



Stalker Call of Pripyat

Zum dritten Mal geht's ins verseuchte Tschernobyl.

Mit Call of Pripyat ist das Stalker-Konzept endlich ausgereift, an mancher Stelle aber auch ausgereizt.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6194

Jetzt bloß keinen Fehltritt erlauben. Keinen Mucks machen. Keine Panik. Vorsichtig schleichen wir hinter unserem Stalker-Kollegen Grouse durch eine Horde von Blutsaugern. Schlafenden Blutsaugern. Wenn wir Lärm machen, sind wir tot. Wenn sich ein Schuss löst, sind wir tot. Aber sind wir nicht letztlich alle schon tot? Alle, die wir hier in der Zone unser Dasein fristen? Doch wir haben einen Auftrag, eine Mission. Denn in **Call of Pripyat**, dem zweiten allein lauffähigen Ableger des Shooters **Stalker**, sind wir gar kein Stalker. Das ist nur unsere Tarnung. Wir sind Geheimagent der ukrainischen Regierung. Die vermisst in der Sperrzone rund um das radioaktiv verseuchte Tschernobyl fünf Hubschrauber.

Suche: Hubschrauber

Licht am Ende des Tunnels. Wir betreten mit Grouse wieder die sichere Oberfläche, die Blutsauger liegen hinter uns. Es sind zu viele, um sie mit Waffengewalt auszulöschen. Aber wir könnten über die

Klimaanlage den Keller mit Giftgas fluten. Gute Idee. Wir machen uns auf die Suche nach dem Gas und den Hubschraubern.

Call of Pripyat setzt zwei Wochen nach den Geschehnissen von **Stalker: Shadow of Chernobyl** ein. Der Stalker Strelok hat den Gehirnschmelzer deaktiviert, woraufhin die restlichen Stalker und Fraktionen ins Gebiet um den Reaktor eingefallen sind. Auch die Regierung sieht sich am Zug und will die Situation unter ihre Kontrolle bekommen. Sie schickt fünf Hubschrauber mit detaillierten Karten über die Anomalien in die Zone. Trotzdem gehen alle fünf verloren. Wir sollen nun als Stalker getarnt den Grund für das Scheitern der Mission finden. Dazu durchforschen wir drei komplett neu erstellte Gebiete, keines davon kennen wir aus den beiden Vorgängern. Da wäre zum einen Zaton, ein versumpftes Flussbett, in dem rostige Kähne auf Grund liegen und Dockanlagen verwaisten. Dann die industriell geprägte Gegend um die Jupiter-Fabrik-

anlagen. Und schließlich der östliche Teil der Stadt Pripyat mit seinen zivilen Einrichtungen wie Kindergarten, Krankenhaus oder Bibliothek. Das klingt abwechslungsreicher, als es ist. Das Sumpfgebiet Zaton und die Jupiter-Gegend unterscheiden sich nur marginal, und der Osten Pripyats besteht im Wesentlichen nur aus Plattenbauten – kein Vergleich zum Abwechslungsreichtum der Vorgänger.

Suche: Giftgas

Wir hören uns im Bauch des Schiffswracks Skadowsk, das als Unterschlupf für Stalker und Banditen dient, nach größeren Giftgas-Vorräten um. Schließlich erhalten wir einen Tipp. Auf einer Brücke über das Pripyat-Flussbett stehen die Reste eines Militärkonvois. Da sollte was zu finden sein. Wir brechen sofort auf.

Draußen in der Wildnis erfreut sich unser Auge an der enormen Weitsicht, der üppigen Vegetation, den schönen Wetter- und Beleuchtungseffekten und den im-

posanten Industrieanlagen, die seit 1986 vor sich hin rotten. Erste Verrottungserscheinungen zeigt aber auch die Grafik. Viele Objekte, insbesondere Pflanzen, ploppen unangenehm spät im Bild auf, und aus der Nähe verwachen einige Texturen stark. Auch die Animationsqualität, die noch nie eine besondere Stärke der Serie war, hinkt im wahrsten Sinne des Wortes aktuellen Titeln wie **Prince of Persia** oder **Mirror's Edge** hinterher. Menschliche Figuren wechseln teils sprunghaft ihre Haltung, und die Tiere zuckeln eher durch die Landschaft, als dass sie geschmeidig laufen. Außerdem hat sich das KI-Verhalten der Fauna nicht gebessert. Noch immer eilen ganze Herden in gestrecktem Galopp, dafür aber im wilden Zickzackkurs durch die Gegend. Ein anderes Mal hetzen sie in Angriffshaltung auf uns zu, nur um einen Meter vor uns wieder die entgegengesetzte Richtung einzuschlagen. Auch die KI der menschlichen Gegner und Mitstreiter setzt bisweilen aus,



Blutsauger zählen auch in Call of Pripyat zu den **unangenehmsten Gegnern**. Hier müssen wir für eine Nebenmission im Sumpf gleich ein ganzes Nest ausröten.



