

Medieval Dynasty

DAS NEUE KINGDOM COME?

Genre: Rollenspiel Publisher: Toplitz Productions Entwickler: Render Cube Termin: 2021

Das Kronjuwel der Dynasty-Serie verbindet vieles, was ihr liebt: Mittelalter, Open World, Survival – und Aufbaustrategie à la Banished.

Von Fabiano Uslenghi

Ist! Das! Schön! Wir stehen tiefenentspannt in einem verschneiten Wäldchen und genießen einfach nur die Umgebung. Klar, neben uns stehen bibbernd Frau und Sohn und fragen sich, wieso der Nichtsnutz (also wir) eigentlich kein Feuerholz sammelt. Aber man muss sich auch mal Zeit für die schönen Dinge nehmen. Und Medieval Dynasty ist schön. Wir fühlen uns glatt wie in einer winterlichen Version von Kingdom Come: Deliverance, nur dass uns Frau und Sohn erwartungsvoll anschauen. Ach, und irgendwo im Wald schreit jemand penetrant um Hilfe. Na gut, dann machen wir uns eben doch mal auf den Weg. Unterwegs grabbeln wir ein

paar Äste auf, bauen eine Fackel und sehen, wie ein Mann von einem Rudel Wölfe angefallen wird. In Kingdom Come hätten wir das Pack wohl einfach per Schwert frisiert, aber wir haben keins. Allgemein haben wir wenig und bekommen auch nichts geschenkt – wie es sich im Mittelalter gehört.

Medieval Dynasty ist nicht nur Rollenspiel, sondern vor allem ein Spiel, in dem es ums Überleben geht. In dem es darum geht, unser eigener Herr zu sein und unser eigenes Reich zu errichten. Denn es verbindet eine mittelalterliche Open World mit Story-Quests und Survival, wie im Aufbaustrategie-Geheimtipp Banished dürfen wir sogar eine eigene Siedlung errichten. Natürlich nicht nur im Winter, wechselnde Jahreszeiten sind in Medieval Dynasty Ehrensache.

Wer steckt dahinter?

Kurioserweise ist Medieval Dynasty gewissermaßen schon der vierte Teil einer Spielereihe. Nur sind deren zweiter und dritter Teil

bislang ebenfalls noch nicht erschienen. Verwirrt? Müsst ihr nicht sein. Die Spiele bauen nicht aufeinander auf. Es geht um die Dynasty-Reihe des österreichischen Publishers Toplitz. Das Konzept sieht vor, Wirtschaftselemente, Rollenspiel und Lebenssimulation miteinander zu verbinden. Oder um es mit den Worten von Geschäftsführer Matthias Wünsche zu sagen: »Landwirtschaft meets The Sims.«

Veröffentlicht wurde bislang nur Farmer's Dynasty, das auf Steam von erstaunlich vielen Spielern gefeiert wird, 81 Prozent der Bewertungen sind positiv. In der Pipeline sind noch Lumber Jack's Dynasty (Holzfäller), Trucker's Dynasty Cuba Libre (LKW-Fahrer) und eben Medieval Dynasty. Letzteres ist das Kronjuwel der Reihe und erweitert das Konzept zusätzlich um Survival-Elemente. Die Entwickler Render Cube sitzen im polnischen Lodz. Und auch wenn das 15 Personen starke Team in dieser Konstellation bisher nur ein Spiel veröffentlicht hat (die auf Halloween getrimmte Mario-Kart-Hommage Monster League), besteht es aus erfahrenen Entwicklern, die etwa bei CD Projekt Red an der Witcher-Serie mitgearbeitet haben.

Irgendwo in Mitteleuropa

Ansehnliche Grafik spielt, wie uns Matthias Wünsche verrät, bei Render Cube eine große Rolle, klar, das »Render« im Namen kommt nicht von ungefähr. Folgerichtig entsteht Medieval Dynasty in der Unreal Engine 4, und das sieht man ihm auch an. Wie in Kingdom Come fühlen wir uns wie nach einer Zeitreise von etwa 800 Jahren in die Vergangenheit. Aber nicht nur aufgrund der realistisch wirkenden Grafik. Auch die Designs von Kleidung und Gebäuden orientieren sich an historischen Tatsachen. Im Gegenteil zu Kingdom Come hat die vier Quadratkilometer



Wir starten als Kriegsflüchtling, der mit Frau und Sohn in der winterlichen Wildnis hockt – ohne Hab und Gut.

Eine Jagdgesellschaft kehrt in Medieval Dynasty aus dem Wald zurück. Das erinnert fast an ein typisches Motiv der Landschaftsmalerei.



Im Spielverlauf wächst unser kleines Dorf zu einer immer größeren Siedlung heran.



