

Distant Kingdoms

SO VIELE SCHÖNE IDEEN!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kasedo Games** Entwickler: **Orthrus Studios** Termin: **2021**

Distant Kingdoms will Anno in eine Fantasywelt bringen und um Rollenspielelemente ergänzen. Wir haben mit den Entwicklern über die Releaseverschiebung und den aktuellen Zustand gesprochen – und exklusiv neue Screenshots zu sehen bekommen. Von Natalie Schermann

Distant Kingdoms ist das erste Aufbaustrategiespiel seiner Art: eine Städtebausimulation mit Fantasysetting, umfangreicher Lore und einem von Pen&Paper-Rollenspielen inspiriertem Abenteuer-Feature. Das schottische Entwicklerteam Orthrus Studios verfolgt eine ambitionierte Vision. Trotz kleinen Budgets und noch kleinerer Teamgröße soll das Erstlingswerk der Entwickler uns das Gefühl einer großen Produktion vermitteln.

In unserer Preview erklären wir euch, wie Rollenspielelemente den Abenteuermodus von Distant Kingdoms zu einem einzigartigen Feature im Aufbaugenre machen sollen.

Kampf mit Text und Schwert

Die Entwickler von Distant Kingdoms machen es sich selbst nicht leicht: Denn sie ordnen ihren Titel in der Mitte des Dreiecks Cities:



Distant Kingdoms verspricht große Diversität in den Städten: Je mehr unterschiedliche Völker in eurer Stadt leben, desto mehr unterschiedliche Gebäudearten könnt ihr bauen.

Skylines, Banished und Anno 1800 ein. Große Namen, die große Erwartungen bei der Spielerschaft wecken. Hinzu kommt, dass das Jahr 2020 viele neue (Indie-)Aufbauspiele mit interessanten Ideen und kreativen Spielmechaniken ins Rennen brachte – wie etwa Aztec Empire, Viking City Builder oder Manor Lords. Wie will sich das kleine schottische Studio hinter Distant Kingdoms gegen die Konkurrenz behaupten? »Als wir vor ein paar Jahren mit der Entwicklung von

Distant Kingdoms begonnen haben, gab es kaum neue Aufbaustrategiespiele auf dem Markt!«, seufzt Studio Director Oliver Smith. »Ich habe viele dieser neuen Titel gespielt – einige davon befinden sich ja sogar noch im Early Access. Ich würde auch sagen, dass sie alle wirklich gut sind und einzigartige Merkmale haben.« Unter Druck gesetzt fühlt sich Oliver Smith aber nicht: »Was uns wirklich von allen anderen unterscheidet, ist die Fantasy und das Abenteuersystem.«





Ihr fangt in der Kampagne mit einem Volk an. Euer Ziel ist es, mehr Völker von euch zu überzeugen und eure Stadt zu erweitern.



Die Entwickler arbeiten an einer Vielzahl von Bauten: 60 Gebäudearten soll es aktuell geben, und es sollen noch mehr Anpassungen folgen.

In einer echten Fantasystadt darf eines auf keinen Fall fehlen: die Taverne. Denn wo sonst sollen die Einwohner ihre tägliche Dosis an Tratsch einholen – und wo sonst soll man auf qualifizierte und (nach ein, zwei Bier) furchtlose Abenteuer stoßen? In einer Taverne könnt ihr eine Party mit bis zu vier Helden zusammenstellen, die alle eigene Fähigkeiten und Attribute mit sich bringen. Oliver Smith deutete außerdem an, dass diese Helden selbst erstellt werden können.

Diese Party könnt ihr dann auf Entdeckungsreise schicken, wobei immer nur die Felder auf der Karte erkundet werden können, die an bereits entdeckte Felder angrenzen. Stoßen eure Abenteuerer auf keinerlei Hindernisse, könnt ihr das neue Stück Land sofort bebauen. Das könnt ihr ebenfalls tun, wenn sich darauf beispielsweise ein von Geistern heimgesuchtes Haus befindet. Allerdings bringt der Spuk negative Effekte und sollte daher schnellstmöglich beseitigt werden. Entdeckt eure Heldentruppe ein Monster, muss dieses zunächst besiegt werden, denn keiner möchte neben einem wütenden Drachen bauen. Zu guter Letzt können eure Abenteuerer auch auf einen Dungeon stoßen, den es zu erkunden gilt.

