sein.

Fruchtbarkeitsregeneration: Die Regenerationsrate der Fruchtbarkeit auf brachliegenden Feldern und durch Düngung wurde verdoppelt.

Pflanzenwachstumsrate: Das Pflanzenwachstum wurde an die Fruchtfolge angepasst (um bei der Ernte so oft wie möglich automatisch 100% zu erreichen).

Baum-Wachstumsrate: Die Baumwachstumsrate wurde um etwa 30% verlangsamt, um die Auswirkungen der Waldbewirtschaftung zu verbessern.

Handelsposten-Arbeiter: Die Tragfähigkeit von Handelspostenarbeitern zu Fuß wurde von 1 auf 5 erhöht.

Berechnung der königlichen Steuer: Die königliche Steuer wird nun wie folgt berechnet: Keine Steuer für die ersten 5 Jahre, 1 Schatz pro Bürger nach 5 Jahren, 2 Schätze pro Bürger nach 10 Jahren, 3 Schätze pro Bürger nach 15 Jahren.

Getreide- und Vorratslager-Arbeiter-Slots: Angepasste Kornspeicher- und Lagerhaus-Arbeiter-Slots: Vereinheitlicht auf 3 Familien für Stufe 1 und 6 Familien für Stufe 2.

Kleinere Korrekturen

Anpassungen bei Handel und Markt

Achtsamkeits-System: Anwendung des "Achtsamkeitssystems" auf freie Händler, um Klumpen und Staus zu reduzieren.

Standort des Handels: Der Standort für den Handel wurde weiter von der Karte entfernt, um Platz für alle Handelswagen zu schaffen, auch wenn der Handelsposten am Rand der Karte liegt.

Händlertransaktionen: Händler können nun Transaktionen durchführen, ohne den Schuppen zu betreten, wenn der Handelsposten verstopft ist, solange sie sich innerhalb der allgemeinen Gebäudegrenzen befinden.

Marktplatz-Logistik: Die Effizienz und Optimierung der Marktplatzlogistik wurde verbessert.

Marktangebot zurücksetzen: Zurücksetzen des Marktangebots beim Laden alter Spielstände (von Builds 0.7.954-0.7.956) aufgrund von nicht übereinstimmenden globalen Marktangebotswerten.

Marktstand-Arbeiter: Die Anzahl der Arbeiter, die einen einzelnen Marktstand versorgen, wurde auf 2 begrenzt, um Marktverstopfungen durch die erhöhte Frequenz der Marktversorgung zu reduzieren. Die Anzahl der Marktstände wird nun wieder auf die Anzahl der Familien geteilt durch 5 reduziert, mit einem Minimum von 1, um die Funktionalität in Städten mit weniger als 5 Familien zu gewährleisten.

Optimierung des Marktangebots: Die Marktversorgungsfunktionen wurden weiter optimiert, um die Leistung der Städte im späten Spiel zu verbessern.

Vorschaubild für Handelsposten: Das fehlende Miniaturbild des Handelspostengebäudes wurde hinzugefügt.

Handelsposten-Preisspanne: Handelsposten zeigen jetzt eine Preisspanne für Importe an, die angibt, ob sie von anderen Regionen oder Außenhandelsquellen kaufen können.

Optimierung und Leistung

Standard-AA: Die Standard-AA unter DX11 wurde auf TAA geändert.

Spatialization Update: Es wurde ein Spatialization Update Call für Rekruten hinzugefügt, die nach Hause teleportiert werden, wenn sie sich versammeln, um eine korrekte Kollisionsberechnung zu gewährleisten.

Optimierung des Verfolgungsmodus: Der Wert "ist nah an der Kamera" im Verfolgungsmodus wurde aktualisiert, um die Optimierung von Animationen oder Soundeffekten für Charaktere in Kameranähe zu verhindern.

Verhalten bei der Brandbekämpfung: Das Verhalten von Dorfbewohnern bei der Brandbekämpfung ignoriert nun die Verstopfungsgefahr an engen Wegpunkten.

Pfadfindungs-Updates: Kleinere Aktualisierungen der Wegfindung von Einheiten in der Stadt.

