

Первый крупный патч для Manor Lords нацелен на вражеский ИИ, слабых лучников, и "чрезмерно высокое потребление эля"

Первый патч для Manor Lords уже доступен для публичного тестирования, а это значит, что он скоро выйдет, и мы сможем увидеть, что именно изменится. Патч предлагает целый список улучшений, в первую очередь значительный бафф на урон лучников. Предполагалось, что до выхода игры этот тип юнитов был слишком мощным, что заставило разработчика впасть в другую крайность и случайно создать "очень слабых лучников". Среди других исправлений – замедление скорости захвата земель Хильдеболтом, улучшение "неэффективных лесопилок, которые также вызывали общие баннеры "хранилище переполнено"" и предотвращение того, чтобы люди и/или скот оставались без крова, когда для них есть свободное пространство.

Есть также изменение, связанное с уменьшением "чрезмерно высокого потребления эля", потому что раньше жители деревень были слишком пьяны, чтобы выполнять свою трудоемкую средневековую работу. Вероятно, это не очень хорошая новость для игроков, которые отправлялись на войну только для того, чтобы напоить своих жителей элем. Другим важным изменением в Manor Lords является добавление Королевского налога, или Ежегодного королевского налога, поскольку его название еще не доработано. "Налог собирается ежегодно со всех игроков (основного игрока и ИИ) и отправляется вашему сеньору", – говорится в примечаниях к патчу. "Он рассчитывается на население и поэтому должен стать противовесом для игроков, которые накапливают огромные богатства, несмотря на неоптимизированную экономику". Есть еще множество больших и малых изменений, в основном касающихся балансировки, но вы можете проанализировать каждое изменение здесь.