Wir waren in der Zone

STALKER

Die ewig erscheinenden Monate der Stille sind vorbei: Wir konnten uns den Endzeit-Shooter aus der Ukraine auf der E3 länger als jedes andere Magazin weltweit anschauen.

INHALT

Mega-Preview 42
Die wichtigsten Fakten 44
Das Spiel mit dem Licht 45
Entwickler-Check 45
Die Monster 46
Der Super-GAU 46
Der Fall Stalker 48

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK E132

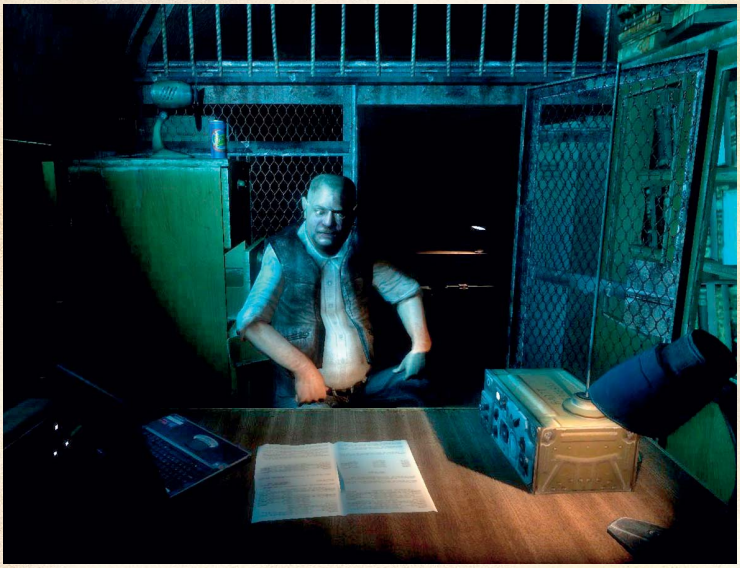
Nacht in der Zone, der Mond spendet unwirkliches Licht. In Stalker wechseln die **Tageszeiten** dynamisch und schaffen so eine glaubhafte Welt.

Es läuft. Kein vorgefertigtes Video, keine Engine-Demo, sondern das echte Spiel – das haben wir seit der Games Convention 2004 (damals nur den Multiplayer-Modus) nicht mehr gesehen. Die wichtigste Frage wäre damit geklärt: **Stalker** gibt es noch. Auf die zweite Frage, soviel dürfen wir vorwegnehmen, haben wir nach unserem exklusiven Treffen mit GSC auf der E3 auch eine Antwort: **Stalker** ist noch immer der Shooter-Hoffnungsträger, auf den Action-Fans seit über vier Jahren warten.

30 Jahre später

In einem vom Trubel der E3 fernen Konferenzraum springen wir in Begleitung von zwei THQ-Mitarbeitern (unter anderem Dean Sharp, der aktuell die Arbeiten beim Entwickler GSC in Kiew koordiniert) in die verbotene Zone um den Reaktor von Tschernobyl, mitten in den Ego-Shooter **Stalker**. Gleich Schießerei, das Militär... stopp! Bevor wir damit beginnen, das Gesehene zu schildern, wollen wir schnell umreißen, um was es in dem Programm eigentlich geht. Es mag ja durchaus den einen oder anderen Neuleser geben, dem das Spiel seit Beginn unserer Berichterstattung 2002 noch nie begegnet ist.

Also von Anfang an: Wir schreiben das Jahr 2016. Eine Explosion erschüttert das Gebiet um den 1986 havarierten Reaktor von Tschernobyl. Ein gleißendes Licht erhellt den Himmel. Noch am gleichen Tag errichtet das Militär Sperren, niemand darf mehr in den Sektor vordringen. Und die, die zum Zeitpunkt der geheimnisvollen Explosion vor Ort waren, dürfen nicht mehr hinaus. Wieder ein paar Jahre später: Man lässt Forscher in die Zone. Und mit den Forschern kommen die so genannten Stalker, die auf der Jagd nach besonderen Zonen-Artefakten verbotenerweise durch die mittlerweile von Mutanten und seltsamen Anomalien (unter anderem starke Gravitationsfelder) verseuchte Gegend streifen. Sie spielen einen dieser Stalker. Und an Ihnen ist es am Ende, immer tiefer in das 30 Quadratkilometer umfassenden Areal vorzudringen, um hinter das Geheimnis der Explosion und deren Folgen zu kommen. Nun aber zurück ins Spiel...



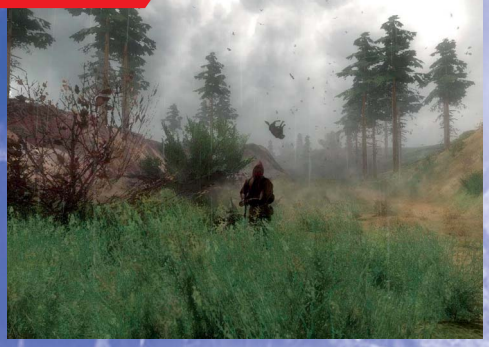
Bei solchen **Händlern** erstehen Sie neue Ausrüstung und verkaufen Artefakte.

