MANOR LORDS

PATCH NOTES 0.7960 ins deutsche übersetzt von STRATEGOS XENOPHON

QUELLE STEAM :
https://store.steampowered.com/news/app/1363080/view/4201372769976733265?l=german

Hallo zusammen,

Ihr könnt jetzt auf einen neuen experimentellen Zweig von Manor Lords (0.7.960) zugreifen.

Um mögliche Probleme zu vermeiden, empfiehlt es sich, ein Backup eurer Spielstände zu machen, bevor ihr zu einer Beta-Version wechselt.

So finden Sie Ihre Spielstände auf Steam für Manor Lords.

Drücke Win + E

Füge %USERPROFILE%\AppData\Local\ManorLords\Saved\SaveGames in die Suchleiste ein.

Wenn Sie es ausprobieren möchten, folgen Sie bitte diesen Schritten:

Öffne Steam

Rechtsklick auf Manor Lords in deiner Bibliothek

Wähle Eigenschaften

Gehe zur Registerkarte BETAS

Gib das Passwort ein: veryNiceBasket

Wähle "pre_release" aus der Dropdown-Liste "Beta-Teilnahme".

Warte, bis das Spiel die Dateien aktualisiert hat (wenn nichts passiert, starte den Steam-Client neu)

Starten Sie das Spiel

Die neuen Strings sind noch nicht lokalisiert und die Stabilität wurde noch nicht gründlich getestet. Einige Änderungen am Balancing sind noch experimentell.

Mein erstes Ziel war es, die am häufigsten gemeldeten Probleme zu beheben:

- Die Rate von Hildebolts Forderungen

- Die berühmten "Keine"-Leute, die in großer Zahl spawnen und sich weigern, irgendeine Arbeit zu erledigen

- Die verstopften Handelsposten

- Das Spiel bleibt nach einem Sieg / Game Over in der Zusammenfassung hängen

- Sehr schwacher Bogenschützenschaden

- Ineffiziente Sägegruben, die auch "Generisches Lager voll"-Problembanner auslösten

- Probleme mit Optimierungen in großen Städten (hier ist noch einiges zu tun)

- Ineffiziente Marktplatzversorgung

- Probleme mit der Landwirtschaft, wie z.B. das Auslöschen von Ernten im Winter und ineffiziente Ernten

- Zu harte Über-/Unterversorgungssysteme

- Menschen und/oder Vieh bleiben obdachlos, obwohl es in der Siedlung Wohnraum gibt

- Übermäßig hoher Ale-Verbrauch

Um den Handel zwischen den Regionen zu erleichtern, habe ich außerdem dafür gesorgt, dass die Spieler Handelsposten benutzen können, um zwischen ihren eigenen Regionen zu handeln, ohne Tausch-/Packstationen zu benutzen.

Jeder Warentyp hat nun einen Schalter, der den Handel mit Freien Händlern / Handelsposten deaktiviert, falls der Spieler nur mit einer anderen Region handeln möchte. Der angezeigte Importpreis passt sich dynamisch an und zeigt den niedrigsten gefundenen Preis an (und NA oder nicht verfügbar, wenn nirgendwo eine Ware dieses Typs zu finden ist).

Die handelsbezogenen Entwicklungszweige wurden drastisch abgeschwächt, da die Spieler der Meinung waren, dass sie das Spiel zu einfach machten.

Wann immer eine Person stirbt, gibt es eine 30-tägige Trauerzeit, die das Wachstum blockiert. Man kann dies nun in der Gebäudeleiste des B

Ein neuer Einheitenpatron wurde hinzugefügt - St. Maurice

Vollständige Patch-Notizen unten:

Version 0.7.955->0.7.960

Wichtigste Änderungen:

-Die Königssteuer ist nun aktiviert (oder jährliche königliche Steuer, ich kann mich nicht für den Namen entscheiden)

a) Diese Steuer wird jährlich von allen Spielern (Hauptspieler und KI) erhoben und geht an den Lehnsherren. Sie wird pro Bevölkerung gezählt und soll somit ein Ausgleich für Spieler sein, die trotz nicht optimierter Wirtschaft große Reichtümer horten.

