

Kabale & Liebe

DIE GILDE 2

Aufbauspiel, Rollenspiel, Lebenssimulation – in Die Gilde 2 stecken gleich mehrere Spiele. Ob der Mix funktioniert? Und ob es diesmal mehr zu tun gibt als im Vorgänger?

Häuser bauen, Arbeiter mobilisieren, Waren verkaufen – wenn es nach den meisten Aufbauspielen geht, war das Leben im Mittelalter ziemlich eintönig. In **Die Gilde 2** verdienen Sie zwar auch auf diese Weise Geld, viel mehr Spaß macht es aber, den Bürgermeister zu bestechen, um ein höheres Amt zu bekommen. Oder Sie heuern eine Diebesgilde an, die Einwohnern das Gold aus der Tasche zieht. Oder Sie heiraten eine adlige Dame, um in die Oberschicht aufzusteigen. Sie merken schon, in **Die Gilde 2** stehen Ihnen viele Möglichkeiten offen. Das kann das Spiel zum lebendigsten Vertreter seines Genres machen.

Sims im Mittelalter

Die Gilde 2 beginnt wie ein waschechtes Rollenspiel: Mit wenigen Mausklicks erstellen Sie einen Charakter, wählen aus vier Klassen und verteilen Punkte auf zehn Werte wie Ausdauer, Kampfkunst oder Empathie. Danach geht's auf eine von fünf Karten. Das Spektrum reicht von Süddeutschland über Frankreich bis zum Sherwood Forest in England. Dabei dürfen Sie selbst entscheiden, ob Sie lieber im Endlos spiel die Vorherrschaft erlangen oder innerhalb eines Zeitlimits spezielle Ziele erreichen wollen. Eine Kampagne samt Geschichte



Auf dem Marktplatz im Zentrum der Stadt bringen wir unsere Waren an den Mann und die Frau. Hier finden wir viele willige Arbeiter.

gibt es nicht. Steht Ihr Charakter erstmal in der lebendigen und liebevoll gebauten Stadt (zum Beispiel das mittelalterliche Augsburg), können Sie tun, was Sie wollen. Jede Klasse darf drei Produktionsstätten bauen (der Handwerker etwa eine Schmiede oder Backstube), diese nach und nach verbessern und somit aufwändigere Waren herstellen. Möchten Sie das Angebot erweitern, gilt es, eine Frau zu heiraten, die im gewünschten Beruf tätig ist. Doch die Zukünftige will wie in **Die Sims 2** erst durch die richtigen Aktionen (Komplimente etc.) umworben werden. Wer weniger legal reich werden möchte, stattet seine Hütte mit einem Hinterzimmer aus, stellt Schergen ein und Dynamit her und sabotiert damit gegnerische Gebäude. Wer sich allerdings von der KI erwischen lässt, landet vor Gericht. Doch selbst hier sind Sie nicht zur Untätigkeit verdammt.

So können Sie (abhängig von Ihren Charakterwerten) die Jury bestechen oder beim Richter mit schleimigen Sprüchen um Gnade bitten. Wer freikommt, kann den Spieß dann umdrehen, sich zum Beispiel den Titel eines Bürgermeisters kaufen und seinen Ankläger anschließend zum Vogelfreien erklären. Na also, das Mittelalter war wohl doch nicht so eintönig, wie uns viele Spiele weismachen wollten. **DM**



Weil wir ein Verbrechen begangen haben, wird unserem Charakter im Rathaus der Prozess gemacht.



Eine **Arbeiterin** bringt mit einem Wagen Eisenbarren von unserer Gießerei zum Marktplatz.

DIE GILDE 2

danielm@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: September 2006

Entwickler: 4 Head / Jowood
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Die Entwickler haben aus den Fehlern des ersten Teils gelernt und Die Gilde 2 lebendiger gestaltet. Überall passiert etwas, allein das Zuschauen macht viel Spaß. Apropos Zuschauen: Das muss ich endlich nicht mehr so häufig wie noch im Vorgänger. Ständig gibt es etwas zu tun, die Möglichkeiten sind vielfältig. Ich befürchte allerdings, dass das Spiel auf Dauer etwas eintönig wird. Neben dem Endlosspiel wäre eine Kampagne mitsamt spannender Geschichte Pflicht gewesen.«



POTENZIAL GUT