

Zehn Jahre Stalker

EIN REISETAGEBUCH

Der Release von Stalker jährt sich am 23. März zum zehnten Mal. Petras persönlicher Blick auf das Spiel reicht in eine Zeit zurück, als man noch mit Jeeps durch die radioaktiv verseuchte Zone gefahren ist. Von Petra Schmitz



Die Autorin

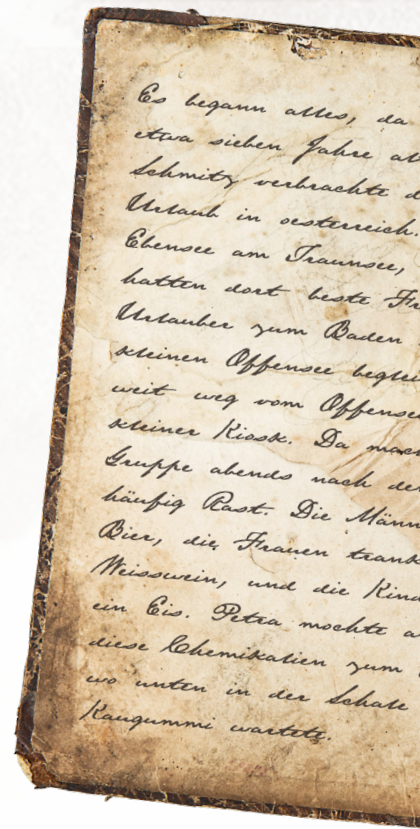
Es begann alles, da war Petra etwa sieben Jahre alt. Familie Schmitz verbrachte damals den Urlaub in Österreich. Drei Wochen Ebensee am Traunsee, Petras Eltern hatten dort beste Freunde. Die die Urlauber zum Baden stets an den kleinen Offensee begleiteten. Nicht weit weg vom Offensee stand ein kleiner Kiosk. Da machten die Gruppe

abends nach dem Schwimmen häufig Rast. Die Männer tranken ein Bier, die Frauen tranken einen Weißwein, und die Kinder bekamen ein Eis. Petra mochte am liebsten diese Chemikalien zum Löffeln, wo unten in der Schale ein Kaugummi wartete.

Der Kiosk verfügte über eine kleine Sitzgruppe aus Holz, die stand auf Waschbetonplatten, zwischen denen ein paar Grasbüschel hervor ragten. Petra kann sich heute noch an das Gefühl erinnern, barfuß über

den warmen Waschbeton zu laufen.

In einem hellblauen Kleid mit ein bisschen weißer Spitze am Kragen. Und es gab da ein altes, leerstehendes, weil nie fertiggestelltes mehrstöckiges Bürogebäude. Die Natur hatte es schon ein bisschen zurückerobert. Petras Erinnerung behauptet, dass sie häufig vor dem Kiosk in der Abendsonne stand, ihr Eis löffelte und Bürogebäude, Bäume und Alpen anstarrte, fasziniert vom Kontrast. Und seitdem hat sie diese seltsame Vorliebe für leerstehende, heruntergekommene, von der Natur zurückeroberte, mehrstöckige, sehr zweckmäßige Gebäude, die von der sommerlichen Abendsonne angeleuchtet werden. Immer, wenn sie an solch einer Szenerie vorbeikommt, fühlt sie eine verrückt schöne Vertrautheit.



Es gibt Dinge, die man im Laufe seines Berufslebens in die Hände bekommt, die schnell ihre eigentliche Bedeutung verlieren – und die man trotzdem nicht wegwerfen kann. Etwa der von Doug Lombardi ausgefüllte Versandzettel von Counter-Strike: Condition Zero, weil er mich immer wieder zum Lachen bringt. Dass Valve diesen Murks ernsthaft verschickt hat, ist mir heute noch genauso schleierhaft wie damals. Oder das Testmuster von Operation Flashpoint, einfach, weil es das Testmuster von Operation Flashpoint ist. Oder diesen uralten Fünf-

Hrywen-Schein, der von der Taxifahrt mitten in der Nacht zurück zum Flughafen Boryspil übriggeblieben ist. Weil er mich an meine bis dato bizarrste und gleichzeitig interessanteste Dienstreise erinnert. Die fand im Frühling 2003 statt und führte mich nach Kiew.