Zerstörbares System: Das alte UE4-Zerstörungssystem wurde durch ein neues UE5-freundliches, chaosbasiertes Trümmersystem ersetzt, das derzeit für gehackte Brennholzscheite verwendet wird.

AA/Upscaler-Auswahl: Die standardmäßige AA/Upscaler-Auswahl beim ersten Start wurde für bestimmte GPUs optimiert (z. B. wird bei RTX standardmäßig DLSS verwendet).

Pfadfindungs-Thread: Ein weiterer Pfadfindungs-Thread wurde hinzugefügt, um mehrere Endspielstädte zu verwalten.

Optimierung der Erntevorhersage: Optimierte Erntevorhersage und Fruchtbarkeitsänderungen zur Reduzierung von Stottern.

Log-Anzeige: Die Log-Anzeige wird jetzt nur noch die letzten 100 Einträge speichern, um die Benutzeroberfläche zu optimieren.

Optimierung der Leerlaufaufgaben: Die Funktion zum Auffinden von Freunden, die inaktive Aufgaben wie Unterhaltungen erledigen, wurde optimiert.

Animationen beim Öffnen von Türen: Die Animationen zum Öffnen von Türen wurden optimiert.

Benutzeroberfläche und Barrierefreiheit

Trauerzeit UI: Das Wohn-Panel hat jetzt ein UI-Element "Verbleibende Trauerzeit", das die Anzahl der Trauertage anzeigt, bis das Bürgergrundstück weitere Familienmitglieder aufnehmen kann.

Trauersymbol: Dem Gebäude-Floater wurde ein Trauersymbol hinzugefügt.

Speichereinschränkungen: Die Möglichkeit des Schnellspeicherns während des Game Over/Sieg-Cinemas wurde deaktiviert. Manuelles Speichern nach einem Sieg wurde deaktiviert und ein Tooltip hinzugefügt, der erklärt, warum das Speichern deaktiviert ist. Schnellspeichern und automatisches Speichern bei Spielabbruch deaktiviert.

Multiplikator für den Steuersatz des Königs: Der Multiplikator für den Steuersatz des Königs wurde zu den Spieleinstellungen hinzugefügt.

Siegeskamera: Wenn das Spiel nach einem Sieg fortgesetzt wird, kehrt die Kamera in die Hauptregion des Spielers zurück, anstatt über dem Kartenrand zu schweben.

Währungssymbol: Das Währungssymbol in der Söldnerkompanie wurde vereinheitlicht, um zu verdeutlichen, dass die Bezahlung mit der Schatzkammer und nicht mit dem regionalen Reichtum erfolgt.

Unterkunft für Obdachlose: Es wurde ein Unterkunftsaufruf für Obdachlose nach einem Brand hinzugefügt, der sicherstellt, dass sie schnell wieder auf verfügbare Grundstücke verteilt werden.

Familienliste UI: Die Schaltflächen "Arbeitsplatz/Neuzuweisung" wurden in der Familienliste vertikal ausgerichtet, da die meisten Familien mehr als ein Mitglied haben.

Schriftart-Fix: Die Verwendung alter Schriftarten in den Widgets für die Familieneinträge wurde korrigiert.

Fruchtbarkeits-Overlay: Die Farben des Fruchtbarkeits-Overlays und die Symbole für Farbenblinde stimmen jetzt besser mit den Prozentsätzen überein, die im Gebäude-Panel des Feldes angezeigt werden.

Gebäude-Bedienfeld UI: Die Schaltflächen in der Kopfzeile der Gebäudeleiste wurden überarbeitet, um die Lesbarkeit zu verbessern und die Schaltflächen von den Kippschaltern zu unterscheiden.

Marktbuden: Die Option "Marktstände zulassen" wurde für alle Arbeitsstätten und Handwerksbetriebe standardmäßig auf EIN gesetzt, um neuen Spielern die Einrichtung von Marktständen zu erleichtern.

Popup-Warteschlange: Um zu vermeiden, dass Popups wie "königliche Steuererhöhung" den Besuchsmodus unterbrechen, werden sie jetzt in eine Warteschlange gestellt und ausgelöst, nachdem der Spieler aus dem Besuchsmodus zurückkehrt, nach etwa 1-2 Sekunden.

