

# Crysis 2

Von der Tropeninsel auf die Halbinsel: Crytek hat Manhattan in Schutt und Asche gelegt, um daraus einen so todschicken wie tödlichen Spielplatz zu machen. Wir haben die Kampagne und den Multiplayer angespielt. Von Petra Schmitz



**S**emper Fi or Die! Immer treu oder sterben! So heißt das Level von **Crysis 2**, das wir jüngst bei Crytek in Frankfurt ausgiebig spielen konnten. Der Name für den Abschnitt (ungefähr in der Mitte des Ego-Shooters) kommt nicht von ungefähr. Semper Fi – das ist der Name des offiziellen Marsches des Marine Corps der Vereinigten Staaten. Und in besagtem Level trifft der Held Alcatraz das erste Mal auf die Soldaten. Die fischen ihn nach einer bisher nicht näher definierten Katastrophe aus einem Tümpel im Madison Square Park in New York, drücken ihm eine lausige Pistole in die Hand und weisen den Mann an, ihnen zu folgen. Was sich recht bald als »Schieß uns mal den Weg frei!« entpuppt. Logisch, immerhin ist Alcatraz der Typ im Nano-Anzug und kann im Zweifelsfall mehr gegen die überall lauernde Alienbrut ausrichten als eine ganze Armee.

Aber von einer Armee ist in **Crysis 2** ohnehin nichts zu sehen. Die Handvoll Soldaten, die wir begleiten, scheinen die einzigen weit und breit im zerstörten Big Apple zu sein. Sie wirken regelrecht verloren zwischen den zerstörten Gebäuden, den klaffenden Wunden im Boden. Wir sehen zwei Hochhäuser, denen buchstäblich der Boden unter den Fundamenten weggezogen wurde. Sie kauern in einem gigantischen Loch und wirken grotesk winzig gegenüber der scheinbar noch intakten Skyline, die sich in der Ferne erhebt. Überall Reste von Straßenzügen, bröckelnde Asphalttrouten, die sich über Abgründe krümmen. Schrott, ehemals Busse, Bahnen, Autos, die New York wach gehalten haben. Sogar ein Schiff sehen wir, wie es an einer Felswand zerschellt liegt. Eine Felswand, die es vor dem Alienüberfall nicht gab. Wir fühlen uns auch verloren. Trotz Nano-Fummel. Und die Pistole in unseren Händen vermag uns auch kein Gefühl von Sicherheit zu vermitteln. Größeres Kaliber muss her. Also aktivieren wir eines der neu-

## Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts**  
 Entwickler: **Crytek (Crysis Warhead, GS 09/08: 88 Punkte)**  
 Termin: **24. März 2011** Status: **zu 90 % fertig**

