

+ Stärken

- + tolle Grafik
- + cooler Nanosuit
- + keine Durchhänger

- Schwächen

- keine absoluten Höhepunkte
- Anschlussfehler an den Vorgänger



GameStar
Platin-Award

Das erste Crysis erhielt die höchste Wertung, die wir je im Action-Genre vergeben haben. Ob der Nachfolger daran anschließen kann? Ach, Sie haben doch eh schon auf die Wertung geschickt, Sie Lümmel! Von Fabian Siegismund

Alcatraz, der schweigsame Held von Crysis 2, bleibt gesichtslos, damit der Spieler das Gefühl hat, den schicken Kampfanzug selbst auszufüllen.

Aktivierung

Um Crysis 2 spielen zu können, müssen Sie es einmalig über das Internet aktivieren. Das ist auf bis zu fünf PCs möglich, danach müssen Sie bei EAs Kundendienst neue Aktivierungen freischalten lassen. Wer den Multiplayer-Modus nutzen will, braucht außerdem ein kostenloses Konto bei MyCrysis.com. Das verhindert allerdings den Weiterverkauf des Spiels.

Wenn hier einer kaputtmacht, dann die Aliens – **Echtzeit-Zerstörung** gibt's in Crysis 2 nur sehr oberflächlich.

Die angreifenden **Ceph** sehen jetzt ganz anders aus als im Vorgänger. Zum Glück!

Crysis 2

! Testbedingungen

Weil Electronic Arts aus Angst vor Raubkopien keine Vorab-Testversionen für den PC verschicken wollte, haben wir das Spiel drei Tage lang vor Ort bei EA getestet und durchgespielt. Das ist mehr als genug für einen ausführlichen Singleplayer-Test. Für eine Mehrspieler-Wertung und einen Technik-Check benötigen wir aber zwangsläufig eine eigene Version, die uns bis Redaktionsschluss nicht zur Verfügung stand. Beides finden Sie bei Erscheinen dieses Hefts bereits auf www.GameStar.de.

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Crytek (Crysis: Warhead, GS 11/08: 88 Punkte)**
Termin: **24.3.2011** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7240

Auf DVD: Topspiel-Video

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis die Tintenfische die Welt erobern wollen. Die Viecher haben mehr Arme als wir, können ohne Styling-Berater ihre Farben ändern und brauchen zum Leben keinen Atomstrom – ganz klar die überlegene Spezies. In **Crysis 2** macht sich eine hochentwickelte Form von Weichtieren über New York her, und nur ein Mann kann den Mollusken zeigen, warum die Menschheit trotzdem überleben wird: Weil wir Rückgrat haben!

Alcatraz, der Held von **Crysis 2**, hat nicht nur ein Rückgrat, sondern auch einen Schädel. Vom Saufen. Als er zu Beginn des Spiels zu sich kommt, machen sich seine Kameraden der Recon Marines gerade bereit: Die Soldaten fahren in einem U-Boot in die Bucht von New York ein, wo sie bei einem humanitären Einsatz die Folgen einer tödlichen Seuche eindämmen sollen. Doch unter den Männern geht das Gerücht um, die Stadt habe ein bösartigeres Problem als ein paar Viren. Und eben dieses Problem reißt den Elitekriegern wenige Sekunden später den Ar... also ... die Bordwand auf. Von einem unbekanntem Objekt getroffen sinkt das U-Boot; die Marines retten sich an die Wasseroberfläche, nur um dort von einer bizarren Flugmaschine dahingemetzelt zu werden. Alles scheint verloren, da wird Alcatraz im letzten Moment von einer imposanten Gestalt gerettet: Es ist Prophet, ein Nebendarsteller aus dem ersten **Crysis**. Er trägt den Nanosuit, den Kampfanzug, den wir schon in Teil 1 kennen und lieben lernten. Nach einer wilden Ballerszene schleppt Prophet den schwer verletzten Alcatraz an Land, bevor dieser das Bewusstsein verliert und das Bild wieder schwarz wird. Was für ein dramatischer Einstieg!

