



Ion Fury

Description

Habt ihr euch schon immer gefragt, wie es ausgesehen hätte, wäre Duke Nukem eine Frau gewesen? Ich mich eigentlich auch nicht, aber Ion Fury gibt auf die ungestellte Frage eine Antwort.

Es war einmal



Seit mehreren Jahren spricht man unter Gamern immer

häufiger von den guten alten Zeiten. Die Indie-Welle brachte einige Perlen ans Tageslicht, die optisch und akustisch an 8 bis 16 Bit Spiele erinnerten. Dies betraf vor allem 2D-Genres, doch in den letzten drei bis vier Jahren kamen immer mehr Shooter hervor, die an Klassiker wie [Doom](#), [Quake](#) oder [Duke Nukem 3D](#) erinnern sollten.

Der Trend ist verständlich. Die Industrie setzt uns immer größere, aufgeblasene Technikmuster vor. Audiovisuell beeindruckende Werke, die massenkompatibel möglichst jeden Geschmack ansprechen soll. Statt Charakter bekommt der Spieler zahlreiche Optionen, die bis hin zur Dekoration seiner Waffe reichen. Keine Millisekunde im Spiel wird dem Zufall überlassen. Schlauchlevel, Skripte und bezahlbare Inhalte sind großer Bestandteil des Spielkonzepts. Freie Erkundung, Geheimnisse und komplexes Leveldesign gelten eher als abschreckend für AAA, schließlich besteht die Gefahr, Kontrolle über den Spieler zu verlieren. Und was man nicht kontrollieren kann, könnte negative Gefühle auslösen.

Das Heilmittel Retro



Das Konzept von Ion Fury ist denkbar einfach. Man nehme

die alte Build-Engine, bohre sie leicht auf, mache aus Duke Nukem eine weibliche Figur und fertig ist der Shooter.

Nun, ganz so einfach ist es nicht, aber was uns in hochau aufgelöster Pixelgrafik auf dem Monitor begegnet, hätte uns bereits 1996 erscheinen können, zumal das Spiel die Möglichkeit bietet, es in 640×480 im Softwaremodus zu zocken.

Die Hauptfigur Shelly Harrison ist Polizistin und hart wie Stahl. Ihr Charakter definiert sich vorwiegend durch ihre Sprüche, die nie ganz an den alten Duke heranreichen, dennoch hervorragend zur Figur passen. Vor allem die Synchronstimme hat es mir angetan. Sie klingt ein wenig wie eine hyperaktive Polizistin, die wochenlang Formulare bearbeiten musste und endlich raus darf. Das ist nicht originell,



Dies gilt für sämtliche Bereiche des Spiels. Der Levelaufbau

ist wie in den 1990ern, die Feinde, die Waffen, die Technik, die Handlung, der Superschurke Dr. Heskell. Grafik und vor allem die wunderbare Musik. Vom ersten Moment wird man in diese Zeit gezogen. Eine Zeit, in der die Gegner 2D Sprites und die Umgebung 3D war. Und ja, Quake 1 war Duke Nukem 3D technisch haushoch überlegen, aber darum geht es ja nicht.

Beeindruckt hat mich, wie gut die technisch veraltete Grafik teilweise modern aufbereitet auf dem Monitor wirkt. Alles ist in sich stimmig, pixelige Objekte wirken selbst dann gut, wenn sie direkt vor einem stehen. Bei einem Umfang von rund zehn Stunden Spielzeit und durchgehender Musik kommt das Spiel dennoch nur auf knapp 100 Megabyte. Auch die restlichen Hardwareanforderungen sind sehr moderat.

Der Fluch Retro



Doch Ion Fury hat auch alle Schattenseiten geerbt. So

stilsicher es sich in der Präsentation zeigt, so offenbar werden die Gameplay-Schwächen. Zwar sind die Waffen abwechslungsreich und teils originell. Sie wirken sich unterschiedlich auf die Gegner aus, aber ab da gibt es kein Element der Spielmechanik, durch das sich Ion Fury auszeichnet.