Der eine unter vielen

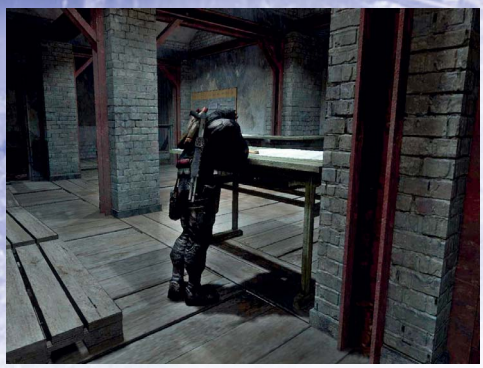
Unser Stalker steht auf einer verwaisten Allee irgendwo in

ENTWICKLER-CHECK

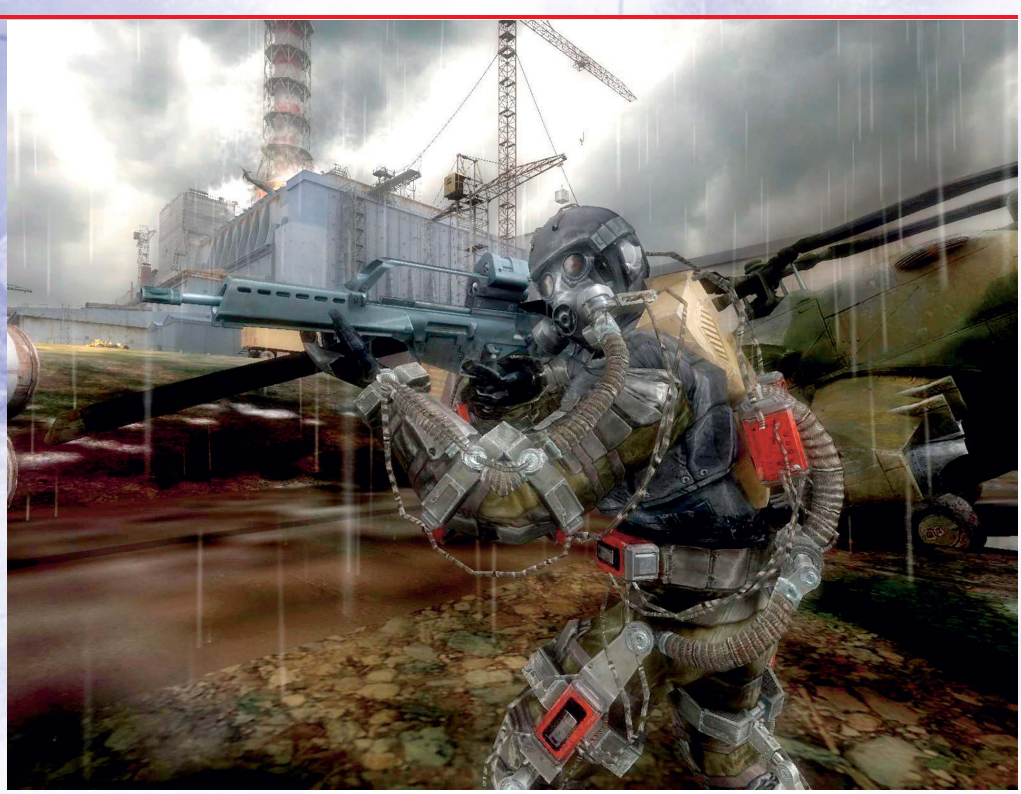
GSC Game World aus Kiew haben vor und während der Entwicklung von Stalker andere Spiele fertiggestellt. Der Schwerpunkt lag dabei auf den Echtzeit-Taktikspielen der Cossacks-Reihe. Zwei Shooter waren jedoch auch darunter: Codename: Outbreak, das bereits 2001 erschien, und Firestarter von 2004. Beide Titel waren solide, aber nicht weltbewegend. Stalker ist das bisher größte Spiel des Teams aus der Ukraine und gleichzeitig eines der weltweit ambitioniertesten Shooter-Projekte.
Bisher veröffentlichte Spiele: Cossacks: European Wars, Codename: Outbreak, Cossacks: The Art of War, American Conquest, Cossacks: Back to War, American Conquest: Fight Back, Firestarter, Cossacks 2
Eingestellte Spiele: –
Derzeit in Arbeit: Stalker, Heroes of Annihilated Empire, Cossacks 2: Battle for Europe



Eine **Anomalie** schleudert einen Hund in die Luft.



Ein **Stalker** brütet über einer Karte des Gebiets.



So nah am Reaktor (im Hintergrund) braucht der Stalker eine **Ausrüstung**, die ihn wie ein Alien wirken lässt.

der verbotenen Zone, die Sonne scheint angenehm vom blauen Himmel, alles wirkt friedlich – fast wie ein Ausflug ins Grüne. Plötzlich rattern zwei Helikopter aus der Ferne heran, sausen über seinen Kopf und verschwinden hinter einer alten Fabrikanlage. Kurz darauf trifft unser Held einen anderen Stalker. Der bittet kurzatmig um Hilfe: Das Militär habe vom Stützpunkt der Zonenplünderer in der Fabrikruine Wind bekommen und will nun kurzen Prozess mit der Bande dort machen. Dann schnallt der Fremde seine Waffe auf den Rücken und läuft eilig weiter – mitten hinein in die Schießerei. Als Held hat man da ja keine Wahl...

