# Crysis 3

92
GameStar Platin-Award

GameStar für Grafikpracht

**Echte Überraschung: Mit dem Finale liefert uns Entwickler Crytek den spielerisch zweifelsohne besten Teil der Aliens-aufs-Maul-hau-Serie.** Von Petra Schmitz

Genre: Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Crytek (Crysis 2, GameStar 05/11: 90 Punkte)
Termin: 21.2.2013 Spieler: 1-12 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7869 Auf DVD: Test-Video

Nomad, Alcatraz, Prophet: Wer an **Crysis** denkt, denkt sicher nicht an starke Charaktere. Wir verbinden mit den Ego-Shootern tolle Grafik, fetzige Action und diesen Superfummel, diesen Nano-Anzug, der sich seit Serienbeginn wie eine zweite Haut über die Protagonisten gestülpt hat und ihnen so zwar beinahe so etwas wie Superkräfte schenkte, im Gegenzug aber Gesicht und Persönlichkeit raubte. Der neueste Serienteil, **Crysis 3**, hat erstaunlicherweise ein Gesicht. Es ist jedoch nicht das des Protagonisten, auch wenn der im letzten Teil nun endlich seine Stimme findet und mit seiner Umwelt kommuniziert. Wir meinen das Gesicht eines Mannes, der uns schon aus dem ersten **Crysis** bekannt ist, uns da allerdings ebenso kalt gelassen hat wie all die anderen Typen auch. In Teil 3 allerdings wird Psycho für uns zum zentralen Charakter. Auch, weil Crytek ihn in eine so verflixt lebensechte Grafik gepackt hat. Aber in erster Linie, weil er eine so wunderbare Mischung aus tragischem Helden und Witzfigur abgibt, dass wir nicht wissen, ob wir ihn in oder auf den Arm nehmen sollen.

Das heißt nun nicht, dass **Crysis 3** auf der Handlungsebene alles richtig macht. Dem ist nicht so. Die Story wartet mit ein paar »Ach-du-lieber-Himmel«-Wendungen auf und drückt gegen Ende so derbe auf die emotionale Tube, dass wir uns manchmal leicht peinlich berührt abwenden wollen. Aber Psycho federt das alles bis zu einem gewissen Grad ab und schafft es sogar, das Spiel über weite Strecken auch abseits seiner eigentlichen Stärken (und davon hat **Crysis 3** eine Menge) unterhaltsam zu machen. Er ist der Kumpeltyp, mit dem wir gerne unterwegs sind, über den wir uns freuen, wenn er uns über Funk ins Ohr nuschelt und dem wir am Schluss die Hand mit einem »Gut gemacht!« auf den Lippen reichen wollen. Das alles nicht zuletzt wegen seines zumindest in der englischen Ver-

Das Gesicht von Crysis 3 ist nicht das des Helden Prophet, sondern das seines Sidekicks **Psycho**. Ein rundum gelungener Charakter.

## Origin-Zwang

Wer **Crysis 3** auf dem PC spielen will, kommt nicht um Electronic Arts Online-Plattform Origin herum. Das Spiel muss über einen Key fest mit einem (kostenlosen) Origin-Account verbunden werden. Ein Wiederverkauf des Titels fällt damit flach. Fürs Spielen muss man aber immerhin nicht mit dem Internet verbunden sein.

 Nomad war der Held in Teil eins, Alcatraz der des zweiten Teils.

## ⊕ Stärken

+ atemberaubend schöne Grafik
+ dichte Atmosphäre
+ brillantes Leveldesign
+ spielerische Freiheit

## ⊖ Schwächen

- dünne Handlung

Die **Tarnfunktion** funktioniert so gut, dass nicht nur nahe Feinde ahnungslos bleiben, sondern wir uns auch selbst kaum sehen. Allerdings kann der Tarnmodus **Schattenwurf** nicht verhindern.

sion herrlichen Akzents. Ob Psycho und alle anderen in der deutschen Version ebenso gut vertont sind, können wir leider noch nicht sagen, für den Test stand uns nur die englische Fassung zur Verfügung.

