

Teardown

DAS ANTI-MINECRAFT

Genre: **Action** Publisher: **Tuxedo Labs** Entwickler: **Tuxedo Labs** Termin: **21.4.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Auf Steam wird das physikalisch beeindruckende Zerstörungsspiel gefeiert. Doch unser Test zeigt die eine fatale Schwäche von Teardown auf. Von Enrico Marx

Action! Explosionen! Diebstähle! Kampfrobo-
 ter! Voxelgrafik! Zugegeben: Letzteres Feature
 passt auf den ersten Blick nicht ganz in die
 Aufzählung. Davon einmal abgesehen liest
 sich Teardown jedoch wie der Traum all jener
 Spieler, die in Titeln wie Battlefield, GTA und
 Just Cause schon immer am meisten Freude
 daran hatten, einfach nur möglichst viel
 Chaos und Zerstörung anzurichten. Mit dies-
 er Formel hat es das Spiel vom Entwickler
 Tuxedo Labs in seiner Early-Access-Phase
 auf beachtliche 96 Prozent positive Steam-
 Bewertungen geschafft, am 21. April 2022
 ist schließlich die finale Version erschie-
 nen. Was steckt hinter der Euphorie? Im Test

entpuppt sich Teardown als Eldorado für des-
 truktive Gemüter. Für Storyfreunde bröckelt
 die hübsche Fassade jedoch zuweilen.

Die Faszination von Zerstörung

In Teardown ist der Name Programm: Das
 Spiel versteht sich als actionreiche Abriss-
 simulation. Ihr könnt (bis auf einige Ge-
 steinsarten) fast alles zerstören. Um dies
 zu bewerkstelligen, greift das Spiel auf
 einen alten Freund zurück: Voxelgrafik –
 eine Technologie, die in den 90ern mit Spie-
 len wie Comanche und Outcast ihren Höhe-
 punkt fand. Oder zumindest dachten wir
 das bis jetzt. Konkret besteht die Welt aus
 kleinen vielen Würfeln, was ihr euch in
 etwa wie in Minecraft vorstellen könnt, nur
 eben deutlich feinkörniger, sodass natür-
 lichere Formen möglich sind. Dieser Grafik-
 stil ist bekanntermaßen eine Frage des Ge-
 schmacks. Vor allem aus der Nähe sehen
 viele Objekte entsprechend undetailliert

und klobig aus, was sich vor allem bei euren
 Werkzeugen niederschlägt.

Dafür ist die eigentliche Zerstörung nichts
 weniger als spektakulär: Wenn ihr Nitroglyce-
 rinbehälter am Fundament eines Hochhauses
 aufstellt und diese daraufhin in die Luft
 jagt, kommen selbst eingefleischte Aufba-
 uspiel-Fans nicht darum zu bemerken, dass
 effektgewaltig einstürzende Bauten eine un-
 bestreitbare Faszination ausstrahlen.

Nicht ganz so realistische Physik

Das Ganze wird durch sehr ansehnliche Ex-
 plosions- und Partikeleffekte abgerundet.
 Lasst euch hier nicht von der simplen Optik
 täuschen: Wenn ihr gewaltige Bauwerke zu
 Fall bringt, kommt selbst bei potenten Rech-
 nern eure Bildrate gehörig ins Stottern. Wer
 möglichst viel Zerstörung anrichten will, freut
 sich außerdem über eine umfangreiche Riege
 an Fahrzeugen, die ihr auch selbst steuern
 dürft. Von Baustellenfahrzeugen wie Baggern

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr an Explosionen Gefallen findet.
- ... ihr von Physikberechnung begeistert seid.
- ... ihr gerne neue Bestzeiten aufstellt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine gute Geschichte erwartet.
- ... ihr den Grafikstil wirklich nicht mehr sehen könnt.
- ... ihr nicht gerne Mods installiert.



Die Gebäude in Teardown sind kom-
 plett zerstörbar, mit schwerem Gerät
 hält euch keine Hauswand stand.

