

Soviel Spaß kann Zone machen

STALKER

Versprochen ist versprochen: Im letzten Heft präsentierten wir Ihnen die »definitiv letzte Preview« zu einem der meisterwarteten Titel der Spielegeschichte. Und wir halten Wort: Hier ist der weltweit erste Test zu Stalker, dem spektakulären Shooter aus der Ukraine – der alles ein bisschen anders macht als seine Action-Kollegen.

INHALT

Fotorealismus	28
Die Liebe zum Detail	29
Technik-Check	30
Die Welt von Stalker	32



DVD:
Video-Special



USK:
keine Jugend-
freigabe



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **3291**



WIN VISTA 32 BIT
läuft



Stalker erscheint am 23. März 2007. Wirklich. Ja, genau dieses seit 2002 angekündigte Actionspiel von GSC Game World. Und ja, es war zwischenzeitlich für tot erklärt und in die **Duke Nukem Forever**-Akte abgelegt worden. Doch schon unsere Preview-Version im letzten Monat bewies eindrucksvoll, wie lebendig Totgesagte sein können. Und die Entwickler lieferten im Wochenrhythmus neue, weiter verbesserte Versionen. Wir haben jede dieser Fassungen ausgiebig getestet und gespielt. In letzter Minute haben wir nun die Version in Testrechnern und Techniklabor, deren Solo-Modus (Multiplayer-Test folgt in der nächsten Ausgabe, nach Beendigung der Beta-Phase) laut Publisher THQ identisch mit der Verkaufsversion sein soll. Also, lasst **Stalker** beginnen!

Eine Leiche zum Verkauf

Der LKW rast durch die Dunkelheit, schlingert auf der unbefestigten Schotterpiste. Seine Scheinwerfer stanzen Löcher in die wattige Schwärze, Wassermassen überfluten die Frontscheibe, die hin und her hastenden Wischer haben längst kapituliert. Auf der Ladefläche krachen Körper gegen Metall. Ein Feuerball löst sich aus der Phalanx von Blitzen, durchschlägt das marode Blech. Der schwere Wagen überschlägt sich, scheint für einen Moment in der Luft zu stehen, um sich dann in die nasse Erde einer trostlosen Wiese zu graben.

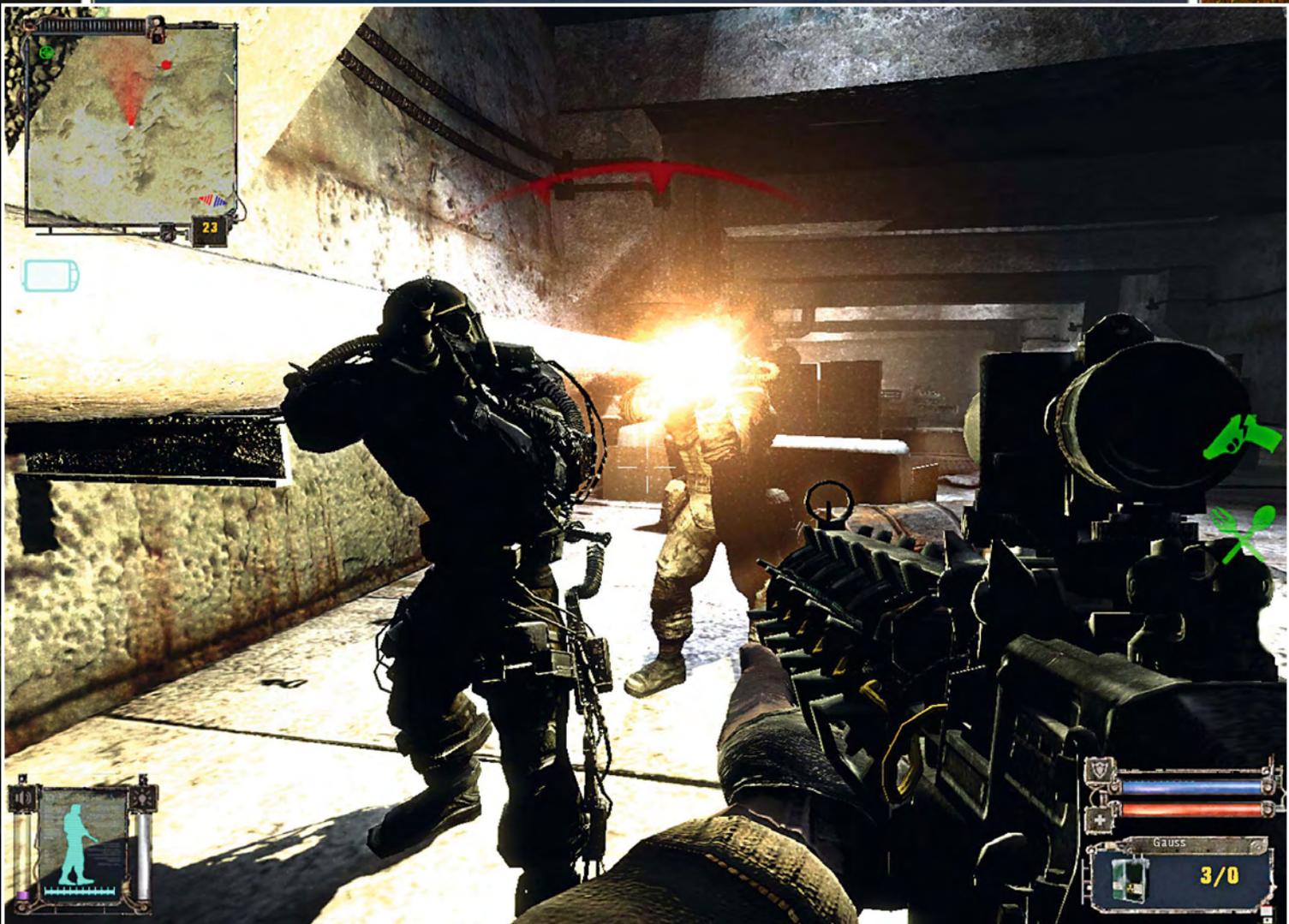
Einer der Fahrgäste auf diesem Höllenritt sind – Sie. Ihr Alter Ego überlebt mit knapper Not, wird bewusstlos aus dem LKW gezerrt und mühsam seiner Ausrüstung beim schmieri-

