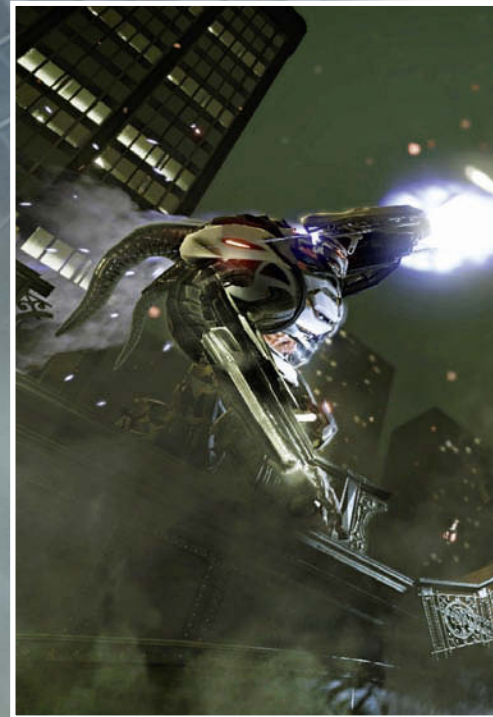


Crysis 2



Mehr Handlung, mehr Drama, mehr Spektakel: Crytek feilt am besten Shooter aller Zeiten. Auf der E3 haben wir ihn als einziges deutsches Magazin gespielt – in 3D!



Schwere **Alien-Artillerie** ballert in ein Hochhaus. Wenig später wird das Gebäude ins sich zusammenbrechen.

Warte!«, schreit der Mann und winkt panisch, »Halt an! Stopp!« Unser Jeep bremst, neben uns kracht ein Betonbrocken auf den Asphalt. »Bitte hilf mir! Sie ist gleich hier!« Hinter ihm die Treppe zur U-Bahn, Flammen, Trümmer, eine Frau unter einem Stahlträger. Auch sie kreischt: »Hilf mir!« Es regnet Buchstaben, Teile einer Leuchtreklame, die Erde bebt, großer Gott, neben uns kippt ein Wol-

kenkratzer! Der Fahrer tritt auf Gas, bloß weg hier, weg! Hinter uns stürzt das Hochhaus donnernd in sich zusammen, begräbt die Treppe, den Mann, die Frau, die Hoffnung. Es wird dunkel – und still. Ein Logo erscheint: **Crysis 2**.

Puh, durchatmen. Was ist da gerade passiert? Das erfahren Sie auf den folgenden Seiten, mit dieser dramatischen Zwischensequenz endet nämlich die E3-Ver-

sion des Shooters, die wir als einziges deutsches Magazin selbst spielen durften. Und zwar außer in normalem 2D auch in 3D! Moment: Sind heutzutage nicht fast alle Spiele dreidimensional, abgesehen von einer Handvoll ewiggestriger Adventures? Nein, in diesem Fall meinen wir echtes 3D mit räumlicher Tiefe, wie im Schlumpfindianer-Kinofilm **Avatar**. Wie **Crysis 2** die Zukunftstechnologie nutzt, ob sie funktioniert, welche Hardware sie voraussetzt – all das klären wir.

Abgesehen vom Dimensionsprung haben wir bei unserem Ausflug ins verheerte New York – und unserem anschließenden Interview mit dem Chefentwickler Cevat Yerli (siehe Seite 28) noch viele weitere Neuigkeiten erfahren, die nur einen Schluss zulassen: **Crysis 2** kann seinen grandiosen Vorgänger (GS 12/2007, 94 Punkte) noch übertreffen, auch in Sachen Inszenierung. Die oben beschriebene Szene ist da schon ein guter Anfang. Beziehungsweise ein beklemmendes Ende.

Wendungsreich

Doch beginnen wir von vorne. Die Handlung von **Crysis 2** sollte sich inzwischen selbst bei Shooter-

Abstinenzlern herumgesprochen haben: Außerirdische überrennen New York, als Supersoldat Nomad blasen wir zur Jagd auf die Schleimbeutel. Außerdem legen wir uns mit einer menschlichen Splitterfraktion an. Wer die ist, möchte der Entwickler Crytek noch nicht enthüllen, im Interview verrät uns Cevat Yerli nur, dass die schießfreudige und bestens ausgerüstete Truppe etwas von Nomad will. Etwa den futuristischen Nano-Anzug, der ihm übermenschliche Kräfte verleiht?

