

# Crysis

**Grafik, Sound und Atmosphäre der absoluten Spitzenklasse. Bei aller Bescheidenheit: Das hier ist der bislang beste Shooter der Welt.**

**Facts**

- ▶ 4 Spezialkräfte
- ▶ 8 Fahrzeuge
- ▶ 8 Waffen
- ▶ 9 Upgrades
- ▶ 11 Levels

**ab 16/18-DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: H114  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4293

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

**Inhalt**

Mega-Test .....	56
Die Fahrzeuge .....	58
Der Nanosuit .....	59
DirectX-10-Schönheiten .....	60
Multiplayer .....	62
Unsere Meinungen .....	64

**94**  
**GameStar**  
PLATIN-AWARD  
**Crysis**

**GameStar**  
»für Grafikprachte  
**Crysis**

**Schwieriger Test**

Unsere Testversion von **Crysis** enthielt keinen Mehrspielermodus und war nicht leistungsoptimiert. Wir konnten das Spiel daher nur im Singleplayer-Modus und nur auf einem High-End-System mit höchsten Grafikeinstellungen testen. Die Angaben zum Mehrspielerpart sowie die Hardwareanforderungen im Wertungskasten stammen daher aus unseren Erfahrungen mit der Multiplayer-Betaversion. Den Technik-Check und einen ausführlichen Mutiplayer-Test reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.





Meilensteine der Computer-**M**spielgeschichte zeichnen sich nicht dadurch aus, dass sie unheimlich toll aussehen. Das Entscheidende ist, dass sie uns das Gefühl geben, als erstes Spiel ein glaubwürdiges Abbild der Wirklichkeit geschaffen zu haben. Das Gefühl, dass alle Meilensteine davor ja doch nur Spiele waren. Die 3D-Grafik in **Doom**? Hässlich! Die Fahrzeuge in **Battlefield 1942**? Die bleiben ja sogar an Gartenzäunen hängen! Die Physik in **Half-Life 2**? Nur ein Vorwand, um Zombies mit Kloschüsseln zu erschießen. Nein, es ist Zeit für das Spiel, das zum allerersten Mal (jetzt aber wirklich!) ein glaubwürdiges Abbild

der Realität geschaffen hat. Ein Spiel, das alle Tugenden seiner Vorgänger in sich vereint: eine spannende Geschichte, eine offene Spielwelt, eine Physiksimulation und eine Grafik, die selbst uns staunen lässt: »Ja ist denn sowas überhaupt schon technisch möglich?!« Ja, ist es. Es heißt **Crysis**.

### Breitbilder

**Crysis** beginnt an Bord eines Flugzeuges, während sich eine Gruppe amerikanischer Elitesoldaten zum Absprung bereit macht. »Toller Meilenstein«, werden Sie zu Recht spötteln, »das kenne ich ja schon aus anderen Spielen!« Aber anders als in **Brothers in**

**Arms** oder **Splinter Cell: Double Agent** ist das Erste, was wir sehen, als unser Alter Ego die Augen öffnet, ein menschliches Gesicht. Und wir meinen menschlich: mit Fältchen, Poren, Narben und ausdrucksstarken Augen. Der Kamerad sieht derart echt aus und spricht obendrein noch lippen-synchron (in der englischen Fassung), dass wir überzeugt sind: Das kann nur ein Rendevideo sein. Ah ja, schwarze Balken ober- und unterhalb des Bildes, wir können uns nicht frei umsehen – ganz bestimmt eine Zwischensequenz. Das Gesicht ist allerdings das Einzige, was den Soldaten wie einen Menschen aussehen

lässt. Unterhalb seines Kinns scheint der Mann ein Roboter zu sein. Muskeln aus grauem Kunststoff überziehen seinen Körper, an den Gelenken schimmert glänzendes Metall. **Crysis** spielt im Jahre 2020, und das US-Militär stattet seine Kommandosoldaten mittlerweile mit »Nanosuits« aus – Kampfanzügen, die ihren Träger heilen, ihm Schutz bieten und Superkräfte verleihen. Zum Glück tragen wir auch einen, denn schon in wenigen Minuten wird das Ding unser Leben retten.

