



Schneller Brüter

LOST PLANET

Bei DirectX 10 denken viele in erster Linie an den Edel-Shooter Crysis. Dabei erscheint das erste Spiel mit den neusten Grafikeffekten schon nächsten Monat! Und eisige Außerirdische gibt's da auch.

Das Problem mit zukünftigen Kolonien ist, dass dort meist schon jemand lebt, der gar nicht kolonialisiert werden will. Dabei hatte sich die Menschheit als neue Heimat doch einen absolut lebensfeindlichen Planeten ausgesucht: E.D.N. III ist der wohl größte Eishügel des Universums. Trotzdem leben dort die Akriden, insektenartige Aliens, die sich gegen die Neulanderschließung wehren. Im Action-Spiel **Lost Planet** von Capcom zeigen Sie den Viechern, was der Mensch so alles an schweren und noch

schwereren Waffen entwickelt hat – Yippiyayeah Käferbacke!

Heizkörper

Held des Spiels ist der junge Wayne. Der hat bei einem Akriden-Angriff seinen Vater verloren und kämpft sich nun mit ein paar jugendlichen Draufgängern durch die Eishölle. Um auf E.D.N. III überleben zu können, hat Waynes Vater ihm eine Art Wärmetauscher implantiert, den »Harmonizer«. Mit ihm kann Wayne Thermalenergie aufnehmen, mit Vorliebe von getöteten Akriden. Die tragen nämlich, vom kleinen Krabblers bis zum riesigen Wurm, orange leuchtende Wärmespeicher im Körper. Wenn wir die zerschießen, frieren die Biester in Sekundenschnelle ein, zerplatzen dann in tausende Eisbröckchen und hinterlassen Pfützen von Thermalenergie, die der Harmonizer aufsaugt.

Wärmepflaster

Der Harmonizer kann die Wärme nur kurzzeitig halten: Wayne verliert konstant Energie. Ist die verbraucht, geht's an seine Gesundheit. Der Harmonizer heilt außerdem mit der Thermalenergie Verletzungen. Je öfter wir getroffen werden, desto schneller sinkt also unsere Körpertemperatur. So treibt uns **Lost Planet** ständig voran, Gegner zu erledigen, Energie zu tanken und weiterzurennen – das beschert der geradlinigen Ac-



Auf E.D.N. III haben sich **Schneepiraten** mit bewaffneten »Virtual Suits« breitgemacht.

tion ein aufregendes Dringlichkeitsgefühl. Doch wir würden auch so keine Pause einlegen: **Lost Planet** sieht mit seinen vielfältigen Gegnern, den spektakulären Explosionen und schicken Unschärfeeffekten einfach zu toll aus, um aufzuhören.

Mit Thermalenergie betreiben wir außerdem die »Virtual Suits«, Kampfpanzüge, die die

Menschen gegen Akriden einsetzen. Vom kleinen Motorschlitten bis zum waffenstrotzenden Walker bietet **Lost Planet** 16 steuerbare Fahrzeuge – und noch ein paar feindliche obendrauf. Denn wie Wayne im Laufe der spannenden Story feststellen muss, ist der größte Feind des Menschen immer noch der Mensch selbst. **FAB**



Die **Wärmespeicher** der Aliens leuchten orange.



Lost Planet quillt vor schicken **Effekten** nur so über.

LOST PLANET

fabian@gamestar.de

Genre: Action-Spiel
Termin: Juni 2007

Entwickler: Capcom / Capcom
Status: zu 95% fertig

Fabian Siegmund: »Lost Planet hat mich, ehrlich gesagt, überrascht: dass es jetzt schon für den PC kommt, dass es so toll aussieht und dass es so einen Spaß macht! »Hirn aus und drauf« ist eigentlich nicht so mein Stil, aber bei Lost Planet werden die irren Ballereien ja auch mit einer spannenden Geschichte verbunden. Außerdem mag ich diese typisch japanische Aufmachung. Wenn Sie zum ersten Mal ein zwei Meter langes Gatling-Geschütz aufheben und damit eine Riesenkrabbe beharken, dann wissen Sie, was ich meine.«

POTENZIAL SEHR GUT



- AB 16/18-DVD:
- DX9-Demo
- DVD-XL:
- Video-Special
- DX10-Demo



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3890