

Crysis Wars

Der Mehrspieler-Modus von Crysis: Warhead trägt zwar einen eigenen Namen, entspricht aber dem Multiplayer-Part von Crysis.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5336

Der vermaledeite Scharfschütze hat es sich da oben auf dem Dach bequem gemacht und klopft einen nach dem anderen unserer Teamkollegen aus den Nanostiefeln. Uns hat er aber noch nicht gesehen. Kunststück: Wir sind im Tarn-Modus an den Parkplatz vor dem Hochstand des Spitzbuben herangeschlichen. Wir verschnaufen kurz im Schutze einer Mauer, da fällt schon der nächste Schuss, und einer unserer Kumpels gleich dazu. Jetzt aber los: Im Tempo-Modus flitzen wir über den Parkplatz, aktivieren blitzschnell die Kraftverstärkung und springen auf das Vordach des Gebäudes. Ein weiterer Riesensatz, und wir stehen direkt neben dem Scharfschützen. Ein Faustschlag mit übermenschlicher Kraft, und der Kerl stürzt in die Tiefe – nur um kurz vor dem Aufschlag den Panzer-Modus anzuwerfen und derart geschützt mit lediglich leichten Blessuren davonzurennen. Wie schon der praktisch baugleiche Multiplayer-Part von **Crysis** macht auch **Crysis Wars** großen Spaß, wenn man mit dem Nanosuit umgehen kann – und einen starken Rechner hat.

Volle Power

Crysis Wars soll fortan die Multiplayer-Reihe aus dem Hause Crytek werden. Entsprechend haben die Entwickler das Spiel überarbeitet, insbesondere um für den E-Sport interessanter zu werden. Zum bekannten Deathmatch kommt in **Crysis Wars** deshalb auch Team-Deathmatch hinzu. Der Schwerpunkt liegt aber weiterhin auf dem Power-Struggle-Modus. Hier starten zwei Teams



Der amphibische Luftkissen-Truppentransporter war bislang Käufern der Collector's Edition von Crysis vorbehalten.

aus je einer Basis, um nach **Battlefield**-Manier auf dem Schlachtfeld mehrere Gebäude einzunehmen. Für jeden Abschuss und jede Eroberung erhalten die Spieler Prestigepunkte, die Währung von **Crysis Wars**. Die investieren die Kämpfer in neue Waffen und praktische Ausrüstung wie Sprengfallen, Ferngläser oder tragbare Radargeräte. Wer eine Waffen- oder Flugzeugfabrik sein Eigen nennt, baut außerdem Panzer, Hubschrauber oder Senkrechtstarter. Entscheidend sind jedoch die Prototypen-Anlage und die dazugehörigen Kraftwerke. Wer sowohl die Anlage als auch mindestens ein Kraftwerk hält, der sammelt nach und nach Energiepunkte. 100 davon schalten einen Atomwaffen-Granatwerfer oder gar -Panzer frei. Äschert eine Mannschaft die Basis der anderen mit derart schwerem Kaliber ein, hat



In der Crysis-Reihe neu, aber eigentlich altbekannt: das Team-Deathmatch.

sie gewonnen. Ein cooler Spielmodus, der Teamspiel und taktisches Gespür erfordert.

Leere Server

Neun Power-Struggle-Schlachtfelder und zwölf Deathmatch-Arenen bietet **Crysis Wars**, 14 der 21 Karten kennt man aber schon aus **Crysis**. Die neuen Maps bieten mehr vertikale Architektur, sodass Sie die Kraftsprünge aus dem Stärke-Modus öfters einset-

zen können als bisher. Natürlich ist auch der neue Truppentransporter aus **Warhead** im Fuhrpark enthalten. Wirklich viele volle Server werden Sie in **Crysis Wars** derzeit trotzdem nicht vorfinden: Das Spiel benötigt noch immer einen sehr starken Rechner, und die sind offenbar nicht weit genug verbreitet. Ein kleiner Trost: Diejenigen, die derzeit spielen, haben den Power-Struggle-Modus bereits verstanden. **FAB**



Die neue Karte **Battleground** ist in erster Linie auf Fahrzeuggefechte ausgelegt.

CRYSIS WARS

EGO-SHOOTER

MULTIPLAYER-DATEN

SPIELMODI (SPIELER)	Power Struggle (32), Deathmatch (32), Team-Deathmatch (32)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	ja
MULTIPLAYER-PASS	50 Stunden
FAZIT	Für jeden etwas: Fahrzeuggefechte, Scharfschützenduelle oder Nahkämpfe in Gebäuden.

PRO & CONTRA

- flotte Mischung aus Teamtaktik und Deathmatch
- Sprech-Chat, Text-Chat, nützliche Tastenkürzel
- keine Sonderbehandlung mehr für bestimmte Käufer
- schwammige Fahrzeugsteuerung

MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut