Disintegration

SHOOTER TRIFFT STRATEGIE

Genre: **Shooter** Publisher: **Private Division** Entwickler: **V1 Interactive** Termin: **16.6.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Konzentrieren wir unser eigenes Feuer sowie das unserer KI-Kameraden auf einen einzelnen Gegner, teilen wir deutlich effektiveren Schaden aus.

Disintegration mixt auf äußerst geschickte Art und Weise Shooter und Echtzeitstrategie – das Ergebnis dieser Mischung wird vor allem Fans von Singleplayer-Shootern gefallen. Von Michael Herold

Disintegration wagt einen spannenden Genre-Spagat: Es mixt einen Shooter mit Elementen aus taktischen Echtzeitstrategiespielen und verpackt all das in einer düsteren Story rund um eine ferne Zukunft, in der Menschen ihre Gehirne in Roboter integriert haben, um zu überleben.

An so einer ungewöhnlichen Shooter-RTS-Mixtur haben sich zwar schon früher Spiele wie Battlezone oder C&C: Renegade versucht, aber lange konnte uns kein Kandidat mehr so positiv überraschen wie Disintegra-

Wir kämpfen meist gegen Massen an Robo-Fußsoldaten, ab und zu treffen wir aber auch mal auf einen großen Donnerkeil-Bossgegner.

Multiplayer als willkommener Bonus

Neben der Solo-Kampagne bietet Disintegration auch einen Mehrspieler-Modus, in dem wir mit unserem Gravcycle und unseren KI-Helfern in drei Modi antreten können, die an bekannte Match-Typen wie Team-Deathmatch, Capture the Flag und Herrschaft angelehnt sind. Technisch liefen unsere Multiplayer-Test-Sessions gegen andere Spiele-Journalisten und Entwickler einwandfrei. Die Gefechte gegen menschliche Gegner, die ihre eigenen Gravcycles und Robo-Crews kommandieren, liefern noch einmal eine ganz andere Herausforderung als die Singleplayer-Gefechte gegen die KI. Das Ganze macht also durchaus Laune und stellt eine nette Dreingabe zur Solo-Kampagne dar, den Markt der Multiplayer-Shooter wird Disintegration damit aber sicher nicht revolutionieren, da ist die Konkurrenz dann doch zu groß und etabliert.

tion, denn es setzt seine Genre-Mix-Prämisse ganz hervorragend um. Dummerweise verschenkt das Spiel dann aber wiederum jede Menge Potenzial bei der Story, beim Missionsdesign und der Präsentation.

Ein fantastischer Genre-Mix

In Disintegration schlüpfen wir in die Rolle von Romer Shoal, einem Roboter mit einem menschlichen Verstand. In der düsteren Zukunftsvision des Spiels haben viele Menschen ihr Bewusstsein in Maschinen hochgeladen (die sogenannte Integration), andere sträuben sich gegen den Upload in einen Roboterkörper – die Folge sind politische Unruhen. Als Romer unterstützen wir nun den Widerstand gegen die Reyonne, eine böse Robo-Gruppierung, die wir im Spiel auch als die Rotaugen vorgestellt bekommen. Für den Menschen-Revoluzzer Waggoner übernehmen wir das Kommando über unsere kleine Rebellentruppe, die jedoch (bis auf eine Ausnahme) seltsamerweise aus Integrierten besteht.

In den zwölf Missionen der Story-Kampagne fliegen wir mit einem sogenannten Gravcycle (das ist quasi ein schwebendes Motorrad mit dicken Kanonen, dafür ohne Räder) durch lineare Level und feuern auf überall lauernde Gegnergruppen. Zusätzlich haben wir allerdings (fast) immer einen bis drei KI-Roboter im Schlepptau, die unter uns herlaufen und auf Befehl ebenfalls unsere Gegner ins Visier nehmen.

Die direkte und unmittelbare Verbindung von Schießereien und Befehlen, die wir unseren RTS-Helferlein geben, stellt dabei ganz klar die größte Stärke von Disintegration dar. Denn während wir mit der linken Maustaste selbst unser Schießeisen abfeuern, können wir mit der rechten Maustaste unser Team befehligen und so zum Beispiel unsere gesamte Angriffskraft auf einen Feind konzentrieren oder eine Truhe mit Schrott (die Währung für Levelaufstiege) von einem unserer Robo-Freunde öffnen lassen.

