

FACTS

- riesige Levels ohne Ladepausen
- High-Tech-Grafik und -Physik
- Luftfahrzeuge
- variable Nebenhandlungen
- rund 10 Stunden Spielzeit

Like ice in the sunshine

CRYSIS

Bislang hat es bei uns nur ein Shooter auf zehn Punkte in der Grafikwertung gebracht: Far Cry. Sein inoffizieller Nachfolger stellt die Konkurrenz in den dynamischen, hoch aufgelösten Schatten.

INHALT

Mega-Preview	28
Die Entwicklung der Cry-Engine	31
Cry-Engine 2	34

VIDEOS AUF DVD

Auf unserer DVD finden Sie eine Engine-Demo sowie ein Video-Interview mit den Crysis-Machern.

Achtung: Beide Videos liegen ausnahmsweise im Datenteil der DVD und sind daher nicht per Stand-alone-DVD-Player abspielbar!



Die Vereisungskanone der Außerirdischen (im Hintergrund) hat die Insel eingefroren. Einen unserer Kameraden ereilt das gleiche Schicksal: Er fällt fliegenden Aliens zum Opfer.

Egal wie gesund Wechselbäder auch sein mögen: Sie machen einfach keinen Spaß. Raus aus dem warmen Bett und rein in die kalte Münchner Morgenluft, am Bahnhof rein in den wohligen warmen ICE, in Nürnberg raus auf den kalten Bahnsteig, rein in den total überheizten Regionalexpress, in Coburg wieder raus in den Winter und anschließend rein in die Büros von Crytek – als wir uns im Präsentationsraum niederlassen, sind unsere Gefäße schon ganz ausgeleiert, wir sehnen uns nach Szenen warmer, tropischer Inselparadiese. Denn wie schon **Far Cry** spielt auch **Crysis**, das neueste Werk der deutschen Spiele-schmiede, in der Südsee. Doch diesmal gibt's nicht nur eitel Sonnenschein: Eine außerirdische Rasse will die Welt in eine neue Eiszeit stürzen und versucht, den Pazifik einzufrieren. Wir fangen fast schon wieder das Schlottern an – doch die Bilder sehen einfach zu heiß aus.

Bauchlandung

Ähnlich aufgeregt wie wir zeigt sich auch die nordkoreanische Regie-

ung in **Crysis**, als in naher Zukunft ein unbekanntes Flugobjekt auf eine Insel im Pazifik kracht. Das Ding scheint kein Asteroid zu sein, dafür hat der Aufprall zu wenig Schaden verursacht. Die Nordkoreaner entsenden ihre Flotte, um dem Ereignis auf den Grund zu gehen. Als sich schließlich auch die Chinesen aufmachen, die Region zu erforschen, werden die Vereinigten Staaten nervös. Sie beordern zwei Flugzeugträger ins Krisengebiet, um die Lage auszukundschaften und Stärke zu zeigen. Und Stärke zeigen, das kann ein Mann besonders gut: Jake Dunn. Der ist Mitglied einer amerikanischen Spezialeinheit und soll die umlagerte Insel infiltrieren. Denn aus dem vermeintlichen Asteroiden dringen merkwürdige Signale – im Dschungel ist etwas im Busch.

Open Air Festival

Zwei Supermächte am Rand einer militärischen Auseinandersetzung – Weltkrieg, ick hör dir trapsen. Um eine Eskalation zu vermeiden, müssen Jake und seine Männer daher heimlich ins Zielgebiet vordringen. Panzer, Artillerie und Bomber als Unterstützung? Fehlanzeige, das Team ist auf sich allein ge-

stellt. Die Soldaten springen in einer Nacht- und Nebelaktion über der Inselgruppe ab, und sofort zeigt die neue Cry-Engine, wozu sie in der Lage ist. Wir steuern Jake schon in der Luft und rasen durch volumetrische Wolken auf den Boden zu. Doch im Gegensatz zur Fallschirmsequenz in **No One Lives Forever** stürzen wir nicht durch einen eigens dafür generierten Level: Vom scheinbar endlosen Himmel bis hinab zum Urwalddickicht und korallenbesetzten Meeresgrund stellt **Crysis** einen einzigen, riesigen Level dar – ohne störende Ladepausen. Trotz der atemberaubenden Größe quillt die Insel über vor liebevoller Details: weiße Strände, moosbewachsene Bäume, unzählige Pflanzen aller Größen, malerische Felsformationen. Die Sonne, die ihre Bahn langsam über die Insel zieht, erzeugt dynamische, hoch aufgelöste Schatten auf jedem einzelnen Objekt – fantastisch!