Als Alcatraz wieder zu sich kommt, trägt er plötzlich selbst den Nanosuit. Der vom Kampf gegen die Invasoren schwer gezeichnete Prophet hat den Wunderanzug an den jungen Marine abgegeben, das alte Schlachtross macht die Arena frei für die nächste Generation. Dadurch verknüpft **Crysis 2** den Story-Einstieg geschickt mit dem Tutorial: Sowohl Alcatraz als auch der Spieler bekommen jetzt eine Nanosuit-Probefahrt. Die Superklamotte verfügt über zwei Modi: Panzerung und Tarnfeld. Ersteres erhöht unsere Schadensresistenz, Letzteres macht uns nahezu unsichtbar. Beide Funktionen verbrauchen Energie, die sich aber recht schnell regeneriert. Der Stärke- und der Tempomodus aus dem Vorgänger wurden gestrichen, trotzdem

Arena frei für die nächste Generation!

kann Alcatraz immer noch schnell laufen, sehr hoch springen oder schwere Gegenstände werfen. Allerdings kostet auch das Strom. Dank der vereinfachten Funktionen steuert sich der Nanosuit viel intuitiver als im Vorgänger. Weil wir außerdem immer wieder Alcatraz' Hände und Füße sehen, insbesondere in kurzen Animationssequenzen beim Klettern, beschert uns **Crysis 2** ein glaubwürdiges Körpergefühl, so ähnlich wie in **Mirror's Edge**. Wenn Alcatraz aus dem Sprint heraus in die Hocke geht, rutscht er ein paar Meter über den Boden. Damit können wir nicht nur Gegner umsäbeln, es sieht auch cool aus. Blöd nur: Wir benutzen seit jeher Shift zum Ducken und STRG zum Sprinten. Um beides gleichzeitig zu drücken (neben WASD und der Leertaste) fehlt uns ein Finger, und eine sekundäre Tastenbelegung gibt's nicht. Sprich: keine Slides für uns. In der Kampagne lässt sich das verschmerzen, im Mehrspieler-Modus gegen menschliche Widersacher erscheint es uns allerdings als Nachteil.

Die Beleuchtung der CryEngine 3 ist beeindruckend. Beachten Sie das indirekte Licht und den Schattenwurf.

Muss ich den Vorgänger kennen?

Wer das erste Crysis gespielt hat, wird ein oder zwei Zusammenhänge besser verstehen. Die werden allerdings auch in Prophets Rückblicken erklärt. Ein gewisser »Vorteil« für Neueinsteiger: Die Entwickler haben die angreifenden Ceph neu konzipiert, ohne das zu begründen. Wer den Vorgänger nicht kennt, muss sich daran also nicht stören.

Apropos menschliche Widersacher: Als der frisch zum Supersoldaten beförderte Alcatraz erstmals das verwüstete New York betritt, wird er gleich von Agenten der C.E.L.L. angegriffen, der »Crynet Enforcement & Local Logistics«. Deren Auftraggeber, die Biotech-Firma Crynet, hat den Nanosuit entwickelt und will das Ding zurückhaben. Weil Prophet sich nicht sonderlich kooperativ zeigte, haben die Söldner den Befehl, ihn zu erledigen. Und nun denkt alle Welt, Alcatraz sei Prophet! Wenigstens hat Prophet unserem Helden den Weg gewiesen: Er soll den Wissenschaftler Dr. Gould treffen, der könne ihm weiterhelfen. Und so schleichen, ballern und prügeln wir uns unseren Weg durch New York, auf der Suche nach Gould. Dabei helfen uns auch die beiden Sichtmodi unseres Kampfanzugs: Nanovision und die »taktische Beratung«. Nanovision entspricht einer Wärmebildkamera, die uns auf Kosten der Anzugenergie sogar in völliger Dunkelheit sehen lässt. Durch die taktische Beratung gibt uns der Nanosuit in regelmäßigen Abschnitten Tipps für unser Vorge-

hen. Er markiert Schlüsselpositionen, etwa MG-Nester, Munitionslager oder Schwachstellen in der feindlichen Verteidigung, und lässt uns erspähte Gegner markieren. Diese Markierungen bleiben aktiv, nachdem wir den Planungsmodus wieder verlassen haben – ein legaler Wallhack also. Die taktische Beratung hilft nicht nur Genre-Einsteigern, sondern verhindert auch, dass wir wichtige Stellen in den Levels übersehen. Gleichzeitig soll sie uns darüber hinwegtäuschen, dass wir uns längst nicht mehr so frei bewegen können wie noch im ersten **Crysis**. Dort eröffneten sich uns zum Teil quadratkilometergroße Einsatzgebiete, die wir mit einem Fahrzeug oder zu Fuß durchqueren konnten. Hier und da am Wegesrand gab es sogar Nebenaufträge. **Crysis 2** be-

