

Crysis 2

Aus dem Dschungel in den Dschungel: Crytek tauscht dichte Vegetation gegen die gedrängt stehenden Hochhäuser New Yorks. Aliens gibt's nach wie vor.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6718

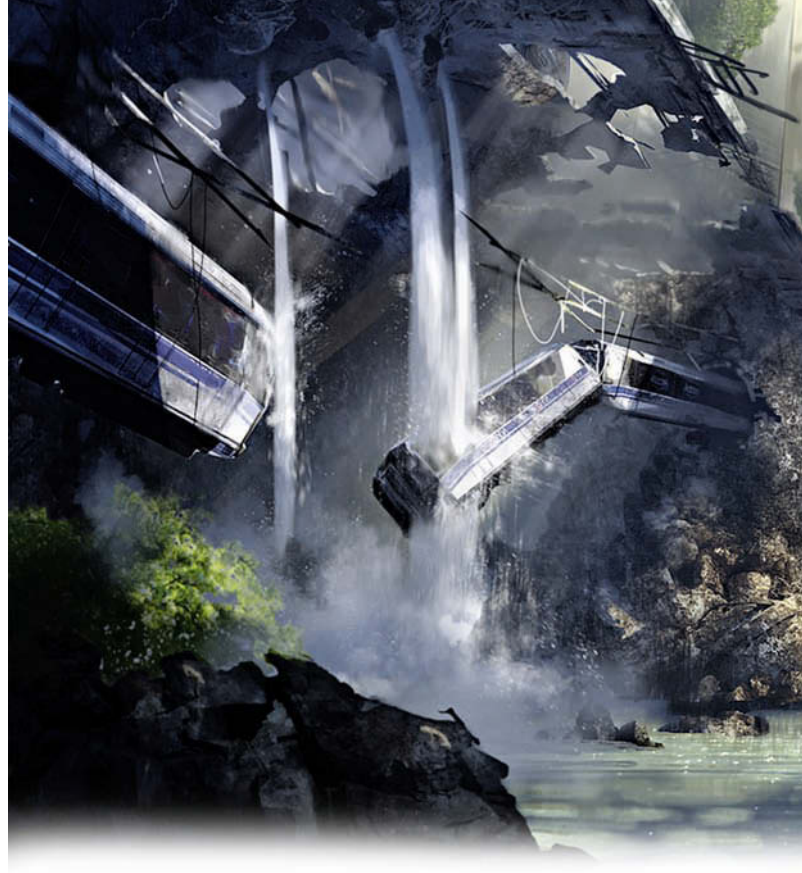
Wer im Jahr 2010 ein Grafikbrett auf dem PC erleben will, greift absurderweise am besten zu einem Spiel von Ende 2007. Das über zwei Jahre alte **Crysis** ist in Sachen optischer Qualität nach wie vor unerreicht. Weil der Ego-Shooter damals aber nur auf absoluten Highend-Maschinen flüssig und in voller Pracht lief, blieben die Verkäufe hinter den Erwartungen des Entwickler-Publisher-Duos Crytek und Electronic Arts zurück. Bei der Fortsetzung soll das anders werden. **Crysis 2** wird nicht mehr ausschließlich für den PC entwickelt, die Hauptplattform ist vielmehr die Xbox 360. Wer jetzt aufschreit, weil er durch die vergleichsweise geringen Kapazi-

täten der Konsole mit einer für den PC heruntergeschraubten Optik rechnet, den möchten wir beruhigen: Crytek ist viel zu stolz aufs eigene Grafikkönnen, um PC-Spielern nicht das bestmögliche Ergebnis liefern zu wollen. Dass die Entwickler das auch können, müssen wir nicht extra betonen.

Die Konsolententwicklung ist aber nicht der einzige Unterschied zwischen dem Serienauftakt und der Fortsetzung. Dicht bewachsene Südseeinseln sind diesmal Geschichte, in **Crysis 2** geht's in einen Beton-Dschungel.

