

Stalker 2: Heart of Chernobyl

STRAHLENDE RÜCKKEHR IN DIE ZONE?

Genre: Ego-Shooter Publisher: GSC Game World Studio: GSC Game World Termin: 20.11.2024

Der Shooter nimmt uns kurz vor Release einige unserer Sorgen.

Von Natalie Schermann

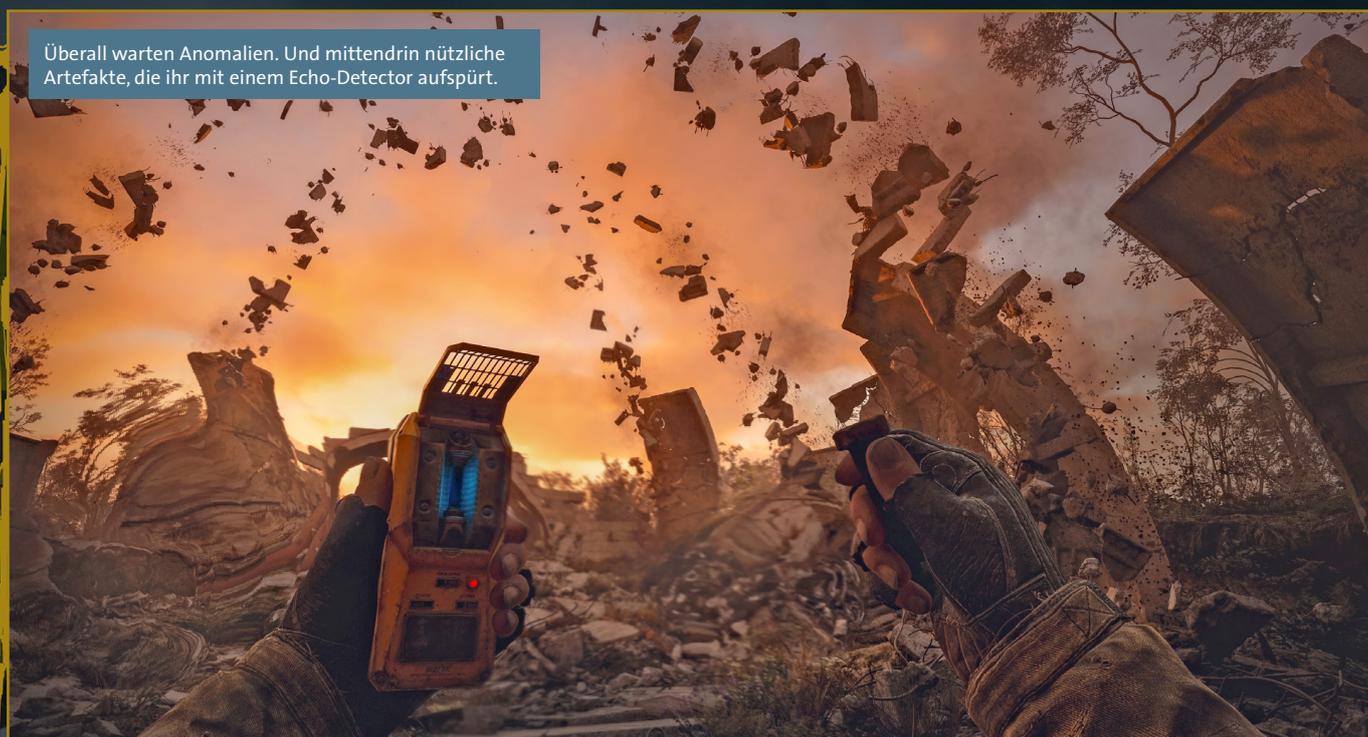
Mehr als ein Jahr nach der gamescom-Demo von 2023 kehre ich in die verstrahlte Zone von Stalker 2 zurück – und der technische Zustand ist kaum wiederzuerkennen. Das Spiel läuft deutlich flüssiger, in den drei Stunden sind mir nur kleinere Glitches und ein Absturz untergekommen.