Wir hören die Gewehre rattern, bevor wir etwas sehen, denn das Gelände ist von einer Mauer umgeben. Nur ein großes Tor bietet Zutritt. Der Stalker wagt sich mit der Waffe im Anschlag hinein und huscht schnell hinter ein Wachhäuschen in der Ecke. Einige andere Artefaktjäger haben weniger Glück und stehen offen im Kugelhagel der Militärs, die sich hinter Containern verschanzen. Wild ballernd versuchen die Verbündeten, aus der Schusslinie zu kommen. Manchen gelingt das, andere wiederum stürmen scheinbar sinnlos vor und werden dabei erledigt.

Irgendwann ist der Kampf vorbei, die **Stalker** haben die Soldaten erledigt. Und behaupteten wir weiter oben, dass man als Held ja keine Wahl habe? War gelogen, liebe Leser. Der Held hat an dieser Stelle sehr wohl eine Wahl. Er hätte die ganze Schießerei auch ohne eigene Beteiligung ablaufen lassen können. Er hätte sich auf einen Hügel stellen und das Ganze sicher aus der Ferne beobachten können. Denn anders als in anderen Spielen lebt die Welt in **Stalker** unabhängig von Ihrem Zutun. Die Künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) simuliert nachvollziehbare, echt wirkende Handlungen. Weil das nach einer typischen Marketing-Behauptung klingt, lassen wir uns nach einem erneuten Starten des Spiels zeigen, wie der Stalker wirklich auf eine nahe Anhöhe geht und sich die Ballerei einfach nur anschaut.

Es kann alleine laufen

Wie kommt so eine Situation wie die in der Fabrikanlage zustande? Die Mischung aus Skript, Lebenssimulation und KI (Künstliche Intelligenz) macht's. Die Hubschrauber etwa gehören in die Kategorie Skript. Der Held läuft über einen bestimmten Punkt nahe der Fabrikanlage, das Spiel schickt die Helikopter los. Dass sich in der Ruine andere Stalker befinden, fällt in den Bereich der Lebenssimulation. Das Programm lässt NPCs den gleichen Geschäften wie

DIE WICHTIGSTEN FAKTEN

Die Spielwelt:

- Das Gebiet von Stalker erstreckt sich oberirdisch auf 30 Quadratkilometern um den Reaktor von Tschernobyl, darin reine Wald- und Wiesengebiete und größere Siedlungen. Dazu addieren sich zahlreiche Levels unter Tage.
- Grenzen gibt es keine. In Ihrer Freiheit sind Sie lediglich durch inadäquate Ausrüstung für die größer werdenden Gefahren beschränkt.
- Stalker verfügt über einen dynamischen Tag/Nacht- sowie Wetterwechsel. Manches Mal stehen Sie im dichten Regen, Blitze zucken vom Himmel, alles wird matschgrau.

Die Nicht-Spieler-Charaktere:

- Es gibt zu Beginn neutrale Stalker-Fraktionen, die Sie sich zu Freunden machen können, wenn Sie Hilfe leisten. Andere Gruppen wie Soldaten sind und bleiben Feinde.
- Monster hausen in der Zone. Einige treten in Rudeln auf, andere wiederum sind Einzelgänger.
- Intelligentere Monster sowie menschliche NPCs agieren in Kämpfen auf Basis des »Enemy Threat Evaluation«-Systems, das errechnet, welche Chancen auf Überleben bestehen.

Die Ausrüstung:

- Der Stalker führt einen PDA mit sich, der Quests auflistet und Informationen über die Zone, ihre Bewohner und das Terrain (Karten) sammelt. Zudem verzeichnet der PDA in einem Extrafenster die anderen Stalker in der Umgebung.
- Nahezu jede Waffe lässt sich mit Schalldämpfer und Fernrohr aufrüsten (eine Ausnahme ist der Raketenwerfer). Waffen und Zusatzgerätschaften nehmen Sie entweder toten Gegnern ab, verdienen sie in Quests oder kaufen sie bei Händlern.
- Je tiefer Sie in die Zone vordringen wollen, desto mehr Radioaktivität muss Ihr Anzug aushalten. Bessere Anzüge beschaffen Sie sich auf die gleiche Art wie Waffen und andere Ausrüstung.

