

So schlau, so schön

CRYSIS

Wäre Crysis eine Frau – Männer würden ihr wegen ihrer Schönheit zu Füßen liegen und gleichzeitig ihre messerscharfe Intelligenz fürchten. Aber Crysis ist ein Spiel. Und so zittern nur die Entwickler dieser Welt. Denn dieses Spiel aus Deutschland ist auf dem besten Weg, alle anderen kommenden Shooter-Projekte einfach wegzublasen.

INHALT

Mega-Preview	44
Das Storyboard	46
Frostiger Empfang	47
Optische Täuschung	48
Power Struggle	50



► DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **H114**



Hier sehen wir einen schönen Truppenaufmarsch der nordkoreanischen Seite im neuen Multiplayer-Modus Power Struggle. Die gelbe Lok in der Mitte des Screenshots dient jedoch nur der Zierde oder um sich bei Beschuss dahinter zu verschansen. Fahren können Sie damit nicht.

Ist das Absicht, fragen wir uns, als Cevat Yerli uns gleich zu Beginn von einer Szene aus **Crysis** erzählt, in der ein Journalist gefoltert wird. Wir schieben den druckfrischen »Spiegel« mit der fünfseitigen Reportage über Crytek diskret zur Seite. Sehen durch die Glaswände der riesigen neuen Frankfurter Büros ein RTL-2-Kamerateam und die Fotoredakteure eines Modeblatts hektisch mit Scheinwerfern und Kabeln jonglieren. Hören die Klagen über all die Arbeit mit der kurz bevorstehenden Games Convention und der Presse – und haben doch nur sehr eingeschränkt Mitleid mit den neuen Stars der deutschen Medienbühne. Denn die drei Yerli-Brüder an der Spitze von Crytek wollen den Ruhm, der all die neuen, ungewohnten Aufgaben mit sich bringt, wie nichts sonst. Außer vielleicht den geschäftlichen Erfolg und die damit verbundene fachliche Anerken-

nung für ihr jüngstes Projekt **Crysis**, den inoffiziellen Nachfolger ihres Debuts **Far Cry**. Wir aber interessieren uns nicht für Familiengeschichte oder Outfit der Yerlis. Uns interessiert nur eins: Was gibt es Neues vom vielversprechendsten Shooter der Welt, von **Crysis**?

DER SINGLEPLAYER-MODUS

Aliens on Ice

Für alle, die die vergangenen Monate im Weltmeisterschafts-Fieber verbracht haben, schnell eine Zusammenfassung der Rahmenhandlung von **Crysis**: Auf einer Urwaldinsel im Pazifik haben sich in naher Zukunft Außerirdische niedergelassen. Unter einem riesigen Energieschild, der wie ein gigantischer blau-weiß schimmernder Pickel das Zentrum des Eilands dominiert, zaubern die Außerirdischen eine surreale Winterland-