Es wird vielleicht allgemein angenommen, dass Spielejournalisten, die ständig durch die Weltgeschichte jetten, mit allen Wassern gewaschen sind und sich durch nichts aus der Ruhe bringen lassen. Schon gar nicht durch eine jobbedingte Reise. Nun treibt es uns aber im Regelfall in die USA, nach Eng-

land, zuweilen auch mal nach Japan. Mit das Exotischste, was ein Mensch meiner Zunft im Laufe seiner Karriere erleben kann, ist die Pariser Innenstadt, wo sich viele Menschen selbst im Jahre 2017 noch beharrlich weigern, Englisch zu sprechen, auch wenn sie's eigentlich könnten. Selten (bis nie) schlägt es uns in Länder, in denen wir uns lediglich mit einem verschwindend geringen Teil der Bevölkerung verständigen können – und dann auch nicht allein. Doch GSC Game World waren zum Zeitpunkt meiner Reise noch ohne Publisher. Einen PR-Menschen, der alles im Vorfeld schön organisierte, konnten die Entwickler also nicht abstellen. Der hätte mir indes beim Express-Visum auch nicht behilflich sein können. Sei's drum, schließlich saß ich abends im Flieger nach Kiew.

Release noch 2003

Der Startschuss für die Reise fiel indes schon Mitte 2002, als ich das erste Mal auf Stalker aufmerksam wurde. Die Umstände waren denen meiner Entdeckung von Operation Flashpoint dabei nicht ganz unähnlich. Bei Flashpoint surfte ich abends noch Weile im Netz auf der Suche nach interessanten Projekten, stieß auf die Website der Entwickler und las mit leuchtenden Augen über die geplanten Dimensionen der Militärsimulation. Bei Stalker war es mittags. Ich stolperte über das Video einer Techdemo bei Giga Games und war hin und weg. Die Grafik! Und



Wer kann bei dieser Fabrikhalle schon widerstehen? Da muss man doch rein und nachschauen, was in den finsternen Ecken vielleicht verborgen liegt.



Der Fünf-Hrywen-Schein ist noch im alten Design, 2004 führte die Ukraine neue Scheine ein.

der Stilsicherheit des Gezeigten. Bei beiden Spielen stellte sich sogleich der beharrliche Glaube ein, dass ich da jeweils etwas ganz Besonderes vor mir hatte und dass es meine ehernen Berufspflicht war, an der Sache dran zu bleiben. Die Geschichte gibt mir sowohl bei Operation Flashpoint als auch bei Stalker Recht – ein schönes Gefühl. Auch, wenn Flashpoint am Ende noch größer als geplant und Stalker wesentlich kleiner ausfallen sollte. Beide Spiele wurden übrigens später unter einem anderen Namen veröffentlicht. Operation Flashpoint hieß zu Beginn noch Flashpoint 1985, Stalker: Shadow of Chernobyl trug den Namen Stalker: Oblivion Lost. Aber das nur am Rande. Dass Stalker überhaupt veröffentlicht wurde, grenzt ja bekanntlich an ein kleines Wunder.

2002 konnte ich von dem anstehenden Hickhack zwischen GSC Game World und dem Publisher THQ (nachzulesen in der GameStar-Ausgabe 07/06 ab Seite 48) allerdings noch nichts ahnen. Unter der ersten Preview, die ich auf Basis eines E-Mail-Austausches mit Oleg Yavorsky für die Ausgabe 08/02 schrieb, stand als Release-Zeitraum das erste Quartal 2003. Das hatte ich mir nicht ausgedacht, das war eine hochoffizielle Angabe. Yavorsky bezeichneten wir übrigens der Einfachheit halber im Folgenden gerne als PR-Manager, in Wahrheit war er damals aber lediglich einer der wenigen Mitarbeiter bei GSC (wenn nicht sogar der einzige), der Englisch sprach und dem demzufolge der Austausch mit der internationalen Presse zufiel.