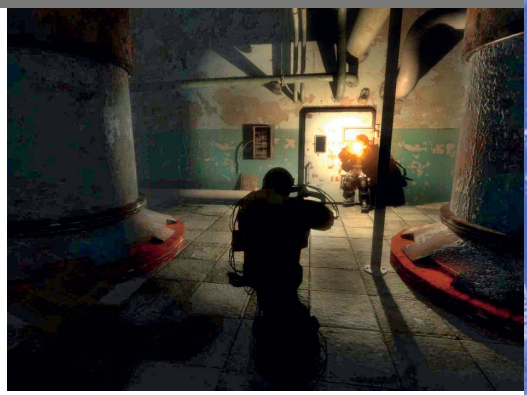
Die Quests:

- Die Handlung von Stalker hangelt sich an 36 Hauptquests entlang. In diesen stehen Sie nicht in Konkurrenz mit anderen Stalkern.
- Das Spiel generiert zahlreiche Zufallsquests. Bei denen können Ihnen durchaus andere Artefaktjäger in die Quere kommen.
- Sie können so viele Quests annehmen, wie Sie wollen. Ihr PDA verzeichnet alle.

Sie nachgehen – unabhängig von Ihrem Handeln. Sie treffen also immer mal wieder auf andere Stalker, die Ihnen mal freundlich, mal feindlich gesonnen sind. Und die Schießerei? Die basiert auf dem Prozess der so genannten »Enemy Threat Evaluation« (Auswertung der Bedrohung). Die NPCs stellen dann »Überlegungen« wie diese an: »Der Typ da hinten in der Deckung hat eine Waffe, ich habe auch eine. Ich bin zwar im Nachteil, weil ich auf freier Fläche stehe, aber wenn ich abhaue, werde ich womöglich in den Rücken getroffen und sterbe. Also lieber rein in den Kampf!« Der Prozess soll dafür sorgen, dass Gegner auch mal die Beine in die Hand nehmen oder eben angreifen, wenn eine Flucht keinerlei Vorteil böte.

Warum dann als Held nicht einfach alle Schießereien im Spiel vermeiden? Ganz einfach: In **Stalker** gibt es unterschiedliche Fraktionen. Einige sind Ihnen gegenüber per se feindlich eingestellt, andere wiederum sind zu Beginn neutral, können sich aber zu Verbündeten entwickeln, wenn Sie zur rechten Zeit zu Hilfe eilen. Das verschafft Ihnen einige Vorteile. So macht man Ihnen vielleicht bessere Preise bei einem Handel oder bedenkt Sie mit spannenden Aufträgen. Nebenbei: Alle Aktionen aller Stalker in der Zone werden in einer Art Rangliste gespeichert. Über Ihren PDA können Sie abfragen, wie gut Sie sich in Konkurrenz mit den NPCs schlagen und wer Ihr Freund oder Ihr Feind ist.

DAS SPIEL MIT DEM LICHT



Ohne aufwändige Lichteffekte kommt heutzutage kein hochklassiges Programm mehr aus. Stalker arbeitet oft mit farbigen, überstrahlenden **Lichtinseln** (HDR-Effekt) in tiefer Finsternis und schöpft daraus viel seiner ungemein dichten Atmosphäre.

Gestatten, Sam Stalker!

Nach der erfolgreichen Schießerei verschwindet unser Stalker im Untergrund: Nahe der Fabrikanlage ist ein Einstiegsloch im Boden, das in finstere Versorgungstunnel führt. Eine der zahlreichen Quests (36 Hauptaufträge, zahllose zufallsgenerierte) führt ihn dorthin. Und wie es sich für ordentliche Tunnel in Spielen gehört, wimmelt es dort von feindseligen Gesellen. Da unten hausen reichlich Zombie-Stalker. Blöd an denen: Die sind zwar fies wie nix, aber auch nicht doof. Doch unser Stalker ist schlauer. Er schießt die wenigen Lichtquellen aus, stülpt sich sein Nachtsichtgerät über und erledigt die Zombies ungesehen aus der Finsternis mit seiner schallgedämpften Waffe. Schalldämpfer und Nachtsichtgerät – beides hat der Held vorher einem toten Soldaten auf dem Fabrikgelände abgenommen. Sie sehen, es war nicht nur aus Freundschaftsgründen sinnvoll, sich in die Schießerei zu wagen.

Wir lassen uns von GSC im zweiten Durchlauf simulieren, wie es ohne die Hilfsmittelchen zugehen würde. Natürlich ist alles schwieriger, weil die Gegner den Helden frühzeitig erspähen und unter Feuer setzen. Doch zuweilen helfen Ihnen selbst das beste

Den Eingang zur Zone bewachen **Soldaten**. Die schießen sofort, wenn Sie sich ihnen nähern.

Nahe der Stadt **Pripjat**, der größten Siedlung im Spiel, lauern dem Helden feindliche Stalker auf.

