



Wir bekämpfen einen **Geister-Zwischengegner** (hinten), der brennende Zombies beschwört.



Das Finale spielt in der Hölle, hier bekommt ein Dämon den **Nekromanten-Handschuh** zu spüren.

Necrovision

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5752
GameStar TV 23/09 (Premium)
▶ Quicklink: 6130

Das heißt es, Deutschland habe so strenge Jugendschutzgesetze. Doch immerhin darf der Unterwelt-Shooter **Necrovision** hierzulande erscheinen, in Australien aber nicht. Denn im Land der Kängurus liegt die höchste Alterseinstufung für Spiele bei 15 Jahren, ein Ab-18-Siegel existiert nicht. Und Minderjährige sollten von **Necrovision** die Finger lassen, darin geht's nämlich brutal zu. Die deutsche Version hat daher keine Jugendfreigabe, wurde jedoch trotzdem gekürzt: Gegner verlieren keine Gliedmaßen mehr und verpuffen beim Ableben zu Staub. Letzteres wirkt befremdlich, in anderen Spielen fallen die Feinde doch auch um. Den Spaßfaktor dämpfen die Änderungen aber nicht, **Necrovision** bleibt ein Fall für Fans linearer Sempel-Shooter. Wenn auch kein perfekter.

Flottes Chaos

In der Kampagne stürzen Sie sich als amerikanischer Soldat in den Ersten Weltkrieg, kämpfen jedoch nicht nur gegen (halbwegs kluge) Deutsche, sondern bald auch gegen (dumme) Zombies und Monster. Zwischendurch warten knackige Bossgefechte. Sonst bestreiten Sie außer Schießereien auch flotte Nahkämpfe. Die spielen sich jedoch chaotisch, besonders im letzten Spieldrittel stürmen Sie nur noch ins Gegengewimmel und hämmern auf Schlag- und Tritttasten. Dabei nehmen Ihnen schicke, aber übertriebene Bewegungsunschärfe- und Verwisch-Effekte vollends die Übersicht.

Taktisch fordernd sind die Gefechte also nicht, dafür aber schwierig: Ab der zweiten der drei Schwierigkeitsstufen teilen die Gegnerhorden heftig aus. Die wenigen Feindtypen bringen kaum Abwechslung, dafür stampfen Sie hin und wieder im kampfstarken Mech herum, ein adermal lenken Sie einen Drachen durch eine arg langatmige Flugmission. In optionalen Levels erspielen Sie sich Extrawaffen. Die sind allerdings überflüssig, weil sie zur Spielmitte ein universell einsetzbares Kampfgerät finden: die



Der **Drachenritt** entpuppt sich als ziemlich langatmig.

Kopf aus und prügeln

Michael Graf: Dank der flotten Nahkämpfe spielt sich Necrovision wie ein Serious Sam für Prügelfreunde. Unterm Strich fehlt aber die Abwechslung. Die Mech- und Drachen-Intermezzis täuschen nicht darüber hinweg, dass der Sempel-Shooter die meisten seiner 15 Spielstunden mit immergleichen Kämpfen gegen immergleiche Feinde füllt. Ich hab's trotzdem gerne durchgespielt, vor allem weil mir der heftige Schwierigkeitsgrad jeden Langeweilegedanken austreibt.



micha@gamestar.de

Der polnische Sempel-Shooter ist zwar hierzulande weniger blutig, aber nicht weniger spritzig.

schnetzstarke Nekromanten-Klaue, die überdies Feuerbälle verschießt. Wo das Wunderding herkommt? Das erzählt **Necrovision** in wirren Comicbild-Film-

chen. Immerhin bietet die deutsche Version gute Sprecher – abgesehen von englischen Soldaten, die mit lächerlichem Insektentz kauderwelschen. **GR**

NECROVISION EGO-SHOOTER

ENTWICKLER The Farm 51 (Necrovision ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER 505 Games / CDV
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.5.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK keine Jugendfrf.

ANSPRUCH

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<ul style="list-style-type: none"> 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
3,0 GHz Intel A64 2800+ AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9550 Phenom II X4 940 3,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	

PROFITIERT VON DirectX 10
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Bis zum letzten Mann (16), Artefakt erobern (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Schießereien und Nahkämpfe für Fans altmodischer Shooter.

SERVERSUCHE Serversuche
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> Effekte + schicke Verwisch-Effekte + ordentliche Umgebungsgrafik aber nix Besonderes - detailarme Gegner 	8 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> wichtige Surround-Kulisse + gute Waffeneffekte + passende Musik + gute Sprecher teils mit lächerlichem Akzent 	8 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> Standardknarren gut abgestimmt + drei Schwierigkeitsgrade aber schon auf dem zweiten knackig + überflüssige Extrawaffen 	6 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> packende Nahkämpfe + Allein-gegen-Monsterhorden-Gefühl + trockene Heldenkommentare + Zwischenfilme + Klongegner 	7 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Quicksaves werden nicht überschrieben + im Fernkampf präzise Maus- und Tastatursteuerung + völlig unübersichtliche Nahkämpfe 	7 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> 15 Stunden Spielzeit + Bonuslevels bringen Belohnungen + Mehrspieler-Modus + insgesamt wenig Abwechslung 	8 / 10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> große Levels + harte Bosskämpfe + Mech-Abschnitt und Drachenritt sonst kaum Abwechslung + absolut linear 	6 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> Soldaten werfen Granaten und suchen Deckung die meisten Feindtypen stürmen himlos heran Feinde setzen meist auf Masse 	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> großes, vielfältiges Arsenal + viele Nahkampf-Möglichkeiten + freischaltbare Extras und Zauber + Zeitlupen-Modus 	10 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> endlich mal Erster Weltkrieg + lückenhafte, wirre Handlung Zwischensequenzen beziehen sich kaum aufs Spielgeschehen 	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Altmodischer Shooter mit hektischen Nahkämpfen.

69 SPIELSPASS