⊕ Stärken

+ hübsche, handgezeichnete Spielwelt
+ fantastischer Soundtrack und toller Sprecher
+ cleveres Kampfsystem
+ tolle Atmosphäre

⊖ Schwächen

- verwirrende Handlung
- kaum Erklärungen
- kleine, lineare Level

Transistor

Der anspruchsvolle Bastion-Nachfolger präsentiert sich durchweg stimmig und offenbart eine interessante Geschichte – wenn man sie denn versteht. Von Patrick Mittler und Tobias Veltin

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Supergiant Games** Entwickler: **Supergiant Games (Bastion, GS 11/11: 82 Punkte)**
Termin: **20.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **19 Euro**

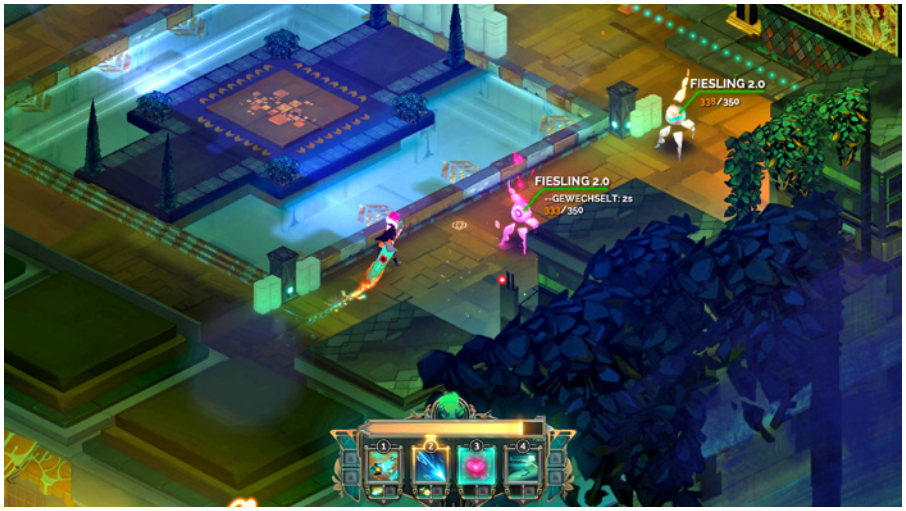
Auf DVD: Test-Video

Wer Transistor spielt, darf kein Problem mit Fragezeichen haben. Deshalb kommt jetzt das erste und letzte Ausrufezeichen dieses Tests: Jawoll, genauso haben uns wir das Nachfolgerwerk zum großartigen Bastion vorgestellt! Transistor ist wieder wunderhübsch handgezeichnet, hat wieder einen unverschämt großartigen Soundtrack, denselben englischen Sprecher, wieder eine experimentelle Erzählweise und wieder ein interessantes Kampfsystem. Fans der Indie-Perle von 2011 wird Transistor deshalb garantiert gefallen. Transistor hat aber ein tiefgreifendes Problem, das sich wie ein roter Faden durchs ganze Spiel zieht: Es will noch künstlerischer, noch cleverer sein als sein Vorgänger und sich ein wenig zu penetrant als ach so schlauer Indie-Titel präsentieren. So sehr, dass es dabei den »primitiven« Spaß am Spielen gern mal aus den Augen verliert und uns stattdessen mit unzähligen offenen Fragen bombardiert. Etwa: Was zum Henker machen wir hier eigentlich? Ohne viel Federlesens (sprich Hauptmenü) haut uns Transistor direkt ins Spiel.

Angriff mit sprechendem Schwert

Eine Dame kniet vor einem Mann, in dessen Brust ein Breitschwert – der titelgebende Transistor – steckt. Die Waffe beginnt zu sprechen, mit der bekannten Stimme von Bastion-Erzähler Logan Cunningham. Der macht diesmal einen auf melancholisch-heiser: »Hey Red, damit kommen wir wohl nicht davon, oder? Zieh.« Also ziehen wir mit Red – so heißt die Dame offensichtlich – die riesige Waffe aus der Leiche.