Später könnten die Angreifer allerdings die Seiten wechseln, Yerli kündigt mehrere Story-Wendungen an. Nicht umsonst arbeitet Crytek diesmal mit dem Science-Fiction-Autor Richard Morgan zusammen (siehe Kasten auf Seite 27). Gut so, schließlich ließ sich die Handlung des ersten **Crysis** locker in einem kleinen Textkasten zusammenfassen (siehe kleiner Textkasten auf Seite 24).

Chaostage

Wendungen in der Handlung sind auch dringend nötig, denn zu Beginn von **Crysis 2** läuft der Alien-Krieg gar nicht gut, die Menschheit droht unterzugehen. Unsere Probepartie beginnt auf einer



In **Crysis 2** ziehen die Aliens vom Tropenschwungel in den **Großstadt-Dschungel** – und verhalten sich wieder mal wie die Axt im Walde. Immer wieder sehen wir Skriptspektakel wie den Hochhaus-Einsturz hinten.



Nomad bekommt es auch mit menschlichen **Gegnern** zu tun. Wer die sind und was die wollen, verrät Crytek bislang noch nicht.



Crysis 2 bietet ein automatisches **Deckungssystem**.

Straßenbrücke, die zur Grand Central Station führt, dem wuchtigen Bahnhof im Wolkenkratzer-Viertel Manhattan. Dort wogt das Chaos, überall türmen sich Trümmer, Flammen züngeln, durch den Nachthimmel zischen die Leuchtgeschosse der Alien-Artillerie und schlagen Löcher in Hochhausfassaden. US-Soldaten rennen an uns vorbei, bellen Befehle. Crytek versteht es einfach meis-

terhaft, eine packende Schlachtfeld-Atmosphäre zu erzeugen.

Unser Auftrag: Wir sollen ein Hochhaus sprengen, um den Vormarsch der Außerirdischen zu stoppen. Die Bombe ist bereits gepflanzt, dummerweise liegt der Auslöser samt seinem leblosen Besitzer in einem nahen Gebäude. Wie wir dorthin kommen, entscheiden wir selbst, wie in **Crysis** bieten die an sich linearen Levels

viel Bewegungsfreiheit. Zum Beispiel können wir unter einer Brücke hindurch gehen oder drüber laufen, beides hat Vor- und Nachteile, die eine mehr oder weniger aggressive Spielweise nötig machen. Wir entscheiden uns für den direkten Weg: Attacke!

ten herum, die wir als Instant-Schutzschilder einsetzen: Wir stellen sie auf und ducken uns dahinter. So können wir dank des Deckungssystems mehr mit der Umgebung anstellen, das Terrain wird interaktiver als in **Crysis**.

Was bisher geschah

Ort der Handlung des ersten Crysis ist die fiktive Ling-Shan-Insel irgendwo im Ostchinesischen Meer, im Jahre 2020. Hier hat ein amerikanisches Archäologen-Team eine bizarre Entdeckung gemacht. Doch bevor die Forscher Details preisgeben können, werden sie von nordkoreanischen Truppen gefangen genommen. Die USA entsenden daraufhin ihre neueste Spezialeinheit, das Raptor-Team. Die Soldaten sind mit so

genannten Nano-Suits ausgestattet, die ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Doch gleich nach der Landung auf der Insel fallen zwei der Superkrieger mysteriösen Wesen zum Opfer, Prophet, der Team-Leiter, wir sogar von einem der fliegenden Viecher entführt. Die einzigen Überleben-

den: Nomad, der Held des Spiels, und Psycho, der Protagonist des Addons Crysis Warhead. Die Geschichten beider Hauptdarsteller laufen nun parallel ab: Während Psycho bösen Koreanern nachjagt, die ein kampfunfähiges Alien zu Forschungszwecken bergen wollen, versucht Nomad, die Archäologen zu retten. Wie sich herausstellt, haben die ein riesiges Nest der Außerirdischen ausgebuddelt, das seit Jahrtausenden in eine Art Winterschlaf ruht. Durch einen verrückten koreanischen Offizier geweckt machen sich die Monster nun daran, die Erde zu erobern. Der erste Schritt: Sie frieren einen Großteil der Insel ein. Die amerikanischen Truppen können der drohenden Invasion selbst mit Atomwaffen nicht Herr werden, doch da meldet sich der verschollene Prophet wieder: Er habe eine Möglichkeit gefunden, die Aliens zu stoppen. Während Schwärme fliegender Monster aus der Insel quellen, endet Crysis. Unwahrscheinlich, dass Prophet, Nomad und Psycho die Aliens im Laufe von Crysis 2 vernichten werden – die Geschichte ist als Trilogie angelegt.



