

# Transformers: War for Cybertron. Robot prima dell'incognito

di Paolo Campanella

Transformers: War For Cybertron, gioco noto in Italia anche come *"La Battaglia per Cybertron"*, porta il giocatore al momento di svolta della guerra tra i robot. Il punto cardine nella quasi totalità delle varie versioni dei Transformers trasformabili, in un adrenalinico gioco sparattutto a terza persona.


Le versioni per Nintendo DS e Wii differiscono notevolmente da quelle per PS3, Xbox360 e PC per stile di gioco e livelli; la storia raccontata nella versione Wii tuttavia presenta notevoli differenze rispetto alle altre, portando il titolo ad essere rinominato **Cybertron Adventure**. Abbiamo analizzato per voi i giochi nel seguente ordine: Console maggiori, Nintendo DS, Nintendo Wii.

La storia, suddivisa in due sezioni da 5 livelli ciascuna, comandando dapprima il team dei malvagi Decepticon, impegnati nel recuperare e attivare la loro arma definitiva, e successivamente quello degli Autobot, intenti a riparare i danni precedentemente causati dal gruppo avversario.


Il malvagio Megatron, alla guida di un piccolo gruppo d'assalto, raggiunge la stazione spaziale Trypticon, dove sono conservate le ultime riserve di Energon Oscuro, sotto la guardia di Starscream. Dopo aver convinto lo scienziato ad unirsi alla sua causa e aver riattivato l'impianto, il dittatore robotico darà l'assalto alla capitale degli Autobot, con l'intenzione di sconfiggere Zeta Prime, attuale comandante degli Autobot, e recuperare la Chiave Omega, in modo da poter accedere al nucleo del pianeta.

In seguito alla sconfitta di Zeta Prime, l'Autobot Optimus dovrà riunire un gruppo per contrastare il continuo assalto dei Decepticon alle città a loro opposte e, dopo aver recuperato il corpo del precedente Prime e averne preso il ruolo di comando, riparare i danni al nucleo del pianeta. Impossibilitato nel suo compito, Optimus Prime ordina l'evacuazione del pianeta, rimando indietro con i suoi guerrieri più fidati in modo da poter coprire la ritirata di massa degli Autobot.

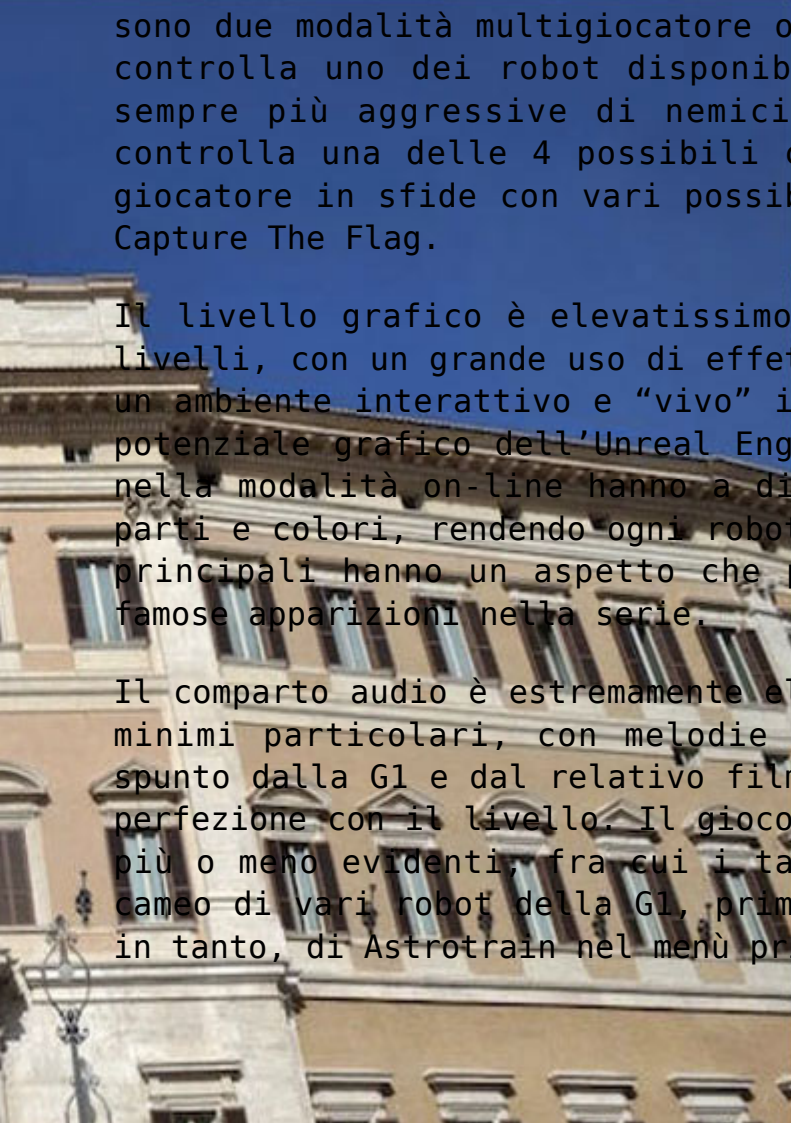
La modalità storia, nucleo del gioco, mette al controllo del giocatore uno dei tre personaggi selezionabili per ogni livello, mentre gli altri due sono pilotati da altri giocatori tramite on-line.