Unter ihren martialischesen **Kampfanzügen** sehen die Aliens aus wie wütende Seegurken.



steht nun zu großen Teilen aus klassischen Schlauchlevels. Wenn das Schlachtfeld sich dann mal auf die Größe eines Fußballfelds ausweitet, soll uns die Einblendung »taktische Beratung verfügbar« wohl mit der Nase darauf stoßen, damit wir nicht schnurstracks durchrauschen. Trotzdem sind die Levels von **Crysis 2** alles andere als langweilig. Unser Weg führt uns durch die in Trümmern liegende Metropole, an Überresten bekannter Gebäude vorbei, mal durch finstere U-Bahn-Schächte, mal über sonnen-durchflutete Boulevards. Die wunderschönen Levels in **Crysis 2** sind nur oberflächlich

Die Technik

Crysis 2 sieht dank der CryEngine 3 zwar großartig aus, aber nicht unbedingt spürbar besser als der Vorgänger. Allerdings lief unsere Testversion auch nur unter DirectX 9. Die Unterstützung für DirectX 10 und 11

wird voraussichtlich erst mit einem Patch nachgereicht. Störend: Crysis 2 erlaubt keine individuellen Grafikeinstellungen. Stattdessen können wir wie in der Demo nur zwischen drei Qualitätsstufen wählen

(»Gamer«, »Advanced«, »Hardcore«). Welche Auswirkungen die haben, wird unser Technik-Check zeigen. Dann erfahren Sie auch, was der 3D-Modus im Dauerbetrieb taugt. Den konnten wir nur kurz antesten.



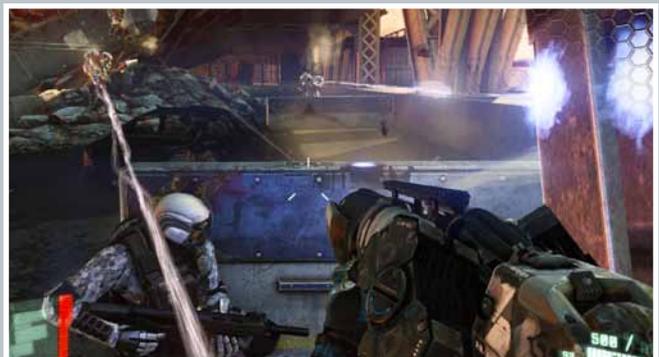
Beleuchtung und **Schattenwurf** wirken in Crysis 2 unheimlich echt.



Warum tragen fast alle Masken? Die **Gesichter** sind doch hübsch!



Toll: die Explosion. Blöd: Die **Unschärfe** lässt sich nicht abstellen.



Sogar in den Randbereichen sind die **Texturen** noch detailreich.

Der Nanosuit

Die **taktische Beratung** hilft uns gelegentlich dabei, wichtige Punkte im Level zu erkennen.

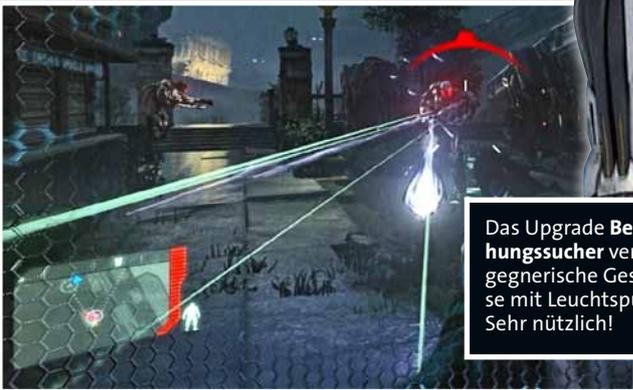
Die **Nanovision** ist besonders im Multiplayer-Modus hilfreich: Sie macht getarnte Gegner sichtbar.



Im **Panzerungsmodus** können wir es kurzzeitig sogar mit zwei Ceph-Kolossen zugleich aufnehmen.



Mit aktiviertem **Tarnfeld** reicht eine Nahkampfatacke von hinten, um Gegner niederzustrecken.



Das Upgrade **Bedrohungssucher** versieht gegnerische Geschosse mit Leuchtspuren. Sehr nützlich!