gen Händler um die Ecke zum Verkauf angeboten. Was nicht schwer ist. Sie sind schließlich ein Tätowierter, ein »Marked One«, wie es in unserer englischen Version heißt. Und die sind begehrt in der Zone, zumindest ihr Wissen. Denn viele dieser Wahrheitssuchenden unter den Abenteurern gibt es nicht mehr. Darum hat es der fette Händler (die Zwischensequenz wirkt so eindringlich, dass Sie sich einbilden, den Gestank seines ungewaschenen Leibes wahrzunehmen) besonders auf Ihren PDA abgesehen: »For this one I can give You ...« (»Für dieses Teil gebe ich dir ...«) raunt er im feinsten Wodka-Bariton inklusive stimmigem russischen Akzent Ihrem »Retter« zu. Zum Glück haben Sie Ihre sieben Sinne in diesem Moment wieder einigermaßen beisammen und krallen sich mit schnellem Re-

flex Ihren elektronischen Wegweiser. Überrascht von diesem Vitalitätsausbruch – schließlich lagen Ihre Überreste gerade noch wohlfeil auf seinem Verkaufstresen – nimmt der bauernschlaue Händler Sie unter seine Fittiche und pöppelt Sie hoch. Schließlich kann er an einem solchen Prachtexemplar weit mehr verdienen, wenn es gefährliche Aufträge für ihn erledigt.

Geschichte, Phantasie und Literatur

Und da sind wir mitten drin in der Geschichte. Ach ja, die Geschichte. Über die ist ja in den letzten fünf Jahren eigentlich genug geschrieben worden. Für alle, die es verpasst haben, hier eine Zusammenfassung: Nach dem Reaktorunfall im ukrainischen Tschernobyl am 26. April 1986 ist rund um das zerstörte



Licht- und Schattenspiele sind die große Stärke der X-Ray-Engine sowohl in Außengebieten als auch in Innenräumen wie hier.

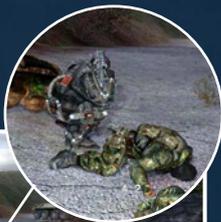
FOTOREALISMUS



Die **Zwischensequenzen** sind mit das Beste, was es derzeit in Spielen zu sehen gibt. Die **Figuren** wirken fotorealistisch. Zudem nutzt GSC gekonnt moderne, aus dem neuen Horrorkino bekannte Stilmittel wie **Verzerreffekte** und **Überzeichnungen**.



Ein Druck auf die **F-Taste** zeigt verstreute Gegenstände an.



Ungewöhnlich: **NPCs** plündern besiegte Gegner. Da ist Beeilung gefragt, um nicht zu kurz zu kommen.



Besonders widerliche Monster sind die stark menschenähnlichen **Snorks**.

Kernkraftwerk (dem so genannten Sarkophag) eine menschenleere Zone entstanden. Im Jahr 2006, auf den Tag 20 Jahre nach der Katastrophe, kommt es dort erneut zu einem Ereignis apokalyptischen Ausmaßes: Die gesamte Zone (das beispielbare Areal entspricht 30 realen Quadratkilometern) wird von einer ungeheueren Explosion erschüttert. Das Gebiet wird flugs vom Militär abgeriegelt, Wissenschaft und Schwarzhandel versuchen trotzdem alles, was nicht niet- und nagelfest ist, aus der Zone zu schaffen – denn die merkwürdigen Fundstücke, Artefakte genannt, scheinen von Gott (oder dem Teufel) persönlich geküsst: Sie können Leben zerstören oder bewahren, sind mit nichts vergleichbar, was von Menschenhand geschaffen wurde und sind entsprechend wertvoll. Das schafft Jobs: Die pure Not treibt die Hungerleider rund um Tschernobyl zunächst in Schutzanzüge und dann in die verstrahlte und von

lebensgefährlichen Anomalien durchsetzte Zone. Die Entwickler haben die Geschichte von **Stalker** also aus historischen Elementen (AKW-GAU, 1986), einem Klassiker der russischen Science Fiction («Picknick am Wegesrand», Gebrüder Strugatzki) und eigener Ausschmückung (zweite Katastrophe 2006) komponiert – und dabei ein epochales Werk der Spielgeschichte geschaffen.