Was folgt, ist eine durchweg geradlinige Suche nach Antworten. Für Red und ihr mysteriöses Schwert, aber vor allem auch für uns. Denn Transistor serviert uns seine Hintergrundgeschichte nicht auf dem Silbertablett. Nur häppchenweise erfahren wir mehr über unsere Umgebung. Anscheinend sind wir in der futuristischen Stadt Cloudbank unterwegs, deren Bewohner von einem mysteriösen, so genannten »Prozess« dahingerafft wurden. Der frisst wie eine Art Krankheit die bunte Stadt auf und lässt Killerroboter ausschwärmen, die wie der feuchte Traum eines Apple-Entwicklers aussehen. Außerdem hat wohl eine ebenso mysteriöse Organisation namens Camerata Schuld an Reds momentaner Situation und natürlich spielt unser plapperndes Schwert auch eine zentrale Rolle. Darin ist nämlich das Bewusstsein des mysteriösen Toten von vorhin gefangen. Dieses Mysterium wird im Spielverlauf zwar aufgeklärt, bis dahin vergeht aber eine ganze Weile. Transistor wirft leidenschaftlich gern mit kontextlosen Begriffen und Storyfetzen um sich und zerstückelt seine Hintergrundgeschichte für unseren Geschmack damit einen Tick zu sehr. Ein bezeichnendes Beispiel: Mit unse-



Die Stadt Cloudbank wird vom Prozess und seinen kleinen Killerrobotern verschlungen.

Steam-Pflicht

Transistor ist über Steam oder die offizielle Entwicklerseite erhältlich und muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

In Programmiersprachen folgen Doppelklammern auf Funktions-Aufrufe. Auch die Funktionen im Spiel haben ein () hinter dem Namen.

Immer wieder mal finden wir in der Spielwelt eine versteckte Tür und wechseln zu dieser Insel. Dort warten Musik ...

... aber auch spezielle Herausforderungen. Hier müssen wir eine Zeit lang durchhalten und alle Gegner besiegen.

Facts

- 16 Fähigkeiten
- 10 Begrenzer
- 5 Herausforderungstypen
- 33 Achievements
- 4 Bossfights

rem Schwert absorbieren wir neue Skills von verstorbenen Nebencharakteren. Statt uns nun einfach zu erzählen, um wen es sich bei den Toten handelt, müssen wir die Infos häppchenweise freischalten, indem wir die Fähigkeit der jeweiligen Person benutzen. Das können wir zwar auch links liegen lassen, haben dann aber wiederum noch weniger Ahnung, von wem zum Teufel unser Schwert mal wieder faselt. Akribische Sammler, die sich gern aus vielen kleinen Puzzlestücken ein Gesamtbild bauen, finden sich in diesem Story-Dickicht noch am besten zurecht. Meist kommen aber immer neue Fragen dazu. Motivierende »Ach, so ist das also«-Momente sind wiederum zu rar gesät. Oder

Unnötig kompliziert

anders gesagt: Transistor will seine Story unheimlich clever und verwinkelt erzählen – macht den einfachen Genuss einer zugegeben guten Geschichte aber unnötig kompliziert. Einfach ist hingegen der audiovisuelle Genuss: Transistor ist wunderschön handgezeichnet, sauber animiert und musikalisch ein kleines Kunstwerk. Neben dem großartigen Schwert-Sprecher ist vor allem die Musik eine Wucht: Der unfassbar stimmigen Mischung aus Post-Rock, Pop und elektronischen Klängen würden wir sofort den GameStar-Award »Bester Soundtrack 2014« verleihen – hätten wir den nicht gerade einfach erfunden.

