

Transformers Kampf um Cybertron

Die gestaltwandelnden Roboter sind wieder da. Seit ihrem letzten Spiel hat sich einiges getan, aber so richtig lebendig wirken die Maschinen immer noch nicht.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6895

Die Transformers, diese großen Roboter, die sich in Fahrzeuge verwandeln können, haben eindrucksvoll demonstriert, dass intelligente Maschinen nicht zwangsläufig nur in intelligenten Computerspielen vorkommen: Die bisherigen **Transformers**-Titel waren Schrott. **Transformers: Kampf um Cybertron** will's jetzt besser machen. Activision hat sich für das Actionspiel eine eigene Geschichte ausgedacht, verschwendet dadurch kein Geld mehr für eine teure Filmlizenz

und steckt die gesparte Kohle stattdessen in die Unreal Engine 3. Hübscher als seine Vorgänger ist das Spiel deshalb allemal, aber macht es auch mehr Spaß?

Zweier-Kampagne

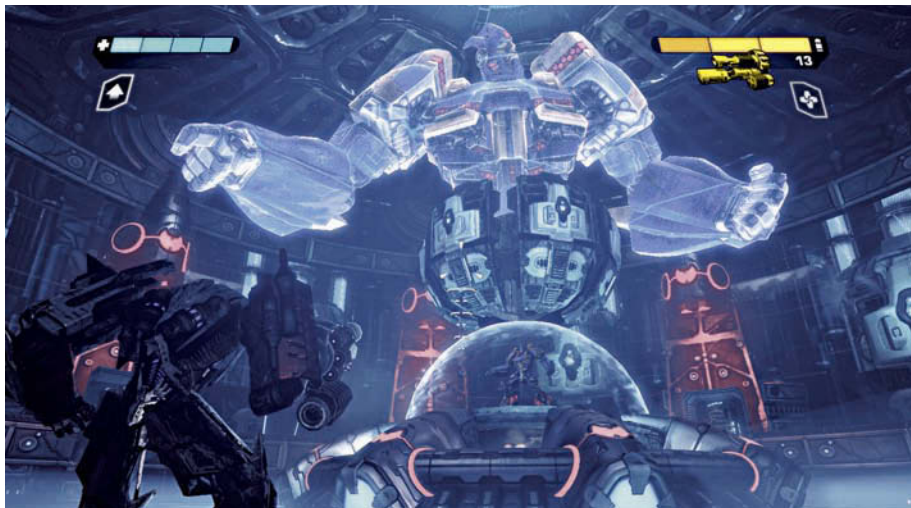
Jeder Transformers-Kenner weiß: Die Blechbuben sind nur deshalb bei uns auf der Erde, weil sie ihren eigenen Planeten, Cybertron, unbewohnbar gemacht haben. Wie es dazu kam, erfahren Sie in **Kampf um Cybertron**. Megatron, der Anführer einer Robotergrup-

pe namens Decepticons, hat von einer besonderen Energiequelle erfahren: dunkles Energon. Das Zeug ist, nun ja, irgendwie böse, aber eben auch saumächtig, und so will Megatron das Element für sich nutzbar machen, um ganz Cybertron unter seine Herrschaft zu bringen, inklusive der friedliebenden Autobots. In der Kampagne erleben Sie zuerst in fünf Decepticon-Kapiteln, wie Megatron Schindluder treibt, danach wechseln Sie auf die Autobot-Seite und versuchen, den Spieß

wieder umzudrehen. Sie dürfen zwar auch sofort mit der Autobot-Story anfangen, wir empfehlen aber, die Geschichte chronologisch durchzuspielen.

Dreier-Team

Jedes Kapitel beginnt mit der Auswahl Ihres Alter Egos. Pro Abschnitt stehen Ihnen drei Transformers zur Verfügung. Jeder Blechmann kann zwei wechselbare Schusswaffen sowie zwei Spezialtalente einsetzen. Der Decepticon Soundwave etwa errichtet vor sich eine Strahlenbarriere, die Schüsse abhält, und ruft einen Droiden herbei, der ihm im Kampf hilft. Nach Ihrer Wahl folgen Ihnen die beiden anderen Transformers computergesteuert in die Schlacht. Befehle dürfen Sie denen nicht erteilen. Dabei wäre das nützlich gewesen, denn die Robos setzen ihre Spezialfähigkeiten so gut wie nie ein. Der Autobot Ratchet etwa besitzt einen Reparaturstrahler, mit dem er uns jederzeit heilen könnte – trotzdem tut er es nicht. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Transformers kommen also nur im Koop-Modus von **Kampf um Cybertron** zum Einsatz. Darin können Sie die Story gemeinsam mit zwei Freunden



Erst ab dem Kampf mit dem obersten Autobot **Zeta Prime** im dritten Kapitel gewinnt das Spiel an Fahrt.



Die **Fahrzeugpassagen** wirken aufgesetzt und lassen sich meist besser auf zwei Beinen schaffen.

