

Hardspace: Shipbreaker

DAS ABBAUSPIEL

Mit Laserschneider und Sprengsätzen Raumschiffe demontieren? Klingt nach einem Actionspiel, ist aber eine Abwracksimulation mit witzigen Physikeffekten. Von Martin Deppe

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr offen für eine frische Spielidee seid.
- ... ihr gern mit Physikeffekten experimentiert.
- ... ihr mal eine andere Weltraumsimulation wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Action und Abwechslung braucht.
- ... euer Orientierungssinn auf -1 steht.
- ... ihr ungeduldig seid.

Genre: **Weltraumsimulation** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Blackbird Interactive** Termin: **24.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Raumschlachten mit tödlichen Laserduellen, Raketenschwärmen und rasanten Dogfights: All das erlebt ihr in Hardspace: Shipbreaker ... nicht. Denn in dieser Weltraumsimulation zerlegt ihr zwar auch Raumschiffe – aber eben ganz friedlich. Stück für Stück nehmt ihr als einsamer Abwracker im Astronautenanzug per Laser oder Sprengsatz diverse Raumschiffstypen auseinander und schmeißt das Recyclingmaterial in den Schmelzofen, die Wiederverwertungsanlage oder einen bereitstehenden Frachter.

Für ungeduldige Spieler klingt das ungefähr so spannend wie ein Ausflug zur gelben, blauen oder schwarzen Mülltonne. Aber wer gerne effizient Zeugs auseinanderbaut, viel Geduld hat und mal eine ungewöhnliche Simulation mit witzigen Ideen und Physikspielereien erleben möchte, der ist bei Hardspace: Shipbreaker gut aufgehoben. Und: Tödlich kann euer Job auch ganz ohne Raumschlachten enden, denn beim Zerlegen lauern fiese Gefahren.

Hallo! Haaaalloooo?

Hardspace: Shipbreaker erzeugt eine beklemmende Allein-im-All-Atmosphäre. Euer Wertstoffhof hängt im Orbit, als einsamer Abwracker schwebt ihr im Raumanzug schwerelos um das aktuell gewählte Schiff, wagt euch ins Innere. Vor und zurück, seitwärts driften, rotieren, bremsen – das geht per Maus und Tastatur oder per Gamepad und funktioniert nach etwas Übung super.

Eure beiden Hauptwerkzeuge sind ein Laser zum Zerschneiden und eine Art elektrischer Wurfhaken, mit dem ihr Komponenten anzieht, bewegt oder wegstoßt. Mit Sprengsätzen und Fernzünder zerlegt ihr Schiffsteile noch schneller – müsst aber besonders aufpassen, dass ihr keine wertvollen Teile zerstört. Oder eine Stromleitung erwischt. Oder einen Treibstofftank. Oder gar den Reaktor. Wenn ihr abgelöste Komponenten richtig recycelt, also quasi in die gelbe, blaue oder schwarze Tonne bugsiert, bekommt ihr eine Prämie, und oben füllt sich

ein Anzegebalken gelb. Aber wenn ihr Mist baut, also sozusagen eine Hundefutterdose in die Papiertonne pfeffert oder irgendwas Wertvolles weglasert, dann gibt's Credits-Abzug, und der Balken füllt sich von rechts rot. Dazu kommen wir gleich noch. Nur eins vorab: Ihr macht das alles, um eure Fantastilliarden an Schulden abzarbeiten, die eure Ausbildung angeblich gekostet hat. Jeder Liter Luft und Treibstoff, jede Reparatur taucht auf eurer Gehaltsabrechnung auf, sogar die Gehaltsabrechnung kostet extra.

Diese sozialkritischen Ausbeuteruntertöne in gelegentlichen Textnachrichten nutzen sich allerdings schnell ab. Es ist wie im echten Leben: Wer so viele Schulden hat, dem ist sowieso irgendwann alles egal.

Tödliche Physik

Hardspace: Shipbreaker punktet vor allem mit seinem Physiksystem. Wenn ihr Komponenten aus einem Schiff zieht, dengeln sie realistisch an Hindernisse oder andere schwebende Teile, prallen ab, rotieren wild.

Ihr könnt viel experimentieren, zum Beispiel mit sogenannten Verbindern einzelne Teile an einer Art elektrischer Schnur auffädeln und mit einem kräftigen Zug von einem Frachter lösen. Oder ihr jagt per Laserschneider einen Treibstofftank hoch und spart euch viel Handarbeit, riskiert aber einen Credit-Abzug, wenn dabei wertvolle Teile hopsgehen.

Zu den heikelsten Komponenten gehören die Schiffsreaktoren. Zum einen ist ihre Strahlung tödlich. Wenn ihr zu nahe dran seid, verschwimmt eure Anzeige, eure Gesundheit sinkt. Zum anderen müsst ihr einen herausgerupften Reaktor schleunigst fachgerecht entsorgen, sonst schmilzt sein Kern dahin. Darum ist Planung alles, ihr solltet vor allem einen ausreichend großen Zu-



Mit Sprengsätzen und Fernzünder demontieren wir die Versorgungsringe dieses Tankers.

So beginnt jede Schicht: In der Mitte unser Opfer, links und rechts je ein blauer Recycler-Schacht und oranger Schmelzofen, unten der grün markierte Frachter für Komponenten.



In den Schiffen stoßen wir gelegentlich auf Sauerstoffflaschen oder einen Plüschhasen.

gang freilegen, um den Reaktorblock zügig aus dem Schiff zu bugsieren und in den Frachter zu schubsen.

Euer Schiff. Euer Weg.

