

Stalker: Shadow of Chernobyl

- Genre: Ego-Shooter mit RPG-Elementen
 - Publikation: 23. März 2007
 - Publisher: THQ
 - Developer: GSC Game World
-

Spielbeschrieb

Im Spiel verkörpert der Spieler einen S.T.A.L.K.E.R., eine Abkürzung für Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer and Robber, übersetzt Plünderer, Eindringling, Abenteurer, Einzelgänger, Mörder, Entdecker und Räuber. Im Spiel durchforsten Stalker die kontaminierte Zone um den Unfall, woraufhin diese vom Militär abgeriegelt wird. Der Spieler ist dort, ähnlich wie die frühen Goldgräber, der Buchvorlage folgend, auf der Suche nach legendären Artefakten, die für die Wissenschaft neu und interessant sind und hoch bezahlt werden. Er wird dabei aber selbst von Strahlung, neuartigen Naturphänomenen sowie – hier nun in Erweiterung der Vorlage – tierischen und menschlichen Mutanten bedroht.

Zu Beginn des Spiels, es ist das Jahr 2012, hat der Spieler sein Gedächtnis verloren. Von Gesprächspartnern wird er nur Gezeichneter (marked one) genannt und er findet nur den einen Hinweis aus seinem bisherigen Leben, einen gewissen Strellok (russisch für „Schütze“) zu töten.

Nun nimmt er Aufgaben an, um Geld für bessere Ausrüstung und Waffen zu bekommen, aber auch Hinweise auf das Geheimnis der „Zone“ und seine eigene Identität. Neben den Hauptquests, die die Story voranbringen, gibt es auch zahlreiche Nebenaufgaben zu lösen.

In der „Zone“ haben sich verschiedene Fraktionen gebildet, von denen einige dem Spieler feindlich, andere neutral gesinnt sind. Im Laufe der Handlung kann er mit der einen und anderen Fraktion paktieren, oder auch einzelne Freunde gewinnen, was das spätere Schicksal des Helden beeinflusst. Mit der Zeit rückt er immer weiter in die „Zone“ vor und nähert sich dem Reaktor selbst, in dessen Innern – hier wieder dem ursprünglichen Roman folgend – eine legendäre Macht, der Wunschgonner, jeden Wunsch erfüllen soll.

Auffällig ist die Zweisprachigkeit der Geschichte: Gespräche oder Lieder am Lagerfeuer erklingen auf russisch – deutsch oder englisch dagegen sind nur die Konversationen, jedoch mit russischem Akzent – als ob der Spieler wie ein Tourist nach Tschernobyl gereist wäre. Neben der Sprache sind auch andere Eigenheiten der slawischen Kultur detailvoll inszeniert, etwa die Bedeutung des Wodka, die Haltung zum Militär oder auch zu den ordentlichen Deutschen.

Je nach dem Verhalten des Spielers ist eines von fünf verschiedenen Enden möglich. Zwei weitere können eintreffen - wenn der Spieler die anderen fünf umgeht - in denen sich der Spieler für eins entscheiden muss. In der Selbstbestimmung des Schicksals findet sich wieder ein philosophischer Bezug zu Buch und Film, denen alternative Ausgänge aufgrund des linearen Mediums nicht möglich waren. Die Abschlüsse sind ebenso wie wesentlichen Schritte im Handlungsverlauf durch Videoclip-artig geschnittene Filmsequenzen visualisiert.

(Quelltext: [Wikipedia](#))

Soundanalyse

GAMEPLAYRELEVANTE KLÄNGE

- Eigengeräusche der Spielfigur:

Schritte, Keuchen, Ausrüstung (Radar, Geigerzähler), Waffen

- Geräusche der Gegner:

Schritte, Ausrufe, Waffen

- Interaktionsgeräusche:

Türen u. Ä., Gegenstände

INTERPRETATION

Die Geräuschkulisse von Stalker bestätigt meine Auffassung des Spiels als klassischen Shooter. Die gesamte Klangpalette lässt sich in atmosphärische und gameplayrelevante Klänge aufteilen, wobei letztere deutlich überwiegen. Klänge, die lediglich der Atmosphäre dienen, sind beispielweise die statische Hintergrundsmusik -sie passt sich nicht dem Spielgeschehen an, sondern wechselt nur je nach Level. Ein anderer Beispiel wären Umgebungsgeräusche wie das Rauschen des Windes, oder Musik und Gesprächsfetzen in der Bar.

Interessanter sind natürlich die Klänge, die Rückmeldungen über das Spielgeschehen bzw. die Handlungen des Spieler geben, oder teilweise sogar notwendig für das Lösen bestimmter Spielsituationen sind. Gerade diese Unterteilung scheint mir bei Stalker Sinn zu machen: Einerseits gibt es die Genretypischen, relativ naturalistischen, aber dennoch keineswegs naturgetreuen Rückmeldungssounds wie das Nachladen der Waffen oder das Aufnehmen von Gegenständen. Aber auch hier gibt es noch sehr starke Unterschiede: Sind die Schussgeräusche doch recht gut gelungen, so mutet das unglaublich laute und schlecht nachvollziehbare Geräusch des Waffenwechsels komisch an. Das Aufnehmen verschiedenartiger Gegenstände wie beispielsweise Nahrungsmitteln oder Munition ist unterschiedlich vertont und bietet so Aufschluss ohne hinsehen zu müssen. Weiter weist nach langem Rennen oder Springen das Keuchen des Avatars auf baldige Erschöpfung hin.

Als sehr gut gelungen empfinde ich die Gestaltung der Klangelemente, die nicht nur das Spielgeschehen rückmelden, sondern Spielgeschehen sind. Die Ausrüstung des Spielers umfasst verschiedene technologische Einrichtungen, so beispielsweise ein Geigerzähler, der bei zunehmender radioaktiver Strahlung seine urtypischen Knackgeräusche von sich gibt. Weiterhin weist ein warnender Piepton mit sich erhöhender Frequenz auf das Näherkommen einer Anomalie hin (denen besser ausgewichen werden sollte).

(Übernommen von Julian Kraan)

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**



Permanent link:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=stalker>

Last update: **2012/04/11 12:34**