Nach dem etwa halbstündigen Intro entlässt mich Stalker 2 in seine Open World. Ich erwache als Skif in der sogenannten Lesser Zone, und mein Blick wandert zuerst auf die Weltkarte. Die ist riesig. Das Startgebiet ist nur ein Bruchteil im Süden der gesamten Map. Obwohl Stalker 2 eine offene Welt ohne Ladebildschirme bietet, ist die Open World trotzdem in unterschiedliche Bereiche eingeteilt, die nach und nach im Laufe der Story freigeschaltet werden. Bis dahin versperren mir natürliche Grenzen wie eingestürzte Brücken oder unüberwindbare, ver-

strahlte Flüsse den Übergang. In den ersten drei Stunden zieht es mich aber auch noch gar nicht weiter in die Welt, denn allein das Startgebiet bietet mehr, als ich in dieser kurzen Zeit erleben könnte. Ich stampfe zunächst durch einen sumpfigen Friedhof, wo verwaahlte Gräber an eine längst vergangene Welt erinnern. Hinter dem nächsten Hügel wartete eine zerfallene Hütte mit Patronen und Essen auf mich. In der Ferne lockt mich ein Dorf mit dem Versprechen von Schutz und Sicherheit. Zahlreiche gefährliche Anomalien lenken mich von meinem Weg ab, weil ich mich natürlich von ihnen fernhalten will. Im nächsten Moment springe ich aber freiwillig in ein riesiges Loch voller Giftanomalien, weil ich das Artefakt einsammeln möchte, das mir Buffs verschafft.

Die Welt von Stalker 2 entfaltet sofort ihren einzigartigen Charme. Jede Sekunde

meiner Reise kämpfen zig interessante Orte um meine Aufmerksamkeit. Und ständig wäge ich im Kopf ab, ob ich lieber Gefahren den Rücken kehren oder schnurstracks auf sie zulaufen sollte, weil ich mir eine fette Belohnung davon verspreche. Der Survival-Shooter schafft auch im Nachfolger wieder



Überall warten Anomalien. Und mittendrin nützliche Artefakte, die ihr mit einem Echo-Detector aufspürt.



Ja, Stalker 2 sieht wirklich so grandios aus wie auf den Screenshots. Schaut euch nur das Lichtspiel an!

wenn mein PDA ein Signal in der Nähe empfängt. Und obwohl ich bald viele bunte Marker auf meiner Karte sehe, fühle ich mich zu keinem Zeitpunkt von der Open World erschlagen oder gehetzt. Anders als vielen anderen Open-World-Spielen gelingt es Stalker 2, das UI organisch einzubauen, ohne dass es den Spielfluss stört. Marker erscheinen beispielsweise auch nicht sofort auf meinem Kompass. Zunächst färbt sich nur eine schmale Leiste blau, wenn ich in die Richtung einer Nebenquest gehe. Bin ich nah genug dran, ploppt auch der Marker auf dem Kompass auf. Die Karotte wird mir vorgehalten, Stalker 2 rammt sie mir aber nicht ständig ins Gesicht. Ich klappere nicht stumpf alle Fragezeichen ab, sondern erkunde die Welt in meinem eigenen Tempo.

Das volle Stalker-Flair

Spätestens wenn ich am Lagerfeuer sitze und den sanften Gitarrenklängen der anderen Stalker lausche (die im Übrigen die richtigen Akkorde greifen!), legt sich die Atmosphäre der postnuklearen Zone wie eine warme Nostalgiedecke um mich. Im nächsten Augenblick schnürt sie mir die Luft ab,

wenn ich in einer dunklen Höhle aus dem Nichts von einem unsichtbaren Blutsauger überfallen werde. Und dann wiederum rollt sie sich vor mir aus wie ein roter Teppich und führt mich durch die offene Welt, die mir ihre Geschichte durch kleine Überbleibsel und Ruinen erzählt.

Wenn Skif mal der Magen knurrt, greife ich nach einer Wurst, einem Stück Brot oder einer Konserve – und freue mich über die kleinen Animationen, wenn mein Stalker die Dose mit dem Messer aufsticht und die

WIESO KEIN TEST?

