



Auf CD:
Video-Special

Auf DVD:
Interaktives Preview

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Strahlend!

Stalker

Eine fremde, aber faszinierend echte Welt, die Gier nach Geld und ein tödliches Geheimnis: Das alles soll uns Ende 2003 in und ums verseuchte Tschernobyl locken.



Ein Rucksack hält den Artefaktjäger die Hände frei.

Die Straßen sind überfüllt, wildes Geheule dröhnt von überall her: Rush-Hour. Wir stehen vor unserem Hotel und versuchen vergeblich, ein Taxi zum Entwicklerstudio zu ergattern. Doch entweder werden wir ignoriert, oder die Fahrer lehnen ab, weil ihnen unser Ziel zu nah ist und somit der Verdienst zu gering. Schließlich hält ein klappriger Mercedes – wir können einsteigen. Doch ein Fußmarsch wäre genau so schnell gewesen: In dem 22 Jahre alten Gefährt funktioniert lediglich der zweite Gang!

Geben Sie es zu, liebe Leser: Bis zu der Stelle mit dem Uralt-Mercedes sahen Sie die Häuser Schluchten einer amerikanischen Großstadt vor Ihrem inneren Auge. Reingelegt! GameStar hat sich für Sie ins Abenteuer Ukraine gestürzt, um sich bei GSC Game World in Kiew den potenziellen Shooter-Hit **Stalker: Oblivion Lost** anzuschauen.

Nach dem Super-GAU

Für **Stalker** ändern die Entwickler die Geschichte: Die Sowjetunion existiert noch. Der Reaktor von Tschernobyl, nach dem ersten Super-GAU nur notdürftig

geflickt, havariert abermals. Mit drastischen Folgen in einem mehrere Quadratkilometer großen Gebiet um den Reaktor: Schreckliche Mutationen an Mensch und Tier treten auf; tödliche Anomalien, etwa in Form extrastarker Gravitationsfelder oder giftigen Nebels, stellen die Gesetze der Natur auf den Kopf. Als moderner Grabräuber, also als Stalker, dringen Sie und zig vom PC gesteuerte Kollegen per pedes oder Fahrzeug in die militärische Sperrzone um den Reaktor ein, um für Wissenschaftler und Sammler Artefakte zu bergen. Das sind etwa mutierte Lebewesen, die für Experimente erhalten müssen, oder Gegenstände, die später Regale zieren. Logisch, dass die meisten anderen Stalker dabei Ihre Konkurrenten sind. Daneben setzen Ihnen noch Militäreinheiten zu und natürlich die Mutanten. Zombie-artige Kreaturen sind dabei eher einfache Gegner. Vor hochentwickelten Mutationen, die telepathisch Gewalt über Sie und andere erlangen können, sollten Sie sich schon mehr in Acht nehmen.

Auf Ihren Abstechern in die Zone erfahren Sie nach und



Zwei Stalker haben einen pieksbeinigen **Flesh** gestellt. Jetzt ist Vorsicht geboten, kann die Attacke der widerlichen Mutanten-Kreatur doch auch erfahrenen Zonenläufern heftig zusetzen.

nach immer mehr über das Geheimnis, das tief im Sarkophag des Reaktors schlummert. Ihre letzte Aufgabe wird es sein herauszufinden, wer oder was sich dort verborgen hält. Dann kommen Sie in den Genuss einer von acht geplanten Endsequenzen. Welche, das soll unter anderem davon abhängen, ob Sie ein guter Stalker waren oder ein böser, der jeden Rivalen sofort getötet hat.

Die Liebe zur Ruine

Der Standort des Entwicklerteams verpflichtet: Kiew ist gerade mal 80 Kilometer vom Atomreaktor in Tschernobyl entfernt. So lag es für GSC Game World wortwörtlich nah, den Ort des bislang größten Kernenergie-Unglücks (rund 4.400 Todesopfer seit dem 26. April 1986) als Schauplatz in einem Spiel

zu verwenden. Zu allem Überfluss liegen die Büros der Firma in einer ehemaligen Raketenfabrik. Eingefallene Mauern, Schutt und massenhaft Gerümpel dominieren die Umgebung. Nichts deutet darauf hin, dass hier an einem der spannendsten Spiele-Projekte der Gegenwart gearbeitet wird. Doch so außergewöhnlich die Lage von GSC auch sein mag, so gut tut

sie doch **Stalker**: Die Vorlagen für viele der realistischen Texturen stammen aus den verfallenen Bauwerken direkt vor der Büro-Tür. Wenn ein Grafiker mal neue Inspirationen braucht, reicht ein kleiner Spaziergang mit der Digitalkamera.

Doch mit tollen Texturen allein ist es nicht getan. Mittlerweile waren die Entwickler zweimal in der Sperrzone um den

Gefährliche Mutanten

In der Zone treffen Sie alle naselang auf seltsame Gestalten, die Ihnen an Leib und Leben wollen. Unsere kleine Übersicht verrät, wen Sie meiden sollten.



