

Salut les amis, je suis Matt, le Community Manager de Hooded Horse. Nous avons dressé une liste de trucs, astuces et autres informations vitales pour vous aider dans Manor Lords. Si vous avez découvert quelque chose sur le jeu qui, selon vous, pourrait aider les autres, n'hésitez pas à le partager ici.

Voici une liste de ressources officielles que vous pouvez également utiliser.

- [**Guide de la communauté Steam**](#) : ce guide peut offrir des informations supplémentaires ou des solutions de contournement découvertes par la communauté.
- [**Wiki officiel de Manor Lords**](#) : Notre wiki officiel peut être utile pour dépanner et en apprendre davantage sur les mécanismes de jeu.
- [**Discord de Manor Lords**](#) : Pour obtenir une assistance en temps réel, rejoignez notre Discord et demandez sur le canal concerné. D'autres joueurs et notre équipe d'assistance peuvent offrir des conseils immédiats.
- [**Discord Manor Lords Francophone**](#) : Nous avons créé un espace d'échange plus grand pour les joueurs francophones, il est non officiel et ni affilié à Hooded Horse ou Slavic Magic. Il est utilisé comme complément par la communauté FR.

Conseils essentiels en début de partie

Que dois-je construire en premier pour rassembler et stocker les fournitures de base ?

- Commencez par les structures essentielles dans cet ordre : un grenier, un entrepôt, un camp de bûcherons et un bûcheron. Reporter la construction des parcelles de burgage jusqu'à ce qu'elles soient en place. Ne transformez pas les tentes des sans-abri en camp de travailleurs.

Dois-je me concentrer sur l'agriculture au début ?

- Évitez l'agriculture au début, car c'est une entreprise massive. Comptez sur les extensions de parcelles de chasse/cueillette et de burgage (parcelles de légumes, poulaillers) pour faire vivre votre ville. Notez les zones fertiles pour une utilisation ultérieure.

Quand dois-je commencer à construire des parcelles de burgage et des bâtiments de production alimentaire ?

- La construction d'un camp de chasse est gratuite, donc à condition qu'il y ait un troupeau de cerfs à proximité, vous devez le construire dès que votre grenier est opérationnel. Une cabane Forager dépendra de la proximité de votre source de baies la plus proche – installez-la dès que vous le pouvez, mais vous pouvez également donner la priorité à la mise en service d'extensions de jardin à la place.

Dans combien de temps dois-je créer une place de marché ?

- Établissez un marché lorsque vos parcelles de Censive sont peuplées pour distribuer des marchandises aux gens. La nourriture, le bois de chauffage, les vêtements et autres produits essentiels ne seront pas distribués sans un marché.
- Il est important de noter que les Marchés ont un rayon fixe et que les Censives répondent à leurs besoins en fonction de leur proximité. Il existe également d'autres facteurs, tels que l'acheminement des marchandises vers le marché, le fait qu'il y ait suffisamment d'étals de marché pour un produit particulier, etc. Veuillez en tenir compte si vous rencontrez des difficultés pour répondre aux besoins de vos parcelles de Burgage.

Est-il important d'avoir une église et d'autres commodités dès le début ?

- En supposant des niveaux de difficulté normaux, une église n'est pas si importante au cours de votre première année et n'est qu'une exigence une fois que vous souhaitez commencer à améliorer les parcelles de Censive au niveau 2. Un stand de nourriture avec divers types d'aliments (par exemple, des baies et de la viande) augmentera les taux d'approbation du village, ouvrant la voie à des structures supplémentaires comme une tannerie et en progressant vers des parcelles de Censives de niveau 2.

FAQ générale sur le gameplay

Avez-vous besoin de maisons vides pour que les gens immigrerent dans votre village ?

- Oui, les maisons vides sont nécessaires pour attirer de nouveaux villageois. Notez que si vous avez transformé vos tentes de sans-abri en camp de travailleurs, votre population ne déménage pas dans des parcelles de Censives vides. Il s'agit d'un problème connu et nous ne recommandons pas de mettre à niveau les tentes des sans-abri dans votre région de départ.

