



Chernobylite

ZURÜCK ZUM REAKTOR

Genre: **Survival-Shooter** Publisher: – Entwickler: **The Farm 51** Termin: **Juli 2021**

Der Survival-Shooter teilt sich mit den Stalker-Spielen nicht nur das Setting. Wir haben die Early-Access-Version angespielt und klären, was Chernobylite so besonders macht. Von Natalie Schermann

Wollt ihr die Wartezeit bis Stalker 2 verkürzen? Dann könnte das Survival-Spiel Chernobylite vielleicht einen Blick wert sein. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampa-

gne ging Chernobylite im Oktober 2019 in den Early Access. Nun gab das kleine polnische Entwicklerstudio The Farm 51 bekannt, dass der finale Release schon im Juli 2021

folgen sollte. Was steckt hinter dem Survival-Shooter, der im April stolze 84 Prozent positiver Steam-Reviews aufweisen konnte?

Wir haben die Early-Access-Version von Chernobylite wenige Monate vor Release angespielt und klären, was den Survival-Shooter denn eigentlich besonders macht, für wen sich der Early Access lohnt – und wer besser die Finger davon lassen sollte.

Die Sperrzone

Wer die Atmosphäre und das Setting der Stalker-Spiele mochte, wird sich in Chernobylite schnell heimisch fühlen. Denn auch hier verschlägt es uns in die Sperrzone rund um das Kernkraftwerk Tschernobyl. In Vorbereitung auf das Spiel besuchte das Entwicklerteam mehrfach die Sperrzone in der heutigen Ukraine. Dabei erstellten sie 3D-Scans der Umgebungen, die sie fast eins zu eins in das Spiel übertragen konnten. Chernobylite kombiniert diese zum Schneiden dichte Atmosphäre mit kleinen Horrorelementen, die



Die Atmosphäre wird durch stimmungsvolle Lichteffekte und wechselnde Wetterbedingungen unterstrichen.



In Chernobylite können wir reale Orte besuchen, die das Entwicklerteam mittels 3D-Scan ins Spiel übersetzt haben.

stellenweise an den Shooter F.E.A.R. erinnern, etwa wenn eine dunkle Gestalt plötzlich vor einem auftaucht oder eine Frau im roten Kleid aus dem Augenwinkel zu sehen ist. Zudem ist das Spiel mit einem atmosphärischen Soundtrack unterlegt. Die sanften Gitarrenklänge und die dramatischen Melodien stammen aus der Feder von Komponist Mikolaj Stroinski, der unter anderem bereits an den Spiele-Soundtracks von The Witcher 3, League of Legends und Vanishing of Ethan Carter beteiligt war.

Die Story

30 Jahre nach der Katastrophe kehrt der ehemalige Physiker Igor Chiminuk zurück nach Tschernobyl. Ziel seiner Reise ist es, seine Frau Tatyana zu finden, die seit dem Unglück verschollen ist. Mit Hilfe von angeheuerten Söldnern versucht Igor, sich an die Ereignisse des Schicksalstags zu erinnern, geheime Experimente und Verschwörungen rund um die Substanz namens Chernobylite aufzudecken und herauszufinden, was mit seiner Geliebten passiert ist.

Die Geschichte erleben wir durch nicht-lineares Storytelling, wie es die Entwickler bezeichnen. Nach der Einführungssequenz starten wir in unserer Basis. Dort verbessern wir auch unsere Ausrüstung, koordinieren unser Team und sichten Hinweise, die uns unserem Ziel näherbringen.

Die Missionen

Wir beginnen den Tag in der Basis und können uns für eine Mission entscheiden, die uns in eine der fünf Bereiche des Spiels führt. Dabei gibt es Hauptmissionen, die uns wichtige Hinweise liefern und die Story vorantreiben, und Nebenmissionen, in denen wir Vorräte wie Munition, Nahrung oder Medizin ergattern können. Unsere Mitstre-



ter können wir ebenfalls auf Missionen schicken. Alle Nebenmissionen laufen in der Regel gleich ab. Wir betreten durch ein Wurmloch, das unsere durch Chernobylite betriebene Portalpistole öffnen kann, eines der fünf Gebiete in der Sperrzone. Ein Kompass zeigt uns die Entfernung bis zur Abwurfstelle der Vorräte an. Wir haben aber auch die Möglichkeit, das Gebiet frei zu erkunden und nach Hinweisen abzusuchen.

