

Stalker 2

Petra bezweifelt noch, dass Stalker 2 auf einem guten Weg ist. Möglich ist, dass die Entwickler wieder in einem Tunnel stecken.

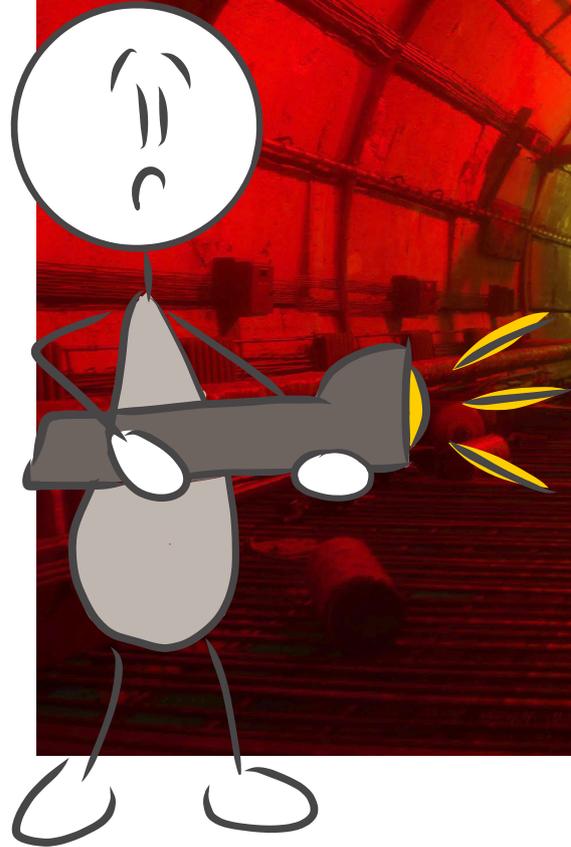
DER TRAILER HAT MICH ENTTÄUSCHT

Petra und Stalker haben eine besondere Verbindung, die seit jeher auf harte Proben gestellt wurde. Am Ende liebte sie das erste Spiel dennoch. Ob das bei Stalker 2 allerdings auch so wird, bezweifelt sie gerade stark.



Petra Schmitz

Stalker ist weniger Spiel als vielmehr ein Gefühl für Petra. Das ist in den letzten Jahren schwächer geworden, weil sie älter geworden ist, weil Erinnerungen an Momente verblasst sind, aber es ist noch immer irgendwo in ihren Eingeweiden verborgen. Ein neues Stalker, das wäre es! Eines, das noch mal dieses Kunststück hinbekommt, sich im Hirn nach vorne zu drängeln, wenn Petra nur einen Fabrikschlot oder alte, brüchige Bodenplatten sieht, aus denen sich Unkraut wühlt.



Während ich das hier schreibe, lausche ich Trentemøllers Album »The Last Resort« von 2006. Weil ich das zu Stalker-Release-Zeiten rauf und runter gehört habe und die Musik mich bitte dringend in die Stimmung von damals schaukeln soll. Insbesondere das dritte Stück von »The Last Resort« steht für mich wie kaum etwas anderes für den Rollenspiel-Shooter-Mix, den GSC Game World nach gefühlt ewigem Hickhack 2007 schließlich veröffentlichte. Warum das mit dem Song so ist, kann man in meinem Reisetagebuch von 2017 nachlesen, das ich anlässlich des zehnjährigen Jubiläums von Stalker geschrieben habe. Übrigens einer meiner Lieblingstexte, die ich bisher bei GameStar verfasst habe. Wie auch immer: »Evil Dub«, do your magic! Weil der Trailer zu Stalker 2 das nicht geschafft hat und ich mich aber trotzdem auf dieses Spiel freuen will.

Hey Riesenrad, alter Freund!

