

Major James Fletcher nimmt es im Alleingang mit Hunderten von Killermaschinen auf.

Hard Reset

Dramatik, Selbstheilung und raffinierte Gegner. Das alles hat der Ego-Shooter **Hard Reset** nicht - und braucht es auch nicht. Von Sebastian Klix

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Flying Wild Hog (Hard Reset ist das Erstlingswerk)**
Termin: **13.9.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **28 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7510

Serious Sam, Painkiller, Will Rock, Necrovision und Co. All diese Ego-Shooter bedienen eine ganz bestimmte Klientel, eine Zielgruppe, für die der Slogan »Putting the Fun back in the Gun!« des Genrevertreter **Bulletstorm** wichtiger ist als jede super-dramatische Skriptsequenz, etwaige

Handlungselemente oder clevere Taktiken der gegnerischen Truppen. Diese Spieler wollen einfach nur spaßige, unkomplizierte Action in ihrem Lieblingsgenre erleben – und mit **Hard Reset** will sich nun ein weiterer Oldschool-Shooter

des polnischen Entwicklers Flying Wild Hog zu dieser Riege dazugesellen.

In naher Zukunft übernehmen Maschinen die Herrschaft über die Erde und rotten die Menschheit systematisch aus. Wer hier Parallelen zu den **Terminator**-Filmen erkennt, hat Recht. Und genau wie dort spielt auch

in **Hard Reset** ein Widerstandskämpfer der noch übrig gebliebenen Humanoiden die Hauptrolle. Der heißt allerdings nicht John Connor, sondern James Fletcher, tut aber ansonsten dasselbe: Maschinen verschrotten. Die sind gerade dabei, in die letzte menschliche Bastion, die Stadt Bezoar, einzufallen.

Im weiteren Handlungsverlauf stoßen wir dann noch auf storytechnische »Überraschungen« wie das Injizieren von Nanotechnologie direkt ins Hirn – oder sowas.

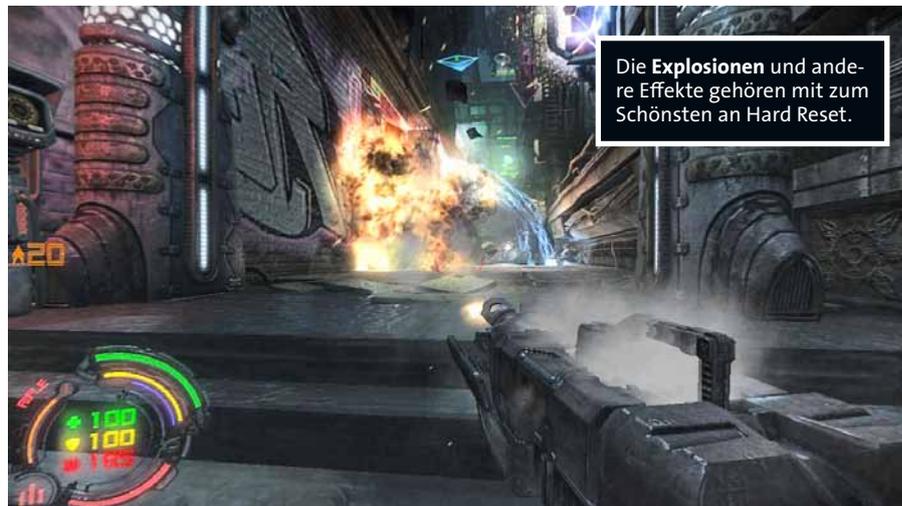
Aber seien wir mal ehrlich: Wer spielt so ein Spiel wegen seiner ausgefeilten, wendungsreichen Handlung? Diese Frage stellten sich wohl auch die Entwickler und beantworteten sie sich mit einem klaren »Niemand!«. Entsprechend spartanisch fällt die Inszenierung der Handlung per Comicsequenzen aus, deren Stil man schon mögen muss. Wir hatten eher den Eindruck, dass sie mehr eine nette Alternative zum üblichen Ladebildschirm sind als ein echter Versuch, uns auf mitreißende Art in den roten Faden ein-

+ Stärken

- + brachiale Oldschool-Action
- + interessantes Waffenupgrade-System
- + tolle Optik

- Schwächen

- sehr kurz
- wenig abwechslungsreiche Schauplätze
- geringe Gegnervielfalt





Die düstere **Metropole Bezoar** erinnert an ein futuristisches Gotham City.

