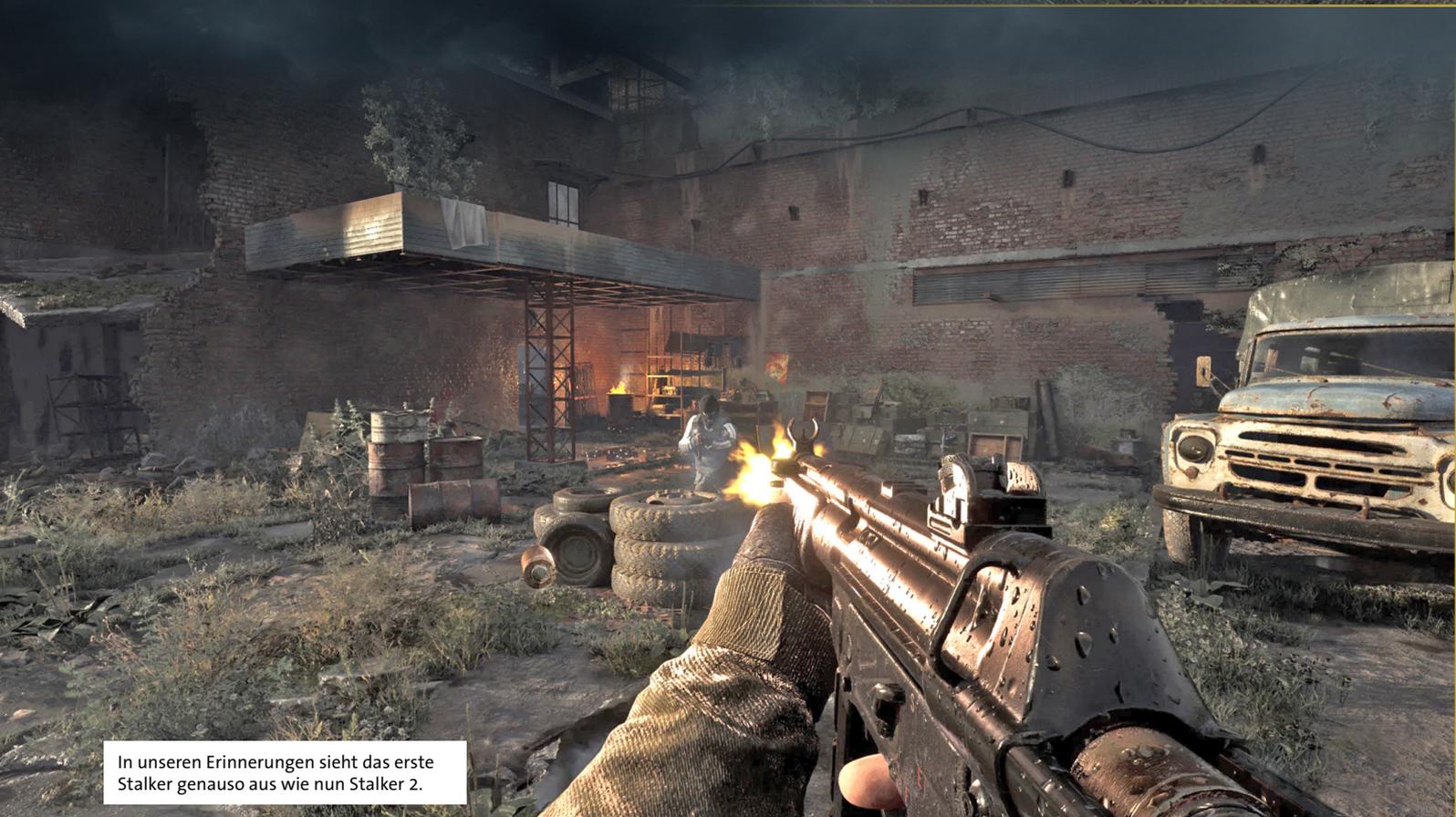


## Stalker 2: Heart of Chernobyl

SHOOTER IN  
MARODEM ZUSTAND

Genre: Shooter Publisher: GSC Game World Entwickler: GSC Game World Termin: März 2024

Endlich konnten wir auf der gamescom die Shooter-Hoffnung Stalker 2: Heart of Chernobyl zum ersten Mal spielen – und gehen mit sehr gemischten Gefühlen aus der 20-minütigen Demo. Von Natalie Schermann



In unseren Erinnerungen sieht das erste Stalker genauso aus wie nun Stalker 2.