SLEDGE

und Kränen bis hin zu Booten ist alles dabei. Wobei wir bei aller Begeisterung für die Physiksimulation auch eines klarstellen müssen: Übermäßig realistisch ist sie nicht. Stellt euch ein Haus mit vier Wänden und einem Dach vor. Ließe man drei der vier Wände verschwinden, würde das Dach in der Realität zu Boden fallen. Nicht so in Teardown. Solange noch ein tragendes Element vorhanden ist, rühren sich daran angeschlossene Strukturen keinen Zentimeter – ganz egal, was die Gravitation hier eigentlich vorschreibt. Das muss nicht notwendigerweise etwas Schlechtes sein, immerhin könnt ihr die Auswirkungen eurer Sprengungen so deutlich leichter vorhersagen. Realismus-Fans werden aber nicht uneingeschränkt glücklich.

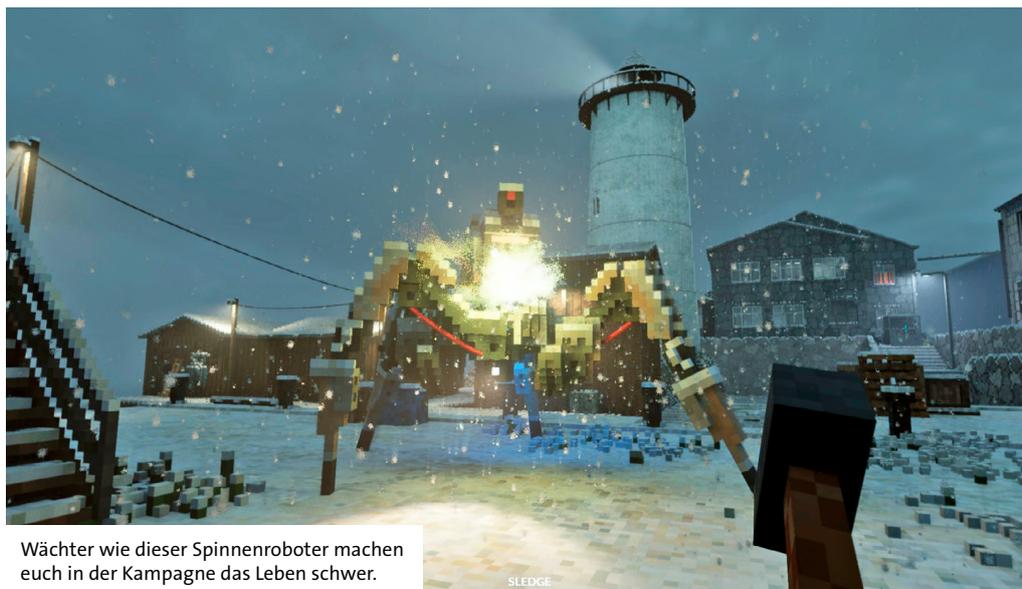
Nette Details und Unmengen an Werkzeug

Teardown beschäftigt sich jedoch nicht nur mit Abrissarbeiten im ganz großen Stil, auch im Kleinen beeindruckt das Spiel: Viele Objekte könnt ihr von Hand bewegen, was – abhängig von ihrem Gewicht und ihrer Form – mal mehr, mal weniger sinnvoll ist. Mit Kisten könnt ihr euch zum Beispiel Aufstiege bauen oder explosive Gasflaschen auf nichtsahnende Gebäude werfen. Die Liebe zum Detail zeigt sich unter anderem bei den Türen: Diese öffnet ihr nicht, indem ihr »E« oder eine vergleichbare Taste betätigt, ihr müsst sie per Druck auf die rechte Maustaste auswählen und dann eure Maus in die entsprechende Richtung bewegen, um sie zu öffnen. Daran muss man sich erst gewöhnen, Physikspielereien dieser Art machen aber einen großen Teil des Charmes von Teardown aus.

