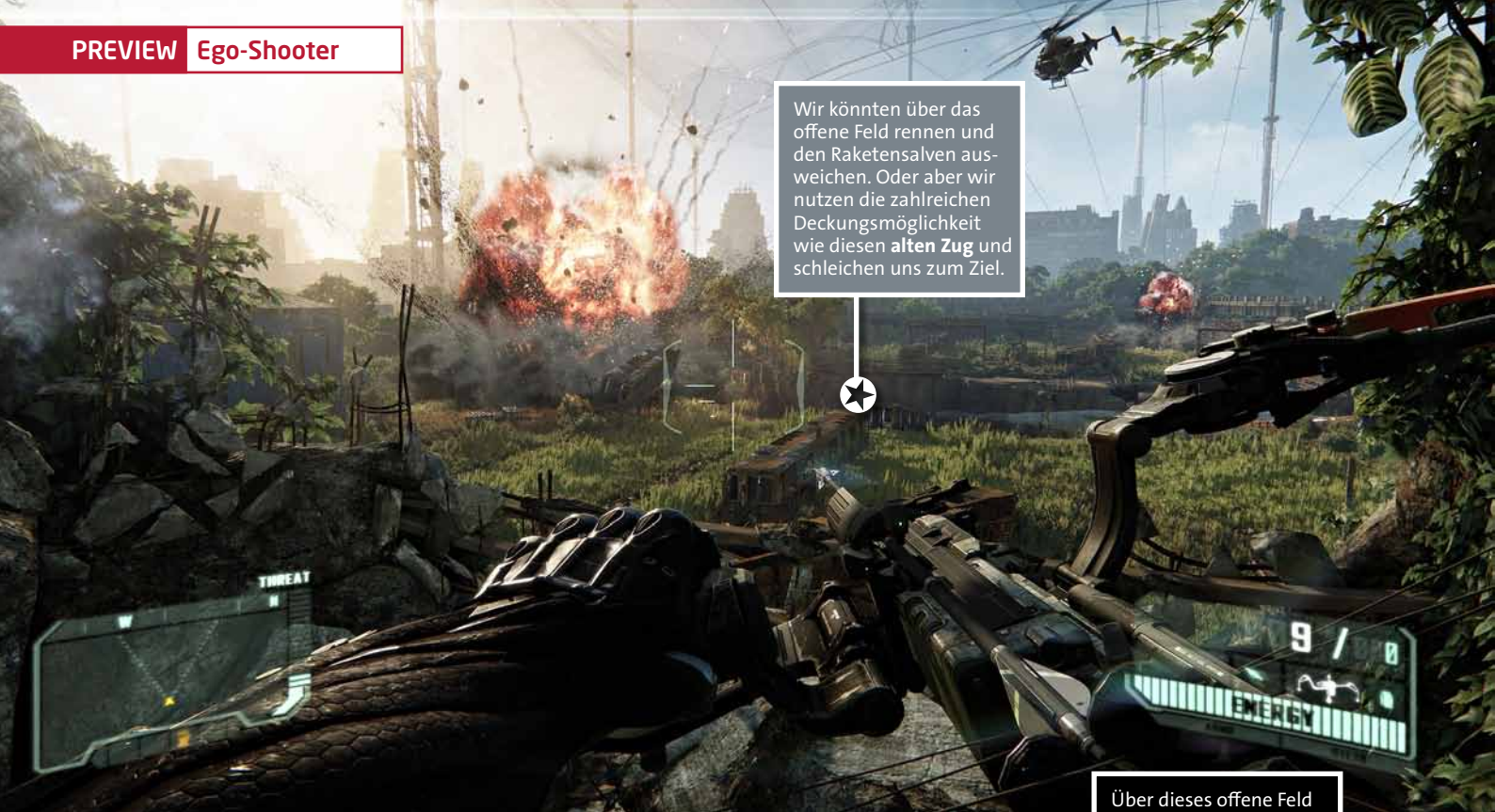




Wir könnten über das offene Feld rennen und den Raketen salvo ausweichen. Oder aber wir nutzen die zahlreichen Deckungsmöglichkeit wie diesen **alten Zug** und schleichen uns zum Ziel.