Stalker 2: Heart of Chernobyl ist eine der größten Hoffnungen des Jahres für viele Shooter-Fans. Doch die dürfen nun erst einmal weiter warten. Vor dem ersten Quartal 2024 wird's wohl nichts. Wir konnten uns jetzt erstmals selbst dran versuchen – und obwohl uns der Shooter direkt zu Beginn mit dem gewohnten Stalker-Gefühl erschlägt, wirkt der kurze Abschnitt am Ende doch nichtssagend und scheitert zudem an vielen Stellen an der Technik. Unsere aus dem Ho-

telzimmer getippte Preview verrät euch, was die Demo bereits über das Spiel aussagt und warum wir uns gerade ziemliche Sorgen um Stalker 2 machen.

**Willkommen in der Zone**

Die Demo erspart es sich, uns die Zone und damit die Welt von Stalker 2 vorzustellen, und wirft uns direkt ins Geschehen. Unser Stalker Skif erwacht mitten im Nirgendwo und muss zunächst einen mutierten Hund

abwehren, bevor er merkt, dass er von Anomalien – Verzerrungen in der Welt – umzingelt ist. Glücklicherweise eilt ihm Richter zu Rettung. Ein zwielichtiger Charakter, wie mir Lead Level Artist Dzmityr Anoshka und PR-Manager Zakhar Bocharov im Interview verraten. Bei Richter sei nicht klar, ob er Freund oder Feind ist. Er verfolgt seine eigenen Motive, scheint aber auch zunächst Gefallen am Hauptcharakter gefunden zu haben. Von ihm erhalten wir eine rostige Schraube. Fans



der Reihe dürfte dieser kleine Gegenstand bereits bekannt vorkommen. Wie schon in der alten Trilogie müssen wir das Schraubchen in die Anomalie-Wolken werfen, um diese für kurze Zeit zu beseitigen. Schnell retten wir uns also aus der fiesen Falle und reden mit unserem Retter.

Und hier beginnt der gamescom-Build schon, seine technischen Problemzonen zu offenbaren. Während wir mit ihm reden, läuft Richter ununterbrochen auf der Stelle und startt in die Ferne, als wären wir gar nicht da. Aber nun gut, weiter geht's. Wir bekommen nämlich eine Quest und sollen jemanden in einem Camp finden – klassische Stalker-Anfangsaufgabe eben.

### Reise durch die radioaktive Zone

Auf dem Weg zum etwa 700 Meter entfernten Questmarker, den wir oben mit einem Kompass verfolgen (die Map war in der Demo noch nicht verfügbar), haben wir genug Zeit, uns die Umgebung und die Landschaften anzuschauen. Und eins muss man Stalker 2 lassen: Grafisch sieht der Shooter wunderschön aus. Rechts von uns plätschert ein verseuchter und überwuchertes Sumpf vor sich hin, während schiefe Schilder uns vor der Radioaktivität warnen. Links von uns befindet sich ein kleiner Friedhof, etwas weiter weg wartet ein Flugzeugwrack, und noch ein paar Schritte weiter stehen verlassene Hütten. Kurz gesagt: Die Welt von Stalker 2 lädt zum Erkunden ein.

In der Demo selbst hatten wir leider nicht viel Zeit, uns gründlich umzuschauen. Aber auf den ersten Blick erinnern die Orte stark an die alte Trilogie, in der uns das Spiel ebenfalls einfach in die Welt entlassen hat. Auch hier stoßen wir immer wieder auf Nebenquests oder zufällige Begegnungen und

Die Zone ist wieder voll von feindlichen Fraktionen, die mit uns konkurrieren.



Kein Stalker ohne Bloodsucker. Spätestens an diesem Gesellen merken wir: Die Grafik ist besser als die von 2007.





Die Schießereien fühlten sich beim Anspielen noch nicht rund an.