Die Level sind meist deutlich komplexer als moderne Shooter, dennoch besteht die Aufgabe immer aus dem gleichen Muster. Um zum Ausgang zu gelangen, braucht es farbige Schlüsselkarten, die man suchen muss. Zumeist rennt man dabei von A nach B, dann wieder nach A, um anschließend zu B zu kommen. Im schlimmsten Fall bleibt der Spieler stecken oder ist schlicht von der endlosen Lauferei genervt. Wurde ein Abschnitt gesäubert, kommt aber nicht zum Ausgang, weil man die rote Karte nicht bringen, ohne das etwas passiert.

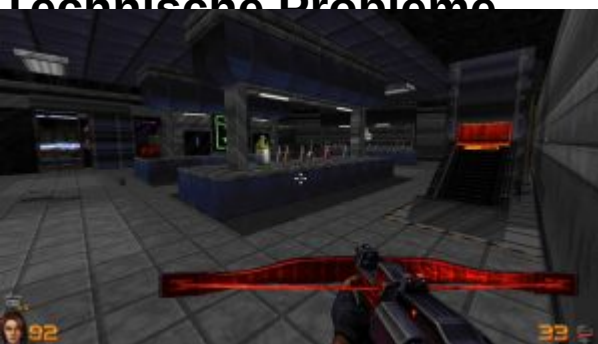


Immerhin bietet der Shooter die Möglichkeit, Geheimgänge

zu finden oder zahlreiche Anspielungen auf Filme, Serien und Computerspiele zu entdecken. Auf Dauer ist dies aber zu wenig.

Nervig ist ebenfalls, dass man im ersten Drittel nur fünf verschiedene Gegnertypen trifft. Später kommen ein paar hinzu, bis auf einen Typ sind dies allerdings alles Schießbudenfiguren. Ja, so waren die 90er, aber das war nicht unbedingt gut. An einigen Stellen hätte Ion Fury gerne zeigen können, dass die Entwickler die letzten 20 Jahre nicht verschlafen haben.

Technische Probleme



Die Build-Engine von Ken Silverman erblickte 1995 das

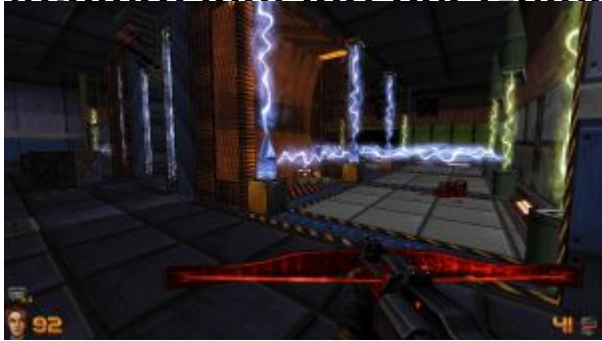
Licht der Welt und hatte bereits bei Duke Nukem 3D ihre Schwächen. Bspw. die Kollision. Ion Fury hat dieses Problem 1:1 geerbt. Nur zu oft befand ich mich zwischen zwei Wänden und konnte Bereiche entdecken, die vom Leveldesigner nicht so gedacht waren.

Nervtötend kann die Soundengine sein. Sie spielt die Soundeffekte und Musik tadellos ab, es kann aber vorkommen, dass neben der Musik noch Lieder abgespielt wird, die im Level eingebaut wurde. Hier hätte gerne jemand auf die Idee kommen können, die Hauptmusik auszuschalten.

Gegner hört man über weite Distanzen gut und kann sie damit aufspüren. Wenn sie aber durch fünf Wände hinweg so klingen, als würden sie direkt neben einem stehen, nervt und irritiert dies mächtig.