### Bodybuilder

Unser Truppführer klärt uns über den bevorstehenden Einsatz auf:

Packen wir einen Gegner an der **Gurgel**, können wir mit der rechten Hand immer noch weiter schießen.



Wir sollen nachts über einer Insel irgendwo im chinesischen Meer abspringen. Auf dem Eiland liegt eine Forschungsstation, die von nordkoreanischen Truppen besetzt worden ist. Wir müssen her-

ausfinden, was da vor sich geht. Der Einsatz ist derart geheim, dass zivile Namen im Kreise dieser Männer tabu sind. Wir heißen nur Nomad, unser Anführer wird Prophet genannt und dann gibt's

da noch drei weitere Schattenkrieger, von denen uns Psycho am meisten auffällt. Der Kerl hat das Gesicht eines Schwergewichtsboxers, der bereits ein paar Kämpfe verloren hat. Der Einsatz beginnt.

Die Männer streifen ihre Helme über, stemmen sich gegen den tosenden Orkan des Flugwinds am Rand der sich senkenden Laderampe und stürzen sich in die Nacht. Und wir springen mit.

## Die Fahrzeuge

Nur weil man Nomad heißt, muss man ja nicht ständig zu Fuß gehen. In Crysis stehen Ihnen deshalb für die großen Levels mehrere Fahrzeuge zur Auswahl. Sie lassen sich wahlweise in der Cockpit- oder Außenperspektive steuern.



Der **Jeep** ist das meistverbreitete und praktischste Fahrzeug auf der Insel.



Das fünfte Level starten Sie an Bord eines mächtigen **Panzers**.



In Far Cry ständig im Einsatz, in Crysis eher unnützlich: das **Boot**.



**Senkrechtstarter** dürfen Sie nur in Level 10 selber fliegen.

## In der Luft

Nun verschwinden die schwarzen Balken am Bildrand, eine Ladepause gibt es aber nicht – das war keine Rendersequenz, sondern Spielgrafik! Aber das können wir gerade nicht verarbeiten, wir stürzen auf eine Insel zu. Wir rasen an volumetrischen Wolken vorbei, der Wind pfeift in den Ohren, während der Mond gespenstische Muster auf die Rüstungen unserer Kameraden malt. Wir drehen uns um, Prophet gleitet an uns vorbei und wirft einen beeindruckenden Schatten in die diesige Nachtluft. Da taucht in der Ferne ein Licht auf. Irgendetwas rast auf uns zu! Wir erkennen gerade noch eine mehrgliedrige Gestalt, da hat uns schon etwas im Flug getroffen! Unser Fallschirm wird durch den Aufprall geöffnet und schließlich abgerissen, wir taumeln hilflos in Richtung Boden – ohne Reserveschirm. Prophet versucht, uns über Funk zu beruhigen: »Cool bleiben, Sie sind über Wasser. Der Anzug wird Sie schützen.« Wir können nur hoffen, dass der Mann Recht hat.



Jede Schusswaffe lässt sich aufrüsten. Der **Laserpointer** erhöht zum Beispiel die Präzision unserer Pistole.



Je länger wir oder unsere Gegner herumballern, desto mehr **Rauch** liegt anschließend über dem Schlachtfeld.

### Zu Wasser

Platsch! Eben noch das Rauschen der Luft in den Ohren, auf einmal wattierte Stille. Wir sind ins Wasser eingetaucht, hören nur noch unsere eigene, gleichmäßige Atmung – der Nanosuit versorgt uns auch mit Luft. Wir halten kurz inne und genießen die Ruhe. Fische ziehen ihre Bahnen vor unseren Augen, das Mondlicht schimmert durch die Wasseroberfläche. Wir wissen, auf dieser Insel warten Action und Abenteuer auf uns, aber im Moment sind wir schon mit dieser Szene zufrieden. Da funkelt Prophet uns wieder an: »Bewegen Sie Ihren Hintern an den Strand!« Na, dann wollen wir mal. Wir schwimmen an Land. Dabei können wir jede Bewegung von Nomads Armen sehen: Sie tauchen immer wieder in unserem Blickfeld auf. Diese eigentlich recht simple Technik verleiht uns wie schon bei **Dark Messiah** das Gefühl, tatsächlich körperlich im Computerspiel zu stecken.

