



Michael Graf
kann kaum fassen, dass EA die Völkerbalance von C&C3 endlich korrigiert hat. Nun träumt er heimlich davon, dass Kanes Rache von Anfang an gut abgestimmt ist.



Gunnar Lott
bleibt uns trotz seiner neuen Tätigkeit als Strategie-experte erhalten. Für Starcraft 2 lässt er schon mal den Belagerungspanzer warmlaufen.

Strategie

Hirn an, Augen aus

Hässliche Strategiespiele machen manchmal mehr Spaß als hübsche.

Helmut Kohl ist Bundeskanzler, Michael Schumacher wechselt zu Ferrari, PC-Strategen spielen **C&C: Alarmstufe Rot** und **Civilization 2**. Wir schreiben das Jahr 1996. Zur selben Zeit ersinnt der Wiener Entwickler Vertex4 einen Strategietitel, der aber erst zwölf Jahre später erscheint: **SunAge**. Die Echtzeit-Hatz ist technisch angestaubt, Spaß macht sie trotzdem. Und beweist einmal mehr, dass Grafik nicht alles ist – auf eine durchdachte Mechanik kommt's an. Schließlich soll ein Strategiespiel das Hirn ansprechen, nicht die Augen. Weitere Beispiele gefällig? **Battle Worlds: Kronos** auf Seite 72. Oder der Budget-Titel **Defcon** auf Seite 114. Alle sind vi-

suell schlicht, glänzen aber mit inneren Werten. Klar, im Idealfall gehen optischer Zierrat und strategischer Anspruch Hand in Hand. Doch wer das Genre mag, sollte Letzteren im Zweifelsfall vorziehen. Merke: Auch hässliche Spiele können Spaß machen. Manchmal sogar mehr als hübsche. **GR**



Tic Tac Toe zeigt, dass Strategiespiele keine Grafik brauchen.

Strategie-Inhalt

Tests

Kontrollbesuch: Command & Conquer 3.....96
 Multiplayer-Nachtest: Universe at War.....98
 Spaceforce Captains.....99
 SunAge.....100

GameStar-Strategie-Charts 03/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign/Starpositionen	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 (89)	88	8	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
6	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
7	C&C Generäle	Electronic Arts	EA Pacific	03/03 (89%)	87	5	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	
9	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
10	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08 (82)	83	7	8	8	9	8	9	8	9	9	8	
12	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	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	83	6	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	83	6	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	91	10	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
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 (86)	84	6	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	09/07: Addon
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	85	8	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
4	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	84	7	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**.