Future Wars

Futuristisch ist nur das Szenario. Der Rest ist Rundenstrategie, so klassisch wie nur irgend möglich.

Unsere **Artillerie** nimmt entfernte Feinde aufs Korn und Ihnen so die Chance, zurückzufeuern.

DVD
- Test-Check

Hobbygeneräle aufgehorcht! Im Rundenstrategiespiel **Future Wars** treten Sie als Rekrut Max einer Militärakademie bei und müssen Ihr taktisches Geschick in einem Simulator unter Beweis stellen. Sie sind **Battle Isle**-Veteran und haben beim Stichwort »Rundenstrategie« einen Freudenhüpfer gemacht? Sehr gut, dann widmen wir uns direkt den spielerischen Stärken von **Future Wars** und ersparen Ihnen Einzelheiten zur kindischen, in Comics erzählten, vor Klischees triefenden und obendrein langweiligen Handlung. Genre-Neulinge freuen sich, dass die erste Hälfte der Kampagne die Spielmechanik sehr detailreich erklärt und ihnen wenig abverlangt. Alte Hasen können getrost komplett auf die Story-Einsätze verzichten und sich den eigentlichen Kernelementen widmen.

Selbstgemachter Anspruch

Schnell wird klar, dass sich **Future Wars** um das »Freie Spiel« dreht. Hier finden Sie viele interessante und abwechslungsreiche Karten, die Sie wahlweise gegen die oft schwache KI oder einen menschlichen Gegner (an einem PC oder per Internet) spielen – allerdings auch wirklich nur einen, denn **Future Wars** ist auf Duelle ausgelegt. Das Ziel ist simpel: Entweder Sie erobern das feindliche Hauptquartier oder vernichten die komplette Feindarmee. Dazu besetzen und halten Sie Städte, um Ressourcen einzustreichen, die Sie wiederum in Fabriken in neue Einheiten investieren. Die Auswahl an Truppentypen umfasst alles, was das Heerführer-Herz begehrt, bleibt aber trotzdem überschaubar. Statt aus zig Ausführungen zu wählen, gibt es nur einen leichten und einen schweren Panzer, ähnlich verhält es sich mit Infanterie, Luftwaffe und Artillerie. Das ermöglicht Ihnen, das Zusammenspiel aus Einheiten- und Geländeeigenschaften schnell zu erlernen und sich voll auf Ihre Taktik zu konzentrieren, um die Kämpfe, die einem gut ausbalancierten Schere-Stein-Papier-Prinzip folgen, für sich zu entscheiden. Wenn Ihnen die Karten missfallen, die Einheitenbalance nicht passt oder die KI zu schwach ist, lässt Ihnen **Future Wars** im umfangreichen Editor freie Hand. Sie dürfen Ihre Werke zudem mit anderen Spielern austauschen. Das Spiel legt also nur den Grundstein für langanhaltenden (Mehrspieler-)Spaß – wie viel Freude Sie tatsächlich haben werden, hängt stark davon ab, ob sich eine aktive und ausgeprägte Community um das Spiel bildet. NG

Mit der **exzellenten Deckung** in felsigem Gelände kann Infanterie sogar überlegene Panzer bezwingen.

Alte Werte

nico@gamestar.de

Nico Gutmann: Future Wars macht eigentlich nichts neu, ganz im Gegenteil: Die Entwickler von Radon Labs stellen die Uhr zurück und liefern Rundenstrategie, die ohne Schnickschnack auf die Elemente fokussiert ist, die das Genre ausmachen. Was für Außenstehende altbacken und langweilig aussieht, ist für alte Genrehasen ein Fest. Zwar gerät die Kampagne zu einfach für Profis, die enorme Modifizierbarkeit und der Karteneditor machen dieses Manko aber wett.

FUTURE WARS — RUNDENSTRATEGIE

ENTWICKLER	Radon Labs (Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)		
PUBLISHER	Headup Games	TERMIN (D)	25.3.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Pentium D 3,0 GHz Athlon 64 X2 / 4000+ 1,0 GB RAM 500 MB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+ 1,5 GB RAM 500 MB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 / X2 6000+ 2,0 GB RAM 500 MB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 | KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Gefecht (2)		
SPIELTYPEN	an einem PC, Play by Mail	SERVERSUCHE	nein
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden
FAZIT	Strategische Duelle mit Schach-Charme. Großartig – sofern Sie Gegner finden.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stilsicher ⊕ hübsche Effekte ⊖ detailarme Umgebungen ⊖ minimalistisch ⊖ eintönige Landschaften aus wenigen Elementen	5 /10
SOUND	⊕ ordentliche Waffensounds ⊕ zweckdienliche Geräuschkulisse ⊖ keine vertonten Stimmen ⊖ generische Musik	5 /10
BALANCE	⊕ Schere-Stein-Papier-Prinzip ⊕ Gelände wirkt sich aus ⊕ ausgeglichene Startpositionen ⊖ über weite Strecken zu leicht	9 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ Krieg im Simulator ⊕ Strategen-Duelle mit Schach-Charme ⊖ sehr steril ⊖ keine bewegenden Momente	5 /10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Steuerung ⊕ übersichtliche Menüs ⊕ Bewegungen rücknehmbar ⊕ Bewegungsradius der Gegner wird angezeigt	9 /10
UMFANG	⊕ viele Karten im freien Spiel ⊕ Karten-Editor ⊕ Einheitenstärken anpassbar ⊖ kurze Kampagne ⊖ wenig Einheitentypen	6 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ abwechslungsreiche Karten ⊕ Gelände elementar für Erfolg ⊕ mehrere Wege zum Ziel ⊖ nur »Vernichte den Gegner« als Ziel	7 /10
KI	⊕ nutzt Einheitenstärken gut aus ⊕ reagiert clever auf Spieleraktivitäten ⊖ spielt kaum zielorientiert ⊖ oft unsinnige Züge	6 /10
EINHEITEN	⊕ decken alle taktisch relevanten Typen ab ⊕ Stärken und Schwächen ⊖ keine Upgrades	8 /10
KAMPAGNE	⊕ anspruchsvolle zweite Hälfte ⊖ erste Hälfte nur Tutorials ⊖ doofe Comic-Story ⊖ gezwungener Humor	5 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Oldschool-Rundenstrategie. Weckt Nostalgie!