

⊕ Stärken

- + tolle Grafik
- + epische Massenschlachten
- + drei unterschiedliche Fraktionen

⊖ Schwächen

- etwas teure Shop-Preise
- hohe Einstiegshürde

Unser Squadleader kann uns mit diesen gut sichtbaren **Wegpunkten** genaue Marschbefehle erteilen.



GameStar
für Multiplayer-Spaß



GameStar
Gold-Award

Planetside 2

Die Free2Play-Schlachten von Planetside 2 haben uns im Test nach und nach immer besser gefallen. Wer die Einstiegshürde überwindet, wird dafür belohnt. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Sony Online Entertainment** Entwickler: **Sony Online Entertainment**
Termin: **20.11.2012** Spieler: **1-6.000** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7938

Auf DVD: Test-Video

Wochen haben wir inzwischen auf Auraxis verbracht, jenem Planeten, auf dem die Schlachten von **Planetside 2** toben. Und was haben wir in dieser Zeit für geniale Momente erlebt! Momente, in denen mehrere Hundert Spieler wie Flutwellen aufeinanderstoßen und in einer stundenlangen Belagerungsschlacht versinken – die unsere Seite natürlich gewinnt. Momente, in denen unserem Team nach langem Hin und Her endlich der Durchbruch gelingt. Momente, in denen wir im Schützensitz eines mächtigen Liberator-Bombers sitzen und feindliche Panzer zu Kleinholz verarbeiten.

Momente, in denen uns die epischen Kämpfe aus der Ferne an die berühmte Schlacht um Minas Tirith aus **Herr der Ringe** erinnern, nur eben mit Panzern und Schwerebegleitern. Sie merken vielleicht: Uns hat **Planetside 2** immer wieder den Atem verschlagen. Weil es neu ist, eine willkommene Abwechslung vom Militär-Shooter-Einerlei – und noch dazu kostenlos.

Abseits des Free2Play-Geschäftsmodells unterscheidet sich **Planetside 2** auf den ersten Blick nicht nennenswert vom großen Multiplayer-Konkurrenten **Battle-**

field 3 – vom Zukunftsszenario mal abgesehen. Unser Job besteht prinzipiell darin, auf der Karte verteilte Stützpunkte einzunehmen. Dazu schlüpfen wir in eine von sechs Infanterie-Klassen, inklusive genretypischer Rollenverteilung wie Sanitäter (heilt und belebt wieder), Scharfschütze (feuert aus der Ferne), Ingenieur (repariert und verteilt Munition) und so weiter. Alternativ klemmen wir uns hinter Steuer von Truppentransportern, Panzern oder Flugzeugen. Eingenommen werden Stützpunkte nach dem bekannten **Battlefield**-Prinzip: Abhängig von der Größe des

Einsteiger sind leicht überfordert

Schon unsere **Anfangsausrüstung** ist effizient genug, um sie dauerhaft zu nutzen.

Beim Anflug auf einen Außenposten geraten wir unter heftiges **Luftabwehr-Feuer**. Gut, dass die Galaxy-Transportflugzeuge so dick gepanzert sind.



Auf der Straße im Osten versucht der Feind, mit großem Fahrzeug-Aufgebot durchzubrechen. Unsere **Raketenwerfer** verhindern das.



Yeah: Unser konzentriertes Feuer zerreit einen feindlichen Jager in einer spektakularen **Explosion**.

Lagers gibt's einen oder mehrere Kontrollpunkte; daneben stehen reicht, und sie wechseln langsam den Besitzer. Wenn wir genugend Abschnitte halten, geht der komplette Stutzpunkt allmahlich an unsere Fraktion uber.

