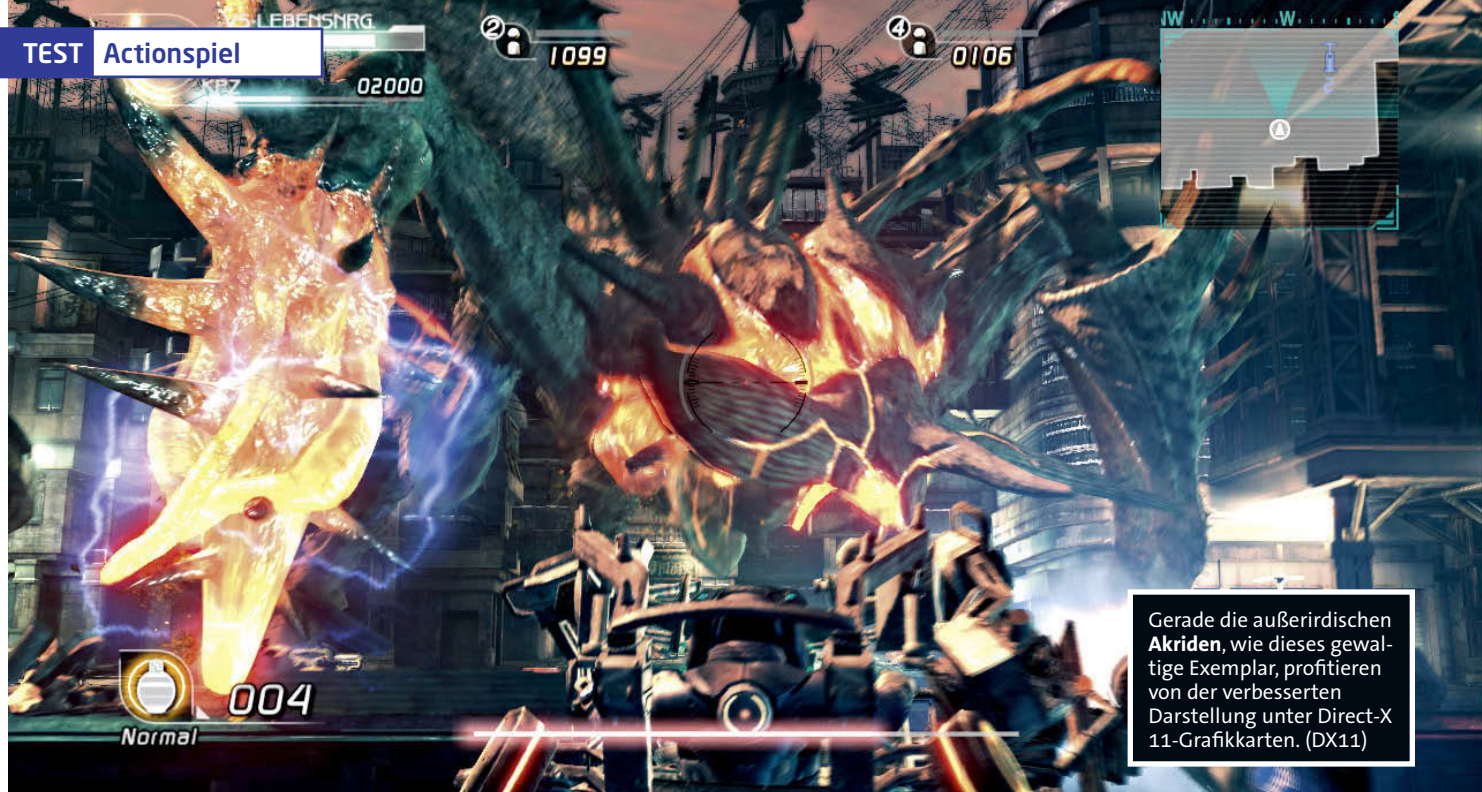




Lost Planet 2

In Capcoms Actionspiel-Fortsetzung ist nicht nur der Planet verloren, sondern auch Story und KI. Im Gegenzug können Sie aber ein paar Freunde gewinnen. Text: Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom (Resident Evil 5, GS 11/09: 84 Punkte)** Termin: **15.10.2010**
 Spieler: **1 bis 16** Sprache: **deutsch und acht weitere, Sprachausgabe nur englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6647

Auf DVD: Test-Video

Schon Heinz Rühmann sang mit seinen Kumpels von der Tankstelle: »Ein Freund, ein guter Freund, das ist das Schönste, was es gibt auf der Welt!« Natürlich ist es müßig, in Schlagern nach tieferen Weisheiten als solchen Allgemeinplätzen zu suchen, aber manchmal treffen sie ins Schwarze. So zum Beispiel in Capcoms neuem Actionspiel **Lost Planet 2**. Das Spiel macht alleine nämlich weit weniger Spaß als mit Freunden.

