

Chernobylite

ZURÜCK
ZUM REAKTOR

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **The Farm 51** Entwickler: **The Farm 51** Termin: **28.7.2021** Sprache: **Englisch, Russisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Kann Chernobylite dem großen Stalker Konkurrenz machen? Das spielt fast keine Rolle, denn der Survival-Shooter funktioniert im Test ganz eigenständig – trotz Problemen. Von Christian Just

Düster, dreckig und von einer Geschichte getrieben, die uns Schauer über den Rücken jagt. Dazu viel Atmosphäre, witzige und verschrobene Charaktere, Basenbau im Herzen Tschernobyls – das alles und mehr bietet Chernobylite. Der gruselige Survival-Shooter für Solisten erschien 2019 zunächst im Early Access, am 28. Juli 2021 dann vollständig. Steam-Nutzer feierten das Spiel jüngst mit

87 Prozent positiven Bewertungen. Aber ist Chernobylite nur etwas für Stalker-Fans? Können (und sollten) auch andere Shooter-Liebhaber reinschnuppern? Und wo liegen die Schwachstellen des Spiels?

Willkommen in der Zone

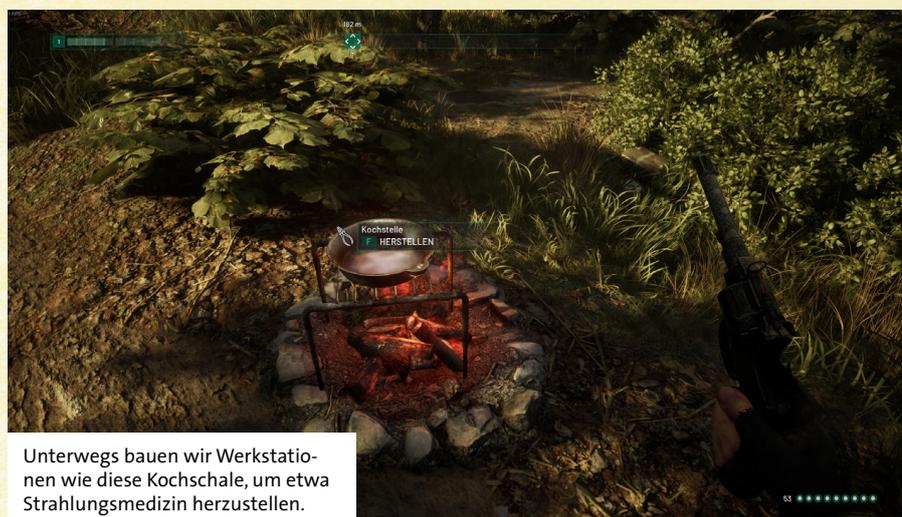
Tschernobyl ist nun wirklich kein Urlaubsparadies, das wird schon beim in die Story in-

tegrierten Tutorial deutlich. Die Einführungsmission schickt uns direkt an den Ort, an dem die rund 20-stündige Geschichte des Spiels später ihr Ende nehmen wird: Am Ort der Reaktorkatastrophe, dem Atomkraftwerk, schleichen wir an Soldaten der feindlichen NAR-Fraktion (die irgendwas Finsteres in Tschernobyl vorhat) vorbei, ballern sie beim unvermeidlichen Auffliegen schließlich über den Haufen. Dabei lernen wir Protagonist Igor und zwei seiner Freunde kennen. Igor selbst wird von Verlust und Schmerz getrieben. Einst Physiker im Kraftwerk verlor unser Hauptcharakter in den Wirren rund um die Ereignisse im April 1986 seine große Liebe Tatjana. Nun glaubt er, sie mithilfe von SciFi-Technik wiederfinden zu können. Im Laufe der Jahrzehnte nutzte Igor seine Fähigkeiten, um ein Gerät zu bauen, das Portale durch Raum und Zeit öffnen kann und mit dem wir uns durch das Spiel bewegen. Dafür braucht er Tschernobylit.

Die Geschichte ist fesselnd erzählt, hat aber noch mehr auf dem Kasten: Der Verlauf und die Enden variieren auf Basis unserer Entscheidungen, was den Wiederspielwert erhöht. Sympathische Hauptfiguren und ein in der zweiten Hälfte interessantes und abwechslungsreiches Questdesign samt unerwarteten Wendungen überzeugen uns. Allerdings steht das alles überwiegend austauschbaren Nebencharakteren und generell viel zu repetitiven Aufgaben in der ersten Spielhälfte gegenüber. Das ist schade und zeigt die begrenzten Ressourcen des Indie-Entwicklers The Farm 51 auf. Könnt ihr aber



Chernobylite kann mit Lichtstimmungen schöne Momente in der Sperrzone erzeugen.