Als **Fährtsensucher** können wir für einige Sekunden die Fußspuren unserer Widersacher sehen.



zerstörbar. Zwar stehen überall Autos oder die genreüblichen Explosivfässer herum, die unter Beschuss spektakulär in Flammen aufgehen, den kompletten Zusammenbruch von Gebäuden erleben wir aber nur in den Skript-Sequenzen. Die sind im Vergleich zur **Call of Duty**-Serie eher selten, haben sich dafür aber gewaschen: Als wir die Übergangsbrücke zwischen zwei Wolkenkratzern überqueren wollen, rauscht ein Ceph-Raumschiff durch die Häuserschlucht auf uns zu. In einer Zwischensequenz, die wir in **Crysis 2** immer durch Alcatraz' Augen erleben, hechten wir gerade noch rechtzeitig in Deckung, als das Monstrum das Gebäude durchschlägt. Alcatraz stürzt in die Straße hinab. Als er aufblickt, knattern zwei Kampfhubschrauber der Army über ihn hinweg, in dichter Verfolgung des UFOs. Ein paar Blocks weiter kommt es zum Feuergefecht, das Raumschiff stürzt schließlich in einen weit entfernten Wolkenkratzer. Wow! Die im Vergleich zum Vorgänger relative Enge der Levels gleicht **Crysis 2** durch seine

Detailverliebtheit aus. So finden wir zum Beispiel sogar am äußersten Rand eines Schlachtfelds einen halb zerstörten Supermarkt, in dem wir die Kasse, die Mikrowelle

oder den Getränkeautomaten bedienen können. Unter dem Tresen liegt außerdem ein New-York-Souvenir in Form einer Plastik-Freiheitsstatue. Mit jedem dieser Andenken



Mit der **Mikrowellenkanone** lassen wir die Ceph in ihren Kampfanzügen platzen.

Der Multiplayer-Modus

Wir konnten den Mehrspieler-Part von Crysis 2 zwar bei unserem Vorort-Test, bei einem Community-Event und im Rahmen der Demo anspielen, für eine detaillierte Wertung reicht uns das aber nicht. Die reichen wir deshalb nach, hier nur ein kurzer Überblick.



Karten: Crysis 2 bietet zwölf kleine bis mittelgroße Schlachtfelder im New Yorker Stadtgebiet, die man in ähnlicher Form aus der Kampagne kennt. Darunter sind nächtliche Straßen, ein überwuchertes Hochhausdach oder, besonders cool, ein halb zerstörtes Hotel, dessen Trennwand zu einem Büro weggebrochen ist.

Spielmodi: Die sechs Spielarten sind Neuaufgaben bekannter, rasanter Modi wie Capture the Flag, Assault oder King of the Hill.

Rangsystem: Hier orientiert sich Crysis 2 an Call of Duty. Wir steigen bis zu 50 Ränge auf und schalten dabei neue Waffen und Fähigkeiten frei. Ausrüstung, die wir häufig benutzen, erhält schneller Boni. Besonders cool sind dabei die Anzug-Upgrades.

Abschusserien-Belohnungen: Wir werden zwar wie in Call of Duty für so genannte »Kill Streaks« mit Sonderfähigkeiten wie Radarscans oder Luftangriffen belohnt, müssen dazu aber erst die Hundemarken unserer Opfer einsammeln. Das bringt Tempo!

Söldner der C.E.L.L. heißen Alcatraz in den verwüsteten Straßen New Yorks nicht allzu herzlich willkommen.



Eng ist dehnbar

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Man kann eigentlich nur dann etwas an Crysis 2 aussetzen, wenn man den Vorgänger wegen seiner offenen Spielwelt liebt. Ich fühle mich bei Crysis 2 überraschend eingeeengt, dabei bietet mir dieser Shooter viel mehr Freiraum als die ganze Call of Duty-Reihe zusammen – nur erwarte ich da Schlauchlevels, bei einem Crytek-Spiel hingegen nicht. Letztlich fehlt mir in Crysis 2 noch das Unverwechselbare. Wenn mich nämlich einer nach meiner Lieblingszene aus Crysis 2 fragt, fällt mir spontan keine ein. Vielleicht gibt's davon einfach zu viele.

