

Stalker 2: Heart of Chernobyl

LEIDER
KAPUTT

Genre: **Shooter** Publisher: **GSC Game World** Entwickler: **GSC Game World** Termin: **20.11.2024** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Trotz Designschwächen schlummert in Stalker 2 ein toller Nachfolger der legendären Trilogie. Technische Probleme machen das Spiel aber ungenießbar. Von Natalie Schermann

Lasst mich den Test zu Stalker 2 mit einem Wort zusammenfassen: AAAAAAH! Weil der Shooter ab der ersten Sekunde das wohlige Kribbeln in mir weckt, wie es nur ein Stalker-Spiel kann. Weil das Spiel seine unheimliche Atmosphäre bis zum Anschlag aufdreht. Weil mich die Open World mit ihrer Schönheit und den ungewöhnlichen Anomalien in ihren Bann zieht. Aber auch, weil Stalker 2 bei genau dieser Open World so viel Potenzial liegen lässt. Weil das Spiel 17 Jahre alte Designentscheidungen nicht hinterfragt oder gar neu denkt. Weil der technische Zustand genau das ist, was ich befürchtet habe. Ich habe über 90 Stunden in der Zone verbracht. Stalker 2 ist ein atemberaubend schöner Shooter mit einer gewohnt wuchtigen Atmosphäre, die unter die Haut geht. Vor allem die Gestaltung der Open World hält das Spiel jedoch davon ab, das Niveau

seiner legendären Vorgänger zu erreichen. Doch das alles rückt in den Hintergrund. Denn Stalker 2 wird überschattet von einem katastrophalen technischen Zustand, der mir mit jeder Stunde immer mehr die Lust am Spiel raubt. So hätte der Shooter niemals erscheinen dürfen.

Abzug für die Technik

Sprechen wir direkt über den Pseudorisen im Raum: Die Release-Version leidet unter massiven Performance-Einbrüchen, technischen Problemen, Abstürzen und haufenweise Bugs, die Stalker 2 im besten Fall schwer genießbar und im schlimmsten Fall stellenweise nahezu unspielbar machen. Nachdem schon unsere Testversion auf unterschiedlichsten Rechnern Probleme machte, haben wir auch die Release-Version* genauer unter die Lupe genommen.

Beispielsweise kommt es sowohl mit einer RTX 2070 Super als auch mit einer RTX 4070 im gesamten Spiel zu stark schwankenden Frame-Zahlen. Im Performance-Modus mit Frame-Generation und DLSS bewegen wir uns bei mittleren und hohen Einstellungen (2070 Super) und bei epischen Einstellungen (4070) im Bereich von 30 bis 100 FPS. Durchschnittlich pendelt sich Stalker 2 in seinen besten Momenten

irgendwo bei 50 FPS ein – aber selbst das nur mit Rucklern, nachladenden Texturen, merkwürdigem Flimmern und anderen Schönheitsfehlern.

Viel schlimmer: In Innenräumen oder während Quests fällt die Performance selbst auf starken Rechnern immer wieder kom-

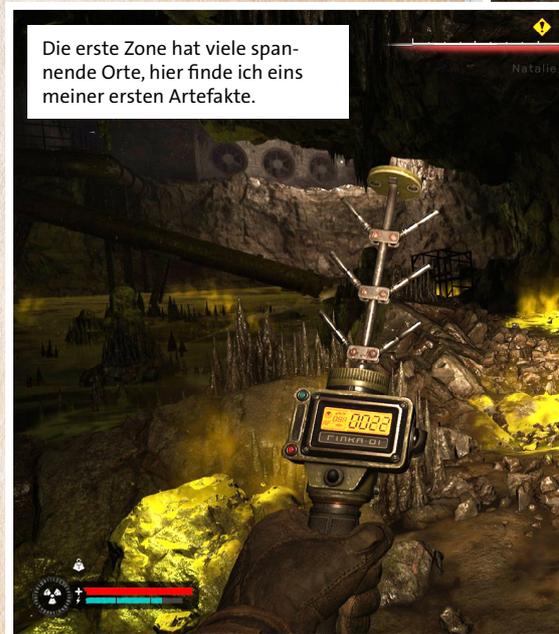
PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr bereits große Stalker-Fans seid.
- ... ihr einzigartige Atmosphäre erleben wollt.
- ... ihr raue Welten bevorzugt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... Bugs für euch inakzeptabel sind.
- ... ihr ein modernes Spiel erwartet.
- ... ihr schnelle Action bevorzugt.

Die erste Zone hat viele spannende Orte, hier finde ich eins meiner ersten Artefakte.





plett in den Keller, und der Shooter dümpelt bei zehn FPS rum. Selbst das Menü hängt in diesen Phasen, und es hilft nur, mit Alt+F4 das Spiel zu schließen und neu zu starten. Bei jedem Neustart lädt Stalker 2 übrigens die Shader neu. Eine Garantie, dass das Neuladen die Performance fixt, gibt es nicht. Aber auch abseits der Performance läuft Stalker 2 alles andere als rund. Soundprobleme sind nervig, wenn sich ein Gegner in die Wand clippt und merkwürdige Geräusche verursacht, die mir durch das ganze Gebiet folgen. Manchmal verschwindet der Sound komplett – oder er ist da, macht die Verortung der Gegner aber unmöglich, weil es klingt, als würden sie in eine Blechbüchse sprechen, die auf meinem Kopf steht. Taktisches Vorgehen wird so unmöglich, und auch die Atmosphäre schmilzt mit kaputtem Sound genauso schnell dahin wie meine Lebensanzeige in einer Feueranomalie.

Die Gegner-Spawns sind ebenfalls absolut wild. Statt zufälliger Begegnungen, bei de-

nen ich selbst entscheiden kann, ob und wie ich mich in die Situation einmischen will, ploppen Gegner in Massen aus dem Nichts vor oder hinter mir auf und stürzen sich direkt auf mich. Manchmal wirkt es, als würden NPCs nur in einem Radius von zwei Metern um meine Spielfigur herum existieren. Entferne ich mich zu weit von ihnen, verlieren sie meinen Stalker auch sofort aus den Augen. Von der eigentlich tollen Gegner-KI merkt man in diesen Momenten nichts.