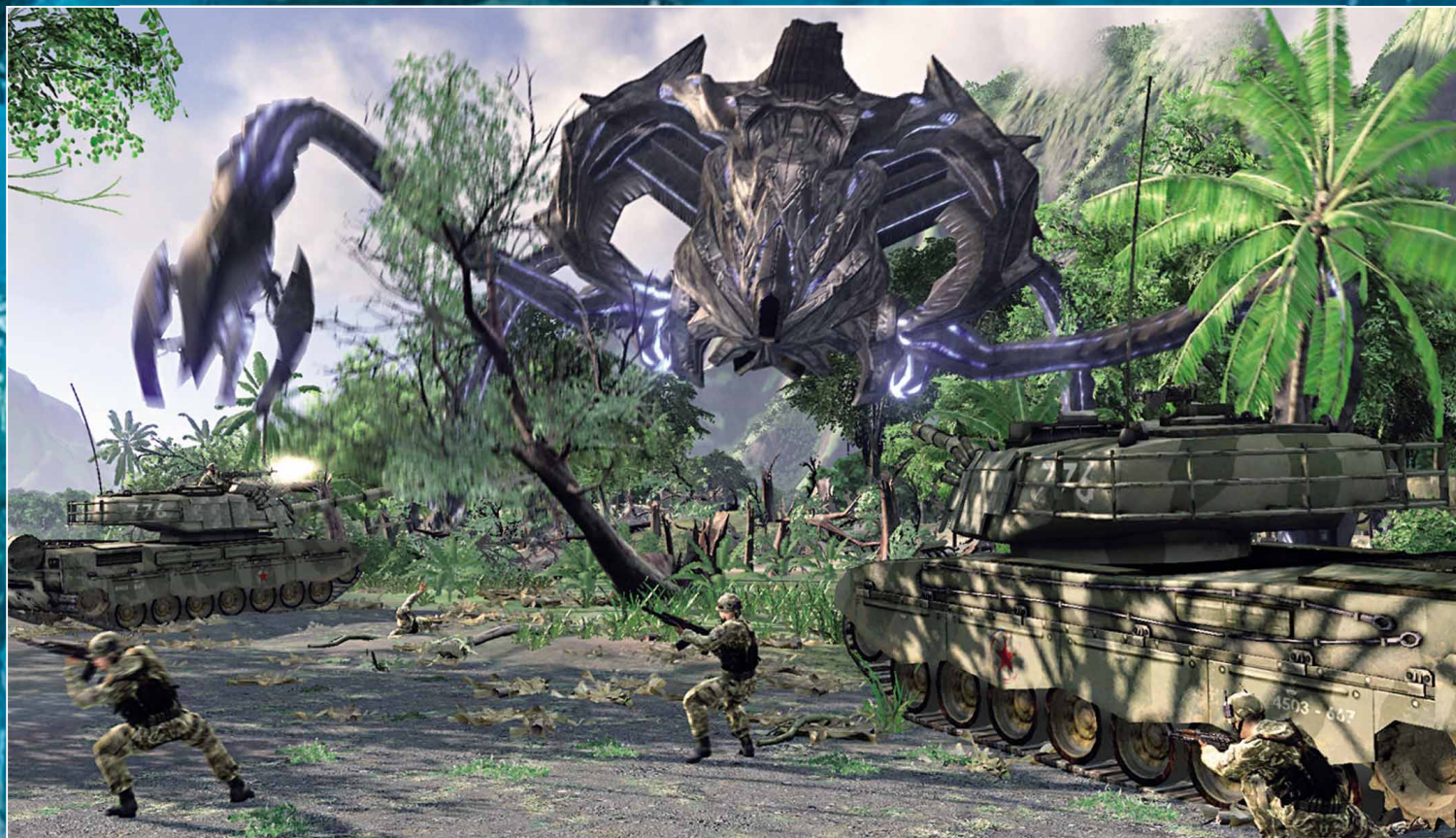
schaft, in der von Raureif überzogene Palmen und tropisches Gestrüpp glitzern.

Nordkorea, noch immer kommunistisch, bekommt Wind von der Anomalie und wittert die Chance, dem Rest der Welt endlich zeigen zu können, wo Hammer und Sichel hängen: Man

will den hoch entwickelten Besuchern ihre Technik abluchsen und sie zu Kriegszwecken einsetzen. Das wiederum merken die US-Amerikaner und schicken zwei Flugzeugträger los, um die Situation und vor allem die Aliens zu untersuchen. Mit dabei: Sie als Supersoldat Jake Dunn.



Wenn es die Gegner in einem Multiplayer-Match im neuen Spielmodus Power Struggle bereits in die Basis geschafft haben, wird es im wahrsten Sinne des Wortes brenzlich – bald könnte das Hauptgebäude fallen.



Sobald einer dieser riesigen Alienhunter auftaucht, können Sie sicher sein, dass sich bald auch Alientrooper zeigen und für Ärger sorgen. Der außerirdische Koloss transportiert nämlich bis zu sechs der wieselflinken kleineren Eisschleudern in einer Vorrichtung an seinem Rücken.

