



Mit zwei **Kriegsflotten** unserer französischen Gesellschaft jagen wir Konkurrenten.



Die **Seeschlachten** sind schick anzuschauen und im Strategie- und Action-Modus gut zu steuern.

East India Company

In zig Spielen haben wir Handelsflotten gejagt. Jetzt schlagen die Opfer zurück!

Im 17. Jahrhundert brach in Europa ein Einkaufsboom aus, denn der florierende Handel mit Indien lockte Handelsgesellschaften auf den Plan, die enorme Reichtümer anhäuften: die Ostindien-Kompagnien. Acht dieser Gesellschaften dürfen wir in **East India Company** spielen. Jede hat einen voll ausgebauten Heimathafen, von dort schicken wir unsere Schiffe mit Exportgütern gen Indien. Den Suezkanal gibt's natürlich noch nicht, darum müssen wir Afrika umsegeln. Am Zielhafen werfen wir unsere Waren auf den örtlichen Markt, um uns dem richtigen Reibach zu widmen: orientalische Güter wie Porzellan und Tee, damit die feinen Damen in der Heimat das Kleiner-Finger-Abspreizen zelebrieren können. Angebot und Nachfrage sorgen für ein recht munteres Preismodell, außerdem können wir eigene Häfen ein wenig ausbauen, etwa größere Lagerhäuser oder Werften errichten.

Volles Rohr

Je nach Kampagne sind die Handelshäfen noch in indischer Hand oder bereits von den Gesellschaften übernommen. Im Umgang mit der Konkurrenz ist in **East India Company** niemand zimperlich. Feindliche Häfen können wir mit einer Flotte angreifen, das Ergebnis wird allerdings unspektakulär aus der Anzahl der Kanonen,

(See)soldaten und Befestigungsstufe ausgewürfelt. Weitaus spannender sind da die Seeschlachten: Bis zu zehn Schiffe liefern sich hier Duelle, wir steuern unsere wahlweise in Echtzeit-Strategie-Manier oder übernehmen einen Kahn direkt, um seine Breitseiten manuell abzufeuern. Wind- und Wellenstärke sind prima simuliert, wir können sogar nachts kämpfen. Auf Wunsch lassen sich diese Schlachten ebenfalls auswürfeln.

Captain Chaos

In jede Flotte passen fünf Schiffe nebst Kommandant. Die Seebären gibt's in sechs Erfahrungsstufen, mit jedem Aufstieg dürfen wir einen Bonus auswählen, etwa mehr Handelsprofit oder bessere Geschützreichweite. Je nach Kampagne haben wir allerdings schnell ein Dutzend Flotten, und dann geht leicht der Überblick verloren, welche Schiffe gerade wo was genau machen. Hier wären größere, dafür weniger Flotten sinnvoller gewesen. Immerhin können wir den einzelnen Gruppen automatische Handelsrouten zuweisen, allerdings nur mit zwei Stationen. Beim Testen haben wir das Gros der Schiffe auf Automatik gestellt und mit zwei Kriegsflotten Konkurrenten gejagt.

Achtung: **East India Company** muss vor der Installation online aktiviert werden. *Martin Deppe*

Mehr Wind bitte!

Martin Deppe: Ich liebe Segelschiffe und Curry, und ich mag Wirtschaftssimulationen. Aber spannend müssen sie sein, mich auch mal überraschen. East India Company schafft das nur ansatzweise, denn das Flottenschieben verläuft stets gleich. Zwischendurch schlage ich Seeschlachten, die das ruhige Handelslüftchen beleben – aber eben nicht genug. Wo sind Sonderaufträge, verborgene Orte, verbuddelte Schätze? Ein bisschen mehr Spielspaßsturm hätte schon sein dürfen!



redaktion@gamestar.de

EAST INDIA COMPANY

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Nitro Games (East India Company ist das Erstlingswerk)
 PUBLISHER Paradox Interactive
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.8.2009
 CA. PREIS 40 Euro
 USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEAND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD			2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD			2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD			
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			
6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			

- 3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
 - Geforce 7800 / 7900
 - Geforce 8800 / 9800
 - Geforce 9600
 - Geforce GTX 200
 - Radeon X1600
 - Radeon X1800 / X1900
 - Radeon HD 2900
 - Radeon HD 3800
 - Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Breitbildformat
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) DM (2), Team-DM (12), Last Man Swimming (12), Vorherrschaft (12), Team vs. Team (6)
 SPIELTYPEN Internet (12), Netzwerk (12) SERVERSUCHE Paradox-Server
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
 FAZIT Schnelle, unkomplizierte Seeschlachten für zwischendurch, langfristig nicht motivierend.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Weltkarte + schicke Seeschlachten und Welleneffekte - Beleuchtungsmängel (Häfen!)	6 / 10
SOUND	+ wichtige Schlachtgeräusche + passende, unaufdringliche Musik - kein Surround-Sound	7 / 10
BALANCE	+ je drei Schwierigkeitsstufen für Strategieteil und Seeschlachten + drei Tutorials - automatische Hafenangriffe schwer nachvollziehbar	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Seeschlachten - Ereignisse werden nur im Textfenster erzählt - trockene Präsentation	5 / 10
BEDIENUNG	+ Seeschlachten gut zu steuern + jederzeit speicherbar - je mehr Flotten man hat, desto unübersichtlicher die Lage	6 / 10
UMFANG	+ drei lange Kampagnen + freies Spiel + Direkt-Seeschlachten + acht Nationen spielbar	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ unterschiedliche Heimat- und Versorgungshäfen - ansonsten wenig Unterschiede zwischen den Nationen	6 / 10
KI	+ unterlegene Flotten fliehen geschickt + KI erkennt und nutzt Schwächen - keine überraschenden Aktionen	7 / 10
EINHEITEN	+ elf sehr unterschiedliche Schiffstypen + Kapitäne gewinnen Erfahrung und wählbare Fähigkeiten + ausbaubare Häfen	8 / 10
KAMPAGNE	+ gutes Wirtschaftssystem + Krieg und Diplomatie möglich - sehr ähnliche Handelsziele - wenige Wendungen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Trockener Mix aus Handel und Seekampff.

