



ANNO 1404 – Patch-Notes 1.1

Die wichtigsten Änderungen im Überblick:

- Ein Crash von ANNO 1404 während dem Speichern des Spieles konnte zum Verlust des Online-Profiles führen. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Nutzung von Sonderzeichen innerhalb des Windows-User-Namens, des Profil-Namens oder des Spielstand-Namens hat diverse Fehler verursacht (z.B. ungültige Savegames oder Abstürze). Diese Fehler wurden behoben.
- Speicherfehler konnten dazu führen, dass bei speziellen Hardwarekonfigurationen ungültige Spielstände angelegt wurden. Diese Fehler wurden behoben.
- Schiffe, die ein Ziel zerstört haben, warten nun an Ort und Stelle auf neue Anweisungen statt zum Ausgangspunkt zurückzufahren.
- Einige Inseln konnten nicht von der KI besiedelt werden. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Es wurde eine Funktion zur Erneuerung von Item-Angeboten an allen drei Starthäfen implementiert. Der Spieler hat ab sofort die Möglichkeit, angebotene Items gegen Zahlung einer Goldgebühr auswechseln zu lassen.
- Militärische Einflussbereiche und Schussradien wurden optisch verbessert, um die Nutzung des Militärs weiter zu vereinfachen.
- Norias haben nach dem Kauf der Errungenschaft „Geheimnis der Nomaden“ nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Buttons "Schiffe durchschalten" und "Kontore durchschalten" wurden an eine prominenter Stelle oberhalb der Minimap verschoben.
- Die Erfolge „Wir haben doch keine Zeit“ und „Das Emirat“ wurden angepasst. Der Kaiserdom muss nun in 7h, die Sultansmoschee in 5h errichtet werden (vorher 8h bzw. 6h). Dafür wurde die Bedingung, dass die Zufriedenheit der Bürger nicht unter „Ausgeglichen“ fallen darf, entfernt.

Allgemein:

- Es war möglich Savegames und Screenshots aus dem Spiel heraus im "Tor zur Welt" zu löschen. Diese Funktionalität ist nicht vorgesehen. Savegames und Screenshots können ab sofort ausschließlich lokal gelöscht werden. Möchte man Savegames und/oder Screenshots online löschen, muss dies direkt im "Tor zur Welt" geschehen.
- Alte Spielstände eines Online-Profiles konnten auch ohne erfolgreiche Anmeldung zum „Tor zur Welt“ geladen werden. Diese Funktionalität ist nicht vorgesehen. Spielstände eines Online-Profiles können jetzt ausschließlich geladen werden, wenn die Anmeldung im „Tor zur Welt“ erfolgreich war.
- In einigen Fällen wurden bei der Erstellung eines Online-Profiles identische IDs für unterschiedliche Profile vergeben. Dies konnte dazu führen, dass ein neues Online-Profil ein anderes überschrieben hat. Dieser Fehler wurde behoben.
- Unter besonderen Umständen kam es hin und wieder zu Performanceeinbrüchen. Fehler, die dies verursacht haben, wurden behoben.
- Es wurde ein Fehler behoben, bei dem einige Interface-Elemente auf externe Eingaben (z.B. Lautstärkeregler an der Tastatur, Anschließen eines Logitech-USB-Headsets) reagiert haben.
- In seltenen Fällen wurde nach dem Speichern/Laden eines Spiels der "Fog of War" nicht korrekt angezeigt. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- In einigen Menüs befand sich der Bestätigungsbutton innerhalb des Textfeldes. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Infoleiste für Aufträge/Nachrichten wurde leicht nach oben verschoben, so dass nun beim Vergrößern der Leiste mehr Aufträge angezeigt werden können.
- Einige Interfacebestandteile wurden bei aktivierter Pause weiterhin angezeigt. Diese Fehler wurden behoben.
- In seltenen Fällen sind Schiffe durch Inseln hindurch gefahren. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Schweine und Kühe haben auf der entferntesten Zoomstufe nun die richtige Größe.
- Einige Meldungen wurden nicht korrekt/vollständig wiedergegeben. Diese Fehler wurden korrigiert.
- Es wurden diverse kleinere Fehler behoben. (Falsch positionierte Cooldown-Anzeigen, Tooltips, Tippfehler, nicht vollständig angezeigte Texte, etc.)
- Es ist nicht länger möglich mit modifizierten Versionen [MODs] des Spiels Onlineprofile zu nutzen oder neue zu erstellen.
- Einige Interfacegrafiken (Bestätigungsbuttons und Slider) wurden ausgetauscht.
- Der aktuelle Status eines Schiffes wird nun ebenfalls im Tooltip des Drop-Down-Menüs der Schiffsauswahl in der Strategiekarte angezeigt.

