

Build 1935 downloaden, installieren, konfigurieren und starten

WICHTIG: GSC Gameworld übernimmt keinerlei Garantien für die Spielbarkeit und bietet auch keinen Support an. Ihr spielt also auf eigene Gefahr!

Ich habe jetzt ein paar Tage mit diesem Build verbracht und bin fasziniert von dem guten alten Leveldesign - wenn auch mit vielen Crashes. Die Level unterscheiden sich stark von den finalen Leveln (Bilder siehe Post [#18](#)). Dies trifft sowohl für die Größe der Level als auch für die Landschaftsgestaltung zu. Doch das solltet ihr vielleicht selber herausfinden, wenn ihr wollt. Ohne die Hilfe von **Utility** (Mitglied im OnlineWelten-Forum) wäre ich wohl gleich am Anfang stecken geblieben und hätte so die Level nie testen können.

1. Download und Installation

Unter gameru.net könnt ihr euch die Spieldaten herunterladen. Das Paket beinhaltet 14 Dateien zu jeweils 96 MB und umfasst insgesamt 1,3 GB (komplett entpackt dann um die 3 GB). Nach dem Download muss die Datei "[stalker-dream-16oct04.part01.exe](#)" ausgeführt werden, wobei ihr einen neuen Ordner anlegen müsst.

Sollte die erste Download-Möglichkeit bei euch nicht (mehr) funktionieren, könnt ihr es auch unter stalker.onlinewelten.com mal versuchen. Anschließend müsst ihr das Archiv noch entpacken, um dann wie oben beschrieben die EXE-Datei starten zu können. Nach dem Entpacken müsst ihr den Inhalt des Ordners "savedgames" löschen.

2. Hotfixes einbinden

Die Hotfixes wurden von **Utility** geschnürt. Besten Dank!

Info zu Hotfix 1:

Beheben tun sie so einiges, aber ich werde nicht auf alle Punkte eingehen.

- alle Level sollten nun ohne Fehlermeldungen ladbar sein
- Visual-Bug das alle wie Militärs aussehen gefixt
- gefixte Sounds welche CTDs verursachten
- fehlende Objekte hinzugefügt
- generelles Bugfixing sodass deutlich weniger CTDs auftauchen
- gefixtes Spawnverhalten somit auch wiederum weniger CTDs
- Sidorowitchs Angebot gefixt
- Wichtig: 3. Quest von Sidoworitch nicht annehmen, sonst CTD

Alle Fixes aus dem GSC oder Gameru-Forum und zu einem Paket zusammengepackt. Autoren sind weitgehend unbekannt. Zu erwähnen seien auf jedenfall **Don_Reba** und **BAC9-FLCL**. Von mir selber kommt nichts. Ich habe es nur für mich

zusammengesucht und erspare euch somit die Arbeit.

Die Abstürze kann man beim ersten drüberschauen nicht beheben, da es alleine in den KI Scripts ne Menge Fehler gibt.

Download: [Hotfix 1](#) (Inhalt des Archivs im "gamedata"-Ordner entpacken)

Info zu Hotfix 2:

Veränderungen:

- Vegetation wieder angeschalten
- Vegetationsanzahl erhöht
- Windstärke leicht erhöht, so wiegen sich die Bäume schöner
- Steuerung an ShoC angepasst
- Godmode aus
- Dauerrennen aus

und noch paar Kleinigkeiten

Die Crashes kann man beim ersten drüberschauen nicht beheben, da es alleine in den KI Scripts ne Menge Fehler gibt.

Download: [Hotfix 2](#) (Inhalt des Archivs im Installationsordner entpacken)

3. Datei "user.ltx" bearbeiten

Wechselt ggf. in den Installationsordner und öffnet die Datei "user.ltx" mit einem Editor (z.B. Windows-Editor). Erstellt euch aber zuvor eine Sicherheitskopie, falls mal etwas schief gehen sollte.

Waffenansicht korrigieren

Beim Eintrag "hud_fov" könnt ihr den Wert "0.3" durch "0.6" ersetzen, wenn die Waffe nicht richtig angezeigt werden sollte.

Auflösung einstellen

Sucht nach dem Eintrag "vid_mode" und gebt dort eure gewünschte Auflösung ein. Es werden folgende Auflösungen unterstützt:

- 320x240
- 512x384
- 640x480
- 800x600
- **1024x768** (Standard-Voreinstellung)
- 1280x1024
- 1600x1200

Hinweis: Widescreen-Formate werden nicht unterstützt.

