

Wild West Dynasty

COWBOY-RPG

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Toplitz Productions** Entwickler: **Moon Punch Studios** Termin: **2024**

Kopfgeldjäger, Farmer, Holzfäller, Stadtgründer, Manager: In diesem Open-World-Rollenspiel könnt ihr alles sein. Wir haben's ausführlich gespielt. Von Martin Deppe

Gegensätzlicher könnten sie nicht sein: Während der knurrige Arthur Morgan in Red Dead Redemption 2 schon nach wenigen Minuten einen beeindruckenden Bodycount hinlegt, sammelt Dakota West in Wild West Dynasty noch Nachttöpfe ein. Ja, Nachttöpfe. Denn deren flüssiger Inhalt ist eine super Zutat für Färberin Kate, und stolz verdienen wir uns unseren ersten Dollar. Danach spülen wir Geschirr am Fluss, suchen eine verschollene Puppe, besorgen für einen Geologen drei Steine. Unsere ersten Schritte in Wild West Dynasty sind unspektakulär bodenständig – und machen Lust auf mehr. Denn wir knüpfen Bekanntschaften, lernen dazu, erkunden die verdammt große Open World. So viele Möglichkeiten!

So viel zur Theorie. Aber wie gut spielt sich Wild West Dynasty in der Praxis? Wir haben es noch vor dem Early-Access-Start ausprobiert: Was sind die Stärken, wo müssen

die Entwickler (noch mal) ran – und für wen lohnt sich das Wildwest-Werk bereits jetzt?

Worum geht's eigentlich?

Farmer's Dynasty, Lumberjack's Dynasty, Medieval Dynasty, jetzt Wild West Dynasty, demnächst Pirate's Dynasty: Sie alle spielen in verschiedenen Settings, haben aber ein ähnliches Spielkonzept. Ihr beginnt als Noob in einer großen offenen 3D-Spielwelt und lernt das jeweilige Handwerk von klein auf. Ihr nehmt Aufträge an und lernt neue Fähigkeiten, mit denen ihr wiederum neue Jobs an Land zieht. Ihr bastelt Werkzeuge und baut nach und nach euren Hof auf, euer Holzfällerimperium, euer Mittelalterdorf. Und jetzt eben Western-Städtchen.

In Wild West Dynasty spielen wir Dakota West aus New York. Unser Beruf: Bücherwurm und Greenhorn – beste Voraussetzungen also für eine Karriere im Wilden Westen! Doch

als wir mit unserer Mutter gen Westen reisen, wird unsere Kutsche von Banditen überfallen und Mutter tödlich verletzt. Mit letzter Kraft verrät sie uns noch die komplexe Konstruktion eines Lagerfeuers: Holz und Steine sammeln, und, ganz wichtig: anzünden!

Beile mit Weile

Bei einem grummeligen Farmer in der Nähe lernen wir die nächsten Grundlagen: aus Agaven Heiltränke panschen, ein Beil herstellen und damit eine Scheune abreißen, dann einen Hammer basteln und mit den Scheunenbrettern ein Plumpsklo reparieren. Wir atmen auf: Abreißen und Bauen ist nicht so nervtötend dösig-repetitiv wie in Lumberjack's Dynasty, wo wir zum Beispiel in ein Wohnhaus 200 Nägel per Nagelpistole reintackern mussten. Einzeln!

Der gar nicht mehr so grummelige Farmer spendiert uns noch eine Mahlzeit, weist auf



Western-Atmosphäre pur: Die Hauptstory führt uns zum Städtchen Hope und seinem korrupten Sheriff.

BAUEN UND MANAGEN



Mit Steinen und Langhölzern beginnen wir den Bau einer Schmiede.



Ein Siedler backt in der Scheune Brot, zwei arbeiten in Sägewerk und Steinbruch.



Per Kutsche transportieren wir Waren – momentan im Menü, später sichtbar in der Welt.



Sobald wir Wohnhäuser haben, vermieten wir sie an eingetudelte Siedler.

die Wichtigkeit einer gefüllten Wasserflasche hin und empfiehlt uns einen Trip ins nahe Dorf namens Taxation. Das alles passiert in reinen Textdialogen. Die sind gut geschrieben, aber unvertont. Die gelegentlichen Multiple-Choice-Passagen wirken sich zumindest hier nicht aus, es ist egal, ob wir patzig oder bescheiden antworten. Und: Nach dem Abschied redet der Farmer gar nicht mehr mit uns. Obwohl wir später noch öfter vorbeischnellen, steht er stets stumm reglos herum – und reagiert nicht mal, als wir dreist seine Vorratskisten plündern.