In Transistor fliegen aber auch regelmäßig die Fetzen. In einer Mischung aus Echtzeit-Action und Rundentaktik legen wir uns mit den Robotern des Prozess an. Entweder dreschen wir dabei einfach auf die Feinde ein, was aber meist wenig bringt und nur zum Aufräumen unter schwächeren Feinden taugt. Besser ist's, wir aktivieren den »Turn()«-Modus (die Klammer ist kein Tippfehler – Transistor klatscht »()« tatsächlich oft ans Wortende). Damit pausieren wir das Geschehen und wählen bequem Aktionen aus, die Red anschließend blitzschnell in der zuvor festgelegten Reihenfolge ausführt. Außerdem müssen wir noch die Zellen besiegter Gegner einsammeln, sonst stehen die Feinde nach kurzer Zeit wieder auf den Beinen. So reihen wir Kettenangriffe aneinander, flitzen dem Feind in den Rücken oder preschen schnell außer Reichweite. Jedoch lässt dieser Planungs-Modus immer nur eine bestimmte Anzahl an Aktionen zu und muss sich nach jeder Nutzung in Echtzeit wieder aufladen. Weil dann auch unsere Fähigkeiten kurzzeitig blockiert sind, ist ein taktisch geschickter Einsatz gefragt. Das klappt meist recht befriedigend, ist aber etwas schwammig gelöst. Es bleibt auf den ersten Blick nämlich oft unklar, warum wir nicht so viel Schaden verursacht haben, wie vorab angezeigt wurde. Wir können nur selber raten, ob der Gegner nun aus der Reichweite unseres Angriffes geschleudert wurde oder ob er sich noch im Bruchteil einer Sekunde umgedreht hat und wir deshalb keinen Hinterrücks-Bonusschaden mehr austeilen. Auch die Kollisionsabfrage und Treffergenauigkeit sind nicht immer auf den Punkt, und für die perfekte Kettenreaktion müssen wir Red fummelig präzise positionieren. Das bremst die Kämpfe oft unnötig aus.

Kompliziert, aber außergewöhnlich

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Transistor macht es mir nicht leicht. Auf der einen Seite wäre da die vollkommen verwirrende Story, bei der ich anfangs nicht weiß wo vorne und hinten ist. Das erschwert den Einstieg ungemein und wirkt oft unnötig verkünstelt. Auf der anderen Seite ist da aber auch das tolle Kampfsystem mit der genialen Planungsphase, die mich bei manchen Kämpfen minutenlang überlegen lässt, welche Aktionen ich jetzt ausführen will. Transistor ist kein Knaller wie Bastion, dafür ist das Spiel einfach zu schwer verdaulich – ein interessantes, weil außergewöhnlicher Titel ist es aber allemal.

Das Kampfsystem

Die Heldin Red kann neben direkten Attacken auch sorgfältig geplante Angriffe ausführen, indem wir die Zeit anhalten und in aller Ruhe die nächsten Fähigkeiten auswählen. Anschließend laufen die gewählten Aktionen dann automatisch ab.

Per Tastendruck planen wir in dieser Ansicht unsere Aktionen ...

... die Red im Anschluss blitzschnell ausführt.

Zu viele offene Fragen
Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Spiel's mal eine Weile, dann melde dich. Ich hab's auch eine Zeitlang gezockt und möchte nur wissen, ob ich zu blöd für das Spiel bin«, schreibt der Kollege via Skype. Nein, ist er natürlich nicht. Transistor schafft es schlicht nicht, Intelligenz und Spielspaß unter einen Hut zu bekommen. Wer viele Fragen stellt, muss die Antworten ja nicht gleich auf dem Silbertablett präsentieren. Aber er sollte zumindest sicherstellen, dass die verzweifelte Suche danach nicht den Spielfluss hemmt. Schade um das ansonsten hinreißende Game – mit Bastion ist Supergiant Games die Kombination von Hirn und Herz deutlich besser geglückt.