GOD-Modus aktivieren

Bei Verwendung des Hotfixes 2 wurde der GOD-Modus deaktiviert. Ihr könnt ihn wieder einschalten, indem ihr neben dem Eintrag "g_god" den Wert "off" auf "on" ändert. (Ist auch während des Spiels über die Konsole änderbar.)

4. Sonstiges

Flugmodus aktivieren

Zum Öffnen und Schließen der Konsole drückt ihr auf die Zirkumflex-Taste "^". Wenn ihr euch einfach nur umsehen wollt, dann gebt in der Konsole den Befehl "demo_record 1" ein und ihr könnt durch den Level fliegen. Wenn ihr auf "Eingabe" drückt, könnt ihr normal "weeterspielen". (auch per ZB-Taste "5" aktivierbar, siehe unten)

Fahrbereite Fahrzeuge

Stellt euch vor die Tür eines Fahrzeugs und drückt auf "F" wobei die Tür sich öffnet. Drückt nun nochmal auf "F", um im Fahrzeug platz zu nehmen. Blickt jetzt nach links zur Fahrertür und drückt ein drittes mal auf "F" damit sich die Tür schließt. Dann schaut ihr nach vorn und drückt auf die linke Maustaste, um den Motor zu starten. Mit den Tasten WSAD könnt ihr das Fahrzeug steuern und fortbewegen. Im Auto sitzend könnt ihr ja mal die Taste "J" drücken (gedrückt halten), um in Richtung Himmel katapultiert zu werden.

Spiel starten

Startet das Spiel mithilfe der Batch-Datei "start_game.bat". Erstellt euch hierzu am besten eine Desktop-Verknüpfung.

Spielstand speichern

Um einen Spielstand zu speichern öffnet ihr die Konsole und gebt den Befehl "save" gefolgt von einem Speichernamen ein (z.B. save kordon1).

Spielstand laden

Soll ein gespeicherter Spielstand beim nächsten Start automatisch geladen werden, muss die Batch-Datei "start_game.bat" angepasst werden. Wollt ihr z.B. den Spielstand "kordon1" beim Spielstart laden, ändert die Zeile "-start server(all/single/alife)" in "-start server(kordon1/single/alife)". Auch über die Konsole kann ein Spielstand geladen werden. Öffnet hierzu die Konsole und gebt dann "load kordon1" ein. Das sollte zwar funktionieren, aber bei mir hat das nicht immer geklappt.

5. Tastenbelegung (unvollständig)

W = Vorwärts

S = Rückwärts

A = Nach links

D = Nach rechts

I = Inventar

R = Nachladen

V = Feuermodus wechseln (Granatwerfer/normale Muni)

Leertaste = Springen

Strg = Geduckt

Strg+Umsch = Kriechen

W+Umsch = Rennen

F = Benutzen/Aufsammeln (obwohl 'E' angezeigt wird - ist 'F' korrekt)

ZB * = Zeitraffer an (mit Wetteränderung)

ZB / = Zeitraffer aus

ZB 5 = Flugmodus an (+ Maustasten links/rechts = Vorwärts/Rückwärts + WSAD-Tasten)

Eingabe = Flugmodus aus

ZB - = HUD ausblenden
ZB + = HUD einblenden
F12 = Screenshot erzeugen
^ = Konsole öffnen/schließen

6. Level laden

Mit dem Konsolen-Befehl "jump_to_level" könnt ihr separate MAPs auch direkt während des Spiels aufrufen. Zur Eingabe des Buchstabens "y" müsst ihr die Taste "Z" drücken. Und um einen Unterstrich "_" zu erzeugen drückt ihr die Taste "?". Drückt dann die Eingabetaste damit der Level geladen werden kann.

