



Mittelalter trifft Moderne: Hightech-Roboter Optimus Prime ist kurz davor, einen Decepticon mit seiner Axt zu vermöbeln.

Transformers War for Cybertron

Roboter, Autos, Ambitionen: Nach einigen halbgearen Umsetzungen soll das Transformers-Universum jetzt auch als Spiel den Sprung in die erste Liga schaffen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6678

Ursprünglich diente die Fernsehserie **Transformers** vor allem dazu, die gleichnamigen Actionfiguren der Firma Hasbro besser zu verkaufen.

Und auch zu den Kinofilmen von Michael Bay brach eine Flut von Transformers-Produkten über die Fans herein, darunter auch zwei Spieleumsetzungen, von denen allerdings weder **Transformers: The Game** (GameStar-Wertung: 44 Punkte) noch **Transformers 2: Die Rache** (GameStar-Wertung: 60 Punkte) uns im Test überzeugen konnte. Der bislang

vor allem Konsolenspielern bekannte Entwickler High Moon Studios (**The Bourne Conspiracy**) will mit **Transformers: War for Cybertron** nun den ersten Titel zur Roboter-Thematik abliefern, der sich mit den Großen des Action-Genres messen kann.

Diesmal richtig!

Dass Publisher Activision Blizzard sein Projekt ernst nimmt, legt nicht zuletzt die lizenzierte Technik nahe: Mit der Unreal Engine 3 steht High Moon Studios ein solides Grafikgerüst zur Verfügung,

das zum einen für gute Ergebnisse bekannt ist, und sich zum anderen gut für Multi-Plattform-Titel eignet. **War for Cybertron** wird sowohl für Xbox und PlayStation 3 als auch den PC erscheinen. Das oft kritisierte metallische Glänzen der Grafik-Engine sollte bei einem Spiel, das sich ausschließlich um verwandelbare Roboter dreht, kein Problem sein. Auf Menschen werden Sie ohnehin nicht treffen, denn der Titel erzählt die Geschichte um den Bürgerkrieg auf der Heimatwelt der Transformers.

Dabei interessieren die Entwickler nicht zuletzt die Motive der einzelnen Charaktere, etwa, weshalb Megatron so böse ist. Denn eigentlich glaubt der Anführer der Decepticons das Richtige zu tun, indem er versucht, Cybertron zu alter Größe zu führen.

Ob Sie Megatrons Auffassung teilen oder es doch mit Optimus Prime und seinen Autobots halten, können Sie in den beiden weitgehend linearen Kampagnen herausfinden. Diese bauen zwar inhaltlich aufeinander auf, die Entscheidung, in welcher Reihenfolge Sie die Handlung erleben, bleibt jedoch Ihnen überlassen.

Trotz des großen kommerziellen Erfolges der Kinofilme orientiert sich **War for Cybertron** stark an der Originallizenz des Spielzeugherstellers Hasbro. Damit darf sich der Titel rühmen, die offizielle Hintergrundgeschichte zum Transformers-Universum beizusteuern. Ihren kreativen Spielraum wollen die Entwickler dazu nutzen, ein erwachsenes, düsteres Spiel zu schaffen. Für die Besetzung bedient sich High Moon Studios vor allem bei der ersten Zeichentrickstaffel aus dem Jahre 1984. So werden die Verwandlungs-Bots Ratchet, Ironhide, Starscream, Soundwave



Das **Design** der Figuren ist gelungen und verleiht auch dem furchteinflößendsten Gegner menschliche Züge.



Die Entwickler gestalten die **Areale** weiträumig, schließlich brauchen die Transformers eine Menge Platz.

und Bumblebee mit von der Partie sein. Die verwendeten Modelle sind eigens erstellte Überarbeitungen mit Anleihen an die Zeichentrick- und Filmvorlage.

Bleischaden

Wie man es von übergroßen Metallkameraden erwarten würde, wird in den Schlachten mit harten Bandagen gekämpft. Ihr Krieger kann mit zwei Waffen und drei Granatentypen austeilen, das Arsenal erstreckt sich von präzisen Scharfschützengewehren bis hin zur mächtigen Axt für den Nahkampf. Was bisher an Gefechten zu sehen war, macht einen sehr schnellen, actionlastigen Eindruck. Dazu passt, dass es – im Gegensatz zu vielen reinen Konsolentiteln – kein automatisches Deckungssystem geben wird. Das Schadenssystem funktioniert ähnlich wie in **Chronicles of Riddick**. Ihr Lebensbalken besteht aus einzelnen Feldern, die sich leeren, wenn Ihr Charakter Schaden nimmt. Schaffen Sie es, sich

rechtzeitig in Deckung zu bringen, regeneriert sich das aktive Feld, zumindest solange es nicht ganz geleert wurde. Andernfalls verlieren Sie es. Lebenspunkte erhalten Sie allerdings auch von Energon-Würfeln und »Heilern«.

Damit es erst gar nicht zu Treffern durch Ihre Gegner kommt, bietet sich die Transformation in ein Fahrzeug an. Im Vergleich mit den Zweibeinern sind die Autos deutlich schneller und erlauben Drifts und Sprünge. So können Sie sich mit hohem Tempo über die Karte bewegen und in einem günstigen Moment verwandeln. Der Wechsel zwischen den Formen soll – ähnlich wie in den Filmen – nahtlos vonstattengehen. Sie können zum Beispiel in Richtung eines Gegners fliegen, sich im Flug verwandeln und ihn dann als Roboter attackieren.

Ob ein Transformer zu den Guten oder den Bösen gehört, lässt sich am Fahrzeugtyp erkennen: Die edel gesinnten Autobots sind eher mit flinken Wagen unter-



Das Arsenal umfasst **Schuss- und Hieb**waffen. Hinzu kommen noch die Angriffs-Modi der Fahrzeuge.

wegs, während die Decepticons Muscle Cars bevorzugen.

Massenkarambolage

Nach Ende der Kampagne geht es in Online-Schlachten weiter, in denen Sie als eine von vier Klassen um die Vorherrschaft auf der Metallwelt kämpfen. Als Soldat stehen Sie an vorderster Front, kasieren Sie Schaden, teilen aus und verwandeln sich bei Bedarf in einen Panzer. Damit Sie sich nicht

allzu schnell in Altmetall verwandeln, sollten Sie einen Wissenschaffler dabei haben, der Sie reparieren kann. Die Koordination der Truppe obliegt dem Anführer. Er stattet seine Mitstreiter mit verschiedenen Boni aus. Für die Aufklärung ist der Aufklärer mit seiner Tarnvorrichtung zuständig. Die Klasseneinteilung verspricht, ein starkes taktisches Element in die Kämpfe zu bringen – trotz deren hoher Geschwindigkeit. **SD**



Für die einen tröstlos, für die anderen einen Krieg wert: **Cybertron**, die Heimatwelt der Transformers.

Transformers: War for Cybertron

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **25. Juni 2010**
► Hersteller **High Moon / Activision Blizzard** ► Status **zu 85% fertig**

Stefan Dworschak: Noch ein Transformers-Spiel? Nein, DAS Transformers-Spiel – möglicherweise zumindest. Schließlich spielt War for Cybertron in einer ganz anderen Produktionsliga als bisherige Titel zu diesem Universum, und das merkt man dem Projekt auch an. Ich hoffe, dass die Spielmechanik hält, was die Entwickler versprechen. Dann werden die riesigen blechernen Verwandlungskünstler für ein gelungenes sommerliches Actionspektakel sorgen. Nicht nur für Fans.



stefan@gamestar.de