



Medieval Dynasty

DER OFFIZIELLE GUIDE



Verlag:

BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

ISBN: 978-3-8328-5680-9
Bestellnummer: 100689

Autor Gaming Guide: Andreas Zintzsch

Autor Kapitel-Story: Ivan Ertlov

Herausgeber: Christian Bildner

Besonderen Dank an: Teresa Steidele, Xhyla Musliu, Martin Donaubauer

Bildquellen: Mit freundlicher Genehmigung von Toplitz Productions

© 2024 BILDNER Verlag GmbH Passau

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung Warenzeichen-, Marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER Verlag GmbH Passau.





Medieval Dynasty



Medieval Dynasty überraschte als „Early Access“-Spiel im September 2020 mit einer gelungenen Mischung aus verschiedenen Genres und fand schnell viele Liebhaber. Das Game überzeugte sowohl optisch als auch inhaltlich zahlreiche Fans, die gespannt auf die Neuerungen in den Updates warteten.

Ein Jahr später, im September 2021, gab es endlich das lang ersehnte Full Release der Version 1.0, das Gesetzlose, Kräutertränke als Neuerungen brachte und eine komplett neue Geschichte erzählt.

Wir durften Medieval Dynasty durch seinen Entstehungsprozess begleiten und dabei sein, als aus einigen guten Ideen ein rundes und stimmiges Spiel wurde. Dank der Erfahrung des Programmierteams bei Render Cube und den Spieleenthusiasten beim Publisher Toplitz Productions wurde ein Spiel geschaffen, das viele Gamer begeistern dürfte. Wir bedanken uns an dieser Stelle für die gute Zusammenarbeit und freuen uns, den offiziellen Guide zu Medieval Dynasty präsentieren zu dürfen.

Der Erfolgsautor Ivan Ertlov lässt mit seinen Geschichten, die ihr am Anfang eines jeden Kapitels findet, die mittelalterliche Welt des Protagonisten Racimir noch lebendiger erscheinen.

Mit seinem Mix aus RPG, Survival, Crafting, Simulation und vielem mehr bietet Medieval Dynasty genügend Stoff, bei dem der ein oder andere Gamer sicher noch Hilfe oder ein praktisches Nachschlagewerk wie dieses benötigt.



Die Screenshots aus dem Spiel können aus verschiedenen Spielversionen stammen, die Informationen und Werte wurden aber auf den neuesten Stand der Version 2.1.0.8 vom Juli 2024 gebracht. Alle Informationen entstammen der PC-Steam-Version.

Das Game wird auch weiterhin mit Updates versorgt, um eventuelle Bugs zu beseitigen und die Spielerfahrung zu verbessern. Daher sind leichte Abweichungen zwischen den hier gesammelten Informationen und zukünftigen Spielversionen durchaus möglich (z. B. falls die Preise bei Händlern in einem Update angepasst werden).

Im Buch werden wichtige oder interessante Tipps und Informationen in farbigen Kästen dargestellt.

*Befehle, Symbole, Buttons oder Namen von wichtigen Personen oder Gegenständen werden im Text farblich hervorgehoben, wie z. B. das Dorf **Gostovia**, das Werkzeug **Eisenhacke** oder der Bildschirm für **Fertigkeiten**.*

Und nun wünschen wir euch viel Spaß mit dem Spiel und dem Buch.



Die Autoren und das Team des BILDNER Verlags



Inhaltsverzeichnis

1 Grundlagen

13

1.1	Das Spiel & Hauptmenü	16
	Zeit und Ort der Handlung	17
	Ziel des Spiels	18
	Der Hauptbildschirm	19
1.2	Ein Spiel starten.....	20
	Einstellungen	20
	Spiel anpassen	22
1.3	Einen Controller nutzen.....	24
	Controller Einstellungen.....	24
	Mit einem Controller spielen.....	25
1.4	Spielbildschirm	26
	HUD	26
	Inventar.....	30
	Fertigkeiten.....	32
	Tagebuch	34
	Karte	36
	Verwaltung	38
	Technologie	40
	Wissen	42
1.5	Jahreszeiten	44
1.6	Die ersten Jahre im Tal erleben.....	50
1.7	Dein erstes Jahr im Oxbow	56
1.8	Allgemeine Tipps	62
1.9	Updates	62
	Wichtige Neuerungen seit Version 1.0	63