Transaktions-Popup: Beim Handel zwischen Regionen wird das Transaktions-Popup jetzt über beiden Handelsgebäuden angezeigt, je nachdem, welches näher an der Kamera ist.

Regionsgrenzen: Die Regionsgrenzen werden nun unter dem Cursor angezeigt, auch wenn die Kamera niedrig ist, um zu verdeutlichen, wo das Gebiet endet.

Gebietsberechnung für UI: Die Berechnung der "aktuellen Region" für die Benutzeroberfläche wurde angepasst, um das Bauen an der Grenze zwischen zwei Regionen, die dem Spieler gehören, komfortabler zu machen.

Absturzbehebungen

Es wurde ein Absturz behoben, der auftrat, wenn man eine Sequenz von Viehimport, Export und Import durchführte, weil die "Heimat" während des Exports nicht richtig gelöscht wurde und das gleiche Tier erneut importiert wurde.

Ein seltener Absturz wurde behoben, der auftrat, wenn ein Handkarren nicht spawnen konnte, wahrscheinlich weil der Handelsposten so gebaut wurde, dass ein Teil davon den Kartenrand überquerte.

Absturz beim Start behoben, wenn OpenXr SDK installiert ist.

Ein Absturz beim Löschen eines Gebäudes wurde behoben, wenn Hindernisse bei der Wegfindung überprüft wurden (z.B. kurz nach dem Laden eines Spiels).

Es wurde behoben, dass der Spieler eine Familie einer anderen Region zuordnen konnte, was zum Absturz des Spiels führen konnte.

Fehlerbehebungen

Spielmechanik

Der Siegesstatus wurde nach dem Start eines neuen Spiels nicht zurückgesetzt, was dazu führte, dass kein Game Over-Bildschirm erschien, wenn der Spieler mehrere Spiele verlor/gewann, ohne das Spiel auszuschalten.

Es wurde behoben, dass die Feldfrüchte im Winter absterben, anstatt den Ertrag zu erhöhen, indem sie Nährstoffe aus dem Schnee aufnehmen, wie es für Winterfrüchte vorgesehen ist.

Es wurde behoben, dass Ochsen manchmal ein Feld "geisterhaft pflügen", wenn sie auf ihren Führer warten.

Pflug und Ochse waren bei 12-facher Spielgeschwindigkeit manchmal falsch ausgerichtet.

Es wurde behoben, dass die Landarbeiter in manchen Situationen die Ochsen beim Pflügen der Felder nicht berücksichtigten, was zu vielen unnötigen Kollisionen auf dem Feld führte.

Es wurde behoben, dass bei der Fruchtfolge die Felder nicht gepflügt wurden.

Es wurde behoben, dass aufgelöste Söldnergruppen nach dem Speichern/Laden des Spiels sofort wieder verfügbar sind.

Es wurde behoben, dass die Exporttransaktionen der Handelsposten den regionalen Reichtum nicht korrekt zwischen den Regionen übertragen, wenn sie demselben Fürsten gehören.

Es wurde behoben, dass pausierende Tavernen die Unterhaltungsanforderung erfüllten.

Der Versuch eines nicht endenden Feuers wurde behoben, wenn ein Feuer ausgelöst wurde, nachdem das Gebäude bereits in Flammen stand.

Es wurde behoben, dass das Vieh nach der Bestellung manchmal nicht untergebracht wurde, obwohl ein Stall oder eine Weide vorhanden war, weil es zweimal in die Region gebracht wurde (einmal beim Kauf und einmal, wenn der Viehhändler es zum Gebäude bringt).

Es wurde behoben, dass Viehhändler, die zwischen Regionen auf der Karte gehandelt haben, manchmal zweimal bezahlt haben, weil die Funktion zum Wechseln des Besitzes sowohl beim Abholen des Viehs als auch beim Abgeben aufgerufen wurde.

Es wurde behoben, dass das Spiel nach einem Sieg oder einer Niederlage unendlich lange auf dem Bildschirm mit der Spielzusammenfassung hängen blieb.