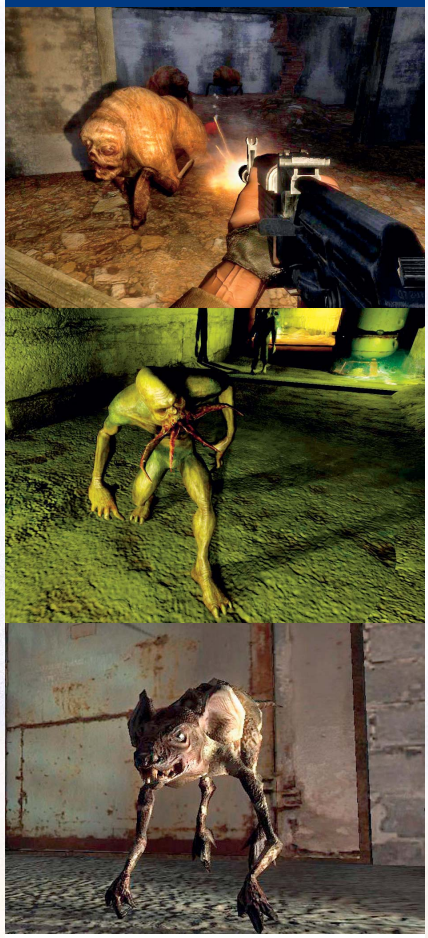
Nachtsichtgerät und der beste Schalldämpfer nichts, wenn etwa an jeder Ecke grüne radioaktive Pfützen unwirkliches Licht verstreuen. Und wenn der Stalker zu laut durch die Gegend trampelt. Sie haben schon bei den ausschießbaren Lampen an **Splinter Cell** gedacht? Ganz richtig: Genau wie Superagent Sam Fisher verfügt der Plünderer über eine Sichtbarkeits- und eine Lärm-Anzeige. Die zwei Indikatoren in der linken unteren Bildschirmecke verraten, wie gut ihn die Gegner erspähen und erlauschen können. In der Nähe der radioaktiven Brühe mit metallischem Boden – genau, da kann man ihn wunderbar sehen und perfekt hören.

Saugen und nagen

In Tunneln warten nicht nur Zombie-Stalker. Da lauern noch ganz andere Gefahren. Der Stalker wagt sich in ein Gewölbe, alles scheint sicher. Plötzlich schält sich ein diffuses Etwas aus der Dunkelheit, nur ein Schemen. Ein Fauchen, ein Kratzen, ein unsichtbarer Angriff. Ziellos schießt der Held in alle Richtungen – und trifft scheinbar. Denn mit einem Mal sehen wir den Gegner klar und deutlich vor uns. Es ist ein Bloodsucker, ein widerliches menschenähnliches Wesen, das am Kopf welsartige Auswüchse hat, mit denen es seinen Opfern das Leben heraussaugt. Der Kampf gegen das Monster dauert recht lange, legt es doch zwischendurch immer wieder seine Tarnung an. Irgendwann kann es nur noch schlurfen und bricht dann mit einem grässlichen Stöhnen zusammen. Puh, geschafft! Das war ganz schön aufregend.

In der Zone treffen Sie auf zahlreiche Mutanten. Einige sind einfach nur ekelhaft verformte Varianten von Tieren wie Hunden oder Ratten. Die tauchen dann meist in Rudeln auf und werden allein durch ihre Zahl gefährlich. Andere sind Einzelgänger und erinnern an Menschen, wie etwa der Bloodsucker und der Dwarf, der Gegenstände per Telekinese nach Ihnen schleudert. Oder der Controller, der wiederum telepathische Fähigkeiten besitzt und Ihnen schlicht den Verstand rauben kann, wenn Sie nicht richtig aufpassen. Sobald Sie bewusstlos am Boden liegen, beginnt das Vieh damit, genüsslich an Ihnen rumzunagen.

DIE MONSTER



Von oben nach unten: **Flesh**, **Bloodsucker**, **mutierte Ratte**. Alle drei Viecher werden Ihnen in der Zone dauernd über den Weg laufen, vor allem nachts.

Artefakte, Anomalien

Viele der Mutanten in **Stalker** hausen tagsüber in Höhlen und wagen sich nur bei Dunkelheit heraus. Ja, Dunkelheit, denn das Spiel verfügt über einen dynamischen Tag/Nacht- sowie

DER SUPER-GAU VON 1986

Am 26. April 1986 kommt es im Lenin-Kernkraftwerk nahe der Stadt Tschernobyl zu einem Super-GAU (GAU ist die Abkürzung für »größter anzunehmender Unfall«). Block 4 des Kraftwerks explodiert, große Mengen radioaktiver Strahlung werden frei gesetzt. Zwei Tage später melden Norwegen, Finnland und Schweden erhöhte Strahlenwerte. Noch aber bestreiten die damaligen sowjetrussischen Behörden eine atomare Katastrophe. Erst am 29. April geht die Nachricht von einem atomaren Unfall durch die deutschen Medien. Um den Reaktor solle eine 30-Kilometer-Sicherheitszone gezogen werden.

Am 30. April ist der Reaktorbrand angeblich gelöscht. Eine Schutzhülle aus Beton, der so genannte Sarkophag, wird um Block 4 errichtet. Forschern zufolge hält der Sarkophag nur maximal 20 bis 30 Jahre.

Die vermuteten Zahlen der Todesfälle direkt beim Reaktorunfall und während der Aufräumarbeiten gehen weit auseinander. Man spricht von weniger als 50 bis zu 15.000. Wie viele Menschen an den Spätfolgen (Strahlenkrankheit, Krebs) starben und noch sterben werden, ist nicht absehbar.

Im Hintergrund der Szene erkennt man einen **Jeep.** Werden wir Fahrzeuge steuern können oder steht das Ding bewegungslos herum?