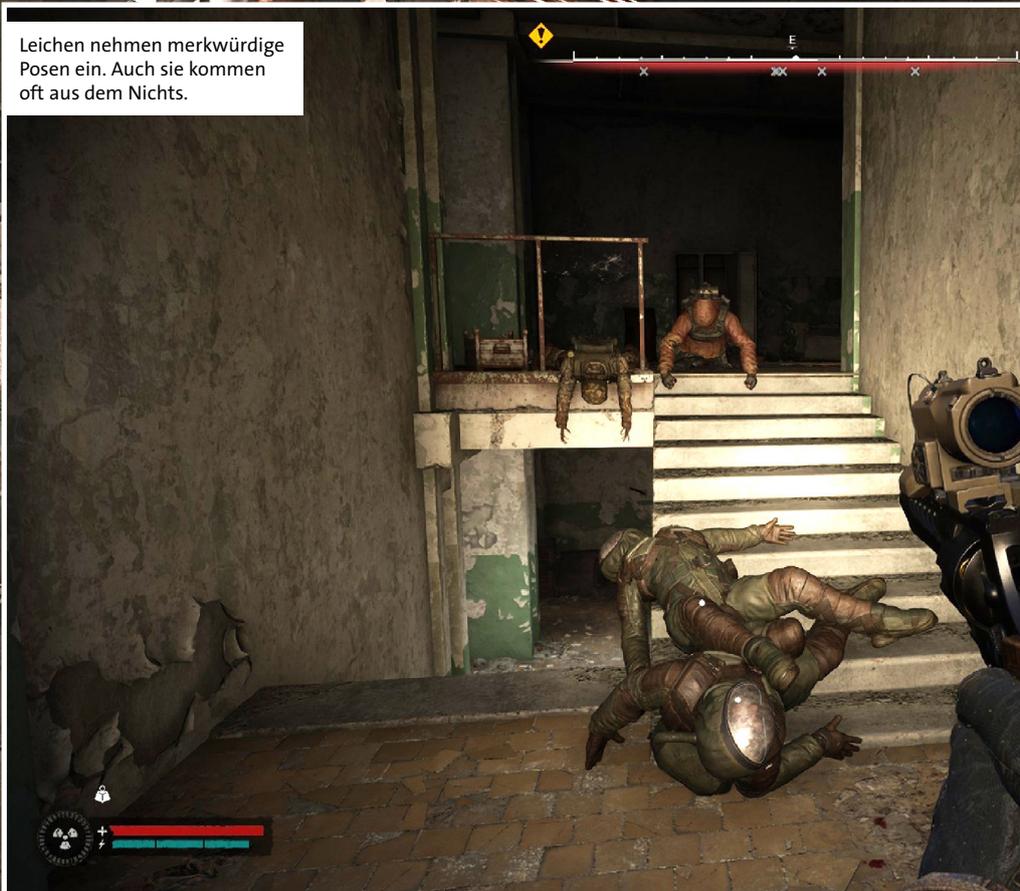
An anderen Stellen wissen Mutanten zu jeder Zeit, wo ich bin, und verfolgen mich stundenlang über die gesamte Map und sogar durch Hauptquests hindurch. Und

manchmal stehen eigentlich bereits tote Gegner einfach wieder auf. Ach ja, Stealth könnt ihr in den meisten Fällen auch vergessen, weil die Gegner immer freie Sicht auf meinen Stalker haben, obwohl ich mich hinter Mauern, Bäumen oder Kisten verschanze. Obendrauf kommen noch viele weitere Bugs: Nebenquests lassen sich nicht abschließen, weil bestimmte Schritte nicht getriggert werden. Einen Bug in der Hauptquest, der mich am Voranschreiten gehindert hat, konnte ich nur lösen, indem ich die Sprache umgestellt habe. In einer anderen Hauptquest sind alle Gegner eingefroren, und ich konnte nicht auf sie schie-

Auch außerhalb der Ruhigen Zone gibt es spannende Orte. Aber wirklich was zu tun gibt es selten.



Leichen nehmen merkwürdige Posen ein. Auch sie kommen oft aus dem Nichts.



MEINUNG

Michael Obermeier
@GameOvermeier



Stalker 2 bricht mir das Herz. All die Jahre, all die Strapazen, all die Verschiebungen – nur damit wir wieder genau das gleiche Theater wie bei Stalker 1 haben: ein peinlicher Pannen-Release, der dem Spiel nicht würdig ist. Denn da steckt Großes in Stalker 2! Eine Spielwelt mit Weltklasse-Atmosphäre, die ich bis in den letzten Meter erkunden will. Mit knackigen Schießereien, coolen Anomalien, unverwechselbarem Charme und einer komplexen Story, die 100 Stunden fesseln kann. Aber was bringt mir all das, wenn meine Waffe keine Schussgeräusche macht? Wenn Quests kaputt sind und selbst mit DLSS die Performance unter aller Kanone ist? Wenn bei jedem Neustart Shader wieder komplett kompiliert und Steuerung neu eingestellt werden müssen? Ich kann es schlicht nicht verstehen, wie GSC Game World so wenig Respekt vor der eigenen Arbeit und den Fans hat, dass man Stalker 2 in diesem Zustand veröffentlicht.

ßen. Bei einem Schleichlevel blieb mein Gegner wie angewurzelt stehen, statt zu patrouillieren – ich konnte den Abschnitt also nicht so durchspielen, wie er eigentlich gedacht war. Bei einem Bosskampf aus der Hauptstory verschwand der Boss in 20 Versuchen immer mitten im Kampf. Auf einem Testrechner hat eine Hauptmission sogar einen Teil der Savegames zerschossen, sodass kein Speichern mehr möglich war. NPCs spawnen manchmal gar nicht oder fliegen weg wie kleine Helikopter. Gesprächspartner verdrehen die Köpfe wie ein Uhu. HUD-Anzeigen verschwinden. Mein Stalker kann sich nicht mehr heilen. Waffen glitchen durch den Boden. Das Spiel wirft mir aus dem Nichts kaputte Waffen in mein Inventar. Und. Und. Und.

Während unserer Testphase kamen für die Steam-Version ganze vier Patches nach, die aber nur kleine Verbesserungen brachten. Die Xbox-Version von GamePro-Kollege Dennis erhielt ein Update erst Tage später – auf

der Series X stellt die Performance ebenfalls ein großes Problem dar. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird die Xbox-Version und damit auch die Game-Pass-Version für den PC nach Release die Patches und Updates später bekommen als die Steam-Version, da sie zuerst von Microsoft durchgewunken werden müssen. In der Vergangenheit kam es bei Titeln wie beispielsweise The Ascent vor, dass die Game-Pass-Version etwa zwei Wochen mit den Patches hinterherhinkte. Da jedes System anders ist, wird sich auch das Spiel unterschiedlich verhalten.