Was **Planetside 2** besonders macht, sind seine Ausmae. Aktuell bietet der Free2Play-Shooter drei Kontinente, jeder in etwa gleich gro. Pro Landmasse wiederum gibt's neun Basen, jede einzelne ist inklusive Umland etwa so gro wie eine mittelgroe **Battlefield**-Karte. Allerdings hangen alle Karten zusammen, wir konnten also theoretisch ohne Ladezeiten von einer Seite der Welt zur anderen fahren. Oder fliegen. Oder laufen. In der Praxis allerdings entpuppt sich das als ziemlich dumme Idee, weil wir dabei garantiert in feindliches Gebiet geraten – und als einsamer Wolf weit hinter den gegnerischen Linien sind wir aufgeschmissen. Zumal die Infiltration ohnehin keinen Sinn hatte, weil wir nur jene Gebiete einnehmen durfen, die an das eigene Territorium angrenzen; mal eben durch die Frontlinie schlupfen und dem Feind eine Basis im Hinterland abjagen, das ist bei **Planetside 2** nicht drin. Die Schlacht konzentriert sich also immer auf eine Front, beziehungsweise zwei Fronten, weil insgesamt drei Fraktionen mitmischen, jede kampft also gegen zwei Rivalen. Der aktuelle Frontverlauf verschiebt sich dabei laufend. So etwas wie ein Rundenende gibt's namlich nicht, die Kamp-

fe wogen standig hin und her. Wenn der Gegner tief in unser Gebiet eindringt, dann wird der Server nicht einfach zuruckgesetzt. Stattdessen mussen wir die verlorenen Basen muhsam wieder zuruckerobern – und fuhlen uns tatsachlich wie in einem nie enden wollenden Krieg. Blod nur, dass es an einigen speziellen Punkten (Stichwort: »The Crown«) immer wieder zu Pattsituationen kommt, in denen manchmal stundenlang nichts vor oder zuruck geht. Das fuhrt zu spektakularen Belagerungsschlachten, aber zu wenig Bewegung, der Groteil des riesigen Areals bleibt ungenutzt.

Die drei Kriegsparteien sind die Terranische Republik, das Neue Konglomerat und die

Vanu Souveranitat, die je einen fraktionseigenen schweren Panzer und einen Jagdflieger besitzen (zu sehen auf der Folgeseite). Abgesehen davon gibt es in **Planetside 2** noch eine Reihe von Fahrzeugen, die allen Fraktionen zur Verfugung stehen. Da ware zum einen das »Flash«, ein Quadbike, das sich besonders fur schnelle Vorstoe eignet. Es bietet zwar uberhaupt keinen Schutz, ist dafur aber billig und flott unterwegs. Ein sicheres und daher oft genutztes Mittel, Infanterie an die Front zu karren, ist der Truppentransporter **Sunderer**. Der avanciert zum Markenzeichen jeder **Planetside**-Schlacht, denn irgendwo im Getummel steht immer einer rum. Richtig aufgerustet (Stichwort »CERTS«, dazu gleich mehr) dient er namlich

Der Vorganger

Planetside erschien bereits 2003 – und die Server laufen immer noch. Das Spiel konnte eine beinharte Fan-Gemeinde aufbauen, weil es etwas vollig Neues bot: riesige Schlachten mit Dutzenden und Hunderten von Teilnehmern auf zehn (!) groen Kontinenten, die jede der schon damals drei Fraktionen komplett erobern konnte. Man sieht, das Erfolgsrezept wurde nun fast eins zu eins auf **Planetside 2** ubertragen, die entscheidenden Elemente wie die persistente Welt gab es schon 2003. Fur die Neuauflage hat Sony Online auch einiges entschlackt und den Einstieg vereinfacht – oh ja, das erste Planetside war noch unzuganglicher.



Die Übersichtskarte



Die **Terran Republic** setzt ganz auf Geschwindigkeit und »Masse statt Klasse«. Ihre Waffen schießen schnell, verursachen dafür etwas weniger Schaden und sind recht ungenau. Ihr schwerer Panzer rumpelt zwar flott durchs Gelände, ist dafür aber auch schwächer gepanzert. Genau das Gleiche gilt für ihren Jagdflieger, den Mosquito.