### Zu Lande

Als wir aus der Brandung steigen, sind wir nicht allein: Eine riesige Landschildkröte schleicht sich über den Strand. Als wir vor ihr stehen, verrät uns **Crysis**, dass wir das Tier per Tastendruck aufheben können! Nahezu alle Gegenstände im Spiel sind beweglich und können manipuliert werden. Als wir die Schildkröte testweise anheben, kommen wieder Nomads Hände ins Blickfeld, anschließend strampelt das Tier in unseren Armen herum. Das finden wir so cool, dass wir minutenlang nur Sachen aufheben und mit einem weiteren Druck auf die Benutzen-Taste herumwerfen. Physik in Ego-Shootern kennen wir zwar schon aus **Half-Life 2**, dort dient sie aber in erster Linie als Grundlage für mehr oder weniger sinnvolle Rätsel. In **Crysis** hingegen verhält es sich mit der

Physik wie im wahren Leben: Sie ist einfach da. Wenn wir hier gegen ein Fass stoßen, dann rollt es einen Hügel hinab, weil es die Schwerkraft verlangt und nicht, weil unten drei Gegner stehen, die erschlagen werden wollen.

### Zu den Waffen

Überall in **Crysis** laufen, schwimmen oder fliegen Tiere herum: Krebse, Frösche, Hühner, Schmetterlinge, Vögel. Das erschafft die Illusion einer lebendigen Welt. Als wäre die Landschaft allein

nicht schon fantastisch genug: Die im Mondschein schimmernden Palmen könnten geradewegs einer Kitschpostkarte entsprungen sein, der dichte Urwald mit allen Arten tropischer Vegetation, die hier und da verstreuten Felsbrocken und der sich sanft schlängelnde Bach, an dessen Mündung wir an Land gegangen sind, erinnern uns an das Dschungelkriegsepos **Apocalypse Now**. Ganz recht: Jetzt, wo wir die Hände nicht mehr zum Schwimmen oder Schildkrötenweitwerfen

brauchen, können wir unser Sturmgewehr auspacken. Der Einsatz erfordert, dass wir unsere Flinte ein wenig modifizieren: Schalldämpfer drauf. Jede Waffe im Spiel lässt sich mit Laserzielhilfen, Visiereinrichtungen, Granatwerfern oder dergleichen ausstatten. Das machen wir nicht in Menüs, sondern, typisch **Crysis**, ohne aus der Spielwelt herausgerissen zu werden: Nomad hebt die Waffe vor sein Gesicht, und wir klicken die Bauteile an, die wir verändern wollen – perfekt.

## Der Nanosuit

Nomad trägt einen Kampfanzug, der ihn schützt und heilt. Vier Spezialmodi verleihen unserem Helden außerdem Superkräfte, allerdings nicht dauerhaft: Der Nanosuit verbraucht Energie, die sich beim Verschnaufen regeneriert.



**Stärke:** Wir packen einen Gegner und schleudern ihn kurzerhand auf den nächsten Baum.



**Tarnung:** Diese Gegner erkennen uns erst, wenn wir wenige Meter direkt vor ihnen stehen.



**Tempo:** Als Supersprinter entkommen wir in Windeseile feindlichen Handgranaten.



**Panzerung:** Jeder Treffer wird nicht von unserer Gesundheit, sondern unserer Energie abgezogen.

**Gefahr im Dunkeln**

Kaum haben wir den Schalldämpfer aufgesteckt, stoßen wir auch schon auf den ersten koreanischen Soldaten, der zu dieser späten Nachtzeit müde die Knochen reckt. Derart menschliche Handlungen sehen wir oft bei arglosen Gegnern: Sie liegen am Strand, trinken aus ihrer Wasser-

