

Cossacks 3

URALTER WEIN IN NEUEN SCHLÄUCHEN

Unsere Stadt wächst und gedeiht. Die Wohnhäuser sorgen für eine höhere Einheitengrenze.

Genre: **Strategie** Publisher: **GSC Game World** Entwickler: **GSC Game World** Termin: **20.9.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Der dritte Teil der beliebten Strategiegieserie schickt uns auf eine Zeitreise. Eine enttäuschende Zeitreise.

Von Benjamin Danneberg

Was haben wir anno 2000 gestaunt, als mit Cossacks: European Wars riesige historische Massenschlachten auf den Rechner kamen. Natürlich inklusive heftiger Ruckelorgien – aber das war uns damals egal. Entwickler GSC Game World dachte sich 16 Jahre später, dass es eine gute Idee sei, dieses Strategiespiel aufleben zu lassen, und bringt mit Cossacks 3 den gleichen Titel noch einmal heraus. Ja, richtig, Cossacks 3 ist eine Kopie von Cossacks: European Wars mit besserer Grafik. Und es haben sogar Bugs aus dem Jahr 2000 überlebt.

Das Spielprinzip ist bekannt: Wir bauen unsere Basis auf, sammeln Ressourcen, erforschen Verbesserungen und rekrutieren eine Armee, die wir dann ins Feld führen. Dabei müssen wir auf Stärken und Schwächen der Soldaten achten. Pikeniere können beispielsweise gut Pferde erstechen, sind aber anfällig gegen Kugelhagel. Auch in Seeschlachten müssen wir unseren Admiral stehen: Von der kleinen Jacht bis zum Linien-

schiff können wir vier unterschiedliche Angriffsschiffe bauen, die sich in Panzerung, Schnelligkeit und Feuerkraft unterscheiden.

Was das alles in der Praxis bedeutet, erleben wir in Zufallsgefechten, bei denen wir vorher Dinge wie Schwierigkeitsgrad, Landmasse, Ressourcenreichtum und Friedenszeiten festlegen können. Oder wir starten über die Kampagnen, die uns (zumindest narrativ) in historische Ereignisse versetzen.

Historisch im Wortsinn

Fünf Kampagnen mit je fünf Missionen bietet Cossacks 3, in jeder davon spielen wir eine andere Nation. Als Engländer prügeln wir uns mit den Franzosen, und natürlich gibt es auch eine Kampagne rund um die

namensgebenden Kosaken. Eine Textwand klärt uns zu Beginn über die Hintergründe auf, während der Mission müssen wir Zwischenziele erreichen, die ebenfalls durch Textfenster angezeigt werden. Beispielsweise sollen wir mit einem kleinen Trupp Engländern erst die ortsansässigen Bauern befreien, bevor wir unsere Basis hochziehen können. Oder wir schicken ein paar Esel mit Nahrungsmitteln zu den Venezianern, die uns dafür einen Haufen Truppen überlassen.

Grundsätzlich sind diese kleinen Missionen gut gedacht und machen durchaus Spaß. Allerdings funktionieren sie nicht immer, wie sie sollen. In einer Mission etwa müssen wir 10.000 Goldstücke an Venezianer zahlen, damit man unsere Truppen passieren lässt.



Mit Offizieren und Trommlern können wir Trupps erstellen, deren Formation sich ändern lässt.

Anmerkung

Der Multiplayermodus konnte von uns nicht getestet werden, da zum Testzeitpunkt keine Server zur Verfügung standen.

Das Geld wollten wir berappen – doch statt 10.000 Gold weniger zu besitzen, wächst unser eigenes Goldkonto um diesen Betrag an. Stirnrunzelnd über diesen Bug durchqueren wir die nun offenen Tore Venedigs und reisen mit einer stattlichen Armee bis kurz vor unser Ziel. Nebenbei widmen wir uns dem Aufbau unserer Basis – als plötzlich die Textmeldung erscheint, die Venezianer hätten sich auf Druck der Franzosen anders entschieden und würden uns kein freies Geleit mehr gewähren. Was eigentlich eine witzige Wendung hätte sein können, entwickelt sich zum Gefängnis für über 200 Soldaten: Wir kommen aus den venezianischen Mauern nicht mehr raus.