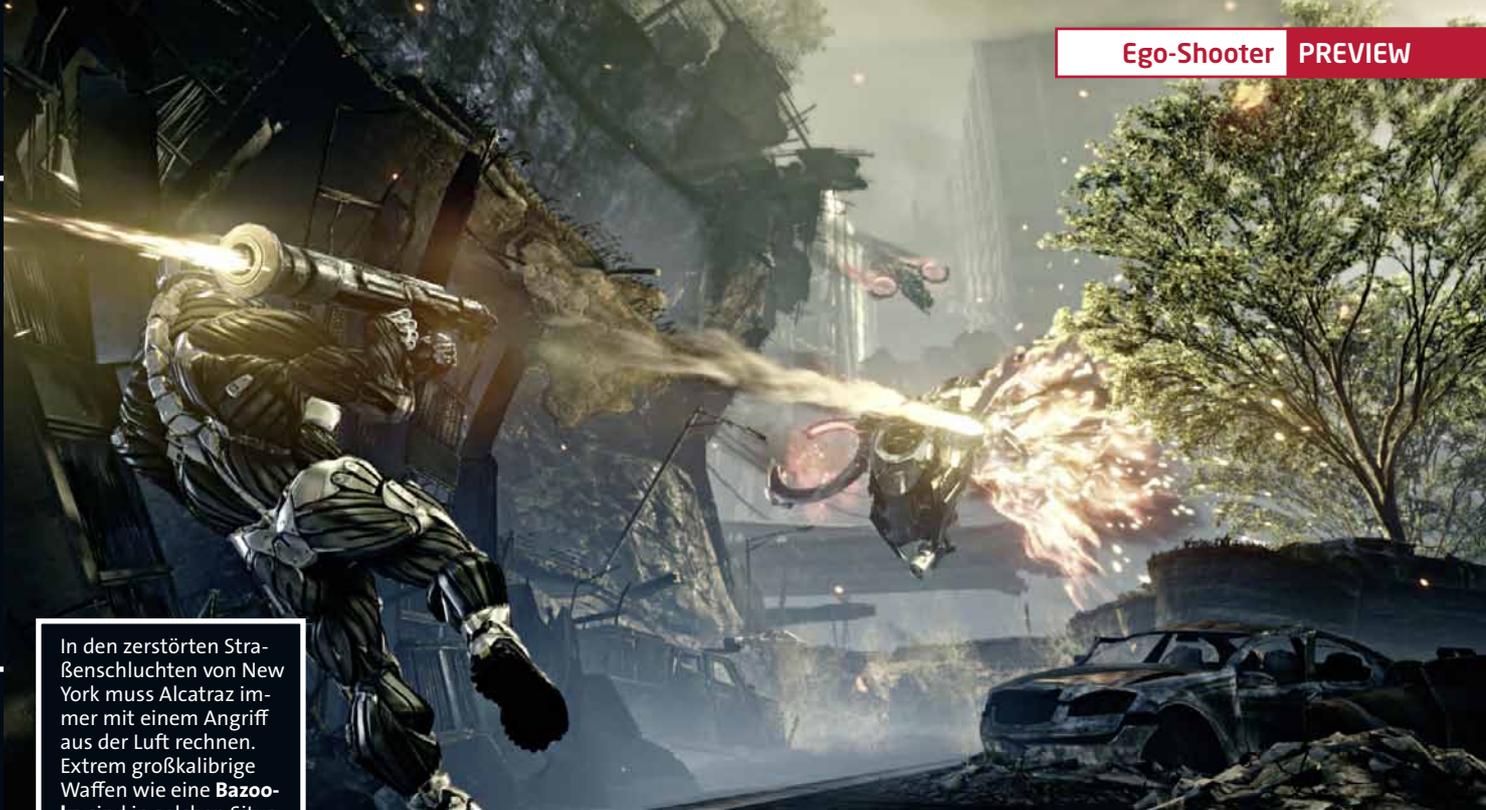
[GameStar.de/Quicklink/7240](http://GameStar.de/Quicklink/7240)

## + Stärken

- + sehr gute Grafik
- + fordernde Feuergefechte
- + taktische Möglichkeiten

## - Schwächen

- Aliens noch zu stark
- zu wenig Treffer-Feedback



In den zerstörten Straßenschluchten von New York muss Alcatraz immer mit einem Angriff aus der Luft rechnen. Extrem großkalibrige Waffen wie eine **Bazooka** sind in solchen Situationen die besten Helfer.

en Technik-Dingerchen, die in unserem Anzug stecken, nämlich den Scanner. Der sucht die Umgebung nach verwertbarem Kram wie Waffen oder Munitionsdepots ab. Wir können das Entdeckte dann markieren und haben es so im wahrsten Sinne des Wortes immer im Visier. Hossa, gleich ein paar Meter vor unserer Nase lehnt auch schon ein Sturmgewehr an einer Kiste. Das schnappen wir uns, traben ein paar Meter neben unseren Verbündeten her, und dann geht's auch schon los. Eine Gruppe Seph (so heißen die Aliens) greift uns von der Seite an. Wir stürzen nach vorne und ballern, was das Zeug hält. Aber die Mistviecher halten erstaunlich viel aus. Für unseren Geschmack zu viel, ein gewöhnlicher Seph schluckt in etwa ein halbes Magazin, bevor er das Zeitliche segnet. Und das, obwohl wir nicht einfach draufhalten, sondern natürlich auf die hässlichen Tentakelrüben zielen. Dabei spielen wir nur auf dem Schwierigkeitsgrad »Soldat«, dem zweiten von insgesamt vier. Crytek muss folglich noch an der Balance feilen, sonst wird **Crysis 2** für an Maus und Tastatur Ungeübte zur Frusthölle. Zumal es wohl auch am PC kein freies Speichern geben wird. Das Spiel arbeitet mit Checkpunkten, die aktuell noch recht weit auseinander liegen. Auch da gibt es noch Verbesserungspotenzial.