Endlosspiel/Szenarien:

- In einigen Fällen wurden Auftragsbelohnungen nicht korrekt an den Spieler übergeben. Diese Fehler wurden behoben.
- Der Zimmermann konnte auch im Kampf befindliche Gebäude reparieren. Dieser Effekt war nicht vorgesehen. Gebäude die sich im Kampf befinden, können nun nicht mehr repariert werden.
- Verträge, bei denen der Spieler Gold bezahlen muss, können nur dann angenommen werden, wenn der Kontostand des Spielers es zulässt.
- In seltenen Fällen wurden einige Objektmenüs (z.B. das Menü eines Produktionsgebäudes) nicht korrekt angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.
- In seltenen Fällen wurde die Karavelle bei der ersten Abgabe des ersten Gastgeschenkes für Al Zahir deutlich verspätet an den Spieler übergeben. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Der Spieler konnte trotz Erreichen des Schiffslimits weiterhin Schiffe bei Hassan ben Sahid einkaufen. Dieses Verhalten war nicht vorgesehen und wurde behoben.
- In seltenen Fällen hat das Trebuchet beim Beschuss eines Gebäudes ebenfalls Schaden genommen. Dieser Fehler wurde behoben.
- In seltenen Fällen haben einige Markthäuser keine Marktkarren zur Warenabholung ausgeschickt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Effektivität von Fernkampfeinheiten (insbesondere gegen Militärgebäude) wurde leicht erhöht.
- Die Effektivität von Schiffsbeschuss gegen Landeinheiten wurde leicht reduziert.
- Die Kaiserquest "Bündnispflege" wurde vereinfacht. Anstatt 75 Aufträgen müssen nun 40 Aufträge abgeschlossen werden.
- Die Basischance, dass ein Schiff auf Expedition erfolgreich ist, wurde verringert.
- Waren mehrere Schiffe in einer Werft in Auftrag gegeben, wurden in einigen Fällen beim Verlust der Werft die dafür ausgegeben Schiffslimit-Punkte nicht zurück erstattet. Dieser Fehler wurde behoben.
- In seltenen Fällen konnte mit einem Transportboot keine Trutzburg gebaut werden. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Unterhaltskosten von Militärgebäuden und Trutzburgen werden nun korrekt im Bereich "Militär" verbucht und nicht, wie vorher, unter "Gebäude".
- Der Effekt der Errungenschaft "Verbindlicher Handschlag" auf Stufe 3 wurde korrigiert. Er hatte zuvor denselben Effekt wie Stufe 1.
- In seltenen Fällen sind Schiffe, die Bestandteil eines Auftrags waren, innerhalb einer Insel erschienen. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Die Korsaren versenken keine für Aufträge notwendigen Schiffe mehr.

- Items, welche die Unterhaltskosten eines Gebäudes/Schiffes verringern, können die Unterhaltskosten nun nicht mehr in einen negativen Bereich verringern.

Künstliche Intelligenz:

- Die KI konnte in einigen Fällen innerhalb des Einflussbereiches des Spielers bauen. Dieser Fehler wurde behoben.

