

Digitales | Games: Crysis 2

Roland Emmerich brachte erst eine japanische Reiseechse, dann eine Flutwelle in diese Stadt, nun importieren die deutschen Entwickler von Crytek auch noch Außerirdische. New York hat es wahrlich nicht leicht.

RUDOLF INDERST zwingt sich in den Nanosuit und berichtet live aus der belagerten Ostküsten-Metropole.



Die Welt liegt in ›Crysis 2‹ in Schutt und Asche. Eine Reihe von Klimakatastrophen hat die gesamte menschliche Gesellschaft bis an den Rand des Zusammenbruchs getrieben und ein gewaltiges Heer von Aliens kehrt auf den blauen Planeten zurück. Die Invasion verfolgt nur ein Ziel: die Ausrottung der kompletten Menschheit.

Als Ausgangspunkt für den Angriff hat die Brut das Herz der Vereinigten Staaten von Amerika gewählt: New York City. Furchterregende Kreaturen beherrschen die Straßenschluchten vom Big Apple und bahnen sich mit rasender Geschwindigkeit ihren Weg wie eine Epidemie durch die Metropole. Alle Systeme, Elektrizität und Kommunikation, versinken im wilden Chaos. Die Skyline wird zu einer brennenden Ruine.

Das ist NYC, wie man es aus den großen Katastrophenfilmen der letzten 20 Jahre kennt. Weder paramilitärische Sicherheitskräfte noch die geballte Macht der US Army können den Invasoren etwas entgegensetzen. Wer sich gegen die Flucht entscheidet, ist unvermeidlich dem Tod geweiht. Um in diesem Inferno zu überleben, bedarf es einer besonderen Technologie, einer Technologie, wie sie selbst von modernsten Militäreinheiten bisher noch nicht eingesetzt wurde.

Nur ein Mann wird über diese Mittel verfügen. Ein Supersoldat, ausgerüstet mit dem Nanosuit 2 - der Kriegstechnologie der Zukunft. Er wird sich der Aufgabe stellen, die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren und sich einen Weg durch den Großstadtdschungel von New York bahnen. Ja, so kennt man John Wayne! Und Spielerinnen dürfte es vermutlich gefallen, einfach einmal wieder blindes und gehorsames Werkzeug zu spielen.

Fast könnte man meinen, hier wurde ein Spiel über einen Superhelden in einer amerikanischen Metropole gecodet. Zur rechten Zeit werden die Zügel aber wieder etwas straffer gezogen, die Checkpoints sind reichlich fragwürdig verteilt und dürften des Öfteren für Wutattacken sorgen. Immerhin erinnert das *Läuft Crysis?*-

Achievement an das ›*Simpsons*‹-Spiel.

Kleider machen Leute

›*Crysis 2*‹ ist ein Spiel über einen Anzug. Die diversen Spezialfähigkeiten sind durchdacht und lassen Freiraum zum Experimentieren. Es wäre eine große Überraschung gewesen, wenn das Spiel technisch nicht zu den Großen der Zunft auf der Konsole gehört hätte. Die weitreichenden Areale sehen durch die Bank sehr gut aus, der Ton und die Soundeffekte sind fein abgemischt und um den Score kümmerte sich der Wagner des 20. und 21. Jahrhunderts: Hans Zimmer.

So viel zur Solokampagne, die Spielerinnen etwa 10 Stunden beschäftigen sollte. Auch der Multiplayer scheint sich, wenn ich mir meine Xbox-Freundesliste so ansehe, recht gut zu entwickeln. Ausgiebig wird hier Kugel um Kugel durch heiße Läufe gejagt und Stealthkill an Stealthkill gereiht. Ob der Branchenprimus tatsächlich in Gefahr ist, lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Momentan dürften ›*Crysis 2*‹ - zusammen mit [›*Bulletstorm*‹](#) - allerdings ganz oben mitspielen.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Crysis 2

Entwickler: Crytek

Publisher: Electronic Arts, Valve

Plattformen: Xbox 360, PlayStation 3, PC

USK: 18