Im ersten **Crysis** kämpft Nomad noch auf tropischen Inseln gegen Koreaner.

Deckungssuche

Kaum stapfen wir los, zischen uns schon Energiegeschosse um die Ohren. Außerirdische! Weil die computergesteuerten US-Truppen wie in **Crysis** nur als Statisten dienen, knöpfen wir uns die Invasoren selbst vor. Als wir losfeuern, hechten die bulligen, tentakelköpfigen Alien-Soldaten hinter Hindernisse. Gute Idee, wir gehen ebenfalls in Deckung. Wenn wir uns in der Nähe eines Hindernisses ducken – etwa einer Brüstung oder einer Säule –, dann lehnt sich Nomad dagegen. Nun können wir dahinter hervorlugen und Feinde gezielt ausknipsen.

Allerdings sind einige der Deckungen zerstörbar, aus Brüstungen brechen Steinbrocken, Kisten zerfallen in Einzelteile. Dafür liegen auf der Brücke Metallplat-

Ansichtssache

Weil die Feinde gerne mal die Deckung wechseln und uns im Trümmerfeld eh der Überblick fehlt, schalten wir in den neuen Taktik-Sichtmodus. Dann können wir zwar nicht schießen, dafür werden erspähte Gegner automatisch markiert. Als wir wieder zur Waffe greifen, sehen wir die Umrisse des anvisierten Außerirdischen immer noch – auch, wenn er in Deckung geht. Wir schauen uns um: Da hockt er hinter einem Autowrack, Granate rein, erledigt.

Ein Bösewicht kraxelt auf die Brücke und springt in eine dunkle Ecke. Wir schalten in den zweiten neuen Sichtmodus, die Wärmebild-Kamera, und erledigen den Fiesling, als er hinter einem Trümmerhaufen hervorlugt. Alternativ hätten wir auch Nomads Nachtsichtgerät einsetzen können.



Der **Pinger** ist ein furchterregender Geselle, dessen Schockwellen unseren Tarnmodus deaktivieren.



Die KI setzt das ebenfalls ein.

Intelligenzfrage

Ein paar Meter weiter begegnet uns eine andere Alien-Sorte, ein schlaksiger »Stalker«. Der duckt sich hinter Sandsäcke, weicht unseren Kugeln aus, hüpft auf einen ausgebrannten Bus. Aber er schießt nicht. Wir glauben schon an einen KI-Fehler, als wir plötzlich zu Boden gerammt werden: Ein zweites Alien hat sich von hinten angeschlichen, während der Stalker uns abgelenkt hat! Verdammte geniale Mistviecher!

In **Crysis 2** sollen die Außerirdischen mehrere solcher Team-Taktiken beherrschen, ein riesiger Fortschritt im Vergleich zu den durchschaubaren Manövern ihrer Ahnen aus dem Vorgänger. Die menschlichen Gegner wiederum sollen sich realistischer und damit fairer verhalten. Wenn das funktioniert, dürfte Crytek in Sachen KI abermals Maßstäbe setzen. In der E3-Version litten die Feinde zwar vereinzelt noch unter Aussetzern und liefen stupide gegen Wände. Aber das kann bei Spielen in diesem Entwicklungsstadium schon mal vorkommen.

Laut Cevat Yerli will Crytek den Aliens zudem eine dritte Wahrnehmungsart spendieren. Sie können also nicht nur sehen und hören, sondern uns auch anderweitig orten. Wie? Das möchte Yerli nicht verraten. Wir tippen auf ein Sonar, mit dem die Feinde uns auch aufstöben können, wenn wir uns mit der Tarnvorrichtung des Nanosuits unsichtbar machen.