b) [WIP] Im Moment kann der Spieler ohne Konsequenzen Schulden machen, aber in der Zukunft wird der Spieler die Gunst des Königs verlieren und schließlich wird die Armee des Königs als Feind für Spieler auftauchen, die sich weigern zu zahlen

-Umschaltung zwischen globalem und lokalem Handel für Handelsposten

a) Der Spieler kann nun im Handelsposten für jede Warenart den Handel auf "nur lokal" umstellen, wenn er den Handelsposten für den Warenaustausch zwischen seinen eigenen Regionen nutzen und die freien Händler ignorieren möchte.

b) Im Moment werden noch 2 Handelsposten (beide Regionen) benötigt, damit es funktioniert.

c) Angestellte Händler werden vorrangig zu dem Ort mit den besten Preisen reisen, um den Handel zu beginnen, und ja, das kann auch Regionen umfassen, die anderen Lords gehören. Dies kann in der Zukunft interessante Konsequenzen haben. Im Moment habe ich die Transportdistanz aus der Berechnung herausgenommen, um es für den Spieler vorhersehbarer zu machen, wohin die Händler gehen werden (zum Ort mit dem besten Preis).

d) Regionaler Reichtum ist immer noch erforderlich, um Waren zwischen Regionen mit einem Handelsposten auszutauschen, da ich die Regionen als unabhängige Wirtschaftseinheiten beibehalten möchte, was meiner Meinung nach eine realistischere Simulation der Wirtschaft darstellt.

Gameplay & Balance:

-[Experimentell] Beim Verzehr von Nahrungsmitteln wählen die Spieler nun eine zufällige Ressource aus, anstatt die Nahrungsmittel in einer bestimmten Reihenfolge zu essen

-[Experimentell] Die Fruchtbarkeit wird nicht mehr entzogen, wenn das Pflanzenwachstum 100 % erreicht hat, so dass es nicht mehr die bevorzugte Strategie ist, immer eine frühe Ernte einzubringen. Der Ertrag kann immer noch über 100% Wachstum steigen, wenn der maximale Ertrag nicht erreicht wird.

-Experimentell] Bei der Ernte werden die Feldfrüchte direkt in das Feldinventar und nicht in das Inventar des Dorfbewohners aufgenommen. Dies wurde gemacht, um sicherzustellen, dass die Laufzeiten bei der Ernte nicht den größten Engpass beim Ackerbau darstellen, besonders bei großen Feldern. [Nebenbei bemerkt: Die Verlegung der Erntesaison in den August ist auch in einem zukünftigen Patch möglich, falls erforderlich.]

-[Experimentell] Ochsen haben beim Pflügen Vorrang vor dem Rücktransport von Ressourcen zum Kornspeicher und Lagerhaus, damit der Ochse nicht jedes Mal vom gepflügten Feld hin- und herlaufen muss, wenn eine neue Ladung Ressourcen zum Transport bereitsteht

Pflugschuppen fügt nun 2 Vieharbeiter-Slots hinzu

-Die Rate, mit der der Baron Regionen beansprucht, wurde erhöht und den Spieleinstellungen besser angepasst

-Die Aufwertung des Arbeiterlagers wurde entfernt - sie war für Kolonieregionen gedacht und wird wieder eingebaut, sobald diese richtig implementiert sind

-Nahrungsmittel produzierende Wohngrundstücke decken sich nicht mehr mit ihren Produkten ein, bevor sie sie auf dem Marktplatz anbieten

-Erhöhung des Speicherplatzes für Sägeblöcke auf 5

-[Experimentell] Wenn eine Handelsroute eingerichtet wird, spawnen die Händler nicht mehr alle am nächstgelegenen Handelspunkt. Stattdessen verteilt das Spiel die Händler zwischen verschiedenen Handelspunkten, um den Bau von Handelsposten am Rande der Region weniger optimal zu machen.