Vielleicht lest ihr diese Ausgabe erst, wenn Stalker 2 schon erschienen ist. Der EVT (Erstveröffentlichungstag im Handel) der GameStar 12/24 liegt nur fünf Tage vor dem geplanten Release von Stalker 2. Allerdings reden wir hier von Stalker. Dass Teil 2 wirklich am 20. November erscheint, darf durchaus noch bezweifelt werden. Und selbst wenn, dann dauert es bis zum nächsten Heft und zum Test von Stalker 2 noch mal fast einen Monat. Deswegen haben wir uns entschieden, die letzte große Anspielvorschau mit unseren Eindrücken hier abzdrukken, um euch für einen eventuellen Kauf des Spiels eine Entscheidungshilfe zu geben. Wer ganz sichergehen will, schaut am 20. November sicherheitshalber auch noch auf GameStar.de vorbei, um die Wertung zu erfahren. Nochmal: Sofern Stalker 2 wirklich pünktlich erscheint.

den Spagat zwischen »Ich will alles in dieser Welt erkunden« und »Eigentlich sollte und will ich hier gar nicht sein«. Dadurch fühlt sich die Zone unglaublich lebendig an.

Es gibt auch immer etwas zu tun. Erledige ich eine Nebenquest, ploppt bald schon ein weiteres Fragezeichen auf meiner Map auf,

Kein Stalker-Spiel ohne Lagerfeuer. Das Plätzchen in der Runde nutze ich gerne als kurze Verschnaufpause.



Wenn ihr euch in einer Höhle voller Giftanomalien wiederfindet, schickt ihr eine Schraube vor, um die Anomalien zu entladen.



Fleischstückchen mit der Klinge rausfischt. Das wird nur ein wenig nervig, wenn das Essen und Trinken automatisch in meine Schnellwahl rutscht, weil meine Medikits aufgebraucht sind. Statt mich dann schnell zu heilen, macht Skif inmitten von wilden Schießereien kurz Picknick oder betrinkt sich mit Wodka. Zumindest wird so auch die Strahlung geheilt.

Begleitet wird mein Ausflug in die Zone außerdem von einem fantastischen Sound. Der ist derart stimmungsvoll, dass ich nicht nur einmal vor meinen eigenen Fußschritten zusammenzucke. Wer sich die volle Ladung Immersion geben möchte, sollte außerdem die fabelhafte ukrainischen statt die englische Vertonation einstellen. Eine deutsche Synchro wird es vorerst übrigens nicht geben, aber keine Sorge: UI und Untertitel werden übersetzt. Negativ stechen aber die Animationen der Charaktere hervor. Meine Gesprächspartner starren mich mit leeren Augen an, und oft passen Mimik und Emotionen nicht zusammen. Außerdem wimmelt es in der Zone von Copy-Paste-NPCs.

Kein Ponyhof

Stalker 2 will sowohl Serienveteranen als auch eine neue Zielgruppe ansprechen. Die einfachste Schwierigkeitsstufe, die von den Entwicklern intern auch gerne als Storymo-



Wenn die Nacht in die Zone kriecht, wird es noch gefährlicher.

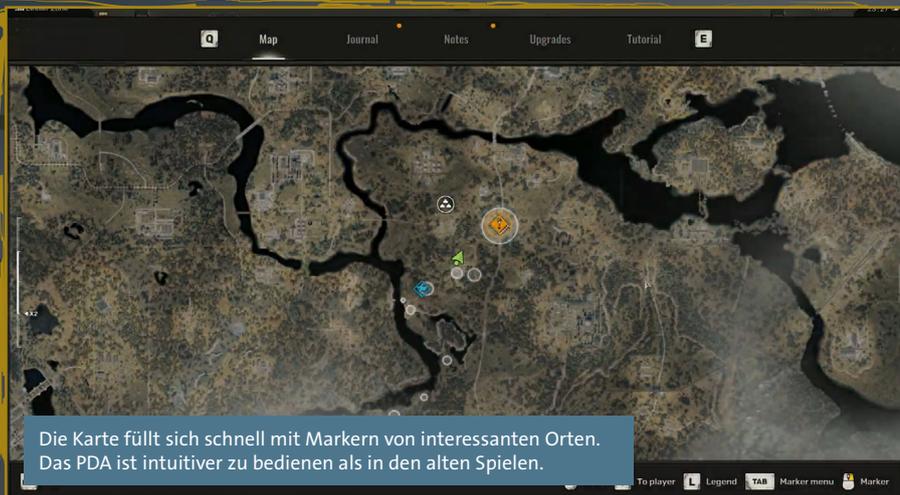
WAS HABEN WIR GESPIELT? WER HAT DAS ORGANISIERT?