flasche, rauchen oder gehen pinkeln. Dieser hier geht erstmal schlafen: Mit unserem montierten Betäubungspfeilwerfer schicken wir den Mann ins Reich der Träume. Doch da tauchen auch schon zwei weitere Koreaner aus dem Unterholz auf, die haben uns gesehen! Reines Pech, denn die KI bekommt in der Regel Ortungs-

probleme, wenn wir mit Schalldämpfern aus dem Verborgenen zuschlagen. Insbesondere, wenn wir über große Distanzen schießen, wissen unsere Gegner so gut wie nie, wo die Kugeln herkommen, selbst wenn wir die Kerle mehrmals in den Rücken treffen. Haben sie uns erspät, wählen die Koreaner oft den direkten Weg

zu unserer Position – die **Far Cry**-Söldner waren da geschickter. Jetzt haben wir aber erstmal mit den beiden hier ein Problem.

**Gefahr im Anzug**

Wir stürzen uns auf den ersten Soldaten und packen ihn per Tasterdruck an der Gurgel. Nun dient er uns als lebender Schutzschild.

**DirectX-10-Schönheiten**

► **Beleuchtung**



Crysis bietet tolles **High Dynamic Range Rendering**. Unter DirectX 10 kommen beeindruckende Sonnenstrahleffekte hinzu. Auch die Schattenqualität sucht derzeit ihresgleichen.



► **Oberflächen**



Nur unter DirectX 10 ragen die kleinen Steine tatsächlich über den Boden hinaus. Viele der **absurd hoch aufgelösten Texturen** hat Crytek vor Ort fotografiert und ins Spiel übersetzt.

► **Wasser**



Der schönste Ozean der Spielegeschichte: **DirectX-10-Wellen** mit echten Höhen und Tiefen. Unter Wasser brechen die Sonnenstrahlen durch.

► **Mimik**



Die Gesichter unserer Feinde zeigen eine **ausdrucksstarke Mimik**. Die Qualität der Darstellung mit erkennbaren Hautunreinheiten erreicht fast das Niveau der ersten Engine-Bilder.

► **Physik**



**Spur der Verwüstung:** Die CryEngine 2 setzt mit korrekt umstürzenden Bäume oder dynamisch zerlegbaren Gebäude neue Physikmaßstäbe.

► **Unschärfen**



Die **Nachbearbeitung** eines Bildes ist in Crysis genauso normal wie im Effektkino: Tiefenunschärfe und Bewegungsunschärfe geben den Szenen spürbar mehr Dynamik.



Fahrzeuge wie diesen Panzer können wir auch in der **Außenperspektive** steuern.



Zumindest kurz, denn sein Kollege feuert ohne zu Zögern. Doch wir halten unsere Geisel nur mit links, mit rechts können wir weiterhin schießen. Koreaner A trifft Koreaner B, anschließend schalten wir Koreaner A aus – ein spannendes, schnelles Duell!

Prophet rät uns, zukünftig den Tarnmodus unseres Anzugs zu nutzen. Wie konnten wir nur den Nanosuit vergessen? Auf Knopfdruck öffnet sich ein Ringmenü um unser Fadenkreuz, über das wir nicht nur den Waffenbaukasten aufrufen, sondern auch die vier Spezialmodi des Anzugs: Stärke, Tempo, Panzerung und Tarnung. Im Stärkemode hätten wir den Burschen von eben nicht

nur gewürgt, sondern auch Meter weit durch die Luft geschleudert. Als Kraftpaket können wir außerdem sehr hoch springen, schwere Gegenstände heben und Wellblechhütten zu Klump schlagen. Der Tempomodus lässt uns rennen wie der Wind, die Tarnung macht uns nahezu unsichtbar, und die Panzerung stoppt selbst schwere Kaliber. Alle vier Modi verbrauchen den begrenzten Energievorrat des Anzugs. Je schneller wir uns etwa im Tarnmodus bewegen, desto früher sind Saft und damit Unsichtbarkeit weg. Der Nanosuit regeneriert jedoch recht schnell – ein paar Sekunden verschlafen und schon haben wir wieder volle Leistung.