Zu Beginn wirkt Stalker 2 schon sehr poliert, besonders das erste Gebiet wurde beispielsweise bereits auf einigen Preview-Events gezeigt. Selbst ich hätte nach etwa 20 bis 25 Spielstunden nur drei Punkte Ab-

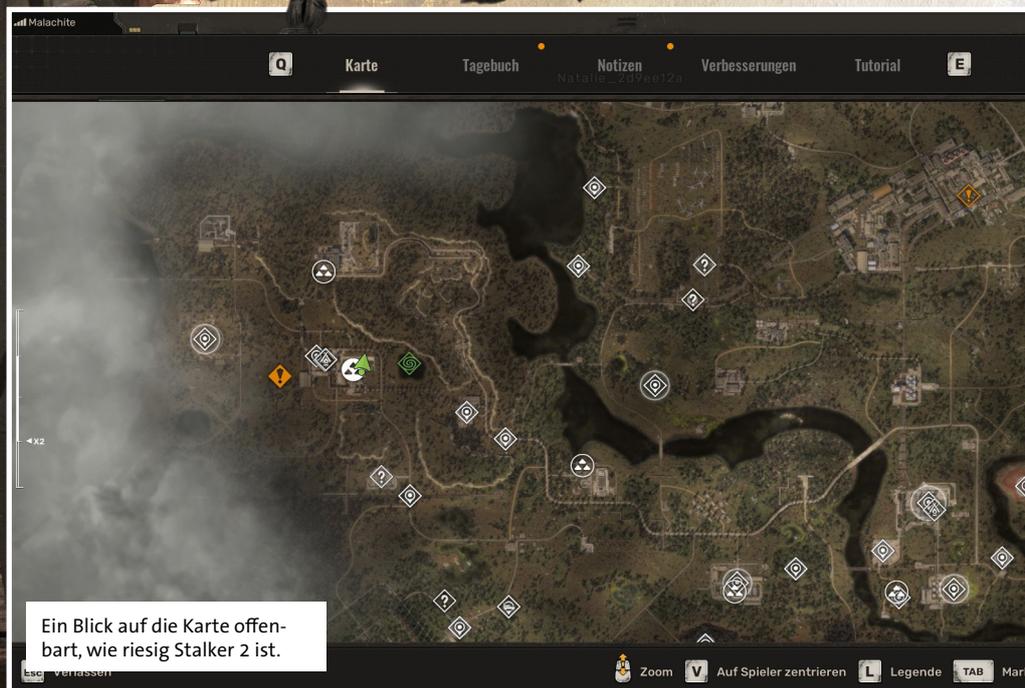
zug für die Technik gegeben. Die wirklich starken Probleme beginnen aber danach und nehmen stetig bis zum Finale zu. Wir haben auf über zehn PCs getestet und können die technischen Probleme überall bestätigen. Ist auf dem einen PC ein Bug aufgetreten, dann war er vielleicht auf dem zweiten PC wieder weg, dort kam es dann aber wiederum zu anderen Problemen. Aus diesen Gründen müssen wir für die PC-Version von Stalker 2 aktuell 15 Punkte abziehen. Wir behalten den Shooter und die Updates im Auge und passen die Wertung entsprechend an, wenn die größten Probleme von GSC beseitigt wurden.

Für den jetzt erst richtig beginnenden Test stellen wir uns gemeinsam vor, dass uns der Wunschgönner eine fehlerfreie Version zur Verfügung gestellt hat, in der alles funktioniert. Denn auch abseits der Technik gibt es vieles, über das ich euch berichten möchte.

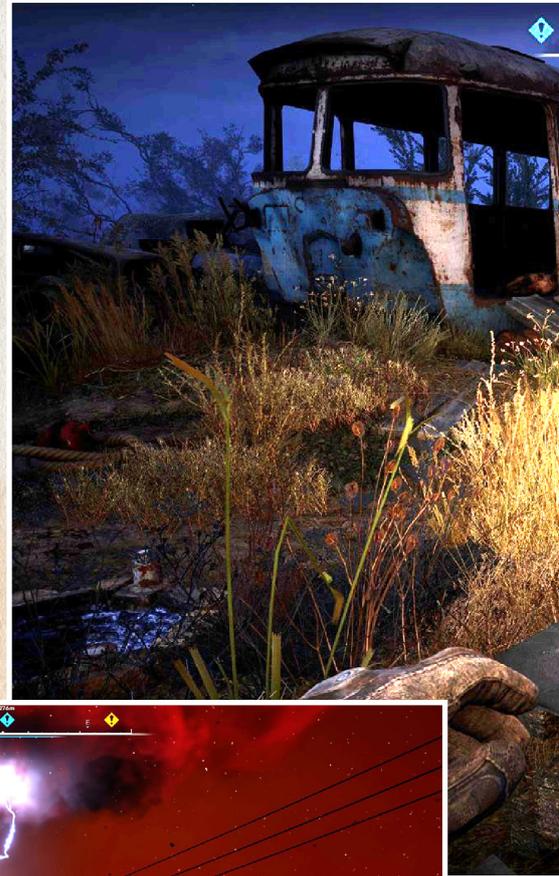
Anfang gut, alles gut?

Mein Stalker heißt Skif und hat mit der Zone rund um das Atomkraftwerk Tschornobyl eigentlich gar nicht so viel zu tun. Klar, hier und da handelt er mit entladenen Artefakten, die es in die Welt hinausschaffen. Als ein solches Artefakt aber seine Wohnung zerstört, bricht er selbst in die Zone auf, um herauszufinden, was dahintersteckt. Statt offener Arme und Willkommensgrüße erwartet ihn dort aber eine Truppe, die ihn niederschlägt und ihn seiner sieben Sachen entledigt. Willkommen in der Zone, Stalker. Diesen Hinterhalt will Skif nicht einfach auf sich sitzen lassen und macht sich auf die Suche nach den Leuten, die ihm sein Artefakt und einen wertvollen Scanner abgenommen haben. Ich starte nach dem etwa halb-

In Stalker 2 gibt es einige Kletterrätzel, aber Skif steuert sich sehr steif.



Ein Blick auf die Karte offenbart, wie riesig Stalker 2 ist.



MEINUNG

Petra Schmitz
@Flausensieb



Stalker 2 ist vor allem eins: viel zu groß. Allein die Zeit, die ich in der Ruhigen Zone damit verbracht habe, von A nach B und wieder zurück zu laufen, ohne auch nur ansatzweise ein Gefühl für die Umgebung zu entwickeln, weil dort alles mindestens ähnlich aussieht ... Würde der Zeppelin nicht über Zalissja schweben, ich hätte alle fünf Meter die Map aufrufen müssen. Stalker 2 fühlt sich an, als hätte GSC alles, was Teil 1 ausgemacht hat, aufs Maximum drehen wollen. Wohl in der Annahme, Fans würden genau das erwarten. Aber was nützt mir so viel Landschaft, wenn ich darin nur einen Kanten Brot und meine Augen nichts zum Festhalten finden? Im Grunde wiederholt sich hier die Geschichte von Teil 1, nur dass dieses Mal ein Producer fehlte, der mal auf die Bremse getreten wäre. Der mal gefragt hätte: Leute, sind diese Ausmaße auch nur ansatzweise nötig, um eure Geschichte zu erzählen? Und wie viele Kisten mit ein paar Kugeln Munition wollt ihr noch auf Dachböden verstecken? So sehr ich mich auf Stalker 2 gefreut habe (auch mit der Ahnung, dass es zum Release nicht rundlaufen würde), so sehr bezweifle ich, dass ich jemals das Ende des Spiels sehen werde. Dafür ist mir einfach zu viel sinnbreiter Platz zwischen Start und Ziel.

stündigen Spieleinstieg in der sogenannten Ruhigen Zone, dem ersten von insgesamt über 20 Gebieten in der riesigen Open World. Direkt fällt mir auf, wie sensationell gut Stalker 2 aussieht. Die Unreal Engine 5 verwandelt die sonst so grau-braune Zone, die wir aus den alten Spielen gewohnt sind, in eine wunderschöne, handgebaute Kulisse,

Emissionen sind zwar super anzusehen, spielerisch bringen sie mich aber auf die Palme.



se, die ich sofort erkunden möchte. Im Dorf Zalissja lerne ich die ersten Charaktere kennen, erfahre in der Bar von der paramilitärischen Fraktion der Aufseher, die die Zone auf Trab hält, höre mich nach den Stalkern um, die ich suche, verkaufe meinen Krempel beim Händler. Ein Dorfbewohner wendet sich hilfeschend an mich, weil er eine alte Familien-Ikone wiederhaben möchte. Diesen Wunsch erfülle ich ihm. Meine Augen kommen gar nicht mit dem Gucken hinterher, denn rechts und links warten unzählige Orte, die ich sowas von erforschen möchte!

