Dass der Mega-Shooter auf einer bildhübschen Pazifikinsel spielt, ist ein alter Hut. Doch der Entwickler Crytek hat noch einige Asse im Ärmel, damit das Eilandleben nicht langweilig wird.

Crysis

Die **Aliens** kennen keine Gnade: Nachdem sie die Insel gefroren haben, nehmen sie sich die Menschen vor.

Im **Alien-Mutterschiff** herrscht eine bizarre, lebensfeindliche Atmosphäre – und oft keine Schwerkraft.

In **schwerelosen Räumen** können Sie sich nur durch wenige Steuerdüsen am Anzug fortbewegen.

Ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
➤ Quicklink: H114

Die sind sicher nicht 50 Milliarden Lichtjahre geflogen, nur um mit uns Streit anzufangen.« Na, da hat sich Will Smith im Kinohit **Independence Day** gewaltig geirrt – oder zu wenig recherchiert. Denn Computerspieler wissen längst, dass Aliens, die auf der Erde landen, im Allgemeinen schlecht gelaunt sind und vor allem die Menschheit ausrotten wollen. Die ETs im deutschen Edel-Shooter **Crysis** machen da keine Ausnahme, haben es aber mit einem Ausnahmekrieger zu tun, der ihnen sogar in ihrer eigenen Hütte mächtig einheizt: mit Ihnen.

Erst schweben...

Crysis ist in drei Abschnitte unterteilt: Im ersten erforschen Sie auf einer Pazifikinsel den Absturz eines Alienraumschiffs und legen sich mit nordkoreanischen Militärs an, die dasselbe vorhaben. Während des zweiten Teils greifen die Außerirdischen an und vereisen das komplette Eiland, woraufhin Sie mit den garstigen Nordkoreanern eine Vernunftehe eingehen, um von nun an gemeinsam den Invasoren Feuer unterm Alien-Popo zu machen. Das dritte Kapitel, das Finale im Mutterschiff der Aliens, hielt der Entwickler Crytek hingegen bis jetzt unter Verschluss. Und das Team hat sich allerhand abgefahrene Ideen für den Schlussakt einfallen lassen. So gibt es in dem düsteren Raumschiff einige Räume, in denen keine Schwerkraft herrscht. Treten Sie in einen solchen sogenannten »Zero-G«-Bereich, ist Schluss mit herkömmlichen Fortbewegungsmethoden. Um in der bizarren, an Tropfsteinhöhlen erinnernden Umgebung nicht an den messerscharfen Stalagmiten anzuecken, können Sie sich dank kleiner Steuerdüsen gemächlich in alle Himmelsrichtungen bewegen. Oder aber, Sie machen sich den Rückstoß Ihrer Waffe zunutze und bewegen sich ballernd fort; was allerdings nicht gerade clever ist, denn Munition ist ein rares Gut. Allzu anspruchsvoll soll das Manövrieren im schwerelosen Raum laut Crytek übrigens nicht werden – **Crysis** will ja ein Shooter und keine Flugsimulation sein.

...dann schwitzen

Neben den unfreiwilligen Flugstunden sorgt vor allem die klaustrophobische Atmosphäre des Raumschiffs für andauerndes Unbehagen. Wie etwa in **F.E.A.R.** oder **Resident Evil 4** erzeugt das Programm durch zahlreiche, geschickt platzierte Skriptsequenzen Spannung. So schweifen im blauschwarzen Halbdunkel immer wieder weiße Schemen umher, das eingeblendete Interface beginnt gelegentlich zu flackern. Die bedrohliche Musik und Architektur tun ihr Übriges, um eine gruselige Horrorstimmung zu erzeugen. Scheint fast so, als ob in **Crysis** weit mehr steckt als nur bildhübsche Grafik. Es bleibt spannend... im wahrsten Sinne. DM

Krieg der Welten lässt grüßen: Zwei Soldaten im Kampf mit einem **Riesenroboter**.

Crysis — **Angeschaut**

▸Genre: **Ego-Shooter** ▸Termin: **November 2007**
▸Hersteller: **Crytek / Electronic Arts** ▸Status: **zu 80% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ist Crysis ein stupider Standard-Shooter, der nur durch seine Edelgrafik fasziniert? Ich gebe zu: Bislang habe ich das befürchtet. Doch seit ich weiß, was für coole Ideen die Entwickler haben, kann ich es kaum noch abwarten, bis Crysis endlich erscheint. Denn wenn alle Akte des Spiels so großartig inszeniert sind wie das Finale im Mutterraumschiff der Aliens, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.

danielm@gamestar.de