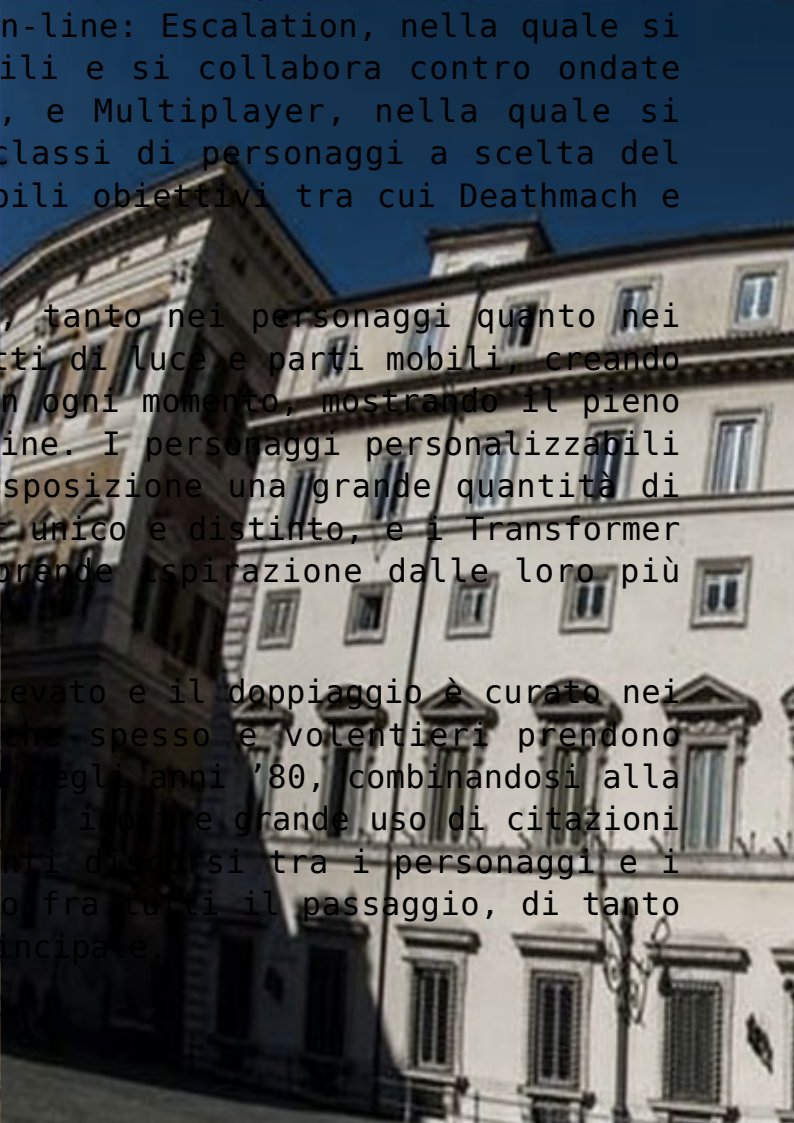
nell'apposita modalità, o dal computer (nel qual caso i due saranno invincibili, ma molto meno efficienti in combattimento), e attraverserà le varie ambientazioni di Cybertron e della stazione Trypticon. In quasi tutte le modalità i livelli i personaggi si trasformano in un veicolo terrestre, alternando tra agili "automobili" di piccola taglia a "furgoni" o "camion" più pesanti e carrarmati, tutti in possesso di grandi abilità di movimento e in grado di aprire il fuoco sui nemici anche in forma veicolare. In un livello per entrambi gli schieramenti sarà pilotabile un tranzoneria, la cui forma alternata è quella di un velivolo.