Steam

Hard Reset gibt's derzeit nur als Download-Titel über Valves On-lineplattform Steam zu kaufen. Ein Weiterverkauf ist dadurch ausgeschlossen.

zuspinnen. Denn die handgezeichneten, mit Sprechblasen und Sprachausgabe untermalten Bildchen huschen nur während der Levelwechsel über den Bildschirm. Wir müssen zusätzlich gestehen, dass wir sie nach Beendigung der Ladesequenz schon mal weggeklickt haben. Entsprechend belanglos fällt auch das Ende der Handlung aus – aber um die Frage noch einmal zu stellen: Wer spielt so ein Spiel wegen seiner ausgefeilten, wendungsreichen Handlung?

Hard Reset will keine tiefgründige Botschaft mitteilen. Will nicht, dass man aufgewühlt vor dem Bildschirm sitzt und sich den Kopf über sein Handeln zermartert – es will einfach nur auf unkomplizierte Art und Weise unterhalten. Die Fragen, die man sich also stellt, sind nicht »Reißt mich das Schicksal der Überlebenden mit?« oder »Versteckt sich irgendwo da drin eine Zukunftsvision der Entwickler, die sie mir vermitteln wollen?«, sondern: »Hab ich ein ordentliches

Waffenarsenal? Zerlegt es die Gegner gepflegt? Und sind die Explosionen fett?«

Kurz und knapp: Ja, ja und ... ja. Freunde unkomplizierter und trotzdem opulenter Balleraction werden ordentlich bedient. **Hard Reset** liefert dafür ein fieses Dark-Sci-Fi-Szenario mit Cyber-Punk-Anleihen – die Stadt Bezoar mutet ein wenig wie ein futuristisches Gotham City an. Eine echte und vor allem einigermaßen unverbrauchte Alternative zu Zeitreise, Zweiter Weltkrieg und Konsorten. Entsprechend detail- und abwechslungsarm fallen aber auch die Spielabschnitte aus. Diese bestehen genretypisch vor allem aus über Gänge miteinander verbundenen Räumlichkeiten, seltener auch aus Außenarealen in Form von Straßenzügen, in denen uns stocksaurer Gegnerhorden angreifen. Im Fall von **Hard Reset** sind das natürlich Roboter und Cyborgs. Diese stürmen zwar (ebenfalls genretypisch) ziemlich dumpf auf uns zu, haben aber trotzdem jeweils ihre persönliche Spezialität: Da wäre etwa die kleine, knuddelige Bombendrone, die sich beherzt in unserer Nähe in die Luft sprengt oder ein großer, robuster Rammbock auf zwei metallenen Beinen, der uns, angetrieben von einem Nachbrenner, gegen die nächste Wand klatschen möchte. Nicht nur die unterschiedlichen Vorgehensweisen der Blechdosen, sondern auch die mögliche

Miteinbeziehung der Spielumgebung bringt einen Hauch Taktik in die Gegnerbekämpfung. So sind die Spielabschnitte neben den klassischen, roten Explosivfässern auch mit sprengbaren Autowracks und Stromgeneratoren vollgestopft, die unseren Metallfreunden die Späne aus der Hülle fräsen.

Allerdings lassen sich die unterschiedlichen Maschinentypen an einer Hand abzählen. Hier hätte das Spiel deutlich mehr Abwechslung vertragen. Ein wenig wird dieses Manko aber durch die gigantisch großen und ziemlich beeindruckenden Bossgegner wieder wett gemacht, an denen wir uns

Handlung? Brauchen wir hier nicht!

schon mal zehn Minuten lang den Abzugsfinger wund schießen.

Diese Abwechslungsarmut gilt Gott sei Dank nicht für Fletchers Waffenarsenal – zumindest nicht auf den zweiten Blick. Denn eigentlich hat der gute Mann nur zwei Schießprügel dabei, eine futuristische Energiekanone und ein konventionelles



Derartige **Kampfroboter** sind zäh, werfen aber auch ordentlich N.A.N.O.-Punkte ab.

So hell wird es selten. Schade, denn die **Lichteffekte** können sich durchweg sehen lassen.





Hätten die Ludolfs Waffen ...