In Pripyat machen Ihnen die **Monolither** zu schaffen, eine Gruppe geheimnisvoller, religiöser Fanatiker.



Zusammen mit ukrainischen Regierungstruppen verteidigen wir uns inmitten von **Pripyat** gegen Angriffe durch Stalker-Zombies.



Fünf dieser **Hubschrauber** müssen Sie im ersten Spieldrittel aufspüren. Dieser steht auf einem unzugänglichen Plateau.



Nebenmission zum Luftanhalt: Mit einem anderen Stalker schleichen wir durch eine **Horde schlafender Blutsauger**.

vor allem dann, wenn der Raum eng wird. So schießt sie gern mal in die Wand, verirrt sich in die falschen Zimmer oder friert ganz ein. Wenn die KI funktioniert, was sie in den meisten Fällen auch tut, arbeitet sie ordentlich. Die Feinde suchen eigenständig Deckung, werfen Granaten oder versuchen, Ihnen in den Rücken zu fallen. Auch sonst zeigt sich **Call of Pripyat** frei von gravierenden Bugs. Abstürze haben wir keine erlebt.

Suche: Werkzeug

Auf der halbverfallenen Brücke werden wir tatsächlich fündig. In einem alten Armeetruck lagern noch Kanister mit Giftgas. Doch die sind verriegelt. Allein kriegen wir die nicht auf. Dafür brauchen wir schon einen Einbruchsexperten. Wo finden wir den nur?

Call of Pripyat verknüpft seine Aufträge zum Teil geschickt miteinander, was daran liegt, dass jetzt alle Quests von Hand gesteuert sind. Zufallsgenerierte Aufgaben à la »Töte zehn Eber« so wie im ersten **Stalker**-Spiel gehören der Vergangenheit an. Wenn Sie schon jagen gehen müssen, dann ist das jetzt oft spannend inszeniert, wie die Schleichaktion durch die Blutsauger-Reihen oder eine gemeinsame nächtliche Jagd auf eine gefährliche Chimäre. Leider schwankt die Schwierigkeit der Aufgaben weiterhin stark. Während wir zum Beispiel in einem Kampf gegen drei Blutsauger unser komplettes Arsenal an Munition und Medi-Kits aufbrauchen müssen, erledigen wir andere Aufgaben fast im Vorübergehen. Immerhin dürfen Sie aber je-

derzeit zwischen den vier Schwierigkeitsgraden wechseln. Das spart Frust, und zudem ist der normale »Stalker«-Modus nicht mehr so schwer wie noch im ersten Addon **Stalker: Clear Sky**.

Wie gehabt können Sie sich nicht nur bei einzelnen Auftraggebern wie Händlern oder Stalkern beliebt machen, sondern auch wie bisher für eine der bekannten Parteien arbeiten. Selbst wenn Sie in den Gebieten immer wieder Zeugen von Zufallsgefechten zwischen den Fraktionen werden, spielen die eine weitaus kleinere Rolle als noch bei **Clear Sky**.

Suche: Artefakt

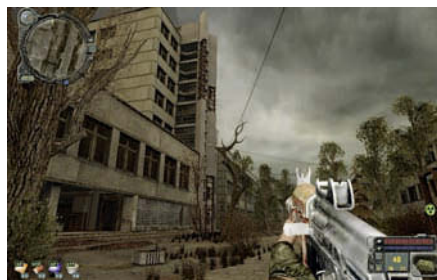
Wir blicken von der Brücke auf die Gegend hinab und bemerken eine riesige Schneise, die sich wie eine tiefe Narbe durch die Land-

schaft zieht. Es ist eine der neuen, individuell gestalteten Anomalien, in denen es die altbewährten Artefakte gibt, mit denen Sie viel Geld scheffeln können. Wir durchstöbern die Anomalie und werden auf Anhieb fündig.