Pouvez-vous fixer une limite maximale de production pour les articles ?

- Non, le jeu ne prend actuellement pas en charge la définition de limites maximales de production, mais les extensions Artisan peuvent être suspendues en sélectionnant le bâtiment en question et en appuyant sur le bouton pause situé dans le coin supérieur droit de l'interface utilisateur de la Censive.

Pourquoi mon bœuf continue-t-il de s'enfuir ?

- Pensez à ajouter un autre Hitching Post ou à le mettre à niveau vers une écurie. Les animaux s'enfuient s'il n'y a pas de place pour eux.

Que font les chevaux, les bœufs et les mulets ?

- Les chevaux permettent aux commerçants de déplacer de plus grandes quantités de marchandises via des charrettes. Ils ne sont utilisés pour rien d'autre pour le moment. Les mules sont utilisées par la Pack Station pour déplacer des marchandises entre les régions.
- Les bœufs sont utilisés pour transporter du bois et, si vous prenez la bonne branche de développement, ils peuvent être utilisés pour labourer un champ.

Qu'est-ce que King's Road et comment puis-je m'y connecter ?

- La Route du Roi relie toutes les régions. Vous devez construire une route qui se connecte finalement à une route royale préexistante. Il existe un problème connu qui indique parfois que vous n'êtes pas connecté, même lorsque vous l'êtes.

Suite

- Vous pouvez obtenir une suite lorsque vous construisez votre manoir. Sa taille peut être augmentée en construisant certains bâtiments via le planificateur de château. Pour augmenter la taille de votre suite, vous devez d'abord construire une tour de garnison dans le Castle Planner, puis personnaliser votre suite, en dépensant du Trésor pour ajouter des individus.

Commerce

- Une fois que vous avez construit un comptoir commercial, vous pouvez importer et exporter des objets.
Vous devez définir une « règle d'échange » pour chaque article individuel que vous souhaitez acheter ou vendre. Elle se trouve à l'extrême gauche de chaque ligne d'article individuel, qui sera définie sur « Pas d'échange » par défaut. Il s'agit d'un menu déroulant que vous pouvez modifier.
- Définir le numéro de stock signifie que vous importez ou exportez jusqu'à ce que votre stock atteigne le nombre souhaité en utilisant votre règle commerciale pour déterminer si ce comptoir commercial importera ou exportera uniquement pour atteindre le nombre souhaité, ou fera les deux pour le maintenir.
- Bien que TOUS les biens puissent avoir une configuration de route commerciale dédiée (ce qui signifie qu'il y a un marchand dédié qui achète et vend ce produit), certains articles de haut niveau (par exemple, les outils, les armes) ne peuvent être importés et exportés UNIQUEMENT qu'une fois que vous avez configuré la route commerciale. Route commerciale correspondante. Cela se fait en cliquant sur le bouton à l'extrême droite de chaque ligne d'article et nécessite la configuration de la richesse régionale.

Richesse régionale vs trésorerie personnelle

- La richesse régionale, située dans le panneau d'information supérieur à gauche du nom de la colonie, est une représentation de la richesse de votre population.
Il est utilisé pour acheter des extensions de cour et artisanales pour les parcelles de Burgage, ainsi que des animaux comme des bœufs, des moutons, etc. et pour importer des marchandises au poste de traite ou au poste de traite du bétail.
Il est généré via le commerce, ainsi que via des parcelles de Burgage de niveau 2 ou supérieur.
- Le Trésor se trouve en haut à droite et est une représentation des fonds personnels de votre personnage.
Il est utilisé pour embaucher des mercenaires, ainsi que pour financer l'installation d'autres régions à l'aide de camps de colons.
Il est généré via les taxes et autres politiques, ainsi que par la suppression des camps de bandits.
Pour l'impôt, il faut avoir une richesse régionale. Pas de richesse régionale = pas de revenus fiscaux pour votre Trésor

Gestion des ressources et production

Comment faire de la bière ?

