

Große Gefechte – kleine Krieger

COSSACKS 2

Wer auf den Cossacks-Schlachtfeldern bestehen will, braucht kluge Taktiken – und gute Augen

INFO

- 2 Kampagnen
- 20 Schlachtfelder
- 150 Einheitentypen
- 64.000 Soldaten in einer Schlacht

Was kann man von einem Spiel erwarten, das **Cossacks 2: Napoleonic Wars** heißt? Nun, dass man zum einen auf Kosaken trifft, zum anderen auf den berühmten französischen Feldherrn. Tatsächlich spielen beide aber nur eine untergeordnete Rolle in den Echtzeitgefechten »Made in Ukraine«. Die Entwickler von GSC Game World haben stattdessen ein Sammelsurium unterschiedlichster Schlachten und Scharmützel des 19. Jahrhunderts zusammengestellt, die alle eins verbindet: sie sind wuselig und taktisch fordernd.

Britten gegen Engländer

Pech für Curtis Farnbroe: Kaum hat der englische Junker sein Offizierspatent erhalten, da muss er auch schon um sein Erbe kämpfen – gegen die eigenen Landsleute. Eingebettet in die missionsbasierte Einsteigerkampagne erfahren Sie zusammen mit dem Briten alles über die Feinheiten von **Cossacks 2**. Sie lernen zum Beispiel, wie Sie über das komfortable Kommandosystem Einheiten zu Schwadronen zusammenfassen. Ein Minimenü hilft dabei, die wichtige Ermüdung der Verbände im

Auge zu behalten (siehe Extra-kasten). Sinkt die durch Gewaltmärsche und zu hohe Verluste, leidet automatisch die Moral und damit die Kampfkraft. Im schlimmsten Fall lösen sich die Schwadronen auf und verlassen Hilfe rufend (erkennbar an einblendenden Minitexten) das Schlachtfeld. Auch das Gelände ist sehr wichtig: Von Hügeln herab feuert es sich besser, als beim Ansturm auf einen Berg. In Sümpfen kann es passieren, dass Kanonenkugeln verlöschen, bevor sie explodieren können. Außerdem verringert sich im Matsch die Geschwindigkeit sämtlicher Truppen.

Insgesamt erleben Sie allerdings nur fünf größere Gefechte als englischer Landadeliger. Dabei ändern sich mittendrin schon mal die Vorgaben, und statt des erwarteten Vormarsches müssen Sie urplötzlich einen Hügel mit einer Handvoll Musketiere eifrig gegen heran galoppierende Dragoner verteidigen. Dazu gibt's eine Hand voll in Spielgrafik gehaltener Zwischensequenzen, die sich allerdings vor allem durch lahme Dramaturgie und schnarchige Vertonung auszeichnen.

Wusel-Wahn

Wer die Spiele der **Cossacks**-Reihe kennt, wird sich von den wusligen Winz-Einheiten nicht abschrecken lassen, die auf Ihr Kommando hören. Anders als beim Vorgänger befehlen Sie



Auf Knopfdruck blendet Cossacks 2 die Reichweite der Waffen ein.



In der Kartenkampagne erobern Sie rundenweise das alte Europa.

nicht einzelne Soldaten, sondern immer ganze Verbände, hier Schwadronen genannt. Für die ist die gewählte Formation lebenswichtig. Wer seine Truppen schnell zur Front bewegen will, sollte die Jungs nicht auf einen ermüdenden Trip durch den Wald schicken, sondern sie in Kolonnen-Marschordnung über befestigte Wege laufen lassen. Kommen Gegner in Sicht, stellen sich Ihre Mannen auf Mausclick in Linie auf und nehmen den Feind unter Feuer. Sehr wichtig dabei: die Entfernung vom Ziel. Auf Knopfdruck blenden Sie nicht nur die Reichweite der Waffen ein. Sie sehen an der Farbe des Bereichs auch, ob die Feinde noch weit weg (grün), nah genug (gelb) oder eigentlich schon zu dicht an Ihren Einheiten dran sind (rot). Denn nach jedem Schuss laden Ihre

Soldaten nach, was immer eine gewisse Zeit dauert. Stürmt der Feind währenddessen die Stellung mit Bajonetten, reibt er Ihre Untergebenen ratzfatz auf.

König von Europa

Wenn Sie Ihr Handwerk mit Farnbroe und seinen Männern gelernt haben, wagen Sie sich an die interessante Europa-Kampagne. Auf Seiten von Franzosen, Preußen, Österreichern, Russen, Engländern oder Ägyptern versuchen Sie auf einer unbelebten Landkarte run-



Der grüne Strich links zeigt die Truppenstärke. Der rote (rechts) die Müdigkeit. Unten (gelb) lesen Sie die Motivation ab.