Das gleichzeitige Schießen, Taktieren und Befehligen beherrschen wir nach einem sim-

Karge Landschaften und graue Hochhausschluchten: Die Grafik von Disintegration ist nicht furchtbar schlecht, aber auch alles andere als herausragend.

Das Thema wurde auch schon in Filmen behandelt. Schaut euch mal »Chappie« oder »Transcendence« an.

Ein Störsender deaktiviert die Waffen unseres Gravcycles, zumindest bis unsere KI-Helfer ihn ausknipsen. Eine der wenigen Abwechslungen während der ansonsten eintönigen Missionen.

Manchmal greifen uns sogar gegnerische Gravcycles an. Die sind dann deutlich flinker unterwegs als andere Gegner und stellen eine echte Herausforderung dar.

plen Tutorial in Windeseile, und von da ab gibt uns Disintegration ständig das Gefühl, ein super taffes Roboter-Einsatzkommando zu kontrollieren. Gerade weil unsere KI-Helfer meist auch ohne unsere Anweisungen recht schlau mitarbeiten, machen die Kämpfe durchgängig Laune und erlauben gleichzeitig einige Freiheiten.

Wer sich selbst das Leben schwer machen möchte, kann einfach allein alles wegballern und auf die RTS-Elemente pfeifen. Oder aber man bindet seine Kameraden regelmäßig ein, aktiviert ihre Spezialfähigkeiten (Mörserbeschuss, Granaten, Verlangsamungsfeld etc.) und besiegt seine Gegner damit deutlich effektiver und schneller.

Schwächen bei Story und Missionen

Die Schießereien sind durch gutes Waffenhandling und Treffer-Feedback sehr befriedigend. Man merkt, dass Chef-Designer Marcus Lehto auch beim Science-Fiction-Shooter-Klassiker Halo seine Hand im Spiel hatte. Mit den AAA-Kampagnen eines Call of Duty oder Doom Eternal kann Disintegration zwar nicht mithalten, aber es will ja auch eher mit seinem Genre-Mix überzeugen als mit opulenter Inszenierung und dramatischen Kriegsgeschichten.

Genau hier liegen allerdings auch die großen Schwachpunkte von Disintegration. So viel Spaß es auch macht, sich mit dem Gravcycle durch den Dauerbeschuss der gegnerischen Roboter zu schlagen und dabei die Schaltkreise von jeder Menge kleinen, aber auch einigen mehrere Stockwerke großen Riesen-Mechs auszuknipsen – einen triftigen Grund für unseren Feldzug liefert uns das Spiel im Grunde nicht. Während der ersten Story-Missionen wissen wir überhaupt nicht so richtig, warum und gegen wen wir gerade kämpfen. Erst ab der Hälfte der Kampagne kommt langsam ein motivierender roter Faden in die Handlung.

Markus Schwerdtel
@kargbier

Wow, menschliche Gehirne in Roboterkörpern! Das ist genau der Stoff für spannende Science-Fiction, für die großen Fragen des Transhumanismus, nach freiem Willen, nach dem ewigen Leben! Was für eine verlorene Chance, dass all das in Disintegration keinen rechten Platz findet. Der Halo-Miterfinder Marcus Lehto und sein Team bauen hier die ganz große Bühne, um dann doch nur einen relativ generischen SciFi-Shooter aufzuführen, der das Setting so gut wie gar nicht nutzt. Nicht nutzen – das ist ohnehin das Stichwort: Fehlende Elemente wie freie Waffen- oder Teamwahl wirken gerade so, als wären sie ursprünglich geplant gewesen, mussten dann aber aus Zeit- und Budgetgründen entfallen. Na gut, schließlich ist das Team von V1 Interactive recht klein, im Abspann liest man die immer gleichen Namen. So bleibt uns nur die Aussicht, dass ein hoffentlich geplanter zweiter Teil größer, tiefer, besser wird.