Über dieses offene Feld muss Prophet irgendwie gelangen, ohne von solch einer mächtigen **Raketenexplosion** zerfetzt zu werden.

Crysis 3

Wir waren zu Besuch bei Crytek, um uns eine neue Crysis 3-Demo anzuschauen, und waren überrascht über Prophets neue Freiheit. Und seine Stimme. Von Malte Witt

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA Games** Entwickler: **Crytek (Crysis 2, Test in GS05/11, 90 Punkte)**
Termin: **Februar 2013** Status: **zu 65 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7869

Auf DVD: Preview-Video

Wir hatten es ja erwartet. Aber als im Präsentationsraum von Crytek in Frankfurt die Lichter ausgehen und der Beamer ein live vorgespieltes Level von **Crysis 3** in HD auf die Leinwand wirft, haut es uns doch wieder von den Socken. Das Spiel sieht unfassbar gut aus. Das Offensichtliche hätten wir damit geklärt, Crytek lässt sich auf technischer Seite auch im neuesten Teil der Hochglanz-Serie nicht lumpen. Nun war das von Anfang an klar. Was überhaupt nicht

klar war: Wohin bewegt sich **Crysis 3** in Sachen Leveldesign, bekommen wir die Freiheiten des ersten Teils zurück? Kann die Geschichte fesseln, und entwickelt unser Alter Ego Prophet end-

lich mal ein bisschen Tiefe? Die Antworten auf diese Fragen haben wir nun direkt von den Entwicklern bekommen – und sind positiv überrascht. **Crysis 3** könnte tatsächlich ein sehr guter Mittelweg zwischen den ersten beiden Teilen werden, und sogar noch ein oder zwei Schippchen draufsetzen.

Zu Beginn gibt uns Mike Read, seines Zeichens Producer bei Crytek, noch einmal einen kurzen Überblick über die Hintergrundgeschichte. Seit **Crysis 2** sind 24 Jahre vergangen. 2047 hat die korrupte C.E.L.L.-Corporation überall auf der Erde sogenannte »Nanodomes« errichtet, angeblich um die Bevölkerung vor der Bedrohung durch die Ceph-Aliens zu schützen. In Wahrheit verfolgt C.E.L.L. allerdings ganz andere Pläne – Gebietskontrolle, Sicherung neuer Waffentechnologien, Weltherrschaft. Das missfällt dem Helden Prophet natürlich sehr, weshalb er in seinen Nanosuit gehüllt im »Liberty Dome« von New York aufräumen geht. Die Nanodomes haben das Stadtbild allerdings nicht gerade dezent verändert. Weil unter den Kuppeln das Klima reguliert wird

und sich kaum noch Menschen dort aufhalten, konnte sich mitten in der einst geschäftigen Metropole ein echter Urwald bilden.

In diesen Urwald setzt Prophet zu Beginn der uns vorgeführten Demo das erste Mal seine Füße. Wobei Urwald für diesen Teil des Liberty Dome nicht ganz stimmt, viel mehr befindet er sich in einer Savanne. Die Hitze lässt sich förmlich spüren, als Prophet die ersten Schritte über grasbewachsene Straßen geht und greller Sonnenschein ihn blendet. Mike Read kommentiert salopp: »Hier soll es sich so anfühlen, als würde man im Schweiß schwimmen.« Funktioniert. Überhaupt kommt die Steppenstimmung richtig gut rüber. Die hohen Gräser wiegen sich im Wind, in oranges Licht getauchte, niedrige Bäume werfen harte Schatten auf den ausgetrockneten Boden. Dazu gesellen sich sehr dezente Soundeffekte, die aber die Stimmung super unterstützen. Trotzdem sind die Zeichen der alten Zivilisation überall zu sehen, schließlich läuft Prophet immer noch über die gleichen Straßen, durch Häuser-schluchten, aus deren Fenstern das Grün

⊕ Stärken

- + großartige Optik
- + tolles Leveldesign
- + bessere Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- (noch) eher maue KI
- Wird die Story auch interessant?

