

Ion Fury

LAUTER DOOMKÖPFE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **3D Realms** Entwickler: **Voidpoint** Termin: **15.8.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Shelly »Bombshell« Harrison, die weibliche Reinkarnation von Duke Nukem, benutzt gerne mal zwei Dosenöffner gleichzeitig.

Wie schlägt sich eine Hommage an die Ego-Shooter der 90er-Jahre gegen heutige Spiele?

Von Harald Fränkel

Nach dem Test ist uns sofort klar: Dieser Ego-Shooter bietet tiefgründige Charaktere, eine wendungsreiche Story, filmreife Zwischensequenzen, optisch abwechslungsreiche Levels und eine faszinierende Antagonistin in einem spannenden Szenario. Doch genug vom grandiosen Wolfenstein 2: The New Colossus, jetzt steht Ion Fury auf dem Prüfstand. Das bietet keinen einzigen der erwähnten Aspekte. Dabei beginnt das Abenteuer stark: Heldin Shelly »Bombshell« Harrison streift durch eine düstere Stadt, deren Neonbeleuchtung förmlich »Cyberpunk!« schreit. Die depressive Zukunftsvision entsteht vor allem durch die teils bedrohliche Geräuschkulisse und die abwechslungsreiche Synthie-Musik. Splatter-Effekte sind ein launiger Bonus. Zu tun bekommt es Shelly, Soldatin der Global Defense Force, mit den Schergen eines gewissen Dr. Jadus Heskell.

Der verrückte Sektenführer sorgt mit kybernetisch verbesserten Schurken und Monstern für Angst und Schrecken.

Spaß mit Jaqueline Norris

Das Spielprinzip ist klassisch: Unsere Jaqueline Norris ballert sich in der Ich-Perspektive durch die Levels. Sie startet jeweils am Eingang und muss den Weg zum Ausgang finden, was wegen des oft verschachtelten Aufbaus an einen Laborratten-Labyrinthtest erinnert. Bisweilen sind die Levels fast schon modern designt, mehrstöckig nämlich. Erschwert wird die Aufgabe durch verschlossene Türen. Die öffnet Shelly zum Beispiel mit mehr oder weniger versteckten Schaltern und Hebeln oder – ganz klassisch – mithilfe von Keycards. Für manche Aufgaben existieren mehrere Lösungsmöglichkeiten. Mal helfen Luftschächte weiter, mal eröffnet eine Sprengladung neue Wege, mal pusten Ventilatoren die junge Dame in höher gelegene Bereiche. Ab und an gilt es, Fahrstühle mit Strom zu versorgen. Glücklicherweise hat Shelly einen Taser-Schlagstock im Gepäck.

Damit gibt sie Generatoren Starthilfe. Die Entwickler von Ion Fury hätten gern noch mehr Puzzles, Sprungeinlagen und Kletterrätzel auftischen dürfen. Denn bisweilen artet das Ganze in Sucherei aus. Angesichts langweiliger Leerlaufphasen sehnt man sich dann doch hin und wieder danach, etwas Spannenderes tun zu dürfen – einem Stalaktiten beim Tropfen zuschauen oder so.

Die Waffen der Frau

Kommen wir zum Thema Schießgewehr: Shelly nennt ihren Revolver liebevoll »Lovely Boy«. Jedes Schießisen verfügt über eine Zweitfunktion. Mit dem Revolver lassen sich etwa mehrere Gegner markieren. Die Knarre legt die Typen anschließend – »Bäm! Bäm! Bäm!« – automatisch um. Die Schrotflinte dient – entsprechende Munition vorausgesetzt – wahlweise als Granatwerfer. Etwas seltsam ist im normalen Modus die unrealistisch hohe Reichweite dieses Argumentverstärkers. Maschinenpistolen lassen sich auch zweihändig, also im praktischen Akimbo-Doppelpack abfeuern. Außerdem gibt es



Harald Fränkel
@GameStar_de

Ion Fury zu spielen fühlte sich an, als hätte ich meinen Bugatti La Voiture Noire gegen ein 25 Jahre altes Bobby-Car getauscht. Ich mag Oldschool-Spiele, wenn ich in Nostalgie schwelgen möchte, tu ich das aber mit echten Retro-Titeln. Die habe ich geliebt, nur sie wecken wirkliche Erinnerungen. Eine Option ist das aufgepeppte Duke Nukem 3D, das 2017 als 20th Anniversary World Tour erschien. Jugendlichen Spielern kann man Ion Fury nicht unterjubeln, weil sie sonst freitags die Schule schwänzen, um zu Recht gegen psychische Grausamkeit zu demonstrieren. Vergleiche ich das Spiel mit der Doom-Neuaufgabe von 2016, sieht Ion Fury auch im übertragenen Sinn alt aus. Es will kein moderner Shooter sein, das ist schon klar, etwas mehr Tiefgang hätte trotzdem nicht geschadet. Die Heldin mit Augmentierungen verbessern zu können, ähnlich wie bei Deus Ex: Human Revolution, was wäre das fein gewesen! Als Lehrkraft der Staatlichen Oldschool Würzburg verberge ich dennoch die Schulnote 3. Für Ion Fury sprechen besonders die rasanten Ballerineinlagen, die Cyberpunk-Atmosphäre, die Soundeffekte und die Musik.