»Übrigens müsst ihr die Abenteuer nicht immer sofort angehen«, fügt Oliver Smith an. »Ihr könnt eure Truppe also ruhig mal paar Jährchen ignorieren und sie vor einem hung-

rigen Drachen stehen lassen. Ich weiß zwar nicht, wie sie die ganze Zeit ohne Essen und Trinken überleben, aber das geht!« Beschließt ihr, das Abenteuer anzugehen und beispielsweise in einen dunklen Dungeon hinabzusteigen, erlebt ihr die Ereignisse in Textform und werdet mit unterschiedlichen Optionen und Möglichkeiten konfrontiert. Eure Party besteht dabei aus Mitgliedern, die jeweils eigene Fertigkeiten mitbringen, die sich in bestimmten Situationen als nützlich erweisen. Es liegt nun an euch, das passende Teammitglied für eine Aufgabe auszusuchen. Müsst ihr also beispielsweise einen Abgrund überqueren, solltet ihr für diese Aufgabe nicht unbedingt den unathletischen Klugredner wählen, der noch nie länger als zwei Sekunden am Stück gerannt ist. Seine Intelligenz könnte sich an anderer Stelle als nützlich erweisen.

Euren Teammitgliedern stehen für ihre Handlungen Action Points zur Verfügung. Gehen die Punkte eines Mitglieds aus, könnt ihr von den Aktionspunkten des Teams Gebrauch machen. Sind alle Punkte auf null gesunken, müsst ihr eure Party zurückrufen. Nach ein paar Litern Rum in der Taverne erholen sich die Helden von ihrem Abenteuer und sind bereit, sich in ein neues zu stürzen. Ein erfolgreiches Abenteuer bringt den Helden viele Erfahrungspunkte, mit deren Hilfe Fähigkeiten aufgelevelt werden. Je län-

ger eine Party gemeinsam auf Reise geht und Drachen bekämpft, desto mehr Team-Action-Points sammelt sie an.

»Auf Discord haben unsere Fans viele Ideen für Belohnungen, die man nach einem bestandenen Abenteuer erhalten könnte«, erzählt Oliver Smith. Dazu gehört auch eine Drachenstatue, die man in seiner Stadt errichten kann, sollte man es geschafft haben, so ein Vieh zu bezwingen. Andere Belohnungen sollen der Stadt einen temporären Buff verleihen – daran arbeiten die Entwickler momentan noch.

Mit Portalen über die Map

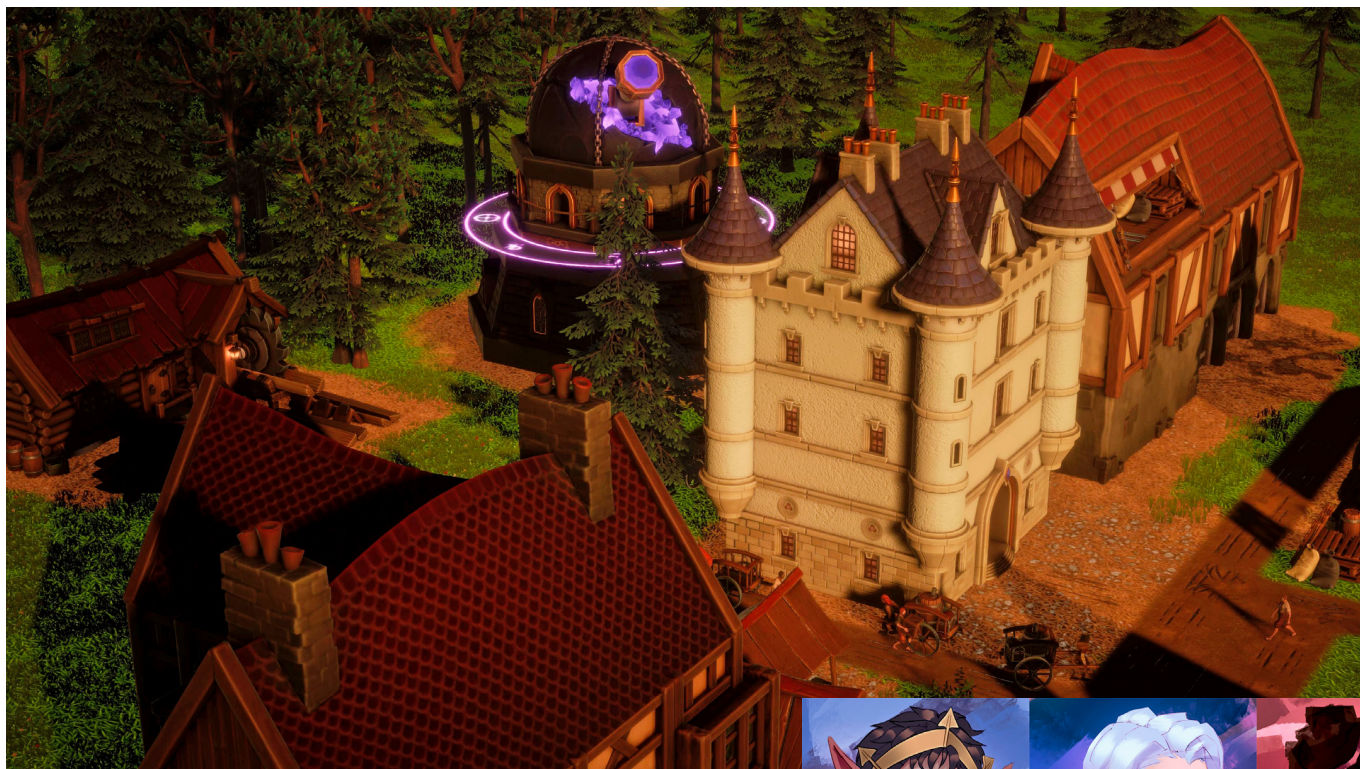
Aktuell feilen die Entwickler an vielen Details von Distant Kingdoms und überarbeiten auf Basis des Feedbacks ihrer Tester die eine oder andere Spielmechanik. Manche Änderungen wirken auf den ersten Blick zwar sehr klein, sollen aber laut Oliver Smith einen großen Einfluss auf den Spielfluss und die Übersicht haben. So auch das Mikromanagement. »Das Mikromanagement, so wie es vor der Änderung funktioniert hat, hat zwar aus mathematischer Sicht Sinn ergeben – aber für die Spieler nicht.« Wenn nun nicht alle Kapazitäten einer Produktion ausgeschöpft werden, erhalten Spieler keine halben Güter, sondern es dauert schlicht und ergreifend länger, um eine Ware zu produzieren. »Das klingt zwar nach wenig, ist aber eine der größten Änderungen, die wir in letzter Zeit vorgenommen haben.«