Das finstere 2010

Dass die Anmutung der Techdemo von Stalker nicht mehr viel mit dem fertigen Spiel zu tun haben würde, wurde mir nach den ersten echten Screenshots und Infos klar. Während die Demo einen allgemein freundlichen Eindruck mit satten Farben vermittelte und futuristische Bauten zwischen frühlingshaften Bäumen zeigte, präsentierte sich das eigentliche Stalker dann als realistischer, weil karger und farblich entsättigt. Dem Szenario nur angemessen sollte der Shooter doch in der gesperrten Zone um den abermals havarierten Reaktor von Tschernobyl spielen. Für damalige Verhältnisse übrigens Jahre in der Zukunft: im finsternen 2010! Ich muss immer ein bisschen lachen, wenn ich daran denke. Schließlich findet der zweite fiktive Super-GAU laut ursprünglicher Stalker-Geschichtsschreibung 2006 statt – und da war das Spiel noch ein Jahr vom Release entfernt.

Und dann muss ich wieder an den wohligen Schauer denken, den ich bei den ersten echten Bildern in mir spürte. Wunderbarste Industri ruins noch und nöcher! Inmitten der Sperrzone von Tschernobyl! Als jemand, der zwölf Jahre jung war, als das Teil in die Luft flog, und seitdem mit Angst vor der unsichtbaren Kraft der Radioaktivität, aber auch mit einer gehörigen Portion Faszination dafür lebt, war ich hin und weg.

Spanplatte und Hossa-Musik

Lächerliche 107 Kilometer Luftlinie liegen zwischen dem stillgelegten Kernkraftwerk Tschernobyl und Kiew. Und während man noch an jedes im Ebersberger Forst (direkt vor meiner Haustür, 1.350 Kilometer Luftlinie vom Reaktor entfernt) abgeschossene Wildschwein den Geigerzähler hält und einige der Tiere sogar noch entsorgen muss, verspeiste ich 2003 völlig entspannt auf einem Restaurantboot auf dem Dnepr (Fluss durch Kiew) riesige Pilze zum Mittagessen.

Am Abend zuvor war ich noch alles andere als entspannt gewesen. Nachdem mich Oleg mit einem Kollegen am Flughafen abgeholt und zum Hotel gebracht hatte, saß ich zwischen alten Pressspanmöbeln und starrte auf eine ehemals schrille, inzwischen aber



Backsteingebäude dieser Art sind typisch für Stalker.



GSC begab sich zwei Mal für Recherche ins Sperrgebiet um den Reaktor. Seit 2011 ist das Gebiet offiziell für den Tourismus geöffnet.

verblasste 70er-Jahre-Tapete, während im Nebenzimmer eine lautstarke Party stattfand. Der zweifelhafte Blick der Dame (Typ russisches Flintenweib) an der Rezeption (Typ besserer Tapeziertisch), als Oleg mich eincheckte – die Frau sprach kein Englisch – leuchtete mir plötzlich ein. Sie dachte wohl auf Basis ihrer sonstigen Gäste, ich sei die ausländische Gespielin ... Nun ja, seit dieser Nacht (und der folgenden) weiß ich jedenfalls, dass ukrainische volkstümelige Hossa-Musik genauso klingt wie deutsche volkstümelige Hossa-Musik. Und offenbar ebenso weltweit austauschbar: Männergegröhl und Frauengequieke.

