

Crysis 3

Crytek packt aus. Wir haben uns eine komplette Mission des Ego-Shooters auf dem PC angeschaut - und sind höchst angetan. Nicht nur von der wunderschönen Grafik. Von Daniel Matschijewsky

⊕ Stärken

- + famose Grafik
- + dichte Atmosphäre
- + straffe Inszenierung

⊖ Schwächen

- Wie gut ist die Geschichte?
- bislang schwächelnde Balance

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Crytek (Crysis 2, GS 05/11: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7869

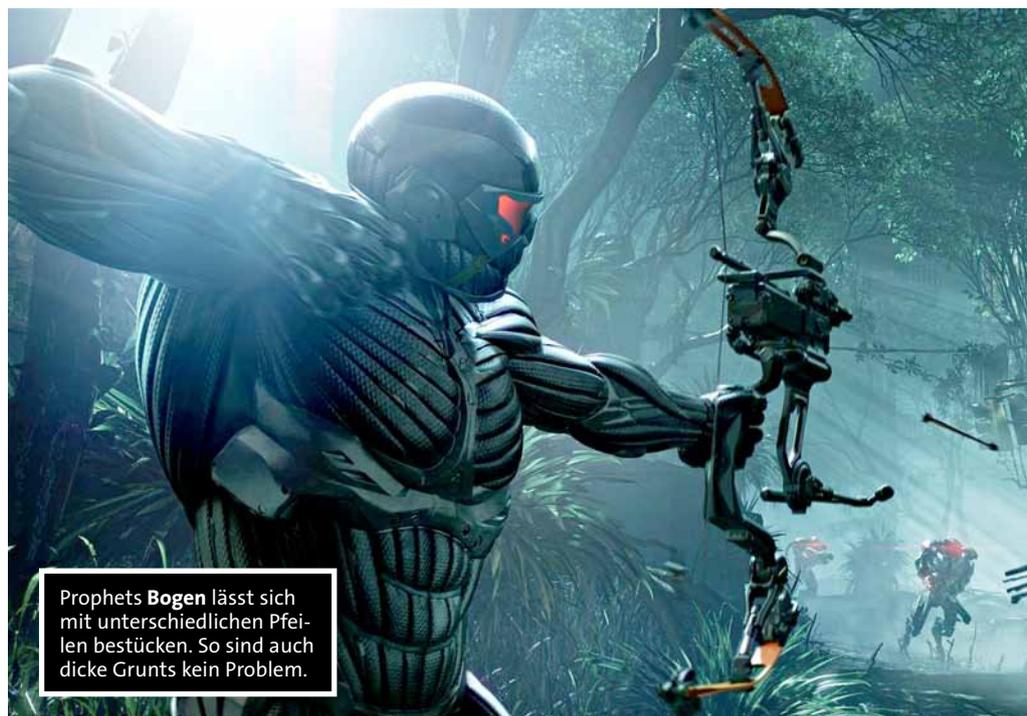
Auf DVD: Preview-Video

Was zum Geier hat ein Bogen in einem Science-Fiction-Actionspiel zu suchen? Diese Frage muss sich Rasmus Hojengaard, Chef der Kreativabteilung beim Frankfurter Entwickler Crytek, derzeit oft anhören. So auch Mitte April, als Electronic Arts die versammelte europäische Spielepresse nach London lud, um das jüngst angekündigte **Crysis 3** erstmals in Aktion zu zeigen. Klar, dass vor Ort nahezu jeder Redakteur wissen wollte, wie ein derart altertümliches Utensil in das Zukunftsszenario des Ego-Shooters passen soll. Rasmus erklärt: »Prophet, der Held des Spiels, ist ein Jäger. Und er jagt in einem Dschungel. Was passt da besser ins Bild als ein Bogen?« Wie recht er hat, demonstriert er kurz darauf in einer kompletten Mission aus der Solo-Kampagne von **Crysis 3**. Selten hatten wir so sehr das Bedürfnis, einem Entwickler Maus und Tastatur zu entreißen, um selbst Hand anlegen zu können. In dem Fall an eine der coolsten Waffen, die das Shooter-Genre in den letzten Jahren hervor gebracht hat.

