



In der Nacht lauern an vielen Stellen Mutanten. Hier sind wir an eine Herde von so genannten **Fleas** geraten, die wir in eine Anomalie locken. So sparen wir kostbare Munition. (1280x1024)

Kurz vor der Kernschmelze

STALKER

Wir versprechen: Das ist der letzte Vorschau-Artikel zum heiß ersehnten Shooter aus der Ukraine – und endlich der erste, der auf tagelangem Spielen einer Preview-Version basiert. Der Test ist nah!

Die Sirene der Forschungsstation Agropom heult. Wir sind längst entdeckt. Vor dem Gebäude, in das wir flüchteten, sammeln sich zig Soldaten. Gelegentlich tastet sich von draußen ein suchender Lichtstrahl durch eines der vielen Fenster und lässt die Schatten von Stockbetten gespenstisch an den Wänden tanzen. Das anhaltende Warnjaulen nehmen wir kaum mehr wahr.

Die anrückenden Soldaten sind uns egal. Wir stehen wie verzaubert im Eingangstür des Hauses und starren auf einen Heizkörper. Auf einen Heizkörper? Auf einen Heizkörper! Und wir denken, dass das der richtigste Heizkörper ist, der sich jemals in einem Spiel unter ein Fensterbrett drückte. Aussehen, Position, Farbe – das alles wirkt echt. Genau so echt wie die Mini-Windhose, die zirka zwei

Stunden vorher auf dem Dachboden eines zerfallenen Hauses plötzlich durch die Ecken rauschte, Blätter aufwirbelte und uns fast zu Tode erschreckte. Oder wie die drei Typen, die in diesem Dorf palavernd ums Lagerfeuer saßen, einer spielte gelegentlich auf seiner Gitarre. Oder wie der Himmel, über den vom Mond angestrahlte Cumulus-Wolken ziehen, aus dem Blitze zucken, aus dem Regen fällt.

Ist das noch Spiel oder Realität? Es ist ein Spiel. Allerdings ein Spiel, auf das wir seit Jahren warten: **Stalker**. Seit 2002 begleiten wir den Titel nun schon. Wir berichteten in dieser Zeit vom ungewöhnlichen Szenario, von der post-apokalyptischen Zone rund um den Reaktor von Tschernobyl. Von all den fantastischen Plänen der Entwickler, von Fahrzeugen, von der Notwendigkeit zu schlafen, von den physikalischen Anomalien, die Leben zerquetschen, verbrennen, Spieler unter Strom setzen, von cleveren Gegnern. Wir berichteten über die Streichung von Spielelementen (keine Autos, kein Schlafen), über die dauernden Verschiebungen, über das Hickhack zwischen Entwickler GSC Gameworld und Publisher THQ. Aber **Stalker** so richtig lange selber spielen durften wir nie. Und wir hatten ein wenig Angst bei der Installation der Preview-Version. Gilt »Was



Gruselig: Die Tritte und Kratzer des so genannten **Snorks** (Gewinnermonster eines Community-Wettbewerbs) sind höllisch gefährlich. Kommt er Ihnen so nahe, sind Sie schon tot.

lange währt, wird endlich gut!«
Vorweg: Es sieht danach aus.
Doch entscheiden Sie selber, folgen Sie uns – in die Zone.

Der Gezeichnete

»Marked One«, Gezeichnete, so nennt man uns, denn wir haben als einziger eine Tätowierung auf dem Unterarm: »S.T.A.L.K.E.R.« steht da. Und wir haben diesen PDA, auf dem zu Beginn nur ein Eintrag verzeichnet ist. Wir sollen jemanden töten. Ansonsten wissen wir nichts. Wir haben keinen Namen, wir kennen uns in der Zone nicht aus. Wir wissen nur, dass wir nach einem Unfall gerade noch dem Tod von der Schippe gesprungen sind.

Doch warum das alles? Was führt uns in die radioaktiv verseuchte Gegend um den Reaktor von Tschernobyl? Warum sollen wir einen gänzlich Unbekannten ausschalten? Mit diesen Fragen fängt **Stalker: Sha-**

dow of Chernobyl an. Gleich darauf der Hinweis, dass der Unbekannte tief im verstrahlten Gebiet stecken muss, nahe am Reaktor. Doch da gelangen wir nur hin, wenn wir die richtige Ausrüstung tragen und uns genügend Freunde gemacht haben. Eine Hand wäscht die andere – das ist das Motto der Zone. Also nehmen wir den ersten Auftrag des schmierigen Händlers an, der kurz zuvor wohl noch dachte, er könne unsere Eingeweide in seinem Kellerladen ungestört entfernen und gewinnbringend verscherbeln. Mit der Anweisung, einen Typen namens Nimble zu befreien, der in einem ehemaligen Busdepot von Banditen gefangen gehalten wird, treten wir das erste Mal ins Sonnenlicht von **Stalker**.