### Spielführung

Durch den Nanosuit passen wir **Crysis** unseren spielerischen Vorlieben an: **Splinter Cell**-Fans etwa schleichen getarnt umher, würgen ihre Feinde besinnungslos und verschwinden wieder,

Ballerfreunde stürmen gepanzert ins Feindeslager und schießen um sich. Die Bedienung funktioniert dabei so gut, dass wir sogar blitzschnell zwischen den Modi umschalten können. Als wir etwa in ein Lager der Koreaner eindrin-

## MULTIPLAYER

CRYSIS

### Keine Multiplayer-Wertung

Bis Redaktionsschluss konnte Electronic Arts keinen finalen Multiplayer-Modus mit allen Karten vorlegen. Deshalb verzichten wir auf eine Mehrspieler-Wertung, geben Ihnen aber einen Überblick über Karten, Technik und Spielmodi.

### UPGRADES

- **Prestige:** Durch Abschüsse oder das Einnehmen von Gebäuden gewinnen Sie Prestige-Punkte, mit denen Sie Waffen, Fahrzeuge oder Extras kaufen können. Mit zunehmendem Erfolg steigen Sie zudem im militärischen Rang auf und starten dann nach dem nächsten Ableben standardmäßig mit mehr Prestige.
- **Waffen:** Das Arsenal reicht von der Pistole und der Schrotflinte über den Raketenwerfer und das Scharfschützengewehr bis hin zu diversen Granatentypen (Splitter, Rauch, Blenden) und Sprengsätzen. Schusswaffen rüsten Sie auf Wunsch mit Extras wie Schalldämpfer, Granatwerfer oder Zielfernrohr aus.
- **Extras:** Hilfsmittel wie Fernglas, Nachtsichtgerät oder Fallschirm sind je nach Karte sinnvoll.
- **Fahrzeuge:** Das Fahrzeugangebot ist je nach Karte unterschiedlich. Dazu gehören Autos, Jeeps, Panzer, Truppentransporter, Flugzeuge, Kriegsschiffe und Landeboote.

### MULTIPLAYER-MODI

- **Power Struggle:** Entweder auf der Seite von Nordkorea oder auf der der USA müssen Sie das gegnerische Hauptquartier durch den Einsatz von Nuklearwaffen zerstören. Um die herzustellen, braucht Ihr Team zunächst Kontrolle über die Stromquellen einer Karte und über die Prototypen-Fabrik sowie genügend Prestige. In weiteren Fabriken stellen Sie konventionell bewaffnetes schweres Gerät wie Panzer, Kriegsschiffe oder Flugzeuge her. Eingenommene Bunker fungieren als zusätzliche Wiedereinstiegspunkte fernab der eigenen Basis.
- **Instant Action:** Deathmatch-Modus, den wir noch nicht spielen konnten.



### MULTIPLAYER-TECHNIK

Crysis bietet insgesamt neun Karten, fünf davon für Power Struggle, der Rest für Instant Action (Deathmatch). Maximal können sich 32 Spieler mit einem Server verbinden. Der Betreiber kann an Stellschrauben wie Spieleranzahl, Wiedereinstiegzeiten, Spielzeit oder Kartenliste drehen. Punkbuster wird genauso unterstützt wie Sprachkommunikation. Nur in DirectX-10-Partien sind beispielsweise die Pflanzen zerstörbar.



Seite an Seite mit unserem Kollegen **Psycho** nehmen wir von einem Kran aus die Koreaner aufs Korn.

Diese außerirdischen Brummer dienen als **Truppentransporter**: Sie tragen kleinere Aliens mit sich herum.



gen sollen, sprinten wir im Tempomodus durch ein Minenfeld, wechseln in vollem Lauf in den Stärkemodus und überspringen das MG-Nest samt Besatzung am anderen Ende des Todesstreifens, während hinter uns die Explosionen losdonnern – toll!

Überhaupt lässt uns **Crysis** sehr oft die Wahl, ob und wie wir Gegner ausschalten wollen. Zumindest in der ersten Hälfte des Spiels. Dort sind die dicht bewachsenen Dschungellevels sehr

offen und es steht uns frei, durchs Unterholz zu huschen oder uns einen Jeep zu klauen und damit geradewegs durch feindliche Straßensperren hindurchzuraschen. Ein Höhepunkt des Spiels ist dabei der fünfte Level, in dem wir als Panzerkommandant ein malerisches Tal entlang donnern und feindliche Fahrzeuge jagen. Anders als in **Battlefield 2** walzen die Panzer in **Crysis** geradewegs durch den Wald. Äste knacken, Bäume fallen, das macht Laune!