Das mit dem halben Magazin wäre ja gar nicht so tragisch, wenn es ausreichend Munition gäbe, aber unsere Knarre ist erschreckend schnell leergeschossen. Und bei dem ganzen Alienstress drumherum haben wir auch echt keine Zeit, die Gegend nach Munition zu scannen. Aber ist das da nicht ein stationäres MG? Das kommt uns wie gerufen. Wir springen mit einem Riesensatz einen kleinen Abhang hinauf (Supersprünge benötigen nicht mehr das Zuschalten von Nano-Stärke, die ist nämlich immer an),

stellen uns hinter die wuchtige Waffe und mähen zwei Seph nieder. Doch die Position des MGs eignet sich nicht, um alle Gegner aufs Korn zu nehmen. Dann nehmen wir eben das MG! Mit einem kräftigen Ruck reißen wir es aus der Verankerung, hopsen den Abhang wieder runter und machen aus den anrückenden Glibberdingern Vanillepudding. Wobei uns allerdings – wir sagen es fast ungern – der Splatter ein wenig abgeht. Oder anders: **Crysis 2** gibt noch kein ordentliches Treffer-Feedback. Ob ein Alien tot zu Boden gesunken ist oder sich lediglich duckt, merkt man häufig erst, wenn man noch ein weiteres halbes Magazin in ihn gepumpt hat. Nur um sicher zu gehen.

Auch das MG ist bald leer. Aber was für ein Glück, es ist nur noch ein Seph übrig. Den wollen wir zur Abwechslung mal auf die elegante Methode erledigen. Wir schalten den Nano-Anzug auf Unsichtbarkeit, nähern

uns dem Alien und packen ihn an der Gurgel. Unser Messer erledigt den unappetitlichen Rest. So geht das Spielchen einige Male. In jedem etwas größeren Abschnitt auf unserem Weg von Neuem. Dabei nehmen die Marines fast immer feste Stellungen ein, während wir dank der Rüstungs- und Unsichtbarkeitsfähigkeiten des Nano-Anzugs hübsch um die Aliens zirkeln

## In New York kauern die Hochhäuser in Löchern.

können, um sie nach und nach unschädlich zu machen. Das ist ein fulminanter Wechsel zwischen enorm schnellen und fast schon gemächlichem Spieltempo. Brillanter Spaß: Wenn wir Alcatraz sprinten lassen, idealerweise einen kleinen Abhang hinab, und



Crytek nennt den dicken **Alien-Mech** schlicht Heavy. Dem Ding kann man prima ein Benzinfass in den Rücken sprengen. Ist keines da, hilft nur Blei, viel Blei.



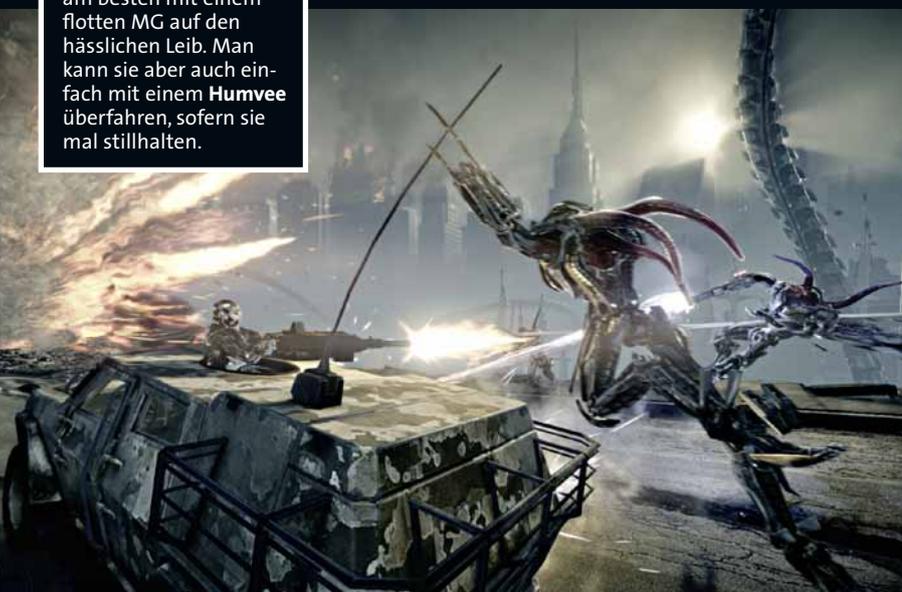
Was da anrückt, sind keine Soldaten, sondern **Söldner** eines privaten Militärkonzerns. Der hat es auf unter anderem auf unseren Nano-Anzug abgesehen.