Michael Herold
@michiherold

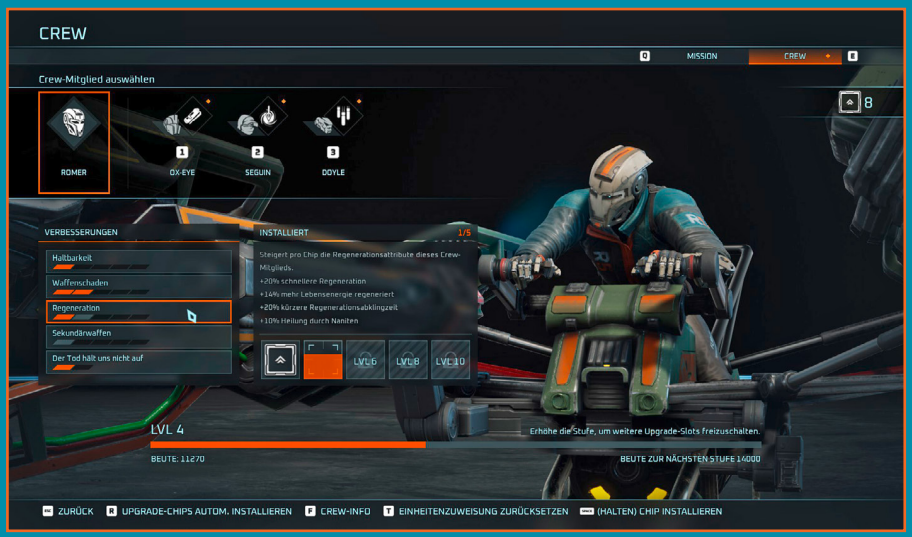
Hach, da wäre noch mehr drin gewesen. Keine Frage, Disintegration macht vieles richtig. Allen voran funktioniert der Shooter-Echtzeittaktik-Mix viel besser, als ich es erwartet hatte. Außerdem finde ich die Helden-Truppe rund um den Protagonisten Romer Shoal und das düstere Zukunftsszenario super spannend. Aber das Spiel holt aus diesen hervorragenden Voraussetzungen einfach zu wenig raus. Mit einer geradlinigeren Story und ein wenig mehr Abwechslung in den Missionen hätte Disintegration noch viel besser sein können. Aber ich will mich nicht nur beschweren, denn ich hatte auch so meinen Spaß mit dem Shooter. Und gerade in den coolen Gefechten – wenn ich von Massen an feindlichen Robotern umzingelt bin, mir die Kugeln um die Ohren fliegen und ich verzweifelt mit Mörserbeschuss und Dauerfeuer zurückschlage – vergesse ich schnell all die Schwächen von Disintegration.

Zwischen den Missionen können wir in kleinen Hub-Gebieten mit unseren Robo-Kumpels quatschen. Viel Sinnvolles zu sagen haben die aber nicht.

Dabei hätte die spannende Zukunftsvision rund um Romer Shoal sowie unsere sympathische Roboter-Gruppe mit witzigen Kameraden wie dem Haudrauf Doyle oder der Soldatin Agnes so viel Potenzial für eine packende und sinnvolle Story gehabt. Auch die Missionen selbst ergeben nur selten wirklich Sinn. Meistens fliegen wir durch die schlauchartige Spielwelt zur nächsten Gegnergruppe und schalten alles aus, was sich bewegt. Dann lassen wir unsere KI-Helfer einen Schalter aktivieren oder etwas einsammeln und weiter geht's zur nächsten Schießbude. Da vermissen wir in Disintegration Abwechslung und allzu oft überhaupt nachvollziehbares Missionsdesign.

Ein Lichtblick sind dabei Bonus-Herausforderungen wie »Besiege 20 betäubte Gegner!« oder »Schließe die Mission innerhalb eines Zeitlimits ab!«. Solche optionalen Challenges liefern uns neben mehr Motivation auch zusätzliche Upgrade-Chips, mit denen wir unseren Helden sowie die Robo-Freunde verbessern können (mehr Schaden, dickere Rüstung etc.). Nette Spielelemente, aber die machen die Schwächen der eintönigen Missionen auch nicht wett.