Dieser unaufdringliche, fast nebensächliche Realismus macht **Crysis** so glaubwürdig. Das Spiel schreit nicht ständig: »Schau mal! Bei mir gehen Sachen kaputt!«. Wenn hier ein Baum umfällt, und keiner ist da, um es zu hören, gibt es trotzdem ein Geräusch.

### Kameraführung

In **Far Cry** fehlte mitunter die Führung. Der Spieler wusste nicht immer, wo sein nächstes Ziel lag und was er da überhaupt sollte.

**Crysis** macht das anders: Hier bekommen wir immer nachvollziehbare Aufträge, Radar und Karte zeigen uns in den großen Levels an, wo wir hin müssen. Obwohl wir jederzeit unseren Fortschritt sichern können, bietet das Spiel zusätzlich gut positionierte Speicherpunkte. Sobald wir die passieren, löst **Crysis** handlungsrelevante oder stimmungsvolle Sequenzen aus, startet zum Beispiel den dynamischen Tageszeitenwechsel, damit die Sonne genau

## Unsere Meinungen

### Trauminsel

**Fabian Siegmund:** Oh mein Gott, **Crysis** ist ja tatsächlich ein Spiel, und nicht nur eine Technik-Demo! Man könnte fast behaupten, **Crysis** sei eine Natursimulation. Ich habe wahrscheinlich weitaus länger als zwölf Stunden bis zum Abspann gebraucht, weil ich zwischendrin ständig mit bloßem Staunen oder Schildkrötenweitwerfen beschäftigt war. Aber Apropos Abspann: Was soll das offene Ende? Okay, Crytek will sich wohl Fortsetzungen offen halten, und die wünsche ich mir ja auch, aber trotzdem kann man so ein Spiel doch zu einem Abschluss bringen! Nun muss ich wohl auf **Crysis: Episode 1** warten. Bis dahin habe ich vielleicht auch zuhause einen Rechner, mit dem das Ding anständig läuft.



fabian@gamestar.de

### Spiel des Jahres

**Danieal Visarius:** Wer wie ich **Far Cry** mochte, der wird **Crysis** lieben. Aber auch alle anderen sollten sich diesen spielerisch grandiosen Titel unbedingt ansehen. Technisch ist er seiner Konkurrenz ohnehin um eine Generation voraus. Schade allerdings, dass der Mehrspielermodus noch nicht testfähig war. Mit der geschlossenen Beta habe ich viele spaßige Power-Struggle-Stunden verbracht: Die Mischung aus Strategie (Fabriken erobern, Fahrzeuge bauen) und Ego-Shooter funktioniert gut, der Nano-suit bringt ein ganz eigenes temporeiches Element ins Spiel. Auf offenen Servern krankt es aber noch etwas an der fehlenden Team-Organisation. Das Potenzial zum Multiplayer-Hit hat **Crysis** auf jeden Fall.



daniel@gamestar.de

### Shooter-Potpourri

**Yassin Chakhchoukh:** Ich finde es klasse, dass Crytek es geschafft hat, solch eine Vielfalt nahezu perfekt in einem Spiel umzusetzen: Fahrzeuge, riesige Schlachtfelder mit großer Bewegungsfreiheit auf der einen Seite, auf der anderen Seite einige strikt lineare Levels, die unglaublich spannend inszeniert sind. Dies alles wird gewürzt durch den Nano-suit, der unterschiedliche, stets coole Taktiken erlaubt. Ein Geniestreich ist die Tarnfunktion. Damit kann ich mich vor Feinden verstecken, sogar direkt vor ihrer Nase. **Crysis** schafft es, dass ich am Ende eines Levels diesen gleich noch mal spielen möchte, um einen anderen Weg zum Ziel zu nehmen. So viele Möglichkeiten in einem Spiel, das ist genial!



