

BILDNER



Medieval Dynasty

DER OFFIZIELLE GUIDE



**Kostenloser
Auszug aus
dem Buch!**

Andreas Zintzsch und Ivan Ertlov

Verlag:

BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau

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

ISBN: 978-3-8328-0673-6

Bestellnummer: 100689

Autor Gaming Guide: Andreas Zintzsch

Autor Kapitel-Story: Ivan Ertlov

Herausgeber: Christian Bildner

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

Druck: CPI Clausen & Bosse GmbH, Birkstr. 10, 25917 Leck

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 Programmiereteams 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 BILDMER 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

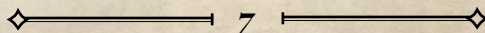


2 Die Spielwelt 69

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
	Liegegebliebene Wagen 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
	Aufistung 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







4 Der Dieb



aniela und Józef, meine Lieben, kommt her. Ich freue mich, dass ihr mir hier am Herdfeuer Gesellschaft leistet. Draußen ist es kalt und der Schnee ist nicht gut für meine alten Knochen. Umso mehr freut es mich, meine Enkel hier zu haben, aber ihr müsst jetzt bald ins Bett! Möchtet ihr noch eine Geschichte hören? Eine wahre Geschichte? Nun, ich glaube, ich habe euch noch nicht erzählt, wie hier alles begann.

Eure Mutter und euer Vater waren noch nicht geboren. Ich, Onkel Piotr und Tante Gertruda – wir waren alle gerade mal um die 18 Jahre alt und hatten den Kopf voller Flausen, so wie ihr manchmal auch.

Früher gab es hier am Fluss nur vier Dörfer. Unser schönes Dorf existierte noch nicht. Ja, Piastovia war damals schon der größte und beeindruckendste Ort. Mit seiner mächtigen Mauer, dem lebhaften Marktplatz und all den vielen Händlern. Natürlich war es auch damals schon der Sitz des Kastellans. Der hieß Mirogod und war ein junger Kämpe, der den Posten gerade von seinem Vater übernommen hatte. Ein unangenehmer Kerl, den die meisten nicht mochten, auch wenn sich das keiner zu sagen traute – und ich mochte ihn auch nicht besonders. Aber das ist eine andere Geschichte, die ich euch ein anderes Mal erzählen werde.

Wo war ich? Ach ja, Piastovia. Die anderen Dörfer waren eigentlich wie heute noch: Klonica, im Wald gelegen, und daher gab es dort viele Holzarbeiter und Jäger. Das zerklüftete Skauki mit seinen Minen und den mürrischen Bergarbeitern und schließlich auch das Fischerdorf Ostoya am See. Unser Dorf war damals nicht viel mehr als eine wilde Wiese, auf der sich die Hasen tummelten.



Ich muss sagen, wir haben wirklich einen der schönsten Orte für unser neues Dorf ausgewählt. Saftige Wiesen für unsere Tiere und nicht weit weg vom Wasser. Tiere züchten, Fischen, das Land bestellen – davon wussten wir damals noch nicht sehr viel, nur das, was wir von unseren Eltern gelernt hatten. Aber selbst ein Haus errichten? Selbst Weizen anbauen? Daran dachten wir sicher noch nicht.

Onkel Piotr, Tante Gertruda und ich kannten uns damals schon und waren Freunde, die viele Sachen anstellten. Dass wir einmal dieses Stück Land bestellen würden und so den Grundstein für unser schönes Dorf legen würden, daran dachten wir sicher nicht.

König war damals Radoslav II., sie nannten ihn den Blutigen, und seine Herrschaft war so blutig, wie sein Beinamen es vermuten lässt. Auch er war in der Bevölkerung nicht sehr beliebt. Dazu schafften es weder er noch sein Kastellan, der Wegelagerer und Banditen Herr zu werden, die alle Landstriche des Reiches unsicher machten.

Diese Burschen waren ein übler Haufen, sie schlossen sich in kleinen Gruppen zusammen. Oben am großen See hatten sie sogar ein großes Lager errichtet, mit windschiefen Häusern und einem klapprigen Wachturm.

Eines Tages war ich in einem Wagenzug unterwegs. Warum? Das kommt gleich noch ... Ja, und eben dieser Wagenzug wurde von Banditen überfallen. Es ging so schnell, ich erinnere mich nur daran, dass ich einen Schlag abbekam, und alles wurde um mich herum schwarz. Ich erwachte erst wieder in der Hütte des Baders in Piastovia. Sedowin, ein alter, aber Gott sei Dank erfahrener Heiler. Und so begann es, dass ...