2 Die Spielwelt

69

2.1	Quests.....	70
2.2	Ressourcen.....	71
	Respawn von Ressourcen.....	73
	Höhlen und Minen.....	73
2.3	Fuhrmänner	75
2.4	Händler	76
	Händler allgemein.....	76
	Liste der Händler.....	78
2.5	Gesetzlose	102
	Räuberlager.....	102
	Kampftaktik.....	103
	Beute	105

3 Das Tal

107

3.1	Dörfer.....	114
3.2	Interessante Orte	136
	Liegengebliebene Wägen und vergrabene Schätze	137
	Gegenstände in der Welt	138
	Tonvorkommen.....	140
	Ried	141
	Mögliche Standorte von Banditen.....	142
3.3	Quests & Events.....	144
	Kapitelquests	144
	Steuern	144
	Geschichtsquests	145
	Nebenquests.....	146
	Herausforderungen / Der König	147
	Ereignisse	151



4 Der Oxbow

165

4.1	Gemeinsam spielen	170
	Ein Spiel hosten und ihm beitreten.....	170
	Sich nicht aus den Augen verlieren	171
	Zusammenarbeit.....	172
	Ingame-Kommunikation.....	172
4.2	Charaktererstellung.....	173
4.3	Als Frau spielen.....	173
	Persönlichkeiten der Männer.....	173
	Nachwuchs	175
4.4	Aufgaben von der Anschlagtafel	176
4.5	Unterschiede zum Tal	177
4.6	Orte im Oxbow	178
4.7	Nützliche Karten	188
4.8	Händler-Kurzübersicht.....	191

5 Bauen & Craften

193

5.1	Gegenstände herstellen	196
	Selbst ist der Mann	196
	Herstellen lassen	201
	Schemata	206
5.2	Gebäude errichten.....	208
	Wohnhäuser	214
	Weitere Gebäude	217
5.3	Gebäude reparieren oder abreißen.....	219
5.4	Gebäude verbessern	223
5.5	Gebäude ausschmücken	224
	Innenräume und Außenwände dekorieren	224



5.6	Das Dorf mit Leben versehen	225
	Gegenstände und Stationen bauen.....	225
	Gegenstände platzieren	226
	Brücken bauen	227

6 Überleben 229

6.1	Essen & Trinken.....	232
	Nahrungseinkauf beim Händler.....	234
	Kochen	236
	Haltbarkeit Lebensmittel.....	237
6.2	Gift und Verletzung	238
	Verletzungen, Heilung, Tod	238
	Charakterzustand	239
6.3	Kampf.....	241
	Fernkampf	241
	Nahkampf	243
6.4	Erfahrung.....	245
	Fertigkeiten	245
	Technologien.....	247
	Dynastie Reputation	248
6.5	Geld	249
	Ausgaben.....	250
	Einnahmen	252

7 Jagen & Sammeln 257

7.1	Die Jagd	260
	Fallenjagd	260
	Jagen gehen.....	261
	Jäger anheuern.....	265
	Wildtiere	268



INHALTSVERZEICHNIS

7.2	Fischen	280
	Angestellte Fischer.....	280
	Fischernetze	282
7.3	Pilze, Kräuter & Tinkturen	284
	Suchen & Sammeln	284
	Tränke Herstellen	286
	Auflistung aller Tränke	288
8	Landwirtschaft & Tierzucht	293
8.1	Felder bewirtschaften	296
	Benötigte Ressourcen & Werkzeuge.....	297
	Felder bestellen.....	298
	Feldmanagement.....	301
	Aussaat & Ernte	305
8.2	Tierhaltung	306
	Nutztiere	308
	Bienenstock	316
8.3	Reittiere	317
9	Mein Dorf	319
9.1	Dorfgröße & Wachstum.....	322
	Anzahl Häuser	322
	Dorfbewohner.....	323
	Zufriedenheit der Dorfbewohner.....	325
9.2	Dorfverwaltung.....	327
	Verschiedene Häuser	331
	Gebäude.....	332



10 Heirat & Nachwuchs

381

10.1	Einen Partner finden	384
	Persönlichkeiten der Partner.....	385
	Zuneigung gewinnen	387
	Gespräche	389
	Geschenke.....	390
10.2	Ehepartner & Kind	392
	Unterstützung durch deinen Partner.....	393
	Dein Erbe	394
	Fertigkeiten der Kinder	396
	Persönlichkeiten des Erben.....	398
	Zeremonieller Haarschnitt	399
	Familien-Quests	402

11 Tipps & Tricks

405

11.1	Die Übersicht behalten	408
11.2	Die besten Bautipps für das Tal.....	410
11.3	Geld investieren oder sparen.....	414
11.4	Kampf und Jagd.....	416
11.5	Weitere Tipps	417

Index

421





A scenic landscape at sunset. In the foreground, a campfire is visible on the left, and a field of red flowers (possibly poppies) is in the center. On the right, a forest of tall evergreen trees is silhouetted against the sky. The background shows distant mountains under a pink and orange sky.

