

**Gunnar Lott**

hat bescheidene Ziele im Leben: Amerika erobern, den fernen Osten unterjochen, die Heimat der Orks verwüsten.

**Michael Graf**

kann es kaum mehr erwarten, in Spore eine Rasse blutrünstiger Kuschelhäschen aufs Universum loszulassen.

Strategie

Das Siedler-Dilemma

Warum eine große deutsche Serie stagniert.

Die Macher der **Siedler**-Serie stehen unter Druck – die Reihe muss international erfolgreich werden, gute Zahlen in Deutschland reichen nicht mehr. Das führt zu Experimenten, etwa dem Schwenk vom Knuddel-Look auf pseudo-realistisches Mittelalter in **Siedler 6**. Das bricht mit der Tradition, ist aber für sich genommen nicht schlimm – gefährlicher ist es, die Kernmechanismen der Serie beständig zu manipulieren, um es allen recht zu machen. Der logische Schritt für die Serie wäre es, das klare, simple Wirtschaftssystem des **Siedler 2**-Remakes vom letzten Jahr mit der Präsentation und der Detailliebe von **Siedler 5** zu verheiraten.

Aber **Siedler 6** will am Ende zu viel – die Nörgeleien am Kampfsystem von Teil 5 etwa beantwortet Blue Byte mit einer Vereinfachung, die die Schlachten belanglos werden lässt. Über das restliche Spiel ziehen die Entwickler dafür einen Schleier von Komplexität, der die Abläufe glaubwürdiger machen soll, aber am Ende nur das Durchschauen der Mechanismen verhindert. Ein Dilemma – **Siedler 6** internationalisiert sich weiter, will aber auch die deutschen Fans zufriedenstellen und muss überdies verlorenen Boden auf **Anno 1701** gutmachen. Zu viele Kräfte zerren an diesem Spiel, am Ende sitzt es zwischen den Stühlen. **GUN**

Strategie-Inhalt

Tests

Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs.....	86
Galactic Assault.....	93
Wildlife Park 2: Marine World.....	93

GameStar-Strategie-Charts 11/2007

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign/ Scharpositionen	KI	Einheiten	Kampagne/ Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	90	5	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	Spellforce 2	Jowood / Deep Silver	Phenomic	05/06 (91)	90	9	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Pacific	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9	
4	Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	07/06	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	88	9	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	88	6	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
8	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
9	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
10	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	04/07	82	8	9	7	7	9	10	7	9	9	7	
Echtzeit-Taktik																
1	World in Conflict	Vivendi	Massive	10/07	89	10	10	9	9	10	7	9	7	9	9	
2	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
3	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
4	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
5	Rise & Fall	Midway	Midway/Stainl. Steel	08/06	82	7	9	7	9	10	8	8	8	6	9	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	86	5	9	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	84	7	8	9	9	9	8	7	8	10	9	
4	Stronghold 2	2K Games	Firefly	06/05	84	6	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	NEU	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06	91	9	10	8	9	7	10	10	8	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	89	6	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	85	8	4	10	8	7	10	10	10	8	10	
5	Port Royale 2	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	81	4	7	10	9	10	8	6	8	10	9	

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Abwertungen: Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir bei jedem Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol **5**.