



# Stalker Call of Prypiat

**Aus Tschernobyl entweichen keine Strahlen mehr, dafür stetig Spiele. Wir waren zu Besuch in der Ukraine, um die neue Stalker-Episode anzusehen.**

– die so genannte »Zone« – ein hochgradig verseuchtes Sperrgebiet, in dem seltsame Geschehnisse und ungewöhnliche Artefakte wagemutige Glücksritter anlocken, die im Spiel »Stalker« heißen. Im Herbst 2008 erzählte der ukrainische Entwickler GSC Game World mit **Clear Sky** die Vorgeschichte zu den Ereignissen des Hauptspiels. Nun ist mit **Call of Prypiat** die zweite (allein lauffähige) Erweiterung angekündigt, und deren Handlung setzt zwei Wochen nach **Stalker** an. Aus den sieben möglichen Enden von **Stalker** hat sich GSC das beste ausgesucht: Strelok, der Held des Spiels, deaktiviert den Hirnschmelzer, der im Zentrum der Zone jedem Menschen den Verstand geraubt hat. Wie's weitergeht, erzählt **Call of Prypiat**: Das Militär sieht die Chance gekommen, endlich in den Zonenkern vorzustoßen, und schickt fünf Hind-Hubschrauber als Vorhut los. Keiner davon kehrt zurück. So beschließt der Geheimdienst, einen

Agenten nach dem Rechten sehen zu lassen. Als Stalker getarnt soll sich Alexander Degtyarev durch die Zone schlagen.

### Was ist »Produkt 62«?

Sein Auftrag führt Degtyarev – und damit Sie – durch drei große Gebiete rund um den Katastrophentort. Das Spiel startet nördlich des Atomkraftwerks in der Flussregion des Prypjat, der an vielen Stellen ausgetrocknet ist. In den Flussbetten rosteten Schiffswracks vor sich hin, viele sind zur Unterkunft für Stalker, Außenseiter oder Mutanten geworden. Das zweite Spielgebiet liegt im Südwesten, rund um ein Fabrikgelände namens Jupiter, das es tatsächlich gab. Zu Sowjet-Zeiten wurden dort offiziell Fernseher produziert, in Wahrheit gehörte der Komplex dem Militär. Hergestellt wurde »Produkt 62« – selbst die Angestellten, so geht eine populäre Geschichte, wussten nicht, was sich dahinter verbirgt. Die Fabrikgebäude sind nur ein Teil der

DVD  
Video-Special

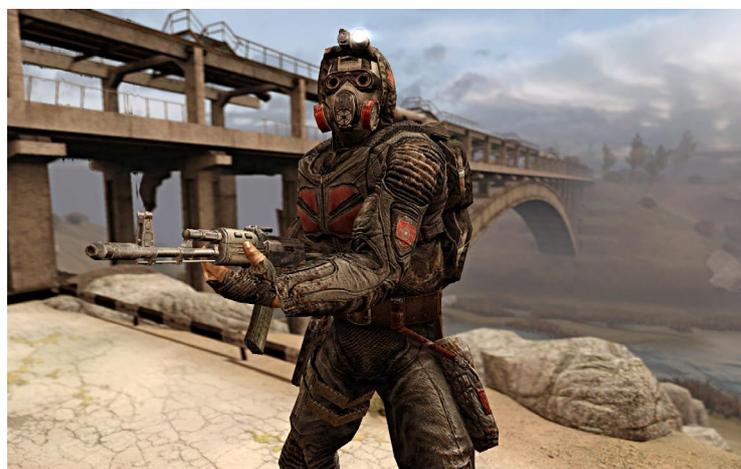
GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6194

Als wir bei GSC Game World ankommen, ist gerade Besuch aus Tschernobyl da. Alexander Novikov schaut im Studio vorbei, der stellvertretende Sicherheitschef des versiegelten Atomreaktors. »Der ist ein guter Freund von uns«, sagt Oleg Yavorsky, der Sprecher von GSC, »er berät uns zur Realitätsnähe.« Als Dankeschön durfte der bullige Novikov als Mechaniker in der Eröffnungssequenz von **Stalker: Clear Sky** auftauchen. Im Schlepptau hat der Sicherheitschef sei-

nen Sohn, und so schauen an diesem Tag zwei Menschen **Stalker: Call of Prypiat** an, statt nur einem wie geplant. Die weltweit ersten Vor-Ort-Informationen zur Fortsetzung des Shooter-Hits **Stalker** können Sie also vom Sohn des Sicherheitschefs in Tschernobyl erfragen. Oder Sie lesen einfach weiter.