➕ Stärken

- + bombastische Akriden-Bosskämpfe
- + DirectX-11-Unterstützung

➖ Schwächen

- für Solo-Spieler wenig geeignet
- wirre und dünne Handlung
- mauere Mitstreiter-KI

oder Radeons 5-Serie) über einen optionalen DirectX-11-Modus freuen. Dieser bietet zusätzliche Effekte, von denen vor allem die zum Teil riesigen außerirdischen Akriden

profitieren. Aber auch in der DX9-Variante für alle anderen Spieler sieht **Lost Planet 2** insgesamt noch ansehnlich aus. Erst bei näherer Betrachtung fallen dann die teils klobigen Objekte und verwaschenen Texturen auf. Vor allem der Dschungel-Level fällt bei der Vegetationsdarstellung weit hinter dem drei Jahre alten Genre-Krösus **Crysis** zurück.

Moment mal – Dschungel-Level? Der Vorgänger **Lost Planet: Extreme Conditions** (GS 08/2007, 75 Punkte) spielte doch auf dem komplett vereisten Planeten E.D.N. III und bot reichlich Schnee – hat etwa der Schauplatz gewechselt? Nein, lediglich der Zeitpunkt hat sich verändert. Die Handlung von **Lost Planet 2** setzt zehn Jahre nach dem ersten Teil ein, in der Zwischenzeit ist das Eis an vielen Stellen des Planeten abgeschmolzen. Wobei »Handlung« bereits etwas viel ausgedrückt ist. Sagen wir lieber: Handlungsfragmente. In der sechs Episoden umfassenden Kampagne spielen Sie nämlich mehrere Hauptcharaktere, deren Hintergrund Ihnen kaum erklärt wird. Außerdem hängen die Episoden inhaltlich nur dürftig zusammen, erst in der Schlussepisode kreuzen sich dann endlich alle Wege in einem furiosen Showdown.

Jedem Ihrer Charaktere steht ein Team von jeweils drei weiteren Mitstreitern zur Seite, die komplett von der KI gesteuert werden. Befehle können Sie ihnen nicht erteilen, sie agieren völlig autonom. Wer nun erwartet, dass diese Teamkollegen in der Handlung eine Rolle spielen, der täuscht sich. Die KI-Partner tragen fiktive Multiplayer-Namen (so genannte »Gamertags«) der Marke »zz Mike 13 zz« oder »Cosmic ZaZa«. Das hat seinen Grund, denn die gesamte Kampagne von **Lost Planet 2** ist auf einen Koop-Modus von bis zu vier Mitspielern ausgerichtet. Ihre KI-Kollegen sind demnach lediglich Platzhalter für Ihre realen Freunde. Erst mit denen zusammen ergeben das Spiel und sein Leveldesign einen Sinn, denn viele Mis-

Games for Windows Live

Lost Planet 2 nutzt die Microsoft-Plattform Games for Windows Live als Kopierschutz. Sie müssen sich daher beim ersten Spielstart online mit der Seriennummer registrieren, danach können Sie den Solo-Modus auch mit einem Offline-Profil spielen.



Die aus dem Vorgänger bekannten **Eislandschaften** betreten wir in Lost Planet 2 nur noch sporadisch. (DX11)

sionsziele erinnern an gewöhnliche Multiplayer-Spielmodi wie »Kontrollpunkte erobern« oder »Kontrollpunkte halten«.

Wer alleine spielt und sich auf seine KI-Kollegen verlässt, wird sich schwarz ärgern. Zwar schießen diese sehr gut, aber immer wenn es auf Kooperation ankommt, versagen sie. So müssen wir zum Beispiel in einem Levelabschnitt mit einem riesigen Eisenbahngeschütz auf einen gigantischen Akriden ballern. Dazu müssen wir gleichzeitig kleinere Akriden abwehren, das Geschütz kühlen, Munition herbeischaffen, den Kanonenlauf mit der Munition beladen und schließlich zielen und feuern – ein idealer Teamwork-Einsatz. Die KI-Mitglieder arbeiten diese Aufgaben aber so langsam ab, dass sie eher an die Straßenarbeiter aus **Asterix auf Korsika** erinnern: zwei Meter Pflastersteine in drei Jahren. Einzelne Aufgaben im Spiel geraten für Solisten so zur Frustration oder dauern unverhältnismäßig lange.