Dazu kommt noch euer Arsenal an Werkzeugen: Mit dem allzeit verlässlichen Vorschlaghammer schlägt ihr Fenster und andere verhältnismäßig weiche Oberflächen ein. Der Lötkolben eignet sich hingegen für präzise Schnitte, um etwa Kabel zu durchtrennen. Und der Raketenwerfer ... nun, ihr könnt es euch sicher bereits denken. Insgesamt stehen euch 17 Werkzeuge zur Verfügung – da geht Action-Fans das Herz auf.



Nebenmissionen bestehen etwa darin, dass ihr eine neue Bestzeit auf einer Rennstrecke aufstellen müsst.



Wächter wie dieser Spinnenroboter machen euch in der Kampagne das Leben schwer.

Auch Humor rettet die Kampagne nicht

Teardown bietet drei Spielmodi: eine Kampagne, einen Sandbox-Modus und Challenges. In der Kampagne leitet ihr ein Abrissunternehmen, das in Geldnot steckt. Um die Flaute im Portemonnaie zu beenden, müsst ihr eine Reihe von Aufträgen annehmen, die immer zwielichtiger werden: Anfangs reißt ihr noch unter Schutz stehen-

de Altbauten ab, dann begeht ihr Versicherungsbruch und stiehlt gegen Ende sogar Kampfroter aus einer Sicherheitsfirma – Abrissfirmenbesitzer scheinen echte Multitalente zu sein. Was erst einmal spannend klingt, wird durch die dröge Inszenierung untergraben: Alle Storyhappen werden euch in schmucklosen E-Mail-Verkehren mitgeteilt. Die Zwischensequenzen im Spiel lassen sich an einer Hand abzählen und sind ebenso kurz wie unspektakulär.

Das Spiel versucht dieses Manko auszugleichen, indem es mit viel Witz und Selbstironie daherkommt. So bekommt ihr beispielsweise von eurer Mutter eine Mail, dass ihr doch bitte nachts unbedingt die Tür abschließen sollt, weil ein Wahnsinniger durch die Nachbarschaft zieht, der mit Vorliebe Wertgegenstände aus Häusern stiehlt. Ob wir den kennen? Noch nie von ihm gehört! Um die Nachrichten bis ins kleinste Detail zu verstehen, solltet ihr fortgeschrittene Englischkenntnisse mitbringen – das Spiel ist nicht auf Deutsch verfügbar. Ihr verpasst jedoch auch nichts von Substanz, wenn ihr den Inhalt der E-Mails konsequent ignoriert und einfach nur auf den »Mission«-Knopf am Ende der Nachricht drückt. Unsere Auftraggeber sind nur auf dem Papier Charaktere, in der Praxis bleibt uns keiner davon im Gedächtnis.



Die Geschichte wird über schmucklose E-Mail-Verläufe erzählt.

SO LÄUFT EINE MISSION AB

Damit ihr euch ein Bild machen könnt, zeigen wir euch hier einen beispielhaften Missionsablauf. Darin geht es um den Diebstahl eines Tresors, den wir anschließend unter Zeitdruck zu einem Zielort bringen müssen. Diese Nebenmission findet ziemlich früh in der Kampagne statt und ist relativ simpel gestrickt – spätere Einsätze erfordern im Vergleich ein Vielfaches mehr an Planung.



Wir sollen für unseren Auftraggeber einen Tresor stehlen und ihn zu diesem Boot bringen.

Das gute Stück steht im ersten Stock eines Backsteinhauses. Wie kriegen wir ihn nur da raus?

Mit unserem Baustellenkipper durchstoßen wir die Hauswand.



Anschließend reißen wir mit unserem Vorschlaghammer die Decke ein, sodass der Tresor in den Kipper fällt.

Mit unserer Beute auf der Ablagefläche machen wir uns auf den Weg und können die Mission abschließen, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Ein Actionspiel?