### Hind und weg

Im Shooter **Stalker** von 2007 ist die Umgebung des 1986 geschmolzenen Atomreaktors Tschernobyl



GSC hat die Grafik für **Stalker** nicht nennenswert aufpoliert, das Spiel sieht – vor allem Dank der detaillierten **Charaktermodelle** – aber immer noch gut aus.



Die Hauptquest führt den Stalker früh im Spiel in eine verlassene **Umspannanlage**. Dort lauern Elektrizitäts-Anomalien, und Poltergeister treiben ihr Unwesen.



Eine **Erd-Anomalie** hat eine Schneise durch den Stein geschnitten.



In der verlassenen Waldsiedlung treffen wir (mal wieder) auf mutierte **Wildschweine**. Die Gegner stammen überwiegend aus den Vorgängerspielen.



Ein Handgemenge mit einem **Bloodsucker** ist keine gute Idee.

weiltläufigen Region, in der auch die halbverschüttete Stadt Buria-kovka liegt. Darüber hinaus gibt es jede Menge Orte zu erforschen: einen Tagebau, ein Raketensilo, eine Militärbasis, eine Forschungsstation, ein Schienennetz samt Bahnhof, in dem Stalker der Duty- und Freedom-Fraktion wenige Meter voneinander entfernt einen Zweckfriedens geschlossen haben – eine explosive Situation. Das dritte Areal schließlich ist die namensgebende Stadt Prypjat, oder zumindest deren östlicher Teil. Den bekanntesten Boulevard samt Riesenrad wird man zwar sehen, aber diesmal nicht betreten können. »Wir wollen einen frischen Blick auf Prypjat bieten«, erklärt der GSC-Sprecher Oleg Yavorsky. Im Osten der Stadt liegen

unter anderem der Kulturpalast »Energetik«, das Krankenhaus, ein Bootshafen, ein Kino und die größte Schule der Stadt, die im Juli 2005 einstürzte. Im Spiel steht sie noch. »Die Umgebungen sollen sich diesmal näher an der Realität orientieren«, sagt Oleg Yavorsky, und die Regionen sollen deutlich größer ausfallen als in den Vorgängern. Allerdings: Nur wenige Häuser in Prypjat wird man tatsächlich betreten können, stattdessen streifen die Stalker durch die grün bewachsenen Straßenschluchten.

### Das Stalker-Gefühl

In den neuen Regionen werden **Stalker**-Veteranen auf die gleichen Fraktionen wie in den Vorgängerspielen treffen (siehe Kas-

ten), sie werden mit den gleichen Waffen gegen die gleichen Mutanten antreten. Von den 35 Knarren ist nur eine neu, eine automatische Schrotflinte; zwei Mutanten kommen dazu, der psi-begabte Burer und die unsichtbare Chimera, die am liebsten bei Nacht angreift. Beide waren bereits für das erste **Stalker** geplant. Die Neuerungen von **Call of Prypjat** liegen vor allem in der Handlung. Zum ersten Mal lässt GSC die Nebenquests nicht mehr zufällig generieren, sondern erstellt rund 70 davon von Hand. Das Gleiche gilt für die Anomalien, die die Zone unsicher machen: Viele sind von Hand gebaut, die meisten einzigartig. Eine chemische Anomalie lässt Baumstämme zur grotesken Holzkup-

pel verwachsen, Erd-Anomalien schneiden wie mit dem Messer gezogene Spalten ins Gestein oder lassen die Erdkrume in einer riesigen Pustel aufplatzen.

Das Spielerlebnis, das ist die Essenz der Änderungen, soll weg vom action-orientieren **Clear Sky**, zurück zum Gedanken des Hauptspiels: Handlungsfreiheit in einer offenen Welt. Weniger Krieg, mehr Erkundung. Weniger Gefahr durch Gegner, mehr durch die Umwelt. Mehr Anomalien, mehr seltsame Artefakte. Mehr Geheimnisse, mehr Orte zu entdecken. Überall verborgene Vorratslager. Belohnung für Entdeckungen: Andere Stalker kaufen Informationen über wichtige Orte ab, sie zahlen Geld für geborgene Artefakte. Lebendige Fraktionen, deren Ein-

## Die Fraktionen

In der Zone agieren wieder die bekannten Fraktionen aus den Vorgänger-Spielen, auseinanderzuhalten vor allem anhand der Farbe ihrer Anzüge.