Superfrack

Unsichtbarkeit, gutes Stichwort! Von der Brücke aus springen wir durch ein Loch in der Fassade des Zielgebäudes. Drinnen klettern wir über Trümmer ein Stockwerk nach oben, wo schon wieder Aliens lauern. Wie im ersten **Crysis** können wir uns dank des Nano-

Die Cryengine 3

► Feuchte Oberflächen



► Glaubwürdige Vegetation



► Licht und Schatten



► Realistische Gesichter



► Wasser-Simulation



Hinter der Grafikpracht von Crysis 2 steckt die Cryengine 3. Dank HDR-Rendering, zusätzlichen Lichtquellen und blumigen Worten wie »Deferred Lightning« oder »Global Illumination« stellt Cryteks neueste Grafik-Wunderwaffe die dynamische Beleuchtung der Spielwelt besonders realistisch dar. Passend dazu gibt's ein verbessertes Schattensystem und »Ambient Occlusion«, also großflä-

chige Umgebungsverschattung. Besonders beeindruckend: Die Cryengine 3 analysiert die Sprachausgabe der Spielfiguren, um deren Gesichtsanimationen und Lippenbewegungen möglichst synchron und damit überzeugend darzustellen. Das und mehr kombiniert Crytek mit einer noch echter wirkenden Wasser-Simulation und sehr hoch aufgelösten Texturen – zumindest auf dem PC.



Auf den Konsolen Xbox 360 und PS3 wird Crysis 2 schlechter aussehen als auf leistungsstarken PCs. Das hat vier Gründe: **1** Der PC bietet achtfache Kantenglättung, die Konsolen zweifache. **2** Wo beim PC Gräser wuchern, gähnen auf den Konsolen grobe Bodentexturen. **3** PC-Spieler erkennen auf der anderen Seite der Bucht Details, Konsolenspieler nur Texturmatsch. **4** Die Felsen wirken auf dem PC viel plastischer als in der Konsolen-Version.



Wo geschossen wird, fallen Scherben: **Zerstörbare Umgebung** gibt's an jeder Ecke.

Anzugs so lange tarnen, bis sich unser Energiekonto geleert hat. So schleichen wir uns von hinten an einen Fiesling an und knüppeln ihn mit einem Schlag nieder.

Ebenfalls wie im Vorgänger dürfen wir unsere Stärke und unsere Panzerung erhöhen, aber nicht mehr einzeln, sondern nur noch gleichzeitig! Energie verlieren wir dabei nur, wenn wir getroffen werden, allerdings bewegt sich Nomad derweil langsamer. Im Stärke-Modus können wir Feinde auch wieder am Kragen packen und als Schutzschilde missbrauchen. Wir begnügen uns aber da-

mit, einen Betonbrocken aufzuheben und dem nächsten Alien an die Tentakelrüse zu pfeffern.

Im Spielverlauf lässt sich unsere Supersoldaten-Rüstung zudem aufwerten. Freilich nicht beliebig oft, also müssen wir uns zwischen mehreren Upgrades entscheiden. Zum Beispiel pepen wir den Unsichtbarkeits-Modus mit einem Sonar auf, damit die Fußschritte naher Feinde sowohl auf dem Radar als auch in der Spielansicht angezeigt werden. Das hilft beim Schleichen.

Häuserkampf

Schließlich finden wir den Zünder, heben ihn auf – und werden von einem Alien aus dem Fenster gerammt! Das ist keine interaktive Szene, sondern eine Zwischensequenz, die wir (wie im



Zum bekannten **Scar-Gewehr** gesellen sich zahlreiche neue Science-Fiction-Waffen.

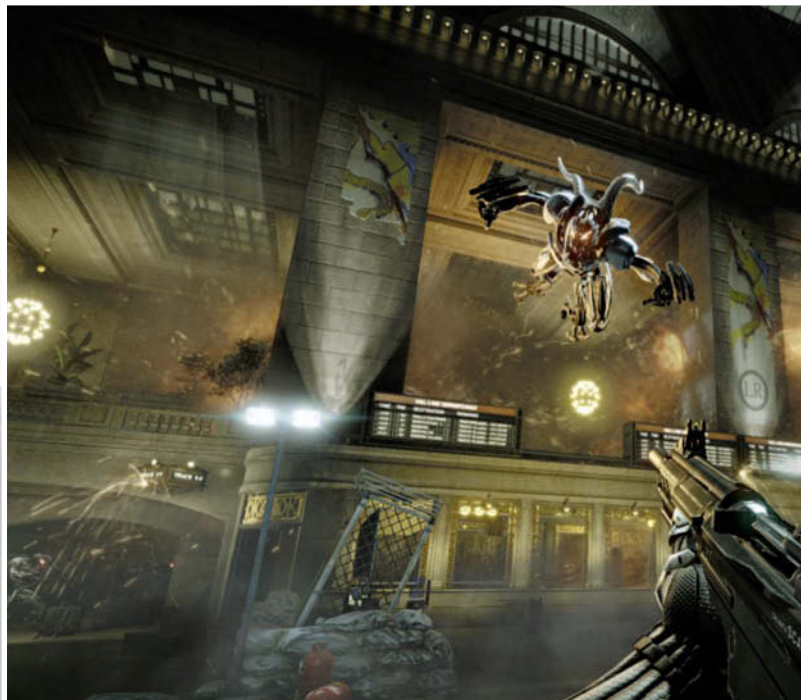
ersten **Crysis**) aus der Ich-Ansicht erleben. Noch im Fallen ringen wir mit der Bestie, Nomad verpasst ihr ein paar Kinnhaken. Als wir auf der Straße aufschlagen, kann sich unser Held befreien und den Zünder drücken. Das Haus sackt zusammen, Staub walt, Trümmer fliegen. Ein Bahnwagen (wo auch immer der herkommt) begräbt den Außerirdischen unter sich.

