Die Gilde 3

DER **ARZTBESUCH** ALS HIGHLIGHT

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Purple Lamp Studios** Termin: **14.6.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Fast fünf Jahre garte Die Gilde 3 in der Early-Access-Hölle. Der Release von Version 1.0 der Wirtschaftssimulation überrascht jetzt in jeder Hinsicht. Von Michael Sonntag

Spielerinnen und Spieler, es wird verkündet, dass Die Gilde 3 (endlich) da ist! Und das kann sehr wohl als Überraschung bezeichnet werden, wenn wir uns an die dunkle Vorgeschichte dieses Mischlings aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation erinnern. Bereits im Jahr 2014 angekündigt, brachte Entwickler Golem Labs im September 2017 eine derartig von Bugs geplagte Early-Access-Version auf den Markt, dass jeder Kammerjäger schnell das Weite suchte. Publisher THQ Nordic musste handeln: Während Golem Labs auf »neue Abenteuer« geschickt wurde, erhielt das Ersatzstudio Purple Lamp die Aufgabe, das Spiel zu retten.

Vier Jahre später, am 14. Juni 2022, erfolgt der vollwertige und kaum noch für möglich gehaltene Release. Um dem Spiel trotz aller Geschehnisse und Befürchtungen gerecht zu werden, entsandte GameStar den wohl fairsten Tester – nämlich ein komplett unbeschriebenes Blatt im Gilden-Universum, dessen Urteil nicht durch unverarbeitete Early-Access-Albträume oder gar nostalgisch verklärte Vergleiche mit den Vorgängern beeinflusst werden könnte. Und als dieser Tester sage ich euch: Die Gilde 3 ist einzigartig, sperrig – und unabsichtlich komisch.

In Die Gilde 3 dreht sich alles um eine brummende Wirtschaft.

Sobald die Finanzen laufen, solltet ihr euer Glück in der Politik suchen.

Die Sims im Mittelalter, nur anders

Statt wie in anderen Strategiespielen ein Königreich von oben zu regieren, muss sich mein selbst erstellter Charakter in Die Gilde 3 das alles erstmal hart erarbeiten. Hierfür verwalte ich abwechselnd Wirtschaftsgebäude und gestalte gleichzeitig den Alltag meines Gildenmeisters in spe. Und wo beginnt dieser steile Weg zur Macht meistens? Richtig, im Schmutz, mit dem Verkauf von Kartoffeln, Beeren oder Eisen, je nachdem für welche Fähigkeiten und Branche ich mich anfangs entschieden habe. Sobald genügend fähige Personen für meinen Betrieb arbeiten und der Laden erste Gewinne abwirft, wird es Zeit, etwas für den Aufbau meiner Dynastie zu tun und einen geeigneten Ehepartner zu finden. Und das ging im Mittelalter alles noch viel zügiger als heute! Nach ein paar Komplimenten findet sich mein Charakter vor dem Traualtar wieder und kurz darauf auch schon im Bett, um die ersten Nachfahren zu zeugen.

Nach ein paar Spielstunden bin ich mehrere Ränge aufgestiegen, besitze einige ausgebaute sowie florierende Betriebe und be-

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr Kriege mit den Nachbarn führen wollt.
... ihr ungewöhnliche Genremischungen mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Wirtschaft mit vielen Variationen sucht.
... ihr von Going Medieval verwöhnt seid.

 Der erste Teil von Die Gilde erschien 2002, er stammte von 4Head Studios.

MEINUNG

Michael Sonntag
@ThanerosFactory

Die Spielidee spricht mich immer noch an, auch wenn ich Die Gilde 3 selten so spielen kann, wie ich das gerne würde. Die meiste Zeit bin ich mit Warten und Herumprobieren beschäftigt. Zudem spielt sich vieles nur auf der Zahlenebene ab, nur wenig davon wird auch wirklich im Spiel dargestellt. Hätte ich nicht diesen Traum von einer großen Gilde, hätte ich vermutlich schon längst das Handtuch geworfen. Bei allem, was ich geschrieben habe, könnte man verwirrt darüber sein, ob ich beim Spielen nun gelitten oder Spaß gehabt hatte. Irgendwie beides. Die Gilde 3 ist auf eine merkwürdige Weise unterhaltsam und entspannend – und ich erwische mich ja trotzdem immer wieder dabei, große Pläne zu schmieden und mich zu fragen, wie das umsetzbar ist. Es gibt keine wirkliche Alternative für das, was Die Gilde 3 bietet, selbst wenn es das nicht gut macht. Aber mein Hunger danach ist geweckt. Scheitert es an der technischen Umsetzung? Ich finde viele Entscheidungen wie die automatisierte Wirtschaft fraglich. Warum mir die Kontrolle entziehen, wenn ich auf solche Details doch gerne Einfluss hätte? Mit dem Wissen, dass zwei Entwickler an diesem Spiel gearbeitet haben, bin ich über die merkwürdige Zusammensetzung aber überhaupt nicht verwundert.

Dass ich das Oberhaupt einer feindlichen Familie niedergestreckt hatte, ließ die Umgebung völlig kalt.

kleide ein wertvolles Amt im Stadtrat – aus dem mich minütlich konkurrierende Familien abwählen wollen. Ganz nebenbei kommt mir zu Ohren, dass mein Sohn auf das Erbe gepfiffen hat, um sich jetzt zwei Straßen weiter als Dieb durchzuschlagen. Meine Tochter hat währenddessen nicht viel Glück bei der Partnersuche, meine Frau gewinnt zum vierten Mal eine Prügelei auf der Straße. Aus Langeweile zettle ich eine Fehde gegen eine andere Familie an und töte deren Oberhaupt neben seinem Wohnhaus. Als am nächsten Morgen sein Nachfolger auf die Straße tritt, verzieht er keine Miene und grüßt mich. Ähm … gern geschehen?