Lebendige Prärie, scheinotote Bewohner

Kurz vor dem Early Access sind die Bewohner von Wild West Dynasty noch arg statisch. Fast alle bleiben reglos auf dem Fleck, selbst wenn es kurz Nacht wird, stehen oder sitzen sie reglos an derselben Stelle. Das war schon bei den früheren Teilen der Dynasty-Reihe so, es gab keinen richtigen Tagesablauf der

Bewohner, ganz anders als etwa in Kingdom Come oder einem Gothic. Zumindest die Dialoge könnten aber noch vertont werden, auch wenn es noch nicht offiziell auf der Roadmap steht (siehe Kasten).

Was ebenfalls schnell klar wird: Auch in Wild West Dynasty gibt es laaange Laufwege. Allein schon die oben erwähnte Steinsammelquest für den Geologen bedeutet fast zehn Minuten stumpfe Latscherei, weil die drei Brocken je knapp 500 Meter entfernt liegen und wir sie einzeln holen müssen, da sie zusammen angeblich zu schwer sind – dabei liegen in unserem Inventar schon rund zwei Dutzend Steine. Ja, die Landschaft ist schön, bietet einen tollen Weitblick und viel Viehzeug, vom Schmetterling bis zur Bisonherde. Gerade bei Dämmerung und wanderndem Vollmond herrscht eine wunderschöne Atmosphäre. Aber fast drei Kilometer für popelige drei Steine, echt jetzt?

Spoiler: Später werden die Laufwege noch deutlich länger, etwa bei Questketten. Wir

haben uns zwar zwischendurch ein Pferd samt Kutsche gemopst, aber das Gespann hilft uns im Wald oder in zerklüftetem Gelände nichts. Im weiteren Spielverlauf soll es auch eine Reisefunktion geben, die war aber noch nicht aktiviert.

Die vier Kernelemente

Im Laufe der Hauptstory kommen wir früh an einen Punkt, an dem wir selbst entscheiden, wie wir wann womit weitermachen wollen. Denn wir stoßen auf mehrere Verwandte, und einer verweist auf die alte, zerfallene Familienfarm. Hier können wir das bisher Gelernte umsetzen und quasi eine erste Basis errichten. Brunnen, Schlafplatz, eine Truhe für Vorräte, vielleicht schon Getreide anbauen, im nahen Wald Holz fällen oder heilsame Agaven pflücken. Fast jede Tätigkeit schaltet neue Fähigkeiten frei, je mehr Bäume wir zum Beispiel umhauen, desto mehr Holz gewinnen wir aus einem Stamm. Oder aber wir überlassen die harte Arbeit anderen, denn



Den Bison haben wir per Gewehr erlegt, als eine Rotte Wildschweine vorbeischaute. Zum Glück haben wir noch einen Colt für alle Felle.



Anfangs müssen wir beim Baumfällen noch selber ran, für den Bau erster Gebäude brauchen wir nämlich bereits Unmengen Holz.



Die Tag-Nacht-Wechsel sehen klasse aus, hier ein Blick auf unsere Siedlung. Der Mond wandert sichtbar.



Wild West Dynasty ist unter anderem auch ein Aufbauspiel. Aber schauen wir uns die vier Genre-Elemente doch mal an:

1 Element 1: Survival und Erkundung

Wir müssen regelmäßig essen und trinken, logisch. Unsere Trinkflasche füllen wir an Flüssen, Teichen oder Brunnen. Ein Lagerfeuer mit Kochstelle sowie ein primitives Zelt gehören zu den ersten wichtigen Bauplänen, die wir freischalten. Gerade anfangs waren wir ganz froh, im Zelt eine Nacht schlafend zu verbringen, denn nachts wird's arschkalt. Die Erkundungstrips dienen vor allem zum Aufstöbern von Ressourcen und machen Spaß: Wo gibt's Erzvorkommen, wo lohnt sich ein Holzfällercamp, wo hat's einen Treck erwischt, dessen verstreute Hinterlassenschaften wir plündern können? Die Landschaften bieten auch einen höheren Wiedererkennungswert als etwa in Medieval Dynasty, es gibt viele Landmarken wie Mesas und andere auffällige Steininformationen.

Wenn wir später eine Siedlung gründen (siehe unten), müssen wir ebenfalls für Nahrung und Wasser sorgen. Vor allem im Winter wird das sicher eine Herausforderung – das ließ sich aber noch nicht testen.