Kein Schrott

Fabian Siegmund:

Ich habe zwar früher auch die Transformers-Serie angeschaut, ich bin aber noch lange kein Fan. Deshalb hatte ich oft das Gefühl, dass der Zauber von Kampf um Cybertron an mir vorbeigeht. Insbesondere, weil ich nicht alle Transformers kenne, mich entsprechend nicht über jeden Auftritt eines bekannten Robogesichtes freuen kann und nicht gleich in Ehrfurcht erstarre, wenn jemand murmelt: »Dunkles Energon!« Immerhin: Das Spiel ist kein Schrott wie die Vorgänger, sondern ein kurzweiliger Actionspaß.



fabian@gamestar.de



Eine Kampfmaschine der Decepticons stapft durch die Stadt der Autobots und verbreitet dunkles Energion. Zuvor haben wir in der Decepticons-Kampagne selbst dafür gesorgt, dass Cybertron in den Abgrund rutscht.

erleben. Das ist natürlich cool, nur wird das Spiel hier viel zu einfach, insbesondere wegen der dummen Gegner.

Sehtest

Die Unreal Engine 3 schafft zwar eine sehr imposante Maschinenwelt, allerdings sieht hier alles recht gleich aus. Ob Cybertron-Prachtstraße oder Cybertron-Herrentoilette, vieles wirkt austauschbar. Außerdem fällt es uns anfangs schwer zu erkennen, was in dem Wust aus glänzenden Metalloberflächen ein Gegner, was eine Munitionskiste und was eine Tür ist. Hat man sich im Laufe der ersten drei Kapitel erstmal daran gewöhnt, kommt auch die anfangs schleppende Story allmählich in Gang. Was zunächst als Terrorakt einer kleinen Gruppe von Decepticons anfängt, maulert sich bald zum Bürgerkrieg, inklusive großer Schlachten zwischen den verfeindeten Roboterfraktionen und dem einen oder anderen Bosskampf.

Tempo 30

Was zeichnet Transformers aus? Sie verwandeln sich in Fahrzeuge. Das können zwar auch sämtliche Figuren in **Kampf um Cybertron**, allerdings haben es die Entwickler versäumt, diese Fähigkeit sinnvoll ins Spielgeschehen einzubauen. Wir sind nämlich meist besser beraten, zu Fuß zu gehen, denn dann können wir die Roboter-Spezialfähig-

keiten und mächtigere Waffen einsetzen. In einer Sequenz will uns **Kampf um Cybertron** dennoch dazu nötigen, die Autoform unseres Transformers zu nutzen: Wir sollen schnell von A nach B durch ein Minenfeld rasen, sonst werden wir vernichtet. Wir gehen dennoch lieber zu Fuß (der Zeitdruck wird nur vorgegaukelt) und ballern die Minen einfach von weitem weg. Erschwerend kommt hinzu, dass die Maussteuerung in der Autoform überempfindlich reagiert, sodass kein Fahrspaß aufkommt. Die Paradedisziplin der Transformers kommt in **Kampf um Cybertron** also viel zu kurz.

Fan-Bonus

Kampf um Cybertron ist ein Fest für Transformers-Fans. Hier erleben Sie mit, wie Starscream zu den Decepticons überläuft, beobachten Bumblebee bei seinen ersten Kampfeinsätzen und helfen dem edlen Optimus Prime dabei, zum Anführer der Autobots aufzusteigen. Sogar der ach so böse Megatron erlangt in **Kampf um Cybertron** fast ein bisschen Menschlichkeit. Nimmt man allerdings den Transformers-Bonus aus dem Spiel, bleibt nur noch ein geradliniges, repetitives und im Großen und Ganzen recht belangloses Robotergeballer übrig. Wer also nicht gerade ein Transformers-Fan ist, dem kann Cybertrons Schicksal wahrscheinlich gestohlen bleiben. **FAB**

TRANSFORMERS KAMPF UM CYBERTRON ACTION

ENTWICKLER High Moon (Kampf um Cybertron ist das PC-Erstlingswerk)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 25.5.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,0 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), (Team-)Deathmatch (4), Domination (4) und drei taktische Team-Modi (4)
SPIELTYPEN Internet
SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Coole Varianten, aber nur für vier Spieler. Spaßig: Story-Koop für drei.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Beleuchtung + detailreiche Robotermodelle + schicke Maschinenwelt ... - ... in der die Übersicht leidet - teils zu dunkel	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Sprecher + wuchtige, dynamische Musik + gute Umgebungseffekte	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gelegentliche Munitionsknappheit - grundsätzlich zu leicht - insbesondere im Koop zu einfach	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zahlreiche bekannte Figuren aus dem Transformers-Universum + kaum sinnvolle Fahrzeugpassagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Roboter-Steuerung + wählbare Speicherpunkte pro Kapitel - kein freies Speichern - überempfindliche Fahrzeugbedienung	7 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen + angemessene Solo-Spielzeit + Koop-Modus + je drei Transformers zur Wahl - zu wenig Abwechslung	8 / 10
LEVELDESIGN	+ coole Maschinenwelt + teils schöne Architektur ... - ... die sich wiederholt - wenige Details - keine Zivilbevölkerung	8 / 10
KI	+ schießt treffsicher - Gegner nehmen keine Deckung - KI-Kollegen setzen ihre Fähigkeiten nur selten ein	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ zwei Fähigkeiten pro Transformer + wechselbare Bewaffnung - dröge Strahlenkanonen - Transformation weitestgehend unnütz	7 / 10
HANDLUNG	+ spielbare Transformers-Geschichtsstunde + die Ereignisse aus Sicht beider Fraktionen + Motive der Decepticons nachvollziehbar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Geradliniges Geballer für Roboter-Fans.

75

SPASS