schalten wir Musik, Videos oder Erinnerungsfetzen aus Prophets Leben frei. Der Nanosuit hat nämlich wichtige Ereignisse in Prophets Soldatenleben gespeichert und spielt sie uns im Laufe von **Crysis 2** immer

wieder vor. Dadurch wollen die Entwickler die Lücke zwischen Teil 1 und 2 schließen. Trotzdem gibt es eine unverkennbare Diskrepanz zwischen beiden Spielen: die Ceph. Im ersten **Crysis** waren das noch Außerirdische, die versuchten, die Welt in eine Eiswüste zu verwandeln. Nun kommen diese Wesen plötzlich aus dem Wasser oder aus einem unterirdischen Reich, denn sie zerlegen New York aus dem Boden heraus. Während die Ceph im ersten **Crysis** ätherische Schwebewesen mit fliegenden Roboteranzügen waren, sehen die Neuankömmlinge aus wie schleimiges Meerestier in humanoiden Maschinenkörpern. Das neue Gegner-Design gefällt uns zwar viel besser als das des Vorgängers, trotzdem stört es uns, dass außer uns niemand ein Problem mit der spontanen Ceph-Mutation hat. Von den Vereisungsplänen des Vorgängers gibt's auch keine Spur mehr, die neue Ceph-Waffe sind tödliche Sporen, die die New Yorker Bevölkerung versuchen. Die hat sich deshalb in Schutzbunker und U-Bahn-Schächte geflüchtet. Eine (etwas bemüht wirkende) Er-

klärung dafür, warum New Yorks Straßen völlig frei von Zivilbevölkerung sind.

Als Alcatraz mit den Ceph-Sporen in Berührung kommt, passiert etwas Unerwartetes: Der Nanosuit entwickelt Antikörper gegen die Seuche und ist damit die einzige Verteidigung, die die Menschheit gegen die Ceph-

Wer sind denn nun die Ceph?!

Biowaffe hat. Außerdem wird der Nanosuit fortan immer mächtiger: Wir können nun von getöteten Aliens so genannte »Nanokatalysatoren« einsammeln und damit nach und nach neue Anzug-Fähigkeiten freischalten. Der »Bedrohungssucher« etwa markiert die Schussbahnen feindlicher Kugeln, der »Fährtsucher« kennzeichnet die Fußspuren herumlaufender Feinde – praktisch! Zwölf dieser Upgrades gibt's in vier



Die Fahrzeugpassagen im Spiel sind Spaßig, aber kurz. Fluglevels gibt's in Crysis 2 nicht.



Wir laufen regelmäßig an Sehenswürdigkeiten vorbei. Hier: die New Yorker Bibliothek.



Durch den coolen Nanosuit mit seinen variablen Einsatzmöglichkeiten und das zumindest in einigen Abschnitten relativ freie Leveldesign gibt uns **Crysis 2** die Möglichkeit, Situationen auf viele unterschiedliche Arten zu lösen. Das täuscht geschickt darüber hinweg, dass in **Crysis 2** relativ wenig spielmechanische Abwechslung steckt. Während uns der Vorgänger immer wieder mal mit Fahr- und sogar Flugzeugabschnitten sowie Bossen unterhalten hat, können wir die Gegnertypen in Teil 2 fast an einer Hand abzählen. Die sehr seltenen Fahreinlagen sind ausgesprochen kurz, und echte Bosskämpfe gibt's auch nicht, nicht einmal im Finale. Wir müssen also selbst für spielerische Abwechslung sorgen, indem wir uns auf die Situationen einlassen. Die taktische Bewertung des Nanosuits hilft uns dabei. Wer die ganze Story stumpf im Panzermodus durchballern will, kann das natürlich tun, darf dabei aber nicht die unzähligen Skriptsequenzen eines **Call of Duty** erwarten und könnte entsprechend enttäuscht werden.

gibt, wirklich Teil dieser virtuellen Welt zu sein, machen **Crysis 2** zu einem großartigen Abenteuer. Wen dieses Spiel nicht heiß macht, der ist wohl ein Tintenfisch. **FAB**

Kategorien, allerdings dürfen wir immer nur eins pro Rubrik aktivieren. Damit können wir die Fähigkeiten des Nanosuits auf neue Situationen einstellen und an unser Spielverhalten anpassen. Ein paar der Fähigkeiten sind allerdings nur im Multiplayer-Modus von Nutzen. Der »Tarnfeld-Sucher« etwa, der unsichtbare Gegner anzeigt, ist das teuerste Upgrade in der Kampagne, es gibt dort aber nur eine Stelle, an der er sich einsetzen lässt. Haben wir diese Situation gemeistert, werden wir mit Nano-Katalysatoren überhäuft und können alle Upgrades freischalten – allerdings ist **Crysis 2** ein paar Sekunden später vorbei. Die Idee dahinter: Wenn der Spieler nun eine zweite Story-Runde dreht, hat er von Anfang an genug Punkte für alle Upgrades. Deshalb wird das Katalysator-Konto auch nicht an den Spielstand geknüpft, sondern ans Spielerprofil. Wer also unbedingt alle Upgrades freischalten will, kann lohnende Abschnitte mehrmals spielen und so Punkte »farmen«. Weil man aber letztlich gar nicht alle Fähigkeiten braucht, kann man sich das sparen.