Die Nacht war folglich entsprechend kurz, ich entsprechend gerädert am nächsten Morgen, als mich Oleg in der Lobby aufgabte, um mit mir frühstücken zu fahren. Während ich am Abend zuvor nicht viel von Kiew mitbekommen hatte – lediglich die riesigen Billboards entlang der schlaglöchrigen Straßen waren mir noch lebhaft in Erinnerung – sah ich die Stadt nun das erste Mal ohne nächtlichen Schleier. Sie traf mich mit Wucht! Doch was hatte ich erwartet? Dass die Menschen ermattet durch Jahre sowjet-russischer Knechtung in sich gekehrt und stumm an Wände gedrängt durch graue Straßen schleichen würden? Kiew war (und ist vermutlich noch immer) vor allem eins: opulent, voller Leben und laut! Zumindest im Zentrum. Und da standen wir nun, Oleg und ich, zwischen Häuserblöcken, Abgasen und Gehepe nur wenige hundert Meter vom geschichtsträchtigen Maidan entfernt und versuchten, ein Taxi zu ergattern. Doch jeder Fahrer, der hielt, winkte nach Olegs Angabe



Fahrzeuge stehen im fertigen Stalker nur noch rum, wir müssen alle Strecken zu Fuß zurücklegen.



In einem der zwei Untergrund-Labore im Spiel haben sich die Entwickler an einer Wand verewigt.

des Zielorts ab: Zu kurz sei die Distanz, das würde sich nicht lohnen. Schließlich erbarmte sich doch jemand, wir stiegen in einen klapprigen Mercedes, der nur noch über den zweiten Gang verfügte. Wir wären zu Fuß vermutlich schneller beim aufdringlich auf amerikanisch getrimmten ukrainischen Diner gewesen, aber ich musste Kamera und Stativ mitschleppen, insofern war ich ganz glücklich über diese absurde Fahrt. Nach dem Frühstück nahm uns dann eine Privatperson gegen einen kleinen Unkostenbeitrag zum Studio von GSC mit. Bald schon stand ich vor der ehemaligen Waffenfabrik.

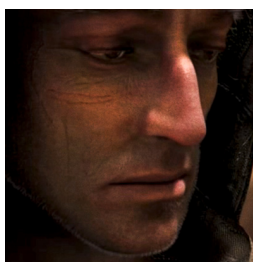
Mal vor die Tür gehen

Eine der größten Stärken von Stalker war damals die Qualität der Texturen. Ständig sprachen wir in unseren Artikeln von Fotorealismus. Ständig betonten wir, wie echt das Spiel aussah. Von den Entwicklern gab's Bilder, die sie in der Nähe des Reaktors zeigten – abgebrühte Recherche mit Geigerzähler am Gürtel. Dass GSC Game World aber den Großteil der Inspiration und der Vorlagen gleich vor der Haustür gefunden haben musste, wurde mir in dem Moment klar, als ich den Gebäudekomplex vor mir auftragen sah. Das Studio residierte in einer stillgelegten Waffenfabrik. Zwar nicht in den Fabrikationshallen, sondern im untersten Stockwerk eines der Bürogebäude, aber drumherum erhoben sich die für Stalker so typischen Backsteinbauten, rostige Geländer säumten marode Treppen, überall ragten Grasbüschel aus brüchigen Bodenplatten. Selbst der Schlot, der sich über all dem erhob, sah aus, als sei er aus dem Spiel in die echte Welt kopiert worden. Ich glaube fest, dass ich eine Weile mit offenem Mund über das Gelände lief.

Im Bürogebäude selbst wurde es nicht anders. Nachdem ich meinen Kram in eine Ecke gestellt hatte, zerterte man mich auch schon wieder auf den Flur und ein paar Gänge weiter. Ich stieg über Schutt, wick ölige Pfützen aus, erklimmte zweifelhaft aussehende

Die Inspiration

Für alle, die es bisher nicht mitbekommen haben: Das Spiel Stalker hat sich inhaltlich in großen Teilen vom gleichnamigen russischen SciFi-Klassiker beziehungsweise vom ursprünglichen Buch »Picknick am Wegesrand« inspirieren lassen. Interessant: Unser Stalker im Spiel sieht dem Stalker im Film erstaunlich ähnlich.



