



Krieg der Welten

CRYSIS

Der PC schlägt zurück: Cryteks neuester Grafik-, Sound- und Spielspaßhammer Crysis wischt mit Next-Generation-Spielekonsolen den Boden auf.

Made in Germany – dieser Satz steht für Qualität aus Deutschland. Außer bei PC- und Videospielen, wo die deutsche Industrie seit einem Vierteljahrhundert den Kollegen aus Japan, England und den USA hinterher hechelt. Auftritt Crytek aus Coburg, deren Shooter **Far Cry** auch in den USA beachtete Erfolge feierte. So begeistert waren die Amerikaner

über die Inselabenteuer, dass niemand anderes als Branchenriesen Electronic Arts den Nachfolger **Crysis** unter Vertrag nahm. Bei einem Besuch in der Firmenzentrale in Redwood City war der bildhübsche Ego-Shooter eine der Trumpfkarten, die der von mauen Verkaufszahlen seiner zahlreichen Lizenztitel und Fortsetzungen geplagte Konzern ausspielte.

Grafik am Anschlag

»Vergesst erst mal alles, was das Spiel angeht« – mit diesen launigen Worten eröffnete Cryteks Technik-Chef Cevat Yerli seine Vorführung zahlreicher Details der CryEngine 2. Dramaturgisch nicht ganz ungeschickt, denn besonders in den USA fristet der PC ein Mauerblümchendasein an, was das Technologie-Wettrennen mit den Konsolen angeht. Die Me-

gaseller **Die Sims 2** und **World of Warcraft** geben sich mit eher beschaulichen Hardware-Anforderungen zufrieden, das Säbelrasseln findet zwischen den Spielkonsolen Playstation 3 und Xbox 360 statt. Höchste Zeit für ein PC-Spiel der nächsten Generation, dessen Pixel-Shader sich in zehn Durchläufen unter anderem um Bump-, Normal-, Specular-, Dirt- und Hämoglobin-Mapping kümmern. Plötzlich am Horizont aufpoppende Gebirgszüge und Objekte? Die suchen Sie hier vergebens. Obendrein servieren uns die Entwickler ein ausgeklügeltes Partikel- und Schattenmodell, das auch vor transparenten und von hinten beleuchteten Objekten nicht die Waffen streckt.

Drama in drei Akten

Die Geschichte von **Crysis** soll deutlich epischer und beeindruckender sein als die von **Far Cry**.

Im ersten Abschnitt erkunden Sie eine grüne Hölle, in der sich ein Alien-Raumschiff versteckt, das seinerseits im zweiten Teil die Spielwelt in eine Winterlandschaft verwandelt. Originell: Gefrorene Gegner können Sie in kleine Eiswürfel zerschmettern, doch sollten Sie sich vor den Bruchstücken hüten – die richten unter Umständen ernsthafte Verletzungen an. Tiefe kommt durch die taktischen Projektile ins Spiel, von denen Sie bis zu vier Exemplare gleichzeitig einsetzen können. Die schlauen Patronen können Ihre Gegner töten, betäuben, ihm einen Sender verpassen oder ein ablenkendes Geräusch erzeugen. Wie einfach oder kompliziert das spieltechnisch letztendlich werden wird, bleibt abzuwarten. Im dritten und letzten **Crysis**-Abschnitt geht es

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Zu den Grafik-Raffinessen, mit denen Crysis punkten will, gehören diese fünf Spezialitäten:

Volumetrische Wolken: Mit einer speziellen Rendertechnik stellt die CryEngine 2 dreidimensionale Wolkengebilde dar, die in Echtzeit beleuchtet und sanft durchflogen werden können. Wolken werfen Schatten auf alle darunterliegende Objekte.

Echtzeit-Ambient-Maps: Jede Umgebung, egal ob in einem Gebäude oder außerhalb, wird von einer Fülle diffuser Lichtquellen beleuchtet. Cryteks Engine verwirklicht die Darstellung dieser Lichtverhältnisse mit Hilfe einer eigens entwickelten Mapping-Technik ohne Framerate-Einbrüche.

Tiefenschärfe: Das menschliche Auge kann eine komplette Szene nicht auf einmal scharf erkennen – beim Blick in die Ferne verschwimmt der Vordergrund und umgekehrt. Die CryEngine 2 simuliert dieses Sichtverhalten, was nicht nur für eine realistischere Darstellung sorgt, sondern auch spielerische Einflüsse hat: Wer die Umgebung sorgfältig erkundet, lebt länger.

Bewegungsunschärfe: Sich schnell bewegende Objekte verwischen vor unseren Augen. Das geht auch umgekehrt: Bewegt sich die Kamera und damit der Held in Crysis sehr schnell, wird sein Blickfeld unscharf. Ergebnis: eine filmartige Präsentation.