I Grundlagen



W

un, da ich alt und grau geworden bin, habe ich beschlossen, der Nachwelt zu erzählen, wie es mir hier im Norden, in meiner neuen Heimat ergangen ist. Der arbeitsame Frühling ist, ebenso schnell vorübergegangen, wie der Sommer, ehe der Herbst mit einer reichen Ernte begann und in die ersten Nachtfrösste und Schneeflocken des Winters überging. Es ist seltsam, wie die Zeit hier im Tal vergeht – manchmal scheint sie regelrecht zu verfliegen, dann wieder beinahe still zu stehen, innezuhalten, die Schönheit der Natur und die Fruchtbarkeit des Bodens mit geradezu himmlischer Stille zu würdigen.

Nun mag ich zwar alt geworden sein, und meine Felder muss ich schon lange nicht mehr selbst bestellen, aber das ist doch kein Grund für Müßiggang, nicht wahr? Es gibt immer etwas zu tun, und meine Hände sind noch gut zu gebrauchen, auch wenn das Zittern in manchen kalten Nächten stärker zu fühlen ist als noch vor einem Jahr oder zwei. Vor zwei Wochen habe ich meinem jüngsten Enkelspross das Bogenschießen beigebracht, was für eine Freude! Seine Mutter, ebenso stur wie ihr Vater – ja, das bin dann wohl ich – hatte wohl gemeint, dass es zu früh für ihn sei, damit zu beginnen, aber ich sage euch, für den Hammer, den Bogen und den Pflug ist man niemals zu jung!

Seltsam, wie leicht mir das Schreiben von der Hand geht, ich muss darauf achten, die Tinte meiner vorigen Worte nicht zu verwischen, wenn ich weitererzähle. Schreiben? Ja, wer hätte das gedacht, dass ich eines Tages diese hohe Kunst erlerne, Worte und Zahlen male wie einst nur die Hafenmeister am Meer im Süden! Soviel ich weiß, bin



ich der Einzige im Tal, der dies beherrscht – zumindest so lange, bis ich das Wissen an meine Kinder weitergebe, dann, wenn deren Kinder ihnen den größten Teil der Feldarbeit abnehmen.

Monat für Monat reiste ich in das Nachbatal, über den alten, gefährlichen Pass im Westen, besuchte Edgar, seines feisten Wanstes Zeichen Abt in dem Kloster, das sie dort in den Berg gehauen haben. Viele Schalen Honig, und noch mehr Krüge mit dem daraus gewonnenen, süßen Met musste ich ihm liefern, als Dank dafür, dass er mir das Lesen und Schreiben lernte. Aber wie sich das gelohnt hat! Eine neue Welt öffnete sich meinen alten Augen, und ich kann etwas für die Nachwelt hinterlassen, das vielleicht mehr Bestand hat als die Häuser, die ich im Tal errichtete.

Ja, ich weiß, den Mönchen trauen viele meiner Freunde nicht – insbesondere jene, die noch den alten Glauben pflegen, zum vollen Mond ihre Opferschalen auf die wackelnden Steine legen oder das Heiligtum ihrer Vorfahren tief im Wald aufzusuchen. Ich kann es ihnen nicht verdenken! Aber, im Vertrauen gesagt – so übel sind die Klosterrbrüder nicht, auch wenn ihnen in den dunklen Stuben wohl manchmal der Odem ihrer Tinte zu Kopfe steigt und sie seltsame Dinge sehen lässt. Das sollte ich dann wohl vermeiden, nicht wahr?

Ja, es ist Zeit von meinem Schreibtisch aufzustehen, aber nicht nur deswegen. Gerade hat es an meiner Tür geklopft – und ehrlich, ich erwarte heute keine Besucher mehr. Nicht so spät am Abend ...



