gamestar.de
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5336

Kritik auf hohem Niveau ist trotzdem Kritik. Da, wo die Fans bei Crysis maulten, will Crytek mit der Quasi-Fortsetzung des Shooter-Hits nun alles besser machen.

Crysis Warhead

Kawumm! Mit dem **Raketenwerfer** demonstriert Psycho die aufgehübschten Explosionen.

Im **Hardcore-Modus** fehlt das Fadenkreuz. Hier hilft nur das Zielen über Kimme und Korn.

Erinnern Sie sich noch an den Namen des **Crysis**-Helden? Wenn nicht, wundert uns das kaum. Denn viel Mühe hat sich Crytek nicht gegeben, der Hauptfigur Nomad (ach genau, so hieß er!) Leben einzuhauchen. Stattdessen weiß wohl jeder **Crysis**-Spieler sofort Bescheid, wenn von Psycho die Rede ist – Nomads KI-gesteuerter Kollege, der in der Kampagne immer mal wieder auftaucht und Nomad bei einer Handvoll Missionen unterstützt. Psycho ist cool, Psycho ist durchgeknallt – und gerade deshalb die Idealbesetzung für **Crysis: Warhead**, dem ersten Ableger des deutschen Edel-Shooters. Neben dem Helden bekommt auch das Spiel drum herum eine Generalüberholung verpasst.

Aliens jagen

Crysis: Warhead, das von Cryteks neu gegründetem Studio in Budapest entwickelt wird, erzählt die in **Crysis** angefangene Geschichte einer Alien-Invasion nicht weiter, sondern noch mal von vorn – diesmal allerdings aus dem Blickwinkel von Psycho. Der irre Engländer ist nämlich zur selben Zeit auf der Tropeninsel unterwegs, legt sich wie Nomad mit den Koreanern an und versucht, dem Geheimnis der Außerirdischen auf die Spur zu kommen. Dabei greift das Spiel immer wieder Ereignisse aus dem Vorgänger auf und verknüpft sie mit der parallel verlaufenden **Warhead**-Handlung. Wir erinnern uns: Als Nomad in **Crysis** an Deck des Flugzeugträgers auf Psycho trifft, steht der neben der Leiche eines riesigen Aliens und scherzt: »Du glaubst nicht, was ich erlebt habe.« Wie genau der offenbar spektakuläre Schlagabtausch vonstatten ging, dürfen Sie in **Warhead** nun am eigenen Leib erfahren. Obwohl solche Seitenhiebe ein Fest für jeden Fan sein dürften, sollen auch Nichtkenner des Vorgängers leicht in die Geschichte finden.

Psycho (links) ist deutlich charismatischer als sein Vorgänger-Held Nomad aus Crysis.

Mehr Action, mehr Gegner, mehr Explosionen: Crysis: Warhead soll seinen Quasi-Vorgänger in jeder Hinsicht in den Schatten stellen. Zumindest auf den Screenshots ist das schon der Fall. (1920x1080)

Ob das gelingt, muss sich erst noch zeigen. Eines steht dafür jetzt schon fest: Auf einen Cliffhanger am Ende werden Sie auch im neuen **Crysis** stoßen – immerhin spitzt sich **Warhead** auf dasselbe Finale zu wie der Vorgänger.

Kollegen helfen

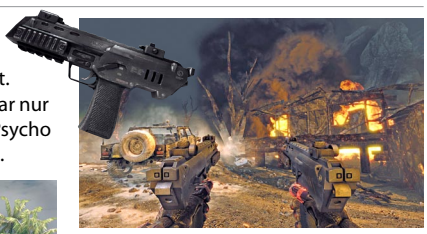
Neben dem farblosen Helden war es vor allem die Linearität in der zweiten Spielhälfte, die den **Crysis**-Fans sauer aufstieß. Zu häufig schob das Programm der eigenen Experimentierfreudigkeit den Riegel vor und ließ die anfangs durch die unterschiedlichen Fertigkeiten des Nano-Anzugs angedeutete Vielfalt im späteren Spielverlauf schmerzlich vermissen. Crytek hat sich die Kritik zu Herzen genommen und verspricht eine offenere Spielwelt sowie Missionen, die sich auf mehrere Arten lösen lassen. Zu diesem Zweck sollen Sie in bester **Call of Duty 4**-Manier häufiger mit KI-Kollegen kämpfen, gemeinsam feindliche Basen erobern und mit Fahrzeugen durch den Dschungel brettern. Sie dürfen dabei frei entscheiden, ob Sie selbst fahren, einen Kameraden ans Steuer lassen und stattdessen am Bordgeschütz auf Feinde ballern oder alleine durchs Dickicht stapfen und sich auf den Nano-Anzug verlassen. Die Funktionen der hypermodernen Wunderuniform lässt Crytek unangetastet. Dafür hat das Team drei neue Fahrzeuge sowie vier zusätzliche Waffen eingebaut – nicht gerade viel. Auch das nährt die Vermutung, dass **Crysis: Warhead** wohl eher eine Art Vollpreis-Addon werden wird denn ein wirklich neues Spiel.

Gegner lernen

Dritter Kritikpunkt an **Crysis**: die Gegner-KI – nicht die der Koreaner, sondern die der Aliens. Denn während die menschlichen Kontrahenten clever im Team agieren, den Helden penetrant verfolgen, einkreisen und gezielt Granaten werfen, dienen die außerirdischen Invasoren weitgehend als bessere Zielscheiben. »Damit waren wir selbst unzufrieden, das

Aufgemotztes Arsenal

Die **AY-69** ist eine handliche Maschinenpistole, die in kurzer Zeit Unmengen an Blei verschießt. Wirklich effektiv ist die Knarre zwar nur auf kurze Distanzen, dafür kann Psycho zwei AY-69 gleichzeitig einsetzen.