Aber ganz von vorn: **Crysis 3** beginnt etliche Jahre nach dem zweiten Teil. Prophet, der ja eigentlich gar nicht Prophet ist und dann wieder doch (siehe »Hä?«-Ende von Teil zwei), strandet nach diversen Irrungen, Wirrungen und Kämpfen gegen die raffzahnige Cell Corporation wieder in New York – beziehungsweise in dem, was noch von der Stadt übrig ist. Viel ist das nicht. Cell hat sich die ehemalige Metropole nach der Ceph-Attacke in Teil zwei endgültig unter den Nagel gerissen und sich dort unter dem so genannten Liberty Dome ein lauschiges Terror- und Forschungshauptquartier errichtet. Zwischen Ruinen sprießt die Natur in all ihrer Pracht; Rehe, Eichhörnchen und Schmetterlinge können aber nicht von den riesigen Wachtürmen und den waffenstarrenden Soldaten ablenken, die aufmüpfige Rebellen und Ceph-Aliens in Schach halten sollen. Doch Rebellen und Ceph-Aliens sind für den finsteren Cell-Konzern nicht das eigentliche Problem. Die einzigen Pappnasen, die wirklich stören, sind die Typen in den Nano-Anzügen.

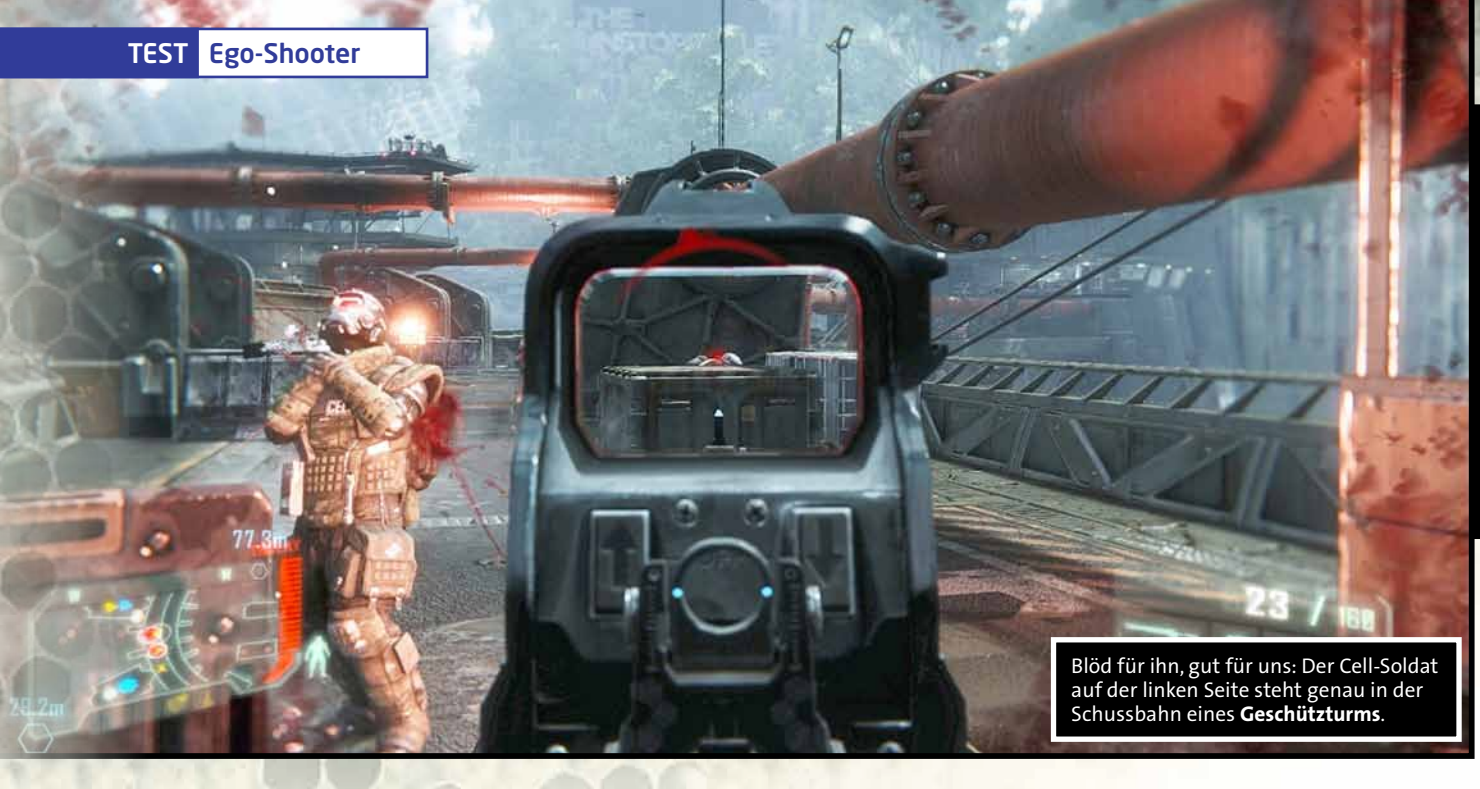
**Der spielerisch beste Serienteil**

Typen wie Prophet, die aktiv und halbwegs erfolgreich weltweit gegen Cell kämpfen. Deswegen und weil's der Forschung dient, sammelt die Corporation die Nano-Helden systematisch ein, um sie aus den Anzügen zu schälen und unschädlich zu machen. Jetzt soll Prophet an die Reihe kommen. Auf einem Boot im Hafen von New York harrt er in einem Gefängnis, das einem riesigen Safe für Nanofummel-Helden gleicht, seinem Schicksal. Doch Cell hat die Rechnung ohne die Rebellen gemacht. Unter der Führung eines längst aus seinem Nanosuit rausgeschnittenen Psycho wird Prophet befreit. Und ab da geht sie los, die Reise durch den Liberty Dome und durch ein fantastisches Spielerlebnis.