Die Amp Stations, hier am Beispiel der **Dahaka Amp Station**, sind die komplexesten der drei Basen-Typen. Mit mehreren Schildgeneratoren und dem offenen Layout garantieren sie abwechslungsreiche Gefechte.



Nur, wenn wir ein Tech Plant besitzen, im Bild das **Hvar Tech Plant**, dürfen wir schwere Panzer benutzen. Hier kommt es regelmäßig zu Patt-Situationen, weil es wenige Eingänge gibt und Fahrzeuge nutzlos sind, um die Einrichtung zu erobern.

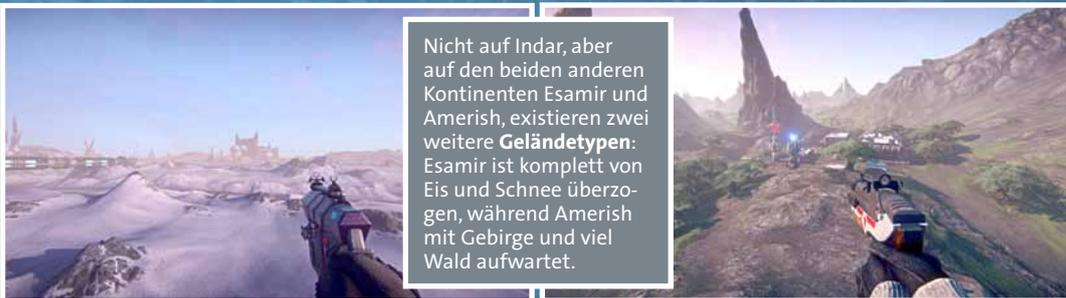


Einen völlig anderen Weg als die anderen Fraktionen geht die **Vanu Sovereignty**. Die haben sich in die Alien-Technologie der außerirdischen Vanu-Rasse verliebt und schießen dementsprechend nicht mit normalen Kugeln, sondern mit Plasma-Projektilen. Die sind zwar äußerst genau, noch dazu verziehen die Vanu-Waffen kaum, doch dafür verursachen die Geschosse weniger Schaden, je weiter sie fliegen. Ihr schwerer Panzer, der Magrider (im Bild zu sehen), schwebt außerdem über das Schlachtfeld und ist daher beweglicher. Ihr sichelförmiges Jagdflugzeug hört treffenderweise auf den Namen »Scythe«.



Sanfte, **grüne Hügel** dominieren den Südwesten des Kontinents Indar.

Nicht auf Indar, aber auf den beiden anderen Kontinenten Esamir und Amerish, existieren zwei weitere **Geländetypen**: Esamir ist komplett von Eis und Schnee überzogen, während Amerish mit Gebirge und viel Wald aufwartet.