dann auf die Ducken-Taste drücken, schmeißt sich der Mann auf den Hosenboden und rutscht mit einem halsbrecherischen Tempo weiter. Wenn man dann dabei einem Seph noch eine Packung Blei in den Leib pusten kann, muss man arg an sich halten, um nicht vor Freude zu juchzen. Toll

## Crysis 2 könnte zur Frusthölle verkommen.

auch Momente, in denen man einem wuchtigen und enorm gepanzerten Aliens, der sonst mehrere Raketen frisst, mit nur einem Schlag von den Beinen holen kann. Man nehme dazu ein Benzinfass, eine Sprengladung, die man aufs Benzinfass pappt, ham-

Flotten Aliens rückt man am besten mit einem flotten MG auf den hässlichen Leib. Man kann sie aber auch einfach mit einem **Humvee** überfahren, sofern sie mal stillhalten.



pele vor der Nase des Monstrums auf und ab, um seine Aufmerksamkeit zu haben, lasse sich verfolgen und drücke genau in dem Moment auf den Auslöser der Sprengladung, wenn der Seph das Fass passiert hat. Kawumm, Seph tot. Die dicken Dinger sind nämlich am Rücken weniger geschützt.

Irgendwann haben wir endlich unser Ziel erreicht, eine Art Minibastion der Marines. Sandsäcke schützen ein beachtliches Waffenarsenal: Scharfschützengewehre, Raketenwerfer mit Lasersucher, Raketenwerfer, die ganze Salven explosiver Körper in auf einmal verschießen können. Schick! Und bitter nötig, denn nun steht der Endkampf des Abschnitts an. Ein Gunship der Aliens kreist über uns, wirft zunächst eine Welle weiterer Seps vor unsere Stellung, um schließlich selbst mit aller Wucht anzugreifen. Wir suchen Deckung, werden aber böse von den Energieladungen der fliegenden Festung getroffen. Das Bild beginnt zu fla-

ckern, der Nano-Anzug warnt uns, dass unsere Gesundheit niedrig ist. Wäre nicht nötig gewesen, lieber Nano-Anzug, aber trotzdem danke. Nach etlichen Minuten, in denen das Schiff immer wieder neue Angriffe fliegt und wir uns immer wieder aufmunitionieren, um Rakete nach Rakete in den Himmel zu schicken, explodiert das Gunship endlich in einer pompösen Feuerwolke. Wir haben's geschafft. Der Abschnitt ist zuende und unsere Zeit mit dem Singleplayer auch.

Im Anschluss fragen wir den Producer Nathan Camarillo, ob man **Crysis 2** denn auch auf die heimliche Methode meistern könne. Also ob man viele der Kämpfe vermeiden kann, indem man Gegner schlicht im Unsichtbarkeitsmodus umläuft. Ja, antwortet Camarillo, nur koste das enorm viel Zeit und Nerven. Außerdem würde man nur über erledigte Aliens an die nötigen Mittelchen kommen, um den Nano-Anzug immer weiter aufzurüsten und zu verbessern. Aha!