Auch an den Gebäuden und deren Platzierung wird gerade noch viel geschraubt. »Unsere Minen wurden früher neben Ressourcenaufkommen gebaut«, erklärt der Studio Director. Nun werden Minen direkt darauf platziert. Hinzu kommen auch noch Änderungen am Upgrade-System der Gebäude, auf die Smith aber noch nicht näher eingeht.

In Distant Kingdoms finden sich darüber hinaus einige ungewöhnliche Features wie etwa die magischen Portale. Diese erlauben es eurem Volk, sich schnell quer über die Karte zu teleportieren. Dadurch werden auch die Transportwege für Waren und Ressourcen verkürzt. Statt also ewig lange Straßen zu verlegen und Hindernisse umgehen zu müssen, kann man sich ganz einfach auf Kosten von Mana ein Netzwerk aus Portalen schaffen.



Die Welt von Distant Kingdoms ist von Magie durchtränkt. Diese könnt ihr für magische Gebäude wie Portale oder Magiertürme nutzen.



Magiertürme wie hier müssen auf einer magischen Kraftlinie gebaut werden.

Außerdem geben die Portale dem Entwicklerteam mehr Freiheiten bei der Gestaltung der Maps. So bieten mit diesem System auch die eigentlich unzugänglichen Gipfel der Berge Platz, um darauf Gebäude zu errichten. Oliver Smith findet es toll: »Die Portale erlauben es uns, richtig coole Sachen zu machen. Dann kann man seinen riesigen Magierturm oben auf dem Gipfel bauen und das ganze Land überblicken. Spürt meine Magie!«

Beziehungen zwischen den Völkern

Eine weitere große Änderung betrifft die Beziehungen und das Verhalten der unterschiedlichen Völker. Distant Kingdoms folgte dabei ursprünglich der klassischen Fantasy-Blaupause: Die Elfen mögen die Zwerge nicht, diese wiederum haben ihre eigenen Probleme mit den Menschen und so weiter. In Anbetracht der Entwicklungen und der angestoßenen Dialoge durch die Black-Lives-Matter-Bewegung folgte auch das Entwicklerteam dem Vorbild von D&D und überarbeitete ebenfalls die Darstellung der Völker und ihre Einstellungen zueinander. »Wir sitzen in Schottland, alle unsere Mitarbeiter sind weiß – wir selbst haben uns mit solchen Problemen nie auseinandersetzen müssen«, erklärt Oliver Smith. »Aber dann haben wir darüber nachgedacht und sind uns einig: Da haben wir einen Fehler gemacht.« Das bedeutet aber nicht, dass in Distant Kingdoms Friede, Freude, Eierkuchen herrscht. Die Spannungen und Meinungsverschiedenheiten zwischen den Einwohnern der Stadt sollen erhalten bleiben. Doch diese beruhen nun nicht mehr auf der reinen Tatsache, dass jemand einem anderen Volk angehört. Smith erklärt: »Die Unstimmigkeiten basieren nun viel mehr auf Fraktionen statt auf Völkern. Ich glaube auch, dass das letztend-