4 Der Oxbow

In diesem Kapitel widmen wir uns der Karte „Der Oxbow“, die in erster Linie für das Multiplayer-Spiel entwickelt wurde, und beleuchten die damit einhergehenden Aspekte. Es werden vorrangig die neu eingeführten Elemente und Mechaniken erörtert; bekannte Elemente aus dem Kapitel „Das Tal“ werden nicht erneut behandelt.



„Der Oxbow“ ist eine speziell für Multiplayer-Partien konzipierte Karte, auf der bis zu vier Spieler simultan das Gebiet erkunden und eine Dynastie aufbauen können – sie lässt sich aber auch im Singleplayer erkunden. Dieses Gebiet bietet einige neue Inhalte, darunter neue Dörfer, Charaktere und eine Anschlagtafel, an dem Quests ausgewählt und angenommen werden können.

Die Namensgebung „Der Oxbow“ mag Fragen aufwerfen. Der Begriff *oxbow* beschreibt im Englischen schleifenförmige Flüsse, die vom Hauptfluss abgetrennt oder nur durch einen schmalen Kanal verbunden sind und an die Jochform der Rinderbespannung erinnern. Entsprechend durchzieht ein großer Fluss mit zahlreichen Seitenarmen und Seen die Karte von Norden nach Süden.



Weil „Der Oxbow“ mit lediglich vier etablierten Dörfern eine recht spärlich bewohnte Gegend ist, bietet sie viel Raum für den Aufbau eigener Siedlungen. Jedes Dorf zeichnet sich durch eine eigene Spezialisierung aus: Piastovia als Handelszentrum, Ostoya als Fischerdorf, Skauki als Quelle der meisten Erze und Klonica, Heimat von Jägern und Holzfällern. Ein weiterer Unterschied zu „Das Tal“ ist, dass potenzielle Dorfbewohner und Heiratskandidaten sich nicht mehr innerhalb, sondern vor oder neben den Eingängen der Dörfer befinden – wie gehabt um ein Lagerfeuer sitzend.

Bei der Erkundung der Karte begegnet man wie im Tal verlassenem Holzfällerlagern, Truhen, Karren, Gebäuderuinen, sowie allerlei anderen interessanten Geheimnissen. Ein signifikanter Teil der Karte im Nordosten zeichnet sich durch seine bergige Landschaft aus.





Klonica



Beschreibung

Klonica ist das älteste Dorf im **Oxbow**. Es befindet sich im Nordwesten der Karte an einem kleinen Nebenarm des Hauptflusses.

Das Dorf ist größtenteils in zwei Fraktionen gespalten – **Jäger** und **Holzfäller** – und das schon seit der Gründung der Siedlung. Beide Gruppen halten jeweils die andere für nutzlos und faul und denken, dass ohne die eigene Gruppe das Dorf nicht gedeihen würde. Beide Fraktionen betrachten dennoch diese Rivalität als wichtige Tradition und halten sie deswegen aufrecht.

Slawa ist gleichzeitig die Anführerin der Jäger als auch des ganzen Dorfes. Der Anführer der Holzfäller heißt **Niedan**. Da er aber sehr unfreundlich ist, wird er fast ausschließlich von seiner Gruppe respektiert: Andere meiden den Kontakt mit ihm.

Hier hilfst du **Jarolpek** - Slavass Sohn - der neue Dorfvorsteher zu werden und lüftest dabei dunkle Geheimnisse.



Händler

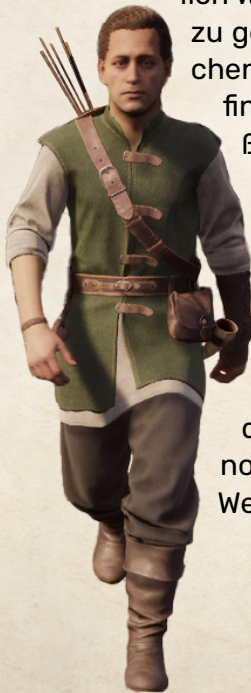
- › Jäger Czebor: alle Bögen, Steinpfeile, Steinmesser, Speere, Salz, Fleisch, Leder, Fell und Federn.
- › Handwerker Milobor: Körbe, Fackeln und Holzgeschirr.
- › Siabora, Schweinezüchterin: Tierfutter, Fleisch und Dung.