All'inizio di ogni livello viene fornita al giocatore un'arma predefinita, alla quale si andrà ad aggiungere una seconda trovata durante il livello stesso e, sostituibile in ogni momento se fosse trovata una terza sul campo, ad esclusione del cannone a fusione distintivo di Megatron e la manganagliatrice di Optimus. Alla grande varietà di armi imbracciabili bisognerà ad aggiungere delle torrette fisse in determinate aree dei livelli che potranno essere portate con se sacrificando gran parte della mobilità, talvolta necessaria per superare determinate zone. Ogni personaggio avrà inoltre a disposizione un'abilità speciale in grado di offrire supporto al giocatore.

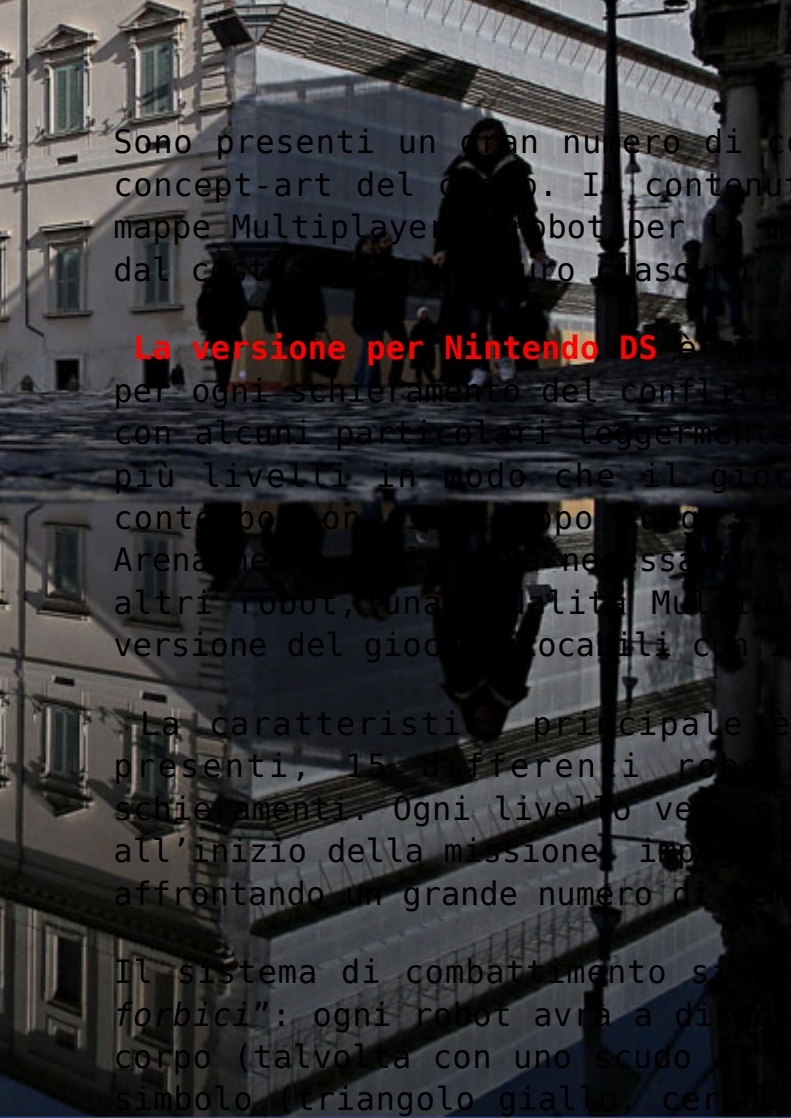


Oltre alla modalità storia (in solitaria e cooperativa on-line), vi sono due modalità multigiocatore on-line: Escalation, nella quale si controlla uno dei robot disponibili e si collabora contro ondate sempre più aggressive di nemici, e Multiplayer, nella quale si controlla una delle 4 possibili classi di personaggi a scelta del giocatore in sfide con vari possibili obiettivi tra cui Deathmach e Capture The Flag.



Il livello grafico è elevatissimo, tanto nei personaggi quanto nei livelli, con un grande uso di effetti di luce e parti mobili, creando un ambiente interattivo e "vivo" in ogni momento, mostrando il pieno potenziale grafico dell'Unreal Engine. I personaggi personalizzabili nella modalità on-line hanno a disposizione una grande quantità di parti e colori, rendendo ogni robot unico e distinto, e i Transformer principali hanno un aspetto che prende ispirazione dalle loro più famose apparizioni nella serie.

Il comparto audio è estremamente elevato e il doppiaggio è curato nei minimi particolari, con melodie che spesso e volentieri prendono spunto dalla G1 e dal relativo film degli anni '80, combinandosi alla perfezione con il livello. Il gioco fa inoltre grande uso di citazioni più o meno evidenti, fra cui i tanti dialoghi tra i personaggi e i cameo di vari robot della G1, primo fra tutti il passaggio, di tanto in tanto, di Astrotrain nel menù principale.