2 Element 2: Aufbau und Management

Wir können ganze Siedlungen hochziehen, mit Saloon, General Store, Schmiede und

Die Bewohner wie die Nebenquest-Lehrerin Miss Hood sind (noch?) steif animiert. Die Dialoge werden eventuell noch vertont.



Miss Hood Age: 23

Dakota
Ich will Ihnen nichts Böses! Was machen Sie hier?

Miss Hood
Ob ich spiele Verstecken mit den Kindern, auf die aufpassen soll. Und jetzt verstecken sie sich; und ich kann sie nicht finden. Würdest du mir helfen?

Dakota
Ja, ich helfe Ihnen gerne, Miss.

Miss Hood
Hood, Miss Hood, ich bin die neue Lehrerin hier. Ich kümmere mich um die Kinder von Taxation und die vom Hope, sobald der Durchgang nach Hope wieder offen ist. Sehr gut! Ich danke dir! Die Kinder hören auf die Namen Chuck, Damien, Regan, Abby, Carrie und Carol-Anne. Vier Mädchen und zwei Jungen. Bitte bringe sie mir hierher zurück.

Click spaxbar to continue...

so weiter. In Holzfällercamps und Bergwerken produzieren wir unter anderem Holz, Eisen, Silber und Gold, brauchen dafür aber entsprechende Vorkommen. Der Aufbauart ist sehr ressourcen- und damit zeitintensiv, es dauert allein schon viele Spielstunden, Bäume zu fällen und zu Brettern weiterzuverarbeiten oder in einer Schmiede aus gesammeltem Erz Nägel zu produzieren. Darum haben wir hier auf einen weit fortgeschrittenen Spielstand der Entwickler zurückgegriffen.

Sobald wir die entsprechenden Produktionsgebäude einmal haben, können wir auch Siedler anheuern, die Arbeiten für uns übernehmen. Das klappte in unserer Version schon gut, auch wenn vieles gerade

noch ausschließlich in Menüs funktioniert – zum Beispiel der Brettertransport per Pferdewagen in unsere Siedlung. Diese Transporte sollen aber später in der 3D-Welt umherrumpeln, ihr könnt sie begleiten und vor Überfällen beschützen.

3 Element 3: Rollenspiel

Hier gibt's schon zwei große RPG-Bereiche. Erstens unsere eigenen Skills, in die wir mit jedem Levelaufstieg Punkte investieren. Die Fähigkeiten sind in sechs Schwerpunkten breit gestreut und erlauben eine starke Spezialisierung. Wer zum Beispiel gerne jagt, investiert in Vorteile wie »Pfeile wieder einsammeln« oder »Herde markieren«. Zweitens gibt's einen vierteil-



Shoppen im General Store: So einen könnt ihr später auch selbst hochziehen.



Zum Bau von Sägemühlen und Bergwerkstypen brauchen wir entsprechende Vorkommen.

ROADMAP BIS JUNI: SO SOLL'S WEITERGEHEN

Der Early Access dauert voraussichtlich bis Anfang 2024. Hier die nächsten geplanten Entwicklungsschritte, die bis Juni 2023 abgeschlossen sein sollen (natürlich neben Bugfixing und Optimierung):

- ✦ weibliche Hauptfigur Dakota
- ✦ Erweiterung der Hauptgeschichte
- ✦ Banditencamps und Kopfgelder
- ✦ Optimierung der Schussmechanik
- ✦ mehr Handwerksrezepturen
- ✦ zusätzliche Nebenmissionen
- ✦ weitere Gebäude und Fundamente

gen Technologiebaum, über den ihr etwa neue Baupläne und Rezepte freischaltet. Wer beispielsweise viel baut und repariert, kann später Telegrafstationen errichten und seine Siedler sozusagen remote managen, ohne ständig hinzurennen.

Denkbar ist auch, dass Poststationen die geplante Schnellreisefunktion zwischen eigenen Siedlungen ermöglichen. An den Skills und Technologien wird im Early Access noch viel gefeilt, hier ist das Balancing natürlich entscheidend.

4 Element 4: Lebenssimulation und Hauptstory

Momentan spielen wir noch mit dem männlichen Dakota West, bis voraussichtlich Juni soll es alternativ eine weibliche Hauptfigur geben, die praktischerweise ebenfalls Dakota heißt. Geplant ist, dass ihr mit NPCs anbandeln, eine Familie gründen, Kinder in die Welt setzen oder adoptieren könnt. Das ließ sich aber noch nicht testen, der Dynasty-Bereich war deaktiviert.