Gefahr im Anzug

Problem: Sie sind nur ein Mensch. Also rüsten Armee und Geheimdienste Sie mit allem aus, was schützt, tarnt und ballert. Kernelement Ihrer Ausrüstung ist der Nano-Anzug, der sich wie eine zweite Haut über die Ihre spannt. Je nach Bedarf macht der Sie schneller, stärker, unempfindlicher gegen Kugeln oder regeneriert Ihre Gesundheit, wärmt Sie oder lässt Sie schlicht verschwinden. Das gute Stück macht nämlich auch unsichtbar; in diesem Modus dürfen Sie allerdings keine Waffen einsetzen. Jede Funktion des Anzugs soll nach

und nach im Spiel aufgerüstet und in ihrer Wirkung intensiviert werden. Können Sie zu Beginn mit aktivierter Stärke allenfalls eine kleine Palme umboxen, sind es später ganze Jeeps, die Sie durch die Gegend schubsen.

Zum Anzug kommen die Waffen. Aktuell überlegen die Entwickler, ob Jake zwei oder – wie der Held in **Far Cry** – vier davon rumschleppen darf. Nahezu jede Puste soll aufrüstbar sein. Sie können Schalldämpfer, Granatwerfer, Zielhilfen und verschiedenste Munitionsarten einsetzen. Spieler, die sich genauer zwischen Palmen umschauchen, sacken zusätzliche Boni ein.

Schone den Feind!

Crysis teilt sich in drei Akte. Im ersten müssen Sie sich mit gleich zwei Feindesgruppen rumschlagen: mit den Aliens und den Nordkoreanern. Doch irgendwann wird selbst dem verbohrtesten kommunistischen Hardliner klar, dass die Außerirdischen absolut keine Lust haben, an der Mächteverteilung auf Erden irgendwas zu drehen, sondern sich lieber gleich alles selber unter die Eisscholle reißen. Amerikaner und Nordkoreaner einigen sich auf eine temporäre Zusammenarbeit. Ab dem zweiten Akt zieht

man gemeinsam gegen die Eindringlinge auf der Insel zu Felde, im dritten dann auf dem Mutterschiff der Monster.

Wie intensiv die Zusammenarbeit sein wird, soll sich danach richten, wie viele feindliche Soldaten Sie im ersten Akt ausgeschaltet haben: Sind Sie wie die sprichwörtliche Axt im Walde durch den Dschungel getobt und haben jeden umgienet, der Ihnen in die Quere kam, wird man Ihnen nur halbherzig zur Seite stehen und Sie ebenso halbherzig mit Informationen versorgen. Sie werden in bestimmten Momenten keine Unterstützung bekommen, über wichtige etwaige Zielpunkte lässt man Sie im Unklaren. Haben Sie hingegen zuweilen Kämpfe vermieden, sind um Gegner herumgeschlichen oder haben sie lediglich betäubt, sollen Hilfe und Informationen schneller und umfangreicher fließen.

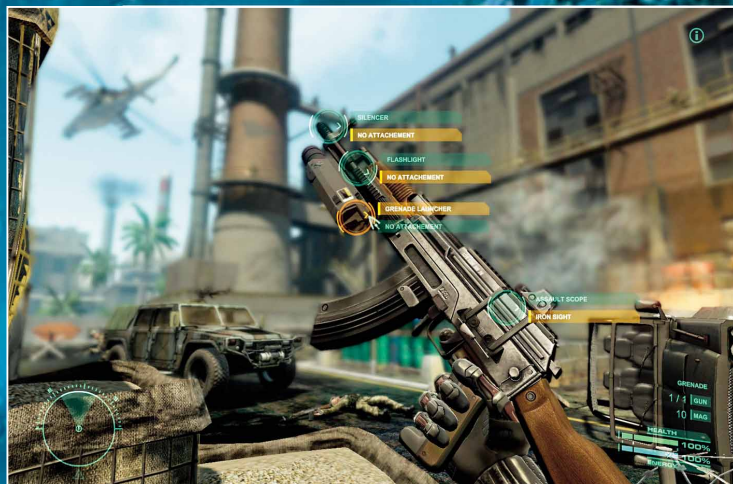
Die Macht der Worte

Ihre Helfer sind zum Teil normale Soldaten und vereinzelt ähnlich hochtechnisierte Spezialkämpfer wie Sie. Da wäre bei-