Solche Situationen sind zwar spannend und sehr intensiv, doch Hardspace: Shipbreaker halst euch auch viel repetitive Routinearbeit auf: schneiden/sprenge, sortieren, recyceln, von vorn. Dafür könnt ihr so spielen, wie ihr wollt. Es ist eure Entscheidung, ob ihr ein Schiff sorgfältig demontiert und jedes Puzzleteil brav abliefert oder es einfach wild zersägt und dadurch auch mal Credit-Abzüge in Kauf nehmt.

Je nach Schwierigkeitsgrad und Einstellungen habt ihr auch einen begrenzten Vorrat an Anzugtreibstoff und vor allem Sauerstoff. Daher müsst ihr regelmäßig zum Nachtanken zurück an eine Wartungsstation schweben. Beim Testen wurden wir immer wagemutiger und sind oft mit dem letzten Atemzug zur Tankstelle gedüst. Gelegentlich findet ihr auch in den Abwrackschiffen Sauerstoffflaschen, Medikits und Reparaturkoffer für eure Werkzeuge. Außerdem stoßt ihr ab und zu auf Schmuckobjekte wie Poster oder Plüschhasen für euren Wohncontainer.

Einen Reaktor aus dem Schiffinneren zu zerren, gehört zu den spannendsten Momenten im Spiel. Und zu den tödlichsten.



Im Wohnklo

Immer wenn ihr Schiffsteile korrekt entsorgt, füllt sich euer Credits-Balken. Im Karrieremodus hat dieser Balken mehrere Abschnitte. Jedes gefüllte Segment bringt euch zusätzlich Mitarbeiterpunkte (also Erfahrungspunkte) sowie Münzen für Upgrades. Im Karrieremodus spielt ihr euch bis Stufe 30 hoch. Das ist allerdings ein langer Weg, je nach Spielweise arbeitet ihr 20 bis 30 Stunden daran.

Beim Ausrüstungs-Upgraden in eurem spartanischen Wohncontainer tut sich nach hinten raus allerdings relativ wenig. Die Verbesserungen wirken sich überwiegend auf die technischen Daten eurer Handvoll Tools aus – etwa mehr Reichweite oder Haltbarkeit für euren Wurfhaken oder mehr Sauerstoffkapazität für euren Helm. Hier sind den Entwicklern offenbar die Ideen ausgegangen. Auch die eingehenden Funksprüche und Textnachrichten eurer Kumpels und Vorgesetzten sind sehr generisch und belanglos, die Ausbeuter-Gags nutzen sich schnell ab.

Wenig Drumherum

Alle paar Levels kommt jedoch ein neuer Schiffstyp zum Zerlegen dazu. Im Freien Spiel könnt ihr euer Wunschabwrackschiff direkt wählen. Zum Release sind das allerdings nur gut eine Handvoll in verschiedenen Variationen, und richtig komplex sind die meisten Schiffe auch nicht.

Das Innere ist zwar prozedural generiert, aber ihr zerlegt zum Beispiel keine Sternenerstörer. Als dritten Modus gibt's regelmäßig eine neue Herausforderung, in der ihr ein vorgegebenes Schiff schnell und effizient zerlegen müsst, um im Online-Ranking oben mitzumischen. Einen richtigen Multiplayer-Modus gibt's nicht. Die große Stärke von Hardspace: Shipbreaker liegt klar auf den

Abrissarbeiten selbst, weniger auf einer motivierenden Karriere mit neuen Spielelementen oder echten Überraschungen. ★

HARDSPACE SHIPBREAKER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600K / Ryzen 3 1300X
GTX 770 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 2600
i7 8700 / Ryzen 5 2600
GTX 980 Ti / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gutes Physiksystem
- schicke Effekte
- sehr guter Sound
- schöner Soundtrack
- Schiffinneres oft trist

SPIELDESIGN

- viele Herangehensweisen
- Physik belohnt Experimentieren
- unverbrauchte Mechanik
- nach hinten raus wenig Neues
- streckenweise repetitiv

BALANCE

- sehr gute Steuerung
- gute Gamepad-Unterstützung
- vier Schwierigkeitsgrade
- hilfreiche Trainings
- fummeliges Kleinteile-Einsammeln

ATMOSPHERE / STORY

- tolle Allein-im-All-Atmosphäre
- starke Immersion
- Sozialkritik
- Funksprüche und Nachrichten eher belanglos
- keine besonderen Ereignisse

UMFANG

- lange Kampagne
- freies Spiel
- schwaches Upgrade-System
- kein Multiplayer
- nur eine Handvoll Schiffstypen (mit Variationen)

FAZIT

Abwracksimulation mit tollem Physiksystem, starkem Sound und viel Atmosphäre. Streckenweise aber arg repetitiv.



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Hardspace: Shipbreaker ist eines dieser Spiele, die man entweder total mag – oder schulterzuckend ignoriert. Selbst wer Weltraumsimulationen liebt, wird hier nicht automatisch Spaß haben. Denn die Abläufe wiederholen sich bald und arten streckenweise in Arbeit aus, dem Spiel fehlen echte Überraschungen und unvorhergesehene Ereignisse. Wer aber gerne tüfelt, experimentiert oder auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad gemütlich vor sich hin zerlegt und sortiert, der erlebt hier eine ungewöhnliche Simulation. Gerade die Freiheit, verschiedene Taktiken auszuprobieren, macht zusammen mit der leicht beklemmenden, sehr gut inszenierten Weltraumatmosphäre einen großen Reiz aus. Wie sehr mich das Spiel beschäftigt, habe ich gerade beim Gassigehen gemerkt: Als ich unter einer Brücke durchmarschiert bin, habe ich unbewusst ihre Pfeiler und Versorgungsleitungen auf mögliche Schnittstellen abgecheckt ...