**Crysis 3** schmettert uns seine größte Stärke gleich zu Beginn mit voller Wucht ins Gesicht. Bei Nacht. In einem echten Sauwetter. Als Psycho uns befreit, schüttet es wie aus Kübeln. Das Boot, die Aufbauten und eigentlich alles um uns herum ertrinkt in einer senkrecht in der Luft stehenden Regenwand. Die schwarze Wasseroberfläche des New Yorker Hafens suggeriert eine abgründige Tiefe, die uns erschauern lässt. Ganz kurz wünschen wir uns einen Schirm aufspannen zu können, aber der würde nur die Sicht auf die Grafikpracht versperren. Denn so abweisend die Umgebung beim Spielstart wirkt, so heimelig wird sie an anderen Stellen. So staunen wir im Handlungsverlauf über mild

Der **Visor** markiert alles. Er verrät uns sogar, wie nah wir an den Geschützturm ran müssen, um ihn hacken zu können.

Nano ist die griechische Vorsilbe, die den milliardensten Teil einer Einheit beschreibt.



Blöd für ihn, gut für uns: Der Cell-Soldat auf der linken Seite steht genau in der Schussbahn eines **Geschützturms**.

im Wind wogendes Gras, blumig buntes Buschwerk und vor saftig grünem Blattwerk geradezu strotzende Baumriesen, die sich in einen azurblauen Himmel schrauben – ehrfurchtgebietend, was diese Engine leistet. Die üppige Vegetation darf uns übrigens auch mal fesseln, eher ruhige Erkundungspassagen sind durchaus möglich, es wird nicht dauernd geschossen. Allerdings bemerken wir recht schnell, dass schmalere Gewächse (wie in Teil eins) wieder umgeholzt werden können, der Baumfäller in uns jubiliert. Noch später im Spiel durchschleichen wir in der Nacht offene Grasflächen und Ruinen, punktuell und gruselig echt durch offenes Feuer oder Suchscheinwerfer erhellt. Das vorletzte und größte Level (beziehungsweise Kapitel) entzückt uns mit post-apokalyptischer Verwüstung unter einem zerstörten Himmel, in den Ceph-Abwehrgeschütze blaue Blitze stanzen. Unter ohrenbetäubendem Lärm. Ja, nicht nur die Optik von **Crysis 3** gefällt uns ausnehmend gut, auch die dichte Soundkulisse beeindruckt. Nur in ein paar Momenten fallen die Orchester-Brachialklänge etwas zu brachial aus, Stichwort »auf die emotionale Tube drücken«. Der Elektro-Klangteppich, mit dem das Spiel hin und wieder untermalt ist, gefällt uns deutlich besser. Dass die Buggys, auf die wir später Zugriff haben, sich wie altersschwache Nähmaschinen anhören, ist ein Schönheitsfehler, aber nicht mehr.