## WAFFEN

Unsere Primär- und Sekundärwaffe – die wir zusätzlich zu einem Messer und einer Pistole tragen – wurden in der Demo zufällig verteilt. Wir haben eine AKM 744 und eine Shotgun Obrez erwischt. Insgesamt soll es etwa 30 unterschiedliche Waffen geben, die auch komplett umgebaut werden können. So sollen wir verschiedene Module wie Zielfernrohre, Schalldämpfer und vieles mehr aufsetzen können – und das sogar im Laufen! Für größere Umbauten müssen wir allerdings in einen Hub zurückkehren und unsere Waffe stationär einer Schönheitsbehandlung unterziehen.

haben die Wahl, ob wir uns einmischen oder die Situation lieber von außen beobachten möchten. Ein Beispiel, wie unterschiedlich die Begegnungen ausfallen können, liefert ein kleines Banditencamp. In unserem Durchlauf wurden die Unsympathen direkt auf uns aufmerksam und eröffneten das Feuer, sodass wir sie leider, leider unserer AKM 744 vorstellen mussten.

In anderen Durchläufen der Demo kam es aber auch vor, dass die Banditen von Mutanten angefallen oder von anderen Stalkern ausradiert wurden. Skif konnte dann einfach reinspazieren und sich am Loot-Büfett bedienen. Derartige zufällige Begegnungen soll es laut Entwickler im ganzen Spiel geben, sodass kein Spieler das exakt gleiche Erlebnis haben wird wie ein anderer. So spannend die Idee auch klingt, offenbart uns die Begegnung im Banditenlager eine weitere Schwäche der Demo: das Gunplay.



Anomalien checken wir erstmal mit ollen Schrauben aus.

## Mit AK und Pistole ins Banditencamp

Die Stalker-Spiele sind dafür bekannt, zu den anspruchsvolleren Shootern zu gehören. Ein gut platzierter Headshot ist Gold wert, wenn ihr nicht euer ganzes Magazin auf einen Mutanten oder menschliche Gegner verschenden wollt. Auch Stalker 2 belohnt Präzision. Treffen wir einen Banditenschergen aus dem Hinterhalt direkt in den Kopf, kippt der Kollege sofort um. Fliegt unser Versteck jedoch auf, und wir verwickeln die Herrschaften in eine Schießerei, müssen wir ihnen schon etwas mehr Munition in die Körper jagen, bevor sie umkippen. Das ist gar nicht so einfach, denn die Waffen verzie-

hen beim Schießen gewaltig. Es ist schon schwierig genug, die Gegner ins Visier zu nehmen, wenn sie uns flankieren.

Wenn wir nach jedem Schuss auch noch derart herumgewirbelt werden, macht es die Schießerei zu einer Herausforderung, die keinen Spaß macht. Hinzu kommen regelmäßige Ruckler, die es uns nicht erlauben, die Szene flüssig auszuspielen. Klar, vielleicht wäre es ohne Ruckler anders, vielleicht müsste die Mausempfindlichkeit noch etwas angepasst werden, und vielleicht muss man sich auch schlicht an die Eigenarten des Waffen-Handlings gewöhnen. Aber in der kurzen Demo war es der beste Überlebenstipp, sich von Schießereien fernzuhal-



Oh, ist das eine Szene aus Stalker: Clear Sky, nur in hübsch?

ten und das Banditenlager entweder komplett zu umgehen oder zwangsläufig auf Schleichen zu setzen. Zu frustrierend waren die direkten Konfrontationen.

Hinzu kommen noch kaputte Rücksetzpunkte. Beißen wir mal ins Gras, werden wir zwar dankenswerterweise wieder vor dem Banditen-Camp abgesetzt, wirklich hilfreich ist das aber nicht. Denn der Respawn gibt uns in der Demo nicht die Möglichkeit, die Situation neu anzugehen und einen anderen Weg zu probieren. Sind die Gegner erst einmal auf uns aufmerksam geworden, rufen sie mit jedem Respawn mehr ihrer Kumpanen zusammen und umzingeln uns, noch bevor wir richtig wiederbelebt wurden. Da bleibt nur noch eins: Rennen.

### A-Life und Mutanten

Während wir weiter durch die Welt stapfen – oder eben vor Banditen davonrennen –, begegnen wir einem anderen Stalker, der uns einen kleinen Vorgeschmack darauf gibt, wie die Quests in Stalker 2 aussehen könnten. Ganz klassisch bittet er uns um Hilfe, denn in der Nähe des Dorfes ist er auf ein Rudel Mutantenhunde gestoßen und möchte diese gemeinsam mit uns erledigen.