Schleich dich, Ami!

Aber was hat man von der tollsten Grafik, wenn man vor lauter Action keine Zeit hat, sie zu bewundern? Nicht viel. Nur gut, dass

sich Dunn und seine Männer nicht wie die Axt im Walde auf-führen können: Die angespannte Situation schreit vorerst nach lautlosen Spezialisten, nicht nach raketenwerferschwingenden Supersoldaten. So schleichen wir zunächst durchs Unterholz, belauschen die patrouillierenden Koreaner und versuchen, Details über das außerirdische Objekt zu erfahren. Hie und da finden wir selbst Spuren des vermeintlichen Asteroiden. Die untersuchen wir ähnlich wie in **Condemned** mit einem tragbaren Scanner und übermitteln die Daten an die Einsatzzentrale auf dem Flugzeugträger. Die belohnt uns dafür mit neuen Waffen oder Ausrüstungsgegenstän-



Identische Szene zu unterschiedlichen Tageszeiten: Durch den dynamischen Sonnenverlauf fallen abends lange Schatten auf den Waldboden, mittags wird der Dschungel lichtdurchflutet.



Keine Zwischensequenz, sondern Spielegrafik: US-Truppen überwachen die feindliche Flotte.

den. Denn trotz aller Heimlichkeiterei wird in **Crysis** natürlich auch ordentlich geballert. Dunn schleppt alles ins Feld, was der Soldat der nahen Zukunft so braucht: Pistolen, Maschinenge-

wehre, Scharfschützenflinten. Die kleineren Knarren kann Jake sogar beidhändig abfeuern. Allerdings sind sowohl Dunn als auch die Waffen 3D-Objekte, die mit den übrigen Gegenständen

im Spiel kollidieren können. Mit einer sperrigen Flinte können wir also im Dickicht hängen bleiben – wenn wir uns um ein Hindernis herumlehnen, können wir erst schießen, wenn die Waffe vorbeilugt.

Kein Durchblick

Der physikalische Realismus in **Crysis** endet nicht mit den Bäumen und Ballermännern: Jeder Gegenstand, der so aussieht, als könnten wir ihn bewegen, bewegt sich auch. Darauf ist Leveldesigner Sten Hübler besonders stolz: »Die Zeiten, in denen man mit einem bulligen Jeep an einem mickrigen Ast hängen blieb, sind mit **Crysis** vorbei.« Tatsächlich ist nahezu jedes Objekt im Spiel zerstörbar: Wir lassen Bäume auf Zäune krachen, sprengen Wellblechhütten in Stücke und verkniicken sogar Pflanzen, wenn wir durchs Unterholz streifen. Als wir uns im dichten Dschungelgras auf die Lauer legen, fühlen wir uns sicher, denn die Gegner-KI kann im Gegensatz zu der aus **Far Cry** nicht durch das Grünzeug hindurchgucken. Dafür sehen die Burschen mittlerweile verräterische Bewegungen in der Vegetation und spüren uns so auf.

Pimp my Soldier

Nahezu jeder Schießsprügel in **Crysis** ist aufrüstbar: Je nach Bedarf montieren wir über ein einfaches Menü Schalldämpfer, Zielfernrohre oder Laserpointer. Sogar Jake selbst ist eine Art feinjustierbare Waffe, denn er trägt einen »Nano Muscle Suit«. Dieses hochmoderne Exoskelett, an dem das Pentagon derzeit tatsächlich forscht, bietet nicht nur Panzerung, sondern steigert auch seine Körperkraft und Geschwindigkeit. Ähnlich wie im Klassiker **Syndicate** entscheiden wir uns je nach Situation, ob Jake schnell rennen, schwer tragen oder Kugeln einstecken soll. Über Hotkeys wechseln wir blitzschnell in vorprogrammierte Einstellungen, etwa für die Flucht oder den Nahkampf. Doch der Nano Suit kann noch mehr: Im Heilungsmodus stellt er unsere Gesundheit wieder her. Dabei verbraucht der Anzug zwar Energie, die regeneriert sich aber langsam wieder. Der Nano