Crysis 3 spielt im vom Dschungel überwucherten New York des Jahres 2047, setzt also rund 20 Jahre nach dem Ende des Vor-

gängers an. Während die Aliens die Erde nach wie vor fest im Griff haben, versucht die raffgierige Firma Crynet Industries, die außerirdische Ceph-Technologie irgendwie

mit der des Nanosuits zu verknüpfen, um die ultimative Waffe zu erschaffen. Klar, dass Prophet, Gaststar des Vorgängers und Träger einer der enorm seltenen Hightech-



Prophets **Bogen** lässt sich mit unterschiedlichen Pfeilen bestücken. So sind auch dicke Grunts kein Problem.



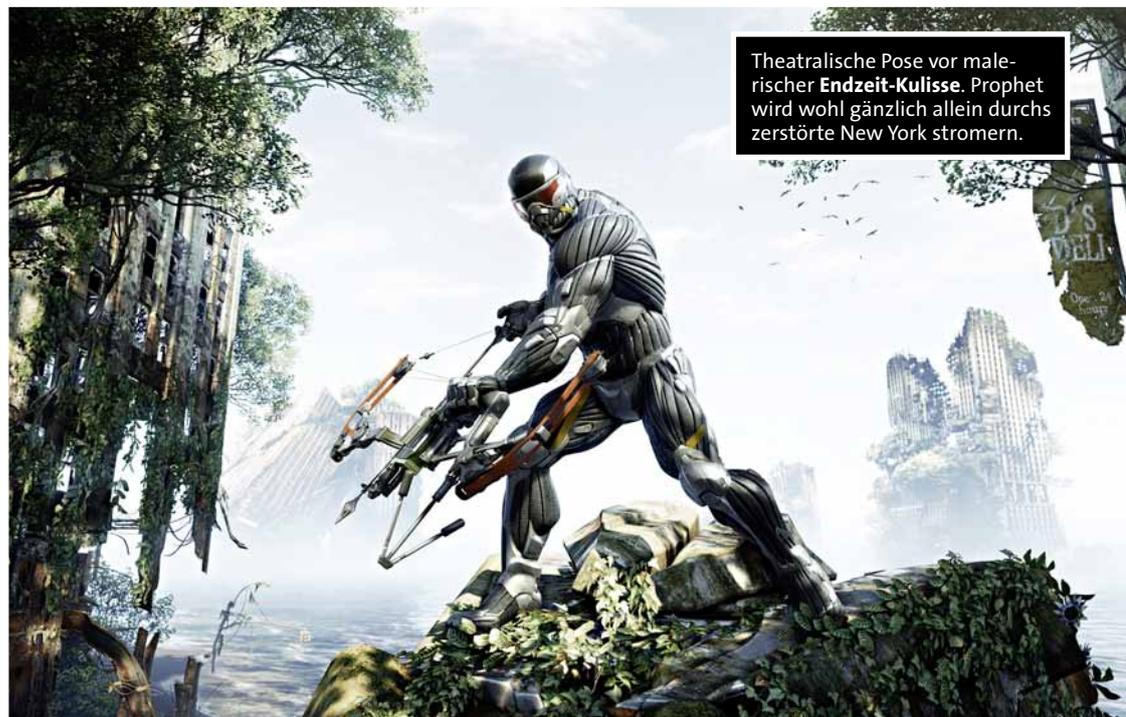
Das **Ingame-Intro** offenbart das neue alte Szenario: den Liberty Dome, das einstige New York.

