

Viele kleine Verbesserungen, aber auch ein dicker Patzer:  
Für eine neue Rekordwertung reicht es nicht.

# Crysis Warhead



DVD  
- Topspiel-Video

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5545  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5336

Win Vista 32 Bit  
- läuft

## ! Test beim Entwickler

Wir konnten Warhead nur vor Ort beim Entwickler Crytek auf einem speziell dafür zusammengestellten High-End-PC testen. Wir haben uns für das Prozedere entschieden, weil wir völlig unbehelligt von äußerer Einflussnahme in einem separaten Raum zwei Tage Zeit hatten, das Programm zu spielen. Das reichte, um den Titel zweimal komplett auf zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchzuspielen. Für den Singleplayer-Modus war das vollkommen ausreichend, den Multiplayer-Modus konnten wir allerdings nur im lokalen Netzwerk mit wenigen Spielern antesten. Eine Multiplayer-Wertung und den Technik-Check reichen wir deshalb in der nächsten Ausgabe und auf GameStar.de nach.



## Das ist neu

Das »Armoured Scout Vehicle« (ASV) ist ein wendiger Radpanzer mit wahlweise einer Minigun oder einem schweren Geschütz auf dem Dach.



Das Luftkissenfahrzeug gibt es als einziges Vehikel nur im Singleplayer-Modus. Macht aber nichts: Schießen kann das Ding ohnehin nicht.



Wie die Pistolen kann Psycho auch diese MPs beidhändig benutzen. Die linke Maustaste feuert dabei die linke Knarre ab, die rechte Taste die rechte.



Weil seine explosiven Geschosse stark gekrümmte Flugbahnen beschreiben, ist es verdammt schwer, mit dem Granatwerfer auf Anhieb ins Ziel zu treffen.

Der Kerl ist freundlich, resolut, loyal, prinzipientreu und Brite. Wie kann man den nur Psycho nennen? Gleich von der ersten Szene an galt der Bursche in **Crysis** als der Klischee-Irre – allein wegen seines Namens. Doch irgendwie blieb Psycho während seiner kurzen Auftritte in **Crysis** überraschend profillos – wenn auch nicht so nichtssagend wie Nomad, der Held des Spiels. Mit **Crysis: Warhead** hat sich das nun geändert. Woher sonst wüssten wir, dass der Kerl freundlich, resolut, loyal, prinzipientreu und Brite ist? Neben einem greifbareren Helden bietet das allein lauffähige Mini-Addon von Crytek einige technische und spielmechanische Verbesserungen, bleibt aber dennoch hinter **Crysis** zurück.

### Anzüglich

**Warhead** erzählt Psychos Abenteuer, die zeitgleich zu Nomads Einsatz in **Crysis** stattfinden. Wir erinnern uns: Psycho zieht in **Crysis** zunächst mit Nomad über die Insel, steht ihm in einer Mission als Scharfschütze zur Seite und

verabschiedet sich dann aus der Handlung, um gegen Ende wieder aufzutauchen. Da hockt er dann auf einem Flugzeugträger herum und präsentiert stolz ein totes Riesen-Alien. **Warhead** erzählt nun die Geschichte, wie Psycho das Ding an Bord geschafft hat.

Nach dem Intro finden wir uns irgendwo im Dschungel wieder. Die Koreaner haben unseren Senkrechtstarter, also den von Psycho, abgeschossen, und nun muss er sich erst mal in Sicherheit bringen. Dabei erklärt uns das Spiel in den ersten Minuten, wie der hochmoderne Kampfanzug unseres Helden funktioniert.

### Übermenschlich

Psycho trägt einen Nanosuit, einen High-Tech-Overall, der seinen Träger auf Wunsch vor Kugeln schützt oder schnell, stark oder gar unsichtbar macht. Den jeweiligen Modus wählen Sie per Knopfdruck aus einem praktischen Menü rings um das Fadenkreuz. Dank des Nanosuits können Sie Ihre Lieblingsspielweise umsetzen. Wer gerne schleicht, huscht im Tarnmodus

umher. Je schneller Sie sich darin bewegen, desto schneller leert sich auch die Energie des Anzugs. Sinkt die auf Null, wechselt der Nanosuit in den Panzermodus, seine Standardeinstellung. Werden Sie nun getroffen, nehmen Sie keinen Schaden, sondern verlieren nur Anzug-Energie. Sowohl Anzug-Energie als auch Gesundheitspunkte regenerieren in den



Psycho ist gelegentlich mit **Kollegen** unterwegs, die ihn unterstützen.