Schrecklich schöner Schrott

Es ist fast so, als wolle uns **Stalker** gleich in den ersten



Gegen gleich mehrere Feinde, die sich verschanzt haben helfen **Granaten** am effektivsten und sehen zudem gerade in der Dunkelheit einfach großartig aus.

Sekunden mit seiner Atmosphäre erschlagen. Denn als wir den Unterschlupf des Händlers verlassen, stehen wir in einer Welt, die ebenso wunderschön wie unwirtlich ist. Um uns in einer blassrosa Abendstimmung üppige Vegetation, dazwischen die Ruinen eines kleinen Dorfes und argwöhnisch schauende, bewaffnete Menschen. Und wäre es kein Spiel, durch das wir uns bewegen, würden wir behaupten, wir



DAS INVENTAR

Gewichtskontrolle ist überlebenswichtig, denn je mehr der **Stalker** im **Inventar** ablegt, desto langsamer bewegt er sich, desto schneller geht ihm die Puste aus. Ab 48 Kilo im Rucksack tut sich dann schlicht gar nichts mehr. Sie werden lediglich eine Nachricht auf dem Monitor lesen, die Ihnen mitteilt, dass Sie zu viel tragen, um sich bewegen zu können.

Dagegen hilft: wohlüberlegt einkaufen und Gegner plündern. Und zur Not füttern Sie eben fünf Konserven auf einmal weg, gegen den kleinen Hunger. Denn Ihr **Stalker** will tatsächlich auch ernährt werden. Sonst geht ihm – genau, die Puste aus!



MISSION »LAB X18«



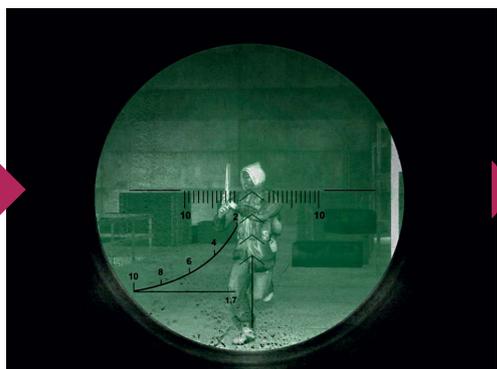
Wir sollen in Labor X18 eindringen. Um die enorme **Strahlung** auf dem Weg dorthin zu überleben, trinken wir Wodka, werden betrunken und schwanken bis ins Zielgebiet.



Um ins Labor zu gelangen, brauchen wir einen Schlüssel. Den hat ein Bandit. Und der wohnt dort in diesem alten **Bauhof**. Durch ein Abwasserrohr gelangen wir aufs Gelände.



Dort steht **Häuserkampf** gegen die Schergen des Chefbanditen an. Zunächst geht es draußen zur Sache, später dann in verwinkelten, schlecht beleuchteten Treppenaufgängen.



Mit Schlüssel im Gepäck und einem praktischen neuen **Fernrohr** (in einer Kiste gefunden) für unser Gewehr räumen wir die Wachen am Eingang des Labors aus dem Weg.



X18, endlich! Hier lagern wichtige Militär-Dokumente, aber hier hausen auch Mutanten und warten Anomalien. Der **Snork** rennt vor uns davon – hinein in eine **Flammenfalle**.



Dieser tote **Forscher** hat den Code für eine Sicherheitstür. Um zu ihm zu gelangen, mussten wir Kisten und Fässern ausweichen, die ein Mutant per Gedankenkraft nach uns warf.



Ein weiterer Code lagert beim Toten im orangen Schutzanzug. Der **»Pseudo Giant«** aber hat was dagegen, dass wir die Leiche untersuchen. Mit seinen Krallen drängt er uns fort.



Die **Dokumente!** Die müssen wir jetzt nur noch unserem Auftraggeber, dem Barkeeper in der Stalker-Siedlung, bringen. Bis auf die Strahlung sollte uns nun keine Gefahr mehr drohen.



Ein Fehler, wie wir schnell merken, denn vor dem Labor hat sich schon das **Militär** versammelt und versucht uns aufzuhalten. Die Dokumente nämlich weisen den Weg nach...

könnten diese seltsame Mischung aus Faszination und Feindseligkeit atmen.