Was man der Kampagne hingegen lassen muss: Die Missionsziele sind angenehm abwechslungsreich. Mal sollt ihr Gemälde stehlen, dann wieder Häuser zum Einsturz bringen oder Sicherheitsroboter im Meer versenken. In der Mehrzahl der Einsätze werdet ihr mit einem Timer konfrontiert: Die Gemälde sind beispielsweise mit einer Alarmanlage verbunden. Entfernt ihr eines der Kunstwerke von seinem angestammten Platz, habt ihr lediglich noch 60 Sekunden Zeit, um alle Missionsziele zu erfüllen und zu eurem Fluchtfahrzeug zu gelangen. In diesen Situationen kommt der solide Soundtrack erst richtig zum Tragen: Wenn das Schlagzeug loslegt, pumpt euer Herz auf Hochtouren, und es setzt eine angenehme Spannung ein.

Gelungenes Balancing

Teardown verfügt über eine sehr praktische Speicherfunktion: Drückt einfach auf die »Quick save«-Taste im Menü, bevor ihr einen Alarm auslöst. Selbst wenn euer Plan nicht aufgeht, könnt ihr bequem einen alten Spielstand laden und habt maximal eine Minute verloren. Generell ist Teardown im Hinblick auf seinen Anspruch sehr gut austariert: Die Kampagne führt euch langsam an die komplexeren Spielmechaniken heran, sodass ihr euch nie überfordert fühlt. Wer auf Herausforderungen steht, kann sich an Nebenmissionen und optionalen Aufgaben in den regulären Einsätzen versuchen – letztere laufen natürlich innerhalb des bestehenden Zeitlimits ab. Dann wird Teardown selbst für Experten angenehm knifflig. Um die Kampagne abzuschließen, haben wir im Test elf

Stunden gebraucht (mit allen Nebenmissionen, aber ohne die optionalen Ziele zu erfüllen). Abhängig davon, wie geschickt ihr euch anstellt und wie gründlich ihr vorgehen wollt, solltet ihr bis zu 20 Stunden einplanen. Wo die Kampagne wiederum schwächelt, ist bei ihren Karten. Die insgesamt 40 Missionen verteilen sich auf nur neun Areale – im Extremfall werden wir für sieben unterschiedliche Einsätze in dieselbe Gegend geschickt. Hier versuchen die Entwickler zwar, mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen gegenzusteuern, was aber auch nicht verhindern kann, dass Abnutzungserscheinungen auftreten.

Die übrigen Spielmodi

Das wiederum bringt uns zu den übrigen beiden Spielmodi. Im Sandbox-Modus könnt



Auf einer wunderschönen Insel müssen wir Funktürme erklimmern und Kommunikationsgeräte abschalten. Hat da jemand »Far Cry« gesagt?



Die Physikberechnung ist zwar nicht übermäßig realistisch, aber dafür gut vorhersehbar.



ihr euch mit unendlichen Ressourcen und ohne vorgegebene Ziele nach Lust und Laune austoben. Wie kann ich den Leuchtturm möglichst effektiv einstürzen lassen? Wie viele Nitroglycerinbehälter kann ich zünden, bevor mein PC den Geist aufgibt? Wenn das für euch spannend klingt, seid ihr für diesen Modus geradezu prädestiniert. Die Challenges wiederum richten sich

an Spieler, die sich gerne unter Druck setzen lassen. Hier wird beispielsweise ermittelt, wie viele Wertgegenstände ihr innerhalb eines Zeitlimits stibitzen oder wie viel Sachschaden ihr anrichten könnt. Die Krux an der Sache: Sowohl der Sandbox-Modus als auch die Challenges finden ausschließlich auf den Karten statt, die ihr bereits aus der Kampagne kennt. Nun sind diese, wie bereits erwähnt, ziemlich knapp bemessen, sowohl was ihre Anzahl als auch ihre Größe angeht. Auf »Evertides« wartet zwar ein Einkaufszentrum auf seine Zerstörung, viel lieber würden wir jedoch die imposanten Hochhäuser im Hintergrund besichtigen. Da macht uns die Levelbegrenzung – dargestellt durch ein gelbes Raster – jedoch schnell einen Strich durch die Rechnung.