## Gänsehautgrafik

Nähmaschinen hin oder her, die meiste Zeit sind wir ohnehin zu Fuß unterwegs. In insgesamt sieben Kapiteln, die uns mal schlauchig, mal durch riesige, offene Areale zum Finale der Trilogie führen. Huch! Kapitel? Schlauchig? Wurde im Zusammenhang mit **Crysis 3** nicht dauernd und sehr eindrücklich das Wort »Sandbox« erwähnt? Und uns so Open-World-Gedöns suggeriert? Stimmt, darf man aber getrost unter »werbewirksame Augenwischerei« abhaken. Fakt ist: Wir können die Spielwelt von **Crysis 3** nicht frei erforschen. Stattdessen sind wir, wie schon gesagt, an Kapitel gebunden. Jedes dieser Kapitel führt uns durch einen neuen und immerhin recht großen Abschnitt des Liberty Domes. Mit Start- und Zielpunkt sowie diversen, teils optionalen Zwischenaufgaben. Die vielfältigen Möglichkeiten, von A nach B zu kommen und wie wir uns den auf diesen Wegen lauernden Gefahren stellen, das ist es, was durch den Begriff »Sandbox« im Ansatz brauchbar beschrieben wird. Schleichen wir mit der Tarnfunktion unseres Anzugs großräumig an den Gegnerhorden vorbei, die wir vorher mit dem Visor dauerhaft markiert haben? Oder schalten wir auf Extra-Rüstung und ballern alles weg, was sich vor unsere Flinte wagt? Oder hacken wir Geschütze und Minenfelder und überlassen Cell und Ceph ihren eigenen Waffen? Die Möglichkeiten sind (bis auf das Hacken) also im Rahmen dessen, was wir schon aus **Crysis 2** kennen. Nur dass wir jetzt viel mehr Bewegungsfreiheit dabei haben. Und diese auch nach Möglichkeit nutzen sollten. Nicht nur, weil das Spielerlebnis so intensiver und spaßiger wird (»Oh, hier kann ich ja auch lang!« oder »Hätte ich den Erkundungsabstecher nicht gemacht, säße ich jetzt nicht am Steuer dieser frisch gefundenen fahrbaren Raketenschleuder, haha!«), sondern weil wir so auch Upgrades für unseren Nano-Anzug finden. Mussten wir die Upgrades im Vorgänger noch aus den Ceph rausballern, so liegen sie nun in kleinen, unscheinbar blauen Paketen in den Levels rum. Was insbesondere Menschen zugutekommt, die in **Crysis 3** gar nicht so sehr aufs Ballern aus sind und lieber schleichen.

Wer nun aber meint, er könne sich von vorne bis hinten durchtarnen und so jede Konfrontation vermeiden, der ist schief gewickelt. An nicht wenigen Stellen im Spiel geht's nicht ohne deutliche Waffensprache, insbesondere der Endkampf ist auf Action ausgelegt. Wohl dem, der für solche Fälle gerüstet ist und sich nicht nur Upgrades in den Nano-Fummel schraubt, die die Tarnung verlängern oder die eigenen Schritte leiser machen, sondern beispielsweise auch die Rüstung aufwerten. Damit wir in den entsprechenden Situationen nicht wild im Anzugsmenü herumwurschteln müssen, lassen sich zuvor freigeschaltete Upgrades zu Sets zusammenlegen und speichern. Mit wenigen Klicks wird so aus einem Leisetreter eine Ein-Mann-Kampfmaschine, die Kugeln futtert wie ein durchschnittlicher GameStar-

## Die Grafikdetails

Wer sich die Zeit nimmt und in **Crysis 3** hin und wieder ganz genau hinschaut, der wird solch irre Details wie die unterschiedlichen und detailreichen Bruchstufen von Glas entdecken.

## Die Waffenoptionen

Wie schon in den Vorgängern können wir unsere **Schusswaffen** (oben) mit anderen Aufsätzen und Munitionstypen versehen, sofern wir sie einmal gefunden haben. Die Optionen des **Bogens** (unten) hingegen sind von Anfang bis Ende dieselben.

Wenn die wieselflinken Kleinst-Aliens angreifen, schmeißt man am besten die **Rüstung** (Wabenmuster) an und gibt Fersengeld.

Redakteur Schokoladenkekse. Crytek hat uns gegenüber davon gesprochen, dass man, wenn man alle Upgrade-Pakete findet, auch alle Möglichkeiten des Nano-Anzugs freischalten kann. Wer nicht alle findet, muss sich allerdings nicht fürchten. Wir selbst haben auch nicht alle aufgestöbert und sind trotzdem sehr manierlich zum Ende gelangt. Inzwischen schon mehrfach.