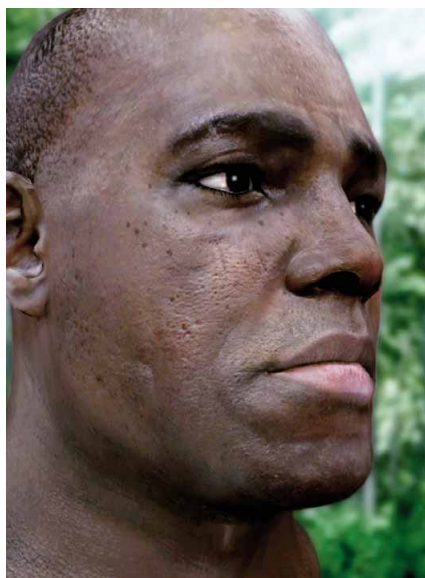
Der Nano Muscle Suit ist praktisch und sieht fesch aus.



Teamkameraden können wir nicht herumkommandieren.



Die KI-Koreaner arbeiten geschickt als Team zusammen. Sie sammeln sich vor der Hütte, um gemeinsam anzugreifen.



Die neue Cry-Engine erschafft detaillierte Gesichter.

Suit hilft Jake außerdem beim Schleichen, denn er dämpft Geräusche in seinem direkten Umfeld. Je lauter der Krach, desto höher der Energieverbrauch: Ein paar Schüsse mit großkalibrigen Waffen fegen die Batterie leer.

Holiday on Ice

Heutzutage noch ein teures Extra beim Autokauf, in naher Zukunft voraussichtlich Soldaten-Serienausstattung: die Klimaanlage. Der Nano Suit beheizt und kühlt seinen Träger. Was zuerst wie angenehmer Luxus-Schnickschnack wirkt, rettet Jake bald das Leben. Denn in dem Brocken aus dem All steckt weit mehr, als Koreaner und Amerikaner vermuten: Zum einen jede Menge Außerirdische (das Ding ist kein Asteroid, sondern ein Raumschiff!), zum anderen die größte Eismaschine, die die Welt je gesehen hat. Denn die Aliens wollen sich auf der Erde ganz wie zuhause fühlen – und dafür brauchen sie Temperaturen unter Null. Mit großem Getöse schießt ein bläulich-weißer Strahl aus der Schneekanone und verwandelt das tropische Badeparadies in eine bizarre Winterlandschaft. Wir erleben mit, wie innerhalb von Minuten alles Leben im Umkreis erstartet – und zwar nicht in einer Zwischensequenz, sondern direkt in der spektakulären Spielgrafik. »Wir wollen den Spieler nicht aus dem Erlebnis reißen, indem wir die Story durch eingefügte Videoclips erzählen. Er soll alles selbst miterleben, deshalb wird's keine Zwischen-

sequenzen geben«, erklärt uns Spieldesigner Bernd Diemer.

Wenn zwei sich streiten

Mit dem Überraschungsauftritt der Außerirdischen ändert sich für die amerikanischen und koreanischen Truppen die Lage schlagartig: Die Menschheit hat nun einen gemeinsamen, unerbittlichen Feind, der sich nicht um Staatsgrenzen schert. Daher beschließen die Militärs, fortan zusammen zu kämpfen. Moment, hegen die ehemals feindlichen Soldaten denn keinen Groll gegen Jake? Doch, das tun sie. Denn in **Crysis** vergessen die Spielfiguren nicht, was wir bislang getan haben. Ein koreanischer General etwa weiß genau, wie wir bislang mit seinen Untergebenen umgesprungen sind. Haben wir beispielsweise ein paar Spielstunden zuvor wehrlose Koreaner niedergemetzelt, kooperiert der Offizier nur widerwillig, verschweigt mitunter wichtige Informationen oder hält Ausrüstung zurück. Ein derartiges Gedächtnis haben alle Hauptpersonen in **Crysis**. Mit den richtigen Aktionen schlittert Jake daher sogar in eine Romanze mit einer hübschen Soldatin. Die eigentliche Handlung können wir zwar nicht beeinflussen, trotzdem sorgen die vielen variablen Nebengeschichten für eine hohe Wiederspielbarkeit.

DIE ENTWICKLUNG DER CRY-ENGINE

X-Isle Tech-Demo (2001)



Far Cry (2004)



Crysis (2006)





Für den Nachteinsatz haben wir einen Schalldämpfer montiert. Unser Kompass scheint aber kaputt zu sein: Die Sonne geht gerade im Norden unter.