lich eine viel bessere Spielmechanik sein wird.«

Krieg führen können die Völker übrigens nicht. Ziel des Spiels ist es, die Unstimmigkeiten zu beseitigen und neu entdeckte Dörfer und Völker dazu zu überreden, sich eurer Stadt anzuschließen. Nicht alle werden sich ohne Gegenleistung dazu bereit erklären. »Klar liegt es am Spieler, ob man ein Volk bezirzen will oder nicht«, erklärt Oliver Smith.

»Aber dann muss man auch mit den Konsequenzen leben.« Denn jedes Volk bringt Vorteile für die eigene Stadt, beispielsweise sind Zwerge hervorragende Bergarbeiter. Die Herausforderung in der Kampagne wird es daher sein, unterschiedliche Völker von sich zu überzeugen und einzelne Bereiche so herzurichten, dass sie für die einzelnen Kulturen bewohnbar werden.

Ökologische Vielfalt

Die Welt von Distant Kingdoms, die einst von den Göttern selbst bewohnt, dann aber verlassen wurde, besteht aus vielen unterschiedlichen Biomen. Die Ökozonen Grasland, alpines Gebirge und Sumpf erweitern die Entwickler nun um weitere Zonen wie etwa eine Wüstenlandschaft oder eine Art vulkanische Landschaft mit viel Magieeinfluss. Und man sammle weiterhin fleißig Ideen aus der Community, sagt Oliver Smith. »Wir haben aktuell keine Schneelandschaft – das ist aber auf jeden Fall etwas, worüber wir nachdenken.« Entwickler Orthrus Studios sei es dabei wichtig, die Zonen nicht nur als rein kosmetisches Feature einzubauen. Stattdessen wolle man sichergehen, dass die Biome



In Distant Kingdoms gibt es vier Fantasyvölker: Menschen, Elfen, Orks und Zwerge. Hier ein paar Charakterstudien.

mit den Spielmechaniken harmonieren und entsprechende Auswirkungen auf die Produktion von Gütern oder Ähnliches haben.

Die Zonen werden auch von Tieren und Ungeheuern besiedelt. »Wir haben viele Rehe, die auf den Wiesen grasen – aber auch Trolle, Drachen oder Kobolde«, erzählt der Studio Director. Absoluter Fanliebling der Discord-Community sind aber die sogenannten Feuerkühe. Das sind nicht etwa dämonische Kühe, die in Flammen stehen, sondern das Distant-Kingdoms-Pendant zu einem Feuerwehrwagen. »Sie ziehen Karren hinter sich her und fungieren so als Feuerwehr oder auch Polizei, wenn sie Käfige im Karren haben, in denen Unruhestifter beherbergt werden sollen. Auf Discord flehen uns die Leute schon an, Plüschtiere der Feuerkühe zu machen!«, erklärt Oliver Smith.

Übrigens: Naturkatastrophen und zufällige Events, die Einfluss auf den Städtebau und die Produktion der Güter haben, spielen sich in Distant Kingdoms aktuell noch über Pop-up-Fenster und Texte ab. »Visuell gibt es da noch nicht viel zu sehen«, bedauert der Studio Director. »Aber das wollen wir in Zukunft auch angehen.«



Das schottische Entwicklerteam schraubt bis zum Release an seinem Aufbauspiel. Eine neue Änderung: Minen können jetzt direkt auf dem Ressourcenvorkommen platziert werden.

Wann ist der Release?

Ursprünglich sollte das Aufbauspiel bereits im vierten Quartal 2020 erscheinen. Doch je näher das Jahresende rückte, desto stiller wurde es um das Spiel – bis der Discord-Community auffiel: Die Entwickler haben das Releasedatum auf Steam und Co. klammheimlich auf 2021 geändert. Erst später bestätigten die Entwickler die Verschiebung auf Discord als Reaktion auf die verwirrten Nachfragen der Fans. Wir haben bei Oliver Smith nachgehakt: Was war der Grund für die Verschiebung? »Die Covid-19-Pandemie hatte einen erheblichen Einfluss darauf«, gibt Oliver zu. Das kleine Entwicklerstudio musste auf Homeoffice umsteigen. »Manchmal ist es gut, in einem solch kleinen Team zu arbeiten. Aber wir haben beispielsweise keinen IT-Support, wir haben keine HR-Abteilung.« Es habe daher einige Zeit gedauert, bis sich das Team auf die neue Arbeitsweise einstellen konnte – der Prozess, die Organisation und Koordination im Team wurde aber wesentlich erschwert. Die ständigen Auf- und Abs während der weltweiten Pandemie hatten auch psychische Auswirkungen auf die Mitarbeiter: »Nach einer Weile hatten wir uns eingespielt. Aber dann wurde es wieder schlimmer, weil klar wurde, dass sich die Situation nicht verbessert. Außerdem sind wir absolut gegen Crunch. Das kam für uns nicht in Frage – besonders jetzt