DAS STORYBOARD



Die Zerstörung der Kommandobrücke eines Flugzeugträgers: Was Sie hier nur als statische Storyboard-Zeichnung sehen, können Sie auf unserer DVD in fertigen Spielszenen erleben. Und die sind alles andere als statisch.

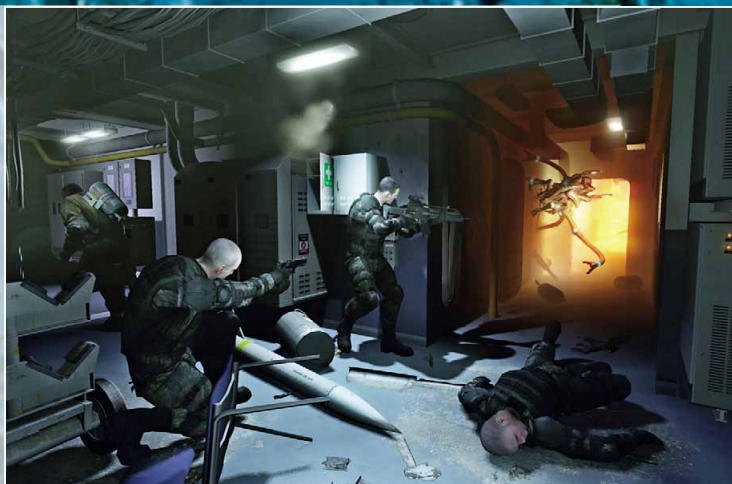


Auch im Multiplayer-Modus können Sie eine popelige AK 47 mit allerlei Schnickschnack aufrüsten, um sie effektiver zu machen.

spielsweise die Chinesin Chang, die Sie eine Weile begleiten und Ihnen nicht nur mit Feuerkraft zur Seite stehen soll, sondern auch mit ihrem Sprachtalent. Denn jeder Dialog unter den Kommunisten wird tatsächlich auf koreanisch geführt, und die Dame macht für Sie die Simultanübersetzerin. Doch damit ist es nicht getan, denn **Crysis** versucht einen neuen Ansatz in Sachen »Erzählen«. Statt dem Spieler wie gewohnt eine Zwischensequenz vorzusetzen, um einzelne Abschnitte zu verbinden, will man Ihnen die Zusammenhänge auf andere Art erklären und Sie so durch den Shooter lenken: Die Mitstreiter reagieren auf Ihr Verhalten, etwa Ihren Blick oder die eingeschlagene Route. Durch Ergänzungen und Kommentare erfahren Sie Sinnzusammenhänge oder zusätzliche Details. Ein Beispiel: Sie erspähen in der Ferne

ein gigantisches Alien. In manch anderem Spiel gäbe es nun die entsprechend mit pompöser Musik unterlegte Kamerafahrt auf das Ungetüm. Nicht so in **Crysis**. Einer Ihrer Kameraden schreit: »Da scheinen MG-Türme an den Flanken zu sein!« So ergeben sich aus den Spielsituationen und der Interaktion Strategien und neue Situationen – alles wird lebendiger. Oder Sie betreten einen Raum, auf dem Tisch ein Teller mit dem Rest einer Mahlzeit. Ihr Begleiter dazu: »Sie können noch nicht weit sein, das Essen ist noch warm.« Dahinter steckt das Konzept des momentan in der Spieleentwicklung hoch gehandelten »Look At Designs«.