Dafür haben wir schon mit der Hauptstory begonnen. Viel wollen wir nicht verraten, aber es geht um geheimnisvolle Familienmitglieder, einen korrupten Sheriff und machtgierige Gegenspieler. Die Story soll über fünf Kapitel gehen, die jeweils einzelne Spielelemente tutorialmäßig fokussieren und an unseren Fortschritt gekoppelt sind – so müs-

sen wir zum Beispiel ein bestimmtes Level oder eine gewisse Reputation erreichen, bevor's mit der Hauptgeschichte weitergeht.

Spezialisieren ja, ignorieren nein

Es zeichnet sich schon ab, dass ihr viele Freiheiten habt, aber zumindest einige der vier Spielelemente beackern müsst. Ohne Erkundung und das damit verbundene Survival findet ihr keine Rohstoffquellen, ohne florierende Siedlung wird's nix mit der Reputation und damit dem Fortschritt in der Story.

Trotzdem dürft ihr viele Möglichkeiten bekommen, euch zu spezialisieren. Wer einen Abend lang nur Holz hacken mag – biteschön! Wer lieber eine Wildwest-Siedlung hochziehen will – nur zu. Für reine Action-Cowboys und -girls ist Wild West Dynasty allerdings weniger interessant. Es gibt zwar Pfeil und Bogen, Colts und Gewehre, und bis Juni sollen noch Kopfgeldjagden und Banditencamps eingebaut und die Schussmechaniken überarbeitet werden, aber Wild West Dynasty ist schlicht kein Shooter. Allein schon wegen der arg hüftsteifen Animationen dürften zünftige Schießereien weiterhin Arthur Morgans Metier bleiben.

Für wen lohnt sich der Early Access schon?

Das umfangreiche Wild West Dynasty ist noch längst nicht fertig – wer ein rundes Spiel will,

sollte natürlich den richtigen Release abwarten, das kann aber noch locker ein Jahr dauern. Doch vieles funktioniert jetzt schon gut, zum Beispiel die Survival-Elemente, die eigene Forstwirtschaft und die ersten Gebäude. Auch viele Nebenquests sind komplett. Publisher Toplitz Productions hat außerdem schon bei Medieval Dynasty gezeigt, wie zügig er die Weiterentwicklung im Early Access vorantreibt. Wer also ein Spiel quasi live wachsen sehen will, kann zum Start am 16. Februar schon einsteigen. Dann ist zwar noch vieles rau und ungehobelt – aber es heißt ja auch nicht kuscheliger Westen! ★



Beim Sheriff lungern zwielichtige Gestalten herum, ließen sich im Test aber noch nicht ansprechen.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



20. Januar 2023, 16:18 Uhr. Chefredakteur Heiko überfällt mich mit einem Teams-Videocall: »Du hast doch damals Lumberjack's Dynasty getestet, magst Du vielleicht Wild West Dynasty übernehmen?« 16:18 Uhr und zehn Sekunden. Ich hege Fluchtgedanken. Ob die mich in der Fremdenlegion noch nehmen? Denn die Holzfällersimulation von 2020 ist meine Nemesis. Gefühlte Stunden habe ich hunderte Nägel in Holz geschossen, beim Hausreparieren verzweifelt die letzte von 198 kaputten Bohlen gesucht (sie war ganz oben unterm Dach). Solche dösen, repetitiven Aufgaben haben mir die eigentlich gute Holzfällerlebenssimulation echt vermiest. Aber weil ich Wildwest mag und zwischendurch das gute Medieval Dynasty rausgekommen ist, muss die Fremdenlegion auf mich verzichten. Zum Glück! Denn Wild West Dynasty macht mir trotz der vielen Rennerei jetzt schon Spaß, ich mag die gut verknüpften Elemente aus Rollenspiel, Erkundung und Survival. Wie gut der Dynasty-Part und vor allem der Siedlungsbau samt Wirtschaftssimulation im finalen Spiel funktionieren werden, kann ich jetzt noch nicht seriös abschätzen. Aber die Fundamente sind solide, und die Zeitplanung mit einem einjährigen Early Access ist vernünftig kalkuliert.

Wir haben uns eine Kutsche gemopst – das verkürzt die oft sehr langen Laufwege erheblich. Halt nur auf flachem Gelände...