Cultivez de l'orge, transformez-la en malt dans une malterie et brassez-la en bière dans une parcelle de Censive de niveau 2 ou supérieur avec une extension de brasserie. La bière est utilisée par la taverne pour satisfaire aux exigences de "divertissement" des

parcelles de Censive de niveau supérieur, mais elle ne fabrique pas la bière elle-même. Vous pouvez également importer de l'orge et du malt pour les transformer en bière, ou vous pouvez également importer directement de la bière.

Comment produire suffisamment de nourriture ?

- Utilisez des poulaillers pour les œufs et les potagers pour des produits substantiels – pour ces derniers, une plus grande parcelle de Censive avec une plus grande cour donnera de meilleurs rendements, même si cela nécessite plus de temps de travail.
- Établir des vergers de pommes, même s'il leur faut trois ans pour atteindre leur pleine production. Envisagez des sources supplémentaires comme le miel des ruchers (qui nécessite également un point de développement) et les méthodes traditionnelles comme la chasse et l'agriculture.

Les chasseurs refusent de chasser, pourquoi ?

- Assurez-vous que les peaux vont à l'entrepôt et que la viande va au grenier ; sinon, la fonction des chasseurs sera perturbée. Les familles affectées à l'entrepôt et au grenier déplacent ces marchandises vers leurs emplacements de stockage respectifs. Vérifiez également que vous n'avez pas accidentellement épuisé le troupeau, ou si le troupeau a atteint le plafond de chasse que vous avez défini. Pensez à réaffecter les familles de chasseurs à un autre travail temporaire pour permettre au troupeau de se régénérer – par exemple, vous pourriez renvoyer la même famille entre le refuge Forager et le camp de chasse, car les dépôts de baies sont saisonniers.

Pourquoi ma scierie ne fabrique-t-elle pas de planches ?

- La scierie a besoin de bois pour créer des planches. Ce bois doit être transporté avec un bœuf depuis la fosse à bois (ou depuis la forêt, s'il vient d'être coupé) jusqu'à la scierie pour qu'il fasse son travail. Si vous n'avez pas assez de bois, ou si des familles non affectées travaillent avec le bœuf pour transporter le bois, alors la production s'arrêtera.

Comment puis-je savoir combien [X] produit ?

- Manor Lords obscurcit délibérément les chiffres de production et de consommation dans la plupart des cas, de sorte que vous ne connaîtrez jamais votre production avec une précision à 100 %, notamment en termes de nourriture, etc.
- Les Parcelles de Censive consomment une nourriture et un carburant par mois, la consommation de carburant doublant en hiver.
- Le symbole du tonneau à gauche du nom de la colonie, le long du panneau d'information supérieur, vous indiquera approximativement le nombre de mois de réserves de nourriture et de bois de chauffage dont dispose votre colonie. Utilisez-le comme indicateur pour savoir si votre population croît trop rapidement et ajustez-vous en conséquence.}

Expansion et conquête

Comment coloniser de nouvelles régions ?

- Revendiquez des régions influentes et établissez un camp de colons en utilisant les fonds de votre Trésor. Ce camp commence avec quelques ressources, facilitant la mise en place d'un camp de bûcherons et d'autres structures.
- Vous devrez construire une Pack Station pour échanger des ressources entre deux régions. Cela nécessite que les deux régions aient des marchandises à troquer et des entrepôts ou greniers pour stocker les marchandises échangées. Vous pouvez

également échanger des ressources entre deux régions en utilisant des comptoirs commerciaux, mais cela coûte de la richesse régionale et est mieux réservé pour une utilisation ultérieure.

- Il en coûte 1 000 points d'influence pour revendiquer une région non réclamée, 2 000 pour revendiquer une région appartenant au seigneur de l'IA.

L'influence peut être acquise en éliminant les camps de bandits, en construisant un manoir et en collectant la dîme au manoir.