Was, wie schon angedeutet, am Leveldesign und den darin verborgenen Möglichkeiten liegt. Nicht immer, aber doch sehr oft schafft es das Spiel, uns beim Start in ein neues Kapitel ein Kribbeln der Vorfreude zu verpassen – indem es uns eine Panorama-Ansicht dessen beschert, was vor uns liegt. Wir fühlen uns wie kleine Kinder, die das erste Mal auf einen Abenteuerspielplatz blicken und ahnen, welch Fülle an Entdeckungen dort auf uns wartet. Wie herrlich groß die Befriedigung, wenn man sich von Fels zu Fels geschlichen hat, um die brandgefährlichen Ceph-Flugmaschinen nicht auf den Plan zu rufen, plötzlich von zwei stationären Alien-Geschützen aufs Korn genommen wird, diese dann aber in Windeseile hackt und anschließend zuschaut, wie die Geschütze die Flugmaschinen zerlegen! Wie cool, sich an zig Ceph, die gerade eine Cell-Basis belagern, vorbei zu schleichen, unbemerkt das große Haupttor zu öffnen, um mal zu schauen, was so im Anschluss zwischen den Kontrahenten passiert. Wie gemein, ungesehen ein Minenfeld umzupolen und dann so viel Aufmerksamkeit zu erregen, dass gleich mehrere Cell-Soldaten in den sicheren Tod tapsen. Wie elegant, zwei durchs Wasser latschende Feinde mit nur einem Elektropfeil auszuknipsen!


**Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net**

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

hardware4u
www.hardware4u.net

**Gamestar 02/2013**

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

**CT 18/2012**

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

### Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 680 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,–
oder ab 49,80 €/mtl.[1)]

**CT 05/2012**

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

### Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,–
oder ab 67,80 €/mtl.[1)]

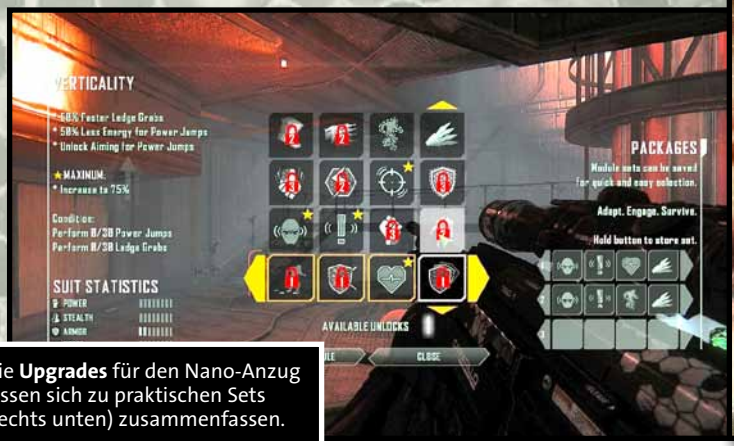
### Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,–
oder ab 69,40 €/mtl.[1)]

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 %.




Die **Upgrades** für den Nano-Anzug lassen sich zu praktischen Sets (rechts unten) zusammenfassen.

Gerade nachts sehen die **Feuereffekte** in Crysis 3 einfach nur toll aus. Hier greift uns ein flammenspuckender Scorcher an.

Apropos »Elektropfeil«: Der neue Bogen ist tatsächlich nicht nur Schnickschnack-Kosmetik, sondern wirklich nützlich. Vor allem für Leisetreter. Aber auch andere profitieren von Explosivpfeilen, die deutlich weiter fliegen als Prophet eine Handgranate schleudern könnte. Und eben jene schon genannten Elektropfeile eignen sich hervorragend, wenn man mal ein lästiges Geschütz aus dem Weg räumen will, aber noch zu weit davon entfernt ist, es zu hacken: Elektropfeil drauf, Kurzschluss, Ende. Weil der Bogen insbesondere durch seine Spezialpfeile eine so mächtige Waffe abgibt, schenkt uns **Crysis 3** allerdings nur wenig Munition dafür. Aber immerhin kann man verschossene Normalpfeile wieder einsammeln, indem man einfach darüber läuft. Tipp: Visor anknipsen und Gegend scannen. Die verballerten Pfeile werden wie Feinde, Geschütztürme und eigentlich alles andere auch markiert.