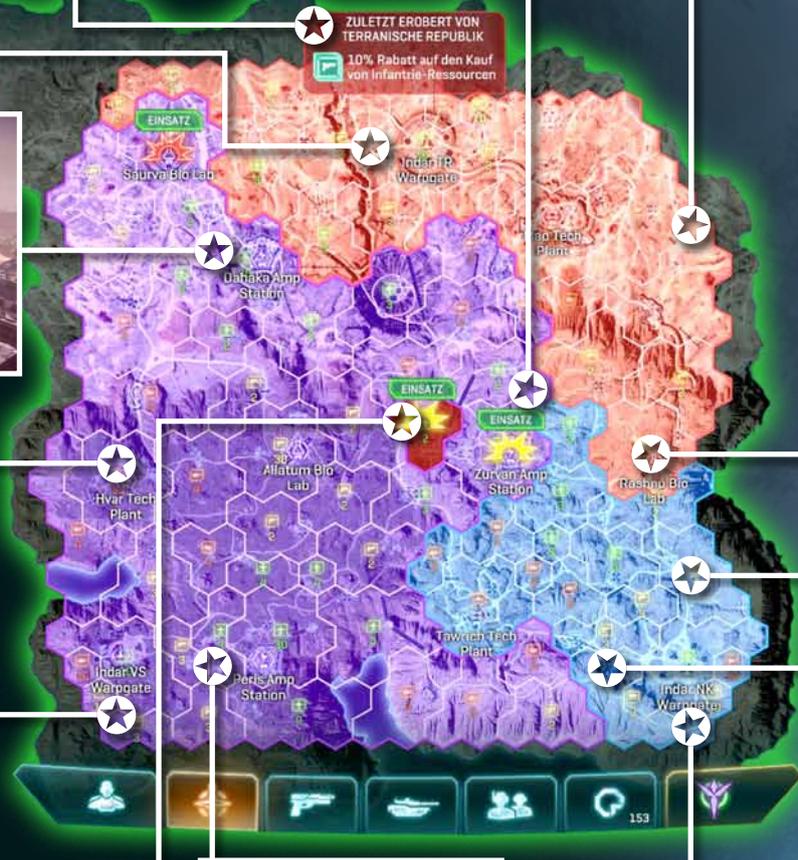


Schafft es eine Fraktion, einen kompletten Kontinent zu erobern (Fachleute nennen das einen »**Continental Lock**«), erhält sie einen bestimmten Bonus, bis einer anderen Fraktion dasselbe gelingt.



In große Schlachten können wir über die **Direkteinsatz**-Funktion von überall her einsteigen. Dann werden wir per Droppod über dem umkämpften Gebiet abgeworfen. Diese Möglichkeit können wir aber nur alle 15 Minuten nutzen.

INDAR

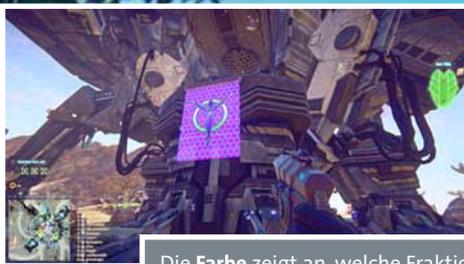


ZULETZT EROBERT VON TERRANISCHE REPUBLIK
10% Rabatt auf den Kauf von Infanterie-Ressourcen

Doofe Situation: Dieses **Gebiet** der Terran Republic verfügt über keine direkte Verbindung zum Hauptquartier und liefert deswegen auch keine Ressourcen.



Das **New Conglomerate** ist quasi das Gegenteil der Terran Republic. Seine Waffen feuern nämlich langsam, verursachen dafür aber mehr Schaden, und sein schwerer Panzer (Vanguard, im Bild zu sehen) und das Jagdflugzeug (Reaver) entpuppen sich als vergleichsweise lahm, halten dafür mehr aus.



Die **Farbe** zeigt an, welche Fraktion das jeweilige Gebiet gerade kontrolliert. Rot für die Terran Republic, Blau für das New Conglomerate und Lila für die Vanu Sovereignty. Große Einrichtungen bekommen große Banner spendiert, die anzeigen, wer sie besitzt.



Die charakteristischen blauen Kuppeln der Biolabore, im Bild das **Rashnu Bio Lab**, lassen sich über weite Entfernungen ausmachen. Unter den Kuppeln befinden sich mehrere Kontrollpunkte, ein Kampf um ein Biolabor gleicht fast einer Runde Herrschaft in Call of Duty.

RESSOURCEN

750 +35
LIFT- UND RAUMFAHRT

750 +125
KAMPFGERÄTE

38 +50
INFANTERIE

Jedes Gebiet wirft eine von drei **Ressourcen**

ab. Wie viel uns das Gebiet bringt, das wir gerade angreifen oder verteidigen, sehen wir an der kleinen Zahl unterhalb des Symbols. An der Seite informiert uns ein kleiner Kasten (im Bild zu sehen) darüber, welche Einnahmen wir derzeit haben.



