

## Necromunda: Hired Gun

# WARHÄMMERCHEN 40K

Genre: **Shooter** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Streum On Studio** Termin: **1.6.2021** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Der Warhammer-Shooter hat Ecken und Kanten, bietet aber tolles Leveldesign und kurzweilige Action. Von Manuel Fritsch

Studio Streum On, das 2018 für Space Hulk: Deathwing eher durchwachsene Kritiken erhielt, bringt uns nun den nächsten Warhammer-40K-Shooter. Kleine Entwarnung: Zwar hat auch Necromunda einige Designschwächen und kann mit seinen offensichtlichen Vorbildern wie Doom: Eternal oder auch Titanfall 2 nicht ganz mithalten, es ist aber deutlich besser geworden als der Vorgänger.

Als einer von 15 wählbaren Charakteren – die sich allerdings nur optisch in Kleidung und Geschlecht unterscheiden – startet ihr das Spiel als Kopfgeldjäger auf dem Planeten Necromunda. In den sogenannten Mak-

ropolen haben rivalisierende Gangs das Sagen, und es gilt das Recht des Stärkeren. Schnell geratet ihr zwischen die Fronten konkurrierender Mächte und kämpft nicht nur ums eigene Überleben, sondern deckt dabei auch noch dunkle Machenschaften und Verschwörungen auf.

## Abwechslungsreiche Kampagne

Die Hauptkampagne führt euch in insgesamt 13 Kapiteln mit rund 15 Stunden Spielzeit in immer neue Bereiche des Planeten, die richtig gut aussehen und die uns mit ihrer menschenfeindlichen Architektur beeindrucken.



Die meisten Feinde in Necromunda sind menschlich, aber hin und wieder mischen sich auch ein paar schwere Mechs in die Action ein.



Die dystopische Welt des Planeten Necromunda bietet einen spannenden und unverbrauchten Schauplatz. Die Levelarchitektur fängt die Industrielwelt packend ein.

Necromunda fängt die düstere Stimmung dieser Industriedystopie gelungen ein, und auch spielerisch bieten die Settings massig Abwechslung. Mal kämpft ihr auf einem fahrenden Zug, kurz darauf seid ihr in ekligten Abwasserkanälen unterwegs und liefert euch dann in luftiger Höhe auf Kränen und Lastenaufzügen packende Duelle. Oder ihr wehrt dutzende Feinde bei der Bewachung einer eisernen Zitadelle ab.

Die Geschichte wird mit einigen wenigen Zwischensequenzen erzählt, richtig fesselnd ist sie aber nie. Welche Mächte im Hintergrund nun aus welcher Motivation heraus einen Krieg anzetteln und was wir genau damit zu tun haben, wird uns selbst mit kompletter deutscher Sprachausgabe nicht wirklich klar – und interessiert uns ehrlich gesagt auch wenig. Es mag zur Welt der Vorlage passen, dass wir als Söldner nur ein Spielball sind und unsere Handlungen nichts bedeuten. Für das Erlebnis in einem Videospiel ist diese verworrene Erzählform eher hinderlich. Kenner des Necromunda-Tabletop werden immerhin einige berühmte Figuren erkennen und können mit der Geschichte bestimmt etwas mehr anfangen.

## Schnörkellose Action

Die Stärke des Shooters liegt ganz klar in der schnellen Action und den fantastischen Arealen, die mit ihrer Vertikalität punkten. Necromunda ist kein Deckungs-Shooter, ihr müsst daher dauerhaft per Enterhaken, Dash- und Doppelsprungfähigkeit in Bewe-

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf schnörkellose Baller-Action habt.
- ... ihr die düstere Vorlage reizvoll findet.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine spannende Geschichte erwartet.
- ... euch unbeholfene (Ragdoll-)Animationen und viele kleinere Bugs nerven.

## MEINUNG

Manuel Fritsch  
@manuspielt



Zugegeben: Der Ersteindruck des Spiels war katastrophal und hat wenig Lust darauf gemacht, überhaupt weiterzuspielen. Die zu gewollt grimmig erzählte Geschichte zündete bei mir überhaupt nicht, und das schrecklich umständliche Inventarmanagement ist zum Davonlaufen. Was mich jedoch antrieb, war der beeindruckend gut umgesetzte Schauplatz Necromunda. Das Leveldesign ist gut gelungen und bietet tolle Kampfplätze in einer absolut menschenfeindlichen Industrielwelt, in der wir als Kopfgeldjäger das Gefühl bekommen, nur ein unbedeutendes Rädchen zu sein. Toll! Die zweite Stärke von Necromunda entfaltet sich dann ebenfalls erst nach einigen Stunden: der in Spielen so oft ersehnte »Flow«. Mit einigen Bionics im Körper lassen sich Spezialfähigkeiten einsetzen, Gegner mit explosiven Nahkampfangriffen in Stücke reißen, und dank des Enterhakens wechseln wir in Windeseile die Position und fliegen förmlich durch die verschachtelten Kampfarenen. In diesen Momenten macht mir Necromunda: Hired Gun – trotz der vielen Kritikpunkte – richtig Spaß.

gung bleiben, sonst werdet ihr von den Gegnernmassen überrannt. So richtig entfaltet sich das damit verbundene Flow-Spielgefühl allerdings erst, sobald ihr in den ersten Stunden genug Geld verdient habt, um euren Charakter entsprechend stark auszubauen. In der Hub-Welt zwischen den Missionen könnt ihr nicht nur bessere Waffen, sondern auch neue Spezialfähigkeiten erwerben. Ein grobschlächtiger Unterweltchirurg baut euch diese in Form von kybernetischen Körperverbesserungen ein. Neben stärkeren Armen und Beinen, die unsere Lebensenergie und Geschwindigkeit erhöhen, lassen sich auch Energiemodule kaufen, die große Vorteile im Kampf bringen. So feuern wir wahlweise kleine Lenkraketen aus dem Unterarm, betäuben mit einer Energiewelle alle Feinde im Umkreis oder können uns per Teleportierung für einen Überraschungsmeuchelmord direkt in den Nahkampf beamen. In Kombination macht das große Laune.

