

Ist der Multiplayer-Modus der hübschen, aber für Solo-Helden recht belanglosen Alienballerei auf dem PC ähnlich motivierend wie auf der Xbox 360? **Nein.**

# Lost Planet Extreme Condition



Die Karten sind voll mit guten Scharfschützenpositionen.



Unter Wasser wird nicht ertrunken, sondern gekämpft!

ab 16-DVD  
- Test-Check

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3890

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Eine eisige Welt in den Tiefen des Alls – das ist der Schauplatz des Action-Spiels **Lost Planet: Extreme Condition** von Capcom. Die kurzweilige Solokampagne haben wir bereits in der letzten Ausgabe getestet, jetzt folgt der Multiplayer-Part, für den Sie übrigens zwingend Valves Spiele- und Vertriebsplattform Steam benötigen. Der Vollständigkeit halber finden Sie am Artikelende den kompletten Wertungskasten, der sowohl Solo- als auch Mehrspieler-Modus abfängt.

## Schnell durchschaut

Acht Karten sind es, auf denen Sie in »Eliminierung«, »Team-Eliminierung«, »Station besetzen« und »Flüchtling« antreten können. Geht es in den beiden ersten Modi darum, die Punkte der Gegner auf Null zu drücken, gewinnt in »Station besetzen« das Team, welches nach Ablauf der Zeit die meisten Data-Ports hält. Und in »Flüchtling« muss ein Spieler vor der Meute fliehen. Alle vier Varianten sind schnell zu durchschauen und spielen sich einfach.

Wer besonders gut Gegner umnietet und viele Data-Ports übernimmt, steigt im Level auf und bekommt Zugriff auf bessere Tarnklamotten. Die sind schließlich so perfekt, dass Sie zum Beispiel auf einem Scharfschützenpunkt in einer Ecke der Karte fast komplett unsichtbar sind.

## Langsam unterwegs

Die Areale sind teilweise Ausschnitte aus Levels der Solokampagne, wie etwa die Piratenfestung. Und auch Waffen und Vital Suits sind schon aus dem Hauptspiel bekannt. Ebenso übernommen hat der Multiplayer-Part das Lauftempo der Figuren: Was im

Singleplayer-Modus noch erträglich ist (weil Sie selten ausweichen müssen), wird in den Multiplayer-Partien zum Problem. Flinke Richtungswechsel sind nicht in eine laufende Partie einsteigen. Zuerst geht es stets in die

Lobby, die keine Kommunikationsfunktion hat. Und erst, wenn der Host des Spiels meint, es seien genügend Teilnehmer vorhanden, kann die Ballerei losgehen. Doch bis mal genügend Spieler da sind, kann einem der Spaß schon wieder vergangen sein. **PET**

## Zu lahm!

Ich hab es ausprobiert: Das Tempo der Multiplayer-Partien von Lost Planet ist wie geschaffen für die Konsole. Selbst Gamepad-Grobmotoriker wie ich haben da noch reelle Chancen. Aber am PC ist das alles so langsam, dass dagegen selbst Counterstrike wie ein Hochgeschwindigkeits-Shooter wirkt. Wenn Capcom das Tempo für den PC etwas hochschrauben würde, könnte ich mir vorstellen, auch mal länger auf dem Verlorenen Planeten zu bleiben. So schau ich aber lieber Gletschern beim Kalben zu. Das geht flotter.



petra@gamestar.de



Verwisch-Effekte suggerieren Tempo, dm Multiplayer-Modus in Wirklichkeit aber fehlt.

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, 42 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH		EINSTEIGER		FORTGESCHRITTENER		PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FÜR ÄLTERE PCs		FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHERND-PCS			
MINIMUM		STANDARD				OPTIMUM			
2,8 GHz Intel mit HT Athlon 64 3000+ 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte		3,6 GHz Intel Athlon 64 3400+ 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte				Intel Core 2 Duo Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte 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							

**MULTIPLAYER Ausreichend**

SPIELMODI (SPIELER)	Eliminierung (16), Team-Eliminierung (16), Station besetzen (16), Flüchtling (16)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
FAZIT	Effektreiche Ballerei; für PC-Spieler deutlich zu langsam.

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ imposante Effekte + satte Farben + gute Animationen - leicht verwaschene Texturen	9 / 10
SOUND	+ üppige Geräuschkulisse + gute (englische) Sprecher + pompöse Musik... - ...die schnell nervt	8 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + konstante Steigerung im Anspruch... - ...trotzdem mit Maus und Tastatur generell zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele Skriptereignisse + feindselige Umgebung spürbar + Allein-gegen-alle-Gefühl - bemühtes Schwafelpathos	8 / 10
BEDIENUNG	+ gut mit Gamepad + gut mit Tastatur... - ...aber in den Vital Suits leicht fummelig - kein freies Speichern	8 / 10
UMFANG	+ in den Levels versteckte Boni + zwölf teils sehr lange Missionen - kein Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ hübsch gebaute Umgebungen + Abwechslung durch oberirdische und unterirdische Abschnitte - sehr linear	8 / 10
KI	+ Bossgegner weichen aus + Bossgegner nutzen das Terrain, um Angriffe zu verstärken - stupide Frontalangriffe der niederen Aliens	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ massig Waffen in den Levels + Vital Suits - nur zwei Waffen gleichzeitig tragbar - keine Besonderheiten	7 / 10
HANDLUNG	+ leicht nachvollziehbare Story... - ...die schrecklich banal und unmotivierend bleibt	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden**

**FAZIT Sehr hübsche, aber belanglose Alien-Ballerei.**