Ex-Kollege **Psycho** hat seinen Nano-suit verloren und soll laut Producer Mike Read sowohl »physische als auch psychische Narben« tragen.



sprießt, schließlich verschanzt er sich in einer alten S-Bahn-Station. Die Symbiose aus Großstadt und Wildnis ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Ein Kompromiss aus **Crysis** und **Crysis 2**, aus Umwelt und Stadt, aus Linearität und Freiheit. Ein Kompromiss, der der wunderbar funktioniert.

Aber Schluss mit Umgebung bestaunen, Prophet will ja schließlich noch ein bisschen mehr sehen als herumwedelnde Grashalme. Er läuft los, und stößt direkt auf einen Minengürtel. Dank der neuen Hacking-Funktion des Nanosuits kein Problem, inx

Komplett zerstörbare Umgebungen gibt's nicht

einem kleinen Reaktionsspielchen polt der Held die Fallen einfach um. Keine paar Meter weiter bleibt er erneut stehen und ballert auf ein Bushäuschen. Es geht ein bisschen kaputt, Scheiben splintern. »Ihr werdet viel mehr zerstören können«, sagt Mike Read und meint damit: Ganze Levelbausteine lassen sich nicht auseinandernehmen, aber in einem Gefecht geht wieder mehr zu Bruch als im doch recht statischen **Crysis 2**. Auch abseits von Zerstörungswut macht die Physik einen guten Eindruck. Wenn wir eine

Granate ins hohe Gras werfen, wird das von der Druckwelle realistisch niedergedrückt, Gegenstände fliegen durch die Luft, so wie wir das erwarten. Das ist nichts Neues in der Serie, sorgt aber erneut dafür, die Levels sehr dynamisch wirken zu lassen.

Direkt im Anschluss an die Physik-Demonstration erleben wir aber etwas völlig Neues in der **Crysis**-Geschichte. Es entspinnt sich ein ausgedehnter Dialog zwischen Prophet und seinem Ex-Kollegen Psycho, der überraschend emotional gesprochen wird. Prophet! Spricht! Zum ersten Mal überhaupt. Das macht uns Hoffnung für das fertige Spiel. Solche Sequenzen sollen dem bislang gesichts- und stimmlosen Helden endlich Charakter verleihen. Wenn das klappt, könnten sie einen sehr guten Einfluss auf die Story haben. Zumal Prophets Geschichte laut Rasmus Hoejengaard, Director of Creative Development bei Crytek, mit **Crysis 3** enden soll: »Crysis 3 beendet nicht unbedingt die Marke Crysis, bringt aber die Handlung zu einem Abschluss, die wir momentan erzählen.« Nach dem Dialog, den wir übrigens aus der Ego-Perspektive erleben, muss Prophet ein weites, offenes Feld überqueren. An sich keine große Aufgabe, dieses spezielle Feld wird allerdings von einem riesigen, automatischen Raketenturm überwacht. Jetzt steht es dem Helden frei:



Crytek lässt sich einiges einfallen, um aus New York einen Dschungel zu machen. So erschafft dieser **Staudamm** einen künstlichen See mitten in der Stadt.



PC Go 05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GEFORCE GTX 660 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



HOCHWERTIGE
INTERNE
WASSERKÜHLUNG

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GEFORCE GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

Der Soldat (Kreis) hat bereits einen Pfeil abbekommen, ohne dass seine Kollegen etwas gemerkt hätten. Der **Bogen** könnte die ultimative Stealth-Waffe werden.



Schleicht er sich mit Hilfe von Stealth-Modus und geschickter Deckungssuche auf die andere Seite oder rennt er drauflos? Beides soll funktionieren. Verspricht zumindest Mike Read, der die Demo kommentiert.