**Crysis 3** bleibt dem Spielverlauf der beiden Vorgänger treu: Zunächst legen wir uns mit menschlichen Gegnern an, dann mit menschlichen und außerirdischen und schließlich ausschließlich mit Aliens. Gingen einem die Außerirdischen in Teil eins und zwei noch recht flott auf den Zeiger, so schafft **Crysis 3** das Kunststück, uns bis zum Schluss zu fesseln. Was nicht etwa am sprunghaft angestiegenen Intelligenzquotienten der Gegner liegt, sondern allgemein an der Abwechslung im Leveldesign und den vielen Möglichkeiten. Die KI reicht von »Hallo, merkt ihr noch was?« über »Ach du grüne Neune, jetzt haben sie mich im Sack!« bis zu »Ja klar, olle Cheater-KI!«. Grundsätzlich beherrscht die KI also alles,

## Der Multiplayer-Modus

Genau wie **Crysis 2** setzt auch **Crysis 3** auf einen Mehrspieler-Modus im überschaubaren Call-of-Duty-Stil. Also kleine Karten, bekannte Spielmodi wie Deathmatch oder Capture-the-Flag-Varianten plus Level-Ups und Freischaltungen für die Spieler. Allerdings kommt in Crysis stets noch der Faktor Nano-Anzug hinzu. Und den hat Crytek für den Multiplayer von **Crysis 3** gehörig überarbeitet. Statt wie in der Solokampagne oder wie im Mehrspieler-Teil des Vorgängers auf einen Energiebalken beschränkt zu sein, der sowohl Rüstung als auch Tarnung versorgt, stehen uns nun zwei Energieleisten zur Verfügung. Die eine für Rüstung, die andere für die Tarnfunktion. Und beide laden sich rasend flott wieder auf. Außerdem verbraucht der Anzug beim Sprint nun gar keine Energie mehr. Das Ziel dieser Veränderungen: mehr Tempo ins Geschehen zu bringen. Und das hat nach unseren Erfahrungen mit der Testversion und in der offenen Beta auch bestens funktioniert. Statt sich in hintere Kartenecken zu verziehen und nur das Scharfschützengewehr zu zücken, rennen nun die meisten Spieler wie die Derwische durch die klar strukturierten Maps. Und schnappen sich dann und wann auch eine der rumliegenden, nicht wieder aufladbaren Alien-Waffen oder gar einen so genannten Pinger, also einen großen Mech, mit dem sie durch die Levels stampfen. Auf manchen Karten gibt's auch Fluggeräte, die automatisch ums Geschehen kreisen und in denen man sich ans Bordgeschütz klemmen darf. Was für noch mehr Action sorgt.

Menschen, die es gern beschaulicher haben, spielen vorzugsweise »Hunter«, den neuen Spielmodus, mit dem **Crysis 3** aufwartet. Darin starten zwei Spieler als Jäger mit Dauertarnung und Bogen, die anderen sind gewöhnliche Cell-Soldaten ohne Spezialfähigkeiten. Die Jäger müssen in Folge die Soldaten erledigen und sie dadurch in neue Jäger verwandeln. Die Cells müssen das verhindern – indem sie sich verkriechen und darauf hoffen, dass sie von den Jägern erst gar nicht entdeckt werden oder ihrerseits die Jäger zur Strecke bringen. Eine akustische Warnung verrät immerhin, ob sich ein Leisetreter in der Nähe befindet, und mit einer EMP-Granate kann man die Dauertarnfunktion kurzzeitig aushebeln. Am Ende gewinnt schlicht der Spieler mit den meisten Punkten, die er sich durch erledigte Gegner und Nichtentdecktwerden verdient hat.

Bleibt die Frage nach dem Cheat-Schutz. Crytek hat sich trotz des Cheat-Debakels in **Crysis 2** auch bei **Crysis 3** wieder bewusst gegen Punkbuster entschieden und sich lieber daran gemacht, Sicherheitslücken im bereits bestehenden System zu schließen. Nach eigenen Angaben konnten so schon diverse Einfallstore für mögliche Mogeleien geschlossen werden. Außerdem sollen betrügende Spieler nun schneller gebannt werden. Und auffällige kann man zumindest nun ohne komplexe Konsolenbefehle selbst vom Server kicken, über eine Voting-Funktion in der Spielerübersicht.

Zwei Multiplayer-Neuerungen auf einen Blick: In unseren Händen eine **Alien-Waffe** und in der Luft eines der automatisch um die Schlacht kreisenden **Flugdinger**.

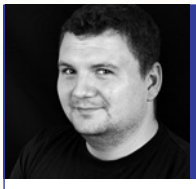
Im **Hunter-Modus** zieht eine Partei als dauergetarnter Jagdverband mit Pfeil und Bogen los.