Unterwegs bauen wir Werkstationen wie diese Kochschale, um etwa Strahlungsmedizin herzustellen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Gebiet von Tschernobyl in nie dagewesener Authentizität erleben wollt.
- ... ihr vorrangig wegen der Story spielt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust habt, viel zu erkunden.
- ... euch Backtracking und Wiederholung schnell auf die Nerven gehen.

DIE FÜNF GEBIETE VORGESTELLT

Um in die Gebiete zu reisen, wählen wir über ein Menü unser Ziel aus – und schon geht es los. Zurück bewegen wir uns dann mit Hilfe der Portalkanone.

DAS AUGE VON MOSKAU



Der Duga-Radar in der Nähe von Prypjat erinnert an die allgegenwärtige sowjetische Regierung. In Chernobylite entspinnt sich zudem ein Plot rund um Gedankenkontrolle.

KOPATSCHI



Das Örtchen Kopatschi wurde durch die Reaktorkatastrophe stark radioaktiv kontaminiert. Im Zuge der Liquidierung wurden die Häuser der Bewohner abgerissen, was allerdings dazu führte, dass sich die Radioaktivität durch den Boden weiter ausbreitete.

mit einigen Schwachstellen leben, begeistert Chernobylite mit seinen Stärken dennoch immer wieder.

Eine Spielwelt zum Verlieben

Haben wir das grundlegende Gameplay rund um Schleichen, Schießen und Ressourcensammeln verstanden, heißt uns Igor's alter Freund Olivier in einer Lagerhalle am Rande der Sperrzone willkommen. Igor selbst wird bald vom windigen Vermieter Michail kontaktiert, der erst seine Hilfe braucht, bevor Igor ihn in sein Vorhaben einspannen darf. Für die finale Mission suchen wir mit Igor tatsächlich nach fünf Begleitern, allerlei Technik und wichtigen Hinweisen. Aber zunächst lernen wir, dass wir eine Basis bauen sollen. Dafür brauchen wir Ressourcen. Und wo gibt's die? Freilich in der gefährlich gruseligen Sperrzone, die in Chernobylite in fünf nicht besonders große, aber hochdetailliert ausgearbeitete Gebiete unterteilt ist. So realistisch gab es Prypjat, die verstrahlten Wälder und das Kraftwerk selbst in Stalker nicht. All die Authentizität hat eine Ursache: Chernobylite-Entwickler The Farm 51 scannte die Gegend in der Ukraine und übersetzte die Aufnahmen in die Unreal Engine 4. Und das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen: Verfallene Überbleibsel aus der Sowjetzeit, Pflanzen wuchern über Beton, rostige Warnschilder mit Atomzeichen ... Chernobylite lässt keinen Zweifel daran, wo wir uns hier befinden. Die Unreal Engine 4 zaubert zudem schöne Lichtstimmungen wie schräg einfallende Sonnenstrahlen in die Szenerie. Oder aber dichter Nebel

HAFEN VON PRYPJAT



Das Café am Hafen von Prypjat mit seinen stimmungsvollen Mosaikfenstern: In Chernobylite weckt es bei Protagonist Igor schmerzliche Erinnerungen an sein Leben vor der Havarie des Kraftwerks.

ROTER WALD



Der Rote Wald in der Nähe des Atomkraftwerks bekam seinen Namen, weil nach der Katastrophe die Kiefern abstarben. In Chernobylite sind manche Bereiche der Levels stark kontaminiert. Unser Geigerzähler warnt uns mit dem typischen Prasselgeräusch, das durch aus ihrer Bahn geschlagene Elektronen entsteht.

ZENTRUM VON PRYPJAT



Das berühmte Riesenrad im Zentrum von Prypjat erinnert noch heute daran, dass die Stadt einst voller Leben war. Heute ist die gesamte Gegend um Tschernobyl eine Sperrzone – auf einer Fläche von satten 2.600 Quadratkilometern.

senkt sich zwischen den Baumwipfeln des roten Walds, der trotz der lebensfeindlichen Strahlung lebendig und natürlich erscheint.

Dazu die Musik, die sich den Situationen im Spiel dynamisch anpasst. Stimmungsvolle Lieder und bedrohliche Klänge unterstreichen Grusel und Ambiente. Unser (ängstlicher) Entdeckergeist ist also geweckt. Zum Glück können wir die Levels jederzeit wieder verlassen – SciFi-Portalpistole und Tschernobylit sei Dank.