Echter erzählerischer Fluss kommt durch die separaten Missionen der Kampagne nicht auf, spätestens nach zwei Missionen ist uns der Hintergrund aber auch schlicht egal. Und gerade die Spielmechaniken lassen heute zu wünschen übrig.

16 Jahre in die Vergangenheit

Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen und Kohle sind die Ressourcen, die wir möglichst schnell abbauen sollen, damit unsere Kriegskasse gefüllt wird – Veteranen wissen sofort, was zu tun ist. Dazu errichten wir Mühlen und schicken Bauern aufs Feld oder bauen Minen auf die diversen Ressourcenpunkte. Sehr gut: Die Bauern, die die Mine hochziehen, fahren auch gleich unter Tage. Mühlen und Minen können wir erweitern: je höher die Stufe, desto mehr Bauern dürfen dort schufteln.

Auch die Schmiede und die Akademie ermöglichen uns Forschungen, um unsere Produktion und unsere Truppen zu verbessern. Die sind allerdings – wie früher schon – ziemlich unübersichtlich angeordnet. Ein vernünftiger Forschungsbaum oder zumindest eine Unterteilung wäre hier äußerst hilfreich gewesen.

Es gibt über alle Nationen hinweg bei den Einheiten überwiegend die gleichen Archetypen: Pikeniere, Schwertkämpfer, Musketiere und später Grenadiere bei den Fußtruppen; Reiter, Dragoner, Kürassier und Husar bei den berittenen Soldaten. Volksexklusive Spezialeinheiten wie Panduren oder Highlander unterscheiden sich meistens nur wenig von diesen Standardeinheiten. In den Kasernen dürfen wir jede Einheit mit Upgrades



Es empfiehlt sich, so viele Minen wie möglich auszubeuten. Denn Kriegführung ist sehr teuer.

verbessern, die pro Stufe immer mehr Ressourcen kosten und Offensive sowie Defensive nach oben schrauben. Mit Hilfe eines Offiziers und eines Trommlers lässt sich aus dem unorganisierten Haufen Waffenträger ein Trupp machen – zumindest, wenn das Spiel das erlaubt. In der Kampagne sind wir mehrfach daran verzweifelt, weil die Truppenbildung einfach nicht funktioniert. Wenn sie aber funktioniert, müssen wir nicht mehr umständlich nach Soldaten fischen, sondern klicken einfach einen Mann der Truppe an, um den gesamten Trupp auszuwählen. Erst jetzt sind Formationsänderungen möglich: Per Klick wechseln wir zwischen Reihe, Block und Karea. Das ist komfortabel und geht gut von der Maus.

Der wirtschafts-strategische Clou des Spiels besteht immer noch darin, dass Einheiten und Geschütze zu Land und zu Schiff beim Feuern Kohle und Eisen verbrauchen, einige benötigen sogar Gold. Klingt gut, doch schon die ersten Kämpfe sind ernüchternd, denn es hat sich gegenüber dem ersten Cossacks fast nichts geändert. Reichweiten-Indikatoren wie in Cossacks 2 suchen wir vergebens, daher gehen wir direkt auf Tuchfühlung. Greifen wir etwa mit Reitern oder Nahkämpfern an, gehen alle unsere Leute auf die eine gegnerische Einheit, die wir ausgewählt haben. Erst danach teilen sie sich auf und greifen mehrere Ziele an.

Manche Soldaten hören einfach auf nachzurücken, manche verfolgen ein einzelnes

fliehendes Ziel. Wir müssen ständig neu auswählen und Befehle auffrischen, damit keine Katastrophen geschehen.