Witziges Detail: Auch unser treuer Kampfhund, der auf Knopfdruck nach versteckten Feinden Ausschau hält und diese selbstständig angreift, lässt sich mit einem geschärften Stahlgebiss und weiteren technischen Verbesserungen zäher und aggressiver machen. Vorausgesetzt, ihr macht das nötige Kleingeld für den Cyber-Wauwau locker.

Das Geld für die Shoppingtouren verdient ihr durch das Abschließen von Missionen und den Verkauf von auf dem Weg gefundenem Loot. Seid ihr knapp bei Kasse, wartet an einem Auftragsbrett neben der Bar un-



Stillstand ist keine Option. Nur wenn wir ständig in Bewegung bleiben, können wir der Übermacht an Feinden etwas entgegensetzen.

endlich viele zufallsgenerierte Missionen, bei denen ihr in den freigespielten Gebieten der Kampagne neue Auftragsarbeiten annehmen könnt. Zusätzlich dürft ihr jederzeit alle Kapitel wiederholen und aus insgesamt vier Schwierigkeitsgraden wählen.

### Wichtiges Feedback

Die Spezialattacken retten das ansonsten sehr konservativ gehaltene Waffenarsenal, das mit unterschiedlich schweren Maschinengewehren, Pistolen, Flinten und einer Laserwaffe wenig Überraschungen bietet. Dafür fühlen und hören sich alle Schusswaffen wichtig an und geben gutes Treffer-Feedback. Lediglich bei den Ragdoll-Effekten meint es das Studio manchmal etwas zu gut, sodass einige Gegner regelrecht vom Boden abheben. Mit bereits versprochenen Patches sollen einige der unfreiwillig komisch wirkenden Animationen aber schon sehr bald reduziert werden.

Ob auch an der oft sichtbar dümmlich agierenden Gegner-KI gearbeitet wird, haben wir nicht in Erfahrung bringen können. In den meisten Situationen sorgt jedoch die schiere Menge an Widersachern und die damit verbundene Hektik dafür, dass die »künstliche Dummheit« kaum ins Gewicht fällt. Störend ist es allerdings, wenn direkt vor unseren Augen Gegner aus dem Nichts erscheinen, oder (noch) sehr häufig auftretende Glitches und Bugs den Spielspaß trüben. Auch vor Komplettabstürzen waren unsere Testversionen weder auf dem PC noch auf der PS5 gänzlich befreit.

### Mit Abstrichen

In seinen guten Momenten ist Necromunda: Hired Gun ein launiger und angenehm schnörkelloser AA-Shooter, wie es ihn heutzutage eigentlich nur noch selten gibt. Er liefert fordernde Dauerfeuer-Action, tolle Levels und hier und da ein paar wirklich schön gestaltete Skriptmomente, die euch die Besonderheit der düsteren Welt näherbringen. Was dem Titel zu höheren Wertungsregionen fehlt, sind unter anderem spannendere Bosskämpfe, eine höhere Bandbreite an Gegnern und etwas mehr Feinschliff in der

Benutzerführung. Während Bugs durch kommende Patches vermutlich verschwinden werden, müsst ihr euch bei Interesse wohl auch in Zukunft durch die komplett unintuitiven und fummeligen Ausrüstungs- und Waffenverbesserungsmenüs sowie die lahme Story quälen, um an die guten Momente dieses Indie-Shooters zu gelangen. ★

## NECROMUNDA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM                     | EMPFOHLEN                   |
|-----------------------------|-----------------------------|
| i5 3570K / FX 6300 X6       | i5 8600K / Ryzen 5 2600     |
| GTX 560 Ti / Radeon HD 7770 | GTX 1660 / Radeon RX 5600   |
| 8 GB RAM, 50 GB Festplatte  | 16 GB RAM, 50 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

- gute Lichteffekte
- komplette Sprachausgabe
- treibender Soundtrack
- hölzerne Animationen
- etliche Bugs und Ragdoll-Probleme

### SPIELEDISIGN

- großartige Levels
- hohes Tempo und guter Flow
- motivierendes Skill-System
- aus dem Nichts erscheinende Gegner
- fummeliges Ausrüstungssystem

### BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- fairen Checkpoint-System
- übermächtige Nahkampf-Kills
- unfairen »Endlos-Spawning«
- oft dumme Gegner-KI

### ATMOSPHÄRE/STORY

- glaubhaftes Necromunda
- düstere Industrielwelt
- gut eingesetzte Skriptmomente
- langweilige Hauptgeschichte
- Hub-Welt sehr statisch

### UMFANG

- 13 Kapitel
- 15 Stunden Spielzeit
- Wiederspielwert durch Zufallsmissionen
- kein Multiplayer-Modus
- Helden ohne spielerische Unterschiede

### ABWERTUNG

Vereinzelte Abstürze und etliche Glitches und Bugs sorgen dafür, dass wir immer wieder unsanft aus dem Flow herausgerissen werden.

### FAZIT

Rasanter AA-Shooter mit beeindruckenden Levels und tollem Setting. Story und Inszenierung können aber nicht mithalten.

72

-2

70