Der Schwerpunkt von **Call of Pripyat** liegt klar auf dem Erkundungsdrang, der auch entsprechend prämiert wird. Es lohnt sich, abseits gelegene Objekte wie Zementfabriken oder Schiffswracks zu durchsuchen. Dort können Sie nicht nur Artefakte oder Verstecke mit Medi-Kits und Anti-Strahlen-Spritzen finden, sondern zum Beispiel auch kostbare Spezialwerkzeuge. Wenn Sie diese einem der Waffenhandwerker bringen, kann der fortan Ihre Waffen und Schutzanzüge individuell aufrüsten. Dabei dürfen Sie jede

Von Jupiter nach Pripyat

Ein schönes Beispiel für eine gelungene Aufgabenreihe ist der erste Übergang von der Jupiter-Zone nach Pripyat. Im Laufe Ihrer Recherchen über die vermissten Hubschrauber finden Sie erste Hinweise auf einen Tunnel, der nach Pripyat führen soll. Ob das stimmt?



In der weitläufigen **Jupiter-Anlage** finden Sie bald schon Dokumente, die die Existenz des Tunnels beweisen. Allein und ohne passende Ausrüstung sollten Sie da aber nicht rein.



Im Stalker **Zulu** treffen Sie einen Gefährten, der die Reise mit Ihnen antreten will. Je mehr Missionen Sie erfüllen, umso größer die Chance, dass sich weitere Stalker anschließen.



Für den gasüberfluteten Tunnel benötigen Sie einen speziellen **Schutzanzug** mit geschlossenem Atemkreislauf. Den kriegen Sie als Sonderbestellung bei Nimble für teure 30.000 Rubel.



Mit Ihrer Gruppe brechen Sie in den Tunnel auf. Neben giftigem Gas warten auch noch **Mutanten** auf Sie. Der Schutz Ihrer Gefährten sollte Priorität haben, sonst stehen Sie bald allein da.



Fast am Ziel, greifen in einer großen Bahnhofshalle **Monolither** aus dem Hinterhalt an. Das überrascht zu dem Zeitpunkt, da Sie noch gar nichts über diese Fraktion wissen.



Endlich erreichen Sie in **Pripyat** die Oberfläche. Dort nehmen Soldaten Sie und Ihre Kameraden in Empfang. Von nun an können Sie statt des Tunnels auch einen Reiseführer nehmen.



Verrottende Industrieanlagen aus Sowjetbeständen sorgen wie gewohnt für viel Endzeit-Flair.



Die großen Anomalien sind alle von Hand gebaut. Hier sehen Sie die brandgefährliche **Boiler-Anomalie** – ein passender Name.

der unzähligen Waffen im Spiel Ihren Vorlieben anpassen. Alle Waffen und Rüstungen erfüllen auf ihre Weise einen bestimmten Zweck. Es lohnt sich also, in den persönlichen Verwahrungstruhen, die Sie an Kernpunkten im Spiel finden, ein Arsenal unterschiedlicher Schießweisen zu horten. Beim Händler Nimble, den Veteranen bereits aus **Shadow of Chernobyl** kennen, dürfen Sie auch Sonderbestellungen aufgeben, wie beispielsweise ein sündhaft teures Exoskelett.

Suche: Zielort

Weil wir keine Lust haben, von der Anomalie aus den weiten Weg nach Hause zu laufen, sprechen wir den nächsten Stalker an. Der offeriert uns gegen Geld eine Schnellreisemöglichkeit, die wir gern nutzen. Die Orientierung in der Zone geht dadurch kaum verloren. Hilfreich ist auch die (an sich wenig kreative) Aufgabe, nach den Hubschraubern zu suchen, denn so werden Sie immer

hin gut in die Zone eingeführt. Überhaupt hält Sie die Hauptquest bei der Stange, denn je mehr Hubschrauber Sie erforschen, umso rätselhafter werden ihre Bruchlandungen. Sobald Sie dann noch nach einigen Komplikationen Pripyat erreichen (siehe Kasten), wird's sogar spannend. Haben die fanatischen Monolither etwas mit der Sache zu tun? Oder die Söldner, die nach experimentellen Waffen suchen? Und wer sendet die merkwürdigen Funksignale? Leider bricht die Spannung im Schlussakt zusammen. Viele Fragen bleiben offen, die Erklärung für die Abstürze erweist sich als banal. Dafür werden Sie im Abspann, den es wie das Intro nur als Diashow gibt, mit den Konsequenzen Ihres Handelns konfrontiert. Hatten wir nicht vor, Giftgas zu besorgen? Wie wir erfahren, haben die Blutsauger die Gegend überrannt und alle Stalker getötet. Unser Fehler. Aber sind in der Zone nicht ohnehin alle längst tot? *Patrick C. Lück*

