



### ⊕ Stärken

- + spannende Handlung
- + sympathischer Held
- + spektakuläre Bosskämpfe

### ⊖ Schwächen

- ermüdende Standard-Kämpfe
- optische Tristesse

Gleich zu Beginn erwehren wir uns der aggressiven Akriden mit **Quick Time Events**. Passiert öfter, stört aber nie.

# Lost Planet 3

Die Lost Planet-Serie war eigentlich nie für eine tiefgründige Story oder besonders glaubhafte Charaktere bekannt. Das ändert sich jetzt. Von Jonas Gössling

Genre: Actionspiel Publisher: Capcom Entwickler: Spark Unlimited (Legendary, GS 01/09: 73 Punkte)  
Termin: 30.8.2013 Spieler: 1 – 10 Sprache: deutsch (mehrsprachig) Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

# W

arum ausgerechnet Spark Unlimited von Capcom mit der Fortsetzung der **Lost Planet**-Reihe betraut wurde, dürfte wegen

ihrer bisherigen Titel zumindest verwundern. Das verunglückte **Turning Point: Fall of Liberty** (GameStar-Wertung: 51 Punkte) steht stellvertretend für eine ganze Reihe mittelmäßiger und unfertig wirkender Spiele des amerikanischen Entwicklers. Dennoch liefert Spark Unlimited nun mit **Lost**

**Planet 3** einen gelungenen, handlungsge- steuerten Deckungs-Shooter ab, ohne dabei die Wurzeln der Serie aus den Augen zu verlieren. Es geht nämlich wieder zurück in die Eiszeit des ersten Teils – schließlich ist **Lost Planet 3** ein Prequel, das vor den Ereignissen der beiden Vorgänger spielt. In den ersten Spielminuten schauen wir dem neuen Protagonisten Jim Payton beim Sterben zu und bemerken nebenbei, dass der fernöstliche Stil der ersten Teile einem westlichen, also betont realistischen Look gewichen ist. In seinen letzten Minuten möchte Jim mit

der Vergangenheit abschließen und lässt uns in einer rund zwölfstündigen Rückblende seine Erlebnisse auf E.D.N. III nacherleben. Jim verschlägt es auf den Eisplaneten, nachdem er vom zwielichtigen Konzern NEVEC als Mech-Pilot angeworben wird. Beim Buddeln nach Thermalenergie muss er sich nicht nur mit Akriden (halb Tier, halb Pflanze und allenthalben gemeingefährlich) herumschlagen, sondern stößt auch auf die Überreste einer früheren Kolonisation. Was seltsam ist, weil NEVEC behauptet, dass es gar keine gegeben habe. Was also hat es mit diesen mys-

Ein Absturz, einige planlose Minuten im Eis: Unsere ersten Schritte auf dem Planeten könnten auch aus **Dead Space 3** stammen.



Protagonist **Jim Payton** ist ein grundsympathischer Kerl.



## Steam-Pflicht

**Lost Planet 3** ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

teriösen Basen auf sich? Trotz kleinerer Klischees unterhält die Story von **Lost Planet 3** von Anfang bis Ende prima.

Für den spielerischen Teil gilt das allerdings nur eingeschränkt. Grundsätzlich ist **Lost Planet 3** ein klassischer Deckungs-Shooter. Wir schauen Jim über die Schulter, während wir Akriden mit einem recht konventionellen Waffenarsenal, also Pistolen, Schrotflinten und Maschinenpistolen, in die ewigen Jagdgründe schicken. Das macht bis zu einem gewissen Punkt Spaß, allerdings gibt es viel zu viele Auseinandersetzungen mit kleineren Gegnern, und die arten schnell in langweilige 08/15-Ballereien aus. Dass es kaum eine Rolle spielt, mit welchem Schießprügel wir dabei nun draufhalten, kommt erschwerend hinzu. **Lost Planet 3**

bietet zwar vergleichsweise viele unterschiedliche Wummen (die wir im Spielverlauf übrigens auch upgraden dürfen), wirklich gebraucht haben wir aber höchstens drei, da uns die Gegner lediglich in großer Anzahl gefährlich werden. Cool ist allerdings der Mech: Serienveteranen dürften die laufenden Maschinen (auch »Vital Suits« genannt) schon aus den Vorgängern kennen, aber **Lost Planet 3** ändert einiges. Zum einen ist Jims Mech nicht bewaffnet und besitzt lediglich einen Bohr- sowie einen Greifarm, zum anderen ist der Koloss längst nicht so wendig wie seine Vorfahren und wird aus der Ego-Perspektive gesteuert. Die fehlenden Waffen fallen kaum ins Gewicht, mit dem Greifarm und dem Bohrer lassen sich in Kombination mit riesenhaften Insektenwesen viele unappetitliche Dinge anstellen. Gerade in den Bosskämpfen machen wir davon ordentlich Gebrauch. Die

Dieser von Meerestieren inspirierte Akrid ist einige Meter hoch.



sind auch zu Fuß das spielerische Highlight, da wir bei Zwischen- und Endgegnern nämlich taktisch vorgehen müssen. Zwar reicht es meist, auszuweichen und anschließend auf die wunden, orangefarbenen Stellen zu schießen, doch dank der Inszenierung und Dramatik lassen uns die Gefechten gegen haushohe Akriden immer wieder staunen. Gerne hätten wir mehr von diesen wichtigen Gefechten gespielt, anstatt uns dauernd mit anspruchslosem Kleinvieh abzumühen.