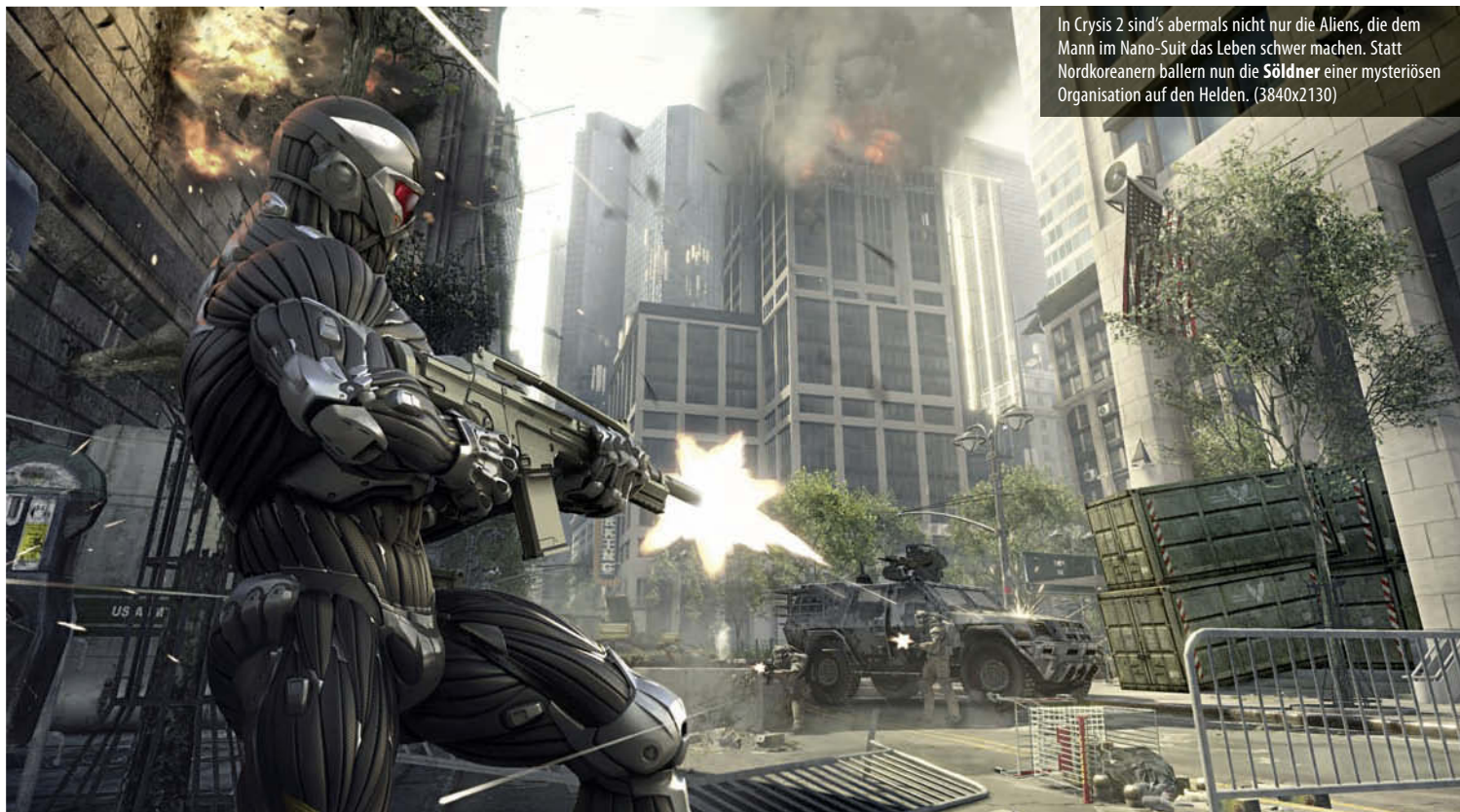
I am Crysis (2)

Crysis 2 spielt drei Jahre nach dem Ende des Vorgängers. Die Aliens haben sich mittlerweile auf



der Erde breitgemacht und ganze Metropolen ausradiert. Die Menschheit steht nur noch wenige Schritte vor dem Abgrund. Zwischen den Aliens und der Auslöschung steht ein Mann in einem eng anliegenden Technickschnackschack-Anzug, der sich durch die Straßen einer Großstadt kämpft: New York wird als Schauplatz für den zweiten Akt der

Menschen-gegen-Aliens-Saga dienen. Oder besser gesagt: das, was von New York übrig ist. Viele Wolkenkratzer stehen noch, doch sind die Zeichen von Gewalt unübersehbar: eingerissene Fassaden, brennende Ruinen, Krater im Asphalt oder Autowracks. Die Straßen bleiben größtenteils leer, Zivilisten sind entweder tot oder geflohen. All das würde sehr an



In Crysis 2 sind's abermals nicht nur die Aliens, die dem Mann im Nano-Suit das Leben schwer machen. Statt Nordkoreanern ballern nun die **Söldner** einer mysteriösen Organisation auf den Helden. (3840x2130)



Ein **Alienkonstrukt** hat sich in den Asphalt gebohrt. Bevor der Held es untersuchen kann, muss er erst menschliche Gegner aus dem Weg räumen.

den Kinofilm **I am Legend** erinnern, in dem Will Smith durch ganz ähnliche, verwaiste Hochhausschluchten stapft, wären da nicht überall Wegblockaden, Soldaten, Panzer und kreisende Kampfhubschrauber. Apropos Panzer oder generell Fahrzeuge: Bisher haben wir noch nicht gesehen, dass sich der **Crysis 2**-Held anders als per pedes durch New York bewegt. Wir wissen auch noch nicht, wie groß das Spielterrain sein wird. Aber mit den Dimensionen und der Bewegungsfreiheit eines **Grand Theft Auto 4** sollten Sie nicht rechnen.