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ein breites Waffenspektrum, schnelle Action, fetzige Explosionen und knallige Sounds – und weder eine automatische Heilfunktion, Deckungssystem oder andere Optionen für Beipackzettelleser. Dass Hard Reset ein klassischer Oldschool-Shooter werden soll, war kein leeres Versprechen der Entwickler. Freunde eben solcher unkomplizierter Ballerkost, die vor allem auf schnelle Spielmechanik statt alle Nase lang spielflussunterbrechende Skriptsequenzen stehen, kommen hier durchaus auf ihre Kosten. Hard Reset hätte aber auch mehr als nur ein netter Action-Overkill für zwischendurch werden können. Dafür hapert's aber vor allem an Umfang, Gegnervielfalt und mehr optischer Abwechslung. Zumal die knappe Spielzeit von maximal fünf Stunden den »Kostet ja nur 30 Euro«-Bonus wieder deutlich relativiert.

Sturmgewehr. Klingt wenig, ist es aber nicht: Mit Hilfe von Upgradepunkten können wir an überall verteilten Automaten zahlreiche Modifikationen vornehmen. So verpassen wir dem Sturmgewehr ein Schrotflintenmodul und einen Raketenwerfer, die Plasmakanone wird auf Knopfdruck zur Railgun oder Elektroblichschleuder. Dadurch kommen wir im Spielverlauf auf insgesamt zehn unterschiedliche Waffen – die wir obendrein auch noch jeweils zweimal verbessern können. Dann lenken wir Raketen per Lasersystem ins Ziel oder verschießen EMP-Munition mit der Flinte.

Der Entwickler hat sich damit erfolgreich davor gedrückt, mehrere Waffenmodelle zu erstellen. Dafür hat er das ganze perfekt in die Spielmechanik eingefügt. Zudem hat sich damit die ewige Frage nach den unendlich großen Taschen des Helden zum Verstauen ganzer Waffenarsenale erledigt.

Aber nicht nur die Wummen lassen sich verbessern, auch unseren Kampfanzug können wir jeweils drei Mal in fünf verschiedenen Kategorien aufrüsten. Schnellere Schildregeneration? Medipacks sollen mehr Trefferpunkte wiederherstellen? Kein Problem.

Aber Moment. Medipacks? Ja, richtig gelesen. In **Hard Reset** gibt's keine automatische Heilfunktion wie in zahlreichen Shootern der jüngeren Generation. Hier werden noch nach Traditionen der Alten Schule »Pickups« vom Boden aufgesammelt. Neben Medipacks und Munition sind das auch so genannte N.A.N.O.-Container. Haben wir genug N.A.N.O.-Punkte eingesackt (die es auch für erledigte Gegner und die Auswertung am Levelende gibt), beschert uns das Spiel einen Upgradepunkt, den wir in die Aufwertung unseres Arsenalts stecken. Das ist motivierend, da viele der Container in den Spielabschnitten gut versteckt sind. So werden wir dazu angetrieben, die Levels nach brüchigen Wänden oder Knöpfen zur Deaktivierung von Laserbarrieren zu durchsuchen.

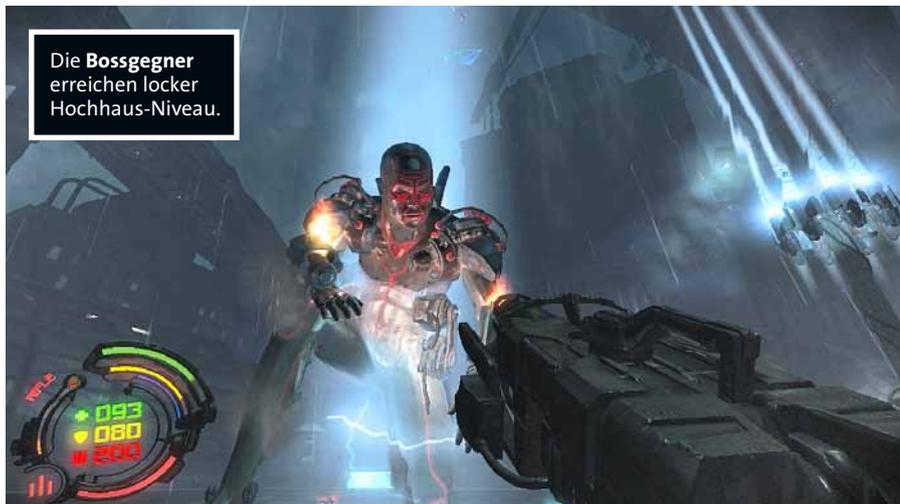
Auch wenn die Levels mehr Abwechslung und Details hätten vertragen können: **Hard Reset** sieht vor allem mit hohen Einstellun-gen wirklich gut aus. Einen besonderen Augenschmaus bieten die schicken Explosionen und Waffeneffekte, die die Wellen der angreifenden Maschinen in Hunderte von Teilen zerbersten lassen. Der Eindruck von fundamentaler Zerstörung wird vom nicht weniger wichtigen Sound noch gesteigert.