Wir sammeln im Laufe von Reds Odyssee eine ganze Palette an Fähigkeiten und die sind ohne Frage das Glanzstück des Kampfsystems. An den häufigen Checkpoints können wir die Skills nämlich beinah beliebig kombinieren. Beinah beliebig deshalb, weil wir nur eine bestimmte Anzahl mitnehmen können – sonst wär's ja doch zu einfach. Jeder Skill hat drei Verwendungsmöglichkeiten: Als aktiver Skill, den wir per Tastendruck ausführen, als Upgrade für eben einen solchen Skill oder als passive Fähigkeit. Zwei Beispiele: Bounce() ist als Primärattacke ein Querschlägerblitz, fügt als Upgrade einer anderen Fähigkeit Kettenreaktionen hinzu, und im passiven Slot gewährt es Red einen Abwehrschild. Oder Hilfe(), das uns entweder einen kämpfenden Begleiter beschwört, als Upgrade die nervigen Zell-Spawns verhindert oder passiv eine 25% Chance für einen Super-Turn() gewährt, bei dem wir einen alles vernichtenden Spezialangriff vom Stapel lassen können. Die zig Funktionen, von verschiedenen Angriffen über Teleport bis hin zu Stealth-Fähigkeiten, sind ein feiner Spielplatz zum Experimentieren. Der ständige Wechsel unserer Fertigkeiten wird fast schon zur Pflicht, denn auch der geheimnisvolle »Prozess« fährt viele abwechslungsreiche Gegnervarianten auf. Manche feuern aus der Distanz, andere verfolgen uns aggressiv im Nahkampf. Reparaturstationen heilen Feind-Kollegen, kleine Schildroboter schützen ihre offensiven Kumpels, und die Handvoll dicken Bossgegner hauen uns nicht nur schmerzhafte Attacken um die Ohren, sondern haben oft einen ganzen Rattenschwanz an nervigen Minions im Gepäck. Es ist also ratsam, für die jeweilige Situation eine effektive Skill-Kombination parat zu haben. Und selbst erfahren Spieler werden um ein bisschen Trial-and-Error nicht herumkommen. Wie in Bastion können wir dabei Anspruch und Belohnung der Kämpfe selbst bestimmen. Wir wählen dazu an Speicherpunkten so genannte Begrenzer, die den Anspruch heben. »Belastbarkeit« etwa gibt den Respawn-Zellen einen fiesen Schutzschild. Im Gegenzug bescheren uns die Begrenzer aber auch einen Boost an Erfahrungspunkten – je mehr wir dazu schalten, desto höher fällt der aus. Und desto schneller lernen wir neue Fähigkeiten, die gibt's nämlich klassisch für ein Level-Up.

Auch aus Bastion bekannt: Über spezielle Türen wechseln wir immer mal wieder in eine Art Trainingshub, in dem wir verschiedene Herausforderungen meistern (Geschicklichkeit, Planung, Schnelligkeit etc.), den Soundtrack hören, unsere Fähigkeiten in aller Ruhe ausprobieren oder in der Hängematte liegen (fördert zusätzlich ein paar Gedanken von Red und dem Transistor zu Tage). Das ist für ein paar Minuten ganz nett, mehr aber nicht. Wir verbringen gefühlt fast so viel Zeit damit, Transistor zu verstehen, wie es zu spielen. Transistor will nicht erklären, es will verstanden werden – selbst Erläuterungen zum Kampfsystem beschränken sich aufs absolute Minimum. Ja, wer sich die Zeit und den Lernwillen nimmt, wird irgendwann ein außergewöhnlich durchdachtes und cleveres Action-Adventure entdecken. Aber wer zu viele Haken schlägt, der muss sich nicht wundern, wenn der Spieler dabei das Ziel aus den Augen verliert und entnervt aufgibt. Patrick Mittler / TV

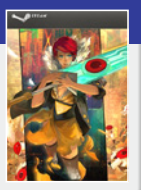
Atmosphärisch und stilsicher

Die Bewohner von Cloudbank sind allesamt von der unfreiwillig schweigsamen Sorte.