Kaufbare Tiere

- › Schweine

In der näheren Umgebung

Unterhalb von Klonica lässt es sich gut bauen. Du kannst auch auf den Inseln Gebäude errichten, um deinem Dorf zusätzlichen Charme, ähnlich wie in Piastovia, zu geben. Im südlichen Teil der Inseln findest du außerdem ausreichend **Schilf** für Dächer.



Südlich von **Klonica** und westlich von **Piastovia** gibt es auch ein breites Areal, wo du ohne viel Vorarbeit ein schönes Dorf bauen kannst. Hier hast du außerdem eine **Mine** in unmittelbarer Nähe – und zwar nordwestlich des Sees, an der Kreuzung der zwei Wege. Sei auf der Hut, dort lauern auch Bären.



Ostoya



Beschreibung

Ostoya liegt an einem See im Südosten des Oxbow. Dort gibt es größtenteils Fischer, aber auch Bauern und Tierzüchter.

Ein großer Teil des Dorfes besteht aus Pfahlhäusern und -hütten sowie Knüppeldämmen, die im Wasser aufgestellt sind. Dort wohnen die Familien der **Fischer**, wohingegen alle anderen Dorfbewohner auf dem Festland ihr Zuhause haben.

Das Dorf wurde von Menschen aufgebaut, die von der Gesellschaft verstoßen wurden, wie Flüchtlinge, Opfer von Gewalt oder andere Heimatlose. Deswegen sind dort alle Menschen willkommen.

Oberhaupt des Dorfes ist ein Mann namens **Ludomir**. Er betrachtet sich als Schäfer, der auf seine „Schafe“ aufpasst. Viele der Fischer sind jedoch der Meinung, dass er das Dorf nur auf dem Papier leitet, weil er von der Mehrheit zwar gewählt wurde, aber nichts für die Bevölkerung unternimmt. Könnte eine Neuwahl etwas daran ändern?



Händler

- › Zywia, Landwirtin: Samen und Setzlinge, Früchte und Gemüse, Tierfutter sowie Werkzeuge für Landwirte.
- › Niemila, Schneiderei: Kleidung, Rucksäcke, Wolle und Trinkflaschen.
- › Siezyr, Fischer: ganze und filetierte Fische sowie Fischspeere.
- › Biezpraw, Fischer: Fundorte aller Fische.

Kaufbare Tiere

- › Schafe und Ziegen

In der näheren Umgebung

Ostoya liegt an einem See und in der Nähe einer Mine. Sie befindet sich östlich auf Höhe der Seemitte.

Südöstlich von Ostoya findest du eine schöne Baufläche, die von einem senkrechten Arm des Flusses durchquert wird. Zwischen der Brücke und der durch den Fluss unterbrochenen Bergkette befindet sich ebenfalls eine **Mine**.





7 Jagen & Sammeln

7.1 Die Jagd

Die Jagd ist eine gute Möglichkeit, um **Fleisch**, **Leder** und **Pelze** zu erhalten. Zu Spielbeginn ist sie sehr lukrativ, da du noch keine Landwirtschaft betreiben kannst. Du hast drei Jagdmöglichkeiten:

- » die Fallenjagd
- » selbst auf die Jagd gehen
- » in der Jagdhütte einen Dorfbewohner als Jäger oder Jägerin einteilen



Fallenjagd

Du kannst im Baumenü eine **Kaninchenfalle** bauen und aufstellen. Die weiteren Fallen musst du erst als Schema kaufen (50 Erfahrung in **Überlebenstechnik** und 80 Münzen für die **Vogelfalle**; die **Rattenfalle** kostet 200 Münzen und 500 Erfahrung in **Überlebenstechnik**).

Fallen kannst du überall aufstellen. Sind Gebäude oder der Spieler in der Nähe einer Falle, wirkt sich dies negativ auf die Fangzeit aus. In der Nacht fängt man schneller Tiere in den Fallen. Du gehst am besten so vor: Fallen abseits von Gebäuden bauen, in Ruhe lassen und spätestens am nächsten Morgen prüfen, was man gefangen hat! Die gebrauchten Fallen kannst du erneut aufstellen, bis sie kaputt gehen.

Da Fallen billig und schnell aufgestellt sind, sind sie vor allem zu Beginn des Spiels eine gute Möglichkeit, ohne große Mühen an Fleisch und Federn zu gelangen. Für die Versorgung eines Dorfes mit großen Mengen sind sie nicht geeignet.