Im Spiel soll das Dorf belebt ausfallen, inklusive plaudernder Bewohner. In unserer frühen Version war aber alles noch sehr statisch.



große Open World aber kein reales Vorbild. Bis ins Detail nachgebaute Echtwelt-Burgen oder -Städte sucht ihr hier also vergeblich. Medieval Dynasty spielt in einem nicht genau definierten Bereich des mittelalterlichen Europas. Dafür müssen wir uns hier aber auch nicht um wilde Kumanen sorgen, die unser Dorf niederbrennen. Stattdessen bekamen wir es während unserer Preview mit ein paar Wölfen zu tun. Um die in die Flucht zu schlagen, reichte es jedoch mit einer Fackel sehr ungenau vor ihrer Schnauze rumzufucheln. Allgemein sind Kämpfe nicht der Kern von Medieval Dynasty – es gibt sie zwar, den Vorrang genießen aber die anderen Rollenspielelemente. Wie bei Elder Scrolls wird unser Charakter mit der Zeit in allem besser, was er tut. Das geht so lange, bis die Fähigkeit schließlich ein Level-up bekommt und wir im jeweiligen Talentbaum neue Skills freischalten dürfen.

Worum geht es hier wirklich?

Jetzt aber zu behaupten, Medieval Dynasty würde in Konkurrenz mit Warhorses gewaltigem Mittelalter-Rollenspiel treten, wäre zu hoch gegriffen. Medieval Dynasty setzt ganz andere Schwerpunkte, die Dynasty-Reihe soll ja beliebte Spielegenres miteinander verschmelzen. Wir haben hier also kein reines Rollenspiel vor uns. Wie eingangs erwähnt, spielt das Überleben die Schlüsselrolle. Wenn wir nicht für das leibliche Wohl unseres Helden und seiner Familie sorgen, ist nämlich schnell Schluss mit dem beschaulichen Mittelalter. Und da wir im Grunde eigentlich nichts besitzen, müssen wir unsere Versorgung selbst gewährleisten – denn der Winter kommt! Es gilt also, den Tag so gut wie möglich zu nutzen. In den Wäldern nach frischem Wild Ausschau halten, Beeren sammeln und am besten auch noch

Holz für einen Unterstand besorgen. Doch gerade wenn wir glauben, perfekt versorgt zu sein, melden sich unsere Frau und der Sohn (den wir inzwischen liebevoll »Hubert« getauft haben) zu Wort. Denn auch die haben beide keinen Bock auf Hunger. Unser Ziel lautet nie, nur uns selbst am Leben zu erhalten. Später haben wir die Verantwortung für ein ganzes Dorf. Das »Dynasty« im Titel soll nämlich nicht nur beeindruckend klingen, sondern gehört zum Spielprinzip: Wir begründen eine Dynastie. Deshalb ist mit dem eventuellen Tod unseres Helden auch nicht Schluss, wir spielen einfach mit einem anderen Familienmitglied weiter.

Gibt es eine Story?

Medieval Dynasty ist im Prinzip ein großer Sandkasten. Eine aufwändig inszenierte Hauptstory wie in Kingdom Come oder Elder Scrolls gibt es hier deshalb nicht. Kleinere Quests allerdings durchaus. So können uns unsere Frau oder Nachbarn sehr wohl um

unterschiedliche Dinge bitten, erst haben sie Hunger, dann wollen sie ein Dach über dem Kopf. In der Preview-Version bestanden die Quests aus einer Reihe erster Tutorials.

Später soll unser Umgang mit den Nachbarn bestimmen, wie unsere Dynastie wahrgenommen wird. Helfen wir einer anderen Familie, wirkt sich das positiv auf unsere Reputation aus. Beispielsweise bitten sie uns darum, einem Kranken mit einem Heiltrank zu helfen. Zudem können diverse Ereignisse auftreten. So kann auch mal das königliche Heer aufkreuzen und wir müssen plötzlich Nahrung für über 100 Mann heranschaffen. Dialoge gibt es auch – bei uns waren die NPCs zwar noch stumm, später sollen die Gespräche aber voll vertont werden.

Sippengeschichte

Viel mehr Potenzial als die Quests verspricht aber das Dynasty-System. Das Konzept klingt einfach unfassbar spannend. Wir durchleben nicht nur ein einziges Leben,



Zu Beginn bildet die Jagd mit Pfeil und Bogen die ertragreichste Nahrungsquelle.

Die Jahreszeiten

Damit wir nicht nur an den Ausbaustufen unseres Dorfes erkennen, dass Jahre ins Land ziehen, baut Render Cube auch die vier Jahreszeiten ein.



sondern erfahren die Geschichte unserer Sippe – ein bisschen wie in Patrice Désilets *Ancestors: The Humankind Odyssey*, aber eben nicht mit Menschenaffen in der Urzeit, sondern mit mittelalterlichen Siedlern. Um die Versorgung sicherzustellen, müssen wir zwangsweise expandieren. Dann mutiert *Medieval Dynasty* fast schon zu einem Aufbauspiel wie *Banished*. Nur eben aus der Ego-Perspektive. Wir sammeln Ressourcen, platzieren Fundamente und hämmern dann eigenhändig Bretter und Balken fest. Es kommen neue Leute, unser Dorf wächst. Wir weisen Aufgaben zu und treiben Handel.

