

**Michael Graf**

fragt sich, ob andere Echtzeit-Entwickler auf den Warcraft-Episodenzug aufspringen. EA könnte so endlich mal das offene Ende von C&C 3 fortsetzen ...

**Gunnar Lott**

macht es nichts aus, dass er auf das zweite und dritte Warcraft-2-Kapitel monatelang warten muss. Ist bei Filmen und Büchern doch genauso.

Strategie-Inhalt**Test**

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3.....	90
King's Bounty	96
Die Gilde 2: Venedig	99
Pipemania.....	99
Crime City	99
World of Goo.....	100
Clever! Das Spiel, das Wissen schafft.....	102
Hinterland	102

Strategie

Kampagne für den Spaß

Zu einem guten Echtzeit-Strategiespiel gehört auch ein guter Feldzug.

Als Blizzard die Dreiteilung der **Starcraft 2**-Kampagne bekannt gab, schrien viele Fans erbost auf: Warum gibt's die Feldzüge der Völker als einzelne Episoden und nicht wie zuvor in einem Spiel?! Doch mit 26 bis 30 Missionen dürfte jedes Kapitel so umfangreich werden wie der komplette Feldzug anderer Echtzeit-Titel. Zudem soll sich jede Kampagne grundlegend anders spielen. Kurzum: Blizzard betreibt für den Solo-Modus einen enormen Aufwand. Und auch andere Hersteller legen Wert auf einen ausgefeilten Feldzug, aktuell etwa Electronic Arts mit dem Koop-Modus von **Alarmstufe Rot 3**. Oder Relic, die in **Dawn of War 2** die li-

neare Missionsstruktur aufweichen möchten. Diese Entwickler haben kapiert, dass die Kampagne keine Dreingabe zum Mehrspieler-Modus ist, sondern ein zentraler Spielbestandteil – der einen entsprechenden Umfang und Aufwand verdient. **GR**



Wer keine Mehrspieler-Freunde hat, spielt **gute Kampagnen**.

GameStar-Strategie-Charts 12/2008

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedenkung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne / Endlos-Spiel	Kommentar
Echtzeit-Strategie																
1	Warcraft 3	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	89	5	10	10	10	9	10	10	7	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)	87	7	8	8	8	10	10	8	10	10	8	
5	Age of Empires 3	Microsoft	Ensemble	12/05 (89)	86	7	10	10	8	8	10	8	8	10	7	
6	Company of Heroes	THQ	Relic	11/06 (87)	86	9	10	8	10	8	8	7	9	10	7	12/07: Addon
7	C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	EA Los Angeles	NEU	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9	
8	Paraworld	Sunflowers	SEK	10/06 (87)	85	7	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)	82	6	8	8	9	10	8	9	6	9	9	10/05: Addon
11	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)	88	9	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	
Aufbauspiele																
1	Anno 1701	Sunflowers	Related Designs	12/06	90	9	9	9	10	10	9	9	8	9	8	12/07: Addon
2	Die Sims 2	Electronic Arts	Maxis	10/04 (89)	85	5	8	8	8	8	10	9	9	10	10	
3	Caesar 4	Vivendi	Tilted Mill	11/06 (85)	83	6	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)	88	8	9	8	9	7	10	10	7	10	10	
2	Civilization 4	Take 2	Firaxis	12/05 (90)	87	5	8	8	9	9	10	10	8	10	10	
3	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	84	7	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	Civilization 4: Colonization	2K Games	Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
6	World of Goo	2D Boy	—	NEU	85	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6	¹ Physik, ² Bauteile
7	King's Bounty	Katauri Int.	Nobilis	NEU	82	8	6	9	8	9	9	8	8	8	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**.