Minispiel hacken kann, hat sich an der Funktionalität des Anzugs wenig getan. »Anstatt immer mehr in die Breite zu gehen, gehen wir lieber in die Tiefe«, sagt Rasmus Hoejengaard. Und meint damit: Anstatt neue Modi und Funktionen einzubauen, sollen sich die vorhandenen lieber weiter spezialisieren lassen. Die Bedienung funktioniert grundsätzlich wie in **Crysis 2**: Der Held befindet sich stets entweder im Tarn- oder im Panzerungsmodus. Höher hüpfen kann er, wenn wir die Sprungtaste länger gedrückt halten, was Anzugenergie verbraucht. Intuitiv und einfach. Genauso verhält es sich, wenn Prophet einen Gegner am Schlafittchen packt und ihn durch die Gegend wirft.

Nachdem er sich des Raketenturms entledigt hat, schwärmen einige Patrouillen aus, um Jagd auf Prophet zu machen. Nachdem er mit denen fertig geworden ist, geht's wiedervereint mit Psycho in den Untergrund. Selbst hier unten hat der Urwald Einzug erhalten, Lianen baumeln aus Lö-



Back to the roots?

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamstar.de

Das zweite Crysis fand ich schlechter als das erste. Zu steril war mir die Stadt-Umgebung, zu geschlossen das Leveldesign. Crysis 3 könnte wieder das bieten, wofür ich den ersten Serienteil geliebt habe: die Entscheidungsfreiheit, wie ich vorgehen möchte. Ich erinnere mich mit Freuden daran, wie ich in Crysis und sogar schon in Far Cry Stunden für einen einzigen Level gebraucht habe, nur weil ich unter keinen Umständen gesehen werden wollte. Nun bin ich guter Hoffnung, dass das auch in Crysis 3 hinhaut. Dazu noch die tolle Optik der Spielwelt und der interessantere Prophet, und Crysis 3 könnte zum besten Teil der Serie werden. Ich sage »könnte«, weil über einigen Dingen noch Fragezeichen schweben: Sprechender Hauptcharakter hin oder her, die Story kann trotzdem öde sein. Und auch die Gegner-KI macht noch längst keinen perfekten Eindruck. Und wer weiß, vielleicht setzt Crytek uns derzeit ja nur das Beste vom Besten vor, und der Rest entpuppt sich als gehobenes Mittelmaß? Ich bin sehr gespannt.

chern an der Decke, Gras und Moos bedecken den Boden. Klar warten auch hier unten Wachposten der C.E.L.L.-Corporation. Zeit, die Nanovision des Anzugs auszuprobieren. Damit lassen sich Feinde durch Wände hindurch erspähen, was Prophet einen guten Überblick über die Lage verschafft. Dann allerdings fliegt eine EMP-Granate in seine Richtung, explodiert und setzt die Funktionen seines Nanosuits kurzzeitig außer Gefecht. Schluss mit Nanovision. Solche Manöver soll die KI in **Crysis 3** öfter verwenden, etwa um uns aus der Deckung zu lo-

Neue Funktionen bekommt der Nanosuit nicht

Egal wie Prophet vorgeht, auf der anderen Seite der Wiese findet er eine starke Waffe der Ceph. Diese alien-ähnlichen Viecher gibt's nämlich immer noch. Dank seines symbiotischen Anzugs kann Prophet jetzt deren Technologie verwenden. Mit einem fetten Energiestrahler zerlegt er den Raketenturm, der in einer spektakulären Explosion in tausend Stücke zerfällt - haben wir schon erwähnt, dass **Crysis 3** unfassbar gut aussieht? Abgesehen davon, dass der Held jetzt Minen, MG-Türme und einige andere Dinge in der Spielwelt mit einem kleinen



Kurz nachdem wir dem **Raketenturm** entkommen sind, stellen sich uns einige Patrouillen der C.E.L.L.-Corporation in den Weg. Selbst Schuld.