1 Grundlagen

1.1 Das Spiel & Hauptmenü

In Medieval Dynasty schlüpft du im **Tal** in die Rolle des 18-jährigen **Racimir**, der vor dem Krieg in ein entlegenes Tal ohne weiteren Namen flieht und sich dort ein neues Leben aufbaut. Im **Oxbow** wachst du auf, nachdem du gerade noch dem Tod entkommen bist. Zuerst musst du überleben, um dir nach und nach ein eigenes Dorf aufzubauen, zu heiraten und eine eigene Dynastie zu erschaffen. Das Spiel ist ein Mix aus verschiedenen Gamegenres:

Survival: Du musst Essen und Trinken zu dir nehmen, um nicht zu verhungern oder zu verdursten. Das Essen will durch Jagen, Sammeln, Landwirtschaft oder Viehzucht erworben werden, alternativ kannst du gegenbare Münze alles bei Händlern kaufen, aber auch dein Gold muss erst einmal verdient sein. Vergiftungen, aggressive Tiere und Banditen erschweren einem das Überleben.

RPG: Rollenspieltypisch erledigst du Quests für deine Mitbewohner und für den König des Landes (im Tal), der ab und zu seine Boten entsendet. Je nach Aufgabe kannst du Gegenstände, Geld, Erfahrung und Ansehen (Dynasty Reputation) gewinnen oder auch verlieren.

Crafting: Fast alle verfügbaren Werkzeuge, Waffen und Gegenstände können selbst hergestellt werden (exotische Waren bspw. nicht). Du hast auch die Möglichkeit, deinen Dorfbewohnern entsprechende Berufe zuzuweisen; diese fertigen dann für dich die Gegenstände an, vorausgesetzt du kannst ihnen alle benötigten Materialien und Werkzeuge zur Verfügung stellen.

Bauen: Du kannst Wohnhäuser, Herstellungsgebäude, Ställe und Lager errichten, Wege anlegen und viele Objekte und Dekorationsgegenstände wie z. B. Zäune, Lampen oder Tische bauen. Ob du einen kleinen Bauernhof am Waldrand baust, eine Minensiedlung bei einer Höhle in den Bergen, ein großes Dorf mit weitläufigen Feldern oder alles zusammen, liegt ganz bei dir.



Simulation: Je höher dein Ansehen (die Dynasty Reputation) wird, desto mehr Bewohner kannst du in deinem neu errichteten Dorf aufnehmen. Du bist derjenige, der ihnen Wohnungen und Arbeiten zuweist und der darauf achtet, dass ihre Grundbedürfnisse wie Essen, Trinken und Feuerholz gestillt werden. Du musst so das ganze Dorf managen, auf Ereignisse reagieren (wenn z. B. eine Frau wegen eines Kindes für zwei Jahre als Arbeitskraft ausfällt) und deine kleine Gemeinschaft am Laufen halten und expandieren.

Zeit und Ort der Handlung

Das Game ist um das Jahr 1.000 n. Chr. im mittelalterlichen Europa angesiedelt. Das Gebiet wird nicht näher angegeben, aber einige Hinweise gibt es:

Der Ort des Geschehens ist ein Tal mit einem Fluss und See in Ost-europa, vermutlich im polnisch-litauischen Raum. Dafür sprechen nicht nur die Namen der Dörfer, der Bewohner und des Königs, auch die Gegend mit ihren Wildtieren ist für diese Region typisch.

Ritter, Burgen, Klöster, Kirchen, Priester, Mönche und größere Städte wirst du im Spiel daher auch vergeblich suchen. Für das mitteleuropäische Mittelalter wäre das sehr untypisch. Polen dagegen wurde erst im Jahr 966 katholisch christianisiert und bei den Litauern dauerte es noch länger. Die Christianisierung ist also im Spiel noch nicht weit fortgeschritten, so dass in einem entlegenen Tal noch nicht viel von der Kirche zu sehen sein dürfte und sich heidnischer Glaube noch erhalten hat. Selbst bei der Heiratszeremonie im Spiel sehen wir zwar einen Priester, der uns vermählt, aber es wird nicht eindeutig, welcher Glaube hier praktiziert wird (was für das Spiel auch nicht wichtig ist). Burgen waren in Osteuropa zu dieser Zeit auch noch nicht so viele vorhanden wie in West- und Mitteleuropa.

Boleslaus I. der Tapfere aus dem Haus der Piasten wurde wahrscheinlich im Jahr 1.000 der erste polnische König.



Ziel des Spiels

Du kannst entweder die klassische Einzelspielervariante von Medieval Dynasty im „**Tal**“ spielen oder die die Co-op Karte „**Der Oxbow**“. „**Das Tal**“ kannst du nur im Einzelspielermodus und nur als Racimir (männlich) spielen. „**Der Oxbow**“ kannst du allein oder mit 3 Mitspielern im Co-op spielen und deinen Charakter anpassen (männlich oder weiblich).