Ein weiterer Kritikpunkt, der unser Spielvergnügen trübt, betrifft die Waffenauswahl – es gibt nämlich keine. An sich stehen viele Kanonen zur Verfügung, von LMGs über Schrotflinten bis zu Sniper-Gewehren. Aber aus irgendeinem Grund können wir in den Story-Missionen nicht selbst entscheiden, womit wir unser Gravcycle ausrüsten wollen. Das Spiel gibt uns immer vor, womit wir in den Kampf ziehen, und das ist einfach unnötig und nervig. Gleiches gilt auch für unser Team an KI-Kameraden. Statt die Mannschaft frei mit Helfern aufzustocken, gibt uns jede Mission eine Pflichtzusammenstellung mit ins Feld. Dabei wären die ansonsten recht überflüssigen Hub-Levels zwischen den Missionen ideal gewesen, an Ausrüstung und Mannschaftsaufstellung zu feilen. So aber gibt es im Hangar oder auf irgendeinem Feld nur belanglose Dialoge zwischen Romer und den Kameraden.



Vor jeder Mission können wir uns Upgrades kaufen. Blöderweise dürfen wir aber nicht selbst entscheiden, welche Waffe wir benutzen wollen.

Grafik und Waffenauswahl

In Sachen Präsentation überzeugt uns Disintegration ebenfalls nicht vollends. Die Grafik ist zwar nicht gerade hässlich, aber auch alles andere als herausragend. Wir würden sie am ehesten als zweckdienlich bezeichnen, denn die Level könnten zwar allesamt mehr Grafikdetails und schönere Texturen vertragen. Aber beim Durchfliegen vergisst man die langweiligen Umgebungen schnell, weil die Gefechte alle Aufmerksamkeit fordern.

Technisch läuft Disintegration dagegen rund. Wir haben bei unserem Test-Spieldurchlauf weder im Singleplayer noch im Multiplayer-Modus irgendwelche Bugs, Glitches oder Lags erlebt. Auch die Steuerung funktioniert einwandfrei und schafft es sehr geschickt, die Schießereien und die Taktik-Strategie mit den beiden Maustasten unter einen Hut zu bringen.

Wir wollen aber nicht zu sehr ins Meckern verfallen. Denn Disintegration liefert gerade als Erstlingswerk des neu gegründeten Studios V1 Interactive ein ordentliches Gesamtpaket mit einem gelungenen Genre-Mix, einer unterhaltsamen, wenn auch nicht perfekten Story-Kampagne und einem netten Multiplayer-Modus als Bonus. Im nächsten Spiel dann bitte mehr Handlung. ★

DISINTEGRATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400 / Ryzen 5 1400	Core i7 8700 / Ryzen 7 3800X
Geforce GTX 570 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 5700
8 GB RAM / 15 GB Festplatte	16 GB RAM / 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ coole Roboter-Helden ⊕ dynamische Effekte ⊕ viele witzige Dialoge während der Missionen ⊖ eher zweckdienliche Grafik ⊖ eintönige Level, wenig optische Abwechslung

SPIELDESIGN

⊕ smarter Mix aus Shooter und RTS ⊕ gute Steuerung ⊕ viele unterschiedliche Waffen und KI-Helfer ⊕ motivierendes Upgrade-System für das Helden-Team ⊖ abwechslungsarmes Missionsdesign

BALANCE

⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ Tutorial für die Gravcycle-Steuerung ⊕ Multiplayer liefert neue Herausforderung ⊕ KI-Helfer agieren meist schlau ⊖ KI-Gegner werden lediglich durch Masse gefährlich

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ spannende Zukunftsvision ⊕ sympathische und charakterstarke Heldentruppe ⊖ Story holt zu wenig aus Szenario raus ⊖ Kampagne ohne roten Faden ⊖ nette, aber sinnlose Dialoge

UMFANG

⊕ Story-Kampagne mit knapp zehn Spielstunden ⊕ viele Bonus-Herausforderungen ⊕ Multiplayer-Modus ⊖ keine freie Waffenwahl ⊖ Levels und Hubs sind meist groß, aber recht leer

FAZIT

Launiger Shooter mit smarten RTS-Elementen, vor allem für Solo-Spieler super. Das coole Szenario hätte aber eine bessere Story verdient.

77

Ein cooler Film, der sich der Sache von der anderen Seite nähert: »Ex Machina«.