



**Michael Graf** hofft, dass die KI von Empire: Total War besser wird als die von Medieval 2. So richtig einschätzen kann er sie nach seinem Probe-spiel-Feldzug noch nicht.



**Gunnar Lott** hat in einem Anfall von Nostalgie das alte Shogun herausgekratzt. Seine Japaner wird er aber im Stich lassen, wenn Anfang 2009 die Space Marines landen.

# Strategie

## Künstliche Dummheit

Es wird echt Zeit für intelligente Echtzeit-Gegner in Solo-Kampagnen.

Die Ernter sind das beste Beispiel. Vor 16 Jahren waren die Sammelvehikel im Echtzeit-Urahn **Dune 2** schon genauso schlaue wie im neuen **Alarmstufe Rot 3**: nämlich krass blöd! Ein Sinnbild für eine Misere, die das ganze Echtzeit-Genre plagt. Denn während die Grafik im Halbjahrestakt neue Staunrekorde aufstellt, hat sich bei der KI in den letzten Jahren wenig getan. Vor allem unsere Widersacher in Kampagnenmissionen bleiben oft berechenbar. In vielen Titeln erschummeln sich die Gegner nach wie vor Truppenmassen, die sie auf immergleiche Angriffspfade schicken. Dabei sollten gerade Strategiespiele von Kontrahenten leben, die uns Kopfzerbre-

chen bereiten. Von gewieften Rivalen, die uns in die Flanke fallen, uns austricksen, unsere Ernter jagen. Wenn Letztere dann auch noch selbstständig flüchten würden ... aber darauf müssen wir wohl noch 16 Jahre warten. **GR**



Ein Gutes hat die KI-Schwäche dann doch: Echtzeit-Bösewichter werden nie die **Weltherrschaft** übernehmen.

### Strategie-Inhalt

**Test**

World War 2: Officers .....78  
 Gravity .....79  
 Multiwinia.....79  
 Rome: Vae Victis .....79  
 Grenzpatrouille.....79

### GameStar-Strategie-Charts 02/2009

Platz	Spiel	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign/Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne/Endlos-Spiel	Kommentar
<b>Echtzeit-Strategie</b>																
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	12/08	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)	83	7	8	9	8	9	9	8	8	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	
<b>Echtzeit-Taktik</b>																
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	
<b>Aufbauspiele</b>																
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	
<b>Strategiespiele</b>																
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	World of Goo	2D Boy	-	12/08	85	5	7	10	10	9	8	10	10 <sup>1</sup>	9 <sup>2</sup>	6	<sup>1</sup> Physik, <sup>2</sup> Bauteile
4	Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	Nival	07/06 (86)	84	7	9	7	10	8	10	8	6	9	10	
5	Fritz 9	Chessbase	Chessbase	01/06 (86)	83	7	4	10	8	7	10	10	10	8	9	
6	Civilization 4: Colonization	2K Games	Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9	
7	King's Bounty	Katauri Int.	Nobilis	12/08	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**.