Anzüge, da nicht mitspielt und gegen den machtgerigen Konzern zu Felde zieht. Skeptisch heben wir die Augenbraue, klingt diese Geschichte doch arg ausgelutscht und krank zudem an so manchem Logikloch. Was zum Beispiel hat (der eigentlich tote) Prophet 20 Jahre lang gemacht? Und wie kann es sein, dass New York innerhalb von nur zwei Jahrzehnten komplett zugewachsen ist? Zumindest Letzteres weiß Rasmus zu erklären: »Crynet hat an strategisch wichtigen Punkten auf der Erde riesige Biosphäre-Kuppeln, so genannte Nano Domes gebaut, um die Aliens quasi einzukerkern und so in Ruhe zu studieren. So erhofft man

sich schnellere und bessere Forschungsergebnisse.« Dieses künstlich erschaffene Klima sorgte allerdings dafür, dass sich Städte wie eben New York innerhalb kürzester Zeit in einen dichten Regenwald verwandelten. Das Ziel der Entwickler dabei: **Crysis 3** soll die Besonderheiten beider Vorgänger (**Crysis 1**: Dschungel, offene Welt, **Crysis 2**: Großstadt, lineare, aber straffe Inszenierung) unter einen launigen Hut bringen.

Wie das funktionieren soll, demonstriert uns Rasmus in der gezeigten Mission: Prophet steht in einem halb überfluteten U-Bahnschacht, vor ihm führt eine Rolltreppe

an allerhand exotischen Pflanzen vorbei und empor in eine zerstörte, von Schutt und zerbröseltem Mauerwerk übersäte Bahnhofshalle. Der Detailgrad, mit dem die Levelbauer zu Werke gehen, verschlägt uns schon auf den ersten Metern den Atem – so viele Feinheiten gibt es zu entdecken, und alles wurde an der gefühlt richtigen Stelle platziert. So auch ein Ceph-Alien, das sich am anderen Ende der Halle gerade über eine menschliche Leiche beugt, um sie zu untersuchen. Prophet baut seinen High-tech-Bogen, von Crytech »Composite Compound Bow« genannt, lautlos und schick animiert zusammen, setzt einen Pfeil an die



Theatralische Pose vor maleischer **Endzeit-Kulisse**. Prophet wird wohl gänzlich allein durchs zerstörte New York stromern.

Sehne und zielt. Ein kurzes Zischen später liegt das Vieh am Boden – was für ein cooles Gerät! Prophet geht zu einem Vorsprung und blickt nach draußen. Es ist Nacht. Allerdings wird das Gebiet von gigantischen, sich leicht bewegenden Flutscheinwerfern beleuchtet, was für gespenstische Schattenspiele auf Straßen und Häuserfassaden des einstigen Chinatown sorgt und der gesamten Szenerie einen technisch eindrucksvollen wie atmosphärisch enorm dichten Anstrich verpasst. Rasmus greift zum Fernglas und erspäht zwei weitere Aliens in der näheren Umgebung. Er aktiviert den Tarnmodus des Nanosuits, schleicht an die Gegner

heran und schickt sie mit lautlosen Messerstichen ins virtuelle Jenseits. »Zwar könnt ihr hier schleichen, aber ihr müsst es nicht unbedingt«, erklärt Rasmus. Alternativ könnten wir uns auch mit dem Sturmgewehr im Anschlag durch die Aliens ballern.

Wie zum Beweis saust eine fliegende Drohne heran, einer der neuen Gegnertypen in **Crysis 3**. Als sie uns durch einen Umgebungs-Scan entdeckt, aktiviert sie einen elektromagnetischen Impuls, der Prophets Tarnmodus deaktiviert. Prompt steht der **Crysis**-Held mit quasi heruntergelassenem Nanosuit vor einer Gruppe geifernder Au-

