

Entwickler – Öffentlicher Brief – Übersetzung Deutsch

Quelle: <https://store.steampowered.com/news/app/1363080/view/5850813762792298449>

Zitat & Aussagen von: Slavic Magic; Greg

Englische Übersetzung von: Strategos Xenophon;

Video & Informationen: <https://youtu.be/U7gMOErdGUs>

Ein paar Worte des Entwicklers vor dem Start in den Early Access

Hallo zusammen,

Es war bisher eine ziemlich lange Reise, aber sie wird auch am 26. April noch nicht zu Ende sein. Während der Entwicklung bestand die Kerntestergruppe aus über 130 Personen. Angesichts der Popularität des Spiels bin ich mir ziemlich sicher, dass es eine Welle von Rückmeldungen geben wird, die ich nach dem Start des Early Access bearbeiten muss.

Ich wollte ein paar Dinge für alle ansprechen, die das Spiel am 26. April kaufen wollen...

Was dieses Spiel nicht ist.

- Manor Lords ist kein Total War-Konkurrent. Es ist ein Citybuilder mit Schlachten. Ja, es gibt Schlachten, aber sie sind nicht so groß oder so häufig, wie einige von euch vielleicht erwarten. Der Großteil des Spiels konzentriert sich auf den Aufbau und die Verwaltung von Städten.
- Es ist auch kein großes Strategiespiel im Stil von Empire Management. Auf der Karte gibt es zwar Regionen, aber man kann weder ganz Europa erobern, noch Ehen schließen oder ähnliches. Das Spiel ist so konzipiert, dass es in einem viel kleineren Maßstab gespielt werden kann.
- Es ist auch kein RPG. Wenn du KCD oder Mount&Blade gespielt hast, ist ML eine andere Art von Spiel. Es gibt einen Besuchsmodus in Manor Lords, der es dir erlaubt, durch deine Stadt zu laufen, aber das ist ein experimentelles, kosmetisches Bonus-Feature, das Spiel ist wirklich dafür gedacht, aus der "Vogelperspektive" gespielt zu werden, wie es ein Strategiespiel (fast immer) sollte. Es wird kein First-Person-Gameplay geben.
- Es handelt sich nicht um ein wettbewerbsorientiertes, schnelles RTS wie Age of Empires oder Starcraft. Ein großer Teil der Spielmechanik konzentriert sich auf die Ästhetik der Stadt, und es dauert einige Zeit, bis die Ressourcen auf der Karte transportiert werden. Dies führt zu einer eher entspannten Erfahrung, mit Momenten hoher Intensität, die den atmosphärischen Städtebau auflockern, anstatt das Spiel die ganze Zeit über mit hoher Intensität zu spielen.

Dies wird eine Early-Access-Version sein.

Ja, das muss enttäuschend sein, aber ich denke, es ist die richtige Entscheidung. Es ist mein erstes ernsthaftes Spiel und nicht nur, dass einige Dinge noch unfertig sind, sondern ich wette, ihr werdet mich bitten, einige Dinge zu ändern, die euch nicht unbedingt gefallen. Aber ich möchte eine offene Entwicklungsstrategie verfolgen, mit einem Hin und Her zwischen mir und euch, und ich denke, das hat für das Spiel bisher gut funktioniert (ich vergleiche das mit Zeiten, in denen es nicht einmal eine Testgruppe gab und ich in einer Blase entwickelt habe).

Der Herausgeber und ich haben das Spiel vor kurzem mit Inhaltserstellern auf der ganzen Welt geteilt. Schaut euch die zahlreichen Streams und Let's Plays an, bevor ihr das Spiel kauft, um sicherzustellen, dass es das Richtige für euch ist!

Abgesehen davon war die Resonanz bisher sehr positiv, wofür ich sehr dankbar bin. Ich denke, das Spiel sollte einen Weg in die Herzen der Spieler finden, die Manor Lords als das erwartet haben, was es ist: ein realistischer, organischer, authentischer Städtebau mit Echtzeitkämpfen.

Roadmap

Ich habe noch nicht vor, eine Roadmap zu veröffentlichen. Ich habe schon ein- oder zweimal den Fehler gemacht, eine Funktion zu versprechen und daran zu arbeiten, nur um dann herauszufinden, dass die Tester sich nicht so sehr dafür interessierten wie ich und dass sie eigentlich etwas anderes wollten. Selbst wenn ich also einen Plan habe, möchte ich die Philosophie "zuhören, prüfen, umsetzen" anwenden. Auf diese Weise erwarte ich, dass der erste Monat der Patches nur aus Fehlerkorrekturen und Feinschliff bestehen wird. In dieser Zeit werden wir zusammen mit Hooded Horse euer Feedback sammeln und dann auf der Grundlage dessen, was wir hören, Prioritäten für die Arbeit setzen.

Ich überlege immer noch, ob ich das Testen zukünftiger Patches geschlossen oder offen halten soll. Meine derzeitige Idee ist es, einen offenen Pre-Release-Beta-Zweig zu haben, so dass jeder, der das Spiel besitzt, die neueste instabile Pre-Release-Version des Spiels testen und dazu beitragen kann, wenn er möchte. Und der Hauptzweig bleibt die letzte stabile Version. Aber lasst es mich wissen, vielleicht ist es euch lieber, wenn ich die instabilen Versionen für eine geschlossene Testgruppe behalte?

Wie immer vielen Dank für das Mitmachen und die Unterstützung. Ich werde hier auf jeden Fall häufiger aktualisieren, sobald der Frühzugang offiziell beginnt.

Einen schönen Tag noch!

Greg