-Erhöhung des Fernkampfangriffs des Kriegsbogens von 4 auf 12

-[Experimentell] Der Entwicklungszweig "Handelslogistik" senkt nun die Kosten für neue Handelsrouten um 50%, anstatt sie auf 25% zu begrenzen

-[Experimentell] Die Kosten für die Eröffnung neuer Handelsrouten skalieren jetzt exponentiell mit jeder eröffneten Handelsroute

-Experimentell] Die Grundkosten für die Eröffnung einer Handelsroute wurden von 12 auf 20 erhöht (also vor dem Multiplikator für den Warenwert)

-[Experimentell] Wenn der Markt überversorgt ist, kann der Spieler immer noch Waren exportieren, allerdings zu einem viel niedrigeren Preis

-[Experimentell] Der Preismultiplikator für überversorgte Waren ist jetzt 0,75x für überversorgt und 0,5x für kritisch überversorgt

-[Experimentell] Wie schnell der Markt überversorgt ist, hängt nicht mehr vom Wert der Waren ab, da es bestraft wird, wenn man hochwertige Handelsrouten hat. Jetzt sind die Überversorgungsraten für alle Warentypen gleich.

-Experimentell] Der Zweig "Bessere Handelsentwicklung" senkt den ausländischen Importzoll um 50%, anstatt ihn ganz abzuschaffen.

Experimentell] Der Ale-Verbrauch wurde um 75% reduziert (ca. 1/3 pro Familie pro Monat)

-[Experimentell] Die Steilheitsgrenzen für die Gebäudeplatzierung wurden verschärft, da die Handelsposten und Kirchen an sehr steilen Hängen oft sehr unschön aussehen.

-Soldaten lösen nicht mehr den Genehmigungsfaktor "unbegrabene Leichen" aus, wenn sich Leichen in ihrer Nähe befinden

-[Experimentell] Die Anhängestation ist wieder kostenlos, um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, dass Spieler ohne Ochsen, ohne Anhängestation und ohne die Möglichkeit, einen Ochsen zu bestellen, festsitzen

Kleinere Änderungen:

-Anwendung des "Achtsamkeits"-Systems, das ursprünglich für die Ochsen entwickelt wurde, auf die freien Kaufleute. Dieses System wird verwendet, um Klumpen und Staus zu reduzieren.

-Der Standort für den Handel wurde weiter von der Karte entfernt, um sicherzustellen, dass auch dann noch Platz für alle Handelswagen ist, wenn die Spieler den Handelsposten direkt am Rand der Karte platzieren.

-Wenn ein Handelsposten verstopft ist, können die Händler Transaktionen durchführen, ohne den Schuppen zu betreten, solange sie sich innerhalb der allgemeinen Gebäudegrenzen befinden

-[Experimentell] Die Standard-AA unter DX11 wurde auf TAA geändert

-Ein Aufruf zur Aktualisierung der Räumlichkeit wurde hinzugefügt, wenn Rekruten heimlich nach Hause teleportiert werden, um sicherzustellen, dass Kollisionen nach der Teleportation korrekt berechnet werden

-Hinzufügen eines Checks für untätige Dorfbewohner, um zu vermeiden, dass sie auf dem Friedhof herumhängen und zufällige Gespräche führen, da dies seltsam aussah

-Aktualisierung des Werts "Ist nah an der Kamera" bei der Einstellung des Verfolgungsmodus, um sicherzustellen, dass das Spiel keine Animationen oder Soundeffekte optimiert, wenn es denkt, dass der Charakter noch weit von der Kamera entfernt ist

-Deaktivierung des Feuerschadens für Leute, die Wassereimer haben und aktiv Feuer löschen + Verringerung des Feuerschadens

-Wenn alle Ressourcenvisualisierungsslots "gefüllt" sind, werden die Dorfbewohner zu einem zufälligen Slot transportiert, anstatt zu dem zuerst gefundenen. Dies sorgt für weniger Staus z.B. auf dem Friedhof, wenn bereits alle Gräber "voll" sind.