Klappt immer noch: Koreaner im Nahkampf an der **Gurgel** packen.



Psycho muss den abgeschossenen **Piloten** O'Neil in Sicherheit bringen. Der ist zwar verwundet, aber immerhin nicht wehrlos.



In der Kampagne kurven Sie alleine mit dem **ASV** herum, im Mehrspielermodus können Sie noch zwei Freunde mitnehmen.

Gefechtspausen recht schnell – nervige Batterie- oder Medipack-Suche können Sie sich also sparen. Im Tempomodus bewegt sich Psycho übermenschlich schnell und springt entsprechend weit. Wer besonders hoch hüpfen will, wählt den Stärkemode. Mit dem können Sie außerdem Gegenstände (insbesondere Granaten) weiter werfen und vermindern

den Rückstoß schwerer Waffen. Der Nanosuit ist und bleibt das herausragende Spielelement der **Crysis**-Serie. Weil sein Kontrollmenü so gut funktioniert, können wir blitzschnell die Modi wechseln, sprinten zum Beispiel durch eine Sperrzone der Koreaner, überspringen anschließend einen drei Meter hohen Stacheldraht-Zaun und verstecken uns auf der

anderen Seite mit dem Tarnmodus, bevor uns ein Feind entdecken kann – ein cooles Gefühl!

**Geradlinig**

Kurz hinter der Absturzstelle ist mit dem Nanosuit-Testlauf schon wieder Schluss: Ein elektromagnetischer Impuls legt den Anzug lahm, unser Held geht zu Boden. Die anschließende Zwischense-

quenz zeigt, wie die Koreaner einen Container per Hubschrauber von dannen hieven, in dem ein mysteriöses, blau schimmerndes Objekt lagert. **Crysis**-Kenner wissen: Da steckt ein großes Alien drin. Die US-Militärs vermuten jedoch, die Koreaner würden eine Atombombe herumkarren, und werden nervös. Psycho soll den Container sicherstellen.



Die KI-Unterstützung sorgt für spannende **Gefechtsatmosphäre**.



Die Aliens schützen einander mit undurchdringlichen **Schutzschilden**.



Regelmäßige **Zwischensequenzen** treiben die Story voran.



Neue Gegner gibt's nicht, dafür aber zwei neue Waffen.



Die Koreaner, die Hauptgegner in Crysis: Warhead, halten nun endlich viel weniger Treffer aus als noch in Crysis.

Nachdem die Insel vereist wurde, jagt Psycho dem Container mit einem Luftkissenfahrzeug nach, während sich die Aliens mit den Koreanern anlegen.

Wie eine Möhre am Stock vor einem lauffaulen Esel lässt Crytek die vermeintliche Atomkiste immer knapp vor Psychos Nase baumeln. Das hilft bei der Spielführung, dennoch kommen wir uns tatsächlich ein bisschen wie ein Maultier vor. Denn wer **Crysis** ge-

spielt hat, weiß ja schon, dass in dem Container das außerirdische Dingsbums steckt, und dass Psycho das Vieh letztlich auf den Flugzeugträger schaffen wird. Und überhaupt: So viel Trara um ein einzelnes Alien? Nomad hat eigenhändig mehrere Dutzend der Biester vom Himmel geholt. Wer also unbedingt die Überreste von so einem Vieh haben will, kann sie gleich tonnenweise aus dem Dschungel schleppen.

**Unselbständig**

Als Einsteiger-Spiel setzt **Warhead** zu viel als bekannt voraus: Wo plötzlich diese Außerirdischen herkommen, wird mit keiner Silbe erwähnt, und als dann auch noch die halbe Insel eingefroren wird, scheint das für Psycho und seine Vorgesetzten auch völlig alltäglich zu sein – sie würdigen das Ereignis keines Kommentars. Und was letztlich im Container steckt, wird auch nicht verraten.