Weniger ist tatsächlich mehr

Patrick C. Lück: Der Entwickler GSC scheint gelernt zu haben: Weg vom Gigantismus, hin zu weniger, dafür sinnvoller gefüllten Gegenden. Weg von generischen Quests, hin zu durchdachten Aufgaben. Weg vom übereilten Release, hin zu Qualität. Kurz: Stalker, wie es sein sollte. Da verzeihe ich auch das Auf und Ab in der Story, die nicht mehr zeitgemäße Grafik sowie die KI-Aussetzer. Zum ersten Mal fühle ich mich tatsächlich heimisch in der so unwirtlichen Zone.



redaktion@gamestar.de

Kompakt und gut

Petra Schmitz: Ich vermisse zwar die fantastisch gerenderten Zwischensequenzen, ich vermisse ein furioses Finale und ich vermisse den architektonisch deutlich reizvolleren Teil von Pripyat aus dem ersten Stalker, aber sonst hab ich nichts am neuen Teil auszusetzen. Wie hübsch überschaubar alles nun ist und wie klar definiert sich die Aufgaben präsentieren! Gern weiter so, GSC. Aber das nächste Mal bitte mit einer schöneren Grafik. Die alte Engine hat nun ausgedient.



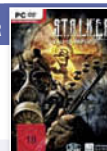
petra@gamestar.de

STALKER: CALL OF PRIPYAT

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER GSC GameWorld (Stalker: Clear Sky, GS 11/08: 77 Punkte)
PUBLISHER BitComposer Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.11.2009
CA. PREIS ca. 30 Euro
USK ab 18 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 14 Stunden

Viele Aufgaben halten bei Laune, das Ende fällt aber steil ab.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK einfach	komplex	
SPIELTEMPO langsam	schnell	
HILFEN 4 Schwierigkeitsgrade, Tipps in den Ladebildschirmen		
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern, Autosave		

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 X2 3800+ AMD 64 1,5 GB RAM 5,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E7400 X2 5600+ AMD 64 3,0 GB RAM 5,5 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

PROFITIEREN VON EAX
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-Deathmatch, Artefakt-Jagd, Artefakt-Eroberung (je 32)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE GameSpy
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Wie gehabt der bewährte gute Multiplayer-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	Industrieanlagen + imposante Anomalien + Beleuchtungseffekte Texturen unscharf + Objektaufploppen + schwache Animationen	7 / 10
SOUND	passende Musik + tolle Soundkulisse + Waffensounds eher flach nur wenig Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	vier Schwierigkeitsgrade, jederzeit verstellbar + nicht übertrieben schwer Quest-Schwierigkeit schwankt teils sehr	8 / 10
ATMOSPHÄRE	tolle Endzeit-Stimmung + ständiges Bedrohungsgefühl glaubwürdige Spielwelt + Handeln hat Konsequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	aufgeräumtes Interface + viele Autosaves + freies Speichern nur vier Quickslots	9 / 10
UMFANG	drei große Gebiete + alle gut ausgenutzt mit wenig Leerlauf ordentliche Spieldauer + teils alternative Lösungswege	9 / 10
LEVELDESIGN	glaubwürdige und sehr realistische Außenarchitektur + alles handgebaut Innenlevels teils trist + generell abwechslungsarm	9 / 10
KI	geht meist glaubwürdig vor + nutzt Waffen, Deckung und Taktik sinnvoll hat manchmal Aussetzer + Wildverhalten oft unnatürlich	8 / 10
WAFEN & EXTRAS	viele Waffen und Rüstungen + fast alles individuell aufrüstbar Artefakte sehr nützlich + Sonderbestellungen bei Nimble	10 / 10
HANDLUNG	gute Führung + spannender Übergang nach Pripyat Anfangs etwas Leerlauf + Schluss lässt Fragen offen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Das bislang ausgereifteste Stalker-Spiel.

85

SPASS