Und im ersten Gebiet werde ich für diesen Entdeckerdrang auch noch belohnt. Hier erkunde ich ein verlassenes Haus, löse mit Hilfe einer Anomalie ein kleines Sprungrätsel und sacke mir meine Belohnung aus dem Stash ein. Dort treffe ich vor einer knarrenden Windmühle auf einen Rüdell Hunde und Wildschweine, die ich mit panischen Pistolenschüssen ausschalte. Später kriechen ich in eine unterirdische Höhle, um mir mein erstes Artefakt aus einer Giftlake zu fischen. Und ganz da hinten sehe ich plötzlich einen besonderen Landfleck mit einer

ungewöhnlichen Anomalie, die ich euch nicht vorwegnehmen möchte. Während ich mit offenem Mund loslaufe, um die Ikone für den Dorfbewohner zu holen, bekomme ich ein verlockendes Angebot über Funk: Ein Unbekannter bietet mir an, die Statue gegen eine Waffe zu tauschen. Macht oder Gewissen? Genau solche Fragen möchte ich in der Zone gestellt bekommen! Auch bei der Hauptquest verspricht Stalker 2 verführerische Freiheit: Ich kann mir zum Beispiel die Unterstützung der Aufseher zu Nutzen machen, um an alle wichtigen Informationen zu kommen, die Quest dann aber trotzdem bei den Stalkern abliefern. Und natürlich hat das Konsequenzen.

Allein das erste Gebiet kann euch locker fünf bis zehn Stunden beschäftigen, weckt aber dummerweise eine falsche Erwartungshaltung. Zum einen ist hier die Performance noch in Ordnung, weil dieser Teil auch bereits für etliche Preview-Events glattgebügelt wurde. Zum anderen kaschiert die ruhige Zone noch all die Problemchen und Probleme, die sich nach und nach in der riesigen Open World entfalten.



Dass dann auch noch die Würstchen stehen, war für mich nach einem langen Tag der letzte Tropfen ...

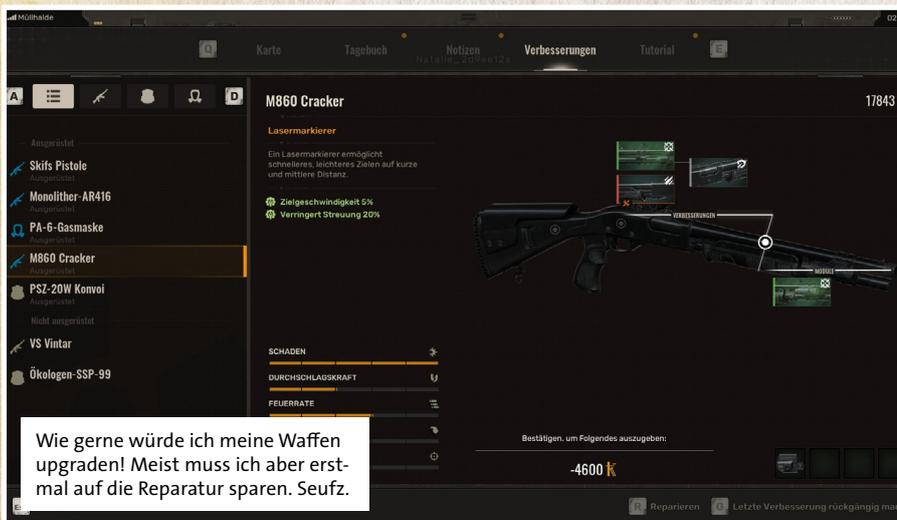


MEINUNG

Tillmann Bier
@GameStar_de



Es sagt eine Menge über Stalker 2 aus, dass ich es in den letzten Tagen abends kaum erwarten konnte, die Gasmaskе aufzusetzen und in die Zone einzutauchen. Und das, obwohl meine Waffen keine Geräusche beim Schießen machten, besiegte Gegner wie Helikopter durch die Luft schwirren und mich allerlei andere kuriose oder nervige Bugs erwarteten. Denn im Kern ist der Ego-Shooter eigentlich genau das, worauf ich 14 Jahre gewartet habe: ein unglaublich atmosphärischer Ausflug in die radioaktive Sperrzone. Auch heute macht es mir noch genauso viel Spaß, mit Detektor und Schrauben durch eine Anomalie zu schleichen, mich minutenlang in einem Gebäude vor einer Emission zu verkriechen oder während eines nächtlichen Gewitters eine Banditenbasis zu stürmen. Dank der schicken Grafik und des tollen Sounddesigns sind diese Momente so eindrucksvoll wie nie zuvor – wenn sie nicht durch Bugs und Performance-Probleme ruiniert werden. Da diese aktuell so sicher wie die nächste Emission auftreten, sollten Fans auf jeden Fall mit dem Spielen abwarten. Nach einigen Patches lässt sich Stalker 2 dann hoffentlich so erleben, wie es eigentlich sein sollte.



Wie gerne würde ich meine Waffen upgraden! Meist muss ich aber erstmal auf die Reparatur sparen. Seufz.

64 Quadratkilometer gährende Leere

Die Zone in Stalker 2 ist wie ein wunderschönes Bilderbuch. Die unterschiedlichen Gebiete haben jeweils ihren eigenen Look und charakteristische Details. Zaton ist ein sumpfiges Gebiet, in dem Stahlschiffe ihren Ruheort gefunden haben und wo ich regelmäßig Überlebenstango mit Blutsaugern tanze. Im verbrannten Wald ist der Boden von Asche bedeckt, in den Ruinen spuken Poltergeister, und Blitze schlagen in die kalten Bäume ein. Rund um die Müllhalde beiße ich aufgrund der hohen Strahlung schneller ins Gras, als mein Geigerzähler klicken kann. Die Abenddämmerung bei Sonnenschein weckt sowas wie Stalker-Romantik. Der Sturm bei Nacht lässt mich selbst nach dutzenden Spielstunden jedes Mal zusam-

menzucken, wenn lautes Donnern durch die Zone hallt. Leider weiß Stalker 2 so gar nicht, was es mit seinen ganzen 64 Quadratkilometern anfangen soll.