Trockene **Wüste** und tiefe Schluchten bestimmen das Landschaftsbild auf Indar.

als mobiler Einstiegspunkt – ein enormer Vorteil, direkt an der Front einsteigen zu können und nicht den meist langen Weg von der nächsten Basis laufen zu müssen. Platz finden im Sunderer übrigens bis zu zwölf Soldaten, also ein ganzes Squad. Als »Sunderer der Lüfte« könnte man das Galaxy-Dropship bezeichnen. In diese fliegenden Festungen passt ebenfalls ein ganzes Squad, und wer mitten in der Luft aussteigt, landet ohne Fallschaden sicher auf dem Boden. Aus diesem Grund ist eine gegnerische Galaxy auch immer ein sehr unangenehmer Anblick. Noch mehr Muffensausen erzeugt da nur ein Schwarm Liberator-Bomber. Die müssen zwar von ja drei Mann bedient werden (Pilot sowie Haupt- und Nebenschütze), zerlegen dafür aber binnen Minuten komplette Panzerkolonnen. Vor allem, wenn die

Besonders nachts entfesselt Planetside 2 ein wahres **Effekt-Gewitter**.



Solche speziellen **Tarnmuster** lassen sich nur gegen Echtgeld freischalten.

se Panzerkolonnen aus den vergleichsweise schnellen, aber dünn ummantelten Lightning-Vehikeln besteht. Jedes Vehikel kostet übrigens Ressourcen. Davon existieren drei, je eine für Flugzeuge, Fahrzeuge und Infanterie-Ausrüstung. Deshalb ist es wichtig, möglichst viel Terrain zu kontrollieren. Denn jedes Areal beschert jedem Spieler der Besitzfraktion regelmäßige Einnahmen.

Die Kenntnis über Vor- und Nachteile jedes Vehikels entscheidet eine Schlacht. In organisierten Angriffen muss der Platoon-Kommandant die aktuelle Situation richtig einschätzen. So ist **Planetside 2** im Grunde ein großes Schere-Stein-Papier-Spiel: Zu jeder Bedrohung gibt es den richtigen Konter. Deshalb macht's auch eine ganze Ecke mehr Spaß, wenn wir in einem ordentlichen Team spielen. Während unseres Tests sind wir mehrfach mit einem großen Outfit (so heißen die Clans von **Planetside 2**) in die Schlacht gezogen – und haben festgestellt, welch riesigen Unterschied es macht, wenn 50 oder 60 gut koordinierte Spieler einen Angriff starten. Da hat jedes Squad seine eigene Rolle, da werden Befehle erteilt, Vorstöße geplant, Rückzüge und Ausfälle durchgeführt, immer unter Einbeziehung sämtlicher Klassen und aller Fahr- und Flugzeuge. Das macht nicht nur unglaublich viel Spaß, sondern führt auch wie von selbst zu den aufregendsten und denkwürdigsten Momenten, die wir mit **Planetside 2** erleben.

Wem großer Spaß alleine noch nicht Anreiz genug für Teamwork ist, dem sei an dieser Stelle gesagt: Die eigenen Squad-Mitglieder zu unterstützen, bringt deutlich mehr Erfahrung – und damit auch deutlich mehr

Die Performance

Aktuell lassen sich bei **Planetside 2** noch keine klaren Aussagen zur Performance machen. Zwar läuft das Spiel stellenweise auch auf weniger starken Systemen flüssig, doch selbst auf High-End-Systemen kann es – besonders in großen Schlachten – noch zu starken Einbrüchen bei der Bildwiederholrate kommen. **Planetside 2** ist stark Prozessorabhängig. Im Gegensatz zu vielen anderen Titeln kann eine schnelle Grafikkarte eine schwache CPU kaum ausgleichen. Auf Zweikernsystemen macht der MMO-Shooter daher wenig Spaß. Die Taktrate sollte bei mindestens 2,5 GHz liegen.

Die Ansprüche an die Grafikkarte sind gering. In Verbindung mit einer schnellen Quad-Core-CPU spielen Sie bereits mit einer Radeon HD 6850 oder einer GeForce GTX 460 in Full-HD und hohen Details flüssig. Planetside 2 profitiert enorm von einer schnellen Speicheranbindung. Vier GByte RAM sind zwar ausreichend, dennoch kann es zu Engpässen kommen. Ziehen Sie ein Upgrade auf 8,0 GByte in Erwägung. Auch eine SSD hilft bei Performanceproblemen. Gelegentliche Nachladeruckler verschwinden mit den schnellen Flash-Festplatten.



