



Offt ist es schwierig, in den schnellen Kämpfen die Übersicht zu bewahren.



Im Sanctuary treiben Sie nach dem Gefecht Handel und suchen nach Kampfgruppen.

Fury

Wilde Arena-Action und gleichzeitig Rollenspiel? Der Entwickler Auran wirft beides in einen Topf, rührt aber ein wenig zu kräftig.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4331

Win Vista 32 Bit
- läuft

Durch den Missbrauch von Magie steht die Welt am Abgrund. Sie kehren als Wiedergeborener in eine der letzten Zufluchten der Menschen zurück, um von nun an elementare Essenzen zu sammeln. Warum Sie das tun? Völlig unwichtig, die Beweggründe Ihres Helden sind im Online-Abenteuer **Fury** schlicht belanglos. Nur eines müssen Sie wissen: Sie brauchen diese Essenzen, und zwar Unmengen davon!

Essenz ist alles!

Pro Spielerkonto lässt Sie **Fury** nur einen einzigen Charakter erstellen. Eine Frechheit, denken Sie? Ganz so schlimm ist es zum Glück nicht, denn ein einzelner Held genügt, um alle Spielelemente zu erleben. Ihre Klasse (im Spiel Archetyp genannt) bestimmt nur Ihre Starttalente. Danach tauschen Sie Essenzen gegen neue Fertigkeiten. Theoretisch können Sie auf diese Weise alle Skills des Spiels lernen, genügend Essenzen vorausgesetzt. Das Problem: Die Fertigkeiten gibt's bei Händlern, und die sind weit über die Spielwelt verstreut. Wer bestimmte Kombinationen

zusammenkaufen will, hat deshalb viel Lauferei vor sich.

Ying-Yang-Action

Um überhaupt an Essenzen zu gelangen, müssen Sie möglichst viele Punkte in Kämpfen machen. Die finden ausschließlich in Instanzen statt und laufen viel actionlastiger ab als in typischen Rollenspielen. Neben Sprungfeldern sind überall in den Arenen Stärkungszauber verteilt, die Sie zu Ihrem Vorteil einsammeln dürfen. So etwas kannten wir bisher eher aus klassischen Actionspielen. Alle Fähigkeiten Ihres Helden lassen sich einer von vier Gruppen zuordnen: Feuer, Wasser, Luft und Natur. Der Gebrauch eines Talents erzeugt entweder Ladungen einer dieser Richtungen oder verbraucht sie. Im Kampf müssen sich also Fertigkeiten beider Pole ergänzen. **Fury** bietet nur drei Spielmodi: Bloodbath (typisches Deathmatch), Vortex (ähnlich Capture the Flag) und Elimination (Team-Deathmatch in drei Runden ohne Wiedereinstieg). Für ein reines PvP-Spiel bietet das zu wenig Abwechslung. Im Gegensatz zu den temporeichen Kämpfen verbringen Sie die Zeit dazwi-

schen mit dem Warten auf Mitspieler. Immerhin dürfen Sie sich mit denen über den integrierten Sprachchat austauschen. Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen Eindruck. Die Animationen sind klasse, die Arenen fallen abwechslungsreich aus. Trotzdem bleibt das Gefühl, dass aus

der Unreal Engine 3 wesentlich mehr herauszuholen gewesen wäre. **Fury** dürfen Sie nach dem Kauf entweder kostenfrei spielen, oder Sie bezahlen monatlich 10 Euro für eine Mitgliedschaft. Die bietet Verbesserungen wie schnelleres Reisen oder höhere Chancen beim Würfeln um Gegenstände. **YCH**

Komplexitätsmonster

Yassin Chakhchoukh: Viele Designmängel vermiesen die an sich interessante Verschmelzung von Rollenspiel und Action. Es dauert zu lang, bis ich aus den Hunderten von Skills wirksame freigespielt habe. Ständig zwischen den Trainern hin und her zu laufen ist nervig, die ersten Spielstunden ist man nur Kanonenfutter. Hat man aber einmal das Spielprinzip begriffen und erste Erfolge gefeiert, spürt man Furies Potenzial. Für leidensfähige Bastler, die gern Zeit in den perfekten Charakter investieren, ist das Programm das perfekte Testlabor.



redaktion@gamestar.de

FURY		ROLLENSPIEL	
ENTWICKLER	Auran (Trainz 07, GS 09/07: 65 Punkte)	TERMIN (D)	26.10.2007
PUBLISHER	Codemasters	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 62 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK			3D-GRAFIKKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<ul style="list-style-type: none"> Radeon 9500 / 9600 Geforce 6600 GT Radeon X600 / X700 Radeon 9700 / 9800 Geforce 6800 GT Radeon X800 XL Geforce 7600 GT Radeon X850 XT Radeon X1900 XT Geforce 7900 GTX
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD	3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD	
512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	
7,7 GB Festplatte	7,7 GB Festplatte	7,7 GB Festplatte	
Internet-Zugang (DSL)	Internet-Zugang (DSL)	Internet-Zugang	

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ hübsche Animationen + detaillierte Rüstungen und Charaktere - reizt die Unreal Engine 3 nicht aus	8 / 10
SOUND	+ ordentliche Kampfgeräusche - kaum Musikuntermalung - so gut wie keine Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	+ sinnvolle Startfähigkeiten + kurzweiliges Tutorial ... - das nicht alle wichtigen Spielelemente erklärt - lange Einarbeitungszeit	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes, seichtes Asia-Flair + stimmige Arenen - Hintergrundgeschichte belanglos	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Charaktersteuerung + alle Angriffe über Hotkeys anwählbar - fummelige Menüs - Händler unnötig verstreut	6 / 10
UMFANG	+ Hunderte von Skills ... - nur drei Spielmodi - wenige Arenen	6 / 10
LEVELDESIGN	+ verwinkelte Arenen + Besonderheiten wie Sprungfelder sorgen für Dynamik + kurze Laufwege	8 / 10
TEAMWORK	+ variables Klassensystem ermöglicht Spezialisierung ... - ... was sich positiv auf das Gruppenspiel auswirkt	8 / 10
ITEMS	+ Viele Set-Gegenstände + gute Item-Ausbeute nach einem Kampf - nicht aufwertbar	7 / 10
KAMPF	+ innovative Einteilung der Skills in elementare Ausrichtungen + ziemlich schnell - manchmal unübersichtlich	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

FAZIT Spritzige Arena-Action mit Designschwächen.

64 SPIELPUNKT