

Crysis Remastered

DAS ALTE HARDWARE-LEIDEN

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **18.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **13 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Crysis ist auch in der Remastered-Version ein PC-Killer. Was im Jahre 2020 blöderweise weder cool noch beeindruckend wirkt. Von Petra Schmitz

Crysis! Ja, Crysis war 2007 schon toll. Wie das aussah! Und wie cool sich das mit dem Nano-Anzug spielte! Dieser Wechsel zwischen Schleichen und offenen Gefechten auf dieser irren Insel! Wir haben damals jedenfalls nicht aus Jux und Dollerei eine 94 gezogen. Die Frage nun: Ist Crysis rund 13 Jahre später in der Remastered-Version immer noch so toll? Na ja, es geht so!

Das »Na ja, es geht so!« liegt dabei weniger am Spielablauf, auch wenn ich dieses Abklappern von feindlichen Stationen, um Störsender oder Artilleriestellungen auszuknipsen, so prickelnd nun auch nicht mehr finde. Das ist auf die Dauer recht einfallslos. Und dass Crysis schlagartig weniger cool wird, wenn man sich mit den Eis-Aliens auseinandersetzen muss, gilt inzwischen als Fakt. Also zumindest bei mir.

Ach, Crytek!

Was mich an der Neuauflage von Crysis viel mehr kekst? Dass ich die mittleren Grafikeinstellungen wählen muss, damit es auf meinem Rechner wirklich flüssig läuft. In hohen Einstellungen (ohne Raytracing) verkommt Crysis Remastered für mich viel zu oft zur zähen Ruckelorgie, in der sich selbst der Sprintmodus meines Wunderanzugs träge anfühlt. Wenn's dann noch ordentlich abgeht auf dem Monitor, wenn Granaten fliegen, Gewehre knattern, während im Hintergrund Hühner picken, dann bin ich die flügelhame Ente, die zwar schießt, aber nichts trifft – und alsbald stirbt.

Über den hohen Einstellungen gibt es übrigens noch »Sehr hoch« und »Can it run Crysis?«, Letzteres ein Meme, das Crytek für das Remaster zur Grafikoption geadelt hat. Laut Crytek soll dieser Hardcore-Modus vor allem zu Benchmark-Zwecken dienen, an normale User richtet er sich also gar nicht. Doch selbst »sehr hoch« kann ich knicken. Wie eine Palme in Crysis, immerhin.

Dabei wurden Anfang September die Systemanforderungen für Crysis Remastered im Epic Store folgendermaßen angegeben:



Die Spiegelungen sehen auch auf mittleren Einstellungen super aus. Auch wenn das Wasser selbst nun irgendwie an Quecksilber erinnert.



Inselidylle. Die Vegetation wirkt auch auf mittleren Einstellungen tief und dicht. Übrigens: Den Felsen rechts findet man überall in Crysis Remastered, wo es Felsen gibt.

Minimale Systemanforderungen

Core i5 3450 / AMD Ryzen 3
 Geforce GTX 1050 TI / AMD Radeon 470
 8 GB RAM, 20 GB Festplatte

Empfohlene Systemanforderungen

Core i5 7600k oder höher / AMD Ryzen 5 oder höher
 Geforce GTX 1660 TI / AMD Radeon Vega 56
 12 GB RAM, 20 GB Festplatte

Und ich Anfang September so: »Yeah, das passt. Meine Grafikkarte ist sogar ein bisschen besser als die empfohlene. Ich freu mich!« Jetzt sitze ich hier und spiele Crysis in hübscher als 2007, aber eben auch nicht

in »Whoa, wie gut sieht denn das bitte aus?«, weil man für hohe Einstellungen (auch ohne Raytracing wohlgermerkt!) doch deutlich mehr Power braucht, als Crytek vorab gesagt hat. Software-Raytracing lässt sich als Option aktivieren, Hardware-Raytracing wird vom Spiel automatisch erkannt, wenn es eine passende Grafikkarte gibt.

Mögliche Antworten auf den Hardwarehunger des Remasters gäbe es zwei, die erste ist eher traurig: Crytek kann etliche Grafikfeatures in ein Spiel kübeln, aber in Sachen Optimierung hängen sie anderen Entwicklern hinterher.

Die zweite Antwort ist ärgerlich: Crytek gefällt sich noch immer in der Rolle des Stu-



Erstaunlich, dass mein Bordschütze noch lebt, weil ich für den Effekt einfach mal in die feindlichen Panzer reingebrettert bin.

dios, das unsere Hardware zum Knarzen bringt, und hält sich damit selbst den möglichen Kundenstamm klein. Ich glaube, es ist eine Mischung aus beidem, und das lässt mich mit einem »Ach, Crytek!« zurück.