Nun beordert uns das Oberkommando zur Grand Central Station. Also klettern wir wieder auf die Brücke und laufen in Richtung des legendären Innenstadt-Bahnhofs, den Crytek originalgetreu nachgebaut hat. Vor dem Hintereingang erwartet uns ein besonders bulliger Alien-Soldat, mit dessen Energiekanone wir uns lieber nicht direkt anlegen. Also bleiben wir auf Distanz, pirschen uns getarnt heran, gehen in Deckung und geben dem Biest Granaten zu schmecken – harte Gegner erfordern eben harte Maßnahmen. Und nun nix wie rein in die Grand Central Station!

Schockbehandlung

Auch die kathedralenhafte Haupthalle des berühmten Bahnhofs entspricht dem realen Vorbild. Mal abgesehen davon, dass es in der echten Central Station bei unserem letzten Besuch keine Aliens, Sandsack-Barrieren und Munitionskisten gab. Nachdem wir einige Standard-Feinde umgepusst haben, bricht plötzlich ein zweibeiniges Metallmonster durch eine gigantische Fensterfront. Ein Bossgegner, den Cevat Yerli zärtlich den »Pinger« nennt.

Der Riesengegner verschießt nämlich nicht nur Energiekugeln, die an Wänden haften und nach kurzer Zeit explodieren. Er sendet auch Pings aus, also Schockwellen, und zwar in zwei Varianten: Weiche Pings richten keinen Schaden an, verraten aber unsere Position. Wenn der Riesenschurke uns entdeckt hat, schickt er einen harten Ping hinterher, der uns durchschüttelt, unsere Tarnung aufhebt und ordentlich Gesundheitspunkte kostet. Also



Die **Alien-Soldaten** springen uns an und rammen uns zu Boden. Wenn wir sie nicht vorher abschießen.

sollten wir tunlichst in Deckung gehen – und möglichst ein Weilchen bleiben. Denn auch in **Crysis 2** wird sich verlorene Lebensenergie mit der Zeit regenerieren.

Waffenkunde

Zufällig liegen in der Central Station diverse Schießprügel herum, mit denen wir dem Pinger zu Leibe rücken. Neben Gewehren ist darunter ein Granatwerfer, dessen Geschosse (im alternativen Feuermodus) an Wänden oder Gegnern kleben. Das können auch die C4-Sprengpakete, die wir mit einem Zünder auslösen.

Auf einer Galerie stöbern wir Panzerfäuste und den »Swarm« auf. Letzterer spuckt pro Feuerstoß mehrere Raketen aus, die stets dorthin fliegen, wo unser Fadenkreuz hinzeigt. So können wir sie im Flug ablenken – ähnlich wie beim Raketenwerfer aus **Half-Life**. Wie im Vorgänger, werden sich auch in **Crysis 2** die Waffen wieder aufrüsten lassen.

Endkampf

Auch der Bosskampf zeigt, wie perfekt Crytek die Gefechte inszeniert: Bei jeder Schockwelle des Pingers bebt der Boden, unsere Sicht verschwimmt, Steingeländer bröckeln. Zwar sind nur wenige Umgebungselemente komplett zerstörbar, dennoch hinterlassen die Scharmützel deutliche Spuren, bei Raketentreffern etwa bröckelt der Putz von den Säulen.



Ein schwarzer Tag an der Börse: Aliens erobern die **Wallstreet**. Auf dem Bild sieht man erstmals das Interface, an dem die Entwickler aber noch feilen.

