

## Medieval Dynasty

## MY KINGDOM COME

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Toplitz Productions** Entwickler: **Render Cube** Termin: **23.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Nach einem Jahr im Early Access ist der mittelalterliche Genremix endlich bereit für die Ernte. Der Test zeigt, ob Medieval Dynasty in dieser Zeit auch wirklich gut gereift ist. Von Fabiano Uslenghi

Vor 18 Monaten ist meine Ehefrau in den Wald geflüchtet. Das werde ich nie vergessen. Als der österreichische Publisher Toplitz im Februar 2020 in der Redaktion zu Besuch war (das ging damals noch) und ich erstmals in Medieval Dynasty reinspielen durfte, rannete meine wertige Gattin bei der anscheinend erstbesten Gelegenheit einfach in die Wildnis und ward nie wieder gesehen. Die Erinnerung daran macht mir zwei Sachen deutlich:

1. Ich muss noch viel an meinen Verführungskünsten arbeiten.
2. Ich beschäftige mich schon ziemlich lange mit Medieval Dynasty!

Praktisch von der ersten Sekunde an haben wir bei GameStar dieses Mittelalterspiel begleitet, das zwar aussieht wie Kingdom Come: Deliverance, aber trotzdem irgendwie ganz anders ist. Nach dem Vorfall mit der wertigen Gattin dauerte es noch ein halbes Jahr, bis Medieval Dynasty in den Early

Access startete. Damals war dann eher das Problem, dass ich mir gar keine Frau mehr anlachen konnte. Das lag aber natürlich nicht an meinem Charme, sondern an der zu diesem Zeitpunkt noch sehr umständlichen Flirt-Mechanik. Wirklich!

Der beste Beweis für meine amouröse Anziehungskraft ist die Release-Version. Am 23. September verlässt Medieval Dynasty nämlich nach zwölf Monaten und sechs Tagen den Early Access, und GameStar konnte als weltweit einziges Magazin schon lange vor dem Release in die Testversion reinspielen. Und schau an – dieses Mal hat die Sache mit der Hochzeit auf Anhieb geklappt. Sie ist danach noch nicht einmal in den Wald gelaufen! Die Entwickler waren also fleißig und haben Medieval Dynasty an allen Fronten vergrößert und optimiert. Nicht nur der Umgang mit dem anderen Geschlecht läuft jetzt anders ab. Es gibt auch noch so viel mehr zu erledigen!

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr euer eigenes Mittelalterdorf bauen wollt.
- ... ihr Realismus der Gemütlichkeit vorzieht.
- ... ihr Spaß an Verwaltung habt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr eine lebhaftere Welt braucht.
- ... ihr kreative Aufgaben erleben wollt.
- ... euch Wiederholungen schnell langweilen.

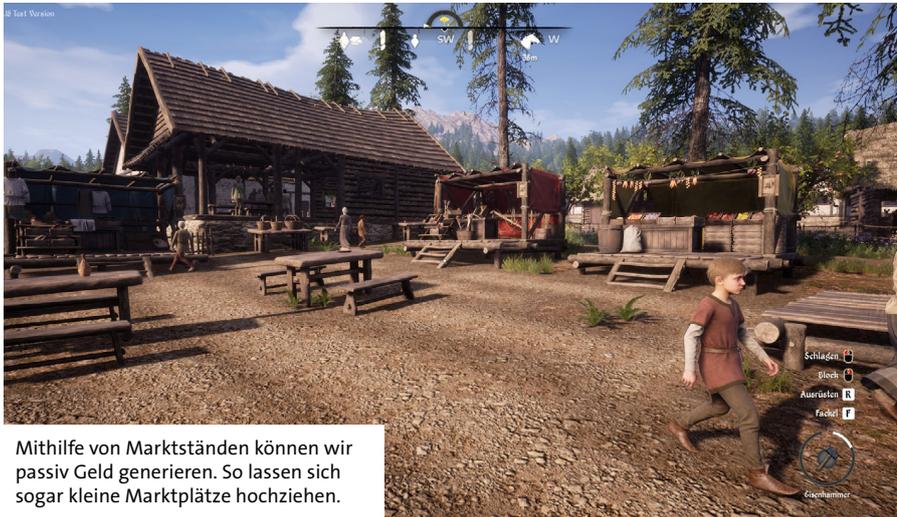
**Ein als Rollenspiel getarntes Aufbauspiel**