-Feuerkämpfende Dorfbewohner ignorieren nun das Verhalten gegen Verstopfungen (sie warten, bis sie an engen Wegpunkten an der Reihe sind)

UI-Element "Verbleibende Trauerzeit" im Wohnbereich hinzugefügt, das anzeigt, wie viele Trauertage noch verbleiben, bis das Bürgergrundstück wieder neue Familienmitglieder aufnehmen kann

Trauersymbol zum Gebäude-Floater hinzugefügt

-Sicherstellen, dass die Trauerzeit korrekt zu den Speicherdaten hinzugefügt wird

-Wenn man das Spiel nach einem Sieg fortsetzt, sollte die Kamera wieder in die Hauptregion des Spielers zurückkehren, anstatt über den Kartenrand zu schweben

-[Experimentell] Deaktiviert die Möglichkeit des Schnellspeicherns während des Game-Over/Sieg-Cinemas

-Deaktiviert die Möglichkeit, das Spiel manuell zu speichern, nachdem man besiegt wurde und hat einen Tooltip hinzugefügt, der erklärt, warum das Speichern deaktiviert ist

-Deaktiviert die Schnellspeicherung und die automatische Speicherung, wenn das Spiel verloren wurde.

-Wenn ein Ochse einen Stamm sammelt, bringt er ihn vorrangig sofort zur Sägegrube, bevor er ihn zum Holzfällerlager bringt, es sei denn, die Baureserve verbietet dies

-Verbesserte Effizienz und Optimierung der Marktplatzlogistik

-Die Rückzugsdistanzen der KI wurden angepasst, um zu verhindern, dass ihre Bogenschützen in die Angriff-Rückzugsschleife geraten.

-Miniaturansicht des fehlenden Handelspostengebäudes hinzugefügt

-Kleinere Aktualisierungen der Wegfindung für Einheiten in der Stadt

Das alte UE4-Zerstörungssystem wurde gegen ein neues, UE5-freundliches, chaosbasiertes Trümmersystem ausgetauscht. Im Moment wird es nur für gehackte Brennholzscheite verwendet.

Weitere Optimierungen, um die richtige Standard-AA/Upscaler beim ersten Start korrekt für bestimmte GPUs auszuwählen (z.B. RTX, die korrekt auf DLSS eingestellt ist)

-Hinzufügen eines Multiplikators für den Steuersatz von Königen zu den Spieleinstellungen

-Aufgrund von Unstimmigkeiten bei den globalen Marktvorräten werden die Marktvorräte alter Spielstände (von Builds 0.7.954-0.7.956) beim Laden zurückgesetzt

-[Experimentell] Aufgrund von Änderungen in der Art und Weise, wie Nahrung konsumiert wird, kann es vorkommen, dass das Popup "Nahrung verbraucht" nicht mehr erscheint, wenn ein Gebäude ausgewählt wird, während eine Nahrung aus dem Inventar konsumiert wird

-[Experimentell] Die Schafe stehen nun etwas enger zusammen, um mehr wie eine Herde auszusehen.

-Die Steilheitsbeschränkungen gelten nicht mehr beim Platzieren von Versammlungspunkten.

-Spieler können nun ihre Miliz auf Feldern und Weiden versammeln.

-Handelsposten zeigen nun eine Preisspanne für Importe an, falls sie diese sowohl aus anderen Regionen als auch von ausländischen Handelsquellen kaufen können

-Vergrößerung des Kollisionsradius von Schafen und Lämmern

-die Anzahl der Arbeiter, die einen Marktstand gleichzeitig beliefern können, wurde auf 2 begrenzt, um zu verhindern, dass die Märkte durch die neue, erhöhte Marktversorgungsfrequenz völlig verstopft werden

-Weitere Optimierung der Marktversorgungsfunktionen, damit die Städte im späten Spiel reibungsloser laufen

-Optimierung der Funktion, die nach einem Freund sucht, mit dem man Leerlaufaufgaben erledigen kann (z.B. Unterhaltungen)

-Optimierung der Türöffnungsanimationen

-Erhöhung der Genauigkeit bei der Überprüfung, ob ein Charakter in einem brennenden Gebäude ist und Schaden nehmen sollte

-Vereinheitlichung des Währungssymbols in der Söldnerkompanie, um deutlicher zu machen, dass man mit der Staatskasse und nicht mit regionalem Reichtum bezahlt

-Ein Anruf zur Unterbringung nach dem Ausbruch eines Feuers, der die Leute obdachlos macht, wurde hinzugefügt, damit sie sofort auf anderen verfügbaren Grundstücken untergebracht werden können.