High-Tech-Ausrüstung

Wir haben beim Händler die ersten Aufträge entgegen genommen und schlendern durch das Camp. Schauen einer Gruppe von Stalkern am Lagerfeuer beim Essen zu, hören wie einer ziemlich erfolglos versucht »Yellow Submarine« zu pfeifen, woraufhin der andere eine Gitarre hervorholt und auf den mies gestimmten Seiten den Soundtrack zur verstrahlten Lagerfeuerromantik klimpert. Aber wir sollten doch weiter, diesen Typen suchen. Mit dem Mauszeiger kurz auf den Figuren parken, schon ploppen die Namen auf. Ah, da ist er. Ziemlich maulfaul, Briefings gibt es

nur per Text; zumindest sind sie klar verständlich. Wir sollen seine Leute treffen, irgendwo an einem Bauernhof, wo soll das denn bitte schön sein?

Schnell merken wir, wie praktisch unser PDA ist. In der Aufgabenliste (Tasks) unseres Taschencomputers finden wir die gerade angenommene Mission, und ein Symbol markiert automatisch das dazugehörige Ziel auf der frei verschieb- und zoombaren Karte. Zusätzlich erscheint in der ständig eingeblendeten Minimap ein Pfeil, der stets in die entsprechende Richtung weist. Wer sich hier verläuft, findet auch im Dunkeln seinen Hintern nicht.

Fraktionszwang

Der PDA kann noch mehr: Er speichert alle Dialoge des Spiels, egal ob Funksprüche, Unterhaltungen oder Briefings. Zusätzlich sind Sie von Beginn an mit einem Nachtsichtgerät, einem Fernglas und einem Bioscanner ausgestattet, der mit leisem Piepen und einer Einblendung menschliches Leben in einem Umkreis von einigen hundert Metern anzeigt. Der Clou: Der Scanner verrät Ihnen, zu welcher Fraktion die angepeilten gehören, ob sie Ihnen gegenüber freundlich oder feindlich eingestellt sind, sowie Namen und Erfahrungsgrad. Wie andere Stalker auf Sie reagieren, hängt übrigens unter anderem von Ihrem Verhalten ab, Banditen und Militär sind sowieso natürliche Feinde. So können Sie sich einer der konkurrierenden Stalker-Banden anschlie-

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Kennen Sie die Faszination, die von verfallenen Industrieanlagen oder Plattenbauten ausgeht? Wo der Putz von den Wänden rieselt und Grasbüschel aus den Ecken sprießen? Wo die Natur der nüchternen Zweckmäßigkeit aus Beton eine lange Nase dreht und zeigt, dass sie am Ende doch unbezwingbar ist? Stalker ist voll von solchen Gebäuden, voll von Ruinen, voll von Zeichen, dass der Mensch und seine Werke am Ende keinerlei Bedeutung haben. Und ich fühle von der ersten bis zur letzten Sekunde des Spiels diese Faszination. Diese Faszination, das Geheimnis um meine Identität und um das Zentrum der Zone bilden eine so dichte Atmosphäre, dass Action, Gegner, Horror-Elemente und all das andere, was Stalker noch ausmacht, fast wie nette Dreingaben erscheinen. Meine Güte, dieses Spiel ist kein Spiel, sondern ein Gefühl.



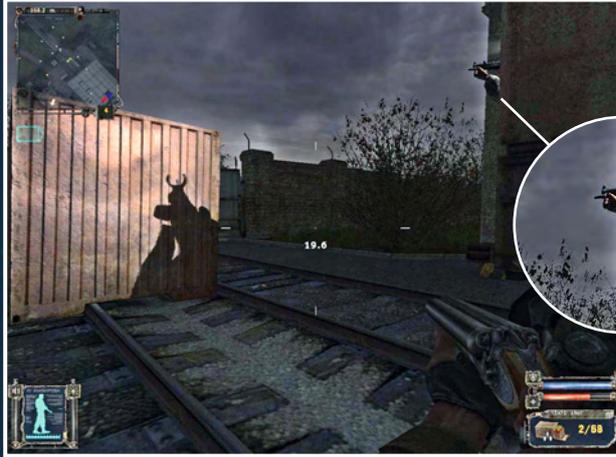
»Das ist Gefühl!«



Häuserkampf zwischen Plattenbauten: Außenmissionen erledigen Sie wahlweise im **Teamwork**. Beeindruckend der Detailgrad der Texturen.



Nützliches **Friendly Fire**: Zwei seiner Kumpane schießen diesem feindlichen Stalker in den Rücken. Ihre eigenen Leute sind zum Glück vorsichtiger.



Sein **Schatten** wird dem Feind zum Verhängnis; er hat sein Helmlicht an.



In der **Anomalie**: Diesen Anblick genießen Sie ohne Schutzkleidung nur Sekunden.