Sehr schnell offenbaren sich die zwei größten Probleme der offenen Welt: Lange Reisewege machen Stalker 2 fast schon zu einem Walking Simulator, wenn Skif von sämtlichen Auftraggebern quer über die Map gejagt wird. Um von Hauptquestpunkt A zu Punkt B zu gelangen, habe ich einmal zwei reale Stunden gebraucht. Okay, ich habe mich zwischendurch kurz verlaufen, aber trotzdem! Stalker-Atmosphäre hin oder her: Das macht auf Dauer einfach keinen Spaß und streckt die Spielzeit unnötig in die Länge. Schnellreisen ist bei sogenannten Ortskundigen zwar gegen Bares möglich, aber stark eingeschränkt. Ihr könnt lediglich

zwischen den Lagern derjenigen Fraktionen reisen, bei denen ihr gerade einen guten Ruf habt – und die in eurer Welt überhaupt noch existieren. Außerdem wird mein Entdeckerdrang abseits des Startgebiets viel zu wenig belohnt. Ja, wenn ich mich gründlich umsehe, habe ich meist genug Medikits, Essen oder Muni für den nächsten großen Kampf. Wenn ich aber kleine Sprungrätsel löse, mühsam Kombinationen von Safes herausfinde oder auf eine beeindruckende Anomalie stoße, dann erwarte ich als Belohnung doch ein bisschen mehr als ein Würstchen und eine kaputte Pistole. Viele

Gebäude stehen komplett leer, besondere Artefakte sind rar gesät, und viele Verstecke sind mit belanglosem Krempel gefüllt, den ich sowieso nicht mehr tragen kann. Die spannendsten Belohnungen finde ich in Stashes, die als Pre-Order-Bonus aktiviert wurden. In den Verstecken des Journalisten warten aufgemotzte Waffen und Ausrüstung auf mich. Wenn es cooles Zeug nur gegen Aufpreis gibt, dann hat das Loot-System versagt. Außerdem vermisse ich nach der Ruhigen Zone die genialen Anomalie-Ideen. Nach der Ikonen-Quest hatte ich gehofft, dass die Entwickler regelmäßiger solche besonderen Akzente setzen. Ja, hier und da finde ich auch später nochmal tolle Orte – im Hinblick auf die Größe der Open World fühlen die sich aber an wie drei Streusel auf einem fetten Schoko-Muffin: enttäuschend.

Survival wie vor 15 Jahren

Die nahtlose Open World und die Grafik gehören zu den größten Änderungen seit Call of Pripjat (2009). An vielen anderen Stellen merkt man Stalker 2 an, dass GSC Game World sich akribisch an die Blaupausen der alten Spiele halten wollte. So werden beispielsweise die mittlerweile 17 Jahre alten Survival-Mechaniken nicht weitergedacht, sondern einfach in die moderne Open World übernommen. Die Hungermechanik etwa wirkt sehr aufgesetzt und nervt nach ein paar Stunden gewaltig. Ploppt das Hunger-Symbol auf, öffne ich meinen Rucksack, hole mir ein Brot, eine Wurst oder etwas Kondensmilch, und schon kann es weitergehen. Essen finde ich mehr als genug in der Welt oder bei Händlern. Wirklich herausfordernd

wird es also nie. Selbst kochen oder mir Nahrung aus der Natur beschaffen kann ich dagegen nicht. Das Feature wirkt daher weniger wie ein Survival-Aspekt und mehr wie eine plumpe Methode, mein Inventar zuzumüllen. Womit ich schon zu meinem zweiten Kritikpunkt komme: Stellt euch schon mal auf viel Inventar-Tetris ein.

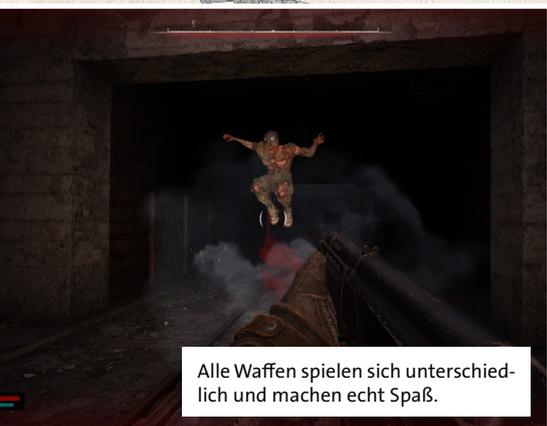
Skif hat ein Tragelimit. Bis zu 50 Kilo kann er problemlos tragen, bis 70 Kilo büßt er bereits einen merklichen Teil seiner Ausdauer ein, und im roten Bereich kriecht er wie ein Zombie durch die Gegend. Das Inventar ist wahnsinnig schnell vollgerümpelt. Ein paar der Gegenstände sind nämlich unverzichtbar und blockieren bereits eine Menge Gewicht: Essen brauche ich, um den Hunger in Schach zu halten. Medikits und Verbandszeug benötige ich, um Blutungen zu stoppen und mich zu heilen. Energy-Drinks füllen meine Ausdauer auf, was bei den ewig langen Reisewegen in der Welt extrem wichtig ist. Quest-Items wiegen gerne mal neun oder zwölf Kilo und können nicht in meiner Lagerkiste abgelegt werden. Neben meiner Pistole kann ich noch zwei große Waffen ausrüsten, und diese Möglichkeit nutze ich natürlich. Schließlich will ich für jede Situation gewappnet sein und setze beispielsweise auf eine Schrotflinte für den Nah- und eine Sniper für den Fernkampf. Und dann will ich mich ja auch noch vor Schüssen, Strahlung, Gift und Wärme mit Helm und Weste schützen. Ach ja, Artefakte möchte ich für Buffs natürlich ebenfalls noch einpacken. 50 Kilo sind also schnell gefüllt.

Und dann gibt es noch die Emissionen, große Ausschüttungen von Strahlung, die

Skif innerhalb von Sekunden ins Jenseits befördern. Manch ein Stalker-Fan wird jetzt genervt aufseufzen, und auch mir waren diese Weltereignisse irgendwann nur noch ein Dorn im Auge. Statt zum Spielgefühl einer gefährlichen Welt beizutragen, betont Stalker 2 damit seine veraltete Idee von Survival. Denn die Emissionen sind eigentlich nie ein Spannungsfaktor, sondern nur eine nervige Pflichtübung. Sie passieren stets so geskriptet, dass sich immer ein Unterschlupf in der Nähe befindet. Statt also meiner Mission zu folgen, was angesichts manch verwirrender Gebiete schon schwer genug fällt, muss ich plötzlich unter Zeitdruck eine komplett andere Richtung einschlagen, um den Unterschlupf zu erreichen. Und dabei bin ich ja auch noch ständig überladen.