Zuerst musst du überleben und dir eine Lebensgrundlage schaffen. Danach erringst du Jahr für Jahr bei deinen Nachbarn im Tal Ansehen und wirbst Bewohner und Arbeiter für dein Dorf an. Du suchst dir einen Ehepartner, bekommt ein Kind und damit den ersehnten Stammhalter.

Spätestens in seinen 60ern wird dein Held sterben; wenn sein Nachkomme zu diesem Zeitpunkt bereits 18 Jahre oder älter ist, kannst du dessen Rolle übernehmen und weiterspielen. Ebenso werden Dorfbewohner sterben, aber durch deren Kinder und Neuzugänge wächst dein Dorf weiter.

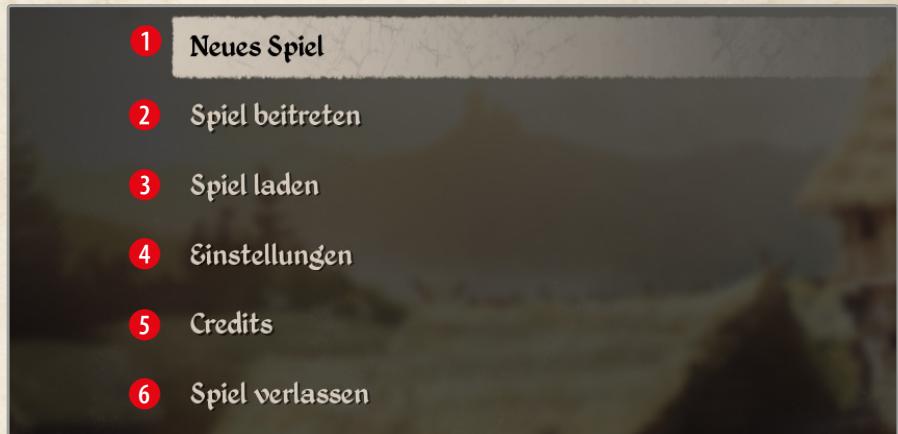
Ein endgültiges, festes Ziel gibt es in diesem Sandboxspiel nicht. Du sollst deine eigene Dynastie gründen und das Dorf deiner mittelalterlichen Träume errichten, wie groß und mächtig oder klein und schnuckelig es auch sein mag.

Mit den Standardeinstellungen hat ein Jahr im Game vier Jahreszeiten mit je drei Spieltagen. Ein Spieltag (12 Stunden am Tag ohne Nacht) dauert 24 echte Minuten. Da du mit einem Spielercharakter ca. 40 - 50 Jahre spielen kannst, hast du damit mehr als genügend Zeit, um dein Traumdorf errichtet. Bis dahin ist wahrscheinlich deine Tochter erwachsen geworden, mit dem du weiterspielen kannst. Und vielleicht ist es dann an der Zeit, das Spiel neu zu starten und diesmal an ganz anderer Stelle zu bauen und ein weiteres Dorf komplett neu zu gestalten. Du kannst mehrere Spielstände gleichzeitig haben, um unterschiedliche Herangehensweisen auszuprobieren.



Der Hauptbildschirm

Nach dem Start des Spiels siehst du folgendes Menü:



- 1 Neues Spiel:** Hier startest du ein neues Spiel und kannst Anpassungen für dieses vornehmen.
- 2 Spiel beitreten:** Mit dieser Option kannst du einer Multiplayer-Partie beitreten. Mehr dazu erfährst du in **Kapitel 4**.
- 3 Spiel laden:** Hier findest du alle Speicherstände des Spiels und kannst diese laden oder auch löschen.
- 4 Einstellungen:** Hier findest du alle Einstellungen zu Grafik, Sound und Tastaturbelegung.
- 5 Credits:** Du siehst den Abspann des Spiels und alle am Spiel beteiligten Personen.
- 6 Spiel verlassen:** Das Spiel wird beendet.

Rechts vom Menü findest du die neuesten Nachrichten und Updates rund um das Thema Medieval Dynasty.

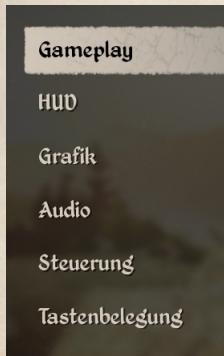


1.2 Ein Spiel starten

Um ein neues Spiel zu beginnen, wähle im Hauptmenü **Neues Spiel** aus. Vorher solltest du noch deine **Einstellungen** überprüfen.