Falls ihr Kingdom Come: Deliverance gespielt habt, wisst ihr bestimmt, dass dieses Rollenspiel eine Mittelalterfantasie erfüllt. Darin können wir uns in einer detaillierten offenen Welt frei bewegen und so tun, als wären wir Ritter oder Tagelöhner. Doch im Zentrum von Kingdom Come: Deliverance stehen das Abenteuer und die Geschichte. Was KCD dabei nie ganz erfüllen konnte, war die Vision, ein normales Leben im Mittelalter zu führen. Und genau hier setzt Medieval Dynasty an.

Denn in diesem Spiel geht es nicht darum, Abenteuer zu erleben. Wir bauen uns stattdessen im Frühmittelalter ein ganz normales Leben auf. Mit einfachen Mitteln und ehrlicher Arbeit. Und das macht es auch so schwer, Medieval Dynasty ganz eindeutig einem Genre zuzuweisen. Denn die Ego-Ansicht, die offene Welt und das Skill-System schreien eigentlich: »Ich bin ein Rollenspiel!« Nur fühlt sich Medieval Dynasty die meiste Zeit überhaupt nicht danach an. Es ist in Wahrheit ein Aufbauspiel. Man könnte zwar auch noch ein paar Elemente Survival oder Lebenssimulation reinmischen. Doch letztlich führen diese Spielelemente nur dazu, dass wir mehr Häusle bauen dürfen.



In Medieval Dynasty bauen wir unser eigenes Dorf. Damit daraus so eine Kleinstadt wird, müssen aber viele In-Game-Jahre vergehen.



Mithilfe von Marktständen können wir passiv Geld generieren. So lassen sich sogar kleine Marktplätze hochziehen.



Abends sammeln sich Bewohner am Feuer oder in einem Wirtshaus. Wirklich Stimmung kommt aber nicht auf.

Denn aus diesem Aufbaufokus zieht Medieval Dynasty seine größte Motivation. Nachdem uns eine Reihe von Einführungsmissionen auf Strecke bringt, fangen wir ganz von allein an, unser Reich aufzubauen. Es beginnt mit einer Hütte, die wir irgendwo in die Welt setzen. Und zwar nicht, indem wir einfach ein fertiges Gebäude auf den Untergrund klatschen. Nein, nein! Wir gehen erst mal in den Wald und schlagen Bäume. Danach tragen wir die Stämme zur Baustelle. Anschließend wird mit einem Hammer Wand für Wand das Haus hochgezogen. Dann noch Stroh aufs Dach und fertig. Wenigstens die Inneneinrichtung plopt automatisch auf. Das klingt jetzt unspektakulär, macht aber stets aufs Neue irgendwie Spaß. Eben weil es kleinteilig bleibt, ohne zu überfordern, und es einfach ein unheimlich erfüllendes Gefühl ist, wenn wir ein Haus, eine Schmiede oder gar eine Imkerei mit unseren eigenen Händen fertiggestellt haben. Später kommen noch größere Gebäude hinzu. Oder Stein statt Holzwände. Medieval Dynasty weiß lange zu motivieren, indem es stets mit neuen Rohstoffen, Gebäuden oder auch Dekorationen winkt.

### Immer größer, immer besser – immer gründiger?

Es entsteht der Antrieb, irgendwie mehr Ressourcen heranzuschaffen. Schon allein

weil sich nur mit kompletten Endprodukten wirklich Geld verdienen lässt. Waren wie Schuhe, Werkzeuge oder einfach Kuchen bringen wir dafür zu Händlern in Nachbardörfern. Wir brauchen also mehr Produktionsgebäude, damit wir vernünftig im Frühjahr Steuern zahlen können. Doch je mehr Gebäude wir haben, desto höher wird natürlich auch die Steuerlast. Manche würden das Teufelskreis nennen – wir bleiben lieber bei langfristiger Motivation.