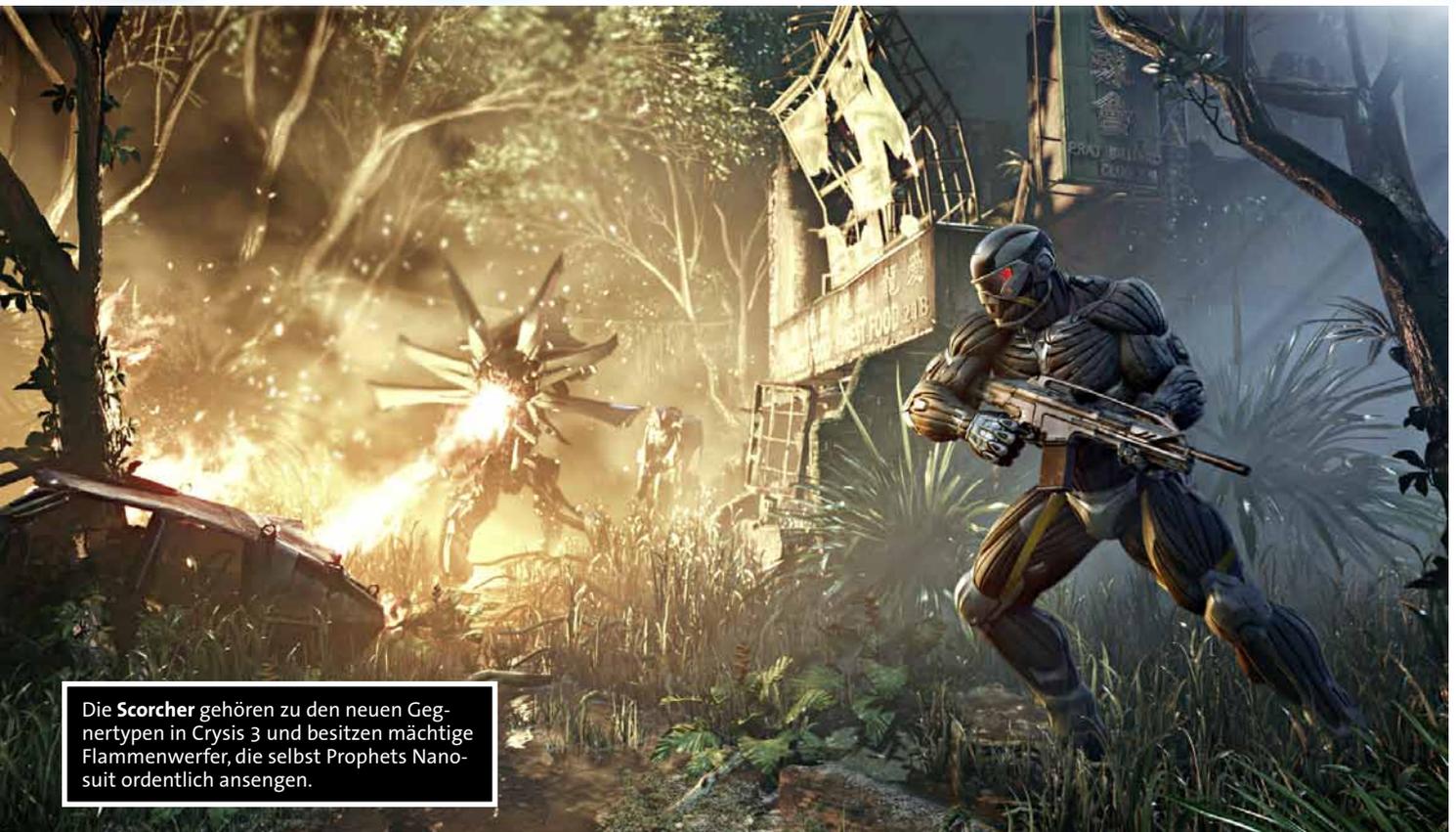
ßerirdischer. Was nun folgt, ist ein effektgeladenes Actiongewitter sondergleichen. Während Prophet in Deckung hechtet, knallt, sprätzt und scheppert es eindrucksvoll aus den Lautsprechern, Schutt fliegt uns um die Ohren, Explosionen erschüttern die Umgebung, und plötzlich scheint Prophet von Aliens geradezu umzingelt zu sein. Genug mit Leisetreteri, Rasmus greift erneut zum Bogen. Bevor wir fragen können, was der in einer solchen Situation bitte bringen soll, wechselt der Creative Director mit nur einem Tastendruck den Munitionstyp; normale Metallpfeile weichen Geschossen mit explosivem Kopf. Prophet springt