Du kannst von jeder Falle nur eine einzige aufstellen. Im **Jagdfertigkeitsbaum** kannst du in Stufe 3 **Fallenmeister** erlernen.



Diese Fertigkeit kannst du dreimal steigern. Pro Stufe darfst du weitere Fallen jeder Art aufstellen, bis zum Maximum von sechs Stück je Fallentyp. Benötigst du später keine Fallen mehr, kannst du die Fertigkeitspunkte neu verteilen, wenn du einen **Trank der unbegrenzten Möglichkeiten** trinkst.

- » **Vogelfallen** bringen zusätzlich zum Fleisch auch **Federn**, die du später für die Herstellung von **Pfeilen** benötigst.
- » Aus **Kaninchenfallen** erhältst du **Fleisch** und **Pelz**.

Jagen gehen

Für die Jagd solltest du **Bogen** mit Pfeilen, **Armbrust** mit Bolzen oder **Wurfspeere** verwenden. Alle anderen Waffen sind wenig geeignet, da sie nur im Nahkampf funktionieren und die meisten Tiere vor dir fliehen oder dich angreifen, wenn du zu nahe bist.

Kauf dir bessere Waffen – sofort!

Wenn du jagen möchtest, dann ist es definitiv leichter und schneller mit besseren Waffen. Diese kannst du anfangs noch nicht craften, nur bei den Schmieden kaufen. Aber sich dafür Geld zu sparen lohnt sich. In **Kapitel 1.6** zeigen wir, wie du im Tal durch Verkauf und Quests zu etwas mehr Geld kommst. Ein Bogen mit ein paar Pfeilen oder auch Bronzespeere werden da durchaus erschwinglich und vereinfachen das Jagen enorm! Bessere Waffen? – Kauf sie!





Jagdhilfen und Taktiken

- » Viele Tiere geben Laute von sich (Hirsche röhren, Schweine grunzen, Wölfe heulen). Folge diesen Geräuschen, um sie schneller zu finden.



- » Tiere tauchen immer in derselben Gegend auf. Hast du einige Tiere erlegt oder vertrieben, dann respawnen sie beim Jahreszeitenwechsel in derselben Gegend. Es sei denn, du errichtest dort ein Gebäude, das diesen Spawnpunkt blockiert!
- » Erlerne schnell im **Jagdfertigkeitsbaum** die Stufe 2 Fähigkeit **Fährtenleser**. Drückst du die **Alt** / **LB** / **L1** -Taste, siehst du Wildtiere besser (friedliche Tiere sind grün, aggressive werden rot dargestellt).
- » Einfache Jagdformel: lange unbemerkt bleiben + gute Jagdausrüstung (Eisenwaffen) + Kopftreffer = erlegtes Tier
- » Verschossene Pfeile und liegengebliebene Speere findest du mit gedrückter **Alt** / **LB** / **L1** -Taste leicht wieder, wenn du die Stufe 2 Fähigkeit **Überlebenssinn** bei **Überleben** erlernt hast.
- » Im **Jagdfertigkeitsbaum** gibt es viele Fähigkeiten, die für deinen Jagdstil zugeschnitten sind, wie z. B. stetigeres Zielen



mit Bögen, schnelleres Nachladen von Bogen oder Armbrust oder verbessertes Schleichen. Probiere aus, was dir persönlich mehr hilft! Mit einem **Trank der unbegrenzten Möglichkeiten** kannst du deine Fertigkeiten ja neu verteilen!

- » Einige Gesetzlose haben einen guten Bogen oder eine Armbrust samt ein paar Pfeilen oder Bolzen bei sich. Wer sie sich nicht kaufen will und noch nicht herstellen kann, kommt so an eine Jagdausrüstung!
- » Der Bogen schießt schnell, aber ein längeres Zielen verbraucht Ausdauer. Du solltest gute Metallpfeile verwenden! Kaufe sie, auch wenn sie teuer sind (oder baue sie, klaue sie ...)!
- » Für die Jagd mit Speeren nimm immer mehrere mit. Halte die **rechte Maustaste** / **LT** / **L2** gedrückt, um zum Wurf auszuholen, und drücke dann die **linke Maustaste** / **RT** / **R2**, um den Speer zu werfen.
- » Die Armbrust verbraucht keine Ausdauer beim Zielen und ist daher für die Jagd auf kleine, schnelle Tiere, für die du evtl. länger zielen möchtest, gut geeignet. Schon eine Holzarmbrust mit guten Bolzen sollte kleinere Tiere mit einem Treffer erledigen.