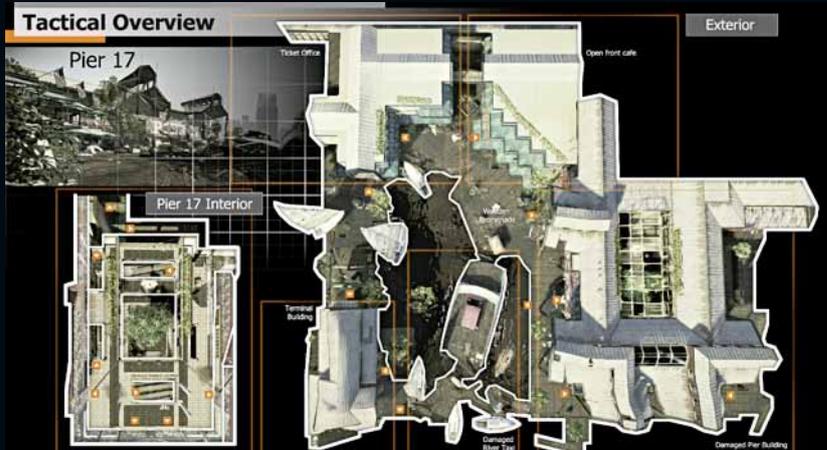
Nach New York geht's für uns noch nach Nottingham. Hä? Ja, Nottingham. Aber nur datentechnisch. In Nottingham sitzt nämlich das Crytek-Team, das den Multiplayer von **Crysis 2** entwickelt. Mit ein paar der Entwickler stürzen wir uns ins Mehrspieler-Getümmel. Das klappt prima, deutlich besser als auf dem EA Showcase vor einem Monat in London, wo wir schon ein paar Runden Deathmatch ausprobieren konnten. Aber in London gab's **Crysis 2** nur auf der Xbox 360. Nun aber ist's ein PC mit gescheiter Maus und gescheiter Tastatur. Der Multiplayer von **Crysis 2** ist vergleichbar mit dem der aktuellen **Call of Duty**-Teile. Zunächst gibt es nur vorgefertigte Klassen wie Soldat oder Scharfschütze. Die haben zu Beginn nur zwei Besonderheiten im Nano-Anzug stecken. Im Falle des Soldaten sind es Rüstung und Unsichtbarkeit. Mit Erfolgen schalten Sie allerdings weitere Fähigkeiten frei und können damit Ihren Fummel an-

Uff! Was muss da passiert sein, dass der Fackelarm der **Freiheitsstatue** am Madison Square Park so ziemlich in der Mitte von Manhattan rumliegt?

passen. Vielleicht addieren Sie den Fußspuren-Sensor, der für eine kurze Zeit die Routen von gegnerischen Spielern auf dem Boden anzeigt. Oder das Stampf-Perk, mit dem Ihr Charakter so hart auf den Boden springen kann, dass eine Druckwelle entsteht, die alle nahen Feinde von den Füßen hebt. Wir konnten von den besonderen Fähigkeiten des Nano-Anzugs leider noch nichts selbst ausprobieren, denn die Entwickler haben uns mit ganz frischen Charakteren in den Mehrspieler geschickt. Ob das also alles so wie angedacht klappt? Ob die Perks sinnvoll oder nur aufgesetzter Schnickschnack sind? Wir können es noch nicht sagen. Was aber schon mal sicher ist: Auch ohne besondere Perks hat uns die Balerei mit und gegen Nottingham schon viel Freude bereitet. Denn das Spieltempo variiert ähnlich wie im Singleplayer, es gibt dank des Supersprungs viel Bewegungsfreiheit und das Hosenbodenrutschen macht im Multiplayer fast noch mehr Spaß als in der Einzelspieler-Kampagne. Zumindest dann, wenn man dabei erfolgreich einen Gegner aufs Korn nehmen kann. **PET**

## Pier 17

Die Multiplayer-Karten von Crysis 2 fallen hübsch abwechslungsreich aus. Am Pier 17 geht's sowohl durch Häuser, über ein auf Grund gelaufenes Schiff als auch durch Wasser. Die Pfeile auf der Karte markieren die Zugangsrouten zu den einzelnen Arealen.



Das **Stampf-Perk** sieht auf einem gestellten Screenshot schon sehr beeindruckend aus. Aber ob's im Multiplayer wirklich was nützt?



## Flüssig durch Manhattan

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamstar.de

Was mir am besten an Crysis 2 gefallen hat? Dass man nicht mehr ständig zwischen den Modi des Nano-Anzugs hin- und herschalten muss, um etwa besonders hoch zu springen. So spielt sich die Manhattan-Fortsetzung deutlich flüssiger als das erste Crysis. Nur an der Balance und am Speichersystem sollte Crytek noch nachbessern. Manche Kämpfe erschienen selbst mir zu hart, und ich bin nun wirklich alles andere als ein Shooter-Noob.

**Potenzial: Ausgezeichnet**