ßen. Für Ihre »Gang« erledigen Sie dann Aufträge, die zwangsläufig gegen andere Fraktionen gerichtet sind. Das alles passiert sehr glaubwürdig und ist perfekt in das Spiel eingebunden. Wenn Sie etwa der paramilitärisch straff organisierten Duty-Faction beitreten, sollen Sie eine Waffe namens Bulldog 6 stibitzen, einen mächtigen Granatwerfer. Haken: Der gehört den Freedoms, die ab jetzt mächtig aufgebracht sofort das Feuer eröffnen, falls sie Ihr Gesicht zu sehen kriegen. Sie können den Bulldog entweder behalten oder, empfehlenswert, gegen

die Questbelohnung eintauschen: einen mächtigen Schutzanzug, der Ihre Attribute wie Strahlungs- und Feuerresistenz sowie Schutz gegen Projektile in die Höhe treibt. Wir raten dringend, möglichst viele Quests anzunehmen, nur mit der besten Ausrüstung haben Sie gegen Spielende eine Chance in den Bereichen um den extrem verseuchten Sarkophag zu bestehen. Übrigens: Es gilt sieben alternative Enden zu entdecken, zwei haben wir gesehen.

Hübsch gemacht sind Momente der Entscheidung: So werden Sie Zeuge eines Massa-

kers der Dutys an den Freedoms. Sie können sich jetzt entscheiden, wegzusehen und sich an den Plünderung der Leichen zu beteiligen (Munition und Medpacks winken) oder wegschleichen und sich den Freedoms anschließen. Killeraufträge dürfen Sie annehmen, müssen aber nicht. So lässt sich der Charakter Ihres Stalkers, in Grenzen, selbst bestimmen.

A-Life und KI

Da wir **Stalker** mehrfach gespielt haben, können wir mit Sicherheit sagen, dass der Spielverlauf variieren kann. Nicht je-

der Spieler erlebt zwangsläufig exakt die gleichen Szenen zu bestimmten Zeitpunkten. Das liegt an der, vom Entwickler A-Life getauften, ziemlich selbstständig agierenden künstlichen Intelligenz. So ziehen mutierte Hunderudel oder Banditenbanden durch die Zone, die nicht zwingend immer am selben Ort das Gleiche tun. Zwar gibt es Scripts an Schlüsselstellen, aber selbst hier variiert das Geschehen. Schade, dass die KI an anderer Stelle patzt: So gibt es gelegentliche Aussetzer, bei denen Gegner Sie nicht einmal bemerken, wenn Sie ihnen mehr-

DIE LIEBE ZUM DETAIL



Selbst nutzlose, rostige **Fahrzeuge** werden bis auf die Pedale genau dargestellt.



In vielen Gebäuden kleben **Tapeten** an den Wänden, die wohl 1986 mal schick waren.



Zeichen sozialistischer Strebsamkeit finden Sie in vielen Industrieanlagen der Zone.



Auch ein unwichtiger **Glockenturm** lässt sich bis aufs Dach erklimmen und erkunden.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



1024x768 • niedrige Details

Selbst auf schwachen Rechnern läuft Stalker mit minimalen Details ohne Ruckler. Dafür bleiben Schatten, Texturen und Details auf der Strecke.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1280x1024 • hohe Details

Mit einem aktuellen PC der Mittelklasse können Sie bereits in sehr hohen Details spielen – nur dynamische Beleuchtung fehlt.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6700 • 2,0 GB • Geforce 8800 GTX



1600x1200 • hohe Details, HDR

Hammer-Optik: knackscharfe Texturen, sanfte Schatten und eine enorme Fernsicht. So sieht Stalker auf einem High-End-System aus.

LICHT UND SCHATTEN



Mit vollen Details, hoher Texturauflösung und dynamischen Beleuchtungseffekten (unten) wirkt die **Umgebung sehr realistisch**. Regeln Sie alle Details auf ein Minimum herunter (oben), vermatschen die Texturen stark und die sehr atmosphärischen **Lichtspiele verschwinden**.

TECHNIK-TIPPS

- Die **dynamischen Beleuchtungseffekte** (»Full Dynamic Lighting«) ziehen viel Leistung, erst ab einer Radeon X1900 XT oder einer Geforce 7900 GTX sollten Sie diese aktivieren.
- Das **Reduzieren der Auflösung** bringt Ihnen etwa 20 Prozent mehr Leistung pro Stufe.
- Nutzen Sie die **statische Beleuchtung**, bleiben Gras- und Sonnenschatten deaktiviert.
- Haben Sie **dynamische Beleuchtungseffekte** aktiviert, müssen Sie auf Kantenglättung verzichten. Die funktioniert nur mit »Statischer Beleuchtung«.
- Schrauben Sie die »Lighting Distance« auf das absolute Minimum herunter, spendet ihre **Taschenlampe** kein Licht mehr. Daher sollten Sie den Regler nie nach ganz links setzen.
- Teilweise übernimmt Stalker die Qualitätseinstellungen nicht, dann hilft nur ein **Neustart** des Spiels.