Nun sieht die Landschaft in Crysis Remastered selbst auf mittleren Einstellungen noch immer super aus, ein bisschen besser als das Original mit allem auf maximal, würde ich behaupten, aber trotzdem: Es ist 2020, und wenn ich zur PC-Version von Death Stranding rüberschiele, die (ich übertreibe) selbst auf einem Thermomix irre gut aussieht, dann frage ich mich, warum das Crytek nicht hinbekommt. Der Vollständigkeit halber: Die Lichteffekte im Finale auf dem Flugzeugträger stinken grafisch übrigens auch auf mittleren Einstellungen gegen ein Battlefield 4 (von 2013) ab.

Und noch ein bisschen Gemeckere

Mit der Grafik ist es aber nicht getan, ich habe noch andere Gründe, warum ich nicht wahnsinnig happy mit der Neuauflage von Crysis bin. Lasst es mich bitte möglichst süffig formulieren: Der Angeber-Shooter seiner Generation schlechthin, das Ding, das den Konsolen mal so richtig gezeigt hat, was eine Harke ist, das wird in der mild einfacheren (mehr rumliegende Waffen, Nanosuit hat mehr Energie) Konsolenvariante für den PC neu aufgelegt, weil die auch schon die Basis für Crysis Remastered für die Switch ist.

In den Steuerungsoptionen unserer Testversion fand sich zwar noch der Vermerk, dass man mit F5 schnellspeichern und mit F8 schnellladen könne, allein: Es ging nicht! In der Releaseversion fehlen die Verweise auf F5 und F8 nun, aber hey, das macht es auch nicht besser. Ich darf niemals selbst speichern. Crysis übernimmt das für mich. An Kontrollpunkten. Wie so ein Konsolenspiel. Ich darf auch das Zielen über Kimme



Standardmäßig ist der Stärkemodus in Crysis Remastered aktiviert, man muss also nicht mehr umschalten, wenn man einen Gegner packen und wegschleudern will.



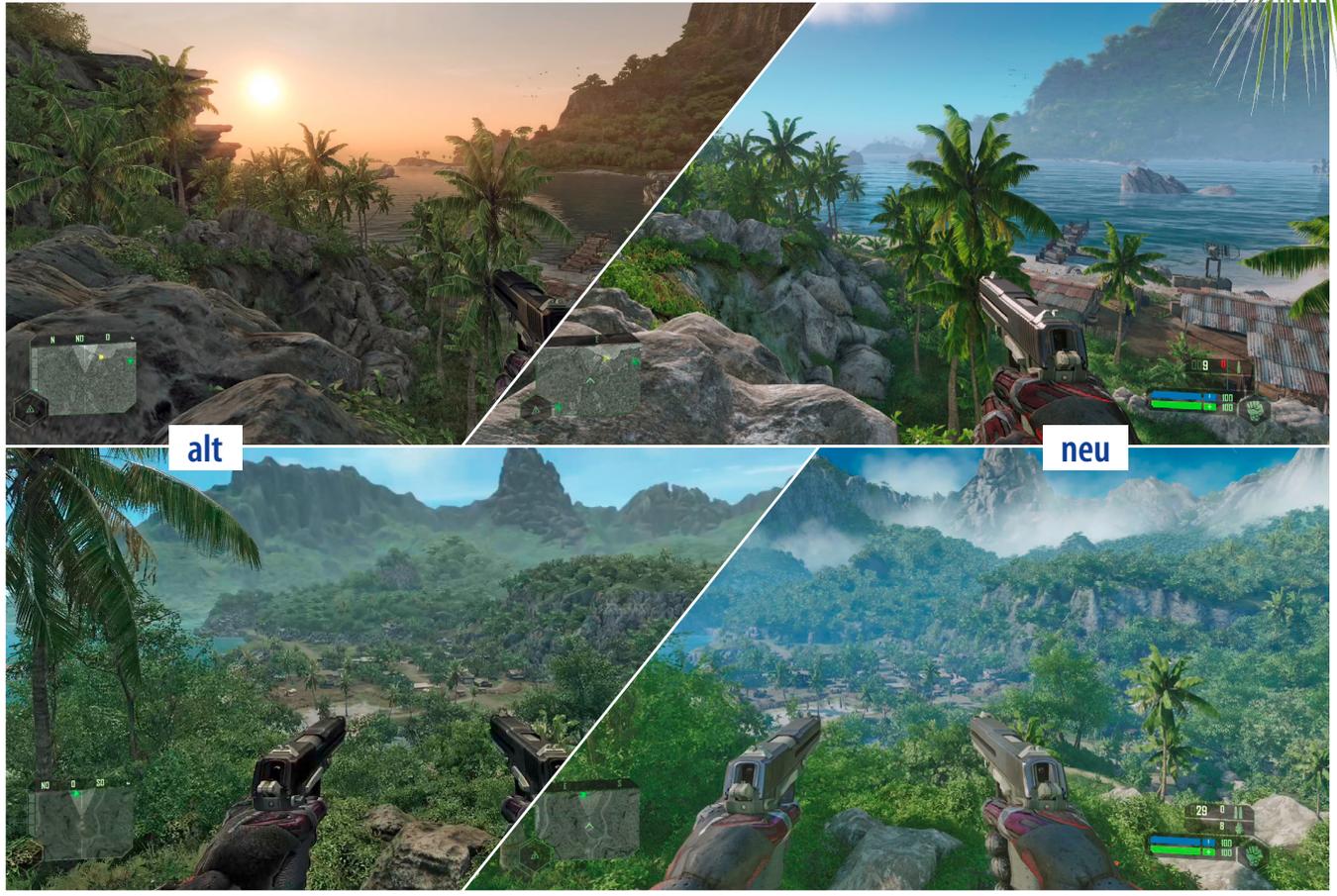
Nicht mehr zeitgemäß: die Charaktermodelle in Crysis Remastered.