Monatsmieten für eine Reparatur

Wer dachte, das Leben in München sei teuer, war noch nicht in der Zone von Stalker 2 unterwegs. Meine Waffen und Ausrüstung brauchen regelmäßige Wartung. Wenn ich mein Sturmgewehr nicht repariere, dann klemmt es in den ungünstigsten Momenten, beispielsweise wenn ich von Banditen umzingelt bin. Beim Techniker kann ich außerdem meine Waffen und Schutzanzüge aufmotzen. Meine Pistole bekommt dann etwa einen Schalldämpfer spendiert, meine Shotgun hat weniger Rückstoß, und meine Weste erlaubt mir nun, mehr Artefakte auszurüsten. Doch das hat seinen Preis – und die dafür nötigen Marken zu verdienen, ist gar nicht so einfach. Lasst uns ein wenig rechnen: Kleine Nebenmissionen geben meist lediglich 800, 1.000 oder auch mal 2.000



Alle Waffen spielen sich unterschiedlich und machen echt Spaß.



In Stalker 2 erwartet euch ein Wiedersehen mit den faszinierenden Mutanten der alten Spiele.

Im späten Spiel, etwa ab Pripjat, nehmen die Performance-Probleme und KI- und Spawn-Bugs noch stärker zu.



Marken. Größere Nebenmissionen und Hauptquests gehen da in die Höhe, Einnahmen von 20.000 Marken oder mehr sind möglich. Klingt so weit gut? Nun, nur so lange, bis ihr mit den Reparatur- und Upgrade-Kosten konfrontiert werdet! Einen meiner kaputten Schutzanzüge kann ich aktuell für schlappe 92.000 Marken reparieren (nicht upgraden!) lassen. Kleinere Reparaturen springen ebenfalls schnell aus dem vier- in den fünfstelligen Bereich. Upgrades bewegen sich bei ähnlichen Werten. Das Verkaufen von Gegenständen bei Händlern schafft dabei nur wenig Abhilfe. Für Artefakte bekomme ich einen Bruchteil ihres Wertes. Waffen und Ausrüstung kann ich ebenfalls verkaufen, aber auch hier sind Händler ganz schön geizig. Außerdem senkt der Zustand der Ausrüstung den Verkaufswert. Kaputte Waffen – mit einem roten Symbol markiert – nehmen Händler gar nicht erst an. Es nutzt auch nichts, sie zu reparieren, um sie dann zu verkaufen, denn damit mache ich enormen Verlust. Mit den ganzen kaputten Waffen, die in der Open World verstreut sind, kann ich meist also gar nichts anfangen. Durch seine Wirtschaft wird Stalker 2 von Spielstunde zu Spielstunde zunehmend grindlastiger, wenn ich zwischen spannenden Missionen vollgepackt mit Schrott zwei Kilometer zu einem Händler dackeln muss, um wenigstens ein paar Kröten zu verdienen und für meine nächste Reparatur zu sparen. Wenn dann die teure, gemoddete Waffe plötzlich durch den Boden glitcht, wenn ein Mutant sie mir aus der Hand reißt, könnt ihr euch vielleicht halbwegs vorstellen, welche Emotionen das bei mir geweckt hat.

Und dennoch: Stalker-Feeling pur!

Das klingt alles ganz schön erüchternnd. Vor allem finde ich es so unglaublich schade, weil ich zwischen all dem Frust immer wieder Momente erlebe, in denen ich merke: In Stalker 2 schlummert eigentlich ein richtig tolles Spiel! Der Shooter funktioniert dann am besten, wenn er mich stärker bei der Hand nimmt und mich choreografiert durch seine Welt lenkt. Selbst die Nebenmissionen (mit Ausnahme von kleinen Fetch-Aufgaben) sind alle in kleine Geschichten verpackt. Ja, unter der Haube funktionieren sie genau so wie in den alten Spielen – töte Hunde, finde einen Stash, erledige Banditen –, aber die Erzählungen bringen eine Menge Charme in das Spiel und lassen die Zone lebendiger wirken. Mal helfe ich einem Stalker, einen Witz zu erzählen, damit er sich zu den anderen Stalkern ans Lagerfeuer setzen darf. Ein andermal helfe ich zwei sturzbesoffenen Freunden, ihren dritten Kumpel von seiner Strahlungskrankheit zu heilen. Dafür muss ich ihm Wodka in seine Verstecke legen, weil die beiden es mit dem Wundergetränk nur bis zur nächsten Bar geschafft haben. Oder ich unterstütze einen Wissenschaftler bei einem verrückten Unterfangen. Häufig habe ich dabei auch die Wahl: Helfe ich ihm bei seinem Experiment? Oder zerstöre ich die Apparatur, damit er seine Forschung nicht fortsetzen kann?

Die Quests entwickeln sich, andere Missionen werden nach Abschluss verfügbar, und ich habe immer das Gefühl, am Drücker zu sitzen. Lediglich die Gesichtsanimationen und die hölzerne Gestik in Dialogen und Cutscenes drücken die Stimmung ein wenig.

Meine Gesprächspartner wirken leb- und lustlos. Außerdem wandern ihre Augen merkwürdig umher, als würden sie ihren Text von einem Teleprompter ablesen, der hinter meinem Stalker steht. Aber wer kann sich auch so viel Dialogtext merken? Diesen Makel kann ich dem Spiel aber schnell verzeihen. Denn abseits davon ist auch die Hauptquest grandios inszeniert. Sie führt mich durch die offene Welt, zeigt mir atemberaubende Orte. Vor jeder Mission zieht sich mein Magen zusammen, wenn ich in ein verlassenes Labor hinabsteige und meine Nerven auf eine echte Zerreißprobe gestellt werden. Immer wieder platzieren mich die Missionen in interessant designten und offenen Kampfgebieten, in denen die Gegner-KI zeigen darf, was sie draufhat. Ich kann mir aussuchen, wie ich an eine Situation herangehen möchte. Will ich in diesem riesigen Gang schleichen und meine Widersacher lautlos mit dem Messer zur Strecke bringen? Oder will ich mein hübsches neues Sturmgewehr ausprobieren? Das bringt natürlich die Gefahr mit sich, dass sich meine Gegner in taktischen Formationen um mich herum aufbauen. Sie gehen in Deckung, wenn ich das Feuer eröffne. Werfen Grana-

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Ich muss mich kurz nochmal selbst zitieren: »AAAAAAH!« Mir blutet wirklich das Herz, in erster Linie für die Entwickler. So viel Zeit und Mühe wurden in die Entwicklung gesteckt, so viele tragische Schicksalsschläge erlitten, so viel Polishing betrieben – und trotzdem reden wir jetzt in erster Linie über den katastrophalen Zustand, statt über die wirklich fantastischen Momente von Stalker 2. Denn wenn ich alle Abstürze, 10-FPS-Abschnitte und Bugs wegdenke, dann habe ich trotz der Designschwächen zwischendurch für ein paar Minuten unglaublich viel Spaß mit dem Shooter. Ich liebe diese Welt mit ihren faszinierenden Anomalien, gruseligen Mutanten und dieser einzigartigen Atmosphäre und Stimmung, die für mich bis heute kein anderes Spiel nachmachen konnte. Aber es dauert immer nur ein paar Augenblicke, bis meine Faszination und Liebe für das Spiel den nächsten Dämpfer abbekommen. Oder besser gesagt: Dampfhammer. Der technische Zustand hat mich an meine Grenzen gebracht und mir meine Freude am Spiel fast genommen. Wartet lieber ein paar Patentes ab, damit ihr die volle Dröhnung Stalker-Feeling abbekommt und das Spiel so erleben könnt, wie es eigentlich gedacht ist. Und dennoch: Nach insgesamt 90 Stunden im Shooter und 75 Spielstunden in der Kampagne, nach all den Strapazen, technischen Hürden und Gamebreaking-Bugs, zieht es mich doch wieder zurück in diese faszinierende Zone ...