eine Armbrust, die Energieladungen verschießt. Und ja, die Bowling-Granaten sind im Einsatz so unterhaltsam, wie es die Bezeichnung andeutet. Die Feuergefechte machen dennoch viel Spaß. Ion Fury glänzt mit seiner schnellen Action und der präzisen Steuerung. Wer auf virtuelle Schießbuden steht, kommt voll auf seine Kosten.

Was reimt sich schon auf Kutten?

Nach dem ersten von sieben Schauplätzen geht's mit der Spaßkurve zunächst bergab. Innenlevels sehen oft gleich aus, außerdem begegnen dem Spieler im ersten Drittel des Spiels vor allem Kultisten in roten Kutten,



Ups! Unsere Iron Maiden wollte nur ein bisschen Blut als Rouge auftragen. Blöd, dass sie versehentlich die Herrentoilette erwischt, wo schon ein paar Gegner warten.

Kultisten in braunen Kutten, Kultisten in roten Kutten, manchmal aber auch Kultisten in braunen Kutten oder Kultisten in roten Kutten. Erst mit Level 4 nimmt Ion Fury wieder Fahrt auf.

Die Heldin ist eine Art Doppel-X-Chromosomen-Variante von Duke Nukem. Sie ballert also nicht nur mit Waffen, sondern auch mit sarkastischen Sprüchen. Alte Menschen versetzt ein »Domo arigato, Mr. Roboto!« schon mal in nostalgische Gefühle, aber mit dem legendären, muskelbepackten Alien- und Schürzenjäger aus dem Hause 3D Realms kann das Frollein nicht mithalten.

Doom gelaufen

Zu erwarten war, dass der düstere Science-Fiction-Shooter altbacken aussieht wie ein Brötchen im Ententeich. Immerhin basiert er auf der (zumindest dezent modernisierten) Build-Engine von 1995, mit der zum Beispiel Duke Nukem 3D lief. Entwickler Voidpoint hat aus dem antiken Grafikmotor herausgeholt, was ging, um Atmosphäre zu erzeugen. Es wirkt in der heutigen Zeit trotzdem merkwürdig, wenn Gegner als zweidimensionale Sprite-Objekte mit gefühlt zwei Animationsphasen dargestellt werden. Auch blöd: Die



Shellys kleinste Knarre hat eine Revolverheld-Funktion: Sie markiert mehrere Gegner mit Totenköpfen und legt sie dann blitzschnell per Abzugshahn-Fächern (das heißt echt so) um.

Gegner stecken dauerhaft in der intellektuellen Fastenzeit. Was sie in puncto Künstliche Intelligenz sehr gut können: Sie rennen bei Gefechten umher wie aufgeschreckte Hühner, beherrschen perfekt das Nicht-in-Deckung-Gehen und öffnen meisterhaft keine Türen. Es gibt so gut wie keine Zwischensequenzen. Die Story wird nur durch Dialoge zwischen unserer taffen Duchess Nukem und ihrem Widersacher weitergesponnen, was zu einem mageren Ergebnis führt. ★

ION FURY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core Duo T2400 / AMD Phenom II x2
Geforce 9600 GT / Radeon 4650
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500 / AMD FX-6300
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 370
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 satte Waffensounds
- 👍 abwechslungsreiche Synthie-Musik
- 👎 altbackene Grafik
- 👎 so gut wie keine Zwischensequenzen
- 👎 keine deutsche Übersetzung

SPIELDESIGN



- 👍 schnörkellose Feuergefechte
- 👍 Waffen mit Zweifunktion
- 👎 Erkunden wird belohnt
- 👎 nervige Such- und Leerlaufphasen
- 👎 unterirdisch schlechte KI

BALANCE



- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👍 eingängige Oldschool-Spielmechanik
- 👍 automatisches und freies Speichern
- 👎 Levelbosse teils frustrierend stark
- 👎 Schwierigkeitsgrad nicht nachträglich änderbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 düsteres Cyberpunk-Ambiente
- 👍 launige Splatzer-Szenen
- 👍 spannende Geräuschkulisse
- 👍 charismatische englische Sprecher
- 👎 dünne, stereotype Story

UMFANG



- 👍 sieben große Levels
- 👍 acht Schießbeisen und Granaten plus ein Schlagstock
- 👎 anfangs viel Gegner-Recycling
- 👎 kaum Wiederspielwert
- 👎 keine Mehrspielerfunktion

FAZIT

Ion Fury ist so konsequent 90s, dass es fast alle Gameplay-Stärken und -Schwächen der damaligen Zeit serviert.