de Treppenhäuser. Und stand plötzlich in einer hellen Baustelle, die einen bizarren Kontrast zur allgemeinen Verrottung des zuvor Gesehenen bot. Die Baustelle sollte das neue und bessere Studio werden. Dabei hatte ich das aktuelle noch nicht mal richtig gesehen! Man zeigte mir den Eingangsbereich (recht groß), das Freizeitzimmer (recht groß), die Büros (recht groß) und vertraute auf meine Vorstellungskraft, während Oleg mir mit strahlenden Augen und ein wenig Stolz in der Stimme die Fertigstellungspläne für die Räume schilderte.

Warum man mir zuvor die Pläne für das neue Studio präsentierte, kann ich nur mutmaßen. Ich glaube aber, es hatte mit Scham zu tun. Die damals noch aktuellen Entwicklungsräume versprühten nämlich eine ähnliche Eleganz wie mein Hotelzimmer – abzüglich der ehemals schrillen Tapete. In von alten Spanplatten eingerahmten Arbeitsnischen saßen die Mitarbeiter auf betagten Stühlen an ihren Rechnern, darunter faden-scheinige Teppiche. Alle Angestellten trugen mehr oder weniger durchgelatschte Pantoffeln, die Straßenschuhe hatte man neben der kleinen Kaffeeküche, wo jeder sein eigenes Instant-Kaffeepulver lagerte, abgestellt. Ich bot an, mir auch die Schuhe auszuziehen, aber Oleg erwiderte, das sei nicht nötig.

Hätte es irgendwo in Stalker ein Großraumbüro gegeben, es hätte ausgesehen wie das von GSC. Während ich von Rechner zu Rechner, von Entwickler zu Entwickler geführt wurde – Oleg immer als Übersetzer an meiner Seite – und mich alle scheu beäugten, kam ich mir vor, als sei ich mitten hinein ins Spiel teleportiert worden. Um mir im Spiel dann das Spiel anzuschauen.