Die Jagd nach Artefakten kann viel Spaß machen. Oft finde ich aber langweiliges Zeug ... oder eben gar nichts.

ten nach mir, wenn ich mich zu lange an einem Ort verschanze. In den Pausen, in denen ich nachlade oder meine Wunden verbinde, preschen sie nach vorne oder fallen mir in die Flanke, sodass ich meine Taktik überdenken muss.

Wenn die Spawns und die KI so funktionieren, wie sie sollen, dann entsteht ein wirklich spaßiges Katz-und-Maus-Spiel. Stalker 2 animiert mich außerdem ständig dazu, neue Waffen auszuprobieren und selbst die fetten Geschosse nicht bis zum Ende aufzusparen. Und dieses Angebot nehme ich dankend an. Denn das Waffengefühl – wenn denn der Sound funktioniert – ist fantastisch. Bei menschlichen Gegnern bekomme ich tolles Treffer-Feedback. Ein präziser Kopfschuss ist Gold wert, treffe ich einen Söldner an der Schulter, reißt ihn das von seiner Waffe los, er stolpert nach hinten und sucht sich eine Deckung. Bei Mutanten verhält es sich allerdings weniger taktisch. Hier gilt es, ihren Schaden so gut wie möglich einzustecken, sich regelmäßig zu heilen und ihnen schnell Widerstand zu bieten. In solchen Momenten spielt sich Stalker 2, wie sich ein richtiger Nachfolger spielen muss. Wenn mir die Atmosphäre wie eine Welle ins Gesicht klatscht, vergesse ich für ein paar Augenblicke sogar das wackelige Gerüst, auf dem Stalker 2 gebaut wurde.

Stalker-Story ohne A-Life?

Die Hauptstory von Stalker 2 folgt typischen Motiven. Skif landet in der Zone und will etwas zurückhaben, sucht dafür nach einem Stalker und springt von einem Ort zum nächsten. Dabei verheddert er sich immer mehr in den Machtspielchen der Fraktionen und lernt Schritt für Schritt die großen Geheimnisse der Zone kennen. Die Plot-Twists überraschen mich zwar, passen nach längerem Nachdenken aber perfekt in die Erzähltradition der alten Trilogie. Auch sonst spinnt der Nachfolger die Story spannend fort. Es passiert bisher nichts, was mich komplett aus meinen Wanderstiefeln haut oder das Genre der postapokalyptischen Geschichten revolutioniert, aber ich fühle mich super unterhalten und möchte unbedingt mehr über die Welt und Charaktere erfahren.

An manchen Stellen verrennt sich Stalker 2 allerdings etwas. Dann werden zig Namen umhergeworfen, Ereignisse nur kurz angerissen, und wenn ihr nicht gerade Profis in der Stalker-Lore seid, werdet ihr viel googeln, um alte Charaktere, vergangene Geschehnisse und kleine Details nachzuschlagen. Gerade für Neueinsteiger könnte das eine Herausforderung darstellen. Dabei führt Stalker 2 Neulinge zunächst super in die Welt ein. Skif, selbst frisch in der Zone, stellt viele Fragen: Wer waren die Monolither? Was ist das Kollektivbewusstsein? Wer ist Strellok? Nach ein paar Stunden ändert sich das aber, weil er aus dem Nichts Details weiß, die vorher nicht angesprochen wurden.

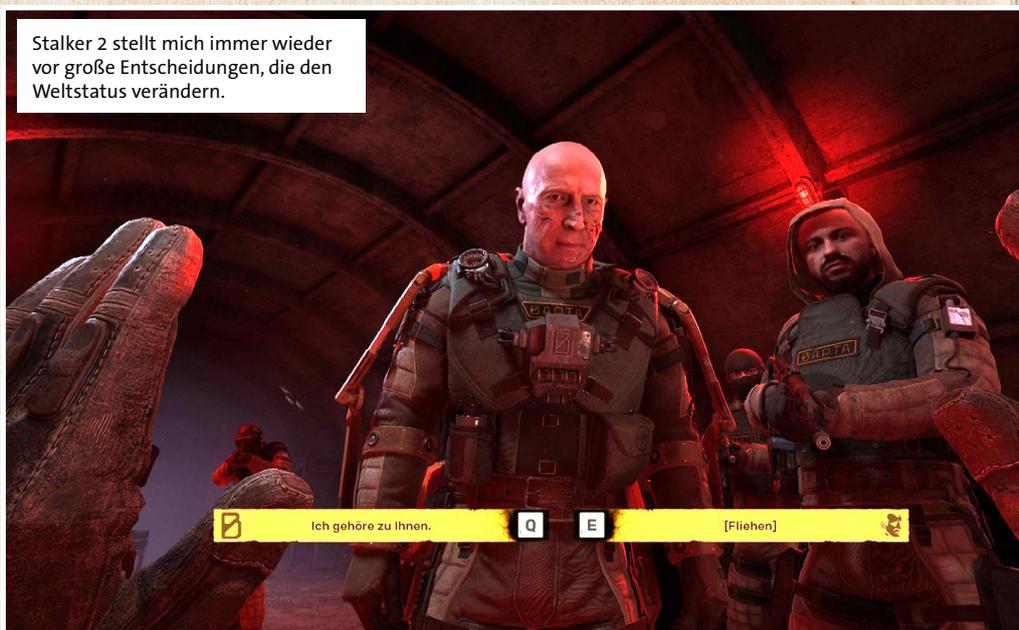
Während der Hauptstory treffe ich übrigens auch einige große Entscheidungen, die



Weit haben es die beiden Schluckspechte nicht geschafft.