Travaux saisonniers et gestion des cultures

Les agriculteurs travaillent-ils encore en hiver ?

- Le cycle agricole actuel est le suivant :
Septembre - Récolte
Octobre et novembre - Labour puis semis Hiver
- Tout ce qui n'est pas semé à 100 % mourra

Expansion stratégique et tactiques militaires

Comment utiliser efficacement les forces militaires contre l'IA ou les bandits ?

- Utilisez les notifications sur les mouvements de l'IA à votre avantage, surtout si elles indiquent une attaque contre un camp de bandits. Il s'agit d'une opportunité de s'engager stratégiquement et de capturer des ressources avec un minimum de conflits.
Divers.
- Vous êtes limité à 6 unités de milice par région
- Les compagnies mercenaires exigent un paiement chaque mois. Les mercenaires disponibles sont actualisés tous les mois, mais il existe un problème connu où parfois l'IA Baron embauche de nombreux mercenaires, n'en laissant aucun au joueur.
Assurez-vous de dissoudre les unités de mercenaires pour dissoudre la compagnie de mercenaires – sinon vous continuerez à les payer.

Autres problèmes connus et idées fausses courantes

Outre ceux mentionnés ci-dessus, voici une série de problèmes connus fréquemment signalés que vous pouvez rencontrer :

- Les archers sont potentiellement sous-alimentés en ce moment. Ils étaient considérés comme maîtrisés avant leur lancement, et leur équilibre est une préoccupation constante.
- Appuyer sur la touche TAB peut révéler plus d'informations sur une variété d'éléments de jeu sur la carte.
- Les bœufs sont essentiels au transport du bois au début du jeu – pour la construction mais aussi pour des choses comme la scierie. Pensez à en acheter un supplémentaire plus tôt.
- Certains biens, comme les Outils, n'ont pas de fonction et ne sont là que pour être exportés afin de générer de la richesse régionale. Il est prévu de les rendre plus utiles à l'avenir, à mesure que le jeu se développe.

- Vous devez vous assurer qu'il y a de l'espace dans le camp de bûcherons pour ramasser le bois des bâtiments démolis, sinon ils resteront en place. Vous pouvez construire des camps de bûcherons supplémentaires qui n'ont pas besoin d'être gérés par une famille pour créer un espace de stockage supplémentaire.
- Si vous jouez en mode Paisible, il n'y a pas d'eau souterraine, vous n'avez donc pas besoin de placer le puits à un endroit précis.
- Le marchand de bétail possède sa propre capacité à héberger des moutons. Les moutons ne quitteront pas le marchand de bétail pour entrer dans les pâturages que vous avez créés tant que vous n'aurez pas dépassé la capacité du marchand de bétail. Il n'y a aucun moyen de forcer les moutons à aller au pâturage.
Une ferme de moutons est utilisée pour collecter passivement la laine des moutons chez le commerçant de bétail et dans les pâturages. Il a également sa propre capacité à héberger des moutons, mais il n'est pas nécessaire que les moutons s'y trouvent pour que la laine soit générée. Les moutons gagneront en allant dans les pâturages plutôt que dans les fermes de moutons si les deux sont présents.
- Les différentes versions d'avant-poste lors de l'installation d'une nouvelle région sont une fonctionnalité WIP et ne sont pas disponibles actuellement. Vous ne pouvez choisir que le premier.

Si vous rencontrez un problème avec la version Game Pass du jeu, veuillez d'abord considérer ces étapes :

- Vérifiez que les services de jeux, l'application Xbox et la Game Bar sont à jour. Vous pouvez le faire en ouvrant l'application Microsoft Store et en allant dans « Bibliothèque ».
- Assurez-vous que l'utilisateur est connecté à son compte Xbox dans l'application Xbox et la barre de jeu (Win+G)
- Essayez de désinstaller et de réinstaller les services de jeux.

Si vous continuez à rencontrer des problèmes, veuillez vous rendre dans la zone Rapport de bug de Discord et déposer un rapport de bug.