Haben wir es zu Beginn nur mit menschlichen Gegnern – den NAR-Soldaten – zu tun, kommen im Laufe des Spiels immer mehr Monster hinzu, die uns beim Erkunden über den Weg laufen oder uns gezielt angreifen. Auch ein mysteriöser schwarze Stalker ist uns stets auf den Fersen.

Chernobylite setzt aber nicht wie etwa die Metro-Spiele auf Action und große Schießereien. Hier lohnt es sich mehr, in den Stealth-Modus zu gehen und an Gegnern vorbeizuschleichen. Denn unsere Taten wirken sich auf die Welt aus. Je mehr Soldaten wir töten, desto mehr Patrouillen erwarten uns auf unserer nächsten Mission. Außerdem wird die Welt nach und nach vom grü-

nen Chernobylite eingenommen, das uns Durchgänge oder sogar ganze Bereiche versperren kann. Es kann sich daher lohnen, Orte später mit verbesserter Ausrüstung nochmal zu besuchen.

In den Hauptmissionen erfüllen wir hingegen meist kleinere Aufträge für NPCs, die wir in der Welt antreffen. Dabei werden wir auch vor Entscheidungen gestellt, die am Ende Einfluss auf den Ausgang der Story haben sollen. Die NPCs können wir entweder für uns gewinnen, sodass sie sich unserem Team anschließen, oder wir können sie gegen uns aufwiegeln, wenn wir ihren Plänen in die Quere kommen. Die Charaktere sind übrigens alle voll vertont. Das Voice-Over gibt es in englischer und russischer Sprache, alle Texte (Menüs, UI, Briefe, Untertitel etc.) sind aber auch ins Deutsche übersetzt.

Das Survival- und Crafting-System

Am Ende des Tages kehren wir und unsere Teamkollegen nach einer (hoffentlich) erfolgreichen Mission in die Basis zurück. Damit es allen körperlich und psychisch gut geht, müssen wir genug Essensrationen für

UND IMMER WIEDER DAS RIESENRAD

Das Riesenrad in Prypjat steht wie kaum etwas anderes für die Katastrophe von Tschernobyl. Und deswegen muss es auch in jedem Spiel, das in der Nähe des Reaktors stattfindet, auftauchen.



STALKER, 2007



STALKER 2, 2021



REMASTER VON
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE, 2016



CHERNOBYLITE, 2021

alle auf Lager haben und dafür sorgen, dass sich unsere Begleiter in der Basis wohl fühlen. Dafür steht uns ein Baumenü zur Verfügung. Wir können Betten für unsere Begleiter, Kochstellen und Werkbänke errichten oder das Zimmer dekorieren. Die unterschiedlichen Werkstationen verbrauchen zudem Strom, weshalb wir uns auch immer um genügend Stromzufuhr kümmern sollten. Denn flackernde Lichter schlagen unserem Team auf die Psyche, was dazu führen könnte, dass ihre nächste Mission fehlschlägt oder sie nicht mehr zurückkehren. In der Basis können wir außerdem unsere Waffen und Ausrüstung verbessern, um auch gegen stärkere Gegner gewappnet zu sein. Unsere Begleiter können zudem ihr Wissen mit uns teilen und uns neue Manöver beibringen.

Ist Chernobylite etwas für euch?