So rennen wir von Deckung zu Deckung, decken den Pinger mit Granaten sowie Raketen ein und wehren gleichzeitig die »normalen« Aliens ab, die immer wieder auftauchen. Schließlich umkreisen wir den trägen Metallkoloss und pumpen ihm mit unserer Zweitwaffe, einer Schotflinte, Bleiladung um Bleiladung in den verwundbaren Rücken. Der Gigant sinkt zu Boden. Sieg!

Oder doch nicht?! Durch das Glasdach sehen wir, wie Artilleriegeschosse in den benachbarten Wolkenkratzer einschlagen, Betonbrocken regnen herab. Durch ein Nebentor kracht ein Armee-Jeep, wir schwingen uns drauf, übernehmen das Dach-MG und rasen aus der Halle. Daraufhin dürfen wir die eingangs geschilderte Szene erleben, natürlich aus der Ego-Ansicht – bombastisch, uns fehlen die Worte. Und das kommt nicht oft vor.

Dreifaltigkeit

Nun stellen Sie sich alles, was wir Ihnen bislang geschildert haben, in echtem 3D vor. **Crysis 2** nutzt konkaves 3D, das heißt, dass das Bild in die Tiefe geht und keine Geschosse oder Trümmer aus dem Monitor herausfliegen. »Das wäre verwirrend und schlecht für die Augen«, begründet Cevat Yerli. Tatsächlich läuft die 3D-Grafik störungsfrei, die Gefechte wirken durch die Tiefenwirkung noch spektakulärer und intensiver.

Einen viel schnelleren Rechner brauchen Sie für die 3D-Darstellung nicht, wohl aber einen 3D-fähigen Monitor samt zugehöriger Brille. Wer keine entsprechende Hardware hat, kann das Spiel mit einer gewöhnlichen Rot-Grün-Brille in 3D erleben, aber längst nicht so schön und plastisch.

Doch keine Angst, auch in zwei Dimensionen macht **Crysis 2** schon jetzt sehr viel Spaß.

Stadtfrost

Was vor unserem Probelevel geschah und wie's danach weitergeht, will Crytek noch nicht verraten. In unserem Interview hat Cevat Yerli jedoch enthüllt, dass es neben Häuserschluchten noch andere Schauplätze geben wird. Ein Alien-Raumschiff wie im Vorgänger schießt er allerdings aus.

Als wir mit dem Leveldesigner Sten Hübner über die unterschiedlichen Feindgattungen sprechen, erwähnt er, dass es auch Außerirdische geben wird, die »die Alien-Gebiete bewachen«. Oho, Alien-Gebiete! Es liegt ja auf der Hand, dass die Biester Teile von New York erobert haben. Ebenfalls nur logisch wäre, dass sie dort dasselbe anstellen wie im Vorgänger: das Terrain in eine Eislandschaft verwandeln. Warum sollten sie auch damit aufhören? Wir rechnen damit, dass Crytek bald Tiefkühl-Stadtteile enthüllen wird.

Zukunftsmusik

Ebenfalls noch unklar ist, ob wir in **Crysis 2** wieder Fahr- und Flug-

Der Autor

Die Handlung von **Crysis 2** hat Crytek gemeinsam mit dem Science-Fiction-Autor **Richard Morgan** ausgearbeitet. Seinen größten Erfolg landete der 1965 geborene Brite mit der »Takeshi Kovacs«-Trilogie, deren Auftakt »Das Unsterblichkeitsprogramm« 2002 zum Überraschungs-Bestseller avancierte. Über den **Crysis 2**-Konkurrenten **Modern Warfare 2** lästerte Morgan unlängst: »Die Story ist mies, das Spiel unzusammenhängend. Es ist nur eine Aneinanderreihung von Missionen.« Very well, Richard: Mach's besser!



zeuge lenken dürfen. Wir hoffen es, schließlich war das eine der größten Stärken des Vorgängers. Außerdem gab's ja schon in der E3-Version einen (wenn auch computergesteuerten) Jeep.

Bleibe noch die Frage nach dem Multiplayer-Modus. »Es wird definitiv einen geben«, orakelt Cevat Yerli. »Bald werden wir mehr dazu sagen.« Allzu viel Zeit bleibt dafür allerdings nicht mehr: Die Außerirdischen sollen schon im Herbst 2010 zum Landeanflug ansetzen. **GR**

Crysis 2

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2010**
► Hersteller **Crytek / Electronic Arts** ► Status zu 75% fertig

Michael Graf: Okay, man kann die 3D-Grafik auch als Marketing-Gag abtun. Ich finde sie cool, so lange die inhaltliche Qualität nicht darunter leidet – und dafür gibt's keinen Anhaltspunkt. Denn wenn Crytek seine Versprechen hält, noch lenkbare Fahrzeuge enthüllt und alle Missionen so intensiv inszeniert wie den E3-Level – wenn all das zutrifft, dann wird **Crysis 2** kein guter Shooter. Es wird der beste.

