

MANOR LORDS

Patch 0.7.975

Quelle:

<https://store.steampowered.com/news/app/1363080/view/4166472403276803943?l=german>

Übersetzung: STRATEGOS XENOPHON



Hallo zusammen,

Hier ist ein Changelog mit den neuesten Korrekturen. Der neue Patch ist auf dem Hauptzweig verfügbar, wenn ihr also an der pre_release teilgenommen habt, denkt daran, betas auf "none" zu setzen.

Version 0.7.972->0.7.975

Gameplay & Balance:

-Lebensmittel- und Brennholzkarren importieren nun so lange, bis sie ihre Lagergrenzen erreichen

-Der Import von Viehbestellungen wurde etwas beschleunigt, indem die Reisedistanz des Viehhändlers verringert wurde.

-**[Experimentell]** 4 weitere Handkarren zum lv2-Lagerhaus hinzugefügt [Nebenbemerkung: Überlegungen zu Handkarren-Ressourcen oder Handkarren-Upgrades, die in Zukunft Holzteile kosten - Meinungen willkommen]

Kleinere Änderungen:

-Verbesserte Ladezeiten

Begrenzung der gleichzeitigen Geräusche von Hacken und Säen (sie verstopften den Audio-Puffer, wenn zu viele Leute an der gleichen Stelle arbeiteten)

-Fehlender Lokalisierungsschlüssel und Icon für Gegenstand_143 (Honigwabe)

-Schornsteinrauch wird nicht mehr sehr weit von der Kamera entfernt erzeugt, wo er kaum sichtbar war

-**[Experimentelle Optimierung]** Zufällige Wegführung von Tieren wurde reduziert, wenn sie sehr weit von der Kamera entfernt sind, wo sie nicht beobachtet werden können

-**[Experimentelle Optimierung]** Die Pfadfindungspriorität von Farming-Aufgaben wurde angehoben

- Beim Auflösen sollte nun die Blutschicht von der Kleidung verschwinden

-Weitere Farming-Optimierungen

Crashfixes:

-Behebung eines seltsamen Absturzes, der dadurch verursacht wurde, dass ein Charakter irgendwie den Import eines nicht handelbaren Gegenstandes auslöste (Holz)

-Beseitigung eines Absturzes im Zusammenhang mit einem ungültigen Tauschgebäude

Fehlerbehebungen:

- Behebung von Arbeitern, die in der Transportaufgabe stecken blieben (z.B. in der Mälzerei), weil die Zielrotation der Aufgabe die Bodenneigung nicht berücksichtigte
- Fix: Das Vieh blieb bei der folgenden Aufgabe stecken, wenn der Viehhändler während der Reise nicht zugewiesen wurde
- Beseitigung des Problems, dass der Pausenknopf auf den Feldern nicht sichtbar war
- Fix: Charaktere wurden manchmal mit einer seltsamen Drehung geladen
- behebt, dass freie Händler die Wegsuche blockieren und viele Dorfbewohner und/oder Händler einfrieren, weil sie in der Warteschlange für die Wegsuche stehen
- behebt, dass Charaktere manchmal durch Wände zu ihrem Nicht-Garnisonsort geistern
- Lebensmittelwagen wurde als "verlassen" angezeigt.
- Fehler behoben, dass Leute keine Nahrung vom Essenswagen konsumieren
- Fix: Der "Pause"-Schalter funktionierte nicht auf dem Brennholz- und dem Essenskarren
- Färber bauen keine Essensstände mehr auf (weil sie Lebensmittel an ihrem Arbeitsplatz gelagert haben)
- Fehler behoben, dass die Arbeiter des Handelspostens die Regel für den Exporthandel nicht einhalten, wenn die Waren bereits zum Handelsposten transportiert wurden, der Spieler aber seine Meinung ändert
- Beseitigung des Problems, dass die Innenbox während des Baus eines Stadthauses sichtbar ist (Variante G)
- Fixierung der Animation für die Skalierung der Gebäudekartenränder
- Weitere Korrekturen für fehlerhafte Charakterrotationen
- Fix: Der Viehimport funktionierte nicht, wenn der Zielüberschuß noch nie gesetzt wurde und der Spieler Aufträge verwendet
- Viehimport ignoriert nun auch die Handelsregeln anderer Regionen
- Benutzerdefinierte Viehbestellungen werden nicht mehr aus Regionen auf der Karte importiert
- Viehhändler versuchten, Pferde zu importieren, auf denen Handelsroutenhändler ritten
- Fehler bei der Aktualisierung von Weide-/Stallflächen beim Exportieren von Tieren behoben
- Fehlerbehebung: Ressourcen, die in übertägigen und tiefen Minen abgebaut wurden, wurden nicht als Produkte registriert, was dazu führte, dass Lagerhausarbeiter sie manchmal ignorierten
- Fehlerbehebung: Rekruten blieben in einer Schleife stecken, in der sie ihre Rüstung zwischen verschiedenen Grundstücken bewegten

Kosmetika:

- Anpassungen der Feldmaterialien, um Kachelartefakte zu reduzieren

Der nächste Schritt

Im ersten Monat nach der Veröffentlichung habe ich versucht, keine riskanten Änderungen vorzunehmen. Mein Ziel war es, den Hauptzweig zu stabilisieren (und die häufigsten, lästigen Probleme zu beseitigen). Ich werde weiterhin das Feedback lesen, um zu sehen, ob dieser Build stabil genug ist, um uns noch ein bisschen länger zu erhalten. Das wäre ein guter Zeitpunkt, um in die "Entwicklerhöhle" zu gehen und ein paar weitere lustige Experimente und Änderungen vorzunehmen, um das Spiel voranzutreiben und endlich ein paar neue Features hinzuzufügen.

Wenn dir das Spiel und seine Patches gefallen haben, solltest du eine Steam-Bewertung hinterlassen. Euer Feedback hilft anderen, Manor Lords zu entdecken, und je mehr, desto besser!

Vielen Dank fürs Spielen!

Greg Styczeń

Hauptentwickler