Soft Shadows: Jeder Gegenstand in Crysis wirft sanfte und bis auf den Pixel genaue Schatten – vom einzelnen Blatt eines Baumes bis zum Turmaufbau eines Flugzeugträgers. Das Ergebnis: ein deutlich realistischeres Spielerlebnis ohne grob-pixelige, dunkle Flecken auf dem Boden.



Ein riesiges Metall-Spinnenmonster der Aliens richtet wüste Zerstörung auf der USS Ashcroft an.



Schwerbewaffnete Panzer verteidigen diese Hafenanlage gegen überraschende Angriffe der Aliens.

ins Mutterschiff der Außerirdischen, für dessen Zerstörung Sie mehr als nur einen Computer und ein Apple-Laptop benötigen. Nicht zu vergessen: knackige Flugaction, bei der Sie sich mit den Aliens wilde Verfolgungsjagden durch die wolkenverhangenen Lüfte liefern – **Top Gun** lässt grüßen.

Panik an Bord

Nach so vielen Informationen wird es Zeit für etwas Action. Als Held Jake Dunn finden wir uns auf der USS Ashcroft wieder, einem Flugzeugträger, der von den Aliens angegriffen wird. Wir kämpfen uns über eine Leiter nach oben zum Flugdeck. Bevor wir das Schiffsinne verlassen, regeln wir die Stärke-Werte unseres Nano-Anzugs hoch und greifen uns eine Wumme, mit der wir den Besuchern Saures geben wollen. Auf



Die dichten **Dschungelgebiete**, ein Markenzeichen von Far Cry, sind in Crysis zurück – noch schöner als zuvor.

dem Flugdeck selbst ist die Hölle los: Dicker, schwarzer Rauch wabert um ein spinnenartiges, metallenes Riesenmonster, das angreifende Soldaten einfach einfriert. Einen Hubschrauber, der aus der Luft anzugreifen versucht, pflückt das Ungetüm wie eine reife Pflaume aus vollem Flug, um es mit einem mächtigen Schwung in die Kommandobrücke des Flugzeugträgers zu schleudern. Die stürzt zusammen mit anderen Aufbauten unter großem Getöse ein, Bruchstücke und Glassplitter regnen auf das Deck herab. Wir versuchen, das Alien ins Visier zu bekommen, doch nach ein paar Schüssen wird es auf uns aufmerksam. Jetzt packt es uns, hebt uns in die Luft und wirft uns in hohem Bogen davon. Gut, dass wir schon vorher die Verteidigungswerte des Anzugs auf Maximum geschaltet haben, sonst würde uns die Landung auf dem harten Deck ein paar Knochen brechen. Nun versuchen wir, dem Monster mit einem zuvor montierten Flammenwerfer-Upgrade einzuheizen. Mit Erfolg, denn der Bursche friert uns jetzt kurzerhand ein, um uns zu stoppen. Etwas Mausgerüttel, und wir sind wieder frei. Noch ein paar Treffer mehr, dann stürzt die Riesenspinne tödlich getroffen zu Boden. Wir wechseln in den

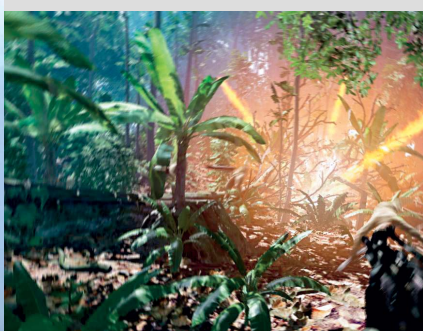


Wo der **Vereisungsstrahl** hinschießt, wächst bis zum nächsten Tauwetter kein Gras mehr.

Geschwindigkeitsmodus unseres Nano-Anzugs und wetzen quer über das Deck zu einem Hubschrauber, der uns aus der Feuerhölle evakuiert. Sprachlosigkeit bei den versammelten Journalisten; kein alltäglicher Zustand. Cevat Yerli grinst:

»Was ihr hier gesehen habt, war übrigens nur die DirectX-9-Fassung.« Zum Erscheinen soll DirectX 10 unterstützt werden. Da fragen wir uns, ob wir für das fertige **Crysis** sicherheitshalber einen Feuerlöscher neben den PC stellen sollten. **RA**

EXPLOSION IM DSCHUNGEL



Zweimal die gleiche Szene: Die zunächst friedliche Urwaldlandschaft wird durch einen **Granaten-treffer** erschüttert, das Bild verschwimmt.

CRYSIS

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Crytek / Electronic Arts
Status: zu 70% fertig

Roland Austinat: »Wenn es jemals einen Grund für ein PC-Upgrade gab, dann heißt er Crysis. Was Crytek uns hier auf die Augen gibt, begeistert selbst den abgebrühtesten Spieler, der schon alles gesehen hat. Und wenn Cevat Yerlis Versprechen stimmt, uns im Spiel alle 15 Minuten etwas Neues zu präsentieren, dann verschmerze ich locker die mit zwölf Stunden eher kurze Spieldauer.«