Sono presenti un gran numero di collezionabili, che danno accesso a concept-art del gioco. Il contenuto scaricabile del gioco comprende mappe Multiplayer e robot per la modalità Escalation in due pacchetti dal costo di 1000 Euro ciascuno.

**La versione per Nintendo DS** è divisa in due differenti giochi, uno per ogni schieramento del conflitto. La storia è grossomodo la stessa, con alcuni particolari leggermente differenti ed eventi suddivisi in più livelli in modo che il gioco non risulti troppo breve e al contempo non troppo lungo. Sono inoltre presenti una modalità Arena nei quali è necessario svolgere alcuni compiti o affrontare altri robot, una modalità Multiplayer e 4 livelli presi dall'altra versione del gioco giocabili con i membri dell'altro schieramento.

La caratteristica principale è il grande numero di personaggi presenti, 15 differenti robot giocabili per ognuno dei due schieramenti. Ogni livello verrà alternarsi 2 personaggi, selezionati all'inizio della missione, imposti a raggiungere la fine del livello affrontando un grande numero di nemici.

Il sistema di combattimento si basa su un sistema di "sasso-carta-forbici": ogni robot avrà a disposizione un fucile e un'arma corpo a corpo (talvolta con uno scudo o seguito) indicata da un colore e un simbolo (triangolo giallo, cerchio rosso e quadrato blu); ogni arma avrà uno, o talvolta due, simboli indicati, che infliggeranno ai nemici maggiori danni nel caso in cui i simboli corrispondano alla debolezza del nemico.

Sconfiggendo i nemici, i personaggi saliranno di livello, ottenendo così punti per poter aumentare le proprie caratteristiche, tra cui vita e rateo di fuoco. Piccola nota che i fan non potranno fare a meno di notare: chiudendo o aprendo la piccola consolle di casa Nintendo, il gioco emetterà l'inconfondibile suono della trasformazione.