Um die wachsenden Herausforderungen zu bewältigen, verbessern wir praktisch nebenbei unsere Spielfigur. Alles, was wir machen, schaltet Skill-Punkte und neue Gebäude frei. Wer also ein Feld bestellt, bekommt Punkte für den Landwirtschafts-Skilltree und schaltet Gebäude wie die Scheune oder den Schweinestall frei. In früheren Versionen von Medieval Dynasty konnte das noch in einen extremen Grind ausarten. In der Release-Version können wir über das Ausmaß der Grinderei selbst entscheiden. Denn eine der besten Neuerungen sind die Anpassungsoptionen vor jedem Spiel. Hier bauen wir uns einen eigenen Schwierigkeitsgrad und können die verdienten Erfahrungspunkte rasant beschleunigen. So sollte es für jeden Spielertypen passende Einstellungen geben, um Langeweile zu vermeiden. Klasse! Allerdings lassen sich einige Bereiche nach wie vor deutlich leichter aufleveln als

## WIR BAUEN EIN WIRTSHAUS



Bevor wir loslegen, gehen wir im Wald eine Menge Holz hacken. Je nach Tragfähigkeit muss dieser Schritt öfter wiederholt werden.



Als Nächstes legen wir ein Fundament und bestimmen damit, wo das Gebäude stehen soll.



Mit unserem Hammer klöppeln wir eine Wand nach der anderen fest. Dafür brauchen wir aber noch deutlich mehr Baumstämme.



Das Dach eines Wirtshauses besteht aus Brettern, die wir im Sägewerk zurechtschneiden.

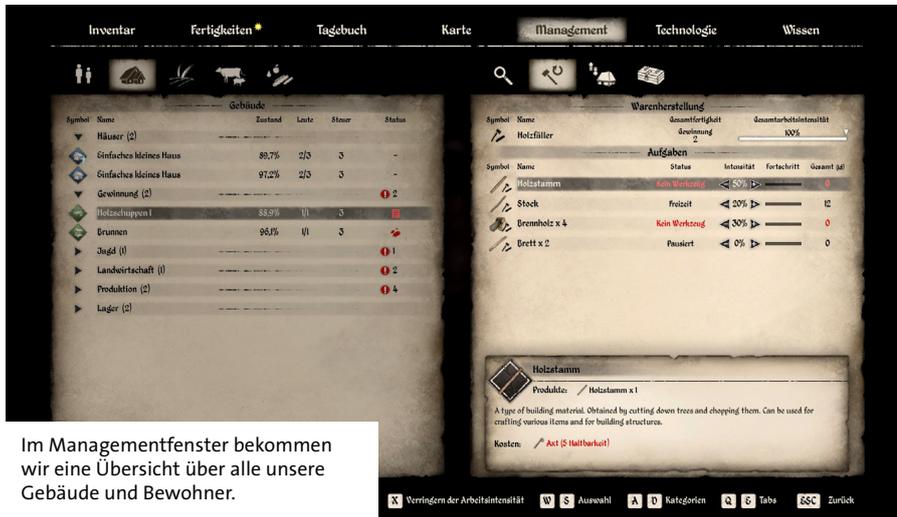


Zu guter Letzt hämmern wir die Bretter aufs Dach. Danach steht unser Wirtshaus im Wald.

andere. Jagen bleibt etwa sehr viel anstrengender, als den ganzen Tag über Beeren zu pflücken – eben ganz wie in der Realität.

### Hilfst du beim Jagen?

Letztlich erzielt man aber immer irgendwo Fortschritte oder beschließt irgendwann,



Im Managementfenster bekommen wir eine Übersicht über alle unsere Gebäude und Bewohner.

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Vor Medieval Dynasty hätte ich nie gedacht, dass ich jemals Spaß an virtueller Landwirtschaft haben könnte. Ich habe den Landwirtschafts-Simulator immer ein wenig belächelt und konnte die Faszination daran nicht nachvollziehen. Medieval Dynasty hat mich aber einfach an meinem Mittelalter-Faible gepackt, der mich mittlerweile offenbar zu jedem noch so absurden Spielkonzept treiben kann. Doch was sag ich da. So absurd ist das Spielkonzept gar nicht. Ich habe es jetzt schon mehrmals gesagt und nun ein letztes Mal: Medieval Dynasty hat dieselben Saiten in meiner Seele zum Klingen gebracht, die normalerweise nur echte Aufbauspiele anzupfen.