Wetterwechsel. Sie werden in der Sonne baden, im Regen stehen, Sie werden über mondbeschienene Wiesen laufen – und gerade nachts ständig in Gefahr sein. Haben Sie das schon vorher angepriesene Nachtsichtgerät auf, sind Sie gut beraten. Besitzen Sie dagegen nur eine Taschenlampe, um Ihren Weg zu finden, können Sie sich auch gerade ein Schild umschnallen, auf dem »Bitte angreifen!« steht.

Eine weitere Gefahr in **Stalker** schert sich übrigens nicht um Tageszeiten: Das sind die Anomalien. Einige der gefährlichen physikalischen Abnormitäten können Sie leicht erspähen, umhertanzende Feuerbälle etwa. Bei anderen müssen Sie schon genauer hinsehen. Gravitationsanomalien etwa erkennt man an Laub, das ohne Windhauch durch die Luft wirbelt. Wieder andere lassen sich nur mit spezieller Ausrüstung aufspüren. In der Nähe der Anomalien finden sich häufig die begehrten Artefakte. Hinter dem Überbegriff verbergen sich seltsame Gebilde wie die so genannte »Crystal Flower«, eine Art Stein, in dem hohe Energien lagern. Diese Artefakte dürfen Sie teuer verkaufen. Einige brauchen Sie aber auch selber, denn nur mit denen ausgestattet können Sie sich durch andere Anomalien wagen, um weiter in die Zone vorzudringen. Und angeblich haben die kleinen Dingerchen noch ganz andere Sachen drauf. Welche genau das sind, wollen die Entwickler nicht verraten.

In den Tunneln sorgen radioaktive Pfützen für unwirkliche **Lichtverhältnisse**

Vielleicht ohne Autos

Zum Abschluss der Präsentation wollen wir ein paar der Fahrzeuge sehen, einen Lada Niva etwa, mit dem man schneller durch die Zone kommen kann. Dean Sharpe zuckt die Schultern: »Oh, wir wissen aktuell noch gar nicht genau, ob wir die überhaupt drin haben werden.« Sonderlich überrascht sind wir darüber nicht. Uns sind zum Zeitpunkt der Präsentation schon andere Dinge bekannt, die vom ursprünglichen Konzept abweichen. So soll der Spieler nicht mehr auf das Benzin seines Vehikels achten müssen, sofern es denn ein solches überhaupt geben wird. Auch die Notwendigkeit zu schlafen und zu essen wird entfallen. Noch drin hingegen: Sie müssen den Helden verbinden, wenn er zu stark verwundet ist, sonst verblutet er. Schleppt Ihr Recke zu viele Gegenstände in seinem Rucksack durch die Gegend, wird er langsamer.

Die Änderungen sind unter anderem Resultate der ewigen Verschiebungen des Spiels – man will auch mal fertig werden. Trotzdem sind wir nach dem Gesehenen nicht allzu traurig über das Verschwinden der Elemente: **Stalker** macht auf uns auch ohne Lada Niva einen fantastischen Eindruck. PET

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: GSC Game World / THQ
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Seit Anfang 2002 ist mir Stalker nun ein steter Begleiter. Die Entwicklung zieht sich wie Kaugummi, und ich war mehrfach willens, den Titel einfach für alle Zeiten zu ignorieren. Aber spätestens seit der E3 ist meine Gier wieder entfacht. Ich will, ich muss dieses Spiel spielen. Schon allein wegen dieses unglaublich real wirkenden Tag- und Nachtwechsels.«

Stalker verfolgen einen manchmal jahrelang

DER FALL STALKER

Kaum ein Titel wurde so heiß diskutiert und so oft verschoben – unter anderem, weil Entwickler und Publisher so lange aneinander vorbei geredet haben. Eine Zusammenfassung der Ereignisse.

Der Ego-Shooter **Stalker** befindet sich nun offiziell über vier Jahre in der Entwicklung. Das ist bei Weitem kein Rekord: 3D Realms bastelt an **Duke Nukem Forever** bereits länger, als es GameStar gibt, also über neun Jahre. Zum Veröffentlichungsdatum des Duke heißt es allerdings von jeher nur »When it's done!« (Wenn es fertig ist!). Im Fall von **Stalker** verhält sich das ein bisschen anders: Kaum ein Titel hat ein derartig dickes »Kommt bald! – Doch nicht!«-Konto.

September 2003

Das erste Video (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E160) taucht Anfang 2002 auf. Die Optik (GSCs hauseigene X-Ray-Engine) ist nach damaligem Standard noch umwerfender als die von **Crysis** für heutige Verhältnisse. Wir schreiben im März 2002: »Bäume und Gras wirken wie echt.« Zu diesem Zeitpunkt hat das Programm ein noch leicht anderes Konzept; es wirkt futuristisch, fliegende Aufklärungsdrohnen begleiten den Helden. Als Erscheinungstermin setzt GSC das 1. Quartal 2003 an. Im Dezember 2002 erscheint die zweite Preview in GameStar: Die Grafik ist noch immer umwerfend, das Konzept hat sich jedoch ganz zum Endzeit-Look à la **Fallout** verschoben. Bei unserem ersten Besuch im Frühling 2003 in Kiew verspricht GSC das Programm für September 2003. Damals sehen wir nur einzelne Elemente wie Landschaft, tolle Effekte der GSC-eigenen Physik-Engine und Vehikel, ein zusammenhängendes Spiel fehlt.