Nehmt Abschied, Brüder

Crysis merkt sich sogar unsere spektakulärsten Gefechte. Blasen wir etwa mit einer gut platzierten Granate mehrere Aliens gleichzeitig zurück ins All, gratuliert uns etwas später ein junger Rekrut zu unserem Wagemut. So bekommen wir das Gefühl, die Spielwelt tatsächlich zu beeinflussen und die Figuren kennen zu lernen. Umso ergreifender sind entsprechend die Momente, in denen wir Kameraden verlieren. Die können nämlich, wenn wir nicht aufpassen, sterben. Die KI-Kollegen

haben ihr Leben allerdings weitestgehend selbst in der Hand: Teambefehle gibt's in **Crysis** nicht, der Spieler soll sich ausschließlich auf Jake Dunn konzentrieren. Sollten wir im Gefecht einen Freund verlieren, beeinflusst das die Haupthandlung ohnehin nicht, die Burschen stehen uns lediglich in den nächsten Einsätzen nicht mehr bei. Mit ein bisschen Pech müssen wir also am Ende des Spiels alleine auf die große Siegesfeier gehen. Den begeisterungsfähigen Rekruten etwa treffen wir noch ein zweites Mal – dann steckt er stocksteif in einem dicken Eisblock.

Kalter Krieg

Wenn Luftfeuchtigkeit beim Sprechen in winzige Eiskristalle erstarrt und leise zu Boden rieselt, nennen die Sibirer das »Sternengeflüster«. Wenn Luftfeuchtigkeit zu messerscharfen Eissplitten geformt und auf hohe Ge-

schwindigkeiten beschleunigt wird, nennen die Aliens das »Molecular Accelerator«. Die außerirdischen Eroberer haben nicht nur die haushohe Schneekanone, sondern auch tragbare Waffen auf die Erde gebracht. Der Molecular Accelerator kommt ohne Munition aus und verschießt spitze Pflöcke aus Eis. Weitaus spektakulärer schlägt der »Molecular Arrester« zu: Damit frieren wir unsere Gegner ein und zerbröseln sie anschließend zu Eiswürfeln – und zwar in Echtzeit! Wenn wir selbst schockgefrostet werden, muss die Klimaanlage im Nano Suit zeigen, was sie kann, und Jake schleunigst wieder auftauen. Im Kampf gegen die Aliens verschafft uns der Anzug einen weiteren Vorteil: Die Außerirdischen sehen Wärmespektren – kühlen wir den Nano Suit auf Außentemperatur ab, werden wir praktisch unsichtbar. Jake hält das freilich nur kurze Zeit aus, denn er erleidet dabei Erfrierungen. Wenn al-

le Stricke reißen, hämmern wir auf den Notfallknopf des Anzugs: Der löst eine Schockwelle aus, die alle Aliens im Umkreis von rund 50 Metern kurzzeitig kampfunfähig macht. Bei der Gelegenheit brennen dem Nano Suit allerdings auch alle Sicherungen durch – wir verstecken uns lieber, bis die Batterien wieder voll aufgeladen sind.

Freigehege

Bossgegner wird es in **Crysis** nicht geben, dafür sind manche Feinde aber so groß, dass wir sie erklimmen müssen, um sie zu besiegen. Dabei helfen uns Stiefel mit magnetischer Sohle, denn die Aliens sind teilweise mit Metall beschlagen. Jake wird allerdings nicht ständig an Wänden und Decken herumlaufen wie etwa der Held in **Prey**, dafür be-



Die Cry-Engine legt Wert auf Details wie zum Beispiel die Beschriftung der Raketen oder die Weste des Deckoffiziers. Den Senkrechtstarter im Hintergrund kann Jake übrigens selbst steuern.

wegt er sich später an Bord des Raumschiffes in völliger Schwerelosigkeit. Hier können wir uns frei in alle erdenklichen Richtungen drehen – nichts für schwache Mägen. Ebenso turbulent fallen die Luftschlachten über der Inselregion aus, denn Jake steuert in **Crysis** neben Jeeps und Kleinfahrzeugen auch Helikopter und High-Tech-Jets. Spürbare Levelbegrenzungen gibt es dabei nicht. Wie schon in **Far Cry** werden wir vom Spiel gestoppt, wenn wir Reißaus nehmen wollen. **Crysis** bietet hier allerdings mehr Abwechslung: Mal halten uns eigene Truppen auf, mal die Außerirdischen, mal geraten wir in einen tropischen Sturm.