Sinkt die Moral zu niedrig, lösen sich die Formationen auf.



Leichtes Spiel: Unsere Reiter greifen flüchtende Verbände an.



Beim Kampf um die Nahrungsmittel produzierende Mühle (oben) versuchen unsere Truppen eine Brücke zu stürmen.

denweise alle Gegner vom Spielfeld zu putzen. Jedes Reich besteht aus mehreren Provinzen, die bis zu sechs Rohstoffe produzieren. Nahrung und Kohle sind am wichtigsten. Geht eins von beiden aus, können Ihre Einheiten nicht mehr kämpfen. Erst wenn Sie eine Armee auf eine gegnerische Provinz beziehen (oder der Feind das gleiche tut), kommt es zum Echtzeit-Gefecht. Vorher sollten Sie aber Schwadronen gekauft haben, wofür Sie zusätzlich die restlichen vier Rohstoffe (Holz, Kohle, Gold, Eisen) brauchen. Oder Sie investieren die Güter in die Sabotage von Nachbarprovinzen. So vergiften Sie Brunnen, weswegen eine Runde lang aus diesem Landstrich

keine neuen Truppen kommen. In der gilt es, den Gegner aufzuspüren und zu besiegen.

Nur für Profis geeignet sind die ganz groß angelegten Schlachten. Mit bis zu 64.000 Einheiten ziehen Sie zu Felde, um den Gegner vorgegebene Punkte auf der Landkarte abzuluchsen. Richtige historische Begegnungen bleiben aber Mangelware. Abgesehen von Ausnahmen wie Austerlitz spielen sich die meisten Scharmützel auf frei erfundenem Boden ab. Besonders enttäuschend: Trotz Napoleon im Namen gibt's weder den berühmten Angriff auf Moskau von 1812 noch das legendäre Waterloo (1815). Die Grafik ist vom Standard fast so weit entfernt wie der Korse vom Sieg

in Belgien. Statt frei zoombarer 3D-Grafik wackeln wie in den Vorgängern (**Cossacks**, **American Conquest**, **Alexander**) hippelig animierte 2D-Sprites über die

leidlich schmutzige Landkarte. Gezoomt wird in einer Stufe – für ausreichend Übersicht absolut unzureichend.

MIC

► HOTLINE: (01805) 299 266 0,12 €/MIN.

COSSACKS 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER CDV / GSC Game World RELEASE (D) 4.4.2005
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 76 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI

VERGLEICHBAR MIT Rome (89, GS 11/04) Exzellente 3D-Strategie mit Provinzen-Management. Alexander (68, GS 02/05) Optisch genauso fitzlig, spielerisch deutlich leichter.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 214 MX	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	XP1300+ AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		
LAUTSPRECHER	2 vorne, 2 hinten		
	5.1 6.1		

MULTIPLAYER GUT

FAZIT extrem wuselige Gefechte.
 MODI wie Solospiel via LAN oder Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	viel zu winzige Einheiten	oft unübersichtlich	6 / 10
SOUND	passende Orchestermusik	langweilige Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	Startposition sind oft sehr ungünstig		6 / 10
ATMOSPHERE	Original-Uniformen und Embleme sämtlicher Einheiten		8 / 10
BEDIENUNG	alle wichtigen Infos auf einen Blick im Minimenü		9 / 10
UMFANG	20 Schlachten und Gefechte	extra Kartenmodus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	kniffliges Landschaftsdesign	sehr unterschiedliche Gefechte	8 / 10
KI	lässt sich kaum austricksen	geht sehr überlegt vor	8 / 10
EINHEITEN	rund 150 Einheitentypen aus dem 19. Jahrhundert		9 / 10
KAMPAGNE	interessante Kartenkampagne	kurze Einsteigermissionen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT: KNIFFLIGE, ETWAS UNÜBERSICHTLICHE WUSELTAKTIK.

77 SPIELSPASS

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich wünschte es wäre Nacht, oder ... die Sprites wären nicht so wuselig. Frei nach Wellington ärgere ich mich maßlos über die völlig veraltete Grafik, die dem eigentlich guten Spielkonzept permanent im Weg steht. Wieso kann ich nicht so weit rauszoomen wie es eigentlich nötig wäre? Und wie Nahkämpfe ausgehen, kann ich nur abschätzen.

Wer sich mit diesen Schwächen abfinden kann, bekommt ein interessantes Schlachtenepos, das dank dem netten »Eroberer Europa«-Modus sehr gut funktioniert. Fürs nächste Mal wünsche ich mir allerdings endlich eine ordentliche Grafik-Engine.

»Zu viel Wuselei«