**Unabhängige:** Eine lose Zusammenrottung von Einzelgängern, die nur aus Selbstschutz zu Gruppen zusammenfinden. Die erste Anlaufstelle für den Spieler in Call of Prypjat.

**Militär:** Durchstreifen die Zone, um sie zu studieren, zu kartografieren und zu kontrollieren. Bestens ausgerüstet, eröffnen sie sofort das Feuer auf jeden, der ihnen in die Quere kommt.

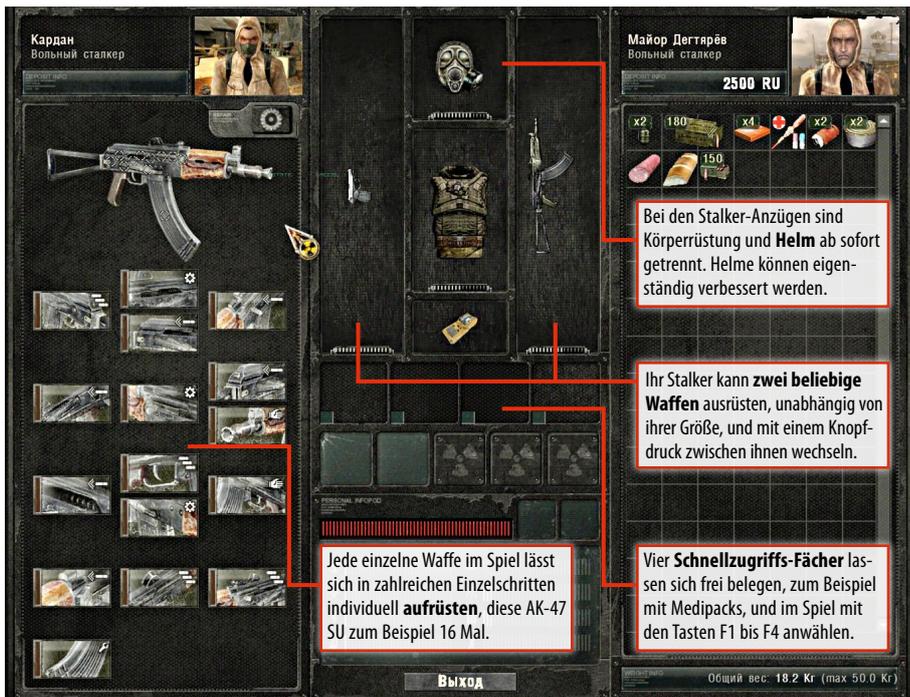
**Duty:** Die schwarzen Gesellen sind ehemalige Militärs und verstehen sich als eine Art Zonenpolizei. Straff organisiert und gut bewaffnet, mit ihnen ist nicht zu spaßen.

**Freedom:** Eine Mischung aus Idealisten und Anarchisten, die für den freien Zugang zur Zone und zu ihren Geheimnissen kämpfen. Der Gegenpol zur Duty-Fraktion und zum Militär.

**Monolith:** Eine pseudo-religiöse Fraktion, die einen Monolithen sucht. Monolith-Stalker haben ihre Menschlichkeit verloren und werden von einer mysteriösen Macht ferngesteuert.

**Söldner:** Die Glücksritter in den blauen Overalls sind zu jeder Aktion bereit, sofern die Bezahlung stimmt. Söldner sind kriegsgestählte Profis und im Zweifel ernstzunehmende Gegner.

**Banditen:** Skrupellose, hinterhältige Verbrecher, die in der Zone allein ihren eigenen Vorteil verfolgen, egal auf welche Weise. Sich mit ihnen einzulassen, kann sehr gefährlich werden.



stellung sich ändert, je nachdem, für wen man arbeitet. Mehr Spielraum bei der Ausrüstung: waffenstarr oder auf Heimlichkeit spezialisiert, besonders stark oder besonders resistent. »Sei ein Stalker«, sagt Oleg Yavorsky, was bedeutet: Tu, was du willst. Triff deine eigenen Entscheidungen.