Vom Konzept zum fertigen Spiel



Bei der Entwicklung eines Spiels ist es üblich, dass Art Designer so genannte **Konzept-Artworks** (oben) aller Spielumgebungen zeichnen, um den vom Entwickler geplanten Stil in Sachen Architektur und Farbgebung zu definieren. Diese Bilder dienen dann als Vorlage für die Levelbauer, die aus den hübschen 2D-Werken noch hübschere **3D-Landschaften** (unten) bauen.





Die **Scorcher** gehören zu den neuen Gegnertypen in **Crysis 3** und besitzen mächtige Flammenwerfer, die selbst Prophets Nanosuit ordentlich ansengen.

aus der Deckung, nimmt den ersten Ceph ins Visier und schießt, woraufhin das überraschte Vieh in einem gleißenden Feuerball verschwindet. Haben wir schon erwähnt, wie cool diese Waffe ist?

Allerdings heben wir auch die Hand und merken an, dass der Bogen eine übermächtige Waffe zu werden droht. Egal welchen Pfeiltyp Rasmus bislang eingesetzt hat, reichte stets ein einziger Treffer aus, um einen Gegner zu erledigen. »Wir arbeiten derzeit noch an der Balance«, erzählt uns Rasmus. »Entweder wir schrauben den Schadenswert der Pfeile zurück oder wir reduzieren die in den Levels verteilte Munition.« So oder so: Prophet weiß sich dank eines neuen Talents auch ganz ohne Bogen bestens zur Wehr zu set-

zen. So kann der Bursche nun erstmals auch Alienwaffen aufklauben und einsetzen, so ähnlich wie der Master Chief aus **Halo**. Und die exotischen Waffen machen ordentlich Aua: Ein paar grell zuckende Energiesalven

unterschiedlichen Wegen zu durchqueren, will Crytek allerdings reduzieren. »Fühlt man sich nicht unwohl, wenn man im Supermarkt steht und aus 100 Müllisorten eine auswählen soll?«, fragt uns Rasmus.

»Wir konzentrieren uns in **Crysis 3** lieber auf eine Handvoll Möglichkeiten, bei denen aber für jeden

Großstadtdschungel. Diesmal wirklich

aus der Heavy Mortar Gun, und schon steht Prophet inmitten qualmender Alien-Überreste. Zeit zum Durchatmen.

Jetzt erstmal das weitere Vorgehen planen. Hierfür steht Prophet wie schon im Vorgänger eine spezielle Analysesicht zur Verfügung, die ihm taktisch relevante Objekte und Vorsprünge direkt in der Spielwelt anzeigt. Die Möglichkeiten, ein Gebiet auf

