«Зливаю інсайд. Його [S.T.A.L.K.E.R. 2] не збиралися анонсувати, Сергій Григорович (генеральний директор студії GSC Game World, - прим. «Ленты.ру») вирішив його анонсувати сам. Він ні з ким не радився, - заявив Галенкін. - Там і кінь не валявся у грі. Розробка на рівні дизайн-документа, там коду, напевно, ні рядка ще немає».

За словами Галенкіна, розробкою займається нова команда з досвідом роботи над шутерами, яка не пов'язана з минулою грою GSC «Козаки 3». Також він припустив, що гру не переноситимуть, як минулі частини. Галенкін упевнений, що анонс був зроблений перед виставкою Е3, щоб розробники змогли «поторгуватися» та знайти видавця для проекту.

У середині травня Сергій Григорович офіційно анонсував гру S.T.A.L.K.E.R. 2 на своїй сторінці у Facebook. Водночас він залишив посилання на сайт проекту, на якому зазначається, що гра вийде 2021 року.

S.T.A.L.K.E.R. — серія ігор, що ґрунтується на повісті «Пікнік на узбіччі» братів Стругацьких, а також знятого за її мотивами фільму режисера Андрія Тарковського «Сталкер» та реальної Чорнобильської зони. Остання частина серії - "S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті" - вийшла в жовтні 2009 року, після чого в 2010 році була анонсована друга основна гра серії. Передбачалося, що S.T.A.L.K.E.R. 2 вийде у 2012 році, проте у грудні 2011 року було оголошено, що розробку зупинено. Команду розробників гри звільнили і колишні співробітники GSC Game World заснували студію Vostok та зайнялися створенням постапокаліптичного онлайн-шутера Survarium.