Die Weitsicht in Planetside 2 ist beeindruckend.

Geld. Direkt an die Erfahrungspunkte gekoppelt sind nämlich die so genannten »CERTS«. Dabei handelt es sich um die In-game-Währung, mit der sich neue Ausrüstung freischalten lässt. Fürs Einnehmen von Basen und Umlegen von Gegnern erhalten wir zwar auch Erfahrung und damit CERTS, aber unterstützende Aktionen wie das Verteilen von Munition spendieren uns nun mal einen extrasatelten Squad-Bonus. Sämtliche Waffen lassen sich übrigens auch für echtes Geld kaufen. Kurz nach Release hatten zahlende Spieler deshalb durchaus ein paar Vorteile. Allerdings fallen die Preise für neue Waffen

recht happig aus. Die Schießprügel kosten nicht selten bis zu 1.000 CERTS (umgerechnet etwa sieben Euro), wofür auch sehr erfahrene Zukunftskrieger einige Stunden Spielzeit investieren müssen.

Das derzeit größte Problem von Planetside 2 ist die hohe Einstiegshürde. Wenn wir einen neuen Charakter erstellen, werden wir nach einem kurzen Video direkt über der Schlacht abgeworfen und völlig allein gelassen. Was wir jetzt machen sollen? Wie das Spawn-System funktioniert? Wie wir Basen einnehmen, unsere Klasse wechseln, Fahrzeuge bekommen? Das alles wird entweder unzureichend mit einem kurzen Text angerissen – oder überhaupt nicht erklärt. Auf Youtube existieren zwar offizielle Einsteigerhilfen von Sony Online, und auch sonst gibt's im Internet jede Menge Guides, teilweise auch auf Deutsch. Trotzdem: Gerade für einen Free2Play-Titel ist der mühsame Einstieg unverst

ständiglich. Ein Tipp: Schließen Sie sich zu Beginn einem Squad an, das einen Namen wie »Teamplay« trägt. Dann können Sie erst mal Ihren Kameraden nachlaufen. Egal ob Tag oder Nacht, egal auf welchem Kontinent: Planetside 2 sieht großartig aus. Riesige Schlachten bei Mondschein entwickeln sich zu grandiosen Effektgewittern, jede Ecke der Spielwelt hat ihren eigenen Reiz, jede Stunde des dynamischen Tag- und Nachtwechsels verspricht einzigartige Schauspiele. Und dann sind da noch die beeindruckenden Explosionen und die teils spektakulären Effekte. Negativ aufgefallen sind uns lediglich die etwas detailarmen Soldatenmodelle. Dafür gibt sich auch die Soundfront keine Blöße: Wenn eine Rakete knapp an unserem Ohr vorbeizischt, wenn ein Flugzeug dröhnend über uns hinwegbraust, wenn gewaltige Explosionen an unserem Trommelfell rütteln, dann fühlen wir uns mitten im Schlachtgetümmel. Ein paar technische Schwächen hat Planetside 2 trotzdem. Zum Beispiel ist das Spiel noch nicht perfekt optimiert, selbst auf High-End-Rechnern kommt es immer mal wieder zu Performance-Einbrüchen. Dafür versorgen die Entwickler ihre Community mit vielen Informationen und ausführlichen Changelogs. So wünschen wir uns das öfter. MW