Alle Kosten für die Reise nach Prag ins Entwicklungsstudio, Verpflegung und Unterkunft wurden von GSC World Game und Renaissance PR übernommen. Für unsere Berichterstattung gab es keinerlei Vorgaben, wir konnten die ersten beiden Kapitel des Preview-Builds auf einem PC spielen und die Zone frei erkunden. Screenshots-Aufnahmen waren nicht erlaubt, entsprechend stammen die Bilder im Artikel vom Publisher oder aus der bereitgestellten B-Roll.

du betitelt wird, soll einen Einstieg ohne große Hürden ermöglichen, die höheren Schwierigkeitsgrade sollen aber gewohnt fordernd sein. Auf dem ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, der für unser Anspiel-Event eingestellt war, kommt ihr ganz gut

voran, wenn ihr schon mal einen Shooter gespielt habt. Wildes Run&Gun wird aber gnadenlos bestraft. Denn an jeder Ecke warten Gegner, die euch auch gerne mal einkesseln oder aus der Deckung locken wollen.

Ich muss also taktischer vorgehen und die Situation genau beobachten. Stehen zwei Kollegen mit dem Rücken zu mir, kann ich mich ein bisschen näher heranschleichen und ihnen geschickt eine Granate zwischen die Beine rollen. Ein dritter Gegner läuft dann aufgeschreckt aus seiner Unterkunft, weiß aber nicht sofort, wo ich mich befinde. Ich habe also nicht direkt die ganzen Bande auf mir, sondern bin für den Nachzügler erstmal unsichtbar und kann meine Taktik neu ausrichten. Während der Bandit nach mir sucht, nutze ich die Gelegenheit, um an ihm vorbeizuschleichen – ich darf nur nicht vergessen, meine Taschenlampe auszuschalten. Wer wie ein Weihnachtsbaum leuchtet, braucht sich nämlich nicht wundern, wenn sein Versteck auffliegt. Der dritte Gegner stirbt dann übrigens an einer Kugel



Die Karte füllt sich schnell mit Markern von interessanten Orten. Das PDA ist intuitiver zu bedienen als in den alten Spielen.

zwischen den Augen. Das funktioniert alles so viel besser als noch in der 2023er-Demo. Das Gunplay und das Treffer-Feedback fühlen sich mit den unterschiedlichen Waffen super an. Meine Gegner stolpern sogar und ziehen sich auch mal lieber zurück, wenn ich sie am Bein treffe.

Versteckt sich ein Bandit hinter einer Holzplanke, kann ich die durchlöchern, das Gleiche können meine Gegner aber auch. Also muss ich immer darauf achten, wo ich mir Deckung suche, und darf mich nicht zu lange an einem Fleck aufhalten. Lediglich bei den Bäumen beziehungsweise deren Ästen und Blättern hat das Hindurchschießen noch nicht so gut geklappt. Wenn es keine Absicht ist, dass in der Zone kugelsichere Birkenblätter wachsen, sollten die Entwickler hier nochmal ein wenig nachpatchen.

Dein Freund, die Kugel

Wie schon in den alten Stalker-Teilen ist ein präziser Kopfschuss viel wert, da ich so weniger Munition verschwende. In meinen drei Stunden hatte ich allerdings erst gegen Ende ein bisschen Ressourcenmangel. Und das auch nur, weil ich mich bei einem Kampf mit Mutanten besonders geschickt (hust!) angestellt und all meine Kugeln in die Pampa verballert habe. Ich bin in Singleplayer-Shootern so der Spielertyp »Sammele alles ein, aber benutze nie etwas davon«. Deshalb ist es für mich erfrischend, dass mich Stalker 2 fast schon dazu drängt, mein komplettes Arsenal auszuschöpfen. Denn unterschiedliche Waffen bringen auch unterschiedliche und vor allem merklliche Vor- und Nachteile. Meine Pistole ist zwar für den Anfang super, stößt aber an ihre Grenzen, wenn ich das Feuer aus sicherer Entfernung eröffnen möchte. Die Schrotflinte haut auf kurzer Distanz ganz schön rein, das Nachladen dauert aber in etwa genauso lange wie das Rumsitzen im Wartezimmer beim Arzt ohne Termin. Und dann nutzen sich die Waffen ja auch noch ab und klemmen beim Nachladen oder geben den Geist auf, wenn ich sie nicht regelmäßig reparieren lasse. Um mich aus brenzlichen Situationen zu befreien, muss ich also meine Waffen durchwechseln und auch mal Gebrauch von Gra-



Schläfriges Blinzeln und eine verschwommene Sicht: Das Mohnfeld setzt Skif ganz schön zu.