**Bosskampfzeit**: Wie man dieses Alien besiegt, müssen Sie schon selbst herausfinden. Erfahrene Shooter-Spieler erkennen es aber auf den ersten Blick.

was andere gute KIs in anderen guten Spielen auch können: brauchbare Deckungssuche, gemeingefährliche Heldensuche, aber hin und wieder eben auch dummes Rumstehen, obwohl gerade fünf Meter weiter einer der Kameraden einen lautstarken Abgang gemacht hat. Weil Crytek aber nicht kleckert, sondern klotzt und einem nicht selten eine gefühlte Hundertschaft in den Weg wirft, bleibt's durchweg spannend. Als erfahrener PC-Pistolero vielleicht nicht unbedingt auf dem Anfänger-Schwierigkeitsgrad Rekrut, aber ganz sicher auf Veteran, auf Super-Soldat und auf dem PC-exklusiven (!) Anspruchslevel »Post-Human Warrior«. Die Gegner-KI wird dabei zwar nicht besser, aber aggressiver (mehr Granaten) und man selbst hat in etwa die Überlebenschance eines Pickels in einer Supernova, wenn man nicht wahnsinnig vorsichtig vorgeht. Gerät man unter Beschuss, bleibt einem nicht einmal eine Sekunde, um die Panzerung zu aktivieren, bevor ins Gras gebissen wird. Obendrein fehlt das Standard-Fadenkreuz. Wer gezielt schießen will, muss über Kimme und Korn ran beziehungsweise durchs Zielfernrohr glupschen. Damit erweist **Crysis 3** allen PC-Veteranen einen großen Gefallen: knackigschwere Shooter-Kost statt weichgespülter Fastfood-Action: Danke Crytek!

## Hardcore statt Vorabend-Action

Der Schwierigkeitsgrad, die gewählte Vorgehensweise und die Akribie bei der Erkundung bestimmen letztlich die Zeit, die man mit **Crysis 3** verbringt. Nach dem ersten Durchlauf vermerkte der Ego-Shooter für uns etwas über fünfeinhalb Stunden, allerdings handelt es sich bei der Zahl um die Netto-Spielzeit, in der keine Wiederholungen von Abschnitten erfasst wird. Wie lange man auf Post-Human Warrior benötigt, können wir nicht mal mutmaßen, auf den darunter liegenden Levels dürften mehr oder weniger erfahrene Spieler zwischen sechs und zehn Stunden mit dem Titel beschäftigt sein. Zwischen sechs und zehn Stunden voll prächtiger Unterhaltung für Fans der Serie aber auch für alle anderen Shooter-Begeisterten. Leerlauf? Komplette Fehlanzeige! Nicht eine Sekunde haben wir uns gewünscht, man möge uns in ein anderes Kapitel verfrachten oder es möge gar bald vorbei sein. Moment! Letzteres stimmt dann doch nicht. Beim Abspann (gruselige 15 bis 20 Minuten) haben wir uns sehnlichst gewünscht, er möge bald vorbei sein. Überspringen lässt der sich nämlich nicht. Und wir wollten doch unbedingt noch das kleine Rausschmeißerfilmchen danach sehen. Weil Psycho darin die Hauptrolle spielt. PET



### Genau richtig

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dass mich Crysis 3 zurück ins Grüne holt, war mir nach den teils eintönigen Großstadt-Abschnitten des Vorgängers nur recht. Dank der tollen Optik kommt der New Yorker Dschungel auch noch richtig gut zur Geltung: Beleuchtung, Partikel- und Wassereffekte lassen ihn richtig lebendig erscheinen. Auch spielerisch ist Crysis 3 top: Die bewährten Fähigkeiten machen einen Höllespaß, und mit dem Bogen drücken mir die Macher eine Waffe in die Hand, mit der ich meine Vorliebe fürs Schleichen noch besser ausleben kann. Auch dass ich durch die Größe mancher Areale ein Freiheitsgefühl verspüre, ist gut. Sandbox ist Crysis 3 deshalb aber noch lange nicht. Egal, weil Crytek innerhalb der Crysis-Regeln alles richtig gemacht hat.

### Mit Begeisterung

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Es ist kein Geheimnis, dass ich die ersten beiden Serienteile nicht so wahnsinnig toll finde. Von Crysis 3 hab ich folglich für mich persönlich nicht sonderlich viel erwartet. »Rennste halt in diesem Nanodings rum und schießt wie zuvor ohne Begeisterung auf Aliens«, hab ich mir gedacht – und wurde in Teilen bestätigt. Nur »ohne Begeisterung« bitte streichen. Crytek hat bei Crysis 3 fast alles richtig gemacht. Grafik? Grandios! Leveldesign? Toll, einfach toll. Abwechslung? Aber ja doch! Spielerische Freiheit? Na klar! Und als Sahnehäubchen einen Buddy zum Liebhaben. Beim nächsten Spiel (Homefront 2) dann noch eine gescheite Story als Kirsche auf der Sahne und ... hey, ich werd' ja wohl noch träumen dürfen!