Beispiel: jump_to_level l03_agroprom

Enthaltene Level (außer l11_pripyat):

l01_escape (Kordon)
l02_garbage (Müllhalde)
l03_agroprom (Agroprom)
l04_darkdolina (Dunkles Tal)
l04u_darklab (Dunkles Labor)
l05_bar_rostok (Rostok "Bar 100 Rad" + Wildgebiet)
l06_yantar (Jantar)
l07_military (Armeelager)
l08_deadcity (Tote Stadt)
l09_swamp (Sumpf)
l10_radar (Antenne)
l10u_secret_lab (Geheimlabor)
l10u_radar_bunker (Antenne-Bunker)
l11_pripyat <- Pripjat fehlt! (soll angeblich größer und detailreicher als in der Verkaufsversion sein)
l12_stancia (AKW Gelände)
l12u_sarcofag (AKW Sarkophag)
l13_generators (Generatoren)
l13u_warlab (Kriegslabor)

7. Testergebnis (kann bei euch anders aussehen)

Dank Utilitys Hotfixes habe ich mehr Level durchforsten können als es mit der "originalen Installation" möglich war. Trotzdem hakt es in fast allen Leveln, sodass man früher oder später den eingefrorenen Level unsanft mit dem Task-Manager beenden muss. Wenn ich den "Flugmodus" genutzt habe konnte ich länger im Level bleiben. Schade das es GSC Gameworld nicht geschafft hat diese alte Version als fertiges Spiel umzusetzen.

Wir sehen uns in der Zone!

Quelle: <http://forum.deepsilver.com/forum/showthread.php/39503-S-T-A-L-K-E-R-Build-1935-Einblicke-und-Erfahrungen>

Bilder meiner Reise

Die meisten Screenshots habe ich mithilfe des "Flugmodus" (siehe Post [#17](#)) gemacht.

Level 101 escape (Kordon):



Level 102_garbage (Müllhalde):



Level 103_agroprom (Agroprom):



Level 104_darkdolina (Dunkles Tal):



Level l06_yantar (Jantar):



Level 107_military (Armeelager):



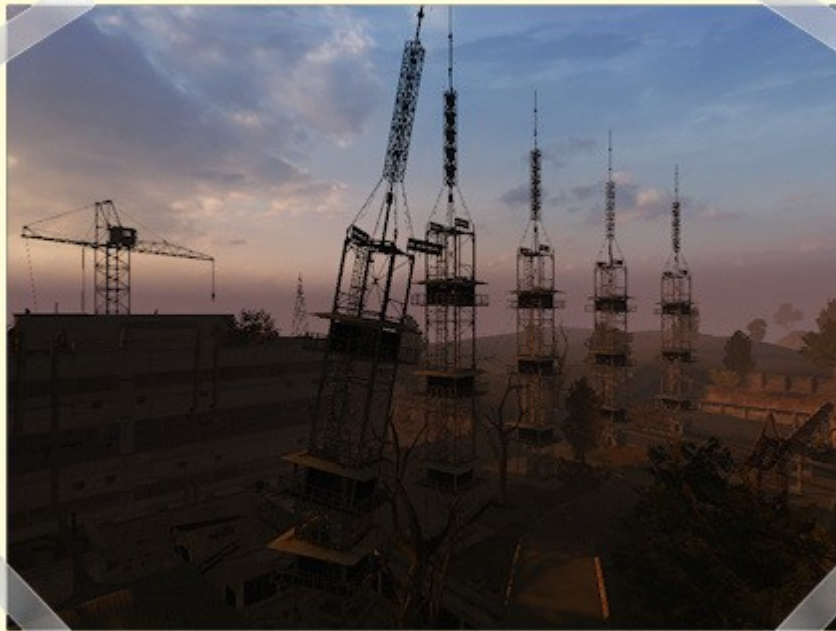
Level 108_deadcity (Tote Stadt):



Level 109_swamp (Sumpf):



Level 110_radar (Antenne):



Level 110u_radar_bunker (Antenne-Bunker "Hirnschmelzer") & Level 110u_secret_lab (Geheimlabor):



Level I12_stancia (AKW Gelände):



Level 112u_sarcofag (Sarkophag):



Level 113_generators (Generatoren):



Wir sehen uns in der Zone!

Alternativer Download:

http://www.4players.de/4players.php/download_info/Downloads/Download/51243/STALKER_Shadow_of_Chernobyl/Vorab_Version_%282004%29.html

Hinweise zur Installation

- 1) *STALKER.Build_1935.rar* runterladen und in ein neues Verzeichnis entpacken.
- 2) Das Verzeichnis *"savedgames"* löschen.
- 3) Gestartet wird das Spiel mit der Datei *"run_alife_s.bat"*
- 4) Für bessere Grafik-Effekte kann ein zusätzliches Profil [runtergeladen](#) werden.