Teamplay macht Spaß

Einfach episch

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Mich hat Planetside 2 gepackt. Trotz Kinderkrankheiten wie dem »Rein ins kalte Wasser«-Einstieg oder den Lag-Problemen: Planetside 2 ist endlich mal wieder etwas Neues. Eine willkommene Abwechslung, die das, was sie macht, auch noch richtig gut umsetzt. Wenn man erst mal einige Stunden gespielt hat und langsam kapiert, worum es geht, kann man unfassbar coole Momente erleben. Während des Tests habe ich einige der größten »Wow!«-Momente meiner Spielerkarriere erfahren. Ich kann jedem nur empfehlen, sich einem guten Squad oder gleich einem großen Outfit anzuschließen. Erst dann entfaltet Planetside 2 sein ganzes Potenzial. Als ich mit Dutzenden anderen Spielern zusammen die Sungrey Amp Station angegriffen habe oder wir uns einen Grabenkrieg an der Glacier Station geliefert haben, an dem alle drei Fraktionen beteiligt waren – das vergesse ich so schnell nicht. Gegen die Großschlachten von Planetside 2 wirkt Battlefield 3 fast schon wie ein Kinderkrieg im Sandkasten. An dieser Stelle nochmal einen großen Dank an Toca, Ray, Busk, Oldie und all die anderen großartigen Krieger des Outfits »Vanus Revenge«, das mich während des Tests sehr unterstützt hat. Ich werde natürlich weiterspielen, buchstäblich nachdem ich diese Zeilen zu Ende getippt habe. Meine Vanu liegen mal wieder ganz schön weit zurück.

TERMIN 20.11.2012 PREIS kostenlos USK ab 16 Jahren

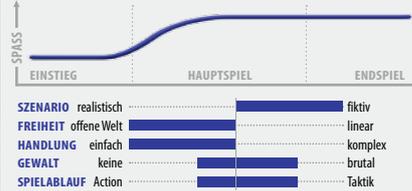
Planetside 2 Multiplayer-Shooter

Publisher Sony Online Entertainment
Entwickler Sony Online Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)



Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Planetside (6.000)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

GRAFIK

- + detaillierte Basen + meist scharfe Texturen
- + knallige Effekte + viel Abwechslung
- etwas lieblose Soldatenmodelle

9/10

SOUND

- + Gegner leicht übers Gehör zu orten + gute Soundeffekte
- + treibender Soundtrack ... + ... der aber schnell nerven kann
- etwas lasche Waffensounds

8/10

BALANCE

- + jede Fraktion mit eigenen Vor- und Nachteilen + sinnvolle Soldatenklassen + faires Free2Play-Modell ... + ... Preise im Shop aber etwas zu hoch angesetzt
- sehr hohe Einstiegshürde

7/10

ATMOSPHÄRE

- + einzigartige Schlachtenatmosphäre + spektakuläre Effektgewitter
- + dynamischer Tag-Nacht-Wechsel
- vereinzelt Lags stören den Spielverlauf

9/10

BEDIENUNG

- + einfacher Shooter-Standard
- + gute Fahr- und Flugzeugsteuerung
- etwas unkomfortabler Ingame-Shop

9/10

UMFANG

- + drei riesige Kontinente + drei unterschiedliche Fraktionen
- + unzählige Waffen und Modifikationen + sieben unterschiedliche Fahr- und Flugzeuge

10/10

LEVELDESIGN

- + große, abwechslungsreiche Kontinente + Layout der Einrichtungen variiert
- + Aufbau der Stützpunkte auch nach zig Partien noch verwirrend
- einige Engpässe führen zu Pattsituationen

8/10

TEAMWORK

- + integrierter Sprachchat + unkomplizierte Gruppenbildung
- + Soldatenklassen abhängig voneinander + Teamaktionen bringen Punkte

10/10

WAFFEN & EXTRAS

- + viele unterschiedliche Waffentypen + unzählige Modifikationen
- + Rüstungsgrades + verschiedene Granaten- und Minentypen + Fahrzeugbewaffnung modifizierbar

10/10

MULTIPLAYER-MODI

- + Basen einnehmen nach bekanntem Battlefield-Prinzip
- + Ressourcengewinn als übergeordnetes Ziel
- derzeit kein Ziel außer Basis nach Basis einzunehmen
- wenig Abwechslung

7/10