Unsere persönliche Sperrzone

In Chernobylite erkunden wir wie erwähnt keine Open World. Wir wählen an jedem Tag einen Ort auf der Karte, den wir diesmal bereisen möchten. Je nach Spielfortschritt hängen den Levels bestimmte Storyereignisse an, andere Abschnitte locken mit Medikamenten



Wesen wie dieses Monster erscheinen zufällig in den Leveln und jagen uns einen gehörigen Schrecken ein.

oder einem Nahrungslager. Diese Missionen wiederholen sich zu schnell, aber immerhin können wir unsere KI-Freunde die langweilige Arbeit allein erledigen lassen.

Auch milde Survival-Mechaniken stecken in Chernobylite. Nach jeder Mission verteilen wir Essen an Igor und seine Freunde. Wer hungrig ins Bett muss, kriegt schlechte

Laune, und auch die Gesundheit leidet darunter. Das wiederum kann dazu führen, dass die Kollegen dann auf Missionen verletzt werden. Oder aber, dass sie keine Lust mehr auf Igor haben und den Trupp verlassen. Das ist ... nun, bedauerlich, denn wir brauchen schließlich fünf Mitstreiter, um die finale Mission zum Atomkraftwerk antreten zu können. Die Balance zwischen einem zufriedenen und gesunden Team und der zwangsläufigen Sparsamkeit ist ein Drahtseilakt, der Spannung bietet, aber auch Frustration bringen kann. Unser gefundenes Essen wandert also in die Mägen von Olivier, Michail und Co., während wir technische Teile, Holz und Tschernobylit in unsere Basis investieren. Generatoren (und ein Mini-Atomkraftwerk!) als Stromquellen, Betten für unsere müden Gesellen, Werkbänke für das simple, aber spaßige Waffen-Modding. Und das mysteriöse Tschernobylit brauchen wir, um fortgeschrittene Gerätschaften und Waffen zu entwickeln. So bauen wir den Tschernobylit-Brenner, der ein gutes Beispiel für einen weiteren spannenden Aspekt des Spieldesigns darstellt.

Schießen oder schleichen?

Bestimmte Gebiete auf den Maps sind durch große Ansammlungen von Tschernobylits versperrt. Erst wenn wir den Brenner besitzen, kommen wir hier weiter. Ähnliche Situationen ergeben sich durch tödliches Giftgas, für das wir eine Gasmasken brauchen. Das motiviert und tröstet eine Weile erfolgreich über den Umstand hinweg, dass die fünf Gebiete nach zehn bis 15 Spielstunden kaum noch Neues zu bieten haben. Denn so detailliert die Szenerien erarbeitet wurden – nach dem dritten Besuch haben wir sie in Gänze durchstöbert und Langeweile droht.

Zumindest zufällige Ereignisse bieten immer wieder Abwechslung: Mal sind besonders viele gegnerische Soldaten vor Ort,

dann lauern uns besonders gefährliche Monster auf, etwa die schrecklichen Schatten aus einer fremden Dimension oder vom Tschernobylit in Monstrositäten verwandelte Menschen. Und wenn der Hauptantagonist namens Black Stalker auftaucht, wird es sogar richtig gruselig.

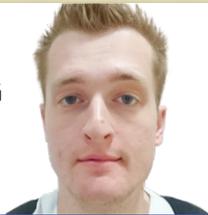
Die Story bietet mehr als die Suche nach Tatjana, denn der Black Stalker steckt hinter einer größeren Verschwörung. Und die NAR-Fraktion hat auch noch das ein oder andere Wörtchen bei der Handlung mitzureden.



Das Waffenspiel in Chernobylite macht Spaß, wenngleich die KI keine echte Herausforderung darstellt.

MEINUNG

Christian Just
@Akkat84



Chernobylite muss als Ersatz eines echten Besuchs in der Sperrzone herhalten, weil die HBO-Serie mich derart in Angst und Schrecken versetzt hat. Und Chernobylite ist wirklich ein toller Ersatz! Einen so authentischen Eindruck erweckt die Spielwelt, dass sie mir reicht, um mich nach Herzenslust in der bedrückenden Gegend umzuschauen. Als Freund spannender Geschichten komme ich genauso auf meine Kosten. Zum Glück fand ich schnell heraus, dass ich die langweiligen Sammelaufgaben auch auf meine Stalker-Kollegen abwälzen kann.

Die Schwächen von Chernobylite hängen mit der Größe des Studios zusammen, da bin ich mir sicher. Für einen Indie-Titel bietet es dennoch eine Menge, besonders die detaillierte Spielwelt und das Horroramiente ziehen mich in ihren Bann.

Ich brauche übrigens für 30 Euro keine 50 Stunden Spielzeit. Die Länge von Chernobylite passt für mich, mehr Länge hätte vermutlich noch mehr Ressourcensammeln bedeutet. Wer also mit dem Setting warm wird, eine starke Story erleben will und dafür ein durchgezocktes Wochenende aufwenden will, sollte sich Chernobylite auf keinen Fall entgehen lassen.