Weil wir **Crysis** schon kennen, kommt bei uns hingegen schnell das Gefühl auf, in **Warhead** lediglich übriggebliebene Szenen aus **Crysis** zu erleben. Und die haben nicht einmal Anknüpfungspunkte zum Vorgänger: Szenen, in denen sich die Handlungen beider Spiele verzahnen, fehlen. Die großen Momente des Konflikts – der erste richtige Kontakt mit den Aliens, die Vereisung der Insel, der Kampf mit dem Boss – das alles beansprucht Nomad für sich. Für Psycho bleibt nur die sprichwörtliche Leichenfledderei übrig: den Alien-Kadaver heim schaffen. Zwar stellt sich ihm dabei ein koreanischer General entgegen, aber selbst mit dem gibt es keinen dramatischen Endkampf. Nach knapp fünf Stunden Spielzeit stellen wir uns daher die Frage: War es das?

**Bildgewaltig**

In Sachen Story und Umfang war es das tatsächlich. Aber ansonsten hat Crytek eine Reihe von Dingen bei **Warhead** optimiert, die Spieler an **Crysis** auszusetzen hatten. In erster Linie ist das Psycho selbst: Sie lernen den Burschen besser kennen als einst Nomad. Und Psycho ist ein sympathischer Typ – allein schon wegen seines britischen Akzents (in der englischen Fassung). Dabei helfen besonders die zahlreichen Zwischensequenzen, die **Warhead** filmreifer inszenieren als **Crysis**. Außerdem hat Crytek bei **Call of Duty 4** abgeschaut: Wir sind regelmäßig zusammen mit anderen Soldaten unterwegs, mal normale GIs, mal Nanosuit-Kollegen. Das sorgt für mehr Schlachtfeld-Atmosphäre als in Nomads Solo-Einsatz. Auch sonst bietet **Warhead** mehr Skriptsequenzen als **Crysis**, denn durch die zielstrebige Jagd nach dem Container kann das Programm besser einschätzen, wann sich der Spieler

wo befindet. Damit liefert **Warhead** eine gute Mischung aus offenem Leveldesign und vorgegebenen Wegen. Die Dschungelkarten fühlen sich zwar nicht mehr ganz so weitläufig an wie im Vorgänger, Schlauchlevels wie das Alien-Raumschiff aus **Crysis** gibt's aber auch nicht mehr.

**Vierrädrig**

Mussten Sie in **Crysis** noch zwangsläufig ein Level lang einen Senkrechtstarter steuern, haben Sie in **Warhead** nun freie Fahrzeugwahl – zumindest am Boden. Steuerbare Luftfahrzeuge gibt's im Singleplayer-Modus nicht mehr, dafür steht ein neues Spähfahrzeug (ASV) bereit. In einem Level dürfen Sie für die Dauer einer Verfolgungsjagd außerdem ein Luftkissenfahrzeug lenken. Die Vehikel sind allerdings keine Pflicht: Wer lieber den Nanosuit einsetzt, geht zu Fuß. Eine nennenswerte neue Spielerfahrung bietet das APC nicht. Es gibt die Karre zwar mit zwei leicht unter-

**Action-Quickie**

**Michael Trier:** Crysis hat mir jede Menge Spaß gemacht -- effektvolle Popkorn-Unterhaltung am PC, spannend, und stellenweise grandios inszeniert. Und die hat Crytek in Warhead nun rausgenommen. Durch die geschickt eingesetzten Scripts und die Nähe zur Hauptfigur bin ich noch mehr drin im Spiel, die Illusion von spielerischer Freiheit ist dabei immer noch besser umgesetzt als bei der Action-Konkurrenz. Und bei so einem Adrenalin-Feuerwerk erwarte ich gar keine großartige Story, dazu spiele ich Rollenspiele oder Mix-Titel wie Clear Sky -- sobald es funktioniert. Warhead funktioniert einwandfrei und sei jedem Shooter-Fan ans Herz gelegt -- leider ist der Spaß viel zu schnell vorbei.



michael@gamstar.de

**Minispiel**

**Fabian Siegmund:** Warhead zu spielen ist ein bisschen, als würde man nicht verwendete Szenen seines Lieblingsfilms anschauen: Man freut sich über neues Material und alte Gesichter, aber die eigentliche Handlung läuft auf einer anderen Stelle der DVD ab. Vielleicht sind einige der entfallenen Clips sogar besser als manche Szenen des Hauptfilms, aber dennoch ist Bonusmaterial alleine nunmal nicht abendfüllend. Für Crysis-Fans ist Warhead natürlich ein Muss, doch besonders Cysis-Neulinge werden sich mit der fragmenthaften Story ziemlich schwer tun.



fabian@gamstar.de

**MULTIPLAYER**

**CRYSIS: WARS**

Mit Crysis Wars hat Crytek eine von Crysis und Warhead losgelöste Marke geschaffen, die den Mehrspieler-Modus beider Spiele vereint. Bislang konnten wir Wars nur für wenige Stunden im lokalen Netzwerk spielen. Deshalb verzichten wir auf eine Wertung, geben Ihnen aber einen Überblick über den Ablauf und die Modi.