Das wird jetzt bei der fertigen Release-Version nochmal deutlicher als in den Monaten davor. Denn die Verbesserungen und Ergänzungen stärken den Aufbaubereich von Medieval Dynasty, während Rollenspiel, Survival und Lebenssimulation eher nebenher plätschern. Ich zweifle nicht daran, dass gerade in die Quests sehr viel Arbeit geflossen ist. Doch selbst ausführliche Gespräche mit den NPCs können nicht darüber hinwegtäuschen, dass Medieval Dynasty mir keine lebendig wirkende Welt voller interessanter Erlebnisse bietet.

Ich finde aber, das braucht es auch gar nicht. Mit dem Aufbauteil allein kann Medieval Dynasty lange genug motivieren, um seinen Kaufpreis von 30 Euro zu rechtfertigen. Denn hier gibt es einfach so viel zu bauen: Obstgärten, Scheunen, Kuhweiden, Schmieden und sogar ganze Marktviertel! Wer sich ins Zeug legt, kann eine richtig stimmungsvolle Kleinstadt bauen. Und die dann selbst zu durchwandern, macht mehr Spaß als jede Nebenquest.

aber lieber nicht mit ausgeklügelten Romanzen. Auch ob uns warm oder kalt ist, schien im Test eher egal zu sein, wir mussten uns nie aktiv um wärmere Kleidung bemühen.

### Hat das Spiel eine Story?

Medieval Dynasty ist eines von diesen Spielen, von denen man eigentlich keine echte Geschichte erwartet. Es geht eher darum, seine eigene zu schreiben. Das eigene Leben zu führen. Doch die Entwickler wollen mit ihrem Spiel auch Leute ansprechen, die gar nicht so viel Lust auf das Bauen eines Dorfes haben, sondern lieber die Welt erkunden und anderen Leuten helfen.

Für diese Spieler ist das Questsystem gedacht. Denn ja, Medieval Dynasty hat eine Story. Wir kommen als Kriegsflüchtling nach dem Verlust unserer Eltern auf der Suche nach unserem Onkel in das Tal. Der Kastellan Uniegost erkennt uns aufgrund der Augenfarbe als einen Verwandten und be-

nervige Arbeiten einfach wem anders zu überlassen. Gerade das Jagen lässt sich schon früh und leicht auf andere Leute abwälzen. Denn durch das Erfüllen von Kapitelen erhält unsere Dynastie Reputation. Ist die groß genug, können wir freie Bewohner der Nachbardörfer zu uns einladen. Jeder davon hat selbst Stärken in unterschiedlichen Bereichen und kann einer Arbeit zugeteilt werden, sofern das dafür notwendige Gebäude schon steht. Ein Jäger braucht also eine Jagdhütte, ein Holzfäller ein Holzlager und so weiter. Häuser und Lagerkammern benötigen die Helfer auch, denn nur so werden sie mit Nahrung und Feuerholz versorgt. Sobald wir sicherstellen, dass die Untertanen die notwendigen Werkzeuge für ihre Arbeit haben, machen sie sich selbstständig auf den Weg. Die Bewohnerverwaltung unterstreicht abermals die These, dass Medieval Dynasty in Wahrheit ein Aufbauspiel ist. Es erinnert nämlich an Spiele wie Banished oder Rimworld.

In Medieval Dynasty werden Warenkreisläufe allerdings nicht realistisch simuliert. Die Bewohner gehen zwar auf die Jagd, hacken Holz, stehen an der Schmiede und machen Pause, aber sie tragen ihre Erzeugnisse nicht sichtbar in die Lager, und die

Bäume werden nicht wirklich gefällt. Die Ressourcen tauchen vielmehr einfach im Lagerhaus auf und werden von dort magisch entnommen. Nur wir selber müssen immer aktiv Waren hin und her transportieren. Auf Dauer kann das nerven, vor allem ohne Rucksack oder Pferd. Hier hilft in den Einstellungen die Option, die Gewichtsgrenze zu deaktivieren. Das geht aber nur beim Start!