September 2004

Im Mai 2003, kurz nach unserem Besuch, findet GSC Game World in THQ einen internationalen Publisher. Andere Firmen wie Infogrames (heute Atari) lehnen Gerüchten zufolge ab, weil die Ukrainer nichts Spielbares vorzuweisen haben. Dass nun ein Publisher für das Spiel verantwortlich ist, hat zunächst hauptsächlich eine Folge: Kommunikationsprobleme. Während THQ **Stalker** am 23. Mai 2003 auf September 2004 datiert, teilt uns GSC auf Nachfrage per E-Mail mit, dass das ein Fehler sei. Am 3. Juni melden sich die Ukrainer wieder zu Wort und geben Mitte 2004 als Erscheinungsdatum an. THQ enthält sich einer Stellungnahme zu dem neuen Datum.

Während von Seiten des Publishers in den kommenden Monaten nicht allzu viel passiert, ist GSC eifrig damit beschäftigt, die mittlerweile riesige Fangemeinde von **Stalker** mit immer neuem Material zu versorgen. Screenshots tauchen auf, es folgen Trailer. Zwei Wettbewerbe – einer für Kurzgeschichten, einer für Monster-Design – halten die Spielergemeinde zusätzlich bei Laune.

Haben sich die **Entwickler** (hier bei Recherchen in der Sperrzone um den Reaktor von Tschernobyl) übernommen oder getrödelt? Oder beides?

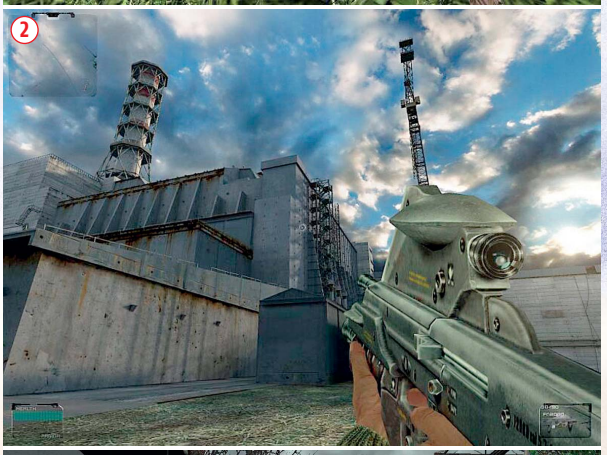
Am 21. Dezember 2003 landet eine Alpha-Version des Spiels im Internet. Sie trägt den Stempel vom 19. Mai 2002, ist demnach also schon über anderthalb Jahre alt. Der Fall bleibt umkommentiert von Hersteller und Entwickler. Wurde die Version absichtlich ins Netz geschleust, um für ähnlichen Wirbel wie im Fall der illegalen **Half-Life 2**-Version zu sorgen, die kurz davor auftauchte? Stattdessen kündigt GSC für Anfang 2004 einen Shooter namens **Firestarter** an. Die Simpelst-Ballerei à la **Serious Sam** mit rudimentärem Charaktersystem kassiert von uns eine mittelprächtige 62.

März 2005

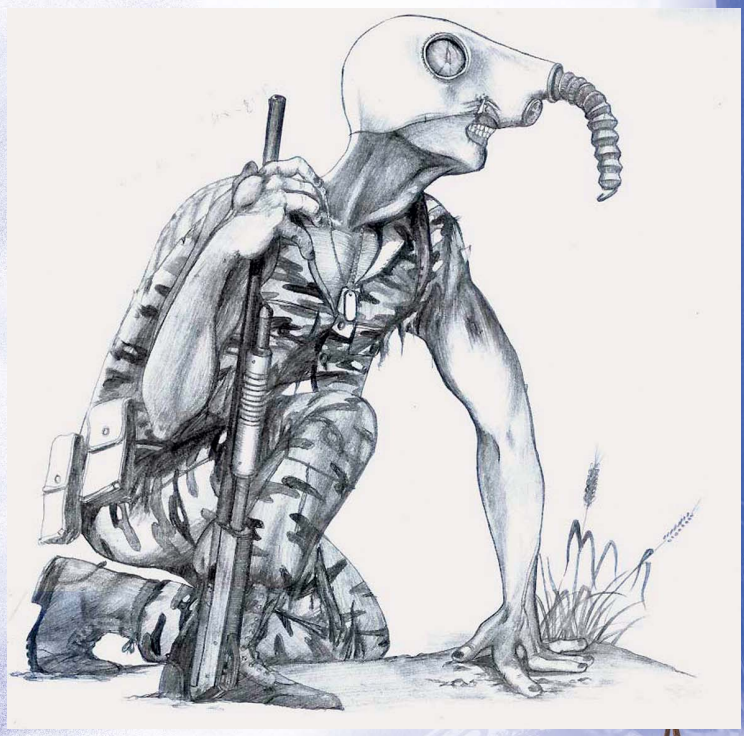
Im April 2004 erleben wir eine Überraschung: GSC kommt nach München und bringt eine spielbare Version von **Stalker** mit. Bis die läuft, vergehen zirka drei Stunden. Am Ende sind wir doch begeistert: »Der Probelevel hat uns gehörig beeindruckt.« Am 8. Mai 2004, vor zwei Jahren, meldet GSC, man sei kurz vor der Beta-Phase und mit dem Feinschliff beschäftigt. Wir reisen im Juni abermals nach Kiew und schauen uns die vermeintliche Beta-Version an. Und werden wieder vorsichtiger in unseren Prognosen. »Viele Spielelemente wirken noch unfertig, vor allem die Missionen – ein Restrisiko bleibt.« So steht es im Artikel vom Juni 2004, in dem ein Abschnitt passenderweise »Größenwahn« heißt. Mittlerweile ist immer offensichtlicher: Die Ukrainer haben sich massiv übernommen – oder können nicht mit Zeit haushalten. Als Erscheinungstermin wird zu diesem Zeitpunkt von offizieller Seite Ende 2004 gehandelt. Wir vermuten aufgrund der Probleme