Angenehm: Auch der Held bleibt nicht stumm wie Gordon Freeman, sondern wird Ihnen durch gesprochenen Kommentar Hinweise an die Maushand geben – ähnlich wie in **Prey**.



Die Aliens machen auch nicht davor halt, die Flugzeugträger der Amerikaner zu schrotten, die vor der Küste der Pazifik-Insel dümpeln.

Dreimal wiederholungs-freier Spaß

Um Sie und Ihre Superkameraden entfaltet sich im Laufe der Handlung ein Geheimnis. Irgendwie scheinen sich die Aliens nicht zufällig die Erde zum Einfrieren ausgesucht zu haben. Irgendwie scheinen Sie und Ihre Kollegen nicht nur aufgrund der tollen Ausbildung vor Ort zu sein. Ein Masterplan? Wessen? Crytek hüllt sich in viel-sagendes Schweigen und deutet lediglich an, dass Ihr Vorgesetzter Barnes und Korea-Bösewicht

Herr Kiong wohl eine gemeinsame finstere Vergangenheit haben. Kiong im Dialog mit Barnes: »Ist er es, dein Auserwählter?« Unser Tipp: Er ist es, sonst würden Sie ihn nicht spielen.

Ihre Superkameraden sterben Ihnen auch mal weg, wenn Sie nicht genau aufpassen. Ob die Männer leben oder tot sind, hat auf das große Finale in Akt 3 auf dem Mutterschiff der Eindringlinge keinerlei Einfluss, gewonnen werden muss der Kampf allein von Ihnen. Nur wird er vielleicht härter, und Ihnen entgegen sicher ein paar hübsche



Im Vordergrund rechts ballert ein automatischer Geschützturm auf die Gegner, die sich bereits bis zum Hauptgebäude vorgearbeitet haben.



Solche Situationen werden es sein, die dem koreanischen Kommandanten Kiong die Augen öffnen: Er und seine Männer können allein nichts gegen die Vereisung der Insel durch die Aliens unternehmen.

OPTISCHE TÄUSCHUNG



Sobald im Spiel geschossen wird, verschwimmt das Bild dezent, um Schnelligkeit zu suggerieren und das Geschehen zu intensivieren.

Story-Details, wenn um Sie herum alle ins Eis beißen.

Cevat Yerli denkt, dass man **Crysis** etwa dreimal spielen kann und immer wieder neue Handlungselemente entdecken wird. Und gar noch ein viertes Mal, in dem zwar das Geschehen in Gänze bekannt sein dürfte, die Intensität des Erlebens aber völlig neu ist. Geplant ist ein Hardcore-Modus, der auf Hilfen wie Kompass oder Fadenkreuz verzichtet. Gezielt wird nur über Kimme und Korn, navigiert anhand von Geräuschen und direkter Sicht. Das, so Yerli,

sei aber nur was für absolute Könner mit stählernen Nerven.

DER MULTIPLAYER-MODUS

Frieden? Niemals!

Dass auch nach dem Ende von **Crysis** zwischen den USA und Nordkorea nicht alles eitel Sonnenschein ist, dürfte klar sein. Nur durch ein paar gemeinsam ertragene Frostbeulen wirft man ja nicht gleich sämtliche Ideale über den Haufen. Gute Voraussetzung also für die ge-

planten Multiplayer-Modi, in denen sich beide Parteien erneut beharken. Neben den üblichen Standards wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture-the-Flag wird es noch den Modus »Power Struggle« geben. Dahinter verbirgt sich eine Mischung aus **Battlefield 2** und **Counterstrike**. Doch statt um Flaggenpunkte kämpfen Sie in **Crysis** um Gebäude, die Ihren Nachschub an Waffen und Fahrzeugen wie Helikopter oder Panzer sichern. Zusätzlich ploppen auf den als Inseln designten Schlachtfeldern nach dem Zu-

fallsprinzip Alienartefakte auf, die Sie sichern, in Ihre Gebäude transportieren und dort in die Kriegsmaschinerie einbauen müssen, um an höher entwickelte Waffen zu gelangen. Gewonnen hat das Team, das zuerst das Hauptgebäude und den Wiedereintrittspunkt der gegnerischen Partei in Schutt und Asche legt. Dazu braucht es aber einiges an Gewalt. Gebäude bekommen Sie laut Crytek nur mit drei Sprengsätzen oder mit massivem Einsatz der mächtigsten Alien-Kanone klein. Doch vorher müssen Sie noch an den



