



Die groß angelegten Schlachten arten schnell in wildes Gerangel aus.

Mittelalter-Schlachten ohne Überraschungen – und ohne großen Spaß.

13th Century

Der ehrenwerte General Sunzi rät: »Wenn du enge Pässe vor deinem Feind besetzen kannst, dann lege dort starke Truppen in Garnison und warte das Kommen des Feindes ab.« Das sollten Sie beherzigen, wenn Sie sich an das Strategiespiel **13th Century** wagen. Die etwa 2.500 Jahre alten Weisheiten helfen Ihnen, wenn Sie eine der rund 30 großen Schlachten des Mittelalters schlagen. Auf Seiten der Engländer, Franzosen, Deutschen, Russen oder Mongolen lehren Sie etwa William Wallace das Fürchten und hetzen riesige Armeen aufeinander. Eine zusammenhängende Geschichte dürfen Sie allerdings nicht erwarten, die auf fünf Kampagnen verteilten Missionen sind ausnahmslos Einzelszenarien. Nur zu Beginn einer Schlacht teilt Ihnen ein Sprecher mit, warum Sie gleich die Felder mit Blut tränken werden – viel atmosphärischer wird

das Stückwerk dadurch allerdings auch nicht. In die Gefechte starten Sie mit einer vorgefertigten Armee und einigen Tipps in Textform. So gibt Ihnen das Programm etwa den Rat, die feindlichen Pikiniere mit Bogenschützen müde zu machen und ihnen im Anschluss mit der Kavallerie den Rest zu geben. Die Heere einfach aufeinander zu hetzen, klappt nämlich nie, meist müssen Sie mit einem Stoßtrupp in den Rücken des Feindes fallen. Trotz der taktischen Finessen langweilt **13th Century** recht schnell, denn die öden Szenarien bieten zu wenig Abwechslung. Skriptsequenzen oder zumindest abwechslungsreiche Missionsziele hätten hier Wunder gewirkt. **YCH**

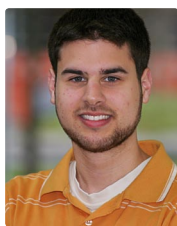
13TH CENTURY

GENRE	Strategiespiel	USK	ab 12 Jahren
HERSTELLER	Unicorn Games Studio / Atari		
CA. PREIS	50 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend		



Wie Medieval, nur langweilig

Yassin Chakhchoukh: Wenn man aus dem großen Vorbild Medieval 2 den Strategiemodus, das Truppenmanagement und die Belagerungsschlachten abzieht, dann bekommt man in etwa 13th Century. Mir gefallen zwar die taktischen Möglichkeiten während der Gefechte, das atmosphärische Drumrum fehlt mir aber – genau wie abwechslungsreiche Szenarien und eine hübsche Grafik. Meine Motivation ist daher bereits nach ein, zwei Stunden weitgehend verpufft.



redaktion@gamestar.de



Von der Brücke aus lassen sich die Schiffe mangels Übersicht kaum steuern.

Eine Handelssimulation sticht in 3D-Ge-wässer – und läuft beinahe auf Grund.

Ports of Call 2008 Deluxe

Vor rund 20 Jahren erschien das erste **Ports of Call** für den Amiga, 2003 fügte eine erweiterte Version erste 3D-Elemente hinzu. In **Ports of Call 2008 Deluxe** durchfahren Ihre Schiffe die Meere der Welt nun komplett in 3D. Das Spielprinzip bleibt dabei allerdings dasselbe: Damals wie heute kaufen Spieler zu Beginn eine kleine Reederei, investieren ihr Startkapital in ein günstiges, weil altes und marodes Schiff und stehen in See. Die 3D-Schiffahrt hat gute Seiten, etwa wenn Sie den hübsch umgesetzten Hafen Sydneys bewundern dürfen. Die Kehrseite der 3D-Medaille ist aber, dass eben Sydney eine der wenigen positiven Ausnahmen bildet; selbst im riesigen Hamburger Hafen stehen nur ein paar Kräne in der ansonsten braunen Landschaft. Klar, ein

Ports of Call möchte kein grafisches Feuerwerk abbrennen, viel wichtiger sind schließlich die Manager-Aufgaben; Sie kaufen also Schiffe, beladen diese mit Fracht und schicken Sie in Richtung Zielhafen. Schade allerdings, dass gerade die wichtigen Menüs extrem langweilig und grau ausfallen. Sind Sie dann selbst auf der Brücke gefragt, manövrieren Sie Ihren Frachter mit Tastatur oder Gamepad von A nach B. Das ist zwar fordernd, auf Dauer aber langweilig. Die meiste Zeit verzichten Sie nämlich auf die 3D-Ansicht und orientieren sich rein an einer hässlichen 2D-Karte des Hafengebiets. **YCH**

PORTS OF CALL 2008 DELUXE

GENRE	Wirtschaftssimulation	USK	ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Astragon / Astragon		
CA. PREIS	25 Euro		
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis		
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM		
PREIS/LEISTUNG	Gut		



Nicht hübsch, aber öde

Yassin Chakhchoukh: Die neue Optik des Klassikers wirkt aufgesetzt und nicht durchdacht. Die Hafen-Ein- und Ausfahrten profitieren von der dritten Dimension, allerdings hapert es gerade da. Denn das neue Ports of Call ist einfach nicht hübsch. Darüber hinaus werden mir oft Entscheidungen aufgezwungen, etwa wenn ich ewig lang durch ein gefährliches Riff manövrieren muss. Das streckt zwar die Spieldauer, zwingt mich aber in die oft langweiligen 3D-Passagen.



redaktion@gamestar.de