Es wurde behoben, dass manchmal "keine" Leute die Stadt nach einem Raubzug bevölkern, die nur herumstehen und ewig warten und möglicherweise das Spiel beim Neuladen zum Absturz bringen.

Es wurde behoben, dass angestellte Händler zu Handelspunkten gehen, obwohl die Handelsroute für die gehandelte Ware noch nicht geöffnet ist.

Es wurde behoben, dass die Landarbeiter zu früh zu den Transportaufgaben gehen, obwohl es noch viel zu ernten gibt.

Es wurde behoben, dass der voraussichtliche Ertrag im Feldbau-Panel nicht korrekt angezeigt wurde.

Es wurde behoben, dass die Rotation von Personen nach dem Absteigen nicht zurückgesetzt wurde.

Es wurde behoben, dass landwirtschaftliche Ochsen die Grenzen des Arbeitsbereichs nicht einhielten.

Es wurde behoben, dass Banditenlager beim Laden wieder auftauchen, weil "lastBanditCampSpawnedDay" nicht richtig gespeichert wurde.

Es wurde behoben, dass Dorfbewohner keine Marktstände aufstellten, um ihre heimischen Produkte wie Gemüse zu verkaufen, wenn sie nicht zugewiesen waren.

Es wurde behoben, dass Kornspeicherarbeiter Bier aus der Taverne gestohlen haben.

Der Viehexport wurde durch das Verhalten der Schafherde unterbrochen.

Der Job des Viehhhhändlers löste keine Importaufgabe aus, wenn er Vieh aus einer anderen Region kaufte.

Visuelle und Interface-Fixes

Das verschwommene Desktop-Symbol wurde behoben.

Die Kopfzeile des Speichern/Laden-Menüs wurde nach dem Wechsel der Sprache nicht mehr übersetzt.

Es wurde behoben, dass die Frontbeleuchtung im Retinue-Editor nicht sichtbar war, wenn die Annäherung an das gedämpfte Licht auf niedrig oder ausgeschaltet war.

Es wurde behoben, dass während des Cinematic-Modus ein schwebender Feedback-Text gespawnt wurde.

Das Auslösen der automatischen Speicherung während des Cinematic-Modus wurde behoben.

Es wurde behoben, dass der vergoldete Aventail-Hoonskull-Helm im Retinue-Editor unscharf erscheint.

Es wurde behoben, dass die Waldmaske nicht gezeichnet wurde.

Die falsche Animation zum Tragen des Garnkorbs wurde behoben.

Die falsche Animation zum Tragen des Apfelkorbs wurde behoben.

Wirtschafts- und Ressourcenmanagement

Es wurde behoben, dass "Lager voll" manchmal für falsche Gebäude ausgelöst wurde (z.B. Sägegrube mit 1/1 Holz).

Es wurde behoben, dass Ochsen zu viele Stämme zur Sägegrube brachten und die Lagergrenze überschritten.

Es wurde behoben, dass freie Händler manchmal feststeckten, wenn ein Handelsposten so nahe am Rand gebaut wurde, dass ein Teil davon außerhalb der Grenzen einer Region lag.

Die Rotation von Pferdewagen wurde an Hängen etwas zu unregelmäßig.

Es wurde ein Fehler behoben, bei dem eine Einheit sich nicht mehr bewegen konnte, weil sie für immer im "Warten auf das Ende der Wegfindung" feststeckte, wenn eine andere Einheit mit einer niedrigeren SquadID komplett zerstört wurde.

Es wurde ein Fehler behoben, durch den Händler nicht aus Regionen auf der Karte importierten, obwohl der Preis besser war als beim Kauf an Handelspunkten.

Es wurde behoben, dass Landarbeiter und Ochsen Bretter von Feldern stehlen, die "eingezäunt" werden.

Das "Obdachlosen"-Problembanner verschwindet nicht mehr, nachdem das Obdachlosenlager zu einem Arbeiterlager aufgewertet wurde.

Es wurde behoben, dass Tiere nach dem Tod nicht aus dem Stall-/Weidebereich entfernt wurden.