Erstmal keine großartige Questüberraschung für Stalker-Kenner also. Der enthusiastische Kerl läuft direkt los, um es den bösen Hunden zu zeigen – wir haben aber leider keine Zeit und schauen ihm einfach nur hinterher. Ob er es lebend aus dieser Situation herausschafft, bleibt unklar – denn die NPCs von Stalker 2 treten in eine weitere Tradition der Trilogie: A-Life.

Alle Charaktere, die wir in der Welt treffen, haben eigene Tagesabläufe. So kann es sein, dass wir am Lagerfeuer mit einem Stalker sitzen und Gitarrenklängen lauschen und denselben Herren dann zwei Tage später tot in einer Lagerhalle finden. Davon war in der Demo selbst natürlich noch nichts zu sehen. Sehr wohl aufgefallen ist uns aber das Verhalten eines Mutanten. Während wir panisch und so gut wie munitionslos durch die Gegend irren, überraschen wir einen Mutantenblob, der gerade in einem kleinen Hintergarten eines Hauses seinen Mutantenbeschäftigungen nachgeht. Obwohl wir ihn direkt mit drei Kugeln statt einem »Hallo!« begrüßen, greift er uns nicht an. Statt-

dessen dreht er sich in die entgegengesetzte Richtung und läuft davon, wird von Banditen eingeholt und schlägt nochmal eine andere Route ein.

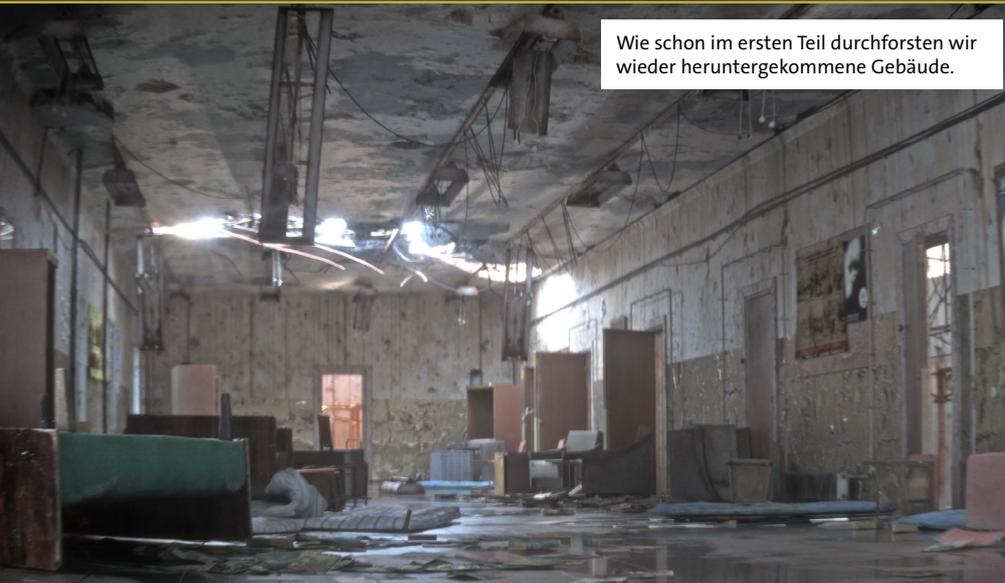
Auf unsere Nachfrage bestätigen die Entwickler im Interview, dass Monster in Stalker 2 unterschiedliche Persönlichkeiten haben. Neben altbekannten Mutanten gibt es auch neue Ungeheuer – hinzu kommen Charaktereigenschaften, die jedes Monster einzigartig machen. So gibt es beispielsweise ängstliche Mutanten, die wie unser Blobfreund aus der Demo zunächst weglaufen, statt anzugreifen. Auch der aus den alten Stalker-Spielen bekannte Bloodsucker funktioniert im Nachfolger nun anders. Ist dieser



Offensichtlich wird in der Zone auch angebaut. Ihr wisst, was man aus Mohn gewinnt?



Die Pseudohunde gehören auch in Stalker 2 zu den Standardgegnern in der Zone.



Wie schon im ersten Teil durchforsten wir wieder heruntergekommene Gebäude.



