

Meine Werkstatt, mein Karren, meine Frau

DIE GILDE 2

Als spätmittelalterlicher Yuppie verdienen Sie einen Haufen Goldstücke und heiraten sogar.

Für den einen besteht das Lebensglück aus einer dicken Geldbörse, ein anderer will von seinen Mitmenschen geachtet werden. Und ein dritter braucht »nur« eine hübsche Frau. Im Aufbauspiel **Die Gilde 2** versuchen Sie, gleich alle drei Verheißungen des Glücks zu ergattern. Dabei sind neben redlichem Handel auch zwielichtige Mittel recht, von der Bestechung bis zum Mord. Klingt aufregend, doch trotz der Möglichkeitenflut kommt das Spiel nur schwer in Gang.

Sternzeichen: Pfeffersack

Zu Beginn Ihrer Mittelalter-Karriere im Jahr 1400 steht die Charaktererschaffung. Vier Klassen gibt es – Handwerker, Patron, Gelehrter und Schurke – die Ih-

re Berufswahl bestimmen. Patrone können zum Beispiel Bäcker, Brauer oder Bauer werden. Außerdem wählen Sie ein Sternzeichen, das einen Bonus auf einen der zehn Charakterwerte gibt. Widder haben etwa eine bessere Konstitution und deshalb mehr Lebenspunkte. Später bauen Sie mit verdienten Erfahrungspunkten zudem Fertigkeiten wie Feilschen oder Mitarbeitermotivation aus.

Am Anfang von **Die Gilde 2** wählen Sie auch das Spielziel, etwa der reichste Bürger zu werden oder alle Gegner auszubootten. Das war's dann aber auch schon mit der »Hintergrundgeschichte«, eine Solo-Kampagne gibt es ebenso wenig wie richtige Missionen oder gar Unteraufgaben – dadurch



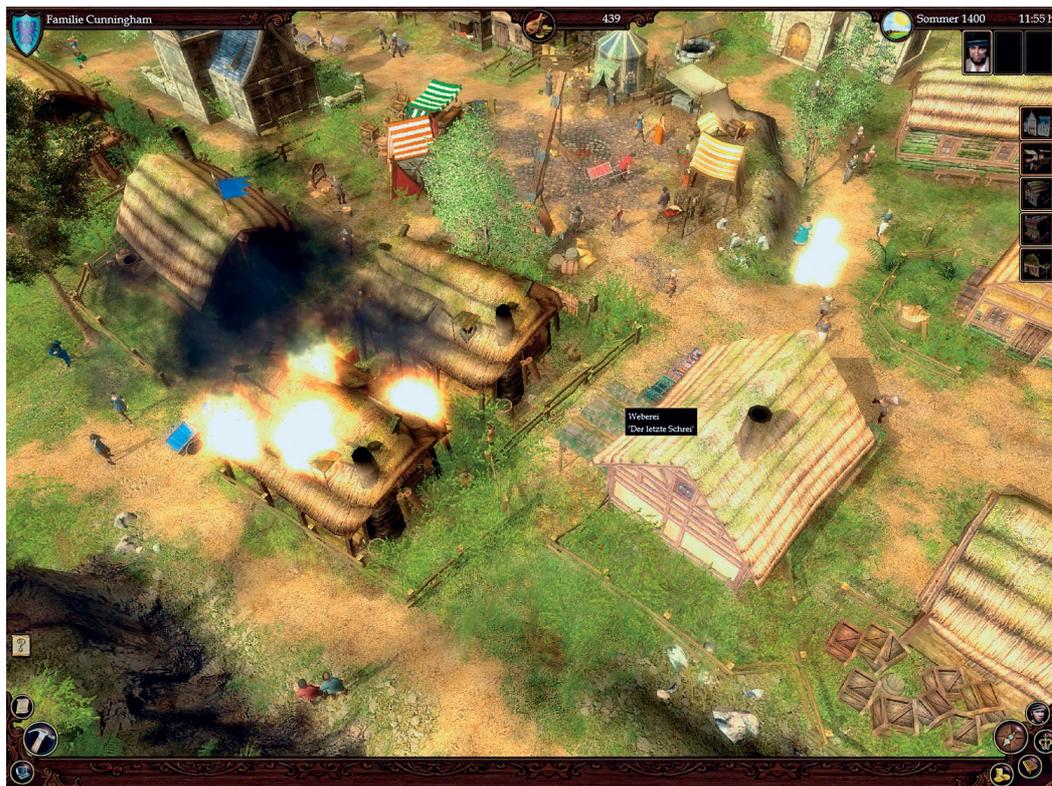
Wer seine Finanzen nicht im Griff hat und ins Minus rutscht, landet schnell im **Schuldturm**.

fehlt **Die Gilde 2** ein wichtiger Motivationsfaktor!