Nicht-KI

Die grenzdebile Einheitensteuerung schafft es maximal zu attackieren oder zurückzuschießen – und oft nicht einmal das. Selbst simple taktische Manöver wie von verschiedenen Seiten anzugreifen überfordern die »NKi« (Nicht-KI). Stattdessen spult sie ein dämliches Skript ab: Truppen in bestimmten Zusammensetzungen bauen, eine vorgegebene Strecke nehmen, an einem vordefinierten Punkt angreifen. Das führt zu absurden Situationen, wenn wir beispielsweise gerade eine Festung beschießen und der Skript-Angriffs-Pulk stumpfsinnig unter unserer Belagerungsarmee her rumpelt, ohne uns zu attackieren. Geradezu lächerlich wird es, wenn die NKi auf einer anderen Insel oder einem anderen Kontinent beheimatet ist. Abgesehen davon, dass eine Trennung durch Wasser wie vor 16 Jahren nahezu grenzenlose Passivität beim Gegner auslöst, fahren seine voll beladenen Truppentransporter immer den gleichen Punkt an. Wir müssen nur diesen absichern, der komplette Rest der Insel kann uns dann egal sein.

Positionskämpfe finden nur selten (wenn überhaupt) statt. Selbst wenn wir genug Platz haben, um unsere Truppen taktisch perfekt aufzustellen, reicht der geringe Zoomfaktor nicht aus, um viele Trupps gleichzeitig zu



Von der erhöhten Position aus halten unsere Musketiere die Brücke mit Leichtigkeit. Zumindest, bis wir mit Kanonen beschossen werden.



Die Einheiten sind hübsch gemacht und recht detailliert. Unsere Bombarden beschließen geschützt von Fußtruppen einen feindlichen Turm.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Ich bin ein absoluter Fan des ersten Empire Earth, das nur ein Jahr nach Cossacks: European War herauskam. Und Empire Earth hat 2001 schon viele Dinge besser gemacht als Cossacks. Nun kommt GSC Game World daher, verpasst dem Uralt-Titel bloß ein Facelifting und verkauft es als Teil 3. Inklusive 16 Jahre alter Bugs. Für ein Remake ist das kaum vertretbar.

Cossacks 3 baut auf den Nostalgiebonus von Spielern, die das Ur-Cossacks geliebt haben. Der ausgehungerte Strategiefan von damals wird's schon fressen, so scheint das Motto dahinter zu lauten. Wer das alte Cossacks nochmal mit besserer Grafik spielen will, dem kann Teil 3 zusagen. Denn das grundsätzliche Spielprinzip funktioniert auch nach 16 Jahren immer noch unverändert gut. Deshalb macht die Reise in die Vergangenheit auch für eine Weile Spaß. Doch alle Nostalgie kann irgendwann nicht mehr über die Mängel hinwegtäuschen. Wer ein gutes Strategiespiel mit aktuellen Mechaniken und einer vernünftigen KI erwartet, wird zutiefst enttäuscht.

kontrollieren. Durch das beschriebene Verhalten der eigenen Truppen ist immer Aufmerksamkeit nötig. Wenn an mehreren Orten gekämpft wird, kann es sein, dass wir nach 20 Sekunden zu einem Trupp zurückscrollen, der sich inzwischen nasepopelnd von drei gegnerischen Kanonen um 100 Mann hat dezimieren lassen. Taktische Spielchen wie Flankenangriffe funktionieren nur selten, da der Feind uns auch durch Wälder und hinter Hügeln kommen »sieht«. Überhaupt ist ein Geplänkel zwischen zwei Nahkampftruppen meist entschieden, bevor die Kürassiere herangetrabt sind – Galopp kennen sie nicht.

