

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 3890

USK
- ab 16 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die Portierung einer simplen, aber verflixt hübschen Konsolenballerei ist das erste Spiel, das die Direct-X-10-Schnittstelle nutzt.

Lost Planet Extreme Conditions

Auf dem Eisplaneten E.D.N. III fällt der Vater des jungen Wayne Holden dem Ober-Alien der kriegerischen Rasse der Akriden zum Opfer. Wayne schwört Rache und ballert sich im Actionspiel **Lost Planet: Extreme Conditions** durch Außerirdische, so zahlreich wie Sterne am Himmel. Das Bemerkenswerte daran: Die

Konsolenportierung **Lost Planet** ist das erste Spiel, das auf dem PC die Technik der DirectX-10-Schnittstelle nutzt. Volumetrischen Rauch jedenfalls haben wir selten schöner gesehen.

Lineare Kälte

Zu Beginn des Spiels bergen drei Schneepiraten den kampferverletz-

ten Wayne, päppeln ihn wieder hoch und schicken ihn dann alleine in die unwirtliche weiße Wüste. Dort soll er mal eine Basis feindlicher Schneepiraten in Schutt und Asche legen, mal besondere Alien-Nester ausheben. Unabhängig von der Aufgabe ist der Verlauf der Einsätze stets der gleiche: Durch lineare, aber hübsch und abwechslungsreich gebaute Levels geht's schnurstracks zum Bosskampf. Oberirdische Abschnitte wechseln sich dabei mit kleineren Höhlen- oder Tunnelsystemen ab. Manchmal kommt Wayne nur weiter, wenn er sich per Greifhaken und Seilzug auf eine Plattform zieht. Für die Gefechte mit den Endgegnern brauchen Sie nur selten besondere Kniffe, etwa abgeschossene Stalaktiten auf den Gegner regnen zu lassen. In letzter Instanz geht es stets darum, so viel Blei oder Plasma wie möglich in das Gegenüber zu pumpen.

Kein Multiplayer-Test

In unserer Testversion fehlte der launige, bei Xbox-Live-Spielern sehr beliebte Multiplayer-Modus noch. Wir reichen die fehlende Wertung dazu im kommenden Monat nach.

Geklaute Hitze

Wayne findet seine Waffen (bis auf das Standard-Maschinengewehr) unterwegs. Im Schnee liegen Plasmagewehre, Gatling Guns, Raketenwerfer und Schrotflinten. Zuweilen findet er auch Speederbikes und sogenannte Vital Suits. Letztere sind schwerbewaffnete Mini-Mechs, die kurzfristig fliegen können. Sie eignen sich besonders, um große Akriden schnell zu erledigen.

Wayne hat ein außergewöhnliches Talent: Er kann die Körperwärme erledigter Gegner klauen und so in der bitteren Kälte überleben. Zudem sorgt die gestohlene Hitze für eine stete Regeneration



Wayne liefert sich bei den Schneepiraten ein spannendes Duell mit einem anderen **Mech-Fahrer**.



Sobald Wayne die **Aliens** erledigt hat, kann er ihre Körperwärme aufsammeln. Die braucht er, um auf dem Lost Planet nicht zu erfrieren und Lebenspunkte nach einem Angriff zu regenerieren.



Japano-Look plus Schwafel-Dialoge bestimmen die **Zwischensequenzen**.

Wayne interessiert's?

Petra Schmitz: Wenn's nach mir ginge, hätte man den verlorenen Planeten nicht wiederfinden müssen. Ja, Lost Planet sieht super aus. Ja, die Ballerei ist launig. Aber die Story ist so schlecht inszeniert, dass jedes Vorstadt-Kasperletheater (mit Prinzessin, Krokodil und Wachtmeister) mehr Spannung verbreitet; hätte man die doch gleich weggelassen! Ich bin gespannt, ob mich der jetzt noch fehlende Multiplayer-Modus demnächst für das Spiel begeistern kann.



petra@gamestar.de

von Lebenspunkten. Solange der Bursche ausreichend Hitze sammelt, ist er nahezu unsterblich. Das bedeutet: Rumstehen und schauen ist nicht – der nächste Heizkörper muss erlegt werden. **PET**

LOST PLANET

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Capcom (Resident Evil 4, GS 05/07: 71 Punkte)	TERMIN (D)	29.6.2007	
PUBLISHER	Capcom	CA. PREIS	40 Euro	
SPRACHE	Englisch, dt. Untertitel	USK	ab 16 Jahren	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch			

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM		
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD			3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD			Intel Core 2 Duo E6600		
512 MB RAM			1,0 GB RAM			2,0 GB RAM		
8,0 GB Festplatte			8,0 GB Festplatte			8,0 GB Festplatte		
			Gamepad			Gamepad		

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Steam

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- GeForce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- GeForce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- GeForce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- GeForce 7900 GTX

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ imposante Effekte ⊕ satte Farben ⊕ gute Animationen ⊖ leicht verwischene Texturen 	9	/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ üppige Geräuschkulisse ⊕ gute (englische) Sprecher ⊕ pompose Musik... ⊖ ...die schnell nervt 	8	/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ konstante Steigerung im Anspruch ⊖ trotzdem mit Maus und Tastatur generell zu einfach 	8	/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ viele Skriptereignisse ⊕ feindselige Umgebung spürbar ⊕ Allein-gegen-alle-Gefühl ⊖ bemühtes Schwafelpathos 	8	/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ gut mit Gamepad ⊕ gut mit Tastatur... ⊖ ...aber in den Vital Suits leicht fummelig ⊖ kein freies Speichern 	7	/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ in den Levels versteckte Boni ⊕ zwölf teils sehr lange Missionen ⊖ kein Wiederspielwert 	7	/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ hübsch gebaute Umgebungen ⊕ Abwechslung durch oberirdische und unterirdische Abschnitte ⊖ sehr linear 	6	/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Bossgegner weichen Angriffen aus... ⊕ ...und nutzen das Terrain, um Angriffe zu verstärken ⊖ stupide Frontalangriffe der niederen Aliens 	6	/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ massig Waffen in den Levels ⊕ Vital Suits ⊖ nur zwei Waffen gleichzeitig tragbar ⊖ keine Besonderheiten 	7	/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Leicht nachvollziehbare Story... ⊖ ...die schrecklich banal und unmotivierend bleibt 	6	/10

PREIS/LEISTUNG keine Angabe **SOLOSPIELZEIT** 10 Stunden

FAZIT Sehr hübsche, aber belanglose Alien-Ballerei.