redaktion@gamestar.de



Die **Raketenwerfer** haben drei Schuss im Magazin. Für den Hubschrauber haben zum Glück zwei gereicht.

dann aufgeht, wenn wir gerade aus dem Dschungel treten und eine malerische Bucht überblicken. In solchen Momenten übernimmt **Crysis** wie zu Beginn des Spiels kurz die Kontrolle über Nomad und lässt uns durch seine Augen überwältigende Zwischensequenzen erleben – fast wie Kino. Ab der Hälfte des Spiels wird **Crysis** dann linearer, inszenierter. Aus dem anfänglichen Kommando-Einsatz ist mittlerweile ein richtiger, kleiner Krieg zwischen Amerikanern und Koreanern geworden, wir finden uns in Massenschlachten à la **Call of Duty 2** wieder. Doch dann tritt eine Bedrohung auf den Plan, die weitaus größer ist als die Koreaner: Unsere Feinde haben eine extraterrestrische Kultur zum Leben erweckt, die anscheinend seit Tausenden von Jahren in der Insel verborgen war. Die Außerirdischen wollen sich nun auf der Erde ganz wie zuhause fühlen und sie deshalb in einen Eisklumpen verwandeln. Nun muss der Nanosuit zeigen, dass er auch warm halten kann.

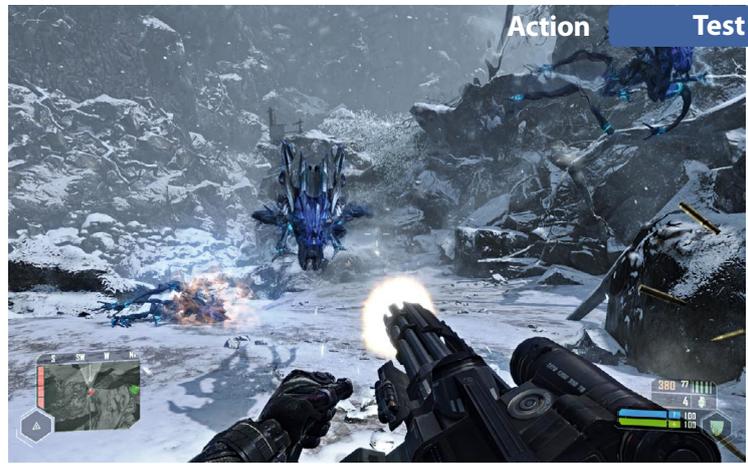
### Storyführung

Wir finden uns also plötzlich im Inneren eines bizarren Raumschiffs wieder – oder ist es gar ein riesiger, außerirdischer Organis-

mus? Hier erinnert **Crysis** optisch ein wenig an **Prey**, und nun ist es auch mit dem freien Herumwandern bis auf Weiteres vorbei. Die Story um die eiskalten Außerirdischen, eine hübsche junge Wissenschaftlerin, die die Welt vor den Invasoren retten kann, aber kein Gehör findet, und das sture Militär, dem wieder nichts Besseres einfällt, als die ganze Insel zu atomisieren, braucht nun mal eine führende Hand. Damit vereint **Crysis** alles, was uns bislang bei Ego-Shootern besonders viel Spaß machte: Mal eine offene Welt mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten, mal eine rasant inszenierte Achterbahnfahrt durch lineare Innenlevels, hier zu Fuß, da mit Fahrzeugen, hier gegen Soldaten, dort gegen Aliens, alles in unfassbarer Grafik und mit glaubwürdiger Physik, und drum herum eine spannende Geschichte, die Hollywood-Produktionen wie **Independence Day** in nichts nachsteht. Bis auf eins: das offene Ende. Wann werden die Spieleentwickler dieser Welt einsehen, dass wir einen befriedigenden Abschluss für unsere Abenteuer wollen? Nun ja, so haben wir wenigstens etwas, das wir diesem ausgezeichneten Spiel vorwerfen können, wenn irgend-



Für die Dauer eines Levels übernehmen wir die Kontrolle über einen futuristischen **Senkrechtstarter**.