- » Große, gefährliche Tiere wie Wisente oder Bären kannst du mit zwei Treffern eines Bronze- oder Eisenspeeres in den Kopf schnell erledigen, ohne selbst verletzt zu werden. Du musst nur kaltblütig genug sein, um stehen zu bleiben und deinen zweiten Speer zu werfen, während die Tiere nach dem ersten Treffer auf dich zustürmen.
- » Viele verletzte Tiere fliehen so schnell, dass du ihnen kaum folgen kannst. Verfolge sie trotzdem, denn oft sterben verletzte Tiere auf der Flucht. Metallwaffen verursachen nämlich Blutungen. Außerdem fallen beim Weglaufen oft Pfeile oder Speere von ihnen ab (du findest tote Tiere und deine Gegenstände leicht mit gedrückter **Alt** / **LB** / **L1** -Taste, wenn du die Fähigkeiten dazu erlernt hast!).
- » Flüchtende und verletzte Tiere halten nach einiger Zeit an und bewegen sich normal weiter oder bleiben stehen. Folge ihnen mit weitem Abstand. Bist du zu nahe, flüchten sie ständig weiter.
- » Wenn du gut und schnell mit dem Bogen bist, dann versuche, ein verletztes fliehendes Tier noch zu treffen. Oft genügt dieser eine letzte Treffer.
- » Schleiche dich an Tiere an, damit sie dich erst spät bemerken.
- » Schießt du knapp vorbei, dann fliehen die Tiere, da sie den Pfeil oder Speer bemerkt haben. Bei unverletzten Tieren lohnt das Verfolgen kaum. Meist sind ja noch weitere Tiere der Art in der Gegend, die noch nicht alarmiert sind!
- » Steckst ein Pfeil oder Speer im erlegten Tier, kannst du ihn aufheben oder du bekommst ihn zurück, wenn du das Tier häutest.





Jäger anheuern

Wenn du einen **Jäger** in der **Jagdhütte** beschäftigst, dann geht dieser von selbst auf die Jagd. Im **Verwaltungsmenü** des Hauses kannst du einstellen, was der Jäger „herstellen“ soll. Entscheidest du dich für **Fleisch**, geht er jagen. (Ansonsten kann er vorhandenes Fleisch salzen oder trocknen, um es haltbarer zu machen.)

Man sieht einen Dorfbewohner nur jagen, wenn auch jagdbares Wild in der Umgebung ist. Der Jäger erlegt friedliche Tiere wie Hirsche oder Wildschweine. Ansonsten hält er sich in der Jagdhütte auf, Fleisch wird aber trotzdem produziert, wenn es als Produktion eingestellt ist!

Für die Jagdanimation des Fischers hingegen wird extra ein Fisch gespawnt. Der Fischer „produziert“ Fischfilet statt Fleisch.



Das Spiel Medieval Dynasty vereint die verschiedensten Genres auf einzigartige Weise in sich: Survival, RPG, Crafting, Aufbau und Simulation warten hier auf dich! Tauche ein in eine malerische mittelalterliche Welt, in der du nicht nur überleben, sondern auch ein Heim errichten, eine Familie gründen und so manche widrige Herausforderung bewältigen musst. Dieser Guide zeigt dir die unzähligen

Möglichkeiten des Spiels und hilft dir dabei, in jeder Situation die richtigen Entscheidungen zu treffen: Wo baue ich mein Dorf am besten auf? Soll ich Schweine züchten oder doch lieber in den Bergbau einsteigen? Wo finde ich ergiebige Jagdgründe und wie gewinne ich das Herz einer Frau? Starte deine Reise in eine faszinierende Zeit und stelle dich den Reizen und Risiken des mittelalterlichen Lebens!

Hier findest du alle Infos zum Spiel!

- Überblick über die Spielkarten „Das Tal“ und „Der Oxbow“
- Einzelspieler und Multiplayer Co-Op
- Jagen & Sammeln
- Landwirtschaft & Viehzucht
- Kochen, Brauen und Kräuterkunde
- Bauen & Craften
- Handel & Steuern
- Ideale Bauplätze
- Dorfmanagement
- Quests & Herausforderungen
- Die Familie
- Kampf & Banditen

Lust gleich weiterzulesen?
Das komplette Buch auf bildner-verlag.de

Hier klicken!