Autohandel im Jahr 1402

Ist der Held perfekt, geht's endlich auf eine der nur acht Karten von **Die Gilde 2**. In einem von zwei oder drei Dörfern (je nach Kartengröße) starten Sie mit einer einfachen Hütte, in der Ihr, wie in einem Echtzeit-Strategie-spiel steuerbare, Held schlafen kann. Zuerst sollten Sie einen Betrieb wie eine Mine, einen Bauernhof oder eine Apotheke

kaufen, um damit Geld zu erwirtschaften. Zu Beginn kümmern Sie sich selbst um Rohstoffbeschaffung, Produktionsaufträge, Gebäude-Upgrades, Personal und Transporte zum Markt. Das nervt schnell, weil die Bedienung dieser Funktionen recht umständlich ist und Sie stets lange (trotz Zeitbeschleunigung) auf fertige Produkte warten, um diese dann per Karren zum Markt zu bugisieren. Zum Glück können Sie ab der zweiten Gebäude-Ausbaustufe auf die Verwaltung-KI zurückgreifen. Die agiert allerdings so effektiv, dass Sie sich gleich gar nicht mehr um die Betriebe sorgen müssen. Außerdem kostet die Automatik Geld, was allerdings später im Spiel kaum mehr ins Gewicht fällt.



Während wir uns den Kauf der **Weberei** rechts überlegen, brennt das Gebäude eines Konkurrenten. Ob **Sabotage** im Spiel war?

PATCH 1.1

!

Wir haben die Version 1.1 getestet, den entsprechenden Patch finden Sie auf unserer Heft-DVD. Die Verkaufsversion plagen Abstürze sowie zahlreiche Bugs, die den Titel nahezu unspielbar machen. Vor allem aber ist sie durch die übermächtige, schon von Anfang an verfügbare Automatikfunktion viel zu leicht.



Verbrechern droht eine **Gerichtsverhandlung**.



Die Produkte der Gießerei bringt der gelbe Karren zum Markt.



Mit einem leidenschaftlichen Kuss betören wir eine Bürgerin.

Mammon, Minne, Macht

Das anfangs mühsam angehäufte Geld können Sie gut gebrauchen, um sich im Rathaus neue Titel zu kaufen. Wer sich zum Beispiel zum Patrizier aufschwingt, darf ein großes Giebelhaus bauen und in dessen Hinterzimmer Sabotageakte anzetteln. Außerdem können Sie mit dem höheren Rang weitere Betriebe akquirieren und so noch mehr Kohle scheffeln.

Schlaue Bürger denken heute schon an morgen und planen die Erbfolge ihrer Familie. Deshalb sollten Sie auf Brautschau gehen, sobald die Kasse stimmt. Im unhandlichen Dynastie-Menü suchen Sie eine geeignete Kandidatin, um sie per Button zu betören. Wenn Sie der Angeboteten konsequent Komplimente machen und sie reich beschenken, sind Sie in zehn Minuten verheiratet und haben nach weiteren fünf Minuten

den ersten Nachkommen, der später mal Ihr Imperium erbt.

Wer beruflich und familiär alle Schäfchen im Trockenen hat, wagt sich in die Politik. Je nach Stadtgröße können Sie sich für unterschiedliche Ämter bewerben, Ihr hoffentlich guter Ruf und wohl platzierte »Spenden« helfen den Ratsmitgliedern bei der Entscheidung. Was bringt's? Als Landvogt werfen Sie beispielsweise Konkurrenten in den Kerker, als Bürgermeister setzen Sie den Steuersatz fest. Nervig ist allerdings, dass Sie zur Bewerbung immer extra ins Rathaus latschen und bei den Ratssitzungen zugegen sein müssen – deren Termine übersieht man leicht.