- Mit **aktivierten Grasschatten** treten öfter Bildfehler auf, da nur Gräser in einer Entfernung bis etwa 10 Meter einen Schatten werfen. Tipp: Abschalten.
- Selten kommt es vor, dass Stalker den Himmel mit einer **Bodentextur** versieht, Abhilfe schafft nur ein Neustart.
- Mit weniger als 1,0 GByte RAM kommt es häufig zu **Nachladerucklern**, vor allem die Texturen und die Grasdarstellung nagen am verfügbaren Speicher. Allerdings gönnt sich Stalker auch mit 2,0 GByte Ladepausen.
- Sowohl »Lighting Distance« als auch »Shadow Quality« werden bei **statischer Beleuchtung** automatisch reduziert und deren Regler ausgegraut.

CHECKLISTE

- 6,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- Direct X 9.0c

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT



- Etwa 25 Prozent mehr Power klinken Sie mit verringerten »**Vision Details**« aus Ihrem PC – allerdings poppen dann viele Gegenstände unvermittelt und störend im Sichtfeld auf.
- Vor allem Bäume und Strommasten in der Ferne leiden stark unter verringerten »**Object Details**«. Sie wirken dann wie hässliche Farbkumpen – das Spiel profitiert aber von etwa 15 Prozent mehr Leistung.
- Mit niedrigen »**Texture Details**« vermatschen die Texturen stark, der Rechner wird aber um 10 Prozent entlastet.
- Die **Kantenglättung** fällt bei dynamischer Beleuchtung flach – die Grafik-Engine unterstützt einen parallelen Betrieb nicht.
- Aktivierte **Sonnen- und Grasschatten** sehen schick aus, reißen die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde aber um etwa 15 – 20 Prozent nach unten.

SO LÄUFT STALKER AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte [1], Ihre CPU [2] und Ihre Speichermenge [3] heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung [4] finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT						
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT				
		Geforce 7			7300 GS	7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
Prozessor	2	Athlon XP	1800+	2600+	3200+						
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz					
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57		
		Pentium D				915	950		965 XE		
Speicher in MB	3	Athlon 64 X2							3800+	4400+	5000+
		Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800
	4		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072	

Legende:

- 1: technisch unmöglich
- 2: läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details, statische Beleuchtung
- 3: ruckelt stark
- 4: läuft so flüssig: 1280x1024 maximale Details, statische Beleuchtung; Aus: Sonnen- und Grasschatten
- 5: läuft so flüssig: 1600x1200 maximale Details, volle dynamische Beleuchtung oder 4xAA/8xAF

fach in den Rücken geschossen haben. Insgesamt reagiert die KI aber gut: Gegnergruppen splitten sich beim Angriff auf, bilden Flügel, Feinde werfen sich hinter Deckungen, schießen im Liegen auch unter Barrikaden hindurch und versuchen ständig auszuweichen.

Klasse statt Masse

In *Stalker* warten nicht Hunderte von Fantasiewaffen auf Sie. Aber das Schießgerät, das es gibt, »stimmt« einfach. Die Attributswerte wie Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft sind nicht nur abstrakte Werte, sondern genauso im Einsatz erlebbar. So ist mit dem AK 74 genaues Zielen relativ schwierig, über Kimme und Korn visieren Sie Ihre Ziele an – und dann verrißt der Rückschlag die Schuss-

bahn doch ganz gehörig. Einfacher geht es mit der fetten FT 200 N mit Zielfernrohr. Die liegt ganz ruhig und durchschlägt präzise auch stärkere Kevlarpanzer. Auch hier gilt: Die besten Items gibt es für die Erfüllung von Quests. Nettes Detail: Wenn Sie mit der gelungenen Bewegungssteuerung eine Leiter empor hasten, können Sie mit einer Pistole weiter feuern, mit einer Zweihandwaffe sind Sie dagegen wehrlos.

Die Bedienung hat aber auch Schwächen: So ist es mehr als lästig, mit der [F]-Taste erst Beutestücke zu plündern, vor dem Entladen einer Waffe aber das Plündermenü erst schließen und das Inventar aufrufen zu müssen, die Gepäckverwaltung wirkt etwas antiquiert. Aufpassen müssen Sie auf Ihr Gewicht:

Mit mehr als 40 Kilo Zuladung sprintet Ihr Stalker nur begrenzt und braucht Energiedrinks, ab 50 Kilo wird er zur Immobilie.

Ein einmaliges Erlebnis

Die Faszination von *Stalker* liegt in der Stimmigkeit der Welt, im Zusammenspiel der Details. Die faszinierende Hintergrundgeschichte wird von mysteriösen Zwischensequenzen ergänzt. Jede Belohnung im Spiel, jeder der einzigartigen Schauplätze (kein Kellerlabyrinth, kein Haus gleicht dem anderen) hat seinen Sinn. Und wenn dann in

schwärzester Nacht ein Blitz die gespenstische Landschaft samt fotorealistischer Schrottkulisse gleißend mit fast schmerzhafter Eindringlichkeit auf die Netzhaut des Spielers peitscht – dann ist das Spielgefühl perfekt. Zwar fällt der Sound gegen die Beleuchtungsorgien der Grafik ab, und die zur (nötigen) Levelabgrenzung eingesetzten Drahtzäune wirken unglaublich unwürdig, aber selbst die Summe der kleinen Mängel kann diesem Spielerlebnis nicht wirklich etwas anhaben.