Jüngst also hat GSC Game World einen ersten Trailer zu Stalker 2 im Rahmen des Xbox Showcase 2020 gezeigt. Nachdem der Titel schon 2010 mal irgendwie (auch für die damaligen Konsolen) angekündigt worden war und etwa anderthalb Jahre danach wieder eingestellt wurde. Nachdem man im Januar 2012 überraschend von einer Veröffentlichung für 2013 sprach, und es dann im folgenden April schon wieder für tot erklärte. Nachdem es 2014 wieder ein kurzes Lebenszeichen von Stalker 2 gab. Nachdem im April 2018 dann die »große Ankündigung« mittels eines Schriftzugs mit dem Release-Vermerk für 2021 ins Netz gespült wurde, im März 2019 dann ein erstes Wallpaper, ein Jahr später – wow! – ein erster Screenshot und nun dieser Trailer. Der mich nicht kalt gelassen, sondern nur enttäuscht hat.

Ja, die Szenen aus der Unreal Engine 4 sehen gut aus. Hey, schau, das Riesenrad aus Prypjat! Hey, schau, olle Gammelfahrzeuge! Anomalien! Mutanten! Der drückende Himmel, die Rui-

nen! Natürlich ist das Stalker, aber eben auch kein Deut mehr bisher. Insbesondere die Szene aus dem Lager hat mich nicht nur enttäuscht, sondern sogar ein bisschen wütend gemacht. Die sieht nun wirklich aus wie aus dem ersten Stalker, nur eben ein wenig hübscher. Es wirkt, als würde sich GSC auf Ruhm ausruhen. Wollen oder gar nur können, das ist hier die Frage.

Was kann dieses Stalker 2 eigentlich?

Natürlich müssen die Entwickler die bekannten Knöpfe bei uns drücken, das machen andere Entwickler von anderen Sequels ja auch nicht anders, aber uns nun nach all den Jahren lediglich – wenn auch echt schicke – Atmoschnipsel zu präsentieren, das finde ich doch ziemlich schwach. Wo ist das Gameplay? Was kann Stalker 2, was Stalker nicht konnte? Die Entwickler reden zwar von einer echten Open World dieses Mal, aber hey, das haut mich in etwa so um, als würde Ubisoft mit der Open World im nächsten Far Cry hausieren gehen. Open World ist inzwischen so Standard wie die WASD-Steuerung.

Die gleichen Fehler?

Ich bin also enttäuscht, weil sich das alles gerade wie eine Wiederholung für mich anfühlt. Eine Wiederholung des Spiels und eine Wiederholung der Entwicklung. Und zwar vor allem wegen dem, was ich in den Jahren über die Arbeitsweise von GSC gelernt habe. Bei der Überlegung klammere ich Fake-Stalkers wie Areal oder Stalker Apocalypse übrigens bewusst aus.

Wobei: Ich weiß gar nicht, wer dieses GSC aktuell ist, viele der ursprünglichen Stalker-Entwickler haben zu 4A Games übergemacht und dort mehr als nur ein bisschen erfolgreich die