und Korn nicht »toggeln« wie noch im Original, ich muss Maus 2 gedrückt halten – weil man in der ollen Konsolenversion auch den Trigger für Kimme und Korn gedrückt halten musste. Immerhin: Eine separate Taste für den Granatenwurf (zuvor musste man die statt der Waffe in die Hand nehmen) wurde inzwischen reingepatcht. Und das Lehnen

um Hindernisse herum wurde ebenfalls nachträglich addiert. Aber es fehlt noch immer der Level, in dem man einen Senkrechstarter steuern darf, der wurde (wie schon auf der Switch und in den alten Konsolenversionen) ersatzlos gestrichen. Nachdem man aus der Alien-Sphäre entkommen ist und sich in einer finalen Anstrengung gegen

Aus alt mach anders

Kollege Fritz bedauert, dass Crytek sich bei den Strandszenarien für eine andere Farbpalette entschieden hat. Die Aufnahmen aus Crysis Remastered wurde in den »Can it run Crysis?«-Einstellungen inklusive Hardware-Raytracing aufgenommen.



Meinung

Petra Schmitz
@Flausensieb



Crytek hat in den letzten Jahren bis auf das großartige Hunt: Showdown nicht viel Nennenswertes geliefert. Jetzt ist die Firma auf den Remaster-Zug aufgesprungen und tritt in die Falle, die sie sich selbst gebaut hat: Im Jahr 2020 eine Neuauflage eines 13 Jahre alten Spiels rauszubringen, das wieder einen echt teuren PC braucht, um die volle Grafikkraft entfalten zu können, halte ich jedenfalls für eine Schnapsidee. Die Wirkung auf viele potenzielle Kunden dürfte ähnlich wie bei mir sein: »Was? Ich brauch einen der fettesten Prozessoren und eine sündteure Grafikkarte, um das in maximal schön spielen zu können? Nö, dann können sie es wie schon 2007 behalten.«

Crytek hätte hier die Chance gehabt, all die abzuholen, die 2007 in die Röhre geschaut haben. Sie hätten zeigen können, dass sie 2007 schon einen Shooter gemacht haben, der weitaus mehr konnte, als Rechner zum Frühstück zu fressen, denn Spaß macht das Ding auch 2020 noch. Stattdessen badet man sich in »Can it run Crysis«-Memes. Das finde ich für beide Parteien bedauerlich: für uns Spieler und für Crytek.

ein Riesentalen verteidigt hat, wird man einfach auf den Flugzeugträger geflogen.

Irgendwie besser

Maximale Panzerung. Maximale Stärke. Wer Crysis gespielt hat, kennt diese Begriffe nur zu genau und hat sehr wahrscheinlich auch gleich die Stimme des Nano-Anzugs im Kopf. In der originalen PC-Version von 2007 musste man zwischen den Funktionen des Anzugs noch über ein Optionsrad umschalten, das man (standardmäßig) über die dritte Maustaste aktivierte. Nun schaltet man

die Funktionen einfach über zugewiesene Tasten an und aus. Flott in Hocke und tarnen, um einen Gegner von hinten auszuknipsen: E drücken. Auf Panzerung wechseln? Q. Das ist tatsächlich ziemlich super und macht den schnellen Wechsel zwischen den Anzugimmicks noch leichter. Problematisch wird es allerdings in Sachen Sprint. Das Spiel hat keine separate Taste für maximales Tempo, es unterscheidet nicht zwischen normalem Sprint und Anzugsprint. Das Tempo, das sich an Controllern über den Analogstick und einen zusätzlichen Druck



Wird nie alt werden: sich getarnt vor Gegner stellen und dann abdrücken.



