

Crysis

Die beste Grafik ist Ihnen nicht gut genug? Wir zeigen, wie Sie mithilfe von Mods noch mehr aus Crysis holen.

So geht's

Das brauchen Sie:

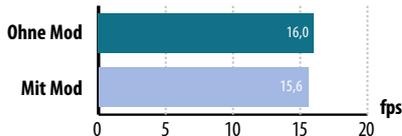
- ▶ Crysis
- ▶ Rygels Texture Mod
- ▶ Natural Mod v2.0.2
- ▶ Dual-Core-Prozessor ab 3,0 GHz
- ▶ 4,0 GByte Arbeitsspeicher
- ▶ Geforce GTX 280 / Radeon HD A5850
- ▶ 1,0 GByte Videospeicher
- ▶ 2,0 GByte freien Festplattenspeicher

Installation

- ▶ Rygels Texture Mod:
 1. Laden Sie die Mod unter ▶ [Quicklink: 6827](#) herunter.
 2. Entpacken Sie das heruntergeladene Archiv in den Ordner »Crysis\Game«.
- ▶ Natural Mod 2.0.2:
 1. Laden Sie die Mod unter ▶ [Quicklink: 6828](#) herunter.
 2. Führen Sie die Installationsdatei aus und folgen Sie den Anweisungen.

Benchmarks

Die Mods verbrauchen ähnlich viel Leistung wie maximale Details und überfordern aktuelle Mittelklasse-PCs (C2D 8500, Radeon HD 4850). Ein High-End-Rechner ist also Pflicht.



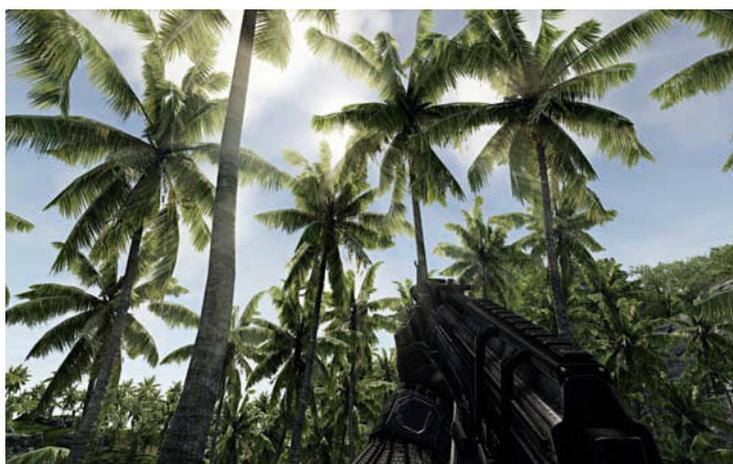
FAZIT



Die Mods sind ein zweischneidiges Schwert. Die Texturen sehen teils großartig aus, andere wirken schlichtweg albern. Die kälteren Farben sind Geschmackssache.



Obwohl die Standardtexturen von Crysis extrem gut sind, schöpfen erst Mods **das volle Potenzial durch stärkeren Tiefeneindruck** aus. Die kältere Farbwahl sorgt für eine realistischere Optik.



Veränderte Farbtemperaturen und -töne bringen die gesamte Spielwelt von **Crysis noch näher an die Realität**. Die Sonne blendet mit Mods, ähnlich ihrem realen Vorbild, wesentlich stärker.

Auch knapp drei Jahre nach der Veröffentlichung (2007) sitzt **Crysis** noch fest im Grafik-Thron. Der Detailgrad der realistischen Inselnlandschaften bei gleichzeitig hohen Sichtweiten und die exzellente Beleuchtung sind bis heute unübertroffen – zumindest im Vergleich zu anderen Engines. Denn von Spielern erstellte Mods holen noch ein Quäntchen mehr aus der CryEngine 2 heraus. Mit unseren Empfehlungen sehen Sie schärfere Texturen und ersetzen die eher paradiesisch angehauchten, warmen Lichteffekte durch etwas kühlere, glaubwürdigere Farbtemperaturen und realistischere Lichtstimmungen.

Tiefe und Struktur

Trotz der hohen Auflösung fehlt es einigen Texturen in **Crysis** an Tiefe und Strukturdetails wie etwa feinen Maserungen im Gestein. Dieser beiden Luxus-Probleme nimmt sich der Modder Rygel in seiner **Texture Mod** an. Besonders auffällig ist das Ergeb-

nis seiner Arbeit an den Stränden, wo die vormalig nahezu komplett ebenen Sandflächen von kleinen Hügeln und Unebenheiten überzogen sind und sich selbst einzelne Steine deutlich vom Untergrund abgrenzen. Aber auch abseits der Küsten schinden detailliertere Waldböden, tiefe, von Fahrzeugen gezogene Furchen im Schlamm und Felswände mit feinen Farbverläufen im Gestein ordentlich Eindruck. Das gilt zumindest für die meisten Texturen. Denn in manchen Fällen schießen die Änderungen über das Ziel hinaus: Übersättigte Farben und zu stark ausgeprägte Normal Maps machen das Bild unruhig oder wirken schlichtweg unrealistischer als das Original.

Lichtspiele

Mit geringeren Mitteln, aber größerem Effekt verändert die **Natural Mod** vom Modder Pydon die Atmosphäre in **Crysis** – die Modifikation widmet sich den Lichteffekten der Inselwelt. Ziel ist es,

das satte, paradiesisch anmutende Flair durch eine wirklichkeitsgetreuere Beleuchtung zu ersetzen. Dazu verändert die **Natural Mod** vor allem die Farbtemperatur und reduziert den Gelbanteil im Licht bei Tag. Weitere Verbesserungen sind der direkte Blick in die Sonne, der Ihnen die Augen rausbrennt, sowie besonders atmosphärische Lichtstimmungen. Sei es bei Sonnenauf- und -untergängen, die den gesamten Himmel in satte Farben tauchen, oder bei Märschen unter dem Blätterdach des Dschungels. Das Ergebnis ist Geschmacksache, denn insgesamt wirkt die gesamte Beleuchtung weniger spektakulär und filmreif als im ungemoddeten **Crysis**, Realismus-Fanatiker kommen aber gerade deshalb voll auf ihre Kosten. Vorausgesetzt, Sie haben einen High-End-Rechner, denn die Hardware-Anforderungen liegen in etwa auf dem Niveau der höchsten Detailstufe, wenn Sie beide Mods installieren. **NG**