Es wurde behoben, dass Tierkadaver nicht mit der Zeit verschwinden.

Es wurde ein Fehler behoben, der dazu führte, dass Familien, die in ein Haus einzogen, nicht korrekt registriert wurden und nicht in der Benutzeroberfläche angezeigt wurden, was dazu führte, dass eine "geheime" Familie in einem der Grundstücke lebte. Der Grund dafür ist noch unbekannt und wird untersucht.

Die Übertragung von Reichtum beim Tauschhandel wurde korrigiert.

Es wurde behoben, dass Tauschhändler immer 1 Gegenstand zurückgeben, unabhängig vom Tauschwert und der Tragfähigkeit.

Es wurde behoben, dass Tauschhändler zu viel Zeug in ihre Herkunftsregion packen, wenn der Tauschwert mehr als 1x beträgt.

Es wurde behoben, dass Exporte von Handelsposten nicht mit Transaktionen fortgesetzt wurden, sobald der Händler das Ziel erreichte.

Es wurde behoben, dass mehrere Märkte manchmal mehrere Instanzen desselben Warentyps auf eine Parzelle verteilen, z.B. "frisst" eine einzelne Parzelle 2 Leder, so dass die Häuser in den Außenbezirken immer unterversorgt sind.

Es wurde ein Fehler behoben, der dazu führte, dass Bauern den Gegenstand ID_0 ernteten, was in der Benutzeroberfläche unsichtbar war und dazu führte, dass Vorratslager nicht geleert werden konnten, da sie nie als vollständig leer angesehen wurden.

Es wurde behoben, dass Bauern in der Schleife "Abholen und Abstellen von Handkarren" stecken blieben, wenn mehrere Farmen verwendet wurden.

Unnötige Neuberechnungen der Erntedaten in den Wintermonaten wurden behoben.

Es wurde ein Fehler beim Handel zwischen Regionen behoben, bei dem beim Verkauf von Gegenständen die falsche Region für die Transaktion bezahlt wurde.

Es wurde behoben, dass freie Händler beim Verkauf ihrer Waren an Handelsposten nicht den ausländischen Importzoll anwandten, wenn eine andere Region die gehandelte Ware zu einem niedrigeren Preis exportierte.

Es wurde behoben, dass Handelskarren manchmal mit leerem Inventar reisten.

Es wurde behoben, dass Händler auch ohne eine etablierte Handelsroute "große Geschäfte" machten.

Es wurde behoben, dass Arbeiter die Filtereinstellungen für das Lager ignorieren.

Es wurde behoben, dass das "aktuelle Jahr" immer im Januar hochgezählt wurde, unabhängig davon, in welchem Monat das Spiel gestartet wurde, was auch dazu führte, dass die Steuer inkonsistent berechnet wurde [nur für neue Spielstände behoben].

Es wurde behoben, dass die Prozentsätze des Marktangebots nicht korrekt angezeigt wurden, weil unbewohnte Häuser noch berücksichtigt wurden.

Es wurde ein Fehler behoben, bei dem Arbeiter keine Marktstände aufbauten, wenn weniger als 5 Familien in der Siedlung waren.

Das Verschwinden/Flackern der Truppensymbole beim Auflösen bestimmter Trupps wurde behoben.

Es wurde behoben, dass der Exportpreis angezeigt wird, obwohl der Handel gesperrt ist, weil keine Handelsroute eingerichtet wurde und kein überregionaler Handel verfügbar ist.

Es wurde behoben, dass das Angebot auf dem Auslandsmarkt erhöht statt verringert wurde, wenn der Handel außerhalb der Karte von Handelspostenarbeitern durchgeführt wurde.

Es wurde behoben, dass das Auflösen/Entfernen von Trupps manchmal die falschen Trupps betraf, wenn mehrere Trupps beim Drücken von "Auflösen" oder "Entfernen" ausgewählt wurden.

Die Warnung "Nicht genug Geld für den Import" wurde behoben, obwohl genug vorhanden war.

Es wurde behoben, dass Bienenstöcke nach ihrer Zerstörung unsichtbare Gegenstände in den Vorratsdepots hinterließen.