-Da fast alle Familien mehr als 1 Familienmitglied haben, habe ich die Schaltflächen "Arbeitsplatz/Neuzuordnung" in der Familienliste vertikal statt horizontal ausgerichtet

-Behebung der alten Schriftarten, die in den Widgets für die Familieneinträge verwendet werden

Crashfixes:

-Behebung eines Absturzes bei einer Sequenz von Tierimport, Export und Import, da "home" während des Exports nicht richtig gelöscht wurde und das gleiche Tier erneut importiert wurde

-Behebt einen seltenen Absturz, wenn ein Handkarren nicht spawnen kann, wahrscheinlich wenn der Handelsposten so gebaut wurde, dass ein Teil davon den Kartenrand überquert

-Fix Absturz beim Start, wenn OpenXr sdk installiert ist

Fehlerbehebungen:

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

-Fehler behoben, der dazu führte, dass Erntetransporte den Arbeitsbereich der Farm nicht berücksichtigten

-Pflanzen starben im Winter ab, anstatt den Ertrag zu erhöhen, indem sie Nährstoffe aus dem Schnee aufnahmen, wie es für Winterkulturen vorgesehen war

-Feststehende Ochsen pflügen manchmal als Geister" ein Feld, wenn sie auf ihren Führer warten

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

-Fehler bei Landarbeitern, die nicht berücksichtigen, dass Ochsen die Felder pflügen, was zu vielen unnötigen Kollisionen auf dem Feld führte

-Fehlerbehebung bei der Fruchtfolge, wenn die Felder nicht gepflügt werden

-Fehler behoben, dass eine aufgelöste Söldnergruppe nach dem Speichern/Laden sofort wieder verfügbar ist

-Fehler behoben, dass die Exporttransaktionen der Handelsposten regionalen Reichtum nicht korrekt zwischen den Regionen verschieben, wenn sie demselben Herrscher gehören

-Fix: Tavernen, die pausieren, erfüllen die Unterhaltungsanforderung

-Behebung des Problems der nicht endenden Brände, wenn ein Feuer ausgelöst wurde, nachdem das Gebäude bereits brannte

-Problem behoben, dass Banner nicht gelöscht wurden, nachdem eine Entität ausgelöscht wurde (z.B. ein Tier läuft weg und hinterlässt ein "nicht genug Weideplatz"-Banner)

-Fehler behoben, dass "Aufgabe aktualisieren" manchmal ausgelöst wurde, bevor ein Charakter seine Region zugewiesen bekam

-Vieh wurde nach der Bestellung manchmal nicht untergebracht, obwohl Stall- oder Weideplatz vorhanden war, weil es zweimal in die Region gebracht wurde (einmal beim Kauf und einmal, wenn der Viehhändler es zum Gebäude bringt)

-behebt, dass Viehhändler, die zwischen Regionen auf der Karte handeln, manchmal doppelt zahlen, weil die Funktion zum Wechseln des Besitzes sowohl beim Abholen des Viehs als auch beim Abgeben aufgerufen wurde

-Behebung des Problems, dass das Spiel nach einem Sieg oder einer Niederlage unendlich lange auf dem Bildschirm mit der Spielzusammenfassung hängen blieb

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

-Beseitigung des verschwommenen Desktop-Symbols

-Fehler behoben, dass die Kopfzeile des Speicher-/Lademenüs nach dem Wechsel der Sprache nicht übersetzt wurde

-behoben: Tote Tiere lösten die Trauerzeit auf Grundstücken aus und stoppten das Wachstum

-Fix: Trauerzeit stoppt die Unterbringung von Obdachlosen

-behoben: Migration/Wachstum von Familienmitgliedern ignoriert manchmal die 30-tägige Trauerzeit