So ein Dorf entsteht aber nicht nur über ein paar Tage oder Wochen. Es dauert Jahre, bis wir irgendwann mal auf die Stadtrechte hoffen dürfen. Unser anfänglicher Held hat



Die Dorfbewohner gehen auch Berufen nach, der Schmied etwa schmiedet Waffen und Werkzeuge.

bis dahin längst ins Gras gebissen. Wenn nicht durch Hunger oder ein Rudel Wölfe, dann doch spätestens aufgrund von Altersschwäche. Sollte es soweit kommen, winkt aber nicht das Game over. Stattdessen übernimmt unser Sohn die Verantwortung. Wir leben in ihm weiter. Wir werden zu – Hubert. Und wenn der es nicht schafft, die Stadtrechte zu erringen, dann eben sein Erbe oder später dessen Erbe.

Geht die Rechnung auf?

Das klingt auf dem Papier alles ausgesprochen gut. Doch ob sich der Genremix am Ende zum spannenden Gesamtergebnis summiert, bleibt abzuwarten. Wir konnten gerade einmal eine Stunde in einer frühen Version verbringen, viele Mechaniken waren noch gar nicht final. Wie der Übergang von unserem Gründer zu seinem Erben funktioniert, lässt sich etwa noch nicht einschätzen. Ganz besonders wird der Erfolg von *Medieval Dynasty* auch davon abhängen, wie lebendig die Welt sich letztlich anfühlt.

Detaillierte Umgebungen sind ein erster Schritt, aber wenn die Modelle darin nur leblos herumstehen, Nonsense machen oder Wölfe wir herumtollen, dann kann das Ganze sehr künstlich wirken. Zumal die Spielwelt bei aller Detailliebe noch ein wenig austauschbar daherkommt, es fehlen einfach die aus Rollenspielen bekannten Landmarken, sehenswerte Punkte wie Burgen oder wiedererkennbare Landschaftselemente. Wir haben aber natürlich nur einen kleinen Ausschnitt der Open World gesehen.

Außerdem will *Medieval Dynasty* zusätzlich als Strategiespiel funktionieren. Wir mussten in der einen Stunde mit der Vorabversion aber noch gar keine Verwaltungsarbeiten verrichten. Wen sollten wir auch verwalten, es gab nur uns und unsere Familie. Und das bisschen Essensammeln würden wir jetzt nicht als Management bezeichnen. Wird es fordernder, sobald mehr Leute da sind? *Render Cube* verspricht es.

Hoffentlich bietet *Medieval Dynasty* außerdem genug Story-Aufhänger, ob Ereignisse oder Quests, dass wir auch eine interessante Geschichte erleben. Nur zu jagen, sammeln und zu bauen, wird auf Dauer wohl die wenigsten Spieler motivieren. Aber wenn – beispielsweise – noch fahrende

Händler vorbeischaun, besondere Bestien inklusive Jagdbeute die Gegend unsicher machen oder verfolgte Adelige um Schutz vor Häschern bitten würden, dann wäre das Mittelalter tatsächlich belebt und abwechslungsreich genug, um auch langfristig zu motivieren. Damit das alles klappt, wollen sich Publisher und Entwickler auch auf das Feedback der Mittelalter-Fans verlassen. *Medieval Dynasty* geht dieses Jahr noch in den Early Access. Vermutlich im dritten Quartal 2020, gegen Ende August. Sicher steht das aber noch nicht fest. Mit dem vollständigen Release rechnen wir nicht vor 2021. Wir bleiben aber an dem Thema deshalb dran. Spannend genug fanden wir den Genremix im Mittelalter allemal. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Medieval Dynasty versucht offenbar, so viele Knöpfe wie möglich bei mir zu drücken. Und wie ich die GameStar-Community kenne, geht es euch da nicht anders. Mittelalter? Geht immer! Rollenspiel? Klar, gern! Aufbaustrategie? Immer her damit! Dass die Optik dabei auch noch ansprechend ist, tut sein Übriges. Survival-Spiele finde ich persönlich ebenfalls spannend, wobei mir hier oft das Setting eher weniger zusagt. Diese Hürde hat *Medieval Dynasty* mit dem Mittelalter aber schon genommen. Immerhin laufe ich ja selbst in *Skyrim* gerne einfach stundenlang durch die Gegend und schieße mit Pfeil und Bogen auf Wildtiere, nur um Fell zu verkaufen und das Fleisch zu verspeisen. Allerdings muss man dazu auch sagen, dass viele dieser Aspekte bisher nur auf dem Papier existieren. Die Vorabversion hat schon Spaß gemacht, die Entwickler haben aber auch noch Arbeit vor sich. Die örtliche Fauna verhält sich teilweise noch nicht nachvollziehbar, und auch NPCs haben ein paar ungewöhnliche Macken. Nachdem ich meiner Frau beispielsweise ein Haus gebaut habe, ist die einfach auf Nimmerwiedersehen in den Wald geflüchtet. Na gut, unter Umständen vielleicht auch eine nachvollziehbare Reaktion.