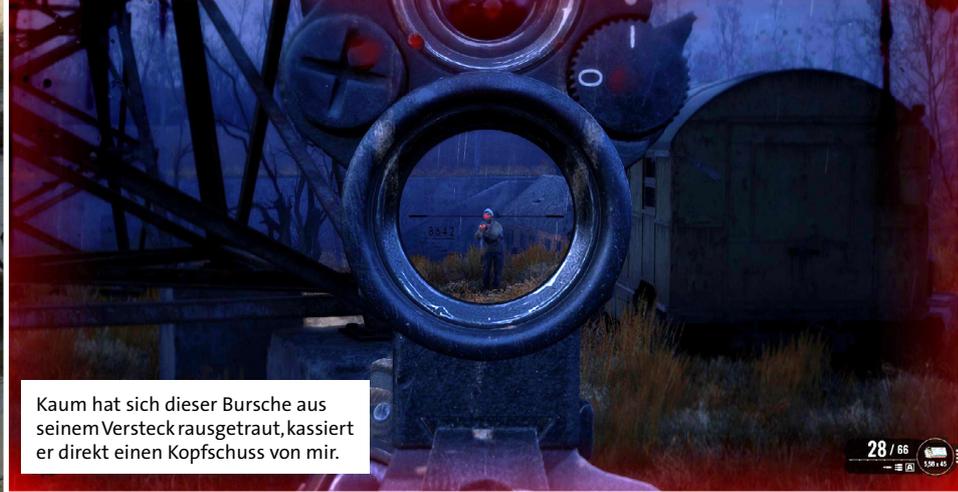


Die ersten 15 Stunden laden mich zum Erkunden ein, und ich sauge die Open World auf wie ein Staubsauger.



Stalker 2 stellt mich immer wieder vor große Entscheidungen, die den Weltstatus verändern.

Ich gehöre zu Ihnen. [Q] [E] [Fliehen]



Kaum hat sich dieser Bursche aus seinem Versteck rausgetraut, kassiert er direkt einen Kopfschuss von mir.

28 / 65



Wird gespeichert...

meist darauf hinauslaufen, dass ich mich auf die eine oder andere Seite stelle. Die Entscheidungen verändern dann den Status der Welt. Fraktionen, mit denen ich davor zusammengearbeitet habe, stellen sich nun gegen mich. Ich bin in ihrem Lager nicht mehr willkommen und verliere damit einen Handelsposten, eine Lagerkiste sowie einen Schnellreisepunkt und verbaue mir Nebenquests. Dörfer können zerstört werden, wenn ich nicht einschreite und zur Hilfe eile. Und auch die Missionen unterscheiden sich, je nachdem welchen Weg ich wähle. Ich habe mich den Aufsehern angeschlossen, und schon nach etwa 20 Stunden spiele ich andere Quests als meine Kollegen, die sich gegen die Militärfraktion entschieden haben. Aber nichts ist in Stein gemeißelt: Nur weil ich den Aufsehern am Anfang die Hand geschüttelt habe, heißt das noch lange nicht, dass ich ihnen nicht später noch das Messer an die Gurgel halten kann.

Außerhalb der Hauptstory spüre ich meine Einflüsse unter den Fraktionen allerdings kaum. Stattdessen schwirren mir viele Fragezeichen über dem Kopf. Stalker 2 kommuniziert schlecht, warum gerade welche Fraktion gegen mich ist und mich angreift. Es gibt anscheinend ein Rufsystem – so kann ich beispielsweise in der Arena erst mit Kämpfen weitermachen, wenn ich im Rang gestiegen bin. Das ist allerdings eine Info von den Entwicklern und nichts, was das Spiel mir erklärt. Vom stark angepriesenen A-Life 2.0, also der NPC-KI, merke ich also nichts. Statt ihrem eigenen Alltag nachzugehen, stehen NPCs wie angewurzelt da. Ich kann mit jedem ein paar generische Zeilen wechseln. Hilfe ich ihnen im Kampf oder flicke sie mit meinen Medipacks zusammen, gibt es nicht mal ein einfaches »Danke«. Ob und wie sich meine guten oder auch dann und wann schlechten Taten in der Open World am Wegesrand der Hauptmission auswirken, weiß und spüre ich nicht.

Nach etwa 75 Stunden habe ich auch eins der insgesamt vier Enden erreicht. Die Hauptstory bleibt bis zum Ende verwirrend, aber immerhin ist sie toll inszeniert und atmosphärisch. Ganz nach Abschluss fühlt es sich aber nicht an – vermutlich lassen die Entwickler für mögliche Fortsetzungen oder DLCs das Finale bewusst offen.

Hier und da lässt Stalker 2 auf den letzten Metern noch mehr Potenzial liegen. Da wäre mit all den Anomalien, Mutanten und Psi-Kräften mehr Kreativität und Abwechslung für die Bosskämpfe drin gewesen. Weiterspielen könnt ihr nach dem Abspann übrigens nicht – dafür müsstet ihr einen älteren Speicherstand laden.

Puh, was eine Reise. Auch abseits des technischen Zustands dürfte Stalker 2 polarisieren. Für die einen wird es lediglich eine blasse Kopie seiner legendären Vorgänger sein, für die anderen genau das, worauf sie seit 15 Jahren warten. Aber selbst die größte Nostalgiebrille dürfte kaum ausreichen, um Stalker 2 als revolutionären und herausragenden Open-World-Shooter zu sehen. Und dennoch: Irgendwo tief drin schlummert ein sehr spezielles, sehr sperriges, aber auch sehr atmosphärisches Abenteuer, das sich

15 Jahre nach dem letzten Serienteil noch besonders und einzigartig anfühlt. Dieses Erlebnis liegt allerdings noch unter Tonnen an Bugs und Designschwächen verborgen und muss von GSC Game World noch freigeschaufelt werden, um aus Stalker 2 das Spiel zu machen, was das erste Gebiet verspricht. Aber das dürfte Monate dauern. ★

STALKER 2 HEART OF CHORNOBYL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 7700K / Ryzen 5 1600X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 160 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 11700 / Ryzen 7 5800X
RTX 4070 / RX 6800 XT
32 GB RAM, 160 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Open World ist ein Augenschmaus dichte Soundkulisse grandioses Wetterspiel gute Vertonung hölzerne Gestik und Mimik

SPIELEDISIGN



Entscheidungen verändern die Welt tolles Kampfgefühl viel Leerlauf kaum spannende Entdeckungen aufgesetztes Survival-System

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade ausreichend Ressourcen steifes Movement der Spielfigur Reparaturen und Upgrades teuer Gegner-KI und -Spawns

ATMOSPHÄRE / STORY



Stalker-Charme Anomalien und Mutanten toll inszenierte Quests Hauptstory verwirrt Fraktionen bleiben ungreifbar

UMFANG



50 bis 100 Stunden 35 unterschiedliche Waffenarten vier Enden 64 km² große, handgebaute Open World Welt größtenteils belanglos

ABWERTUNG

Der aktuelle technische Zustand mit Bugs, Plot-Stoppere, Performance-Problemen und Abstürzen macht Stalker 2 auf vielen Systemen ungenießbar.



-15

FAZIT

Ein toller Stalker-Shooter, der von einer katastrophalen Technik überschattet wird und sich mit der Open World selbst ein Bein stellt.