Der **Granatwerfer** ist das richtige Werkzeug fürs Grobe. Naturgemäß besonders geeignet bei Fahrzeugen und größeren Feindgruppen; in engeren Räumen sollte man auf den Einsatz allerdings verzichten.

Der **gepanzerte Truppentransporter** gehört zu den drei neuen Fahrzeugen im Spiel.

Weniger linear heißt das Motto. Die **Missionen** sollen mehrere Lösungswege bieten und mit zahlreichen Skriptereignissen für Spannung sorgen.

Dank Psychos **Zerstörungswut** wächst hier kein Gras mehr.

Entwickler-Check

Crytek Ungarn ist ein Tochterstudio des Frankfurter Entwicklers Crytek, der mit dem Ego-Shooter **Far Cry** (2004) und dessen Quasi-Fortsetzung **Crysis** (2007) international für Furore sorgte. Die in Budapest sitzende Firma wurde im Sommer 2007 gegründet und arbeitet seitdem an der Optimierung der CryEngine 2 sowie an **Crysis: Warhead**. Neben dem Standort Ungarn besitzt Crytek auch eine Zweigstelle in Kiew, wo derzeit ein weiteres, noch nicht enthülltes Projekt entsteht.
Bislang veröffentlichte Spiele: Far Cry, Crysis
Derzeitige Projekte: Crysis: Warhead, geheimes Projekt

ist kein Geheimnis«, erzählt Bernd Diemer, Produzent von **Crysis: Warhead**. »Nichtmenschliche künstliche Intelligenz zu erschaffen ist verdammt schwer«, fügt er hinzu. Um den spielerischen Anspruch trotzdem zu erhöhen, hat Crytek den Monstern diverse Taktiken der Koreaner verpasst. Mit dem Resultat, dass nun auch die Aliens miteinander kommunizieren und Psycho zu flankieren versuchen. Bleibt nur zu hoffen, dass sich die »neuen« Aliens durch diesen simplen Entwicklertrick nicht genau wie die menschlichen Gegner verhalten. Ein Teil der Spannung wäre damit dahin.

Virtuelles Lifting

Obwohl die **Gesichter** bereits in Crysis sehr echt aussehen, hat Crytek an den Details gefeilt. Unter anderem bekamen die Charaktere feinere Gesichtszüge und markante Stellen (zum Beispiel Narben) spendiert.

Effekte beeindrucken

Wo wir vorhin **Call of Duty 4** angesprochen haben: Das Vorzeigeelement von Infinity Wards Shooter-Hit, die spektakulären Skriptsequenzen, will auch Crytek verstärkt im neuen **Crysis**-Spiel einsetzen. Ein Beispiel: In einer Mission versucht Psycho mit einem Dutzend Kameraden, ein auf einem Hügel liegendes Dorf zu erreichen. Was zunächst einfach klingt, entwickelt sich zum Himmelfahrtskommando. Denn die Siedlung steht unter dem Feuer einer feindlichen Artillerie und wird wortwörtlich auseinandergenommen. Überall schlagen Granaten ein, die Hütten und Fahrzeuge in gewaltigen Explosionen zerreißen. Zudem muss sich Psycho vor angreifenden Kampfjets in Acht nehmen. Wie Crytek so linear konstruierte Spektakel-Szenen mit der versprochenen spielerischen Freiheit unter einen Hut bringen will, bleibt unklar.

Rechner schwitzen

Der letzte und wahrscheinlich größte Kritikpunkt beim Vorgänger: sein immenser Hardware-Hunger. »In Crysis waren die Anforderungen höher, als uns lieb war«, räumt Bernd Diemer ein. Zu diesem Zweck beschäftigt sich das Team seit Entwicklungsbeginn mit der Optimierung der hauseigenen CryEngine 2. Offenbar mit Erfolg: Laut dem **Warhead**-Producer soll selbst ein 500-Euro-PC keine Probleme mit der flüssigen Darstellung des Spiel haben – bei vollen Details wohlgemerkt. Ob das stimmt, darf bezweifelt werden, denn Crytek packt sogar noch zusätzliche Grafikeffekte obendrauf. Zum einen wurden die ohnehin schon lebensecht wirkenden Charaktere durch zusätzliche Details aufgehübscht (siehe Kasten), zum anderen kommen die Beleuchtungseffekte sowie der Schattenwurf einen Tick realistischer daher. Viel Zeit, auf einen neuen Rechner zu sparen, bleibt Ihnen allerdings nicht mehr – **Crysis: Warhead** soll im Herbst erscheinen. DM

Neu: Manche **Zwischensequenzen** zeigt das Programm aus der Außenperspektive.

Crysis: Warhead

▸ Angeschaut ▸ Genre **Ego-Shooter** ▸ Termin **4. Quartal 2008**
▸ Hersteller **Crytek Ungarn / Electronic Arts** ▸ Status **zu 70% fertig**

Daniel Matschijewsky: Überarbeitete Alien-KI, neue Waffen und Fahrzeuge, ein paar zusätzliche Grafiktricks – das klingt mir eher nach einem Addon als nach einem neuen Spiel. Dass Crytek die (offene) Geschichte nochmal aufwärmt, verstärkt diesen Eindruck. Spannend klingt Crysis: Warhead aber durchaus, schließlich war schon Crysis ein großartiges Action-Erlebnis. Also Electronic Arts: Rückt raus mit einer spielbaren Version!

danielm@gamestar.de