MT PET

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M123

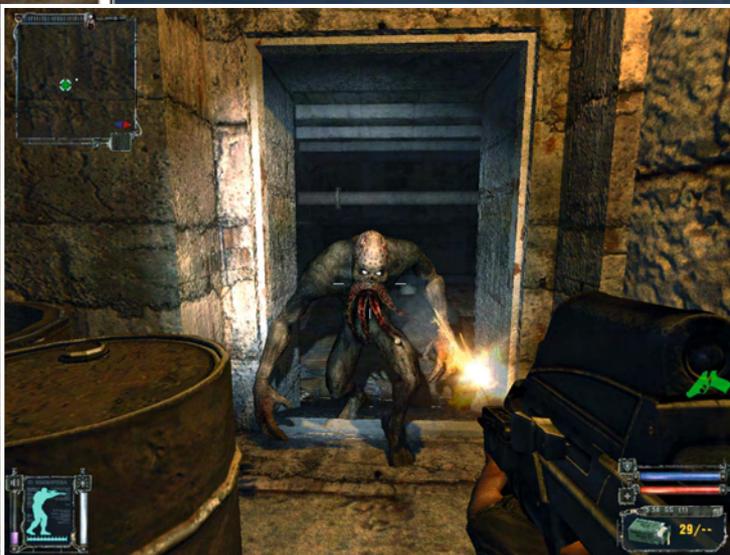
MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Subjektiv, also so ganz ganz tief in mir drinnen, vom Bauchgefühl her, würde ich *Stalker* gern noch besser bewerten. Aber unser Wertungssystem beißt bei Schwachstellen erbarmungslos zu, und so muss ich bei Bedienung, Sound, KI und Balance Abstriche machen. Obwohl es mir persönlich so was von egal ist, dass mich der eine oder andere Gegner mal zu früh (durch Mauern) oder zu spät bemerkt. Oder die Waffensounds ein bisschen flach klingen. Dem großen Erlebnis *Stalker* tut das keinen Abbruch, und so ist der ukrainische Ausnahme-Shooter mein erster echter Hit in diesem Jahr. Außer *Burning Crusade*, aber das ist ja nicht wirklich ein neues Spiel. Nicht jeder mag den eigenständigen Stil von *Stalker*. Was für mich Faszination aus jedem Byte versprüht, werden andere als altmodisch und irgendwie zu ungezähmt empfinden. Mir egal, sollen sie ihre glatt polierten Massenerzeugnisse spielen – ich durchstreife lieber noch ein bisschen die Zone und fühle mich ein bisschen wie der erste Mensch auf dem Mond.



»Spiel mit Stil«



Bloodsucker sind schnell, stark und können sich unsichtbar machen.

STALKER EGO-SHOOTER

ENTWICKLER GSC Gameworld (Cossacks 2, GS 06/05: 77 Punkte)
 PUBLISHER THQ TERMIN (D) 23.03.2007
 SPRACHE Deutsch; Testversion Englisch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch USK keine Jugendfreigabe



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 15 Stunden



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHER-PCs			3D-GRAPHIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			Radeon 9500 / 9600		
2,0 GHz Intel			3,0 GHz Intel			Core 2 Duo Intel			Geforce 6600 GT		
XP 1800+ AMD			XP 3200+ AMD			A64 X2/4800+ AMD			Radeon X600 / X700		
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			Radeon 9700 / 9800		
6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			6,0 GB Festplatte			Geforce 6800 GT		
									Radeon X800 XL		
									Geforce 7600 GT		
									Radeon X850 XT		
									Radeon X1900 XT		
									Geforce 7900 GTX		

PROFITIERT VON: EAX
 BILDFORMATE: 4:3 (■) 5:4 (■) 16:9 (■) 16:10 (■) KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo (■) 4.0 (■) 5.1 (■) 6.1 (■) 7.1 (■)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ einmalig detaillierte Texturen + spektakuläre Beleuchtungseffekte + Unschärfeeekte + eigenständiger Stil - Animationen	9/10
SOUND	+ passend minimalistischer Soundtrack + teils schöne Umgebungssounds - flache Waffensounds - wenig Sprachausgabe	8/10
BALANCE	+ durch Questerfüllung bessere Ausrüstung + flache Lernkurve... - ...die durch Zufallsereignisse ausgehebelt werden kann	8/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Endzeitwelt + schöner Mix aus Realität und Fiktion + großartige Horrormomente + ständiges Gefühl der Bedrohung	10/10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + freies Speichern + Leitern erklimmen intuitiv + PDA - umständliches Inventarfummel	9/10
UMFANG	+ 10 Gebiete zum freien Erforschen + zahlreiche Subquests + Zufallsbegegnungen & Lösungswege steigern Wiederspielbarkeit	9/10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Außen- und Innenlevel + Handarbeit; keine Gebäude von der Stange + mehrere Lösungswege + klare Ziele	10/10
KI	+ nutzt aktiv Deckung + weicht aus + nutzt alle Waffen + handelt selbstständig - seltene Aussetzer	9/10
WAFFEN & EXTRAS	+ passende Waffentypen + Waffen umrüstbar + Artefakte und Anzüge modifizieren Attributswerte - geringe Waffenvielfalt	9/10
HANDLUNG	+ dichte Story + Spieler kann sich für Fraktion entscheiden + mystische Zwischensequenzen - manches bleibt im Dunkeln	9/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: DER ATMOSPHÄRISCHSTE SHOOTER ÜBERHAUPT.