Doch all das ist Kritik auf hohem Niveau. Verständlich, betrachtet man die Traumwertung des Vorgängers. An die kommt **Crysis 2** knapp nicht heran, denn Teil 1 bot mit seiner Inselwelt, der abwechslungsreicheren Mechanik und der Entscheidungsfreiheit dann doch das außergewöhnlichere Spielerlebnis. Dennoch: Die tolle Grafik, die Story und der Kampfanzug, der uns das Gefühl



Vorsicht! Rutschig!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Fabian mag zwar mit dem Rumgerutsche Probleme haben, die habe ich aber nicht. Also rutsche ich sowohl im Single- als auch im Multiplayer dank Nanosuit munter über den Boden. Überhaupt, der Nanosuit! Wie gut, dass Crytek die Steuerung des Dings entschlackt hat. **Crysis 2** spielt sich so viel flüssiger als der Vorgänger. Mehr Tempo, mehr Action. Da kann ich dann auch die Schlauchlevels verschmerzen.



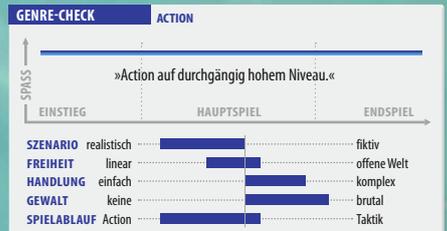
Auf echte Bossgegner müssen wir verzichten, aber die Ceph Gunships sind trotzdem hartnäckig.

TERMIN 24.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Crysis 2

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Crytek
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



GRAFIK

- tolle Partikeleffekte
- realistische Animationen
- detaillierte Texturen
- hübsche Beleuchtung
- 3D-Modus

10/10

SOUND

- dynamischer Bombast-Soundtrack
- prominente deutsche Sprecher
- coole Waffen-Sounds

10/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade, die sinnvoll skalieren
- Spieler wählt eigenes Tempo
- Atempausen in der Deckung
- taktische Beratung

10/10

ATMOSPHERE

- bekannte New Yorker Sehenswürdigkeiten
- großartige Zwischensequenzen in Ego-Perspektive
- menschenleere Metropole

9/10

BEDIENUNG

- intuitive Nanosuit-Steuerung
- anpassbarer Kampfanzug
- Bewegungshilfen
- fragwürdige Verteilung der Nano-Katalysatoren
- kein freies Speichern

9/10

UMFANG

- relativ lange Kampagne
- Wiederspielwert durch unterschiedliche Vorgehensweisen
- sinnvolle Sammelobjekte

8/10

LEVELDESIGN

- detailliertere Levels
- abwechslungsreiche, teils bizarre Schauplätze
- gelegentlich weitläufige Abschnitte
- aufgesetzt wirkende Fahrzeugpassagen

9/10

KI

- weicht aus und sucht Deckung
- Söldner rufen Verstärkung
- wenig unterschiedliche Gegnertypen
- gelegentliche Aussetzer

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- genialer Nanosuit mit tollen Fähigkeiten
- modifizierbare Waffen
- freischaltbare Anzug-Upgrades ...
- ... die teils nichts in der Kampagne zu suchen haben

9/10

STORY

- großartiger Einstieg
- wechselnde Verbündete
- Abweichungen zur Vorgeschichte werden nicht aufgeklärt
- kein echtes Finale

8/10

Technisch fast perfekter Ego-Shooter.

90

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 12 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: 2,4 GHz Intel A64 X2 2800+ / AMD Geforce 9800 20 GB RAM, 9 GB Festplatte

STANDARD: Pentium D 960 A64 X2 4200+ / AMD Geforce 9800 3,0 GB RAM, 9 GB Festplatte

OPTIMUM: Core 2 Duo E6700 Phenom II X3 960 Geforce GTX 260 4,0 GB RAM, 9 GB Festplatte