Während der folgenden Stunden zeigte man mir eine Menge, vor allem aber Dinge,

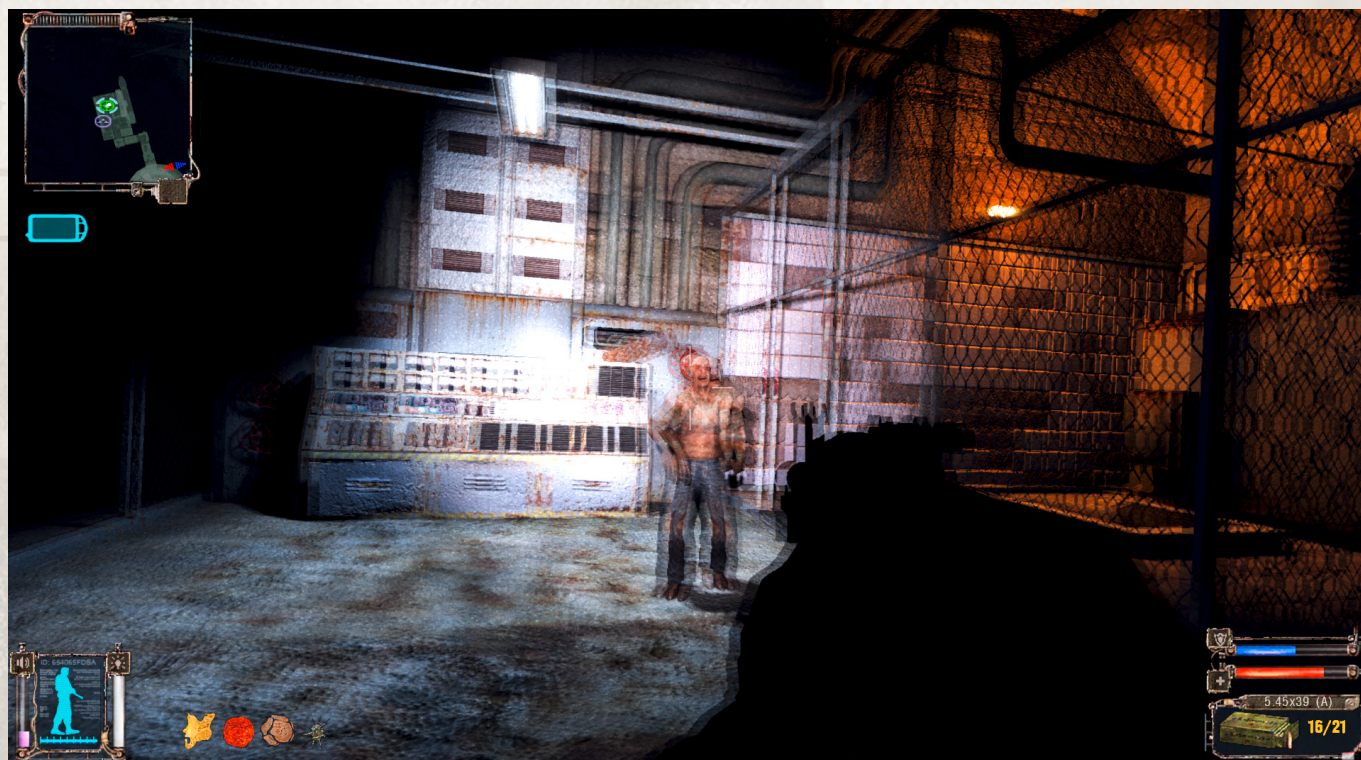
Fan-Monster von Monsterfans

In den Monaten, in denen GSC zumindest in Sachen Außenwahrnehmung hauptsächlich damit beschäftigt war, Stalker zu verschieben, hielt man die Fans etwa mit Veranstaltungen wie Wettbewerben bei Laune. Bei einem Wettbewerb für Monsterdesign wurde der sogenannte Snork geboren. Die Viecher sehen nicht nur widerlich aus, sie gehören auch wegen ihrer Schnelligkeit und den starken Verletzungen, die sie zufügen, zu den fiesesten Gegnern im Spiel.



die es nicht in die Releaseversion geschafft haben. Ich sah beispielsweise einen Lada Niva in Aktion. Erinnern Sie sich? Ich schrieb damals in der auf dem Besuch basierenden Preview: »In einem Testlevel konnten wir erleben, wie realistisch ein Lada Niva reagiert. Bei abrupten Bremsmanövern geht der Wagen hinten hoch. Stellt sich ein Stalker vorne rechts auf die Motorhaube, gibt die Federung dort ein wenig nach. Durch

Springen verstärkt sich der Effekt sogar noch. Die Fähigkeiten der Physik-Engine könnten vor allem in Hinblick auf die geplanten Erdbeben interessant werden, die die Zone gelegentlich durchschütteln.« Es sollte Fahrzeuge in Stalker geben! Autos, Lkw, Panzer. Am Ende zeugten nur noch unbewegliche Fahrzeugwracks, extrem breite Straßen durch die Zone und elend lange Laufwege von diesem Plan.



Der Controller-Mutant sollte uns ursprünglich regelrecht ... öhm, kontrollieren können. Im fertigen Spiel verletzt er uns aber nur via Gedankenkraft.