TERMIN 20.5.2014 **PREIS** 19 Euro **USK** noch nicht geprüft

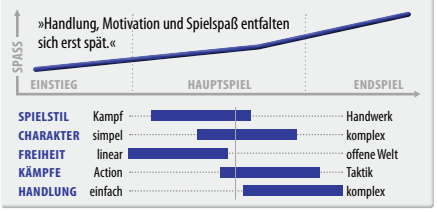
Transistor

Action-Rollenspiel



Publisher	Supergiant Games
Entwickler	Supergiant Games
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK **7/10**
- ⊕ schöne, handgezeichnete Kulissen ⊕ stimmiges Design
- ⊕ sauber animiert ⊖ einige Clippingfehler
- ⊖ wenig optische Abwechslung

SOUND **9/10**
- ⊕ großartiger Soundtrack
- ⊕ toller, englischer Sprecher ⊕ solide Effekte
- ⊖ keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE **7/10**
- ⊕ sehr fair ⊕ Schwierigkeit individuell anpassbar
- ⊕ einfacher Spieleinstieg ⊖ chronischer Erklärungsmangel
- ⊖ auf Dauer viel Einarbeitungszeit nötig

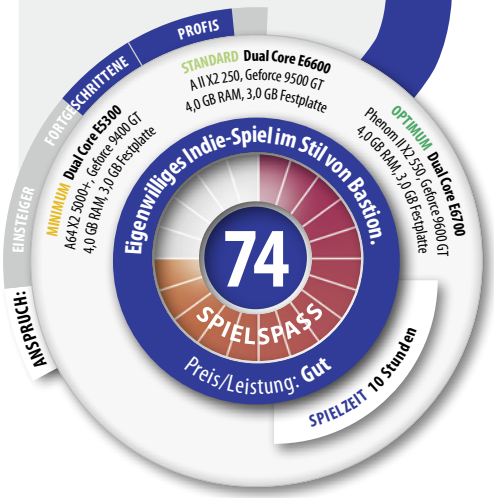
ATMOSPHÄRE **7/10**
- ⊕ perfektes Zusammenspiel aus Musik, Optik und Erzähler
- ⊕ tolle, melancholische Stimmung ⊕ stimmige Schauplätze
- ⊖ Abläufe wiederholen sich

BEDIENUNG **6/10**
- ⊕ elegant und eingängig gelöst ⊕ Maus-/Tastatur- und Gamepad-Unterstützung ⊖ genaue Manöver mit Maus/Tastatur fummelig ⊖ Drag&Drop im Fähigkeiten-Menü störrisch

UMFANG **8/10**
- ⊕ ansprechend umfangreich ⊕ Herausforderungen
- ⊕ Anreiz zum erneuten Durchspielen ...
- ⊖ ... das aber nur andere Gegner-Konstellationen bietet

LEVELDESIGN **7/10**
- ⊕ kaum unnötige Laufwege ⊕ detailreiche Hintergrundgrafik
- ⊕ schlau platzierte zerstörbare Deckung ⊖ Areale meist klein und überschaubar ⊖ Umgebung selten mehr als nur Kulisse

KI **8/10**
- ⊕ Gegnertypen verwenden unterschiedliche Taktiken
- ⊕ anspruchsvolle Boss-Gegner
- ⊖ ignoriert den Spieler manchmal auf Distanz

KAMPFSYSTEM **9/10**
- ⊕ Fülle an Fähigkeiten-Kombinationen ... ⊕ ... ermöglicht unterschiedliche Spielstile ⊕ durchdachtes Kampfsystem ...
- ⊖ ... das aber nicht immer intuitiv ist

HANDLUNG **6/10**
- ⊕ anspruchsvolle Geschichte ⊕ interessante, experimentelle Erzählweise ⊖ sehr fragmentiert und verwirrend
- ⊖ kommt nur langsam in Fahrt