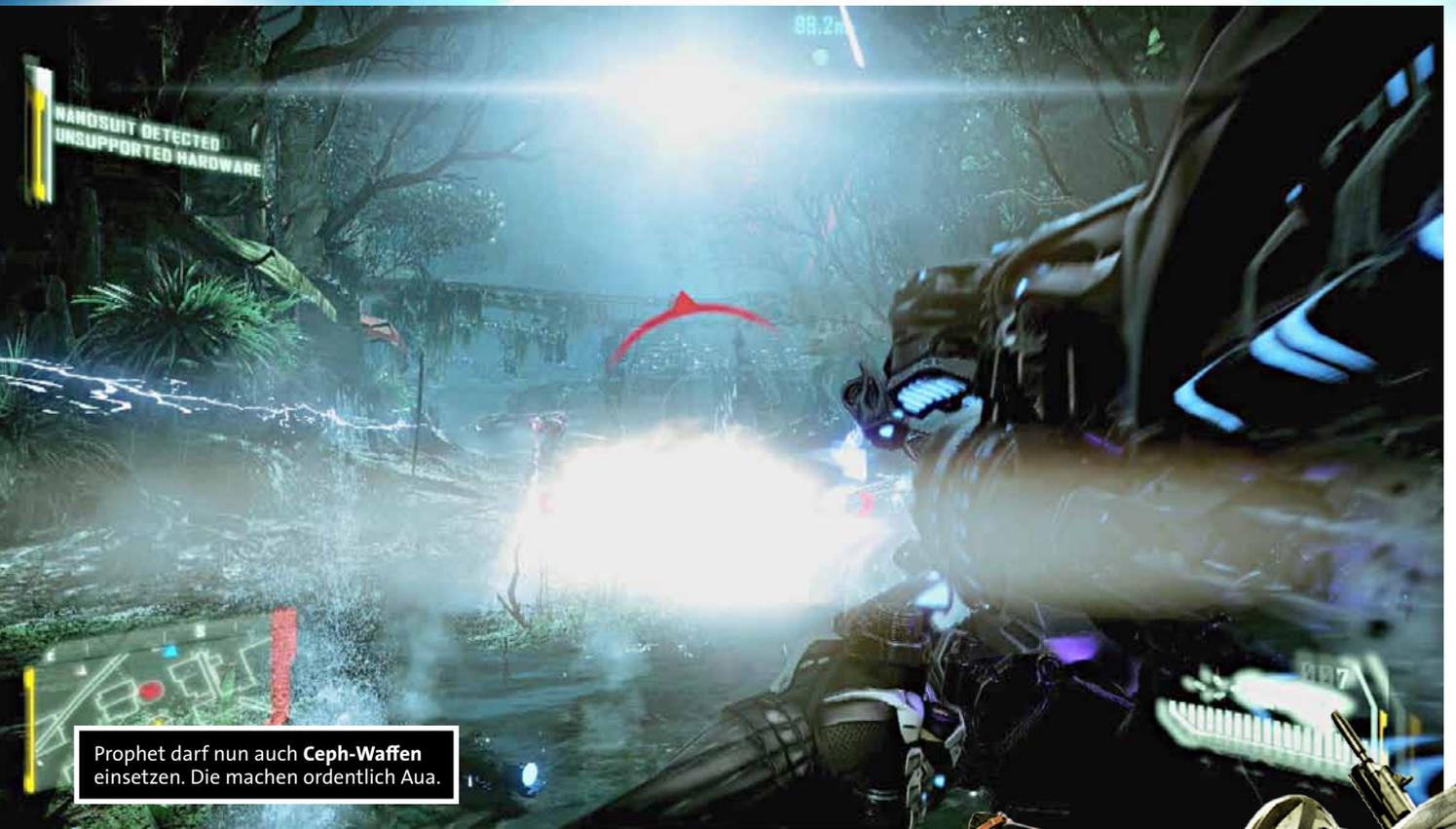
Spieler etwas dabei ist.« Wir sind ein wenig skeptisch, bricht dieses Konzept doch stark mit Cryteks eigentlichem Plan, der Linearität von **Crysis 2** entgegen zu wirken. Als ob er unseren Einwand ahnt, demonstriert der Crytek-Mann eine weitere Neuerung. So kann Prophet dank seines Nanosuits nun auch fremde Maschinen hacken und so etwa einen feindlichen Geschützturm für sich »arbeiten« lassen. Wir fragen gar nicht



Crysis 3 soll nicht so linear wie sein Vorgänger ausfallen. Aber auch nicht so offen wie der erste Teil.