Chernobylite ist zwar kein Stalker 2, tritt aber besonders bei der Atmosphäre und der optischen Umsetzung in die Fußstapfen des postapokalyptischen Shooters. Trotzdem gibt es auch einige Besonderheiten und Unterschiede zum Vorbild, die nicht allen Spielern zusagen werden. Chernobylite ist also eher nichts für euch, wenn ihr pure Action erleben wollt. Das Spieltempo ist eher gemächlich. Oft lohnt es sich vielmehr, sich an Gegnern vorbeizuschleichen und eine Mission friedlich abzuschließen. Der Survival-Aspekt steht mehr im Fokus, auch wenn es um die Kämpfe geht. Tötet Igor nämlich Menschen, so verschlechtert sich sein psychischer Zustand. Je aggressiver wir in den ein-

zelnen Missionen vorgehen, desto schwerer machen wir es uns zudem im späteren Spielverlauf. Hier heißt es also: lieber mal Zeit lassen und sich nicht gleich Hals über Kopf in den Kampf stürzen.

Wie bereits erwähnt hat Chernobylite keine Open World, sondern fünf Bereiche, die bereist werden können. Während einer Mission müssen wir nicht direkt zum Ziel sprinten, sondern können die Bereiche erkunden. Neben Vorräten und Hinweisen stoßen wir hin und wieder auch auf kleine Horrormomente, die uns einen Schauer über den Rücken jagen und die mysteriöse Atmosphäre des Spiels verdichten. An dieser

Stelle ist es noch wichtig, zu erwähnen, dass sich vor allem die Nebenmissionen kaum voneinander unterscheiden und wir dieselben Bereiche immer und immer wieder besuchen müssen, um nach Vorräten zu suchen. Wenn euch große Abwechslung bei den Quests wichtig ist und ihr keine Lust habt, dieselben kleinen Areale abzugrasen, dann werdet ihr mit Chernobylite wahrscheinlich eher keinen Spaß haben.

Stärker noch als Horrorelemente sind die Einflüsse von Science-Fiction zu spüren. Geheime Experimente im Kernkraftwerk haben zur Entdeckung der Kräfte der Substanz namens Chernobylite geführt. Dank dieses

Jeder Tag startet im Hub. Von hier aus können wir unsere Begleiter auf Missionen schicken und uns selbst ein Ziel aussuchen.



Stoffs schießt uns der Tod nicht etwa ins Jenseits, sondern in eine parallele Dimension. Dort haben wir die Möglichkeit, Entscheidungen, die wir im Spielverlauf getroffen haben, zu ändern. Cool: Sammeln wir genug Hinweise für einen Teil der Story, können wir uns die Erinnerungsfetzen unterschiedlicher Personen in einer Art VR-Simulation ansehen und so die Vergangenheit aufdecken. Wer also eine realistische Story und entsprechende Herangehensweise bevorzugt, wird von Chernobylite enttäuscht sein.

Warum sich der Kauf schon lohnt

Erst vor wenigen Wochen gaben die Entwickler The Farm 51 mit einem Trailer das ungefähre Release-Datum von Chernobylite bekannt. Das fertige Spiel soll im Juli 2021 für den PC, die PlayStation 4 und die Xbox One endgültig erscheinen. Auf diese Ankündigung folgte auch der letzte Pre-Launch Mega-Patch »The Final Stage«, welcher nochmal ordentlich Story und NPCs, aber auch die Performance, das Balancing und die KI überarbeitet und noch viele weitere Änderungen und Optimierungen ins Spiel gebracht hat. Laut der Entwickler-Roadmap ist die Entwicklung von Chernobylite etwa zwei Monate vor Release zu 95 Prozent abgeschlossen und ermöglicht damit schon einen recht guten Einblick in das finale Werk.

Schon jetzt kann man jedoch das erste Drittel der letzten Mission »The Heist« anspielen. Die letzten zwei Drittel folgen dann zum Release, genauso wie die zahlreichen Enden des Spiels, die von euren Entscheidungen im Spiel abhängen sollen.