### Vater, Mutter, Erbe, Esel

Während wir unsere Siedlung ausbauen, Waren heranschaffen und neue Bewohner anheuern, vergehen in Medieval Dynasty Jahre. Alle vier Jahreszeiten werden dargestellt und beeinflussen, worum wir uns gerade kümmern. Vor allem auf den Feldern wachsen je nach Jahreszeit andere Gewächse, und auch im Wald kann es unterschiedliche Kräuter oder Pilze geben. Spieler dürfen selbst entscheiden, ob eine Jahreszeit nur einen oder lange 30 In-Game-Tage dauern soll. Selbst wenn es nur einer ist, macht ein komplettes Jahr aber über eine Stunde Spielzeit aus. Das ist wichtig, da in der Theorie alle Tiere und Menschen in Medieval Dynasty älter werden und sogar sterben können. Irgendwann geht euer stolzes Ross oder euer wackerer Esel ein. Und auch man selbst kann an Altersschwäche sterben. In der Praxis müssen wir dafür aber selbst auf der schnellsten Geschwindigkeit sehr, sehr lange spielen. Deshalb wird die namensgebende Dynastiemechanik auch nur bei den wenigsten Partien richtig Sinn ergeben. Eigentlich können wir nämlich mit der Dame unseres Herzens eine Familie gründen. Der Erbe wächst auf, und sollte er zum Volljährigen werden, können wir nach unserem Ableben als Sohn weiterspielen. Klingt in der Theorie cool. Aber nicht jeder wird so viel Geduld aufbringen, um dieses Ereignis jemals mitzubekommen. Zur Einordnung: Wir haben mit drei In-Game-Tagen pro Jahreszeit für vier Jahre etwa 25 echte Stunden gebraucht. Wir ordnen die Mechanik also eher unter »nettes Gimmick« ein. Von solchen eher oberflächlichen Mechaniken gibt es in Medieval Dynasty übrigens ein paar. Das Flirten funktioniert jetzt zwar besser, rechnet

## SOMMER UND WINTER

Im Verlauf des Jahres passt sich die Spielwelt schön den Witterungen an.



richtet vom tragischen Ableben unseres gesuchten Verwandten.

Die Story um Uniegost ist am ehesten mit einer Art Hauptquest zu vergleichen, die uns mit einigen größeren Unterbrechungen immer wieder begegnet. Es gibt aber noch andere größere Questlinien, etwa die von Alwin, der eine ganze Reihe an Problemen hat. Man kann den Entwicklern hier anrechnen, dass die NPCs wirklich sehr ausschweifende Geschichten aus der Vergangenheit erzählen. Es treten auch ein paar recht erinnerungswürdige Figuren wie der Einsiedler Sambor auf. Die Gespräche können aber ausarten und kaschieren nur, dass wir am Ende doch immer von A nach B laufen, hier mal wem auf die Nase hauen oder dort etwas abliefern. Das sind am Ende eher nette Nebenbeschäftigungen, wenn man mal nichts anderes zu tun hat.

Apropos auf die Nase hauen: In der Release-Version von Medieval Dynasty gibt es jetzt auch Räuber, gegen die man kämpfen kann. Diese Typen verhalten sich aber ähnlich konfus wie einige der wilden Tiere. Allgemein ist eines der größten Probleme von Medieval Dynasty, dass seine Welt zwar bildhübsch aussieht, aber einfach nicht lebendig wirkt. Egal ob Mann, Frau, Kind oder Wildschwein. Alle Lebewesen bewegen sich eher hüftsteif und wirken unterm Strich schlichtweg unnatürlich. Wenn sich meine



In Medieval Dynasty gibt es ein paar gezeichnete Zwischensequenzen. Hier wird geheiratet.

Dorfbewohner nachts beim Lagerfeuer stundenlang schweigend gegenüber sitzen, kann es einem schon fast eiskalt den Rücken runterlaufen. Das wirkt weniger wie ein Aufbauspiel, sondern eher wie eine Szene aus einem Gruselfilm.