Crytek gibt sich viel Mühe, die überwucherte Stadt möglichst realistisch darzustellen. Es funktioniert.



Prophet darf nun auch **Ceph-Waffen** einsetzen. Die machen ordentlich Aua.

erst, woher diese neue Funktion plötzlich kommt und warum Prophet sie nach 20 Jahren Nanosuit-Tragerei erst jetzt entdeckt hat, sondern freuen uns über die zusätzliche Möglichkeit, die Umgebung für unsere Zwecke einsetzen zu können. Ob das Umprogrammieren einer jedweden Maschine aber am generellen Anspruch des Spiels kratzt und es dadurch vielleicht nicht zu leicht wird, bleibt indes abzuwarten. Auch hier haben die Entwickler noch viel Balancing-Arbeit vor sich.

Durch die Eingrenzung der Fortbewegungsmöglichkeiten wollen die Entwickler vor allem eines erreichen: eine filmreife, durch Skriptsequenzen vorangetriebene Inszenierung. Das funktioniert freilich nicht, wenn

der Spieler durch sämtliche verfügbaren Seitenstraßen, Parks und Kellergeschosse New Yorks huschen kann, um zum Ziel zu gelangen. Also lässt Crytek innerhalb eines Areals zwar ein gewisses Maß an Entscheidungsfreiheit zu (schleichen, ballern, hacken), setzt aber an für die Handlung wichtige Levelbereichen künstliche Grenzen, um geskriptete Ereignisse punktgenau einsetzen zu können. Trotzdem soll **Crysis 3** kein »Schienen-Shooter« à la **Modern Warfare 3** werden, der uns von einem Michael-Bay-Knalteffekt zum nächsten jagt. »Wir wollen den Spieler packen, ihm ein spektakuläres Erlebnis bieten. Wir wollen ihn dafür aber nicht durch eine fest vorgegebene Achterbahn schicken, die ihm keine Möglichkeit lässt, selbst zu entscheiden, was er tut«, erklärt uns Rasmus. »Naja, am Ende jeder Mission nehmen wir dann aber doch wieder die Zügel in die Hand«, fügt er grinsend hinzu. So auch in unserem Beispiel: Prophet erreicht sein Questziel, einen riesigen Sendemast. Dann wechselt das Spiel plötzlich in eine Ingame-Zwischensequenz, in der der **Crysis**-Held von Dutzenden Aliens eingekreist wird. Das Gewehr ist ebenso leer wie der Köcher. Hektisch wechselt die Ego-Perspektive von einem näher rückenden Monster zum nächsten. »Ich werde euch alle platt machen. Einen nach dem anderen!«, kann Prophet noch brüllen, bevor ihn der erste Ceph angreift, das Bild dunkel wird und die Präsentation endet. Jetzt heißt es gedulden, denn **Crysis 3** soll frühestens in einem Jahr erscheinen. **DM**



Von wegen Leisetreter. Auf Wunsch lässt sich Prophets **Bogen** mit EMP- oder Explosiv-Pfeilen bestücken.



Cryteks Creative Director **Rasmus Hojengaard** (rechts) steht GameStar-Redakteur Daniel Matschijewsky Rede und Antwort.



Fesselndes Spektakel

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Dass Crysis keine ausgefeilte oder gar logische Geschichte erzählt, steht für mich seit dem ersten Teil von 2007 fest. Egal, denn die Shooter-Serie unterhält auch ohne Drehbuch-Oscar bestens. Crysis 3 scheint diese Tradition würdig fortzusetzen. Ob Prophet mit seinem coolen Bogen im Anschlag durchs Gestrüpp schleicht oder mit dicken Alienknarren auf noch dickere Hose macht, das Spiel fesselt mich schon in dieser frühen Preview-Version wie blöde an den Monitor. Mir hat es vor allem das überwucherte New York angetan. Ich kann es kaum erwarten, selbst durch diesen Großstadtschungel zu stromern. Vielleicht schon auf der E3?