

Februar Update

Geschrieben von: Amdir Community

Dienstag, den 01. Februar 2011 um 17:50 Uhr - Aktualisiert Freitag, den 01. April 2011 um 13:04 Uhr



Wir möchten Euch hiermit ein neues Update für die siebte Kalenderwoche im Februar ankündigen. Es sind neben vielem Anderem einige Verbesserungen integriert, mit denen wir hoffen, die Lags weiter zu minimieren. Natürlich haben wir auch viele Neuerungen eingebaut und (damit) einige Eurer Wünsche erfüllt.

Eine neue Startmap mit zahlreichen Änderungsmöglichkeiten für Eure Charaktere und einführenden Informationen für die Spieler (speziell Newcomer) wurde erstellt. Zudem hat das Handwerk eine Überarbeitungen erfahren: Es ist leichter, die Preise wurden angepasst und beinhaltet die jetzt im System befindlichen Gifte.

Im Weiteren hat der Seelenstein neue Funktionen, von denen zwei an dieser Stelle genannt werden. Die erste ermöglicht, den Aufenthaltsort aller Charaktere zu erfahren (es gibt aber natürlich auch die Option, die eigene Position zu verbergen). Die zweite dient der Individualisierung von Gegenständen: Es ist nun möglich, die Namen und Beschreibungen der Items selbst zu gestalten. Diese Veränderung soll besonders den Handwerkern zu Gute kommen, die ihren Waren schon immer etwas ‚Persönliches‘ mit auf den Weg geben wollten.

Auch für alle Spieler, die gerne in der freien Wildnis auf Abenteuer gehen und naturverbundene Charaktere wurden Änderungen umgesetzt. Die KI der Tiere ist insofern erweitert worden, als dass ein Charakter bei ausreichendem Fähigkeitswert in ‚Überleben‘ nicht mehr von ihnen angegriffen wird und somit friedlich neben den wilden Tieren leben kann. Ebenso wurde der Abenteurrucksack überarbeitet: Das Lagerfeuer brennt nun länger, das Holz dafür kann gestapelt werden und die Preise sind erheblich reduziert.

Auch wurden wieder viele Bugfixes durchgeführt. Eine genaue Beschreibung über den Inhalt des Updates wird in den kommenden Tagen im entsprechenden [Foren-Beitrag](#) erfolgen. Wie immer sind Fragen hierzu sehr willkommen.

Viel Spaß auf dem Server

Februar Update

Geschrieben von: Amdir Community

Dienstag, den 01. Februar 2011 um 17:50 Uhr - Aktualisiert Freitag, den 01. April 2011 um 13:04 Uhr

Eurer Amdir- "Zeiten des Umbruchs" –Team

Neuerungen im Detail:

-Placeables ausgelagert (Performance) -Gifte vom Trankmischer herstellbar -Gifte stapelbar
-neue Gemälde -Tier-KI, das Tiere je nach HG des Tiers und Überleben Skill des Charakters nicht mehr angreifen bzw. weglaufen lässt -diverse Bugfixes -Neue Startmap mit Änderungsmöglichkeiten und Händlern, -Möglichkeit für Unterreichcharakter andere Charakter "mitzuschleppen" -Seelenstein bzw. Spielerstab für (Aufenthaltort der Spieler, Name und Beschreibung von Items ändern, Ruf von Spielern auslesen, Verbleibende Sockel anzeigen, Aufenthaltort anzeigen / verbergen, Beschreibung des Charakters ändern)
-Anpassungsmöglichkeiten bei Feinschmied wie Grobschmied -Anpassungsmöglichkeiten bei Rüstungsschmied wie Schneider -Lagerfeuer brennt 900 Sek anstelle 600 Sek -Alle Preise des Abenteurrucksacks um 90% gesenkt -Feuerholz stapelbar -doppelte Blueprints gelöscht
-Essenz des Erdelementars als weitere HW-Ressource hinzugefügt -Preise für Handwerks Rohprodukte dynamisiert, dem Wert entsprechend abgestuft -Vereinfachung des Handwerks: Öle, Barren aus Erz, Fassern, Felle, Leere Schriftrolle, Schnittmuster, Steine aus Staub, Mehl, Mus, Formen, Leere Phiolen, Blutstaub --> anstelle 3 Grundzutaten wird nur noch 1 Grundzutat benötigt. Barren aus Splintern --> anstelle 6 Grundzutaten werden nur noch 2 Grundzutaten benötigt -Gruppenbonus für alleine moschen -25% anstelle -50% -EP-Obergrenze bei Charerstellung von 2000 auf 3000 angehoben -einige alte und praktisch ungenutzte Karten herausgeworfen (Performance) -Debug Nachricht bei Benutzung des Portalsteins zur Aufdeckung einiger Fehler -Debug Nachricht bei Benutzung des SL-Stabs zur Aufdeckung warum der Stab nach Besitzergreifung von NPCs nicht mehr funktioniert -Weitere "Aleanne" Männerkleider eingebaut -Preise für Handwerks Zwischenprodukte an Rohprodukte angepasst (Preissteigerung durch Weiterverarbeitung) -Preisveränderung an Endprodukten zum Teil durchgeführt -Craftsystem zur Item-Anpassung weiter überarbeitet (Bugfixes+Benutzerfreundlichkeit)