

## Dungeons and Kingdoms

ERST BAUEN,  
DANN HAUEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Camlann Games** Entwickler: **Uncle Grouch Gaming** Termin: **2025**

Bislang gibt's von diesem Rollenspiel nur einen Trailer, doch wir haben den Entwicklern im Interview weitere Infos entlockt.

Von Tillmann Bier

Das Mittelalter ist ein großartiges und völlig zu Recht immens beliebtes Szenario für Spiele. Wir können trutzige Burgen und hübsche Städte erkunden, Gegner mit Schwert und Bogen aufmischen oder selbst zum Bauherren einer Festung oder Siedlung werden. Während die meisten Titel sich aber nur auf ein oder zwei Aspekte davon konzentrieren, will Dungeons and Kingdoms alles miteinander vereinen. Wir konnten bereits vor der Ankündigung des Singleplayer-Rollenspiels mit den Entwicklern sprechen und verraten euch, was sie geplant haben.

**Was steckt drin?**

Eine grobe Vorstellung vom Spiel verschafft euch der kurze Ankündigungs-Trailer. Hier sehen wir bereits, dass wir es mit einer mit-

telalterlich anmutenden Fantasy-Welt zu tun haben. Es gibt also nicht nur Burgen und Schwerter, sondern auch Monster und Magie. Grafisch setzt das Rollenspiel auf eine Mischung aus hübscher Beleuchtung und einfachen, aber passenden Texturen.

**Was kann ich als Bauherr tun?**

Wie schon im Trailer angedeutet wird, könnt ihr in Dungeons and Kingdoms eigene Häuser, Burgen und Siedlungen bauen. Alles, was ihr hier seht, lässt sich mit modularen Bauteilen errichten. Wer kreativ sein will, dem stehen zum Early-Access-Release über 500 unterschiedliche Teile für das eigene Traumkönigreich zur Verfügung. Bis zur Veröffentlichung des fertigen Spiels sollen außerdem noch hunderte weitere Optionen

dazukommen. Habt ihr ein Gebäude zusammengesetzt, könnt ihr es als Vorlage speichern und beliebig oft kopieren. Ihr könnt eure Kreation außerdem auch über den Steam Workshop teilen und so für andere Spielerinnen und Spieler zugänglich machen. Theoretisch soll es dadurch sogar möglich sein, ganz auf vorgefertigte Gebäude aus dem Workshop zu setzen, ohne je selbst ein Gebäude zu entwerfen.

In eurer Siedlung lebt ihr aber nicht alleine, sondern bevölkert sie auch mit Einwohnern, deren Grundbedürfnisse ihr als guter Herrscher erfüllen müsst. Gelingt euch das nicht, üben sie den Aufstand, verlassen die Siedlung oder werden kriminell. Allerdings müsst ihr euch nicht um jede Einzelheit im Leben eurer Bürger kümmern.

Vom einfachen Fachwerkhaus bis zur beeindruckenden Burg: Beim Aufbau sind eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt.





Kämpfen lässt sich mit allem, was ihr in der Welt findet.

In Dungeons warten natürlich nicht nur wertvolle Schätze, sondern auch fiese Monster.



Das Schiff im Hafen gehört vermutlich zum Handelssystem.

### Aber wird denn auch richtig ritterlich gekämpft?

Bei den Kämpfen versprechen die Entwickler knallharten Realismus und ein System, das einfach zu lernen, aber schwer zu meistern ist. Statt Leben und Ausdauer soll es nur einen Wert geben, der beim Kämpfen wichtig ist, nämlich Entschlossenheit. Sie soll euren Kampfgeist und euren Durchhaltewillen widerspiegeln. Was die Auswahl eurer Waffen angeht, genießt ihr viele Freiheiten: Ihr könnt zum Beispiel im Fernkampf auf Bögen, Armbrüste und Wurfaffen setzen. Im Nahkampf nutzt ihr dagegen Schwerter, Äxte, Hämmer, Streitkolben, Dolche und Stangenwaffen. Viele Gegenstände lassen sich auch als improvisierte Waffen einsetzen, seien es Steine, Besen oder Schaufeln. Wie wir im Trailer sehen können, findet ihr im Verlauf des Spiels auch unterschiedlichste Outfits und Rüstungen, die sich zu eurem ganz eigenen Look kombinieren lassen. Verschiedene Reittiere und Fahrzeuge soll es ebenfalls geben.

### Die Zeit vergeht bei Abenteuern

Eine zusammenhängende, offene Welt wird es in Dungeons and Kingdoms wohl nicht geben. Stattdessen könnt ihr andere Städte besuchen oder mit einer Gruppe KI-Helden auf Abenteuer gehen. Ihr räumt etwa ein Banditenlager leer, erkundet einen Dungeon oder jagt eine berüchtigte Bestie. Während ihr unterwegs seid, vergehen in eurer Siedlung oft Wochen und Monate. Bei eurer Rückkehr profitiert ihr entweder von erzieltm Fortschritt oder müsst Probleme lösen, die in eurer Abwesenheit entstanden sind. Möchtet ihr Dungeons and Kingdoms allerdings mehr als Aufbausimulation spielen, könnt ihr auch nur eure Helden auf Abenteuer schicken und ganz im Siedlungsbau aufgehen.

### Early Access und Zukunftspläne

Dungeons and Kingdoms hat noch kein Release-Datum, fest steht aber schon, dass es im Early Access auf Steam erscheint. Wäh-

rend man zunächst als reines Singleplayer-Rollenspiel starten will, sollen später auch Multiplayer-Elemente dazukommen. Weiterhin ist auch geplant, Diplomatie und Kriegsführung mit anderen Städten zu ermöglichen. Wie gut der Titel all seine Elemente am Ende vereint, zeigt sich natürlich erst beim finalen Release. ★

## MEINUNG

Tillmann Bier  
@GameStar\_de



Wie so viele Spielerinnen und Spieler liebe ich das Mittelalter und alles, was dazugehört. Das Zeitalter der Ritter und Burgen ist auch immer ein großartiger Hintergrund für Spiele und lässt sich hervorragend mit Fantasy-Elementen vereinen. Allein deshalb ist Dungeons and Kingdoms schon einmal ziemlich spannend. Eine Mischung aus spaßigem Monsterkloppen, kreativem Siedlungs- und Burgenbau und Rollenspielelementen kann enorm viel Spaß machen. Da kann mich auch die nicht allzu aufwendige Grafik nicht abschrecken. Vielmehr ist sie für mich ein Zeichen, dass sich die Entwickler bewusst nicht zu viel vornehmen. Anstatt Top-Grafik und eine riesige Open World wollen sie sich wahrscheinlich mehr auf einen spaßigen Gameplay-Loop aus Aufbau und Abenteuer konzentrieren. Wie gut das am Ende funktioniert, lässt sich natürlich noch nicht abschätzen. Bisher haben wir ja kaum zusammenhängendes Spielmaterial gesehen, und sowohl das Kampf- als auch das Aufbausystem bleiben noch recht vage. Spannend ist das Projekt aber allemal.



Hoch zu Ross erkundet ihr eure Siedlung.