Dass **Lost Planet 2** für Einzelspieler eher ungenießbar ist, ist schade, denn an sich überzeugt vieles im Spiel. Die Bosskämpfe gegen Riesen-Akriden sind spektakulär, die zahlreichen mech-ähnlichen Vital Suits (VSs) sorgen für Abwechslung, und die unterschiedlichen Umgebungen (Dschungel, Wüste, Eis, Weltall, Städte, etc.) wissen zu gefallen. Dagegen könnte die Maussteuerung weniger hakelig ausfallen, und wir müssen mit deut-



Nicht ohne meine Freunde!

Patrick C. Lück,
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Wie die Konsolenfassung bereits gezeigt hat, ist Lost Planet 2 trotz seiner mageren Story dann einen Blick für Sie wert, wenn Sie ein paar gute Freunde zur Hand haben und sich gemeinsam für Koop-Actionspektakel begeistern können. Einzelspielern kann ich das Spiel hingegen nur sehr eingeschränkt empfehlen, zu sehr nervt die dämliche Begleiter-KI und zu aufgesetzt wirkt das Mehrspieler-orientierte Leveldesign. Und warum fehlt ausgerechnet in der PC-Fassung der Koop-Splitscreen-Modus? Der wäre eine echte Bereicherung gewesen, ich spiele nämlich lieber mit meinen Freunden zusammen in einem Raum anstatt getrennt.

schen Untertiteln vorlieb nehmen, die (gute) Sprachausgabe bleibt englisch.

Den sinnstiftenden Koop-Modus konnten wir im Testzeitraum leider noch nicht anspielen. Wir liefern den Test hierzu zeitnah zum Release auf GameStar.de nach. Aus unseren Erfahrungen mit der Konsolenversion wissen wir aber, dass dieser deutlich mehr Spaß macht als das Einzelspiel. Leider verzichtet Capcom auf dem PC aber auf die Split-Screen-Variante. **PCL**



TERMIN 15.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Lost Planet 2

Actionspiel

Publisher Capcom
Entwickler Capcom
Sprache Englisch, dt. Untertitel
Ausstattung DVD-Packung, 2 DVDs, 56 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Eliminierung, Team-Eliminierung, Stationen-Besetzung, Konter-Besetzung, Akriden-Ei (je 16) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS –
»War im Testzeitraum noch nicht zugänglich. Wir reichen die Beurteilung zeitnah zum Release auf GameStar.de nach.«

GRAFIK
+ imposante und detaillierte Boss-Monster
+ stimmige Landschaften + hübsche DX11-Effekte
- teils unscharfe Texturen und klobige Objekte

SOUND
+ professionelle Sprecher + bombastischer Soundtrack
+ gute Soundeffekte
- keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + Trainingsmissionen
+ für Einzelspieler zu wenig abgestimmt ...
- ... daher zu schwer oder zu langwierig

ATMOSPHÄRE
+ viele dramatische Skript-Ereignisse + epische Bosskämpfe
+ stimmungsvolle Schauplätze ... + ... die nicht sinnvoll zusammenhängen
- Gegner erscheinen teils aus dem Nichts

BEDIENUNG
+ wahlweise Gamepad oder Maus und Tastatur
+ fließender Übergang zwischen den Bedienungsmodi
- kein freies Speichern - Maus könnte präziser sein

UMFANG
+ ordentliche Kampagnendauer + viele Schauplätze
+ erzielbare Erfolge
- solo kaum Wiederspielwert - mauer PvP-Teil

LEVELDESIGN
+ sehr abwechslungsreich gebaut
+ schöne (Landschafts-)Architektur - meist Schlauchlevels
- Missionsziele für Solomodus nicht angepasst

KI
+ Begleiter agieren voll autonom ... + ... und schießen gut ...
- ... versagen aber bei strategischen Missionszielen
- kaum Kooperation mit KI-Kollegen möglich

WAFFEN & EXTRAS
+ zahlreiche unterschiedliche Waffen und Granaten
+ unterschiedliche Vital Suits + Geschütze bemannt
- nichts Innovatives

HANDLUNG
+ fügt sich in einem spektakulären Finale zusammen ...
- ... bis dahin wirr und unzusammenhängend - KI-Begleiter ohne Charakter - keine Identifikation mit den Spielfiguren



Wir müssen mehrere **Kontrollpunkte** halten. Wegen der unkoordiniert agierenden KI-Kollegen dauert das länger als nötig. (DX9)