

Stalker 2: Heart of Chernobyl

MAGIE WIE FRÜHER

Genre: Shooter Publisher: GSC Game World Entwickler: GSC Game World Termin: 5.9.2024

Fast ein Jahr nach unserem letzten enttäuschten Gameplay-Fazit zu Stalker 2: Heart of Chernobyl hat sich viel verändert. Glücklicherweise größtenteils zum Positiven. Von Dmitry Halley

Stalker 2 beginnt mit einem rasenden LKW auf einer nächtlichen Straße. Doch anders als Strelak vor fast 20 Jahren im ersten Teil behält der neue Hauptcharakter Skif die Kontrolle. Er muss in der nächtlichen Zone des verstrahlten Tschernobyl einen Sender auf drei Anomalien platzieren. Wieso? Weshalb? Warum? Das will ich nicht verraten, denn hier soll es vor allem um das Gameplay von Stalker 2: Heart of Chernobyl gehen. Ich besuche die Entwickler im Rahmen des Summer Game Fest 2024 in Los Angeles. Ich spiele, wie gesagt, den Anfang der

Kampagne. Skif steht alleine im hohen Gras, muss diese drei Anomalien finden.

Technisch deutlich runder

Punkt Nummer eins hat Kollegin Natalie schon im August 2023 beim ersten Anspielen staunend festgestellt: Stalker 2 sieht zum Anbeißen aus. Die Zone wird bei Nacht zum Beispiel durch blitzende Anomalien in der Ferne erhellt. Auch die Texturen sind knackscharf, an den Waffenmodellen kann ich den Rost förmlich mit dem Fingernagel abkratzen. Wenn ich auf »L« wie Lampe drü-

cke, knipst Skif physisch korrekt seine Stirnlampe an – der Lichtkegel erscheint also nicht magisch aus meinem Bauch. Und glücklicherweise läuft die Version mittlerweile technisch auch deutlich runder als noch vor zehn Monaten: Während meiner halbstündigen Session gab es bloß einen einzigen Bug. Die Maus wollte plötzlich nicht mehr richtig funktionieren, ein Neustart behob das Problem. Abseits davon protzt das Spiel mit sensationellem Detailgrad. Aber noch beeindruckender als das Aussehen ist, wie Stalker 2 sich anfühlt.



Die Zone von Tschernobyl sieht einfach nur unfassbar gut aus.



Stalker bleibt Stalker

Wer das alte Stalker mal gespielt hat, weiß, wie schwer sich die Magie dieses Spiels mal abseits der ganzen Ecken und Kanten beschreiben lässt. Millionen kleine Zahnrädchen – von den Hintergrundgeräuschen über die abblätternden Texturen bis hin zum Ostblock-Punkdesign der Charaktere – fügen sich zu einer ganz distinkten Stimmung. Und Stalker 2 fängt sie nach all den Jahren wieder ein. Skif bewegt sich nicht wie ein Actionheld, sondern wuchtet seinen Soldatenkörper durchs hohe Gras der Zone. Die Kalaschnikow im Anschlag wackelt beim Gehen, ich höre beim Voranpirschen nichts außer meinen eigenen Geigerzähler, der vor radioaktiver Strahlung warnt.

Ab der ersten Spielsekunde lässt mich Stalker die Umgebung munter erkunden, auch wenn die eigentliche Open World sich erst später öffnet. Trotzdem: Diese Welt hat keinen Respekt vor mir, in manchen verwiterten Bretterbuden finde ich wertvolle Med-kits, in anderen bloß ein Stück Salami – oder gar nichts. Und manchmal springt mich auch ein elender Mutant an, der sich im fahlen Nachlicht unsichtbar machen kann. Am Messestand räume ich vor Schreck fast den Tisch ab, ballere wie ein panischer NPC schreiend in die Nacht. Und ich verschwende noch eine ganze Weile Patronen, weil der Mutant längst tot im Gras liegt. Aber in Stalker 2 gibt's eben keine Killmarker wie in den Call of Dutys dieser Welt.

Oldschool im besten Sinne

Auch die Navigation muss ich selbst übernehmen. Skif rümpelt sein Datentablet aus dem Rucksack, und wie früher sehe ich bloß ein paar Fragezeichen mit gefundenen Hinweisen auf der Übersichtskarte. Immerhin: Ich kann bestimmte Ziele tracken und bekomme sie dann im Live-Kompass am oberen Bildschirmrand angezeigt. Aber Stalker 2

Die Schusswechsel sind anspruchsvoll, weil wir auf viele Komfort-Features aus anderen Shootern verzichten müssen.



Mordsgefährliche Mutanten können uns schnell wieder den Garaus machen, wenn wir nicht aufpassen (oder zu viel schreien statt schießen).



fühlt sich trotzdem im besten Sinne altmodisch an. Das gilt übrigens auch fürs Schießen. Letztes Jahr war das Gunplay noch Natalies größter Kritikpunkt, mittlerweile scheint sich hier aber viel getan zu haben. Ja, meine Kalaschnikow bricht schneller aus als in CoD und anderen Mainstream-Shootern, aber wenn ich den Rückstoß aktiv ausgleiche, stabilisiert sich die Knarre. Zumindest so halbwegs. Dadurch entsteht ein schönes Wumms-Gefühl. Und auch das hat Natalie letztes Jahr schon gelobt: Wie früher sind Kopfschüsse in Stalker ein absoluter Heilsbringer. Denn wer die Birne verfehlt, verfeuert unheimlich viel Munition. Ich habe in der Demo bloß drei Banditen bekämpft, musste aber dreimal neu laden – und ich zocke Shooter nicht erst seit gestern. Einmal zerfetzt mich eine Granate, denn in Stalker 2 gibt es – welch Überraschung – natürlich auch keine Granatenmarkierungen.

Offene Fragen und Baustellen

Eine halbe Stunde reicht natürlich nicht, um einen umfassenden Eindruck zu bekommen. Ich habe während der Anspielzeit zwar alle drei Anomalien gefunden und die Demo abgeschlossen, aber von der Open World konnte ich noch überhaupt nichts sehen. Ein paar Ecken und Kanten gibt's außerdem immer noch. Gerade mit Maus und Tastatur ist die Bedienung stellenweise arg überfrachtet. Ich spiele beim Inventarmanagement mühsam Klavier und muss gelegentlich drei Tasten gleichzeitig drücken, um beispielsweise ei-

nen Sender aus dem Rucksack zu greifen. Aber insgesamt wirkt das schon deutlich, deutlich runder als noch vor einigen Monaten. Jetzt müssen die Devs das Spiel nur noch auf die Startbahn schieben. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Das Stalker-Universum ist viel zu früh gestorben – zumindest habe ich mir das all die Jahre gedacht, als Nachfolger im Geiste wie das Metro-Franchise bewiesen haben, wie einzigartig sich osteuropäischer Endzeit-Punk anfühlen kann. So einzigartig, dass es für Spiele und Szenarien dieser Art noch gar keinen richtigen Namen gibt. Umso besser, dass Stalker 2 sich jetzt auf ein Niveau hievt, bei dem ich sage: Jau, das könnte was werden! In meiner kurzen Gameplay-Demo trifft das Spiel genau die richtigen Töne, die Waffen fühlen sich so wuchtig und klobig wie früher an, das Manövrieren in der Zone ist brandgefährlich, die Gegner sind tödlich – und Skif steht völlig alleine da. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass sich diese Stimmung samt Faszination auch in die Open World überträgt, denn ich bin so gespannt, was Stalker 2 mit seinen Fraktionen und zwielichtigen Charakteren alles anstellt.