nicht!«, führt Oliver aus. Viele der Mitarbeiter von Orthrus Studios arbeiten aus ihrem Schlafzimmer, addiert Oliver, und haben deshalb keine klare Trennung von Arbeit und Freizeit mehr. »Wir wollen niemanden noch mehr unter Druck setzen.«

Nicht nur die Abneigung des Entwicklerstudios gegen Crunch senkte die Hürde für eine Verschiebung: Distant Kingdoms hatte noch nicht das Stadium der Vorbestellungen erreicht. »Weil die Leute also noch kein Geld für uns ausgegeben haben, hatten wir das Gefühl: Wir können das Releasedatum verschieben«, erklärt Smith. »Wir haben mit unserem Publisher Kasedo gesprochen und entschieden: Wenn es für uns alle okay ist, dann schieben wir es nach hinten.« Das gibt dem Studio nochmal die Möglichkeit, das Spiel zu verbessern, auf Feedback der Tester einzugehen und große und kleine Änderungen vorzunehmen. »Das Spiel ist schon jetzt in einem guten Zustand, aber es entspricht noch nicht unseren Standards«, sagt der Studio Director.

Auch nach Release soll Distant Kingdoms von den Entwicklern noch eine ganze Weile mit DLCs und Patches begleitet werden. Es sind Features für die Zukunft geplant, welche die Spielerfahrung noch weiter verbessern und Fanwünsche umsetzen sollen, und auch die Modding-Community soll sich in Distant Kingdoms austoben können. Der

Meinung

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Ich muss zugeben: Im Interview zu Distant Kingdoms hat mich Oliver Smith richtig angefixt. Der Studio Director hegt eine große und deutlich spürbare Leidenschaft zu seinem Spiel und erklärte mir mit Anekdoten, viel Lautmalerei und wilder Gestik, was alles für das Aufbauspiel geplant sei und wie es sich von der Konkurrenz abheben solle. Und die Vision der Entwickler klingt vielversprechend: ein Aufbauspiel mit viel Magie und Fantasysetting, tiefgreifender und humoristischer Lore und Rollenspielelementen, die den Städtebau auflockern sollen. Das macht mich richtig neugierig! Ob sich diese ambitionierte Vision aber tatsächlich eins zu eins so übersetzen lässt, bleibt abzuwarten, denn selbst bei unserer zweiten Preview gab es lediglich neue Screenshots zu sehen – selbst Hand anlegen durften wir noch nicht. Es bleiben daher viele Fragen offen: Wie spielt sich Distant Kingdoms und fühlt sich das Mikromanagement gut an? Sind die Diversität und die Einzigartigkeit der Völker zu spüren und sinnvoll in die Spielmechaniken eingebunden? Geht der Städtebau mit den Textabenteuern Hand in Hand? Darüber hinaus bleibt es spannend, ob Distant Kingdoms Genrefans von sich überzeugen kann – denn die Entwickler treten in riesige Fußstapfen, indem sie ihr Aufbauspiel mit Titeln wie Anno 1800, Banished und Cities: Skylines vergleichen. Ob das Setting reicht, um sich von den Aufbaugiganten abzuheben? Das kleine Entwicklerteam aus Schottland hat durch die Releaseverschiebung nun aber zumindest noch etwas Zeit gewinnen können, um am Spiel zu feilen und uns im Frühjahr 2021 hoffentlich ein rundes Spielerlebnis präsentieren zu können.

neue Release ist für das Frühjahr 2021 geplant. Die Entwickler wünschen sich, dass bis dahin noch mehr Leute auf ihr Aufbauspiel aufmerksam werden. Doch dafür sollte es so langsam mehr zu sehen geben als nur Screenshots und vereinzelte Artworks auf Discord und Twitter. ★



Wer einmal adelig ist, der kann sich auch mitten in der City ein angeberisches Prunkschloss leisten.



Auch in einer Fantasywelt dreht sich alles um Ressourcen. Nahrung vom Feld, Holz aus den Wäldern. Wir müssen alles ranschaffen.