



Gunnar Lott
begannte seine GameStar-Karriere 1998 mit der Komplettlösung zu StarCraft. Seitdem lässt ihn das Genre nicht mehr los.



Michael Graf
überrollte bereits im Alter von zehn Jahren seine Feinde im Echtzeit-Klassiker Dune 2. Derzeit freut er sich auf Spore.

Strategie-Inhalt

Tests

Sim City Societies	88
Empire Earth 3	90
Supreme Commander: Forged Alliance	92
Puzzle Quest	94
Circus Grande	94
Pacific Storm: Allies	94
Strategic War Command	94
Thrillville	95

Strategie

Sim Sonstwas

Electronic Arts orientiert eine alte Serie um.

Die Marktbeherrscher aus Kalifornien, die Damen und Herren vom Publisher-Giganten EA, haben sich vor ein paar Monaten »neu aufgestellt«, wie man im modernen Business-Sprech sagt. Vor allem ging es da um eine Neuordnung der eigenen Submarken, seitdem gibt es: EA Games, EA Sports, EA Casual und Die Sims. Huh? Richtig, das Sims-Universum ist EA mittlerweile genauso wichtig wie alle Sportspielreihen zusammen. Und wer ist die Zielgruppe für die Produkte des Sims-Universums? Diese Frage stellten wir vor ein paar Jahren mal einem EA-Entwickler; seine Antwort: eigentlich jeder. Wer ist also folglich die Zielgruppe des neuen **Sim**

City Societies? Jeder. Und wen vernachlässigt man als Zielgruppe, wenn man versucht, seine Spiele für »eigentlich jeden« PC-Besitzer tauglich zu machen? Richtig, die Strategiespieler, die Freunde klassischer komplexer Strategie, die Leute also, welche die **Sim City**-Reihe überhaupt erst groß gemacht haben. Schade – **Societies** ist ein hübscher Sandkasten, eine nette Probierwiese, nur eben kein Strategiespiel im eigentlichen Sinne. **GUN**



Sim City 2000
(1993) war der Höhepunkt der Serie.

GameStar-Strategie-Charts 01/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedeutung	Umfang	Missionsdesign Startpositionen	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	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	87	8	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
7	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	86	8	8	7	10	8	8	9	8	10	10	10/05: Addon
8	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	
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	12/07: Addon
2	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	87	10	10	8	10	8	8	7	9	10	7	
3	Full Spectrum Warrior 2	THQ	Pandemic	06/06 (84)	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 (83)	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	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	
5	Die Siedler 6	Ubisoft	Blue Byte	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9	Version 1.1
Strategiespiele																
1	Medieval 2	Sega	Creative Assembly	12/06 (91)	89	8	10	8	9	7	10	10	7	10	10	09/07: Addon
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	88	5	9	8	9	9	10	10	8	10	10	
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**.