Kosmetische Updates und Korrekturen

Neue Hinzufügungen und visuelle Upgrades

Eine neue Schutzpatron-Bannergrafik wurde hinzugefügt: St. Maurice.

Visualisierung einer getragenen Leiche hinzugefügt.

Neue, verbesserte Helmvariante des Gefolges: Spitzes Baskettchen.

Neue, verbesserte Variante des Gefolgschaftskörpers: Plattenmantel.

Neue aufgewertete Helmvariante für Gefolgsleute: Hounskull-Bascinet mit vergoldetem Überzug.

Neue Helmvariante der Miliz: Gebänderte Basküle mit Kettenhemd.

Überarbeitetes LV2 Kornspeicher-Modell mit richtig animierten Türen.

Neue 6 "kurze" Angriffsanimationen hinzugefügt, um die Wiederholung von Animationen während des Kampfes zu reduzieren.

Neue "Zoll vorwärts"-Animationen für die Fortbewegung im Kampf hinzugefügt, die den seltsamen "Wackel"-Effekt, wenn Gruppen sich gegenseitig schubsen, stark reduzieren sollten.

Damenbesuch-Modus: Wenn man das grüne Damenporträt wählt, sollte der Charakter im Besuchsmodus nun weiblich sein.

Animations- und Modellanpassungen

Kampfanimation bereinigt.

Trümmerhaufen wurden an die Bodenneigung angepasst.

Die Animation zum Werfen der Fackel endet nun nicht mehr abrupt.

Die Genauigkeit der Position von Tieren in den Ställen wurde erhöht.

Die Gebetsanimation wurde korrigiert.

Die Standard-Leerlaufstellung der Zweihandwaffe wurde angepasst, um ihr eine natürlichere Haltung zu verleihen.

Die Präzision beim Einrasten von Terraforming-Meshes (wie Minen oder Sägegruben) auf dem Boden wurde verbessert.

Die Blattbüschel wurden verkleinert und das Parallaxen-Mapping deaktiviert, da es Verzerrungen verursachte und ohnehin nicht gut sichtbar war.

Die UV-Wackelbewegung der Feldverschmutzung wurde angepasst, um die riesigen Gemüsegärten, die Spieler anlegen, weniger wellig zu machen.

Korrekturen und Anpassungen

Es wurde behoben, dass die Rüstung bei der Körpveränderung durch das Bein des aufgewerteten Puffärmels des Gefolgsmannes geclippt wurde.

Es wurde behoben, dass einige Panzerungsvarianten mit Helmen von T3-Miliz-Einheiten kollidierten (Miliz-Panzer werden bald ihre eigenen einzigartigen Varianten erhalten).

Die falsche Türausrichtung für die LV2-Hüttenvariante B (mit einem beplankten Giebel) wurde behoben.

Es wurde behoben, dass die TAB-Gebäude-Floater-Wohndaten in 0.7.969 nicht angezeigt wurden.

Ein möglicher Fehler wurde behoben, der auftrat, wenn eine Familie, die einer Schmiede zugewiesen war, nicht zugewiesen war, während ein Familienmitglied sich versammelte, und die Funktion, die ihre Schmiedeschürzen ausrüstete, versehentlich ihre Körperrüstung oder/und ihren Helm ausrüstete.

Es wurde behoben, dass die Benutzeroberfläche der Spielerarmee nach Änderungen der Truppenaufstellung nicht aktualisiert wurde, weil nicht vom Spieler befehligte Einheiten entfernt wurden.

Es wurde behoben, dass die Rekrutenverteilung manchmal neue Milizrekruten einer ungültigen Einheit zuordnete.

Vielen Dank für all euer Feedback und eure Berichte während der Beta-Patches.

Ich hoffe, dass euch das Update gefällt! Bitte teilt eure Gedanken und euer Feedback zu Manor Lords in einer Steam-Bewertung mit, wenn ihr einen Moment Zeit habt. Das hilft uns sehr!

Vielen Dank fürs Spielen!

Greg Styczeń,

Hauptentwickler, Slavic Magic