Engagierte Schergen

Wer viel Geld und Macht vereint, zieht Neider auf sich. Darum sollten Sie Leibwachen anheuern, die den Helden auf seinen Wegen durch die Stadt be-

schützen und notfalls die kleinen Kampfsequenzen übernehmen. Außerdem können Sie sich mit Schwert und Rüstung eindecken, um Attentätern die Arbeit zu erschweren. Doch Vorsicht: Wer zu viele Angestellte hat, erlebt vielleicht am Quartalsende einen Personal-

MARKUS SCHWERDEL markus@gamestar.de

Ich kann mir schon vorstellen, wie der Auftrag an die Entwickler lautete: »Bastelt ein Aufbauspiel im Mittelalter (kommt immer gut an, sagt das Marketing!) mit folgenden Elementen: Handel, Intrigen, Liebe!« Das hat 4Head auch brav gemacht, aber einen wichtigen Punkt vergessen: Man muss die Elemente auch verknüpfen und einen ständigen Zyklus aus Herausforderung und Belohnung schaffen. Denn sonst kommt kein Spiel, sondern ein Bildschirmschoner heraus. Schade, denn für sich betrachtet funktioniert alles gut und auch die Technik passt. Meine Hoffnungen ruhen jetzt auf späteren Patches, sonst muss ich eben weiter Port Royale 2 spielen.



»Viel Stoff, kein Spiel«

kostenschock! Und im Schulenturm finden Sie Ihr Lebensglück ganz sicher nicht.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2829

DIE GILDE 2 WIRTSCHAFTSSIMULATION

ENTWICKLER	4Head (Die Gilde, GS 04/2002: 65 Prozent)
PUBLISHER	Jowood
SPRACHE	Deutsch
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 DVD, 60 S. Handbuch
TERMIN (D)	15.9.2006
CA. PREIS	45 Euro
USK	ab 12 Jahre



- DVD: Test-Check
- Patch 1.1

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM					
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD			3,0 GHz Intel A64 3500+ AMD			Radeon 9500 / 9600		
512 MB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			Geforce 6600 GT		
1,5 GB Festpl.			1,5 GB Festpl.			1,5 GB Festpl.			Radeon X600 / X700		
									Radeon 9700 / 9800		
									Geforce 6800 GT		
									Radeon X800 XL		
									Geforce 7600 GT		
									Radeon X850 XT		
									Radeon X1900 XT		
									Geforce 7900 GTX		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Dynastie (8), Auslöschung (8), Zeitlimit (8), Zufallsziel (8), Einheitsziel (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	Quazal Rendez-Vous
DEDICATED SERVER	Nein
MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden
FAZIT	Teils langatmige Partien, in denen man zu lange »nebeneinander« spielt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ massig Details + Animationen + hübsche Charaktere - wenig Abwechslung - Clipping-Fehler	8/10
SOUND	+ passende Synchronisation aller Charaktere + hübsche mittelalterliche Musik... - ...die jedoch schnell nervt	7/10
BALANCE	+ ausführliches Tutorial führt in die Zusammenhänge ein - nach zähem Anfang zu einfach - Hilfinweise oft unpassend	6/10
ATMOSPHÄRE	+ Gebäude begehbar + emsiges Dorfleben mit Karren etc. - Rahmenhandlung fehlt - Gespräche nicht immer möglich	6/10
BEDIENUNG	+ Funktionen schnell erreichbar + umständlicher Handel + zu wenig Feedback - wichtige Personen nur über Menü auffindbar	5/10
UMFANG	+ vielschichtiges Mittelalter, vom Bauern zum Fürsten + große Karten... - ... aber nur acht - später kaum Überraschungen	7/10
STARTPOSITIONEN	+ Sternzeichen beeinflussen Charakterwerte + stark unterschiedliche Klassen... - ...aber nur vier davon - nur eine Startzeit	6/10
KI	+ kompetente Automatikfunktion übernimmt Fleißaufgaben + gewiefte Konkurrenten - manchmal planlose Dorfbewohner	8/10
EINHEITEN	+ viele Waren, Fertigkeiten, Ämter + Persönlichkeiten wie Stadträte + Gebäude-Ausbaustufen - simple Produktionskreisläufe	9/10
ENDLOSSPIEL	+ motivierende Jagd nach Besitz, Ruhm und Eheglück + unterschiedliche Wege zum Ziel - auf Dauer wenig Abwechslung	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT: VIELE SPIELELEMENTE, DÜRRIG VERKNÜPFT.



Klasse und Sternzeichen bestimmen die Grundcharakterwerte wie Charisma.