Neben dem Atomkraftwerk ist das Riesenrad das Wahrzeichen der Spiele.

furchteinflößende Tentakelmann früher einfach zu einem zufälligen Zeitpunkt auftaucht, bevorzugt er jetzt bestimmte Orte. Seid ihr also beispielsweise in feuchten Kellern, Laboren oder Höhlen unterwegs, solltet ihr eure Augen nach ihm offen halten.

**Zufällige Ereignisse in der Zone**

Mutanten und Banditen sind nicht die einzige Bedrohung, der wir in der Demo begegnet sind. Kurz vor Ende erreichen wir das Dorf, in das uns der Questmarker gelotst hat, und bekommen eine Warnung auf unser PDA: Es steht eine »Emission« bevor, also eine Art Auswurf oder Ausstrahlung. Was genau passiert, bekommen wir blöderweise aber nicht mit. Wir schaffen es nämlich nicht rechtzeitig in den Unterschlupf, der Bildschirm wird rot, und wir sind tot. Im Interview verraten mir die Entwickler, dass diese spezielle »Emission« in der Demo geskriptet war, um die Mechanik vorzustellen. Später im Spiel soll sie aber immer wieder zufällig vorkommen. In der Welt sind deshalb Bunker verteilt, sodass Skif immer eine Möglichkeit haben soll, Schutz zu finden.

**Story und Welt sollen größer werden**

»Natalie, jetzt hast du schon so viel geschrieben und noch absolut nichts zur Story oder der Hauptquest erzählt!« Ja. Das liegt daran, dass die Demo sofort zu Ende war, als wir den Bunker betreten wollten, um uns vor der Emission zu retten. Einen wirklichen Einblick in die Geschichte des neuen Shooters oder in eine Hauptquest haben wir damit nicht bekommen.

Dabei soll der neue Teil selbst Stalker-Veteranen mit seiner Story und seiner Welt überraschen, sagen Anoshka und Bocharov. Die offene Welt werde viel größer, biete neue und auch altbekannte – jedoch veränderte – Schauplätze, die es zu erkunden gilt. Einen Blick auf die Map konnten wir während der Demo noch nicht werfen und können daher noch nichts zu den Ausmaßen der Open World sagen.

Auch die Geschichte soll größer werden. Die Story der alten Trilogie solle im Vergleich dazu nur einen kleinen Bruchteil der gesamten Lore ausmachen, erklärt Zakhar Bocharov. Sie soll alte wie neue Spielerinnen und Spieler überraschen. Zudem dürfen sich Fans der Reihe freuen: Den ein oder anderen bekannten Charakter werden wir wohl auch im neuen Spiel antreffen können.

**Im Klartext: Wie fühlt sich Stalker 2 aktuell an?**

Unsere Eindrücke vom Stalker-Anspiel-Event sind gemischter als die Süßigkeitentüten



Schon im ersten Stalker unsere Lieblingswaffe: das Gaussgewehr, das mächtig Wumms hat.

von früher. Auf der einen Seite verstrahlt Stalker 2 direkt das altbekannte Spielgefühl – auf der anderen Seite sitzen wir vor einer doch ziemlich nichtssagenden Demo, die dazu auch noch einen instabilen technischen Eindruck macht.

In den 20 Minuten hatten wir nicht genug Zeit, die Welt in Ruhe zu erkunden und die unterschiedlichen Schauplätze in allen Details zu analysieren. Theoretisch gibt uns das Spiel wieder die Möglichkeit, unterschiedlich an Situationen heranzugehen. Ob wir schleichen oder im Rambo-Style die Türen eintreten, ist uns überlassen.

Den Spaß bremst das Gunplay aktuell sehr aus. Die Waffen verzieht es zu stark, es gibt kein richtiges Treffer-Feedback, und die Ruckler und kaputten Spawn-Punkte machen die Auseinandersetzungen stellenweise zu einer richtigen Sisyphos-Aufgabe. Die Chance auf eine andere Herangehensweise

bekommen wir erst, als wir die Demo neu starten können. Das darf so auf keinen Fall im fertigen Spiel passieren!