### Dazugelernt?

Das klingt gut. Wäre da nicht **Stalker: Clear Sky**. Oleg Yavorsky schaut misstrauisch. »Wir haben das Spiel zu früh herausgebracht«, sagt er. Der Zustand, in dem die Erweiterung auf den Markt kam,

war schlimm: unzählige Bugs, Abstürze, Ruckler, KI-Aussetzer und Grafikfehler plagten die Spieler. »Wir haben zu viel neue Elemente in zu kurzer Zeit eingebaut«, erklärt Yavorsky. Am Ende funktionierte kaum etwas richtig gut. Für **Call of Prypiat** soll das nicht mehr passieren, und zwar aus einem sehr einfachen Grund: An der Technik ändert sich diesmal überhaupt nichts. Yavorsky: »Wir konzentrieren uns auf Optimierungen.« Die Grafik bleibt ungetastet, die Feind-KI soll diesmal etwas beweglicher werden, aber ansonsten vor allem funktionieren. Bei unserer Präsentation war

davon allerdings noch nichts zu sehen, die Gegner reagierten manchmal gar nicht oder falsch. Am sichtbarsten werden die Optimierungen beim komplett überarbeiteten Interface (siehe Bild), das mehr Spielraum und Komfort bietet. Das Upgrade-System für Waffen und Anzüge hat GSC aus **Clear Sky** übernommen, aber komplett neu ausgearbeitet. Ihr Stalker kann endlich schlafen, um Zeit zu überbrücken, und sich von anderen Stalkern (gegen Geld) zu wichtigen Orten eskortieren lassen, also quasi eine Schnellreise-Funktion. **Call of Prypiat** wird aber auch einen Tick realistischer, soll heißen: kniffliger. Medipacks bringen nun keinen Gesundheitsprung mehr, sondern erhöhen lediglich die Regenerationsgeschwindigkeit. Munition ist knapp, bei schweren Treffern verliert Ihr

Held kontinuierlich Blut. Das alles trägt dazu bei, dass Sie Ihre Kampfe weise auswählen sollten.

### Imperium im Osten

**Call of Prypiat** dürfte ein »Mehrvom Guten« werden, womöglich ein erstklassiges Spiel, aber kein großer Fortschritt für die Serie. GSC Game World muss Zeit überbrücken. **Stalker 2** ist längst in der Entwicklung, es soll auf der CryEngine basieren, aber konkrete Details sind erst »in ein bis zwei Jahren« zu erwarten. In der Zwischenzeit pflegen die Ukrainer ihre lukrative Serie mit Erweiterungen, bei denen **Call of Prypiat** nur ein Mosaikstein ist. Zwei Millionen Mal hat sich das erste **Stalker** weltweit verkauft, ein gutes Ergebnis – aber allein die Hälfte davon entfallen auf Russland und die umliegenden Staaten. Im Osten Europas ist das **Stalker**-Universum ein Dauerbrenner. 21 Romane gibt es schon jetzt, jeder davon findet in Russland aus dem Stand 100.000 Abnehmer. »Das ist die größte Romanreihe zu einem Spiel, wir bewerben uns gerade für einen Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde«, erzählt Oleg Yavorsky. Bereits dreimal ist das GSC-Team in die ukrainische Pampa gefahren, um mehrere Tage lang in Stalker-Verkleidung zu schlüpfen und sich mit Airsoft-Waffen zu beschließen. Das letzte Mal, im Frühjahr 2008, waren 400 Fans dabei. Gerade laufen erste **Stalker**-Comics, in den Büroräumen von GSC liegen Studien für ein taktisches Brettspiel. Versteht sich, dass auch über einen Kinofilm nachgedacht wird. »Wir haben noch viel vor«, lächelt Oleg Yavorsky. Im Westen sieht man das wohl skeptischer: Einen Publisher für **Call of Prypiat** hat GSC bislang nicht gefunden. **CS**



Die meisten Anomalien sind nun handgebaut und einmalig, etwa diese chemische Anomalie, die eine verwachsene **Baumkuppel** hervorgebracht hat.

### Stalker: Call of Prypiat

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2009**  
► Hersteller **GSC Gameworld** ► Status **zu 70% fertig**

**Christian Schmidt:** Stalker war ein eindrucksvolles Spiel, Clear Sky weniger. Was ich bislang von Call of Prypiat gesehen habe, macht mir aber sofort wieder Laune auf die Zone. Zurück zu den Stärken des Originalspiels, dazu mehr Abwechslung, handgebaute Quests, größere Sorgfalt – das ist genau das, was die Serie braucht. Es gibt nicht besonders viele Shooter mit einer so freien Spielwelt, Stalker ist deshalb nach wie vor etwas Besonderes. Call of Prypiat könnte Fans nach dem missglückten Clear Sky wieder mit der Serie versöhnen.



christian@gamestar.de