Beginnt komplex …

Der Early-Access-Albtraum ist (abseits manchmal zusammenclippender Personen und Kutschen) vorbei, aber ein Meisterwerk ist die Gilde 3 nicht geworden. Selten ist das Spiel fordernd, oft ist es sehr entspannend, teilweise langweilig, und abgesehen davon ist die gesamte Zeit aufgrund der vielen kuriosen Situationen unabsichtlich lustig.

Allerdings: Wer solche Mischungen aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und nachbarschaftlichen Machtkämpfen sucht, wird keine Alternative finden. Die Gilde, sowohl die Reihe als auch der dritte Teil, ist einzigartig, aber eben auch einzigartig speziell. Das spürt man vor allem, wenn man sich die Gameplay-Bereiche im Einzelnen anschaut. Hierzu sei im Vorfeld gesagt: Wenn ihr dem Gras der doch recht schönen Spielwelt nicht beim Wachsen zusehen wollt, solltet ihr Die Gilde 3 auf der vierfachen Geschwindigkeit spielen, da alle Prozesse lange brauchen und sonst nicht viel passiert. Bis auf die ständigen Meldungen, die ihr aber auch auf normaler Geschwindigkeit nicht alle im Blick behalten könnt.

Das Wirtschaftssystem selbst fällt auf den ersten Blick überraschend komplex aus, weshalb Neueinsteiger das Tutorial definitiv in Anspruch nehmen sollten. Hat man den anfänglichen Kampf mit den Zahlen und das Geklicke in den Menüs gemeistert, fühlt man sich wie der mittelalterliche Wolf of Wallstreet und beginnt mit dem Verbessern und Austüfteln. Allerdings kann der Bereich auch durch die vielen automatisierten Abläufe irgendwann komplett ignoriert werden. Der wohlhabende Spielcharakter sieht sich dann verzweifelt nach Arbeit um, aber nach der Hochzeit bleibt ihm außer Motivationsreden und Wahlwerbung nicht mehr viel übrig – außer dann und wann per Kauf gesellschaftlich aufzusteigen. Und wenn er viel Glück hat, erkrankt er mal ernsthaft und darf den örtlichen Arzt aufsuchen.

Wie gewinnen?

Das gesamte Leben abseits des Wirtschaftens spielt sich sehr zweckmäßig ab und wirkt dafür, dass ihr ja eigentlich näher am mittelalterlichen Geschehen dran sein sollt, in keinster Weise immersiv. Daran ändert auch die Third-Person-Perspektive nichts, wenn ich meine Figur zu Hause besuche und ihr dabei zusehen kann, wie sie sich angezogen mit unsichtbarem Wasser wäscht. Die Spielwelt wirkt lebendig, aber kaum etwas in ihr betrifft wirklich die Wirtschaft in den Menüs – oder ist schwer nachzuverfolgen. Die Gilde 3 erweckt die Phantasie, alles tun zu können, eine ganze Stadt aufzukaufen oder eine gegnerische Familie zu stürzen, aber wenn es dann an die Ausführung der eigenen Pläne geht, wird es knifflig. Wie ist es umsetzbar, und ist es überhaupt umsetzbar? Besonders clevere Manöver gelingen selten oder brauchen extrem viel Zeit. Der beste Weg bleibt oft, einfach weiterzuwachsen und sich irgendwann zum obersten Herrscher wählen zu lassen.

Meine größte Hoffnung ist, dass der Multiplayer-Modus mit dutzenden anderen Spielern da eine Portion Chaos und Blut in die Friede-Freude-Eierkuchen-Plänkelei bringt. Da wir kaum kühne Mitstreiter fanden, konnten wir den Multiplayer leider nicht überprüfen. In der Voraussicht, dass die Server vermutlich nicht massenhaft gestürmt werden, empfehlen wir euch für eure Matches, euch mit anderen über den Die-Gilde-3-Discord oder andere Plattformen zu verabreden. ★

DIE GILDE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
E4700 / Athlon 64 5800+	i5 750S / Phenom II X4 965
GTX 470 / Radeon HD 5850	GTX 760 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

+ viele Details + glaubhafte Wettereffekte und Tag-Nacht-Wechsel + gelungene Sprachausgabe
− schwache Modelle − Figuren glitchen ineinander

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ Wirtschaft motiviert + Verwaltung und Charaktersteuerung + politischer Aufstieg − Aufgaben wiederholen sich − wenig Interaktion mit Charakter

BALANCE ★★☆☆☆

+ komplexes Wirtschaftssystem + gelungenes Tutorial − Gewusel erschwert den Überblick − zähes Spieltempo − Automatisierung banalisiert Spiel

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

+ idyllisches Dorf- und Stadtleben + Familie überdauert Jahrzehnte − ohne wirkliche Handlung
− unfreiwillige Komik − zu viele Hinweise

UMFANG ★★★★☆

+ lange Kampagne und weitere Modi + Multiplayer-Modus + 13 Karten + viele Berufszweige
− Wiederspielwert hält sich in Grenzen

FAZIT

Die Gilde 3 ist selten fordernd, oft entspannend und die meiste Zeit unfreiwillig komisch.

4Head Studios benannten sich 2007 in Cranberry Productions um, 2012 wurde die Firma geschlossen.