Helikopter und die VTOLs (Schwenkflügler) der US-Amerikaner sollen sich ähnlich leicht steuern lassen wie die Fluggeräte in **Battlefield 2**.



Koreanische Soldaten sichern eine Nachschublieferung gegen die außerirdischen Invasoren. Die KI von Crysis soll noch einen Tick schlauer sein als die in Far Cry. Muss sie auch, denn Jake Dunn kann mehr als Jack Carver.

automatischen Geschütztürmen vorbei, die über die Basen wachen und auf alle Feinde ballern, die sich in die Nähe wagen.

Panzer mit Alienkanone

Power Struggle verzichtet auf ein Klassensystem für die Sol-



Eine Zwischensequenz? Nein, nur ein Bild mit anders justierter Kamera. Klassische Zwischensequenzen wird es in Crysis nicht geben.



Eine ungewohnte, aber effektive Allianz steht Ihnen ab Akt 2 des Spiels zur Seite: Nordkorea und die USA kämpfen gemeinsam gegen die Aliens.

nen richtig starken Widersacher um, rasseln die Punkte nur so auf Ihr virtuelles Konto.

Haben Sie richtig mächtig verdient, dürfen Sie sich via PDA an den Schaltpulten der einzelnen Gebäude gar ganze Vehikel wie Helikopter, Panzer, Jeeps oder düsenbetriebene Schwenkflügler (so genannte »VTOLs«) mitsamt Sonderausrüstung – sofern durch erbeutete Alien-Artefakte möglich – bestellen. Nach der Fertigstellung können zunächst nur Sie allein das Vehikel nutzen. Wollen Sie es einem Teamkollegen überlassen, müssen Sie es zuerst für ihn »aufschließen«.

Neues Clan-Futter

Crysis will zu Beginn mit zehn Power-Struggle-Karten aufwarten, die in den Größen variieren. Einige sind für bis zu 32 Spielern angelegt, andere für kleinere Gruppen. Die Kampfterrains sollen sich an denen des Hauptspiels orientieren. Mal toben Sie durch malerische Tropenvegetation, mal knirscht harscher Schnee unter Ihren Kampfstiefeln. Tüftler können mit dem beiliegenden Sandbox-Editor (schon aus **Far Cry** bekannt) neue Maps basteln. Besonders schön finden wir, dass jeder Serverbetreiber nach seinem Gusto an den Settings des Spiels rumschrauben kann. Sie bestimmen mit ein paar Klicks, welche Waffen zulässig sind, mit wie vielen Punkten die Teams ins Rennen starten und so weiter. Welches Anti-Cheat-Programm **Crysis** nutzen wird, steht allerdings noch nicht fest. Darüber sollte man sich unserer Meinung nach aber schleunigst Gedanken machen. Power Struggle scheint nämlich ein durchaus clanturnier-tauglicher Modus zu werden. **PET**

CRYSIS

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Crytek / Electronic Arts
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Wir wissen: Crysis sieht großartig aus. Wir wissen: Die KI der Gegner ist der aus Far Cry mindestens ebenbürtig. Was uns bislang fehlt, ist die Erfahrung, Crysis selbst gespielt zu haben. Deshalb müssen wir auf die Aussage der Entwickler vertrauen, dass uns das »Look At Design« neue Perspektiven eröffnet. Sicher ist, dass die Balance im Multiplayer-Modus bei solch einer Vielzahl an Elementen ein Drahtseilakt wird. Wenn Crytek alles hinbekommt – dann wird Crysis exzellenter Shooter und Battlefield-Konkurrent in einem.«

POWER STRUGGLE

Nach erfolgreichem gemeinsamen Kampf gegen die Aliens bleiben sich Nordkorea und die USA spinnefeind und liefern so die Grundlage für den neuartigen Multiplayer-Modus von Crysis.