Das Messer

Panzer sah ich auf der Fahrt zum bereits erwähnten Mittagessen auf dem Restaurantboot nicht, dafür aber viele Lada Niva, viele kleinere, an Trabbis erinnernde Autos und – zu meiner Überraschung – verflucht viele Porsche, dicke Audis und andere Luxus-schlitten. Ich unterhielt mich mit Oleg über die immer weiter aufklaffende Arm-Reich-Schere und über den Einfluss des Westens auf den Alltag und die Traditionen in der Ukraine, es blieb insgesamt aber bei oberflächlichem Smalltalk. Interessant in diesem Zusammenhang jedoch: Kaum hatte GSC Game World ihren Publishing-Deal mit THQ unterzeichnet, leisteten sich mindestens zwei der höheren Tiere des Entwicklers einen Porsche Cayenne – was ich übrigens völlig legitim finde. Mit den Kisten fuhr man dann nicht nur in Kiew und Umgebung rum, sondern auch regelmäßig auf die Games Convention nach Leipzig. Und sogar die GameStar-Büros besuchte man 2004 damit. Übrigens erst etliche Stunden nach dem versprochenen Termin spät abends, weil es – Überraschung! – doch länger auf der Straße gedauert hatte. Und dann wollte die mitgebrachte Version von Stalker zu Beginn noch nicht mal gescheit laufen, und der Abend wurde noch länger.

Ja, GSC Game World war ein schrecklich unzuverlässiger Haufen. Versprochene Screenshots kamen Tage zu spät oder gar nicht an. Allein die Organisation meiner Reise hat mir das eine oder andere graue Haar beschert: »Ja, du kannst kommen.« – »Nein, warte, doch ein doofer Termin.« – »Wie wäre es mit dem Soundsovielten?« – »Halt, warte, buch noch keinen Flug, vielleicht haben wir dann doch noch nicht so viel zu zeigen. Und wie viele Bilder brauchst du gleich



Stalker ist ein vergleichsweise schwieriges Spiel. Hin und wieder ist weglaufen eine schlaue Alternative zum Schusswechsel. Oder man lockt Gegner in einen Tunnel voller Feueranomalien.

nochmal?« Doch diesen Hang zum Chaos hat niemand mehr zu spüren bekommen als der Publisher THQ. In einem Interview von 2005 kommentierte der damalige THQ-Pressesprecher Georg Reckenthäler: »Osteuropäische Teams arbeiten anders, als wir das gewohnt sind. Da muss man als Publisher ab und zu Druck machen.« Nachdem THQ dem Studio zwischenzeitlich sogar den Geldhahn abgedreht hatte, entsandte man Anfang 2006 schließlich Dean Sharpe als Producer nach Kiew. Bei GSC nannte man Sharpe »the Knife«, also »das Messer«, weil's zum Namen passte und weil seine Hauptaufgabe darin bestand, Stalker release-fähig zusammenzuschneiden. Ich traf den Mann das erste Mal auf der E3 2006. Für meinen Geschmack gefiel er sich zu sehr in seiner Rolle als zivilisierter Engländer, der diesen Hinterwäldlern zeigen muss, wie

ein Spiel fertigzustellen sei, und dafür sogar in Kauf nahm, im unzumutbaren Kiew zu leben. Aber trotz dieses Dünkels – er hat seinen Job gemacht, das gebe ich zu. Die schon angeführten Fahrzeuge flogen raus, die Zufallsinteraktionen mit anderen Stalkern, die die Zone erkunden, flogen raus, die dynamischen Missionen flogen raus.

Ich kann nicht mehr!

Dean Sharpe war noch lange kein Thema, als ich nach dem Pilz-Mittagessen versuchte, ein schönes Interview mit Oleg und Kollegen vor dem Waffenfabrik-Panorama aufzunehmen. Meine Erinnerungen behaupten, das existiere auch, im Videoarchiv finde ich indes nichts. Puh, Glück gehabt! Meine Fähigkeiten mit der Filmkamera entsprachen damals dem Briefing, das ich zuvor in München erhalten hatte: »So, dann



drückst du den Knopf, und wenn das rote Licht leuchtet, nimmst du auf. Ach, und vergiss den Weißabgleich nicht!« – »Weißabgleich?« – »Wird schon, viel Spaß in Kiew.«