VORSICHT, SPOILER!

Plötzlich fällt mir zwischen all dem grau-braunen Schlamm und den heruntergekommenen Gebäuden der Zone ein knalliger, blutroter Fleck in der Ferne auf. Neugierig nähere ich mich und stehe plötzlich auf einem großen Mohnfeld. So viel Schönheit bin ich in der Zone gar nicht gewohnt. Doch irgendetwas stimmt nicht. Ein Wirbel von Mohnblättern verfolgt mich. Mein Stalker wird schläfrig, schließt immer wieder die Augen. Nach einem Sekundenschlaf erwache ich auf dem Dach einer Scheune. Also pfeife ich mir mehrere Energydrinks rein, um nicht in den ewigen Schlaf zu verfallen. Schließlich muss ich hier eine Quest lösen, auf die mich flüsternde Stimmen hinweisen. Mit dieser einzigartigen und ungewöhnlichen Anomalie habe ich gar nicht gerechnet. Sie macht mir aber Hoffnung darauf, dass Stalker 2 in seiner riesigen Open World noch mehr solcher Akzente setzt. Denn sie durchbrechen das Gewohnte und lassen mich die Zone von einer neuen Seite kennenlernen.

naten oder im schlimmsten Fall von meinem Messer machen. Wer sich aber die Zeit nimmt, die Open World zu erkunden, wird mit zahlreichen Ressourcen belohnt und sollte sich zumindest nicht sofort mit Munitionsknappheit rumschlagen müssen. Das kann sich auf höheren Schwierigkeitsstufen natürlich ändern und sich im Laufe des Spiels noch anders entfalten. Aber zumindest anfangs rüstet euch Stalker 2 gut aus.

Und was ist mit der Story?

Zur Story von Stalker 2 kann ich euch noch kaum etwas erzählen. Der Anfang in wenigen Worten: Nachdem Skif ein Artefakt findet, verschlägt es ihn in die Zone. In der Zone gibt es Fieslinge, die ihn umhauen. Skif fahndet jetzt also nach dem Stalker, der ihm eins über die Rübe gezogen hat. Um an Informationen zu kommen, suche ich für Fraktionen Verstecke mit Vorräten auf, treibe Schulden ein oder untersuche Anomalien. Hier und da kann ich kleine Entscheidungen treffen, beispielsweise ob ich meine Beute den Banditen übergebe, oder ob ich ein schickes Scharfschützengewehr behalte und meinem Auftraggeber stattdessen aus si-

cherer Entfernung nur eine Kugel überreiche. So weit, so bekannt. Im späteren Spielverlauf sollen sich meine Entscheidungen allerdings viel stärker auf die Story und die Fraktionen auswirken. Fraktionen sollen sich obendrein auch verändern, je nachdem ob ich für oder gegen sie arbeite.

Die Entwickler steuern auf den Release am 20. November 2024 zu – den Shooter könnt ihr im Xbox Game Pass bereits vorinstallieren. Und wenn die drei Stunden auch nur annähernd das wiedergeben, was uns im fertigen Spiel erwartet, dann können wir uns auf ein echtes Survival-Fest freuen. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Klar, nach dem Anspielen bleiben noch viele Fragen offen: Kann die Open World meine Motivation hoch halten? Fallen den Entwicklern genügend kleine Geschichten ein, um diese riesige Welt zu füllen? Wie performen die späteren Teile des Spiels? Aber vor allem bleibt bei mir nach meinem Prag-Besuch Erleichterung und große Vorfreude hängen: Stalker 2 spielt sich in den ersten Stunden, wie sich ein Stalker spielen muss, das meinte auch schon mein Kollege Dimi nach seiner diesjährigen Preview. Jetzt darf ich mir »Hab ich dir doch gesagt«-Sprüche von ihm anhören. Die Atmosphäre und die Soundkulisse lullen mich nach den ersten Metern ein, und die Rückkehr in die Zone fühlt sich ein wenig an, wie nach Hause zu kommen. Die Schießereien machen Spaß, es ist nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht. Nach den drei Stunden wollte ich gar nicht mehr aufhören, und das ist doch immer ein gutes Zeichen!



Stalker 2 steckt voller spannender Orte.