Moment mal: Große Monster mit orangefarbenen Schwachstellen? Wer jetzt an **Dead Space 3** denkt, liegt gar nicht so falsch. Während sich das munter beim ersten **Lost Planet** bediente, bedient sich **Lost Planet 3** wiederum munter am ersten **Dead Space**. Offensichtlich ist das beispielsweise beim Hologramm-Menü, das quasi unverändert (nebst Sound) aus **Dead Space** übernommen wurde. Zwar will **Lost Planet 3** kein Horrorspiel sein, aber trotzdem – oder vielleicht gerade deswegen – lief uns beim Erkunden der verlassenen Stationen immer wieder ein Schauer über den Rücken. Den

## Dead Planet? Lost Space?

verspürten wir übrigens auch bei den Nebenaufgaben, denn die sind zwar sinnvoll in die Handlung eingebettet, laufen aber immer auf den gleichen langweiligen Höhepunkt hinaus: viele kleine Gegner wegballern. Außerdem sind die Belohnungen die ganze Mühe überhaupt nicht wert; was sollen wir zum Beispiel mit besonderen Munitionsarten, wenn die normale problemlos ausreicht, selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade? Die vergleichsweise großen Abschnitte fallen außerdem ziemlich leer aus; auch wenn es viele Audio- und Textnachrichten gibt, finden wir die meist in Gebäuden. Realistisch zwar, macht aber die Außenbereiche nahezu überflüssig – wenn sie nicht zum nervigen »Backtracking« genutzt werden würden. Technisch hingegen gibt's wenig zu meckern. **Lost Planet 3** wurde sauber für

### Das beste Lost Planet

Jonas Gössling  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de



**Lost Planet 3** ist im Vergleich zu den Vorgängern in vielerlei Hinsicht ein Fortschritt. Die Handlung bleibt packend, die Charaktere immer sympathisch. Umso bedauerlicher finde ich den fehlenden Mut, auch eigene spielerische Akzente zu setzen. Das Spiel wirkt beinahe austauschbar, so ähnlich habe ich das alles schon in zahlreichen anderen Deckungs-Shootern gespielt. Ausnahme: der perfekt ins Geschehen eingebundene Mech. Auch der wohl dosierte Humor zündet, und spätestens bei den teils bombastischen Bosskämpfen verzeihe ich dem Spiel seine Makel. Mir ist eine spannende, toll inszenierte Geschichte ohne großen spielerischen Gehalt nämlich lieber als gute, aber belanglose Ballereien.

den PC umgesetzt, die Steuerung ist frei konfigurierbar. Grafisch macht das Spiel dank der Unreal Engine 3 einen stimmungsvollen Eindruck, tafrisch wirkt es jedoch nicht, zumal wir uns an den Eiswüsten bald sattgesehen haben. **JOG**

TERMIN 30.8.2013    PREIS 40 Euro    USK ab 16 Jahren

## Lost Planet 3

Actionspiel

**Publisher** Capcom  
**Entwickler** Spark Unlimited  
**Sprache** Deutsch (mehrsprachig)  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**  
SPELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (10), Förderung (10), Szenario (10), Akriden Überlebenskampf (6) SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein  
SERVERSUCHE Gamespy MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend  
»08/15-Mehrspielermodus ohne Höhepunkte und mit leeren Servern.«

**GRAFIK**  
+ schöne Panoramen + hübsche Beleuchtung  
+ gelungenes Artdesign  
- puppenhafte Animationen - triste Umgebung

**SOUND**  
+ gute deutsche Sprecher + schöne westemännliche Musik  
+ gelungener filmischer Soundtrack  
- nicht lippensynchron

**BALANCE**  
+ drei Schwierigkeitsgrade  
+ fair verteilte Rücksetzpunkte  
- viel zu leichte Kämpfe gegen Standardgegner

**ATMOSPHÄRE**  
+ bedrohliche Grundstimmung + wohl dosierter Humor  
+ große und offene Abschnitte ...  
- ... die austauschbar bleiben

**BEDIENUNG**  
+ gelungene Steuerung mit Maus und Tastatur  
+ Steuerung frei konfigurierbar  
- kein freies Speichern

**UMFANG**  
+ recht lange Kampagne + einige versteckte Extras  
+ Nebenaufgaben ...  
- ... ohne Höhepunkte - kaum Wiederspielwert

**LEVELDESIGN**  
+ stimmungsvolle Innenareale  
+ prima eingebundener Mech + tolle Bosskämpfe  
- öde Außenbereiche - häufiges Backtracking

**KI**  
+ Bossgegner nutzen unterschiedliche Angriffsmuster  
- Akriden neigen zum Suizid  
- Feinde nutzen keine Deckung

**WAFFEN & EXTRAS**  
+ viele Waffen + lassen sich upgraden  
+ spezielle Munition ...  
- ... die nie gebraucht wird - Standardwaffen reichen völlig

**HANDLUNG**  
+ interessante und greifbare Charaktere  
+ fesselnde Handlung - manche Wendungen vor allem für Serienveteranen vorhersehbar

7/10

9/10

7/10

8/10

8/10

9/10

7/10

5/10

7/10

9/10