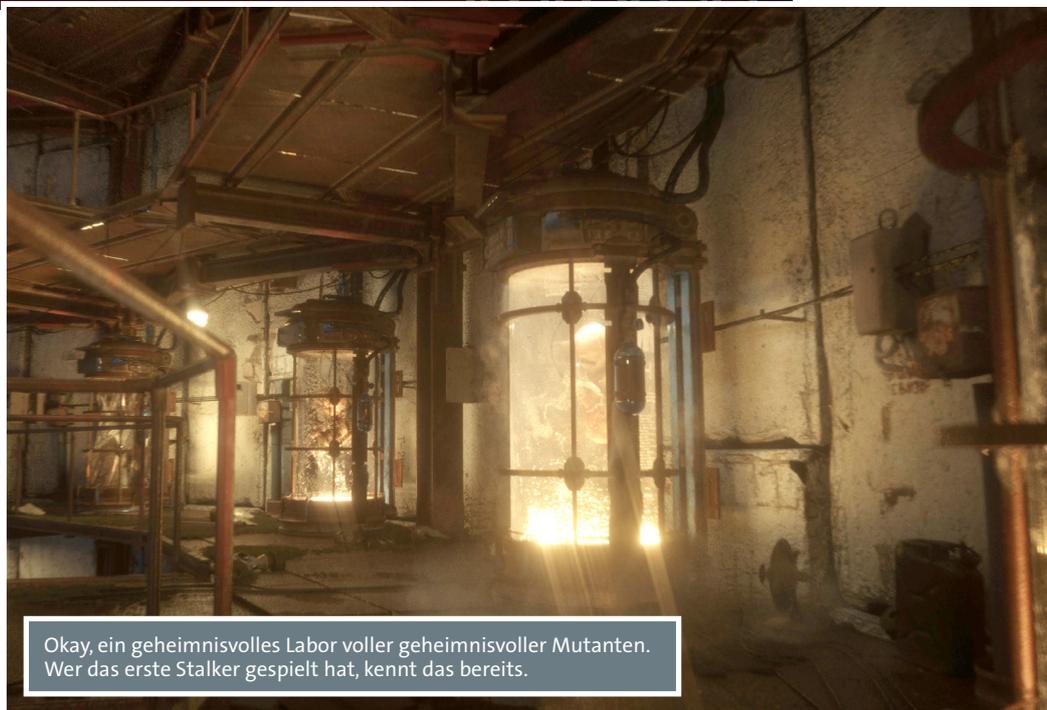


Durchs Gehölz lugt die Duga-Radaranlage in der Nähe von Prypjat. Die hatte das ursprüngliche Stalker so nicht dargestellt, dafür aber eine davon inspirierte Gedankenkontrollanlage.

Metro-Spiele umgesetzt. Andere haben ein neues Studio namens Vostok Games gegründet, um dort am Multi-player-Shooter Survarium zu schrauben. In diesem Zusammenhang: Gibt es Survarium eigentlich noch? Rhetorische Frage, natürlich gibt es Survarium noch, aber das Ding ist im internationalen Shooter-Geschehen in etwa so bedeutend wie ein Eimer Sand in der Wüste.

Aber vielleicht tue ich dem GSC-Team total unrecht, vielleicht hat die aktuelle Belegschaft endlich einen Plan von dem, was sie wann wie und in welchem Umfang stemmen wollen. Vielleicht addieren sie nicht jeden Tag irgendeine coole Sache ins Spiel, die sie am Ende nicht umsetzen können, weil ihnen Zeit oder Geld oder beides fehlt. Immerhin ein cleverer Schachzug, sich die Unreal Engine zu schnappen, damit hat man nicht nur ein gutes Grafikgerüst, sondern auch einen halben Fuß bei Epic in der Tür – und muss am Ende nicht so viel Lizenzgebühren für die Engine abdrücken.

Vielleicht bespaßt das aktuelle GSC Game World die Fans in den kommenden vier bis fünf Jahren nicht mit Infoschnipseln und Wettbewerben, um nicht so zu wirken, als würde ihnen alles irgendwie aus dem Ruder laufen. Vielleicht haben sie aus dem ersten Stalker gelernt, vielleicht haben sie sich auch bei



Okay, ein geheimnisvolles Labor voller geheimnisvoller Mutanten. Wer das erste Stalker gespielt hat, kennt das bereits.

den Kollegen von 4A Games ein bisschen was abgeschaut. Vielleicht erscheint Stalker 2 wirklich schon im kommenden Jahr. Oder 2022. Wenn die Unreal Engine 4 längst veraltet ist. Allein: Ich glaub's nicht. Nicht, nachdem ich diesen Trailer gesehen habe, der mir nichts gibt als das, was ich schon kenne, nur eben in schicker. Da kann ich auch das alte Stalker mit Grafik-Tweaks oder gleich die Open-World-Mod Stalker Anomaly spielen. ★