Potenzial Ausgezeichnet



micha@gamstar.de

Interview mit Cevat Yerli



Crytek-Chef Cevat Yerli (rechts) im Gespräch mit Michael Graf.

GameStar ❖ Filme wie *Godzilla* und Spiele wie *Turning Point* haben es getan, nun tut ihr's in *Crysis 2*: Was ist so toll daran, New York zu zerstören?

❖ **Cevat Yerli** New York ist DIE Weltmetropole, weil die Stadt und ihre Gebäude einfach riesig sind. Dadurch besitzt New York einen enormen Symbolcharakter: Wenn diese Superstadt untergeht, dann geht auch der Rest der Welt unter. Gleichzeitig ist New York eine sehr bekannte und beliebte Stadt, mit der auch in Asien und in Osteuropa jeder etwas anfangen kann. Deshalb war es die logische Wahl.

❖ In *Far Cry* und im ersten *Crysis* konntet ihr dank der Inselwelt atemberaubende Landschaften entwerfen. Eine Großstadt sieht doch fast überall grau und eckig aus. Vermisst ihr den guten, alten Dschungel?

❖ Nein, wir haben ihn ja durch den Großstadt-Dschungel ersetzt. Und der funktioniert genauso gut.

❖ Das städtische Szenario schränkt eure gestalterische Freiheit also nicht ein?

❖ Es hat natürlich Vor- und Nachteile. Als Designer kann man bei einem realen Stadt-Szenario nicht sonderlich viel herumspielen. Die Central Station ist eben die Central Station, und davor steht diese eine Brücke, über die man auch im Spiel läuft. Natürlich hat man die künstlerische Freiheit, Details zu verändern. Letztendlich sollte man aber dem Vorbild treu bleiben.

❖ Und die Vorteile?

❖ New York ist vertikaler: Die Gebäude wachsen in die Höhe,

was im Spielverlauf eine wichtige Rolle spielen wird. In der Natur hat man diese Möglichkeit meist nicht, weil sich der Spieler auf einer flachen Ebene bewegt – sozusagen in 2D. So war's auch in *Far Cry*. In *Crysis* haben wir daher den schwerelosen Alien-Level eingebaut, in dem man sich frei in alle drei Dimensionen bewegen konnte.

❖ Uns ist jetzt noch schwindelig. Das war echt verwirrend.

❖ Das soll es in *Crysis 2* natürlich nicht sein. Man wird immer wissen, wohin man gehen muss. Und das wird nun eben häufiger auch nach oben oder nach unten sein. Zum Beispiel läuft man erst unter einer Brücke hindurch und danach drüber. Oder man springt von einem Dach. Keine Angst, das wird nicht ausarten, man muss keinen 50-stöckigen Wolkenkratzer emporsteigen. Aber die vertikale Bewegung wird eine wichtige Rolle spielen.

❖ Hat New York für euch noch andere Vorteile?

❖ Na klar! Die Stadt gibt viel her, was wir spielerisch nutzen können. Zum Beispiel gibt's Brüstungen, hinter denen man in Deckung gehen und die man zerstören kann. Und Glasfassaden, durch die man hindurch schießen kann. Und Metall, das man verbiegen kann. Auf den Straßen stehen sogar Taxis herum, die man wegtreten kann, um damit Gegner zu erledigen. Mit diesen Details machen wir die Umgebung interaktiver und ermuntern die Spieler, damit zu experimentieren. Ich glaube nicht, dass sie vom Stadt-Szenario enttäuscht sein werden.

❖ Wird es in *Crysis 2* trotzdem auch andere Umgebungen geben als die Häuserschluchten, die wir bisher gesehen haben?

❖ Mit Sicherheit. Es wird Abwechslung geben, keine Angst.

❖ Also sehen wir noch einen Raumschiff-Level?

❖ Das würde ich jetzt nicht so sagen ... (lacht) Nein, einen Raumschiff-Level kann ich definitiv ausschließen.