Wo Licht ist, ist auch Schatten:

Hard Reset krankt an einigen Stellen. So können wir nicht manuell speichern, für uns gerade bei einem PC-exklusiven Titel ein Unding. Vor allem, weil die automatischen Speicherpunkte nicht immer ideal platziert sind. In Kombination mit den nicht gut balancierten vier Schwierigkeitsgraden kann das schon mal für Frust sorgen. Vielleicht war das sogar so beabsichtigt, um die Spielzeit etwas zu verlängern. Denn der wahrscheinlich größte Kritikpunkt an **Hard Reset** ist der Spielumfang von gerade einmal fünf

Stunden. Shooter-Veteranen gelingt der Maschinen-Overkill sogar noch flotter. Eine Multiplayer-Komponente fehlt völlig. **SKIX**

Medipacks statt magische Selbstheilung



Die **Bossgegner** erreichen locker Hochhaus-Niveau.

TERMIN 13.9.2011 PREIS 28 Euro USK noch nicht eingestuft

Hard Reset

Ego-Shooter

Publisher –
Entwickler Flying Wild Hog
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung –
(Download)
Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- hübsche Waffen- und Explosionseffekte
 - stimmungsvolle Beleuchtung
 - gelungene Physik
 - teils etwas detailarm
- SOUND**
- wichtige Soundeffekte
 - dynamische Musikuntermalung
 - solide englische Sprecher
 - gewöhnungsbedürftige deutsche Sprecher
- BALANCE**
- einfacher Einstieg
 - vier Schwierigkeitsgrade ...
 - ... die teils sehr schwanken
 - nicht immer günstig gesetzte Speicherpunkte
- ATMOSPHERE**
- unverbrauchtes Szenario
 - stimmiges Dark Sci-Fi / Cyberpunk-Setting
 - dicke Bossgegner
 - leiblose Stadt
- BEDIENUNG**
- sehr gute Shooter-Steuerung
 - frei konfigurierbar
 - kein freies Speichern
- UMFANG**
- Waffenmods und Statistiken laden zum erneuten Spielen ein
 - Wiederspielwert trotz allem eher niedrig
 - sehr knappe Spielzeit
- LEVELDESIGN**
- zahlreiche versteckte Areale
 - Umgebung lässt sich oft in den Kampf einbeziehen
 - sehr gradlinig
 - wenig optische Abwechslung
- KI**
- knackige Bossgegner
 - Gegnertypen verwenden unterschiedliche Angriffsmanöver
 - Gegnervielfalt kann man aber an einer Hand abzählen
- WAFFEN & EXTRAS**
- N.A.N.O.-Upgradesystem
 - cooles 10-in-2-Waffensystem
 - alle Waffen sinnvoll
 - klassische Oldschool-Powerups
 - Modi lassen sich optisch schwer voneinander unterscheiden
- HANDLUNG**
- Zwischensequenzen überbrücken Ladezeiten
 - B-Movie-Charme ...
 - entsprechend belanglos
 - abruptes Ende
 - gewöhnungsbedürftige Comic-Cutscenes

8/10
9/10
7/10
8/10
9/10
5/10
7/10
7/10
9/10
5/10

MSR PRODUKT

74 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT: 5 Stunden

Brachialer, aber kurzer Oldschool-Shooter.

MINIMUM 2,5 GHz Pentium 4 Athlon 64, GeForce 8800 GT, 2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

STANDARD 2,4 GHz Core 2 Duo, GeForce GTS 250, Radeon HD 4800, 2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

OPTIMUM 2,3 GHz Quad Core, GeForce GTX 460, 3,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

FOURTEIGESCHNITTENE PROFIS

EINSTIEGER