- Die KI konnte in seltenen Fällen Straßen innerhalb von fremden Einflussbereichen abreißen. Dieser Fehler wurde behoben.

- Durch Nutzung einer Handelsroute konnten bei den KI-Spielern mehr Waren eingekauft werden, als diese zum Verkauf eingestellt hatten. Dieser Fehler wurde behoben.

- In einigen Fällen sind Transportboote der KI bei Beschuss einfach stehen geblieben. Dieser Fehler wurde behoben.

- Die Schiffs-KI wurde verbessert. Schiffe der KI (vor allem in größeren Schiffsverbänden) verhalten sich bei Beschuss nun intelligenter.

- Die Zielauswahl der Militär-KI wurde verbessert.

- In seltenen Fällen konnte die KI ihre Einheiten zurück ziehen, obwohl sich diese im Kampf befanden. Dieser Fehler wurde korrigiert.

- In einigen Fällen wurde der Erlös für den Verkauf von „Lieblingswaren“ der KI-Spieler nicht richtig berechnet. Die KI-Spieler zahlen nun den angemessenen (höheren) Preis.

- Die KI kann keine Trutzburgen mehr errichten, wenn sich das entsprechende Transportboot im Kampf befindet.

- Die KI schreibt keine Waren mit "0t" mehr zum Verkauf aus.

- Die KI setzt ihre Mauern nun effizienter, so dass das Einnehmen einer gegnerischen KI-Siedlung erschwert wird.

- Die KI baut nun auch auf Stufe Patrizier (und höher) Zimmermänner. Dadurch verbessert sich das Stadtbild der KI vor allem auf höheren Zivilisationsstufen.

- In seltenen Fällen hat das aktive Handeln bei einem der KI-Häfen nicht ordnungsgemäß funktioniert. Dieser Fehler wurde behoben.

Kampagne:

- Beim Laden von Mission 6 oder 8 ist das Spiel in seltenen Fällen abgestürzt. Dieser Fehler wurde behoben.

- Beim Beenden von Mission 8 ist das Spiel in seltenen Fällen abgestürzt. Dieser Fehler wurde behoben.

- In Mission 4 wurde unter speziellen Bedingungen kein Gastgeschenk an den Spieler übergeben. Dieser Fehler wurde behoben.

- In seltenen Fällen konnte der Spieler in Mission 7 die schwarze Perle nicht erlangen. Dieser Fehler wurde behoben.
- In einigen Fällen wurde der Angriff für die Nebenquest „Wissen bewahren“ in Mission 5 nicht korrekt gestartet. Dieser Fehler wurde behoben.
- Wenn bereits alle notwendigen Betriebe schon vor dem Start der Quest „Glasarbeiten“ in Mission 5 gebaut wurden, wurde die Quest nicht erfüllt. Dieser Fehler wurde behoben.

Erfolge/Medaillen:

- In einigen Fällen wurde der Erfolg „Bemannt die Zinnen“ unter falschen Voraussetzungen vergeben. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- In einigen Fällen wurde der Erfolg „Der Fahrplan im Kopf“ unter falschen Voraussetzungen vergeben. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Der Erfolg „Wasser marsch!“ wurde nicht immer korrekt freigeschaltet. Dieser Fehler wurde behoben.
- In einigen Fällen wurde die Medaille „Orden der Schatzmeister“ unter falschen Voraussetzungen vergeben. Dieser Fehler wurde korrigiert.
- Die Anforderung für den Erfolg „Wer ist dieser Robin?!“ wurde gesenkt. Es werden nur noch 50 Gesetzlosenlanger benötigt.
- Die Anforderung für den Erfolg „Heureka!“ wurde gesenkt. Es werden nur noch 75 Errungenschaften benötigt.
- Die Zähler in den Tooltips einiger Erfolge wurden korrigiert und zeigen nun die tatsächlich benötigten Werte.