Einstellungen

In den Einstellungen kannst du folgende Punkte anpassen:



Gameplay

Unter **Gameplay** kannst du die Sprache des Spiels verändern. Außerdem kannst du entscheiden, ob du im Spiel Blut sehen möchtest oder nicht. Auch das Wackeln des Kopfes oder der Kamera bei der Bewegung kann hier ein- und ausgeschaltet werden. Das kann bei Motion-Sickness, also Schwindel und Übelkeit, die manche Spieler in First-Person-Spielen erleben, helfen. Sogar über die Atmung des Spielcharakters kannst du bestimmen.

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die Intervalle der Autosave-Funktion. Standardmäßig wird alle 30 Minuten und nach jeder Quest automatisch gespeichert.

HUD

In diesem Bereich kannst du das Heads-up-Display des Spiels einstellen. Bspw. kannst du hier den Kompass oder das Fadenkreuz ein- bzw. ausschalten.

Grafikeinstellungen

Die Grafikeinstellungen beeinflussen, wie flüssig das Spiel bei dir läuft. Ruckelt das Spiel, solltest du einige Punkte niedriger stellen.

Hier sind einige Einstellungen für die PC-Version näher erklärt. Konsolen bieten diese Einstellungen nicht an, da sie bereits optimierte Grafikeinstellungen benutzen:



Fenstermodus: Das Spiel sieht am schönsten im **Vollbild**-Modus aus. **Fenster-Vollbild** solltest du verwenden, wenn du häufig während des Spiels auf andere Anwendungen zugreifen willst. Allerdings kann dieser Modus (selten) Grafikfehler verursachen. Der **Im Fenster**-Modus ist nur sinnvoll, wenn du eine Auflösung benutzt, die niedriger ist, als die, die du in Windows verwendest. Dann wird das Spiel verkleinert in einem Fenster dargestellt.

Auflösung: Du solltest für eine schöne Darstellung die native Auflösung deines Monitors wählen. Du kannst die Leistung verbessern, indem du eine niedrigere Auflösung einstellst.

Seitenverhältnis: Die meisten Monitore verwenden heutzutage 16:9. Ein Breitbildschirm kann auch 21:9 oder sogar 32:9 darstellen.

Sichtbares Feld: Die Standardsicht beträgt 90°. Möchtest du rechts und links etwas mehr von deiner Umgebung sehen, erhöhe diesen Wert. Ein weiteres sichtbares Feld hilft auch bei Motion Sickness.

V-Sync: gleicht die FPS (Frames per Second) mit der Bildwiederholrate deines Monitors ab und sorgt für eine flüssigere Darstellung. Es ist nur sinnvoll, dies einzuschalten, wenn die Grafikleistung deines Rechners gut genug ist, dass die FPS diesen Wert auch konstant erreichen können.

Fernsicht: bestimmt, wie weit du im Spiel sehen kannst. Natürlich muss mehr Landschaft berechnet werden, umso weiter du siehst. Stelle diese Option niedriger, falls das Spiel ruckelt.

Laub und Bodenbewuchs: Die Darstellung von viel Laub und Gras sieht zwar schön aus, kostet aber auch viel Rechenleistung. Du kannst mit einer niedrigeren Einstellung einiges an Leistung sparen.

Alle anderen Einstellungen: hängen sehr von deiner Grafikkarte ab. Je moderner und hochwertiger deine Grafikkarte ist, desto höher kannst du die Optionen stellen. Probiere ein wenig, um die Einstellungen zu finden, die dir ein flüssiges Spielen ermöglichen.



Sounderstellungen

Unter **Audio** kannst du die Lautstärke der einzelnen Elemente verändern.

Tastenbelegung

Wir verwenden hier im Buch für Beschreibungen die Standardeinstellungen des Spiels für PC- und Controllersteuerung. Du kannst dir aber auch eine alternative PC-Tastenbelegung einrichten, die du parallel zur Standardbelegung verwenden kannst. Klicke dazu mit der linken Maustaste doppelt auf einen Eintrag und tippe die gewünschte neue Taste ein.

Vergiss nicht, die Änderungen am Schluss zu übernehmen! Du kannst auch die Standardeinstellungen wiederherstellen.

Spiel anpassen

Wenn du ein neues Spiel startest, kannst du unter **Spieleinstellungen anpassen** die Regeln für das neue Spiel festlegen:





Die meisten dieser Einstellungen erklären sich von selbst, so kannst du z. B. ein- oder ausschalten, ob dein Charakter unbegrenzt Leben und Ausdauer haben soll. Du kannst mit Schieberegeln auch bestimmen, wie hoch die Steuern sein sollen und ob Tiere mehr Lebenspunkte haben oder du mehr Erfahrung bekommst. Je weiter nach rechts ein Schieberegler geschoben wird, desto höher wird der Wert.