Das sind keine gewaltigen Fehler, doch reißen sie einen immer wieder aus dem Spiel heraus und zerstören die sonst wunderbare Atmosphäre. Da ich mit dem Testbericht ziemlich spät dran bin (es erschien vor 1,5 Jahren) hätte ich zumindest erwartet, die Probleme würden sich per Patch lösen lassen.

Achterbahnfahrt der Gefühle



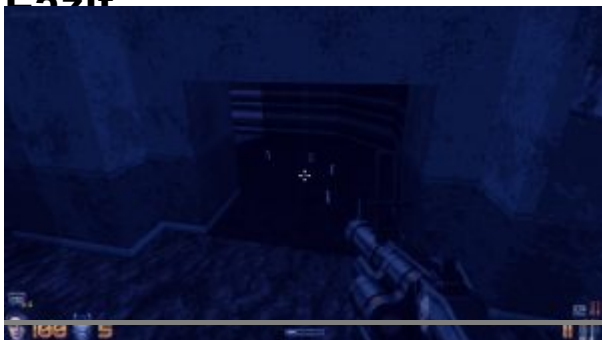
Bereits in der ersten Spielstunde entwickelte sich eine

Hassliebe. Einerseits das tolle Retro-Gefühl mit den großen Freiheiten. Ich kann spielen, ohne laufend von Skripten und Ereignissen unterbrochen zu werden. Andererseits die vielen Laufwege, dieses teils bemühte Leveldesign, hunderte gleiche Gegner, bestückt mit einer unglaublich dummen, einfallslosen KI.

Dann diese „Wow!“-Momente, wenn Dinge passieren, mit denen man nicht gerechnet hätte. Die Bosskämpfe sind teils sehr gut gemacht (vor allem gegen Dr. Heskel selbst) nur um anschließend zu enttäuschen, wie etwa dem Abspann.

Die Suche nach den Schlüsselkarten ist am Anfang okay, mit der Zeit aber extrem ermüdend. In 27 von 28 Levels ist das der Fall, ohne spielerische Abwechslung zu bieten. Steuerung und Waffen wurden zwar ordentlich umgesetzt, über die Gesamtdauer zieht dies aber heute keine Leberwurst mehr vom Teller.

Fazit



Ion Fury ist im Grunde ein guter Shooter, der seine

Kernaufgaben ordentlich erledigt. Mit Shelly als Hauptfigur konnte ich sehr gut leben, die Waffen sind einwandfrei umgesetzt und audiovisuell ist das Spiel für Retro-Fans ein feuchter Traum. Haften bleibt aber auch das Gefühl, was hätte werden können, gäbe es mehr Gegner, eine bessere KI, die nicht laufend hängen bleibt und sich nicht anfühlt wie Pappfiguren. Und mit einem Leveldesign, das über „laufe 10 Mal im Kreis, bis Du alle Schlüssel gefunden hast“ hinaus geht. Dass es nur einen Einzelspielermodus gibt, stört hingegen überhaupt nicht.

Informationen

Spielname: Ion Fury

Hersteller: Voidpoint, LLC

Plattform: Windows 7 und höher

Getestete Version: Steam – Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus

Positiv	Negativ
+ Sehr schöne Retro-Grafik	– Leveldesign
+ Gute, stimmungsvolle Grafikeffekte	– Technische Probleme
+ Hervorragende Musik	– Viel zu viele Level
+ Gutes Waffendesign	– KI kaum intelligent
+ Sehr gute Stimme der Hauptfigur	– Strecken sind zu lang
+ Sehr gutes Retro-Gefühl	
+ Auch 640×480 Auflösung mit Software Renderer möglich	
+ Nur Knapp 100 MB groß und ressourcenschonend	
+ Sehr viele Secrets pro Level	
+ Zusatzinhalte durch Bonusmissionen und Fan-Maps	

+ Viele nette Anspielungen, vor allem durch Poster an Wänden



Date Created

9. Dezember 2020

Author

sven