



Michael Graf
ist endlich da, wo er immer hin wollte: an der Macht! Zumindest in der Strategie-rubrik. Nun peilt er die Weltherrschaft an, zum Beispiel in C&C 3: Kanes Rache.



Gunnar Lott
bleibt uns trotz seiner neuen Tätigkeit auch als Strategieexperte erhalten. Schließlich freut er sich schon wie ein Zerkönig auf Starcraft 2.

Strategie

So nah, so fern

Der richtige Strategie-Blickwinkel erfordert viel Augenmaß.

Kameras sind Ansichtssache, auch in Echtzeit-Strategie-spielen wie **Universe at War**. Dessen Perspektive klebt so dicht am Schlachtfeld, dass man zwar jeden Pickel am Bein eines Walkers sieht – nicht aber, wie daneben die eigenen Roboter zerklöpft werden. Das muss man nicht doof finden, zumal's Gründe hat: Von Nahem wirken die Gefechte packender, intensiver. Zudem ist **Universe at War** auf Scharmützel mit kleinen Armeen ausgelegt, die man rangezoozt exakter befehlen kann. Und nicht zuletzt beeinflusst die Perspektive auch die Balance: Mit mehr Übersicht wird das Spiel womöglich zu leicht, weil Mikro-management entfällt. Mehr Zoom-

Freiraum würde **Universe at War** trotzdem nicht schaden. Es muss ja nicht wie **Supreme Commander** sein, das in der Weitweg-Perspektive zwar vorbildlich übersichtlich ist, aber zur würzlosen Symbolsuppe verkommt. Auch das kann man mögen, muss man jedoch nicht. Ansichtssache eben. **GR**



Die Extreme: Universe at War (links), Supreme Commander.

Strategie-Inhalt

Tests

Universe at War86
 Viva Piñata90
 Sudden Strike 392
 Stranger.....94

GameStar-Strategie-Charts 02/2008

| 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 | C&C Generäle | Electronic Arts | EA Pacific | 03/03 (89%) | 88 | 6 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 9 | 8 | 11/03: Addon |
| 6 | Company of Heroes | THQ | Relic | 11/06 (87) | 87 | 10 | 10 | 8 | 10 | 8 | 8 | 7 | 9 | 10 | 7 | 12/07: Addon |
| 7 | Age of Empires 3 | Microsoft | Ensemble | 12/05 (89) | 87 | 8 | 10 | 10 | 8 | 8 | 10 | 8 | 8 | 10 | 7 | |
| 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 | Supreme Commander | THQ | Gas Powered Games | 04/07 | 82 | 8 | 9 | 7 | 7 | 9 | 10 | 7 | 9 | 9 | 7 | |
| 12 | Universe at War | Sega | Petroglyph | NEU | 82 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 | 9 | 8 | 9 | 9 | 8 | |
| 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**.