Kurzurlaub

So intensiv sich das **Crysis**-Erlebnis anfühlt, so kurz ist es auch: Rund zehn Stunden Spielzeit peilen die Entwickler an. Frustsequenzen wie in **Far Cry** soll es nicht geben – in **Crysis** dürfen wir von Anfang an frei speichern. Der Multiplayer-Teil soll ebenfalls gehaltvoller werden.

Neben normalem Deathmatch und Team-Deathmatch treten hier zwei Mannschaften in einem taktikbasierten Modus gegeneinander an. Beide Parteien versuchen, außerirdische Artefakte aus der Mitte der Karte in ihre Basis zu retten. Hier werden die Fundstücke erforscht und anschließend in neue Waffen, Upgrades oder Fahrzeuge investiert. Raubt das gegnerische Team ein Artefakt aus dem Labor, verliert die Mannschaft die betreffende Fertigkeit wieder. Im Multiplayer-Modus marschieren ausschließlich menschliche Figuren auf – die Aliens suchen wir hier vergebens. Einen Koop-Modus, in dem Sie gemeinsam mit Freunden die Welt retten, wird es wohl auch nicht geben.

Reisedatum unbekannt

Von einem offiziellen Erscheinungsdatum sind die Jungs von Crytek zwar noch weit entfernt, Geschäftsführer Cevat Yerli zeigt sich aber optimistisch: »Wir kommen mit den Arbeiten an Crysis gut voran und peilen

mit dem Release das vierte Quartal 2006 an.« Da dürfte es dann wieder ordentlich kalt sein in Deutschland. Bleibt zu

hoffen, dass das Pentagon bis zu unserer nächsten Fahrt nach Coburg endlich den Klimaschutzanzug erfunden hat. **FAB**



Ebenso wie die Sonne erzeugen auch Explosionen und Flammen dynamische Schatten.

CRYSIS

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Crytek / EA
Status: zu 60% fertig

Fabian Siegmund: »Wer sagt, dass sich Ego-Shooter immer nur in grafischer Hinsicht weiterentwickeln können? Crytek jedenfalls nicht. Endlich erinnern sich die Protagonisten, dass ich ihnen erst vor zehn Minuten Raketen um die Ohren geschossen habe, endlich gibt's mal wieder interessantere Waffen als nur die immer gleichen Maschinengewehre. Ha! Das haben Sie wohl nicht gedacht, dass ich hier über etwas anderes schreibe als über die Grafik, was? Nun gut, weil Sie's sind: Oh mein Gott, sieht Crysis fantastisch aus!«



Die Technik hinter Crysis

CRY-ENGINE 2

Noch heute gehört Far Cry mit dem neusten Patch zu den schönsten Ego-Shootern. Wie die Cry-Engine 2 alle zukünftigen Grafikmonster alt aussehen lassen will, erfahren Sie in unserem Technik-Special.

Far Cry Reloaded



Jedes Blatt modelliert Crytek aus Polygonen. Sonnenverlauf, Schatten und die sich bewegende Flora erwecken den **Urwald zum Leben**. Später gefriert der Dschungel zur bizarren Eiswelt.



Anders als in Far Cry sind die Wolken keine Grenze der Skybox. So ragen besonders **hohe Berggipfel** durch die unglaublich realistischen volumetrischen Wolken.

In **Crysis** kommt hochmoderne Grafiktechnologie zum Einsatz, mit der Crytek den Maßstab für die gesamte Konkurrenz setzen will. Die Cry-Engine 2 unterstützt Dual-Core-Prozessoren sowie das Shader Model 3.0, beleuchtet die Spielwelt mit High Dy-

namic Range Rendering und nutzt – laut Entwickler Crytek – mehr Effekte für einen einzelnen Baum als andere Engines für komplette Spiele.

Dynamische Welt

Die Marschrichtung bei der Cry-Engine 2 lautet: Alles in Echtzeit dynamisch beleuchtet, interaktiv bitte und noch dazu zer-

störbar. So geht die Sonne im Osten auf und später im Westen unter, Wolken und gigantische Felsformationen werfen ihre Schatten genauso wie jedes Blatt im Dschungel. Crytek kombiniert das elegant mit hochauflösten Texturen und beeindruckenden Shader-Effekten. Ein Beispiel für die Flexibilität der Engine: Die unterschiedlichen Charaktere im Kasten »Interaktive Umgebung« erschaffen Designer mit wenigen Mausklicks auf Basis eines bestehenden Modells.