In einem Rudel Ratten findet sich meist ein größeres, robusteres Exemplar: Die **Wolfsratte** ist immun gegen einige Anomalie-Typen und verschlingt bei Bedarf gerne ein paar niedere Verwandte.



Blinde Hunde bilden Rudel von bis zu 20 Exemplaren. Die besondere Fähigkeit der widerlichen Kläffer: Eine Art siebter Sinn lässt sie mögliche Opfer auch durch die dicksten Wände erschnüffeln.



Controller lauern auf Hügeln oder in Bäumen und versuchen, per Telepathie die Kontrolle über ihre Gegner zu übernehmen. Entkommen können Sie nur, wenn Sie aus seinem Sichtfeld verschwinden.



Zombies sind willenlose Geschöpfe, die planlos durch die Zone streifen. Extrem gefährlich werden die Gammler jedoch, falls ein Controller die Gewalt über sie erlangt und sie gezielt gegen Stalker einsetzt.



Die extrem lichtempfindlichen **Zwerge** lauern meist in dunklen Höhlen. Da sie weder stark noch schnell sind, greifen sie per Telekinese an und schleudern oder würgen ihre Opfer in bester Jedi-Manier.



Fleshs sind widerliche, aufgedunsene Kreaturen, die am liebsten Ratten verschlingen. Mit ihren spitzen Beinen spießen sie die Pelzwesen auf. Stalker sind ihnen eine willkommene Abwechslung.

Unglücks-Reaktor. Zahllose Fotos helfen nun dabei, für das Spiel Geistersiedlungen, Ruinen sowie Landschaften zu entwerfen und diese mit Details anzureichern: In Häusern liegen alte Konservendosen und Matratzen, kein Riss in einer Fassade gleicht einem anderen, und üppig grüne Hügel wechseln sich mit Schrotthalden ab.

Als weitere Inspirationsquelle diente der Science-Fiction-Roman **Picknick am Wegesrand** von Arkadi und Boris Strugatzki, aus dem unter anderem das Element des Artefaktsammelns und die Anomalien entliehen sind. Ob die im Roman auftauchenden Aliens auch eine tragende Rolle in **Stalker** spielen?



Stalker beeindruckt durch fast fotorealistische Grafik und unzählige Details: Sogar die Vögel am Himmel können Sie abschießen und essen!

Atombetriebene Engine

Die Welt von **Stalker** ist in Areale aufgeteilt, die zwischen zwei und fünf Quadratkilometer (etwa der Reaktor-Level) groß sind. Dabei lädt das Spiel lediglich zwischen diesen riesigen Abschnitten. Trotz der Levelgröße protzt die eigenproduzierte X-Ray-Engine mit atemberaubenden Details: Partikel-Effekte, in Echtzeit berechnete Schatten, sanfte Sonnenstrahlen und im Wind wogendes Gras machen **Stalker** schon jetzt beängstigend real. Die erstklassige Physik-Engine lässt etwa Gerüste täuschend echt in sich zusammenfallen. Metallstreben rutschen schnell oder langsam

von anderen Bauteilen herunter – je nach Neigungswinkel und Reibungswiderstand. Auch die Fahrzeugphysik macht was her: 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.

Die Zone lebt

GSC will die alternative Welt so real wie möglich simulieren. Dazu gehört auch das Leben in der Sperrzone. Neben zahlreichen Militär-Einheiten, die das Gebiet erforschen und sichern, treffen Sie auch auf andere Artefaktjäger. Die lieben Kollegen unterhalten sich mit Ihnen, machen Geschäfte oder versuchen, Sie umzunieten – je nach Gesinnung und Stärke. Denn ein Stalker, der schlechter ausgerüstet ist als Sie, wird von einer Auseinandersetzung absehen. Sollte es doch zu einer Schießerei kommen, bleibt er lieber auf

Distanz und wartet ab, bis Ihnen die Munition ausgeht. Ihnen überlegene Grabräuber agieren deutlich aggressiver. Geplant sind bis jetzt zwischen 50 und 100 menschliche Individuen in sechs Fraktionen. Dazu gehören auch Forscher, die Aufträge erteilen und im Gegenzug vielleicht Ihre Ausrüstung oder Waffe mit einer Sonderfunktion aufbessern.

Da alle NPCs selbständig ihren täglichen Geschäften nachgehen, befindet sich die Zone in ständiger Veränderung. Ein Beispiel: Sie bekommen von einem der Händler den Hinweis, dass sich in einem Haus ein be-

Gruppierungen in der Zone

50 bis 100 andere Menschen durchstreifen die Zone – wir zeigen, welche fünf Gruppen neben freiberuflichen Stalkern wie Ihnen im Sperrgebiet unterwegs sind.



Militär-Stalker durchwandern die Zone alleine oder in bis zu fünf Mann starken Gruppen und kartographieren das Gebiet für die Regierung.



Gewöhnliche **Soldaten** patrouillieren am Rand des Sperrgebiets. Der Auftrag: Stalker dürfen nicht in die Zone und Mutanten nicht raus.



Die **Special Forces** werden von der Regierung tief in die Zone geschickt, um Rettungsaktionen oder besondere Bergungsaufträge durchzuführen.