Um unseren Planeten dem ihren anzugleichen, haben die Aliens einen Teil der Insel (ein Level) **verreist**.

wann mal der nächste Shooter-Meilenstein kommt: »Crysis? Das Ende war blöd!« Bis irgendein Ac-

tionspiel **Crysis** das Wasser reichen kann, dürfte es aber noch eine ganze Weile dauern. **FAB**

## CRYISIS

**EGO-SHOOTER**

<b>ENTWICKLER</b> Crytek (Far Cry, GS 05/04: 90 Punkte) <b>PUBLISHER</b> Electronic Arts <b>SPRACHE</b> Deutsch <b>AUSSTATTUNG</b> DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	<b>TERMIN (D)</b> 14.11.07 <b>CA. PREIS</b> 45 Euro <b>USK</b> keine Jugendfr.	
--	--	--

---

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 12 Stunden

**GENRE ACTION**

<b>SPASIS</b> Intensives Abenteuer bis zum Schluss.	<b>SZENARIO</b> realistisch ..... fiktiv <b>FREIHEIT</b> linear ..... offene Welt <b>HANDLUNG</b> einfach ..... komplex <b>GEWALT</b> keine ..... brutal <b>SPIELABLAUF</b> Action ..... Taktik	
--	---	--

---

### ANSPRUCH

<b>EINSTEIGER</b> 1 2 3 <b>FORTGESCHRITTENER</b> 4 5 6 7 <b>PROFI</b> 8 9 10	<b>EINSTIEG</b> leicht ..... schwierig <b>SPIELMECHANIK</b> einfach ..... komplex <b>SPIELTEMPO</b> langsam ..... schnell	<b>ERFORDERT</b> <input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
--	---	--

---

### TECHNIK

<b>FÜR ÄLTERE PCs</b> 1 2 3 <b>FÜR STANDARD-PCs</b> 4 5 6 7 <b>FÜR HIGHERND-PCs</b> 8 9 10	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>MINIMUM</th> <th>STANDARD</th> <th>OPTIMUM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista)</td> <td>3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte Win. Vista</td> </tr> </tbody> </table>	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista)	3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte Win. Vista	<b>3D-GRAPHIKKARTEN</b> <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7900 GTX
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM						
2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista)	3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 12 GB Festplatte Win. Vista						

**PROFITIRT VON** mehreren CPU-Kernen, DirectX 10  
**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe  
**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b> + umwerfende Effekte + Licht und Schatten + dynamische Sonnenbewegung + detaillierte Gesichter	10 / 10
<b>SOUND</b> + toller Surround-Sound + gute Synchronstimmen + Feinde sprechen auf Wunsch koreanisch + dynamische Musik	10 / 10
<b>BALANCE</b> + vier Schwierigkeitsgrade + Spieler wählt eigenes Tempo + Atempausen in der Deckung - Gegner halten zu viel aus	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b> + glaubwürdige Physik + lebendiger, dichter Dschungel + zerstörbare Vegetation + Körpergefühl	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b> + perfektes Speichersystem + Nanosuit-Kontrolle geht leicht von der Hand + einfache Waffenmodifizierung	10 / 10
<b>UMFANG</b> + große Spielwelt + langer Einzelspielerpart + umfassender Mehrspielermodus + optionale Nebenaufträge	9 / 10
<b>LEVELDESIGN</b> + traumhafte Umgebungen + realistische Landschaften mit vielen Details + coole Eislandschaft + Innen- und Außenlevel	10 / 10
<b>KI</b> + Gegner stellen uns nach und werfen Granaten - Bossgegner Kyong dämlich - Fernangriffe verwirren die KI	8 / 10
<b>WAFFEN/EXTRAS</b> + genialer Nanosuit mit tollen Fähigkeiten + schicke Fahrzeuge + Waffen modifizierbar	10 / 10
<b>HANDLUNG</b> + spannende Zwischensequenzen + rasante Inszenierung + überraschende Alien-Angriffe + offenes Ende	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Noch keine Angabe möglich.

**FAZIT** Bombastischer Ego-Shooter.

94  
SPIELSPASS