Kinoreife Effekte

Um die Geschichte kinoreif zu präsentieren, nutzt Crytek Bewegungs- und Tiefenunschärfe. Ersteres erzeugt bei schnellen Manövern einen Geschwindigkeitseffekt – Objekte verlieren ihre Konturen. Tiefenunschärfe fokussiert die zentralen Elemente im Bild, weiter entfernte Objekte werden unscharf.

Mehr Power muss her

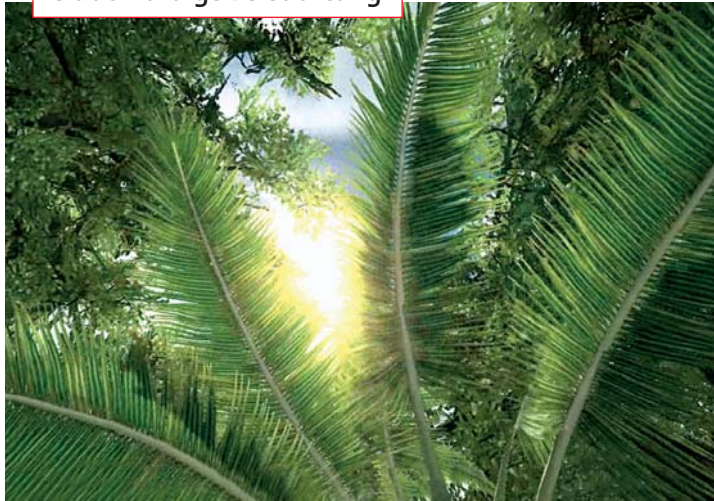
Zu den Hardware-Anforderungen von **Crysis** ist bis-



► DVD: Technologievideo im Datenteil



Glaubwürdige Beleuchtung



Per **High Dynamic Range Rendering** überstrahlt die Sonne die Konturen der Palmwedel, zusätzlich lassen die Blätter einen Teil des Sonnenlichts durchscheinen.

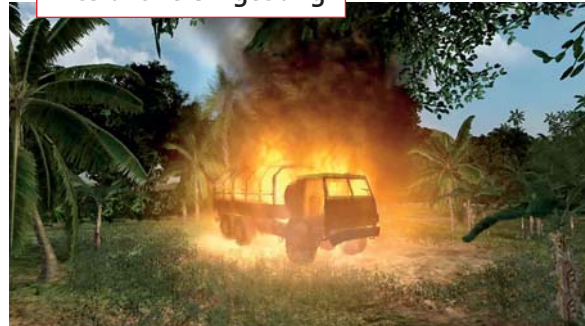


Absurd hoch aufgelöste **Soft Shadows** sind eine der Stärken der CryEngine 2 – hässliche Artefakte an den Rändern der Schatten haben wir in Crysis bisher keine gesehen.

her wenig bekannt. Mindestvoraussetzung ist laut Cevat Yerli, dem Chef von Crytek, eine Shader-2.0-Grafikkarte. Wir vermuten, dass Sie darüber hinaus mindestens eine 2,0-GHz-CPU und 512 MByte RAM haben sollten, um den Titel einigermaßen spielen zu können. Für maximale Details brauchen Sie höchstwahrscheinlich deutlich mehr Power – CPUs mit

zwei Kernen dürften bei **Crysis** im Vorteil sein. Die Programmierer verwenden ein raffiniertes Lastverteilungssystem, von dem Hyperthreading-Chips, Dual-Core-CPU's, aber auch Mischlinge wie Pentium Extreme Edition 840 und 955 oder für 2007 geplante Prozessoren mit vier Kernen profitieren. Möglicherweise ist **Crysis** zudem einer der ersten Titel, die das kommende DirectX 10 und das Shader Model 4.0 unterstützen. Passende Karten sollen im zweiten Halbjahr erscheinen. **DV**

Interaktive Umgebung



Das Hitzeflimmern verzerrt die dahinter liegenden Objekte, detaillierter **Partikelrauch** verdunkelt die Szene.



In Crysis **zerlegen** Sie mit schwerem Gerät ganze Gebäude, schießen Tausende Pflanzen oder Bäume um. Je nach PC bleiben die Objekte liegen.



Während der Charakter an der Palme vorbei schleicht, schmiegt sich das Blatt um seinen Körper und **schwingt dann langsam aus**.



Auch bei den Gesichtern hat Crytek mächtig aufgerüstet – Poren, Bartstoppel und Narben. Rechts: die **Tiefenunschärfe** der Engine.