Nach dieser Sequenz mussten wir im originalen Crysis in einem Senkrechtstarter fliegen. Diese Mission fehlt in Crysis Remastered.

darauf fürs maximale Tempo gut steuern lässt, klappt am PC mit Shift schlicht und ergreifend nicht. Das Spiel kennt nur langsames Traben und Supersprint. Das normale schnellere Laufen, das man in Shootern im Regelfall eben über Shift aktiviert? Fehlangezeigte. Ähnlich blöd verhält es sich beim Springen, was der automatisch aktiven maximalen Stärke zugewiesen ist, man muss sie also nicht aktivieren: ein bisschen zu lang auf die Leertaste gedrückt und man fliegt gleich in luftige Höhen.

Immerhin – und das würde ich auch im Hinblick insbesondere aufs Laufen empfehlen – kann man problemlos wieder auf die ursprüngliche Bedienung des Nanosuits umschalten. Dann klappt es auch mit dem Shift-Sprint und dem zusätzlichen maximalen Tempo einwandfrei.

Fun fact: Auch im Originalspiel kann man bereits durch einen Doppeldruck auf die entsprechenden Tasten zwischen den Anzugfunktionen hin und her schalten. Nur steht das nirgendwo in den Optionen.

Noch immer Crysis

Noch mal zurück auf Anfang: Wir haben Crysis damals 94 Punkte gegeben. Würden wir das heute auch noch, wenn es gerade neu erschiene? In einer wirklich frischen Grafik, in der auch die Charaktermodelle dem heutigen Standard entsprechen? Vermutlich nicht, dafür gäbe es zu viel an der Missionsstruktur auszusetzen, und die Dramaturgie spielt auch nicht mehr in der oberen Liga, weil es an spürbaren Emotionen bei Nomad und Co. fehlt. Aber auch 2020 macht es noch immer Laune, sich mit dem Nanosuit über die Insel zu tricksen und feindliche Stellungen zu infiltrieren. Der Wow-Effekt ist zwar im Laufe der Jahre verloren gegangen, aber im Tarnmodus vor einem Gegner zu stehen, um ihm dann einen Gewehrkolben ins Gesicht zu drücken, wird sich wohl immer irgendwie lässig anfühlen.

Wer Crysis verpasst hat und immer schon mal wissen wollte, was die alten Leute meinen, wenn sie vom Grafikleistenstein faseln, kann sich das Remaster für 30 Euro zulegen.

Alternativ holt man sich das Original und verbessert es über ein paar Ini-Einträge. Wer nur mal wieder einen Solo-Shooter spielen will, ist mit neueren Titeln wie Doom Eternal besser beraten. Die machen einen auch nicht müde, weil sie einen Supercomputer benötigen, um maximal super auszusehen. ★

CRYSIS REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3450 / AMD Ryzen 3
Geforce GTX 1050Ti / AMD Radeon 470
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i9 9900K / AMD Ryzen 3900X
Geforce 2080 Ti / Radeon 5700 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 dichte Vegetation 👍 knackige Texturen 👍 beeindruckende Spiegelungen
👍 schicke Explosionen
👎 Charaktermodelle nicht mehr zeitgemäß

SPIELDESIGN



👍 coole Mischung aus Schleicherei und offenen Gefechten
👍 anpassbare Waffen 👍 Nanosuit noch immer cool
👎 repetitive (Neben-)Aufgaben
👎 neue Bedienungsoptionen hakelig

BALANCE



👍 vier Schwierigkeitsgrade 👍 Spieler kann sich seinen Weg oft selbst suchen
👍 Nanosuit regeneriert recht schnell
👎 Gegner teils unpassende Kugelschwämme
👎 kein freies Speichern mehr

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 immer noch prima Insel feeling 👍 Trickserei mit Nanosuit spannend
👍 Kämpfe gegen Panzer fordernd, aber lösbar
👎 Handlung wenig inspiriert
👎 Dialoge wirken 2020 hölzern

UMFANG



👍 große Insel spielwiese 👍 ca. zwölf Stunden lange Kampagne
👍 optionale Aufträge
👎 wenig zu entdecken
👎 Senkrechtstarter-Abschnitt fehlt

FAZIT

Immer noch ein toller Shooter, bei dem Inhalte gestrichen und der um technisch durchwachsene Neuerungen erweitert wurde.



Red Dead Redemption 2 lacht über das Eis und den Schnee in Crysis Remastered.