Zunächst laufen wir nur rum, schauen und staunen. Der Detailgrad der Darstellung ist enorm: Risse ziehen sich durch den Putz von heruntergekommenen Gebäuden, Dächer sind teilweise eingefallen, Gestrüpp überwuchert alles. Dazwischen lagern Menschen an einem Feuer und spielen sich Lieder auf einer Gitarre vor oder wa-

chen an den Ortsausgängen. Nachdem wir glauben, jeden Busch, jeden Stein, jede Mauer genügend bewundert zu haben, wollen wir unbedingt mehr sehen und sprechen unseren ersten Kontaktmann an. Es ist ein erfahrener Stalker, ein Zonenräuber, das erkennen wir gleich an seiner Kleidung. Er trägt einen speziellen Anzug, der ihn vor der Strahlung schützt, nicht wie wir nur eine alte Jeans und eine speckige Lederjacke. Er rät

uns, seine Männer aufzusuchen, die unser erstes Ziel, das Busdepot, schon eine geraume Weile beobachtet haben.

Alles, nur nicht einfach

Auf dem Weg zum Busdepot flirrt plötzlich die Luft. Wir nehmen eine Schraube und schnippen sie in die Erscheinung. Wuuusch! Eine kleine Eruption schnappt nach allem, was in ihrem Wirkungsbereich liegt. Der Tod ist in **Stalker** unser ständi-

ger Begleiter, jeder Schritt will überlegt sein. Andere Dinge übrigens auch. Denn bis wir am Busdepot ankommen, haben wir schon diverse kaputte Fahrzeuge inklusive daneben liegender Leichen inspiziert und auf angriffslustige wilde Hunde geballert. Wir wären wohl besser vor den Viechern weggelaufen! Direkt der erste Auftrag in **Stalker** macht uns gleich mit mehreren Dingen schmerzhaft vertraut: Munition ist >>



Dieser Gegner nutzte das Loch in der Wand minutenlang als Schießscharte. Als wir uns nähern, wagt er sich in den offenen Kampf.

Mangelware, die Gegner sind immer in der Überzahl und – alles andere als dumm. Statt auf uns loszustürmen, bleiben sie im Schutz der Gebäude, warten ab, bis wir uns nähern, laden in Deckung ihre Waffen nach und laufen auch mal weg, wenn wir die Oberhand haben. Trotzdem gelingt es uns schließlich, Nimble zu befreien – unter Zuhilfenahme der Ausrüstung (Waffen, Munition, Medipacks, Bandagen) von erledigten Feinden. Nimble erweist sich als dankbar und gibt uns die gewünsch-

ten Daten und neue Aufträge. Wir traben in der Abenddämmerung zurück zum Händler, der uns nicht nur mit ein paar Rubel und Wodka belohnt, sondern uns auch den ersten entscheidenden Hinweis auf das Ziel unserer Reise gibt: Wir müssen in die Forschungsstation Agropom, um dort Dokumente zu stehlen. Die Hauptmission von **Stalker** beginnt. Um dafür gerüstet zu sein, wollen wir lieber noch ein paar kleinere lukrative Aufträge in der Nähe erledigen. Dieser schicke

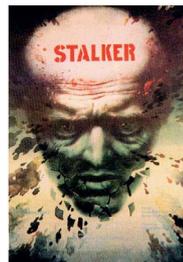
Söldner-Anzug, den der Händler anbietet, hat es uns angetan. Als wir mit zwei neuen Quests inklusive Wegmarkierungen auf unserem PDA wieder aus dem Unterschlupf treten, ist draußen finstere Nacht.

Wieder in Sicherheit

Viel später: Böseartig mutierte Hunde kleben uns an den Fersen, reißen Wunden, das Leben rinnt aus uns heraus, die letzte Bandage haben wir schon vor Minuten verbraucht. Und jetzt hat unsere AK 74 auch noch La-

BUCH UND FILM

Schon die erste Meldung über Stalker machte uns hellhörig: Die Geschichte klang erstaunlich vertraut, auch der Name selbst löste, zumindest bei den Science-Fiction-Interessierten, eine Art Déjà-vu aus: »Das hab' ich doch schon mal irgendwo gehört!« Genau, gelesen hatten wir das alles schon vor Jahren und zwar in dem russischen Science-Fiction-Klassiker **Picknick am Wegesrand**, erschienen erstmals 1972, geschrieben vom russischen Kult-Autoren-Duo **Gebrüder Strugatzki**. Und fantastisch verfilmt 1979 von **Andrei Tarkovsky** unter dem Titel, genau, **Stalker**. Das Drehbuch schrieben wiederum die Strugatzki-Brüder. Wer einmal diesen Film gesehen hat, weiß plötzlich, mit welch hohem Anspruch die Stalker-Entwickler an ihr Projekt herangegangen sind – und warum diese Ansprüche zurückgefahren werden mussten. Wir hätten es allerdings fair gefunden, wenn der ukrainische Entwickler GSC Gameworld die großen Vorbilder mal beim Namen genannt hätte.