**DIE BESONDERHEITEN**

- **Prestige:** Durch spielrelevante Erfolge wie etwa Abschüsse gewinnen Sie sogenannte Prestige-Punkte, mit denen Sie Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung kaufen können. Mit der Zeit steigen Sie außerdem schrittweise im Online-Rang auf.
- **Waffen und Fahrzeuge:** Der Mehrspieler-Modus umfasst fast alle Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Vehikel aus der Kampagne. Das Luftkissenfahrzeug ist nicht enthalten, dafür gibt's den schwimmfähigen Truppentransporter, der bislang nur Nutzern der Collector's Edition von Crysis zur Wahl stand.

**DIE MULTIPLAYER-MODI**

- **Power Struggle:** Zwei Teams treten gegeneinander an, Koreaner gegen Amerikaner. Ziel ist es, die Basis des Feindes durch Nuklearwaffen zu zerstören. Um die zu bauen, muss Ihr Team zunächst eine Prototypen-Fabrik sowie ein Kraftwerk erobern und anschließend auf ausreichend Prestige-Punkte für die Riesenwummen sparen. In weiteren Fabriken stellen Sie die übrigen Fahrzeuge her, eingenommene Bunker dienen als Wiedereinstiegspunkte auf den mal sehr übersichtlichen, mal riesigen neun Karten.
- **Instant Action:** Deathmatch und Team-Deathmatch auf zwölf kompakten Schlachtfeldern. Sie dürfen keine Waffen kaufen, sondern müssen die Knarren im Level einsammeln. Der richtige Einsatz des Nanosuits ist hier besonders wichtig. Manche Areale erreichen Sie zum Beispiel nur per Stärkesprung.





Fahrzeuge sind in Warhead nur Hilfsmittel, Pflichtfahrten oder -flüge gibt es nicht.

schiedlichen Geschützarten, letztlich fühlt sie sich aber doch nur an wie ein aufgemotzter Jeep. Auf den zwei unteren von vier Schwierigkeitsgraden dürfen Sie wie schon in **Crysis** als Fahrer auch das Bordgeschütz benutzen, ansonsten müssen Sie zum Ballern per Knopfdruck den Sitz wechseln. Weitere Neuerung: Nur im Delta-Modus, der höchsten Spielstufe, müssen Sie Munition weiterhin per Knopfdruck und Aufhebe-Animation einpacken – ansonsten nimmt Psycho die Patronen bequem im Vorbeigehen mit. Das ist zwar praktisch, schwächt aber auch das Gefühl, dass unsere Spielfigur tatsächlich einen Körper hat. Doch ansonsten können wir wie in **Crysis** die Arme und Beine unseres Alter Egos sehen, wenn wir mit der Spielwelt interagieren. Und das sieht super aus.

**Tödlich**

Mit einer weiteren Änderung hebt Crytek den Realismus von **Warhead** gehörig an: Die koreanischen Gegner halten nun viel weniger Treffer aus als noch in **Crysis**. Statt gefühlter zehn Kugeln reichen nun schon eine oder zwei aus, um normale Soldaten niederzustrecken. Für Schurken in Nanosuits hat sich Crytek etwas Neues ausgedacht: EMP-Granaten. Die entziehen den Anzügen im Umfeld mehrerer Meter die En-

ergie und verwandeln so die Supersoldaten in Normalsterbliche. Daneben gibt's noch zwei neue Knarren: einen Granatwerfer und Maschinenpistolen, mit denen Psycho beidhändig ballern kann – dazu können Sie entweder die linke und rechte Maustaste gleichzeitig oder abwechselnd drücken. Cool! Die Waffen sind zwar nett, aber im wahrsten Sinne des Wortes nicht kriegsentscheidend – insbesondere, weil es in **Warhead** keine neuen Gegner gibt. Aliens und Koreaner ließen sich ja schon in **Crysis** ohne Weiteres mit dem Basis-Arsenal besiegen.