DIE WELT VON STALKER



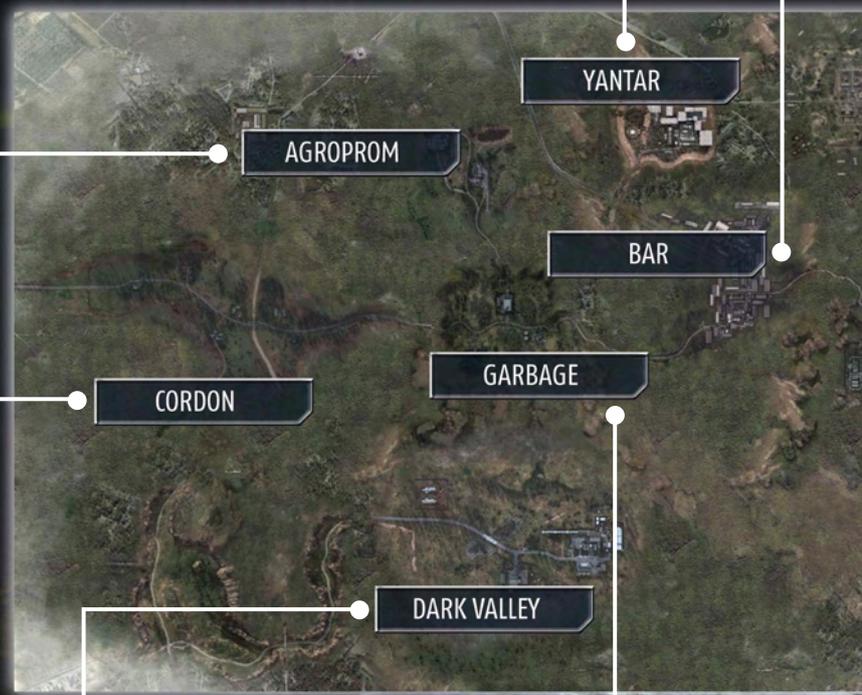
Agroprom
Das Militär bewacht die Agroprom Station wie eine Henne ihre Küken. Um halbwegs unbehelligt hinein zu gelangen, müssen Sie den Untergrund nehmen, wo zudem noch eine wichtige Entdeckung gemacht werden will.



Yantar
Yantar ist das Reich der aufgeweckten Gehirne: Überall schleichen Stalker herum, die nicht mehr Herr ihres Willens sind. Bevor Sie den Grund dafür erfahren, müssen Sie Forschern gleich mehrfach zur Seite stehen.



Cordon
In Cordon geht das Abenteuer los. Menschen sitzen am Feuer, erzählen Geschichten. Ein Stalker greift zur Gitarre und klimpert. Dass die Zone richtig gefährlich ist, merken Sie spätestens nach Passieren der Eisenbahnbrücke.

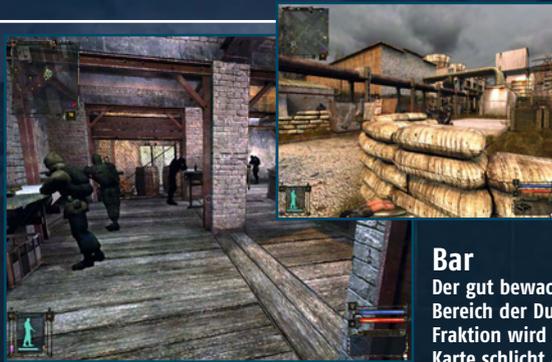



Dark Valley
Im Dark Valley sollen Sie Dokumente aus einem Labor stehlen. Bevor Sie sich in den Tiefen der Forschungsstation mit Mutanten wie den Snorks rumschlagen, führt Ihr Weg durch einen von Banditen besetzten Bauhof.



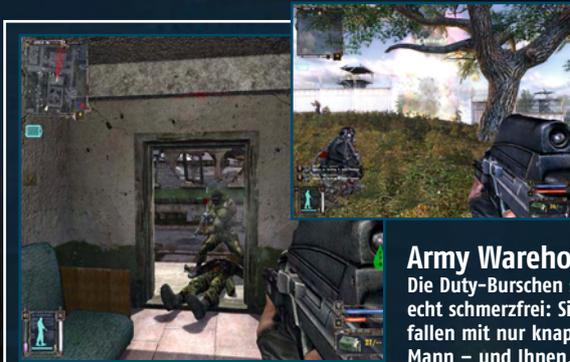
Garbage
Den gigantischen Schrottplatz der Zone passieren Sie mehrfach. Am Tag treffen Sie etwa auf Stalker, die Ihre Hilfe im Kampf gegen Banditen fordern, nachts rückt Ihnen dann eine Horde so genannter Fleshs auf den Leib.