-Beseitigung des Problems, dass das Spiel nach dem Klicken auf "Weiter im Sandkasten" stecken bleibt, bis ein beliebiger Haupttab gedrückt wird

-Fehlerbehebung, dass die Frontbeleuchtung im Gefolgschaftseditor nicht sichtbar ist, wenn die Annäherung an das gedämpfte Licht auf niedrig oder ausgeschaltet ist

-Fixierung des schwebenden Feedback-Textes, der während des Cinematic-Modus gespawnt wird

-Fixes Auslösen der automatischen Speicherung während des Kinomodus

-Fix: "Lager voll" wurde manchmal bei falschen Gebäuden ausgelöst (z.B. Sägegrube mit 1/1 Stämmen)

-Behebung des Problems, dass Ochsen zu viele Holzscheite in die Sägegrube bringen und das Lagerlimit überschreiten

-behebt, dass freie Händler manchmal stecken bleiben, wenn ein Handelsposten so nahe am Rand gebaut wurde, dass ein Teil davon außerhalb der Grenzen einer Region liegt

-Behebung eines Fehlers bei der Rotation von Pferdewagen, der an Hängen auftrat

-Beseitigung eines Fehlers, bei dem sich eine Einheit nicht mehr bewegen konnte, weil sie für immer im "Warten auf das Ende der Wegfindung" feststeckte, wenn eine andere Einheit mit einer niedrigeren SquadID vollständig zerstört wurde

-Beseitigung der falschen Animation zum Tragen des Garnkorbs

-Fehler behoben, dass Händler nicht aus Regionen auf der Karte importierten, obwohl der Preis besser war als beim Kauf an Handelspunkten

-Fix: Landarbeiter und Ochsen stehlen Bretter von Feldern, die "eingezäunt" werden

-Problembanner für "Obdachlose" verschwindet nicht mehr, nachdem das Obdachlosenlager zu einem Arbeiterlager aufgewertet wurde

-Fehler behoben, dass Tiere nach dem Tod nicht aus dem Stall/Weide entfernt werden

-Beseitigung, dass Tierkadaver nicht mit der Zeit verschwinden

-Behebung des Problems, dass Familien, die in ein Haus einziehen, nicht korrekt registriert werden und nicht in der Benutzeroberfläche angezeigt werden, was dazu führt, dass eine "geheime" Familie in einem der Grundstücke wohnt. Der Grund ist noch unbekannt und wird untersucht.

Kosmetika:

-Hinzugefügt wurde eine neue Banner-Grafik für den Schutzpatron: St. Maurice

-Visualisierung einer getragenen Leiche hinzugefügt

-Trümmerhaufen wurden an der Bodenneigung ausgerichtet

-Animation des Fackelwurfs endet nicht mehr abrupt

-Neue, verbesserte Helmvariante für Gefolgsleute: Spitzes Baskettchen

-Bei der Jupon-Körpervariante des aufgewerteten Gefolgsmanns mit Puffärmel wurde das Durchschneiden der Rüstung durch das Bein behoben

-neue Körper-Variante des aufgewerteten Gefolgsmanns: Plattenmantel

-Neue Helmvariante des aufgewerteten Gefolgsmanns: Hounskull-Bascinet mit vergoldetem Überzug

-Verbesserte Positionsgenauigkeit für Tiere, die in den Ställen stehen

-Fixierung der Gebetsanimation

-Fixierung der falschen Türausrichtung für LV2-Hütte Variante B (mit einem beplankten Giebel)

-Anpassung der Standard-Idle-Pose der Zweihandwaffe, um eine natürlichere Haltung zu erreichen

Neue Milizhelm-Variante - gebänderte Basküle mit einem Kettenhemd

Behebung des Problems, dass einige Varianten von Kettenrüstungen mit Helmen von T3-Milizeinheiten kollidieren (die Kettenrüstungen der Miliz werden bald ihre eigenen Varianten erhalten)

Überarbeitetes lv2 Kornspeicher-Modell mit richtig animierten Türen

Vielen Dank an,

Greg Styczeń

Hauptentwickler (?), Slavic Magic