**Prächtig**

Den Kampf um die Grafikkrone des Genres gewinnt Crytek mit **Warhead** ein weiteres Mal. Der dicke Dschungel mit beeindruckenden Sonnenstrahl-Effekten, die sanft wogende Brandung, das herumwuselnde Viehzeug und die tolle Physik-Simulation erzeugen erneut die derzeit wohl glaubwürdigste Computerspiel-Welt. Bei den Eis-Levels haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben als noch in **Crysis**: Endlich rennen wir auch mal durch komplett schockgefrosteten Urwald. Allerdings blitzen durch die prachtvolle Optik regelmäßig die spürbaren Storyschwächen hindurch. Dass **Warhead** die **Crysis**-Geschichte nicht zu Ende erzählt



Schießereien im Dschungel machen besonders Spaß: Ständig fallen Bäume um.

würde, hatte Crytek bereits angekündigt. Das versprochene, große Parallel-Abenteuer zu Nomads Einsatz liefern die Entwickler allerdings auch nicht. Wenn Ihnen die Geschichte nicht allzu wichtig

ist und Sie sich in erster Linie auf ein technisch überragendes, rasant inszeniertes Action-Spektakel gefreut haben, dann seien Sie beruhigt: Das bekommen Sie in jedem Fall.

FAB

**CRYSIS: WARHEAD**

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Crytek (Crysis, GS 12/07: 94 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 36 Seiten Handbuch

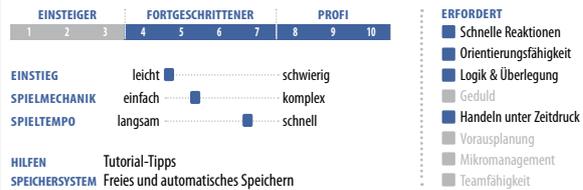
TERMIN (D) 18.9.2008  
 CA. PREIS 30 Euro  
 USK keine Jugendfr.



**GENRE-CHECK**



**ANSPRUCH**



**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEAND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
2,8 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista) 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4200+ AMD 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2/5600+ 2,0 GB RAM 15 GB Festplatte
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10		
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ keine Ang. TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		
3D-GRAFIKARTEN GeForce 6600 GT GeForce 7600 GT GeForce 7800 / 7900 GeForce 8600 GT / GTS GeForce 8800 GT / GTX Radeon X800 / X850 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2600 XT Radeon HD 2900 XT Radeon HD 3850 / 3870		

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ umwerfende Effekte + Licht und Schatten + dynamische Sonnenbewegung + detaillierte Gesichter	10 / 10
SOUND	+ toller Surround-Sound + gute Synchronstimmen + Feinde sprechen auf Wunsch koreanisch + dynamische Musik	10 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Spieler wählt eigenes Tempo + Atempausen in der Deckung + Koreaner nicht mehr kugelsicher	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Physik + lebendiger, dichter Dschungel + zerstörbare Vegetation + Nebendarsteller-Gefühl	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfektes Speichersystem + Nanosuit-Kontrolle geht leicht von der Hand + einfache Waffenmodifizierung	10 / 10
UMFANG	+ optionale Nebenaufträge + umfassender Mehrspielermodus + kurzer Einzelspieler-Part + kaum echte Neuerungen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Landschaften mit vielen Details + gute Mischung aus offener Welt und Linearität + lahmes Tunnel-Level	9 / 10
KI	+ Gegner stellen uns nach und werfen Granaten + Aliens schützen sich gegenseitig mit Kraftfeldern + Gegner teils erratisch	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ genialer Nanosuit mit tollen Fähigkeiten + Waffen modifizierbar + unspektakuläre neue Ausrüstung und Fahrzeuge	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Zwischen- und Skriptsequenzen + belangloser Einsatz + keine Anknüpfungspunkte mit Crysis + unbefriedigendes Ende	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ohne MP-Wertung keine Angabe möglich.

FAZIT Bombast-Shooter-Addon mit Story-Schwächen.



EMP-Granaten legen für kurze Zeit die Superkräfte von Nanosuits lahm – sehr nützlich.