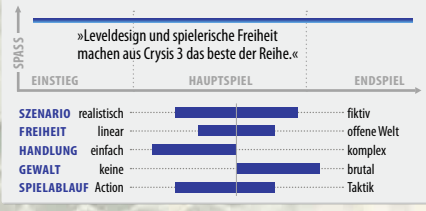
**TERMIN** 21.2.2013 **PREIS** 50 Euro **USK** ab 18 Jahren

# Crysis 3

Ego-Shooter

| | |
|---|---|
| **Publisher** | Electronic Arts |
| **Entwickler** | Crytek |
| **Sprache** | Deutsch, Englisch |
| **Ausstattung** | DVD-Box, 1 DVD |
| **Kopierschutz** | Origin |

**GENRE-CHECK** ACTION




**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), diverse CTF-Varianten (16), Crash-Site (16), Hunter (16) **SPIELTYPEN** Internet
**DEDICATED SERVER** Ja **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut

»Schnell, fetzig, sehr befriedigend. Besser als in Crysis 2.«

**GRAFIK** 10/10
+ knackscharfe Texturen + gruselig echte Beleuchtung + fetzige Explosionen + viele Partikeleffekte + wahnsinnig realitätsnahe Gesichter − manchmal ungelenke Animationen

**SOUND** 10/10
+ satte Kampfgeräusche + zumeist tolle Musik + dichter Ambient-Sound + sehr gute englische Sprecher − Gegnersprüche wiederholen sich − Buggys klingen albern

**BALANCE** 10/10
+ gelungenes Tutorial + fünf Schwierigkeitsgrade + faire Rücksetzpunkte + für Schleicher und Rambos − Leisetreter-Methode etwas zu leicht

**ATMOSPHÄRE** 10/10
+ atemberaubende Kamerafahrten + sehr gut getimte Zwischensequenzen + schönes Buddyfilm-Flair dank Psycho + Tag- und Nachteinsätze

**BEDIENUNG** 10/10
+ frei konfigurierbar + perfekt mit Maus und Tastatur + auch gut mit Gamepad + Nano-Anzug-Sets − kein freies Speichern

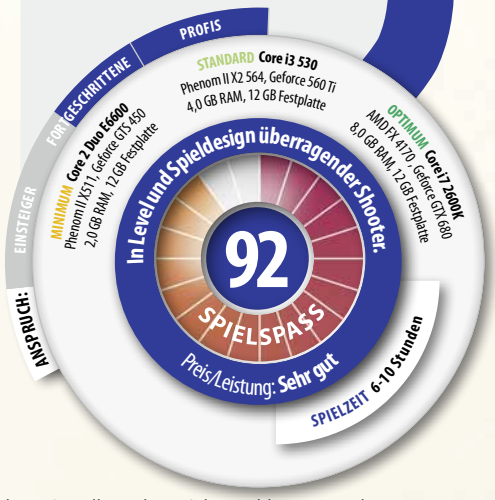
**UMFANG** 8/10
+ sieben teils recht lange Kapitel + optionale Nebenaufträge + viele versteckte Extras + hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Vorgehensweisen − einmalige Spielzeit eher knapp

**LEVELDESIGN** 9/10
+ riesige, sich über mehrere Höhenstufen ausdehnende Areale + fast immer alternative Routen + gut platzierte Deckungs- und Versteckmöglichkeiten − hin und wieder schlauchig

**KI** 8/10
+ reagiert auf Leichen + reagiert auf Geräusche + ruft Verstärkung + sucht aktiv Deckung und flieht sogar dann und wann − hat manchmal ärgerliche Nixraff-Aussetzer

**WAFFEN & EXTRAS** 10/10
+ Nano-Anzug mit sinnvollen Upgrades + großes Waffenarsenal + cooler Bogen + Aufsätze und Munitionstypen + Minenfelder und Geschütztürme zum Hacken + Alien-Waffen

**HANDLUNG** 7/10
+ liebenswerter Sidekick + einige Gänsehaut-Momente − arg bemühte Wendungen − aufgesetzte Emotionalität






Das erste Homefront entstand noch in den Kaos Studios, die knapp nach Fertigstellung des Spiels geschlossen wurden.