Die Zone um den Reaktor ist zwar ähnlich tödlich wie ein Sturz aus einem Flugzeug ohne Fallschirm, aber ungleich abwechslungsreicher. Als Beweis haben wir für Sie wichtige Stationen in Bild und Text festgehalten.



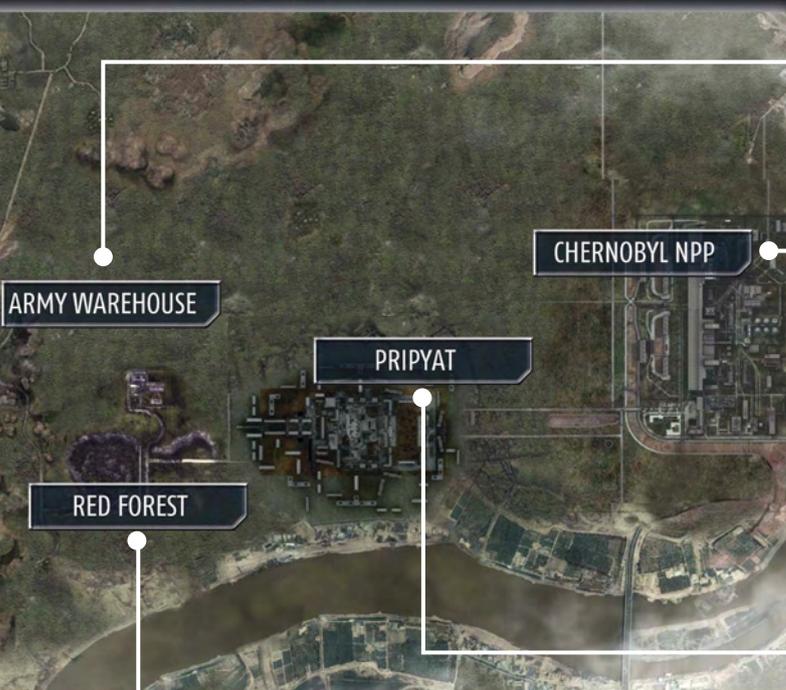
Bar

Der gut bewachte Bereich der Duty-Fraktion wird auf der Karte schlicht als Bar bezeichnet. Und tatsächlich: Die Siedlung hat ihre eigene Spelunke, der Bar-Keeper ist einer Ihrer besten Informanten im ganzen Spiel.



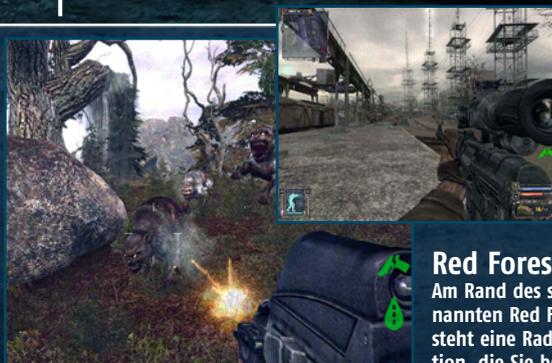
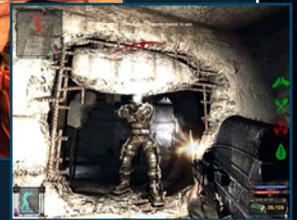
Army Warehouse

Die Duty-Burschen sind echt schmerzfrei: Sie überfallen mit nur knapp zehn Mann – und Ihnen, wenn Sie wollen – eine Basis der Freedom-Fraktion. Nebeneffekt: In Folge begegnen Ihnen die sonst recht entspannten Freedoms sehr angespannt.



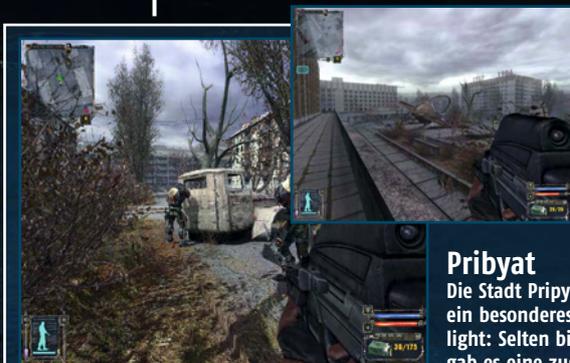
Chernobyl NPP

Das große Finale am Reaktor: Draußen strahlt der Himmel in den wildesten Farben, drinnen strahlt alles. Wer keinen ordentlichen Schutzanzug trägt und reichlich Antistrahlungs-Spritzen dabei hat, ist ratzfatz tot.



Red Forest

Am Rand des so genannten Red Forests steht eine Radarstation, die Sie besuchen müssen. Ein Weg dorthin führt direkt durch den Wald, in dem zahllose mutierte Hunde lauern, die Sie zum Fressen lieb haben.



Pripyat

Die Stadt Pripyat ist ein besonderes Highlight: Selten bis nie gab es eine zugleich so echt und so unwirkliche Umgebung in einem Spiel. Toll: Hinter jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken – und sei es nur schöner Schrott.