3. Kaserne der Nordkoreaner

Der Wiedereintrittspunkt der Nordkoreaner funktioniert genauso wie das US-Pendant: Die Soldaten tauchen hier nach dem Ableben wieder auf und kaufen sich mittels der erbeuteten Prestige-Punkte neue Waffen, dazu passende Verbesserungen und Ausrüstungsgegenstände wie Medi-Kits.



2. Hauptquartier der Nordkoreaner

Das Hauptquartier der Nordkoreaner ist das Primärziel der US-Truppen. Ist es einmal zerstört, ist das Spiel beendet. Jedoch kann man das Gebäude nur mit einer speziellen Kanone oder mit drei C4-Sprengsätzen knacken. Um an die Kanone zu gelangen, brauchen Sie eine Menge Prestigepunkte und eine durch Alien-Artefakte erhöhte Kapazität der War Factory. Das Hauptquartier der Nordkoreaner wird ähnlich wie das U-Boot der US-Mannschaft durch automatische Geschütze verteidigt.



4. Nordkoreanische Fabrik für leichte Fahrzeuge

Da die Nordkoreaner auf dem Land starten, stellt ihnen das Programm in der Fabrik für leichte Fahrzeuge Jeeps zur Verfügung. Damit sind sie ähnlich schnell an der War Factory wie die US-Truppen. Jedoch bieten die Jeeps gerade zu Beginn einer Runde einen großen Vorteil, wenn es um die Jagd nach Artefakten geht.

1. US-Basis

Das U-Boot der US-Amerikaner fungiert gleichzeitig als Hauptquartier, Wiedereintrittspunkt mit Waffenarsenal und Fabrik für kleinere Fahrzeuge. Hier rüsten sich die Soldaten mit Waffen inklusive Erweiterungen (Fernrohr, Granatwerfer), Spezialanzug inklusive Verbesserungen, Sprengstoff oder Reparaturwerkzeug aus. Auf PS_Port gilt für die US-Truppen: Kleinere Vehikel sind ausschließlich Schlauchboote. Das U-Boot wird durch automatische Geschütztürme auf der Hülle gegen Angriffe verteidigt.



5. War Factory

Dreh- und Angelpunkt der ersten Runde Power Struggle ist die War Factory. Um sie zu erobern, müssen zwei Spieler für eine gewisse Zeit im Zentralraum der Anlage überleben. Hier können die Spieler mit entsprechendem Punkte-Konto und ausreichend Alien-Energie Panzer und Helikopter bauen lassen und sie mit extrastarken Waffen bestücken. Die brauchen Sie auch, um eine Partie für sich zu entscheiden.

Hinter dem Namen »Power Struggle« verbirgt sich der Kampf um Gebäude und Alien-Artefakte. Der Clou am Mehrspieler-Modus von Crysis ist, dass Sie sich durch so genannte »Prestige Points« bessere Ausrüstungen und stärkere Vehikel leisten können. Prestige Points erhalten Sie, wenn Sie einen Gegner ausgeschaltet haben. Dabei gilt: Je stärker der Widersacher war, desto mehr Punkte gibt es für Sie.

Auf der hier zu sehenden Karte »PS_Port« starten die Mitglieder des US-Teams auf einem U-Boot (1) und die der nordkoreanischen Seite im Truppengebäude einer Landbasis (3). Die Aufgaben: Die »War Factory« (5) einnehmen und halten, die an zufälligen Orten erscheinenden Alien-Artefakte finden und sie in die einzelnen Gebäude tragen, um so an möglichst mächtige Waffen zu gelangen. Das Team, das zuerst das Hauptquartier des Gegners zerstört, gewinnt die Partie.

PET