Besser angezogen

In **I am Legend** waren es Mutanten, die dem Helden zugesetzt haben, in **Crysis 2** sind's natürlich wieder die Aliens – und eine Organisation, über die genaue Eckdaten (Name, Motivation) noch nicht bekannt sind. Diese Gruppierung wird wohl die Nordkoreaner aus dem ersten Teil ersetzen.

Sowohl gegen Menschen als auch gegen die außerirdischen Invasoren ist der bereits erwähnte Nano-Suit noch immer die beste Waffe. Crytek hat den Superfummel aber überarbeitet. Die neue Version kann nicht nur mehr, sie lässt sich um einiges leichter bedienen. Die Anzug-Fähigkeiten Kraft und Geschwindigkeit, die in **Crysis** getrennt aktiviert werden mussten, liegen nun zusammen. Wer also schneller unterwegs ist, wird gleichzeitig

auch mächtig zuschlagen dürfen. Der Schleich-Modus wurde erweitert. Im ersten Gang bewegt sich der Held nur leiser vorwärts, die temporäre Unsichtbarkeit muss separat zugeschaltet werden. Nur die verbrennt die kostbare Anzug-Energie. Wieder in der alten Form dabei: das Verstärken der Rüstung, um im Kugelhagel überleben zu können. Völlig neu allerdings ist der Taktik-Modus, mit dem sich die Umgebung genauer erfassen lässt. Nicht nur Waffen und Leichen sollen Sie scannen können, Sie dürfen auch die Gespräche von weiter entfernten Feinden belauschen. Die Modi will Crytek anders als im Vorgänger außerdem akustisch unterstreichen. Im Taktik-Modus etwa werden die Umgebungsgereusche gedämpft, um besser lauschen zu können. Für jeden Modus des Nano-Suits verspricht

Crytek zudem Verbesserungen, die Sie im Laufe des Spiels finden. Eine Erweiterung der Panzerung lässt beispielsweise Kugeln vom Anzug abprallen, die dann wohl als Querschläger nahe Feinde erledigen. In welchem Umfang diese Zusatzmodule verfügbar sind und ob sich der Spieler

auf bestimmte festlegen muss oder einfach alles in den Fummel stopfen darf, was er findet, ist noch nicht bekannt.

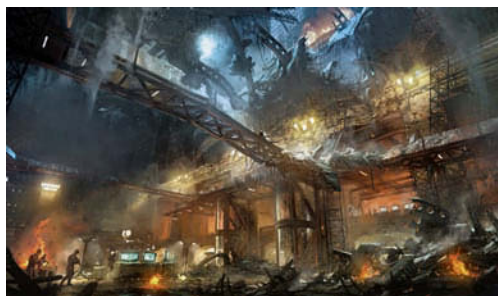
Mehr Handlung

Crysis war ein herausragend guter Shooter, allein die Story blieb im Ganzen doch vergleichs-



Panzer, Militärsperren, die Menschheit hat den Kampf gegen die Außerirdischen noch nicht aufgegeben.

Vorgezeichnete Krise

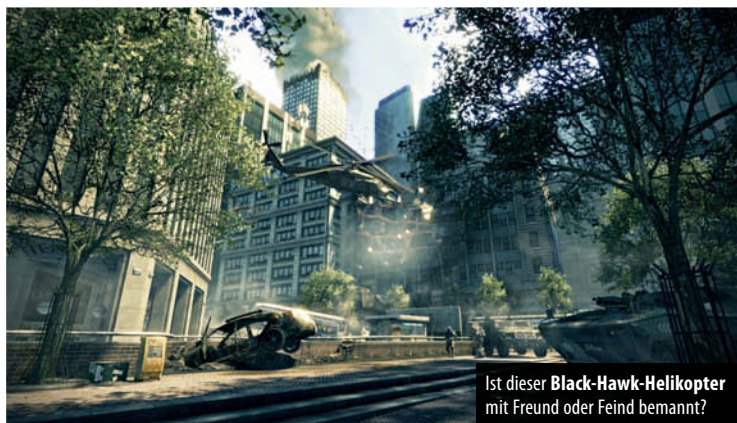


Auf **Konzeptzeichnungen** sieht man den von Crytek geplanten Zerstörungsgrad von New York, den wir so bisher in Spielgrafik noch nicht erlebt haben. Rechts übrigens die Denkmal-Anlage namens **Battery Park**. Die haben Sie vielleicht schon in einem Spiel besucht, nämlich zu Beginn des ersten **Deus Ex**.