Die Startwerte sind von den Entwicklern für ein spannendes Spiel mit allen Facetten optimiert. Wir empfehlen für dein erstes Spiel die Standardeinstellungen zu verwenden!

Willst du mehr Herausforderung, kannst du die **Steuerrate** erhöhen (du musst dann mehr Steuern bezahlen – 200 % bedeutet, dass doppelt so viel Steuern am Jahresanfang zu entrichten sind!), die **Lebenspunkte** und den verursachten **Schaden** wilder Tiere heben und den **Bedarf** deiner Bewohner höher stellen.

Möchtest du einfach nur viel bauen und möglichst wenig andere Spielelemente nutzen, dann aktiviere am besten **unbegrenztes Gewicht, Leben** und **Ausdauer**, sowie **keinen Hunger** und **Durst**. Entscheide dich außerdem für das **schnelle Handwerk** und setzte alle **Erfahrungs-Multiplier** und das **Gebäudelimit** auf Maximum und die **Bedarfsregler** deiner Bewohner auf das Minimum. Aktiviere auch **Fallengelassene Nahrungsmittel verderben nicht**, um damit dein Dorf dekorieren zu können.

Jahreszeitdauer (Tage)

Normalerweise dauert eine Jahreszeit drei Tage. Diese Einstellung funktioniert sehr gut. Bedenke, dass eine Erhöhung auch bedeutet, dass du für viele Dinge länger brauchst (z. B. Zeit von Aussaat zur Ernte) und mehr Ressourcen (Nahrung) benötigst!



1.3 Einen Controller nutzen

Wir geben dir in diesem Guide die Infos und Tipps anhand der Steuerung für PC / Xbox / PlayStation. Natürlich kannst du auch Controller am PC verwenden. Hier die wichtigsten Einstellungen.

Controller Einstellungen

Um den Controller einzurichten, musst du in den Einstellungen **Steuerung** wählen.



Danach wählst du bei **Controller-Typ** deinen Controller aus und übernimmst diese Einstellung. Es gibt 4 vordefinierte Steuerungskombinationen, die du unter **Steuerungs-Preset** auswählen kannst. Die Steuerung der ausgewählten Kombination kannst du dann unter **Tastenbelegung** sehen.





Mit einem Controller spielen

In jedem Menü werden dir rechts unten die verwendbaren Tasten angezeigt. Mit diesen steuerst du durch das Menü und nimmst Einstellungen vor.



Auch die Werkzeuganzeige im rechten unteren Teil deines HUDs zeigt dir die jeweiligen Controllertasten an, die du mit dem gewählten Werkzeug nutzen kannst.



1.4 Spielbildschirm

Sobald du das Spiel gestartet hast, siehst du den Spielbildschirm mit dem HUD (Head Up Display) vor dir. Das HUD zeigt dir einzelne Informationen auf dem Hauptbildschirm, also direkt im Spiel, an. Es lässt sich im Menü anpassen. Du kannst über verschiedene Tasten weitere Bildschirme öffnen, die wir dir im Folgenden vorstellen:

HUD



- 1 Anzeige für Leben, Ausdauer und weitere Effekte
- 2 Dein ausgewähltes Werkzeug / Waffe
- 3 Dein Werkzeug oder deine Waffe mit Status und Name
- 4 Die aktuell verfolgte Quest / Aufgabe
- 5 Kompass mit Wegweisern und Jahreszeitenuhr
- 6 Warnung bei mangelnder Versorgung deiner Einwohner
- 7 Hinweise (z. B. erhaltene oder verlorene Gegenstände)



Links unten im Eck hast du eine detaillierte Anzeige zu deinem Leben und weiteren Effekten:



- ① **Ausdauer** – regeneriert sich durch Warten oder langsames Gehen.
- ② **Leben** – regeneriert sich durch Schlafen, Heiltränke und den Verzehr von Breitwegerich.
- ③ **Hunger** – Benutze Essen im Inventar.
- ④ **Durst** – Trinke aus Gewässern, aus dem Brunnen, benutze Getränke oder iss Früchte und wasserhaltige Gerichte wie Suppen.
- ⑤ **Verschmutzung** – Steig in einen See oder Fluss, um dich zu waschen oder benutze einen Waschzuber.
- ⑥ **Überladen** – Wirf Gegenstände weg oder benutze Rucksäcke, Taschen oder den Gewichtstrank für mehr Tragekapazität.
- ⑦ **Temperatur** – Wechsle deine Kleidung entsprechend der Jahreszeit oder trinke einen Temperaturtrank.
- ⑧ **Alkoholisiert** – Trinke einen Ausnüchterungstrank. Vergeht mit der Zeit.
- ⑨ **Vergiftet** – Benutze einen Entgiftungstrank oder esse Johanniskraut, um die Vergiftung zu heilen. Ist nach einer Weile ausgestanden.