❖ Auf der E3-Pressekonferenz von Electronic Arts hast du gesagt, dass *Crysis 2* die beste Shooter-KI aller Zeiten haben wird. Was ändert sich denn im Vergleich zum Vorgänger?

❖ Es gibt keine einzelne, alles entscheidende Neuerung, stattdessen haben wir das ganze System verfeinert, zum Beispiel die Animationen und die Reaktionsgeschwindigkeit der Gegner. Außerdem gehen menschliche Feinde realistischer mit Gruppenformationen und mit ihren Waffen um. Dadurch wird das Spiel fairer, weil die Feinde weniger betrügen. Den Außerirdischen haben wir neue, hinterhältige Taktiken und eine neue Wahrnehmungsart spendiert.

❖ Gut, im Vorgänger waren die außerirdischen Gegner ja ziemlich berechenbar.

❖ Das lag daran, dass es in *Crysis* zwei KI-Systeme gab: ein ausgefeiltes für die Menschen und ein weniger gutes für die Aliens. In *Crysis 2* gibt's nur noch ein gemeinsames System für beide.

❖ Das hoffentlich nicht auf der alten Alien-KI basiert ...

❖ ... sondern auf der menschlichen, genau. Ich habe von Anfang an gesagt, dass wir auf der Soldaten-KI aufbauen und sie für die Aliens sogar noch erweitern müssen. Schließlich können die Außerirdischen Dinge, die Menschen nicht können. Darunter zum Beispiel die neuen Taktiken.

❖ Es wird auch wieder menschliche Gegner geben. Verrätst du uns, wer die sind? Die Nordkoreaner scheiden diesmal vermutlich aus ...

❖ Wer sie sind, ist ein Geheimnis. (lacht) Nur so viel: Es gibt eine menschliche Fraktion, die den Spieler jagt. Man weiß anfangs nicht warum, aber sie haben etwas mit dem Spieler vor und würden ihn dafür sogar töten. Man muss sich also wehren – bis sich das Blatt wieder wendet.

❖ Oho, eine Story-Wendung! Davon gab's im ersten *Crysis* ... warte, wir zählen nach ... genau eine. Nämlich als die Aliens zum ersten Mal auftraten.

❖ Wir wollen diesmal eben keine simple Gut-Böse-Geschichte erzählen. Nicht alle Menschen sind arme Opfer der Aliens, einige verfolgen eigene Interessen und streben nach Macht. Außerdem wäre ein reines »Verteidige den Planeten gegen Aliens«-Szenario doch langweilig, die Handlung soll tiefer gehen, sich entwickeln und Wendungen nehmen. Deshalb arbeiten wir mit dem Science-Fiction-Autor Richard Morgan zusammen.

❖ Erlebt man deshalb auch dramatische Szenen, in denen Zivilisten sterben?

❖ Ja, das baut eine emotionale Barriere gegenüber den Aliens auf, man möchte ihnen in solchen Momenten am liebsten sofort die Hälse umdrehen. Kann man aber nicht, weil man weder die Zeit noch die Möglichkeit dazu hat. So illustrieren wir, dass die Hoffnung der Menschheit immer weiter schwindet.

❖ Apropos: Wir hatten die Hoffnung schon fast aufgeben, jemals wieder einen schöneren Shooter zu sehen als das erste *Crysis* – das inzwischen über zwei Jahre alt ist. Bremsen die technisch schwachen Konsolen den grafischen Fortschritt?

❖ Das würde ich so nicht sagen. Man kann die Spiele, die für PC und Konsole erscheinen, ja auch so entwickeln, dass sie auf schnellen Rechnern schöner aussehen. So machen wir es bei *Crysis 2*: Auf dem weit leistungsfähigeren PC kitzeln wir alles aus der Engine heraus, während sie auf den Konsolen entsprechend heruntergeregelt wird.

❖ Auf allen Plattformen kann man nun auch in 3D spielen. Nicht nur *Crysis 2*, sondern auch Konkurrenztitle wie *Mafia 2*. Haltet ihr 3D für die Zukunft?

❖ Ja. 2D- und 3D-Spiele werden noch ein paar Jahre lang nebeneinander existieren. Danach wird sich 3D ganz durchsetzen. Es kann sogar sein, dass *Crysis 3* bereits ausschließlich in 3D erscheint ... Oh Mann, jetzt habe ich versehentlich *Crysis 3* angekündigt! (lacht)

❖ Cevat, wir danken dir für diese exklusive Enthüllung und für das Gespräch.