kommt ihr mit Teardown ein enorm spannendes, innovatives Actionspiel, das euch mit seinen knalligen Explosionen und seiner spaßigen Physiksimulation viele Stunden lang begeistern wird. ★

MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Ob ich euch Teardown empfehlen kann, hängt entschieden davon ab, welchem Spielertyp ihr euch zugehörig fühlt. Seid ihr auf der Suche nach physikbasierten Rätseln, gewaltigen Explosionen, viel spielerischer Freiheit und ein wenig Voxel-Retro-Charme? Habt ihr Spaß daran, die neuesten User-Kreationen auszuprobieren? Dann ist Teardown genau das richtige Spiel für euch. Hier könnt ihr alles, was nicht niet- und nagelfest ist, entweder mit klinischer Präzision oder mit roher Gewalt dem Erdboden gleichmachen, was erst einmal plump klingt, aber erstaunlich faszinierend ist. Wenn ihr jedoch – wie ich – zur Fraktion der Story/Kampagnen-Fans gehört, solltet ihr Vorsicht walten lassen. Die Geschichte ist nämlich absolut belanglos und langweilig inszeniert. Davon abgesehen werdet ihr in Teardown einen Grad an Level-Recycling vorfinden, für den sich selbst Dragon Age 2 schämen würde. Aufgrund dieser Einschränkungen schrammt Teardown haarscharf an der 80 vorbei, ein gutes Spiel ist es aber allemal.

Mods für den Langzeitspaß

Das ist letztendlich auch unser größter Kritikpunkt an Teardown: Es steckt umfangsmäßig recht wenig drin. Das Spiel bräuhete entweder deutlich mehr handgebaute Maps (gerne auch mit größeren Gebäuden wie Wolkenkratzern) oder einen zufälligen Kartengenerator. Um dem entgegenzuwirken, haben die Entwickler Tools eingebaut, damit die Community Mods erstellen kann, was sie auch nicht zu knapp tut, wie die vielen Einträge im Steam Workshop beweisen. Mod-Unterstützung ist prinzipiell eine tolle Sache, keine Frage. Sie sollte aber auch nicht als Entschuldigung für dürftigen Umfang in der Verkaufsversion herangezogen werden. Deshalb ist es wichtig zu betonen: Wenn ihr langfristig Spaß an Teardown haben wollt, kommt ihr nicht darum herum, den Workshop immer wieder nach neuen Community-Inhalten zu durchforsten.

Das ist der Deal, auf den ihr euch einlassen müsst. Wenn ihr das jedoch tut, be-

TEARDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2400 / FX-6350
GTX 1060 / RX 480
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen R5 1600
GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 schicke Effekte 👍 atmosphärische Lichtstimmung
- 👍 treibender Soundtrack
- 👎 dröge Inszenierung 👎 detailarme Modelle

SPIELDESIGN



- 👍 beeindruckende Physik 👍 abwechslungsreiche Aufgaben
- 👍 viele unterschiedliche Lösungswege
- 👍 Fahrzeuge sorgen für Spieltiefe 👎 zu kleine Karten

BALANCE



- 👍 nützliches Speichersystem 👍 angemessene Lernkurve
- 👍 anspruchsvoll, aber fair 👍 keine Bestrafung für Fehlschläge
- 👍 optionale Ziele für Profis

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 Wachroboter erzeugen Spannung 👍 Agenten-Feeling
- 👍 zwangloses Zerstören im Sandbox-Modus
- 👎 spannungsarme Geschichte 👎 blasse Figuren

UMFANG



- 👍 viele unterschiedliche Werkzeuge 👍 drei Spielmodi
- 👍 Steam-Workshop-Unterstützung 👎 viel Level-Recycling
- 👎 ohne Mods generell wenig Inhalt

FAZIT

Teardown ist dank seiner Physikberechnung ein spektakulärer Spielplatz. Die Kampagne bleibt jedoch unterwältigend.