Händler hausen etwa in alten Bunkern oder Kellern. Dort erhält der Stalker Aufträge sowie Waffen, Ausrüstung und Nahrung für seine Rubel.



Wissenschaftler haben Forschungscamps aufgeschlagen. Bei ihnen bekommt man besonders lukrative, meist aber höllisch gefährliche Aufträge.

Genaue Rekonstruktion



Das Fresko aus dem Tschernobyl-Umfeld (oben) taucht perfekt nachgebildet im Spiel (unten) auf.



Ein Stalker sucht Deckung hinter einigen verrosteten Kisten, um sich vor den Wachen an der Schranke (im Hintergrund) zu verbergen.

sonders wertvolles Artefakt befindet, allerdings bewacht von einem telepathisch begabten Controller-Mutanten. Vor Ort stellen Sie fest, dass ein anderer Stalker zwar schneller war, jedoch jetzt unter der Gewalt des Controllers steht und Sie angreift. Oder das Monster ist tot und das Artefakt zunächst mal weg. Dann müssen Sie den Kollegen aufspüren, der Ihnen bei der Jagd nach dem Gegenstand zuvorgekommen ist. So soll sich unabhängig vom Hauptstrang der Story das Spiel selbstständig entwickeln.

Schlaf, Stalker, schlaf!

Anders als in den meisten anderen Ego-Shootern gehört in **Stalker** auch Erschöpfung zu Ihren Gegnern. Das bedeutet, dass Sie regelmäßig ausruhen und Nahrung zu sich nehmen müssen. Je mehr Sie etwa laufen, desto schneller ermüden Sie. Weil Ihre Tragekapazität beschränkt ist, sollten Sie gut haushalten und überlegen, ob eine Konserve mehr oder eine zusätzliche Ladung Patronen sinnvoll sind. Entscheiden Sie sich für Ersteres, können Sie im fortgeschrittenen Hungerzustand schnell Energie tanken. Andernfalls müssen Sie ein paar Vögel oder Ratten erlegen und verzehren, um eine mögliche Ohnmacht zu verhindern. Sonst wird Ihr

nen nämlich kurzzeitig schwarz vor Augen – ein gefundenes Fressen für den nächstbesten Mutanten. Wenn Sie verletzt sind, schwindet Ihre Energie natürlich noch fixer. Deshalb sollten Sie immer Verbandszeug im Rucksack haben.

Um ein Nickerchen zu machen, sucht sich ein erfahrener Stalker immer einen überdachten Ruheplatz. Der Grund: Die Anomalien wandern im Laufe des Tages, bewegen sich aber nur selten in Gebäude hinein. Falls Sie unter freiem Himmel schlafen, wachen Sie vielleicht mitten in einer gemeinen Gravitationsfalle auf, die Sie zu Tode knetet. Das Problem von Ausdauer und eingeschränkter Tragekapazität lässt sich mit Hilfe eines Fahrzeugs drastisch verkleinern: Wer fährt, statt zu laufen, spart Energie. Und auf der Ladefläche eines Jeeps ist deutlich mehr Platz als in Ihrem Rucksack.

Alles geht kaputt!

Als junger Stalker-Trainee haben Sie lediglich eine Pistole aus Opas Waffenschrank, eine Art Geigerzähler zum Aufstöbern von Anomalien und einen gammeligem Mantel. Damit lässt sich gerade mal der Rand der Zone erforschen. Mit jedem erfolgreich erfüllten Auftrag purzeln frische Rubel in Ihren Geldbeutel, die Sie in resistente-

re Kleidung, Waffen und Extras wie bessere Anomalie-Detektoren investieren. So können Sie weiter in das verstrahlte Gebiet eindringen. Insgesamt soll es an die 40 Schießprügel geben. Von der Schrotflinte bis zum Raketenwerfer ist alles vertreten, inklusive Extra-Zielfernrohr.

Aber sowohl Klamotten als auch Waffen verschleißen mit der Zeit. Zum einen können Sie den Ausrüstungsstatus jederzeit in Ihrem Inventar einsehen.

Zum anderen merkt man das daran, dass man leichter verletzt wird und die Waffe auszuleiern beginnt, im schlimmsten Fall sogar Rohrkrepiierer produziert. Dieser Verschleiß hat nicht nur Nachteile: Wenn Sie in der Pampa einen besonders hübschen Schießprügel finden, ihn aber nicht mehr schleppen können, reichen ein paar Schüsse auf die Waffe, um sie für andere unbrauchbar zu machen. Fies, aber effizient. **PET**



Der schwarze Anzug gehört schon zum Besessenen, was man sich als Zonenplünderer so leisten kann.

Stalker: Oblivion Lost

Genre: Ego-Shooter Entwickler: GSC Game World
Termin: November 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Stalker ist eine wahre Augenweide, und das Konzept der lebendigen Welt verspricht ein völlig neues Spielerlebnis. Wenn Grafik und all die geplanten Elemente jetzt noch eine gelungene Symbiose eingehen, steht einem Mega-Hit rein gar nichts mehr im Weg.«