



Michael Graf
wird nach War Leaders und Worldshift nie wieder ein Strategiespiel installieren, bevor die ersten 20 Patches dafür erschienen sind.



Gunnar Lott
geht davon aus, dass zumindest Starcraft 2 im fertigen Zustand auf den Markt kommen wird. Alles andere wäre eine Blamage für Blizzard.

Strategie

Tod dem Deathmatch!

Ein Plädoyer für originelle Multiplayer-Modi in Strategiespielen.

Man muss **Worldshift** nicht lieben. Eigentlich kann man's sogar hassen. Weil die Entwickler aus ihrem großartigen Konzept letztlich ein unausgeglichenes Durcheinander gemacht und uns Strategen dadurch eine Illusion geraubt haben. Die Illusion nämlich, dass in unserem Leib-und-Magen-Genre auch andere Mehrspieler-Modi möglich sind als Deathmatch. Denn fast alle beliebten Echtzeit-Titel beschränken sich im LAN und Internet aufs Simpelmotiv »Schalte alle Gegner aus« – von **Starcraft** bis **C&C 3**. Selbst die famose Kontrollpunkte-Hatz von **World in Conflict** bleibt im Herzen ein Deathmatch, in dem man das Feindteam besiegen muss. Mit sei-

nem Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Taktik hätte **Worldshift** ein Zeichen setzen können. Zum Glück gibt's andere Hoffnungsträger: Die Kampagnen von **Panzers: Cold War** und **C&C: Alarmstufe Rot 3** sollen sich im Koop-Modus durchspielen lassen. Hoffentlich klappt wenigstens das. **GR**



Gewöhnlich: **Deathmatch**. Originell: **Strip-Deathmatch**.

Strategie-Inhalt

Tests

Worldshift.....94
Europa Universalis: Rome.....98
War Leaders.....100

GameStar-Strategie-Charts 05/2008

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)	89	8	8	8	9	9	10	9	8	10	10	
3	C&C 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	EA Los Angeles	05/07 (89)	88	8	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 (89)	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 Los Angeles	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	Universe at War	Sega	Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8	Version 1.2
10	Dawn of War	THQ	Relic	11/04 (83)	83	6	9	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
11	Panzers Phase 2	CDV	Stormregion	09/05 (85)	83	7	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
12	Supreme Commander	THQ	Gas Powered Games	03/07 (82)	81	7	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)	82	5	9	8	9	7	9	8	9	9	9	
3	Star Wolves	Pointsoft	Xbow Software	05/05 (85)	82	5	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)	83	5	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
5	Die Sims 2: Inselgeschichten	Electronic Arts	Maxis	04/08	83	5	9	8	9	8	8	8	9	10	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%)	80	4	7	10	8	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**.