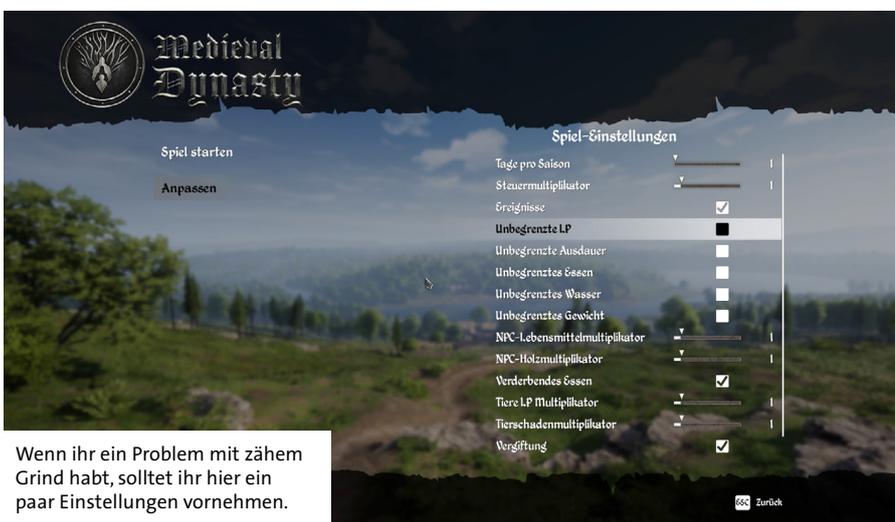
### Für wen lohnt sich Medieval Dynasty?

Dass die Welt so mechanisch wirkt, macht noch deutlicher, dass Medieval Dynasty kein komplett immersives mittelalterliches Rollenspiel ist. Es ist eben kein Kingdom Come. Das malerische Tal ist eine nette Kulisse, in der es aber viel spannendere Dinge zu tun gibt, als sie zu erkunden.

Am meisten Spaß werden die Leute haben, die mal wieder nach einem Aufbauspiel

im Mittelalter suchen. Denn diesen Anspruch erfüllt Medieval Dynasty erstaunlich kompetent. Hier zündet die Motivationsrakete und sorgt dafür, dass wir stundenlang dem nächsten persönlichen Ziel nachjagen. Und sei es nur etwas so Banales wie das erste eigene Hausschwein. Nur so kommen wir dann auch in den Genuss dieses erhabenen Gefühls, wenn wir nach all den Jahren der Fleißarbeit durch unser Dorf laufen. Ein Gefühl, wie man es ein wenig auch von Minecraft kennt oder Satisfactory. Denn dieses Dorf haben wir im Schweiß unseres Angesichts Stück für Stück aus dem Boden gestampft. Dann ist es letzten Endes auch gar nicht mehr wichtig, ob man so lange spielt, bis der Erbe übernimmt oder die Frau doch wieder in den Wald rennt. ★

Der einäugige Sambor ist einer der kuriosen NPCs in der Welt von Medieval Dynasty.



Wenn ihr ein Problem mit zähem Grind habt, solltet ihr hier ein paar Einstellungen vornehmen.

## MEDIEVAL DYNASTY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2400 / FX-8370  
GTX 970 / Radeon RX 480  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 6700K / Ryzen R5 1600X  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- hochwertige Optik
- dichte Vegetation
- abwechslungsreiche Jahreszeiten
- leblose Figuren
- kaum erinnerungswürdige Orte

### SPIELDESIGN



- Drang, sich zu vergrößern
- Elemente gut verzahnt
- spielerische Freiheit
- einige flache Mechaniken
- keine echten Warenkreisläufe

### BALANCE



- zunehmend komplexere Warenketten
- lässt sich gut skalieren
- passende Verkaufspreise
- viele Tipps
- einige Fähigkeiten erlernt man zu schnell

### ATMOSPHERE / STORY



- unterhaltsame Geschichten
- authentische Gebäude und Kleidung
- unnatürliche Lebewesen
- nicht vertont
- unbeholfen geschriebene Dialoge

### UMFANG



- viel zu tun
- wer will, kann über 100 Stunden spielen
- viele Gebäude und Waren
- sehr lange Questketten
- wenig zu entdecken

### FAZIT

Motivierendes Aufbauspiel aus der Ego-Perspektive. Allerdings gelingt es ihm nicht, eine wirklich lebendige Welt zu simulieren.