Der mittelmäßiger Ego-Shooter **Firestarter** entstand bei GSC während der Stalker-Entwicklung nebenbei.

STALKER DURCH DIE JAHRE



① Stalker im Jahre **2002**, noch im alten Konzept.
② Das Spiel im Jahr **2004**, der Reaktor ist schon enthalten.
③ In der E3-**200**6-Version waren alle Direct-X-9-Effekte aktiviert.



Das ist die **Sieger-Skizze** des Monster-Wettbewerbs. Ob der Mutant im Spiel vorkommt, wissen wir nicht. In der E3-Version war er nicht zu sehen.

eher einen Termin Mitte 2005. Tatsächlich: Im Juli korrigiert sich THQ auf Januar bis März 2005, da man angeblich nicht mit den Krachern **Half-Life 2** und **Doom 3** kollidieren wolle.

When it's done!

Im September 2004 gehen News durchs Netz, dass ein Multiplayer-Test zu **Stalker** anstehe. Die Anmeldung solle bald freigeschaltet werden. Das passiert jedoch nie. Kurz zuvor gibt GSC zudem bekannt, dass der lange Zeit versprochene Koop-Modus mittlerweile aus dem Konzept gestrichen sei. Man will aber noch immer spätestens im März 2005 veröffentlichen. Anderthalb Monate später heißt es dann Mai 2005; THQ habe den Entwicklern auf deren Bitten mehr Zeit eingeräumt. Oleg Yavorsky, der Sprecher von GSC, rückt nun komplett von einem Termin ab; das Spiel erscheine, wenn man damit fertig sei - das Motto von **Duke Nukem Forever** lässt grüßen.. Yavorsky, dessen Name eng mit **Stalker** verknüpft ist, ist an der Entwicklung des Spiels nicht beteiligt. Er sei, so heißt es aus dem Umfeld des Entwicklers, lediglich einer der Wenigen bei GSC, die Englisch sprechen.

Wir sind fertig!

Im Juli 2005 taucht zum zweiten Mal eine Alpha-Version des Spiels im Netz auf. Abermals wollen weder Entwickler noch Publisher dazu etwas sagen. Dafür lässt THQ im August verlauten, dass man das Programm nicht mehr im Finanzplan des Jahres habe. Man wolle vorsichtig bilanzieren. Im November stoppt der Hersteller laut einer russischen Internetseite sogar die Finanzierung, da die Arbeit von GSC nicht zufriedenstellend sei. THQ denke laut der Meldung darüber nach, ein anderes Studio mit der Fertigstellung zu beauftragen. Zwischenzeitlich wird sogar davon gesprochen, dass die Programmierarbeiten ganz gestoppt seien. Das erweist sich jedoch als Gerücht (wir berichteten in der GameStar Ausgabe 10/05 darüber). GSC entlässt mehrere Mitarbeiter, darunter viele Grafiker.

In den folgenden Monaten wird klar, dass das Verhältnis zwischen Publisher und Entwickler alles andere als rosig ist. GSC ist plötzlich der Meinung, das Spiel sei längst fertig, und würde es gerne schnell veröffentlichen. Als Antwort schickt THQ im Februar 2006 einen eigenen Producer nach Kiew, Dean Sharpe, der sich bis zur Fertigstellung um den Titel kümmern soll.

Anfang 2007

Unter Sharpe, der bei GSC »Das Messer« genannt wird, läuft das Projekt nun zielgerichtet auf die Veröffentlichung zu – auch deshalb, weil angekündigte Spielelemente zur Disposition stehen, darunter die Vehikel. Unter der Hand erzählen Quellen bei GSC, so eine führende Hand hätte man »schon viel früher gebraucht«. Derzeit steht der Termin auf Anfang 2007. Dass THQ nicht gewillt ist, viel länger zu warten, zeigt auch Dean Sharpes Selbstbeschreibung: »Mein Auftrag«, sagt der Aufpasser, »lautet Fertigstellung.« PET