Die Entwickler versicherten in einem Blog-Post, dass sie in der Zwischenzeit weiter an Bugs und Performance arbeiten würden, um zum Release ein möglichst rundes Spiel abliefern zu können. Uns sind beim Anspielen bisher nur wenige Bugs aufgefallen. An manchen Stellen fehlte ein Voice-Over, und an anderer Stelle ploppten Gegner plötzlich aus dem Nichts auf. Einige Spieler klagen über heftige Ruckler und sogar regelmäßige Abstürze, was häufig auf ihre Hardware zu-



Beim Erkunden stoßen wir immer wieder auf kleine Horrormomente. Stellt euch auf viele Puppen ein!

rückzuführen ist. Wir empfehlen euch deshalb, die Systemanforderungen zu checken, bevor ihr euch das Spiel zulegt. Wir haben das Spiel auf den Ultra-Grafikeinstellungen gespielt und hatten in etwa acht Stunden Spielzeit keinerlei Probleme mit der Performance oder Abstürzen.

Kostenlose DLCs für EA-Spieler

Der Preis soll sich laut Steam-FAQ der Entwickler nach dem Release erhöhen, wie es bei den meisten Spielen, die aus dem Early Access kommen, der Fall ist. Jetzt besteht also noch die Möglichkeit, das Survival-Spiel zu einem günstigeren Preis zu erwerben. Einen Sale wird es bis Release übrigens nicht mehr geben; die letzte Rabattaktion ging bis zum 30. April.

Early-Access-Spieler sollen außerdem für ihre Unterstützung belohnt werden. So bekommen alle Spieler, die sich Chernobylite noch vor Release holen, alle zusätzlichen Inhalte kostenlos. Die Entwickler von The Farm 51 erwähnten bereits, dass DLCs geplant seien und sie auch schon an den neuen Inhalten arbeiten würden. Worum es sich genau handelt, ist aber bisher unklar. Denkbar wären etwa neue Missionen oder neue Bereiche rund um den Kernreaktor. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Ich muss zugeben, ich habe mich ein wenig in Chernobylite verliebt. Das aber erst auf den zweiten Blick! Ich habe bereits zum Early-Access-Start im Oktober 2019 reingespielt – und es schnell wieder zur Seite gelegt. Performance-Einbrüche und eine schlechte Gegner-KI machten Chernobylite damals für mich unspielbar. Außerdem war ich von den Gameplay-Mechaniken überfordert, und es gelang mir nicht, Zugang zum Spiel zu finden. Eineinhalb Jahre später wagte ich nach dem letzten Mega-Patch einen erneuten Blick auf das Spiel – und jetzt komme ich nicht mehr davon los. Obwohl ich kein Fan von Survival-Spielen bin, macht mir der Crafting- und Survival-Aspekt in Chernobylite viel Spaß. Ich habe nicht das Gefühl, dass ich unter Druck gesetzt werde, sondern habe immer genug Zeit, mich auf Missionen vorzubereiten und mich um meine Teamkameraden zu kümmern. Auch die Story gefällt mir bisher ausgesprochen gut. Der Plan der nicht-linearen Erzählung geht in Chernobylite sehr gut auf. Ich kann selbst bestimmen, in welchem Tempo ich die Geschichte erleben möchte. Oder ich nehme mir einfach paar Spieltage frei, um die Umgebungen zu erforschen.

Doch die größte Stärke von Chernobylite ist die wundervolle Atmosphäre und die Darstellung der Sperrzone von Tschernobyl. Kein anderes Spiel hat mir bisher ein solch starkes Stalker-Feeling vermitteln können. Es ist die Art, wie man sich durch die Welt bewegt, wie das Inventar aufgebaut ist, wie sich Igor seine Ausrüstung anzieht. Es ist die Welt, die sich dreckig und giftig, aber gleichzeitig so heimisch anfühlt. Es ist die Detailverliebtheit der Entwickler. Es sind die melancholischen Klänge des Soundtracks, die mich in den Bann des Spiels ziehen und nicht mehr loslassen. Und es sind die Horrorelemente, die Halluzinationen und die wirren Traumsequenzen, die dem Ganzen noch etwas mehr Würze verleihen.



Das geheimnisvolle Chernobylite breitet sich immer weiter aus und versperrt bestimmte Bereiche.