Wenn sich Tausende Einheiten kloppen, dann ist das aber trotzdem eine Freude für Feldherren, auch wenn die Bedienung recht



Die Nicht-KI in Aktion: Obwohl wir die Mauer schon plattgemacht haben, rühren sich die Verteidiger weiterhin nicht und lassen sich in Ruhe aus der Ferne abmurksen.

hektisch ist. Das Hochgefühl wird allerdings schon wieder getrübt, wenn wir manuell nach überlebenden Feinden suchen müssen, damit wir sie um die Ecke und uns zum Sieg bringen können. Zum Dank gibt's ein Fenster mit der Siegnachricht. Das war's.

Gute Grafik, alte Bugs

Die Grafik ist detailliert, die Animationen sind gelungen. Jede Nation hat ihr eigenes Aussehen, den Karten fehlt es allerdings an Abwechslung. Der Sound ist zweckmäßig, teilweise allerdings auch ziemlich dünn.

Die Technik war auf unserem Rechner in puncto Performance sehr zufriedenstellend: Es gab keine Ruckeleien in großen Kämpfen. Dafür funktioniert die Autosave-Funktion nur in der Kampagne und nur nach Ereignissen. Wenn dann einer der ab und zu auftretenden Abstürze dazwischenfunkt, haben wir hoffentlich regelmäßig manuell gespeichert. Quicksave gibt es nicht.

Feuergefechte durch massive Mauern hindurch bringen uns immer wieder zum Staunen, und sogar Bugs, die es schon anno 2000 gab, erwachen zu neuem Leben: Da schießen unsere eigenen Haubitzen plötzlich einen eigenen Turm zu Klump, und unsere Schiffe blockieren sich gegenseitig. Im einen Spiel feuern die gegnerischen Kanonen noch

wie mit Zielwasser auf uns, beim Neustart der Mission ballern die Kanonen an derselben Stelle stundenlang Löcher in den Berg.

Es gibt noch sehr viel mehr Dinge, die in einem Strategiespiel von 2016 nicht zeitgemäß sind. Cossacks 3 ist keine Fortsetzung. Es ist der erste Teil mit neuer Grafik und alten Bugs. Seit der Veröffentlichung haben die Entwickler zwar etliche kleinere Probleme per Patch behoben, ein fundamental besseres Spiel wird Cossacks 3 dadurch aber nicht. ★



Die KI greift immer an derselben Stelle an? Also die Verteidigung schön sparsam hochziehen.

COSSACKS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 1,6 GHz / AMD 3000+	Core i5-3470 3,2 GHz / AMD FX 6300
Geforce 8800 / Radeon HD 2600	Geforce 560 / Radeon HD 7900
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 detaillierte Gebäude- und Einheitenmodelle
- 👍 hübsche Karten
- 👎 nur wenig Abwechslung
- 👎 kaum Gelände oder Gebäudeanimationen
- 👎 dünne Soundkulisse

SPIELDESIGN

- 👍 Spielprinzip funktioniert reibungslos
- 👍 viele verschiedene Nationen
- 👍 spaßige Massenschlachten
- 👎 saudämliche KI
- 👎 Partien laufen immer nach demselben Schema ab

BALANCE

- 👍 Wirtschaft und Kampf sehr gut verzahnt
- 👍 Tutorial lehrt Grundprinzipien
- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👎 Schwierigkeit macht Gegner nicht schlauer, nur zahlreicher
- 👎 kein richtiger Autosave

ATMOSPÄRE / STORY

- 👍 historische Ereignisse als Vorbild
- 👍 einige coole geskriptete Aufträge
- 👎 manche Missionen funktionieren nicht richtig
- 👎 langweilige Textwände
- 👎 insgesamt sehr altmodisch

UMFANG

- 👍 fünf Kampagnen mit je fünf Missionen
- 👍 Zufallsgefechte
- 👍 Multiplayer
- 👎 nur zwei Zeitalter
- 👎 kaum Freischaltungen

FAZIT

Cossacks 3 ist ein enttäuschendes Remake des ersten Teils der Serie mit neuer Grafik und jeder Menge uralter Bugs.