Heute kann ich aber nicht nur besser filmen, ich kann noch ganz andere Dinge, etwa Stalker durchspielen. Das habe ich nämlich – kein Scherz – nicht mal zum Release geschafft. Etwa anderthalb Monate vor der Veröffentlichung am 23. März 2007 trüdelte die erste »fast fertige« Version des Spiels bei uns ein, wir wollten noch eine letzte Preview vor dem Test machen. Allein schon deswegen, weil wir endlich die Möglichkeit hatten, das Ding mal länger als 20 Minuten am Stück anzufassen. Als die Person, die den Titel mit wenigen Ausnahmen fünf Jahre lang betreut hatte, ließ ich es mir das nicht nehmen. Und ja, ich bekam das Spiel auch länger als 20 Minuten am Stück zum Laufen, zumindest hin und wieder. Stalker war in der ersten fast fertigen Version ein Bugfest, und durchspielen ließ es sich nicht. Es folgten viele Mails voller Fehlerbeschreibungen und mehrere weitere »fast fertige« Versionen in extrem kurzer Taktung. Weil meine Savegames nie mit der Folgeversion kompatibel waren, versorgte man mich obendrein mit Cheats für Levels und Ausrüstung. Was zur Folge hatte, dass ich zwar alle Teile des Spiels immer und immer wieder sah, aber niemals in der richtigen Reihenfolge. Ich stand mit Stalker auf, ich ging mit dem Spiel ins Bett. Ich tippte die letzte Preview wie durch einen Schleier.

Danach ging dann nichts mehr. Ich hatte mich in Sachen Stalker über die Jahre einfach leergeschrieben. Den Test hätte ich niemals verfassen können. Gott sei Dank verstand unser damaliger Chefredakteur, was in mir vorging und teilte gleichzeitig meine



Zwischen den Missionen gibt's immer wieder Renderfilme, die große Fragezeichen hinterlassen.

Faszination für Stalker. Michael Trier übernahm den Test, ich griff ihm mit Bildern und Extra-Kästen unter die Arme. Wir schrieben eine 90 darunter, auch wenn das Spiel nicht mehr das war, was sich GSC ausgemalt hatte, und auch, wenn es nicht fehlerfrei war. Nichtsdestotrotz fühlte sich die Wertung richtig an. Dazu hörten wir vermutlich die ganze Zeit Trentemøllers »Evil Dub«, ein Stück, das laut unserem damaligen Cover-Designer genau die richtige musikalische Begleitung für ein Spiel sei, das wie Stalker aussieht. Und Recht hatte er, der Mann.

Das erste Mal

Hätte ich in Kiew schon ahnen können, dass all die winzigen und mitunter auch unwichtigen Details, die GSC ins Spiel pflropfen wollte, unmöglich umzusetzen waren? Aber ich hatte doch gesehen, welchen Aufwand GSC betrieb. Obendrein versprühten die Mitarbeiter nach der anfänglichen Scheu ei-

nen ehrlich wirkenden Optimismus. Wieso also zweifeln? Vielleicht, weil im Büro nur eine recht überschaubare Anzahl Entwickler, der Pläne aber so viele waren? Aber ich wollte, dass Stalker das Spiel wird, das man vor meinem geistigen Auge entworfen hatte.

Während ich nach abermals schlaflosen Stunden (die Party!) mitten in der Nacht zurück im Taxi nach Boryspil saß und aus dem Radio Pink Floyds »Money« dazu spielte, wie der nicht mehr verkehrstüchtige Wagen von einem Polizisten angehalten wurde, Fahrer und Polizist wild vor der Seitenscheibe gestikulierten und der Polizist Geld vom Fahrer, der Fahrer aber nichts vom Polizisten bekam, machte ich mir über Probleme mit Stalker noch keine Gedanken. Ich genoss die Absurdität des Moments, liebte meinen Job für eine Nanosekunde noch mehr und freute mich wahnsinnig auf mein Bett. Und auf Stalker. Das ich aktuell das erste Mal wirklich von vorne bis hinten durchspiele. ★

