

Dow Patch 1.4 Dow Patch 1.4

2005-09-11 15:12 von Kelli (0 Kommentare)

Relic ein neues Update für Dawn of War veröffentlicht. Der Patch aktualisiert das Echtzeit-Strategiespiel auf die Version 1.4 und bereitet es so auf das für den 23.09.2005 geplante Addon Winter Assault vor. 21 Änderungen bei der Spielbalance wurden vorgenommen.

Spielstände, die mit der Version 1.0 bis 1.3 erstellt wurden, funktionieren nicht mehr, nachdem ihr das Spiel auf Version 1.4 aktualisiert habt. Alle Änderungen könnt ihr unten lesen:

Der Patch aktualisiert das Echtzeit-Strategiespiel auf die Version 1.4 und bereitet es auf die für Ende September geplante Veröffentlichung des Add-ons Dawn of War: Winter Assault vor.

Warhammer 40,000: Dawn of War -- Patch 1.4 Änderungen

Änderungen an der Spielbalance

- Kosten für Geißeln auf 190 Anforderungs- und 400 Energiepunkte erhöht
- Anforderungszeit für Geißeln auf 60 Sekunden erhöht
- Kosten für Chaoshexer auf 200 Anforderungs- und 100 Energiepunkte erhöht
- Anforderungszeit für den Chaoshexer beträgt nun 60 Sekunden (vorher 20)
- Kosten und Forschungszeit des Taktischen Bolters der Chaos Marines um 5 % verringert
- Kosten des Chaos-Tempels um 10 % verringert
- Ausrüstungszeit für Taktische Bolter der Chaos Marines um 10 % verringert
- Warpspinnen verursachen gegenüber Infanterie-Einheiten 15 % weniger Schaden
- Gardisten verursachen 5 % weniger Schaden
- Die Rüstung der Stormboyz wurde in mittelschwer geändert. Stormboyz sollten Angriffe durch Warpspinnen nun viel besser abwehren können.
- Kosten für den Cybot der Space Marines auf 170 Anforderungs- und 350 Energiepunkte reduziert
- Ausbildungszeit für den Cybot der Space Marines auf 50 Sekunden reduziert
- Kosten und Ausrüstungszeit des Taktischen Bolters der Space Marines um 5 % verringert.
- Ausrüstungszeit für Taktische Bolter der Space Marines um 10 % verringert
- Kosten für Kasernen um 10 % verringert
- Scouts erhielten im Patch 1.3 versehentlich einen Malus auf ihre Treffsicherheit, wenn sie sich während des Angriffs bewegt haben. Dieser Malus wurde rückgängig gemacht, sodass Scouts mehr Schaden anrichten sollten.
- Die Aufladezeit für den Kriegsschrei wurde auf 96 Sekunden verringert (vorher 120)
- Die Aufladezeit für das Orbitale Bombardement wurde auf 195 Sekunden reduziert (vorher 240)
- Die Aufladezeit für den Schmetterschlag wurde auf 100 Sekunden verringert (vorher 120)
- Die Aufladezeit für die Saat des Zweifels wurde auf 45 Sekunden verringert (vorher 60)
- Die Bauzeit für die Laserkanone des Predator-Panzers wurde auf 20 Sekunden verringert (vorher 25)

Code- & Performance-Verbesserungen

- Zahlreiche kleinere Optimierungen für leistungsschwache Computersysteme
- Das Front-end wird nach einem Wechsel zwischen verschiedenen Mods (Spielen) nun komplett neu

geladen

- Zwei neue Grafikoptionen: gefallene Einheiten und/oder Logos ("Decals") werden auf Wunsch nicht ausgeblendet
- Das Erkennungssystem für die Identifizierung der verwendeten Grafikhardware und -einstellungen wurde verbessert, sodass es genauere Werte liefert. Daher wird es automatisch nach dem Patch-Vorgang aufgerufen, sobald Sie das Spiel nach dem Patchen das erste Mal starten.

Hinweise:

Achtung: Spielstände, die mit der Version 1.0 - 1.3 erstellt wurden, funktionieren nicht mehr, nachdem das Spiel auf Version 1.4 aktualisiert wurde!

Beachten Sie bitte, dass Sie das Intro-Video von Dawn of War nicht abbrechen können, wenn Sie das Spiel nach der Aktualisierung auf Version 1.4 zum ersten Mal starten.

[Zurück](#)