

Actionspiel in Tschernobyl

Stalker Oblivion Lost

In der Ukraine explodiert ein Kernkraftwerk, und Sie sammeln die Scherben ein – im wahrsten Sinne des Wortes.



So schön kann Natur sein: Neben knorrigen Bäumen gibt's fast überall üppigen fotorealistischen Pflanzenbewuchs.

Shooter-Fans vergnügen sich bei fetzigen Partien in **UT 2003** oder organisieren ausladende Team-Schlachten in **Battlefield 1942** – echte Action gibt's fast nur noch im Netz. Oder? Das russische Entwicklerteam von GSC Gameworld will Terrain für Solisten zurückerobern. **Stalker: Oblivion Lost** kombiniert knackige Kämpfe mit

Handlungsfreiheit in einer riesigen Spielwelt, Rollenspiel-Touch und einem beklemmenden Szenario rund um den zerstörten Atomreaktor von Tschernobyl.

Schnitzeljagd

2010, vier Jahre nachdem der Reaktor von Tschernobyl abermals in die Luft geflogen ist, brechen Sie im Ego-Shooter **Stalker** auf in die verstrahlte Zone. Sie sind ein Stalker, ein Schatzjäger, der nach Artefakten der Katastrophe sucht, um sie meistbietend zu verkaufen. Gegen die Strahlung schützen Sie sich mit schwerer Kleidung und Detektoren. Gegen die anderen Gefahren in der so genannten Zone hilft Ihre Waffe: Tiere haben sich in aggressive Bestien verwandelt, Menschen in groteske Mutanten mit telekinetischen Kräften. Und dann sind da noch die anderen

Glücksritter. Wenn Sie einem Kollegen begegnen, müssen nicht unbedingt die Kugeln fliegen. Stattdessen stecken Sie die Waffe weg und treffen sich zu Plausch und Tausch. Durch den Handel mit anderen Charakteren verbessern Sie Ihre Ausrüstung. So dürfen Sie besonders gefährliche Gebiete erst betreten, wenn Sie entsprechende Schutzpanzerung tragen. Die Waffen sollen modular erweiterbar sein – aus Grundmodell, Magazin, Lauf und Zielfernrohr basteln Sie sich die Wunschkanone zusammen.

Alles wuchert

Mutter Natur hatte viel Zeit, die gottverlassene Strahlungszone zurückzuerobern. Gras und Gestrüpp überwuchern menschgemachte Bauwerke wie Siedlungen und Industriegebiete. Lada-Wracks verrotten im Straßengraben. Vorsichtig stapfen Sie durch dichte Wälder, durchstöbern Geisterstädte und stolpern in verfallene Werksruinen, über denen Todesstille hängt. In welcher Reihenfolge Sie die geplanten 20 Abschnitte des Spiels absolvieren, soll Ihnen überlassen bleiben. Rund 15 der Gebiete werden frei zugänglich sein, nur das Epizentrum



des Katastrophengebiets ist anfangs für Sie noch unerreichbar. Dort birgt das Kraftwerk Tschernobyl das dunkle Geheimnis, dem Sie letztendlich auf die Schliche kommen sollen. Waren vielleicht sogar fremde Mächte im Spiel? Nächstes Jahr wissen wir mehr. **CS**



Müll, nichts als Müll – die Katastrophe hat deutliche Spuren der Verwüstung hinterlassen.



Oh weh, die **Armee!** Scheinbar hat jemand was dagegen, dass wir zu nah am **Unglücksort** herumschnüffeln.

Stalker: Oblivion Lost

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** GSC Game World
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Auch GameStar-Redakteure können strahlen. Zum Beispiel bei so einem viel versprechenden Spiel. Das Szenario jagt mir wohlige Schauer über den Rücken. Und grafisch ist das Projekt erste Sahne – die Wiesen und Ruinen wirken teilweise wie echt. Ich trage jedenfalls schon mal den PC in den Schutzbunker.«