Die sieben Wunder

Mit »Die sieben Wunder« bezeichnet Crytek die sieben unterschiedlichen Umgebungen, durch die wir uns in Crysis 3 schlagen werden. Bekannt sind davon bislang der **Sumpf** (oben), wo wir uns vornehmlich durch feuchte und dunkle Gebiete schlagen werden. Der **Canyon** (unten) soll mit tiefen Häuserschluchten aufwarten. Die dritte Umgebung wurde jetzt enthüllt, die Savanne. Von der stammen die anderen Bilder hier im Artikel, und entsprechend des Namens werden wir dort hauptsächlich mit weiten Ebenen und großer Hitze konfrontiert. Über das, was uns Crytek noch vorsetzt, können wir nur rätseln, aber bei noch vier fehlenden Geländetypen dürften die Jungs einiges in petto haben.



cken. So richtig helle kamen uns die Gegner allerdings nicht vor. Klar, sie suchen Deckung und werfen Granaten, laufen aber auch gerne mal blindlings auf den Helden zu. Doch daran kann Crytek ja noch feilen.

Der letzte Levelabschnitt, den wir zu sehen bekommen, ist eine alte Bahnhofshalle. In deren Mitte ist ein mächtiger Baum bis durch die Decke gewachsen, stellenweise ist sie überflutet, und wieder sprießen überall Pflanzen aus Fenstern und Ritzen. Super sieht das aus. Diese Halle bietet auf den ersten Blick mehr Möglichkeiten als alles, was wir bisher von **Crysis 3** gesehen haben. Prophet kann sich ungesehen am Boden unter Gittern hindurch an den Wachen vorbeischieben, er kann einen oder zwei der automatischen MG-Geschützürme hacken und ihn auf seine Feinde schießen lassen, er kann sich über die hohen Aufbauten von oben nähern, er kann in einer Ecke Sprengstoff finden und sich damit den Weg freisprengen. So stellen wir uns den Kompromiss zwischen **Crysis** und **Crysis 2** vor. Wir lassen uns gerne führen, wenn die einzelnen Levelabschnitte uns dann ein solches Maß an Freiheit lassen, auf welchem Weg wir von A nach B gelangen.

Ein bisschen überrascht hat es uns also doch, welch guten Eindruck **Crysis 3** in der neuen Demo macht. Dass es super aussehen wird und die Schießereien wohl funktionieren werden, war von vornherein klar. Dass Crytek aber mit einer besser erzählten Story, derart tollen Umgebungen und einem nachvollziehbaren Protagonisten um die Ecke kommt, damit haben wir dann doch nicht gerechnet. Aber diese Art von Überraschung gefällt uns natürlich bestens. Jetzt blicken wir mit deutlich mehr Freude dem Reisetag entgegen, in den kommenden Monaten wird Crytek hoffentlich noch mehr Umgebungen vorstellen (sieben unterschiedliche soll es geben, drei kennen wir bislang), noch ein wenig an der suboptimalen KI feilen und sich Zeit nehmen, die Handlung ordentlich auszuarbeiten und zu erzählen. **MW**

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

DIE OFFIZIELLE FORTSETZUNG DER GAME-REIHE!

GEARS OF WAR
DIE ROMANREIHE

GEARS OF WAR:
The Slab – Der Kerker
ISBN 978-3-8332-2525-3
€ 16,95

AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTICH.

© 2012 Epic Games, Inc. All Rights Reserved.

DIE RÜCKKHER DES STEALTH-KILLERS

DIE OFFIZIELLE VORGESCHICHTE ZU HITMAN: ABSOLUTION

Die offizielle Vorgeschichte zu **HITMAN: ABSOLUTION** exklusiv als Roman!

HITMAN™
VERDAMNIS

HITMAN – Verdammnis
ISBN 978-3-8332-2529-1
€ 12,95

AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTICH.

© 2012 Square Enix. All rights reserved.

DER NEUE WORLD OF WARCRAFT-ROMAN IST DA!

WORLD OF WARCRAFT

EINE HÜTERIN DES FRIEDENS WIRD ZUR ULTIMATIVEN WAFE!

World of Warcraft:
Jaina Prachtmeer – Gezeiten des Krieges
Gebundene Ausgabe, 19,95 €
ISBN 978-8332-2523-9

New York Times-Bestseller
(Platz 13, 16.9.2012)

BILZARD
ENTERTAINMENT

www.warcraft.com
www.bilzard.com

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de