WAS IST TSCHERNOBYLIT?

Der Begriff ist ein Kunstwort. Auch Corium genannt, bezeichnet Tschernobylit die lavaartige Masse, die bei einer Kernschmelze entsteht. Geschmolzenes Metall, radioaktive Brenn- und Steuerstäbe verschmelzen zu einer hochgefährlichen Substanz. In Chernobylite handelt es sich um ein Material, das übernatürliche Fähigkeiten besitzt.

Doch wenn wir das fünfte Mal durch den Roten Wald stromern, erschrecken uns selbst die fürchterlich deformierten Tschernowirte nicht mehr. Dann ballern wir wie wild um uns, was aber zumindest ordentlich Laune macht. Zumindest eine Weile. Die Schießereien mit Nagant-Revolver, Schrotflinte und Kalaschnikow (und später abgefahrenere Waffen wie die Rail Gun) überzeugen zwar mit ihrer Präzision, allerdings nutzen sich die Kämpfe relativ schnell ab. Das liegt vor allem daran, dass das KI-Verhalten der NAR-Soldaten simpel und vorhersehbar ist.

Aber zu schleichen, ist ohnehin sinnvoller und spart die knappe Munition. Denn bei den Monstern aus einer fremden Dimension brauchen wir die Kugeln dann dringend! Außerdem leidet Igors Psyche, wenn wir zu viele Menschen töten, was sich unter anderem in beschränkter Sicht äußert.

WIE GUT LÄUFT CHERNOBYLITE?

Zum Early-Access-Release war die Performance noch durchwachsen. Inzwischen läuft Chernobylite aber flüssig, mit zugeschaltetem DLSS (RTX-Grafikkarte vorausgesetzt) lassen sich zudem noch zusätzliche FPS rauskitzeln.



Die Umgebung samt Plattenbauten und verfallenem Freizeitpark wurden auf Basis von 3D-Scans erstellt.

Ein Unikat

Chernobylite fesselt uns mit dichter Atmosphäre und dem Umstand, dass wir gerade durch Tschernobyl laufen. Uns stellen sich die Nackenhaare auf, wenn wir Tatjana an einem Fenster sehen. Wir hören ihre Stimme in unserem Kopf, nur um im nächsten Moment nicht mehr zu wissen, ob das nicht das Hirngespinnst eines Mannes war, der langsam den Verstand verliert. Oder wir lachen dreckig, wenn uns der örtliche Kleinkriminelle Evgeniy Andruschew (kurz: EA) seine

Kisten mit Zufallsinhalten andrehen will. Chernobylite erzeugt ein charakteristisches Spielgefühl, das auf dem liebevollen Welt-Design und dem guten Storytelling basiert und gekonnt Horror mit einem Anflug cleveren Humors mischt.

Am Ende des Tages fallen für uns die kleinen Nickeligkeiten wie die Wiederholungen deswegen nicht so schwer ins Gewicht, wie das bei einem weniger außergewöhnlichen Spiel der Fall wäre. Chernobylite ist ein Unikat, das auch ohne das vermeintliche große Vorbild Stalker funktioniert. ★



CHERNOBYLITE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / Ryzen 3 3100
GTX 660 / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790K / Ryzen 5 3500X
GTX 970 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 detaillierte Abschnitte 🟢 3D-Scans sorgen für Authentizität 🟢 stimmiges Art-Design 🟢 flüssige Animationen 🟢 Gänsehautmusik

SPIELEDISIGN



👍 guter Mix aus Erkundung, Story und Basenbau
🟢 Entscheidungen spürbar 🟢 Wiederspielwert
🟢 spaßiges Waffenspiel 🟡 Sammeln nervt schnell

BALANCE



👍 einfacher Einstieg 🟢 drei Schwierigkeitsgrade
🟢 nützliche Hilfestellungen 🟡 Ressourcen gegen Ende knapp 🟡 Gegner-KI zu vorhersehbar

ATMOSPÄRE / STORY



👍 authentische Umgebungen 🟢 spannende Erzählung
🟢 mehrere Enden 🟢 interessante und witzige Charaktere 🟡 fantasielose Nebenaufgaben

UMFANG



👍 15 Stunden 🟢 fünf Levels plus Basis und Finale
🟢 mehrere Durchläufe sinnvoll 🟡 Levels fallen etwas klein aus 🟡 Ressourcensammeln streckt Spielzeit

FAZIT

Chernobylite bietet eine spannende Story in einer detailgetreuen Welt, die trotz Wiederholungen faszinierend bleibt.