Crytek hat eine ungeheure **Detailfülle** zwischen die Wolkenkratzer New Yorks gepackt, um die Stadt so echt wie möglich wirken zu lassen. Ein schöner Schein: Sehr sicher dürfen wir nur wenige der Gebäude betreten.



Ist dieser **Black-Hawk-Helikopter** mit Freund oder Feind bemannt?



Die **Partikeleffekte** in Crysis 2 versprechen, großartig zu werden. Der Rauch, der von den brennenden Fahrzeugen aufsteigt, sieht wahnsinnig echt aus.

weise müde und präsentierte uns ein höchst unbefriedigendes Ende. In **Crysis 2** will der Entwickler alles besser machen und uns mehr erleben lassen. Mehr Dialoge also, mehr erzählende Sequenzen, mehr Verknüpfung des Spielers mit der Welt abseits der reinen Mechanik. Wie viel wir vom alienverseuchten New York mitbekommen, sollen wir sogar selbst bestimmen können. Mit aktiviertem Taktik-Modus des Nano-Suits erfahren wir mehr über die toten Soldaten, die in den Straßen liegen. Tonbänder sollen ähnlich wie in **Bioshock** von Schicksalen erzählen. Wir können nur hoffen, dass Letzteres nicht aufgesetzt wirkt, immerhin bewegt sich der Held durch eine zeitlich nicht allzu ferne fiktive Zukunft. Dort Tonbandgeräte? Eher könnten wir uns E-Mails oder auf PCs geparkte Filmchen à la YouTube vorstellen.

Nomad? Prophet?

Aber wer ist eigentlich dieser Typ im Nano-Suit? Wieder Nomad,

der Held des ersten Teils? Oder einer der anderen Überlebenden des Raptor-Teams? Vielleicht sogar Prophet, der die Aliens am besten kennt? Immerhin wurde er in **Crysis** von den Außerirdischen entführt und behauptet seitdem, er wisse, wie man ihnen zu Leibe rückt. Großartige Rückbezüge auf den ersten Teil darf sich Crytek allerdings nicht leisten. Xbox-Besitzer werden im Zweifelsfall nämlich keinerlei Ahnung von der Handlung des Vorgängers haben. Der erschien – wie schon gesagt – ausschließlich für den PC.

Mit oder ohne?

Bislang hatte Crytek kein glückliches Händchen mit den Multiplayer-Modi seiner Spiele. In **Far Cry** waren vor allem die Levels zu groß. In **Crysis** gab's eine Teamspiel-Variante (Power Struggle), die sich als Entwurf ganz spaßig anhörte, sich in der Praxis aber als zu sperrig und fehlerbehaftet erwies. Und **Crysis: Wars**, der reine Mehrspieler-Titel der Serie, hat auf den Servern dieser Welt

etwa so viel Bedeutung wie ein Staubkorn in einer Supernova.

Fragt sich folglich, ob's für **Crysis 2** überhaupt eine Mehrspieler-Option geben wird. Bisher hat sich Crytek dazu noch nicht geäußert. Falls der Entwickler aber einen erneuten Versuch in diese Richtung starten sollte, gehen wir davon aus, dass man dabei ähnlich wie jüngst Infinity Ward mit **Modern Warfare 2** verfahren wird: keine Dedicated Server, keine Netzwerk-Unterstützung, die

Spiele kommen über ein für den PC angepasstes Xbox-360-Matchmaking zustande. Oder man geht gleich den Weg, den 2K Games mit **Bioshock 2** (Test auf Seite 50) eingeschlagen hat, und stellt den Multiplayer-Modus einfach bei Games for Windows Live auf. Wir hielten das sogar für die richtige Entscheidung, denn so werden sicher mehr Menschen in den Online-Schlachten von **Crysis 2** Spaß haben, als es bei den Vorgängern der Fall war. **PET**

Crysis 2

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Crytek / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Crytek will's in Sachen Handlung bei Crysis 2 richtig machen. Die halbgare Story war das Einzige, was mich am Vorgänger gestört hat. Aber nun scheint alles gut zu werden. Wobei – auch fürs erste Crysis hatte man viel angekündigt (etwa die Zusammenarbeit mit den Nordkoreanern, wenn man nett mit denen umgegangen wäre), und nichts davon war im Spiel. Ich bleibe aus einschlägiger Erfahrung erst mal skeptisch.



petra@gamestar.de