

Achtung! Strahlung!

# STALKER


Wir helfen Ihnen bei Ihren ersten Schritten durch die verstrahlte Zone um den havarierten Reaktor von Tschernobyl.

**R**adioaktivität an allen Ecken, Mutanten, Anomalien und haufenweise scharf schießende Stalker – Ihr Dasein in GSCs Ego-Shooter ist ein permanenter Kampf ums Überleben. Unsere Tipps werden Ihnen dabei helfen.

## ALLGEMEINE TIPPS

 Zu Beginn tragen Sie nur eine speckige Jeans und eine alte Lederjacke.

Beides bietet keinen Schutz gegen die Anomalien, die im Startgebiet überall lauern. Achten Sie auf verdächtig wabernde Luft, und umgehen Sie diese Stellen großräumig, ansonsten sind Sie nämlich tot.


 Mutierte, beißwütige Hunde und angriffslustige Wildschweine begleiten Ihre ersten Schritte. Um kostbare Munition zu sparen, sollten Sie weglaufen und die Viecher in eine nahe Anomalie locken.

 Grundsätzlich gilt: Untersuchen Sie jeden erledigten Gegner auf brauch-





locken Sie Mutanten wie diese **Fleischs** oder angriffslustige Hunde in Anomalien hinein.

bare Gegenstände, aber sacken Sie nur ein, was Sie wirklich gebrauchen können. Andernfalls wird Ihr Gepäck zu schwer, und Ihr Stalker kann nicht mehr laufen. Medipacks und Bandagen sollten Sie immer einstreichen. Auch Energie-Drinks sind hilfreich, wenn Ihnen unterwegs mal die Puste ausgeht. Spritzen und Wodka helfen gegen radioaktive Strahlung, jedoch wiegt der Alkohol eine Menge. Geben Sie den Spritzen unbedingt den Vorzug. Bei Munition und Nahrungsmitteln sollten Sie auch nicht so wahllos zugreifen. Besonders Patronen wiegen eine Menge, und was nützen Ihnen zig Schuss eines Kalibers in der Tasche, für das Sie nicht die richtige Waffe dabei haben?

 Zunächst besitzen Sie nur eine Pistole, nach der ersten Quest immerhin

eine Schrotflinte – wenn Sie Ihre Gegner ordentlich geplündert haben. Sobald Sie allerdings ein Gewehr ergattert haben, sollten Sie unbedingt vom voreingestellten Automatik-Modus auf Einzelschuss wechseln. Die Waffen verreißen so weniger, und Sie sparen haufenweise kostbare Munition. Diese Vorgehensweise erfordert jedoch genaues Zielen.


 Vielgebrauchte Waffen nutzen sich nach und nach ab. Schon bei grüner Schadensanzeige versagt der Schießprügel gelegentlich den Dienst und muss neu geladen werden. Wird die Anzeige des Gewehrs orange oder gar rot, sollten Sie sich schnell nach Ersatz umschauen.


 Sie können ausgeschalteten Gegnern alles abknöpfen, nur die Anzüge nicht. Deswegen sollten Sie reichlich Rubel verdienen, um sich einen der teuren Fummel leisten zu können. Mit denen können Sie durch kleinere Anomalien laufen, ohne Schaden zu nehmen.



Eine **kaputte Pistole** am Bildrand bedeutet, dass Ihre Waffe die besten Zeiten hinter sich hat.

## IM STARTGEBIET

 Die kleineren Aufträge, die Sie im Startdorf beim Händler bekommen, sind leicht zu lösen und dennoch sehr lukrativ. Versprechen Sie dem dicken Mann auf jeden Fall, dass Sie ihm die beiden gewünschten Artefakte bringen. Danach müssen Sie nämlich nicht mal suchen, denn eines bekommen Sie vom NPC namens Nimble, wenn Sie ihm seinen Anzug wieder bringen. Das andere gibt Ihnen Wolf, der Anführer der örtlichen Stalker, wenn Sie ihm vom Erfolg Ihrer ersten Quest am nahen Busdepot berichten.

 Bald schon sollen Sie weiter ins Gebiet vordringen und auf der anderen Seite der nahen Bahngleise Aufträge erledigen. Der ungefährlichste Weg dort hin

ist eine Lücke im Zaun ganz im Osten. Vorsicht: Gehen Sie nicht bis zur Stelle, an der die Absperrung ganz endet, denn die Strahlung dort ist für Sie tödlich.





An dieser Stelle kommen Sie unbehelligt auf die andere Seite der **Bahnschienen**.


Im Westen führt ein Tunnel hinüber, darin wandert allerdings eine Elektro-Anomalie hin und her. Die lässt sich mit dem richtigen Timing unverletzt meistern.

In der Mitte führt die Straße unter einer Brücke hindurch. Dort lauern mehrere Militär-Stalker. Sie können aber von der Brücke aus die Banditen im Norden beschießen und so in Richtung der Soldaten locken. Dann sparen Sie Munition und schauen einfach zu, wie sich die beiden Gruppen beharken. Den Rest der Feindgruppen erledigen Sie dann selbst.

## SPÄTER IM SPIEL

 Wenn Sie es bis in die Stalker-Bar geschafft haben und mit den Gästen dort plauschen, bietet man Ihnen Informationen gegen Geld an. Nehmen Sie das Angebot zum Versteck Strelöks nicht an. Hinter dieses Geheimnis kommen Sie auch so, wenn Sie der Story-Quest folgen.

 Der Barkeeper gibt Ihnen den Auftrag, Dokumente in einem entlegenen Tal zu klauen, warnt Sie aber auch vor der Strahlung auf dem Weg dorthin. Nehmen Sie die Warnung ernst und besorgen Sie sich unbedingt einen richtigen Anzug, falls Sie noch keinen besitzen. Zudem sollten Sie Heilspritzen einpacken.

 Sind Sie knapp bei Kasse, helfen Arena-Kämpfe. Waffen und Munition werden Ihnen darin gestellt, Sie müssen lediglich gewinnen und verdienen sich so recht anständige Summen Geld in nur wenigen Minuten. Die Arena liegt genau gegenüber der Stalker-Bar. PET