Werkzeuganzeige

Im rechten unteren Eck wird dir dein aktuell ausgewähltes Werkzeug oder deine Waffe angezeigt. Du hast im Inventar die Möglichkeit den Tasten **1 - 8** Werkzeuge und Waffen zuzuweisen. In der PC-Version kannst du jederzeit mit diesen Tasten dein Werkzeug auswählen. Bei der Controller-Steuerung hast du mit der Taste **LB** / **L1** jederzeit schnellen Zugriff auf deine hinterlegten Waffen bzw. Werkzeuge und kannst auf einen anderen Gegenstand wechseln.



- 1 Hinweis, welche Tasten und Funktionen du mit diesem Werkzeug (oder Waffe) benutzen kannst.
- 2 Der weiße Ring zeigt den Zustand des Werkzeugs an. Ist der weiße Ring komplett verschwunden, ist das Werkzeug zerstört. Werkzeuge können nicht repariert werden!
- 3 Das Bild des Werkzeugs.
- 4 Der Name des Werkzeugs. Bei manchen Werkzeugen und Waffen stehen hier zusätzliche Informationen. Im Beispiel links hast du 13 Kohlsamen zur Aussaat im Beutel.

Tastenhinweise

Die Tastenhinweise in der Werkzeuganzeige sind eine gute Hilfe, wenn du noch nicht weißt, wie du ein Werkzeug verwenden kannst. Z. B. siehst du im Bild oben, dass du bei einem ausgewähltem Beutel mit der rechten Maustaste den Samen auswählen kannst!



Der Kompass

Am oberen Bildschirmrand in der Mitte siehst du den Kompass. Hier ein paar der häufigsten Icons erklärt:



- 1 Die Richtung, in die du schaust.
- 2 Der Fuhrmann, der dich in ein anderes Dorf bringen kann.
- 3 Ein Lagerfeuer mit Reisenden
- 4 Ein blasses gelbes Ausrufezeichen zeigt dir eine potenzielle Quest an.
- 5 Der Kastellan, bei dem du deine Steuern zahlen musst.
- 6 Die Jahreszeitenanzeige. Du siehst am farbigen Balken, wie weit die aktuelle Jahreszeit bereits fortgeschritten ist.
- 7 Dieses Symbol zeigt den von dir selbst auf der Karte gesetzten Wegpunkt und dessen Entfernung an.
- 8 Ein gelbes Ausrufezeichen zeigt dir den Ort für deine aktuelle Quest. Darunter ist die Entfernung angegeben.
- 9 Dein Wohnhaus.



Frühling



Sommer



Herbst



Winter

Es gibt noch weitere Icons, z. B. für Händler oder die Anschlagtafel (im Oxbow).





Inventar

Mit der Taste **I** / **Ⓐ** / **□** öffnest du den Inventarbildschirm:



- 1 In dieser Leiste kannst du zwischen verschiedenen Inventaransichten für den Bereich **②** umschalten: Alle Gegenstände, nur Werkzeuge/Waffen, Kleidung, Nahrung, Rohstoffe, Sonstige und Questgegenstände.
- 2 Hier siehst du alle Gegenstände im Inventar mit Bild, Namen, Anzahl, Zustand in %, Gewicht in kg und Basispreis. Du kannst alle Gegenstände nach diesen Einstellungen sortieren: alphabetisch, Preis auf- absteigend usw.
- 3 In diesem Feld erhältst du zu dem Gegenstand, den du im Bereich **②** selektiert hast, zusätzliche Informationen, wie etwa die genaue Haltbarkeit, den Nährwert von Lebensmitteln oder wie effizient ein Werkzeug ist.
- 4 Klicke im Bereich **②** mit der linken Maustaste doppelt auf ein Kleidungsstück (Alternative: Taste **F** bei selektierter Kleidung) und es wird angezogen/ausgerüstet oder auch wieder abge-