Auch sonst begegnen uns häufig Bugs. Manchmal können wir Leichen nicht looten, in einigen Fällen heilt ein Medikit nicht, obwohl die Ressource als verbraucht angezeigt wird. Für die Demo wurde leider ein wirklich nichtssagender Abschnitt des Shooters gewählt. Wir konnten nicht mal eine richtige Quest spielen, sondern wurden nur in ein Dorf geschickt, wo diese dann bereits vorbei war. Ja, auf dem Weg dorthin konnten wir schon ein paar Details erspähen, über die wir uns freuen: Stalker 2 fühlt sich beim ersten Anspielen direkt wie ein Stalker-Spiel an. Das Inventar ist ähnlich aufgebaut, die Geräuschkulisse und der Soundtrack versprühen viel Atmosphäre. Auch die Anomalien sind zurück, die Gefechte erinnern in ihrem Kern an die alten Teile ... und, und,

und. Aber in diesem durchwachsenen Zustand darf das Spiel auf keinen Fall bis zum Release verbleiben. ★

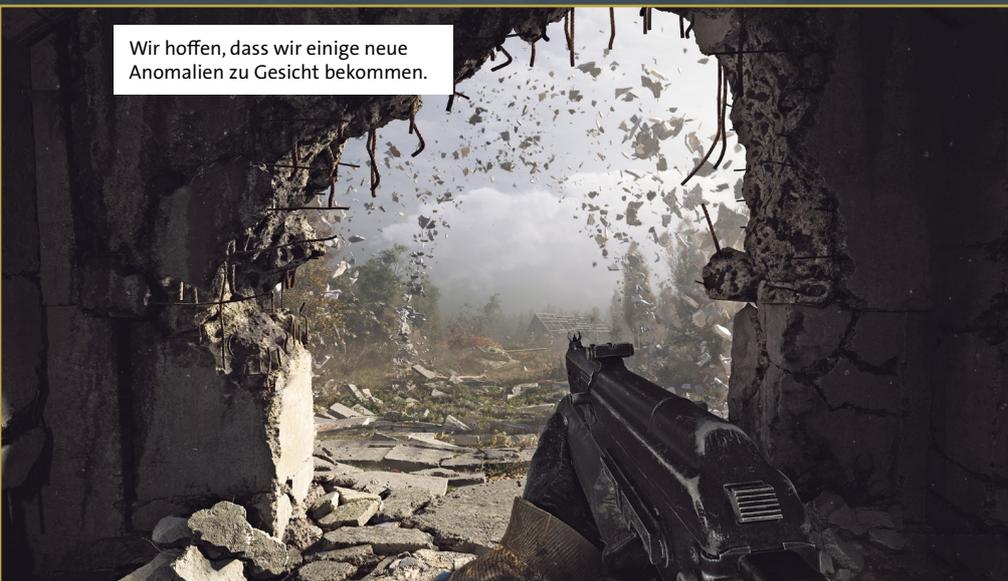
## MEINUNG

Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Nach dem Anspielen frage ich mich: Ist das denn genug? Reicht es, wenn Stalker 2 nach über zehn Jahren erscheint und ein Spielerlebnis liefert, das wir im Grunde schon kennen? Natürlich ist die kurze Demo nur ein winziges Fenster in das riesige Projekt. Aber ich hätte mir einfach gewünscht, dass ich auf der gamescom zu sehen bekomme, was Stalker 2 besonders macht und von anderen modernen Stalker-Erben wie der Metro-Reihe oder Chernobylite (die ich beide sehr gerne mag) unterscheidet. Bekommen habe ich stattdessen eine Demo, die die coolen Ideen und Pläne der Entwickler nicht präsentieren kann und auch technisch noch nicht das abbildet, was sich jeder vom Shooter erhofft. Im jetzigen Zustand erscheint mir die erneute Verschiebung des Release-Termins nachvollziehbar.

Die Grundstimmung, die Grafik und die Welt von Stalker 2 machen schon einen tollen Eindruck und wecken meinen Erkundungsdrang und meine Neugier. Das Drumherum war sowohl für mich als auch meine GamePro-Kollegin Linda allerdings echt enttäuschend. Ich hoffe sehr, dass das Mehr an Zeit bis zum anvisierten Release ausreichend ist, um so umfangreich am Spiel zu feilen, damit uns Stalker 2 zeigen kann, was den Shooter so besonders macht. Und damit Fans des Vorgängers wirklich bekommen, worauf sie schon so lange warten!



Wir hoffen, dass wir einige neue Anomalien zu Gesicht bekommen.