dehemmung! In letzter Sekunde erreichen wir das Hauptquartier der Stalker-Fraktion »Duty« (Pflicht). Die Wachen am Rande der Siedlung erledigen die Monster, wir sind endlich, endlich wieder in Sicherheit. Mit einem Schauer erinnern wir uns an das hinter uns liegende, zerfallene Tunnelsystem. Darin nicht nur zig Söldner, sondern auch zwei extrem gefährliche Mutanten. Das eine Vieh, unser PDA hat es als Bloodsucker vermerkt, konnte sich unsichtbar machen. Das

DER PDA



Der PDA (Personal Digital Assistant), Ihr Taschencomputer, ist Missionstagebuch, Landkarte und Lexikon in einem. Er ist Ihr roter Faden durch die Zone.



Diesen **Forscher** müssen wir in ein von Psi-Kräften verseuchtes Gebiet begleiten.

andere, ein so genannter Controller, ergriff kurzzeitig Besitz von unserem Geist. In letzter Sekunde konnten wir ihn erledigen und die telepathische Verbindung kappen. Sonst hätte er uns genüsslich verspeist. Ein wenig grinsen müssen wir auch, erinnern wir uns doch an diesen trottelligen Jung-Stalker, der sich dort unten mit uns anlegen wollte, ballern um eine Ecke bog und dann von einem Querschläger aus der eigenen Waffe erledigt wurde. Oder da war dieser Angeber-Bandit, der auf eine kullernde Granate trat, lang hinschlug, und den's dann richtig schön zerrissen hat. Irrel!

Zufrieden gehen wir in die Bar und überreichen dem Barkeeper die gestohlenen Dokumente. Der gibt uns auch gleich eine neue Aufgabe. Wir sollen im »Dark Valley« einen Zugang zu Labor X18 finden. Lächerlich, denken wir! Nach dem Tunnel kann uns nichts mehr schocken! Doch dann die Warnung: Ohne hochentwickelten Schutzanzug ist der Zugang unmöglich. Der Weg sei zu verstrahlt.

Heiß auf Geheimnisse

Uns fehlen etwa 10.000 Rubel für einen Schutzanzug und wir überlegen, ob wir für die Typen in der Bar ein paar Dienste erledigen sollen. Einer hat sein Gewehr verloren und möchte, dass wir es für ihn wiederbeschaffen. Und so gerne wir durch die Landschaft von **Stalker** stromern, so heiß sind wir

nun auf den neuen Anzug, auf Labor X18 und seine Geheimnisse. Wir entscheiden uns für die schnellere Variante, um an Geld zu gelangen. Wir wollen in der Arena kämpfen. Die funktioniert in **Stalker** ähnlich wie in **Gothic 3**: In einer Lagerhalle voller Kisten treten wir alleine oder mit Partnern gegen immer stärkere Gegner an. Gewinnen wir, werden wir mit Rubel belohnt. Und nur vier Schießereien später haben wir genug Geld, um uns die Spezialkleidung leisten zu können. X18 (siehe Kasten Seite 56), wir kommen...

Nach X18 dann die Forscher in Not, die grässliche Psi-Maschine, die Zombies, Millionen von Ratten. Dazwischen immer wieder grausige Mutanten, Feuer-Anomalien, Blitz-Anomalien und kostbare Artefakte, die am Gürtel getragen, je nach Beschaffenheit die Schutzfunktionen des Anzugs verbessern.

Und dann – man hatte uns zwar gewarnt, dass die Preview-Version nicht vollständig sei – überspringt das Spiel zig Missionen und wirft uns direkt vor dem Reaktor raus. Was da passiert, wissen wir nicht. Wir versauen uns doch nicht das finale Erlebnis, wenn wir jetzt ohnehin nichts verraten dürfen.

Noch viel zu tun

Was wir Ihnen aber doch verraten müssen, ist, dass **Stalker** in der von uns gespielten Version noch reichlich Bugs hat. Mal starten Zwischensequenzen



Diese **Stalker** sind quasi zombifiziert, sie sind Opfer von Psi-Strahlung geworden.



Nach allen wichtigen Etappen der Hauptmission werden Sie mit tollen **Zwischensequenzen** belohnt, die mehr Fragen aufwerfen als beantworten.

nicht, mal fallen Gegner durch den Boden, mal wollen sich Granaten nicht werfen lassen. Am nervigsten sind aber die Abstürze – verursacht durch überlaufenden Arbeitsspeicher.

Auch die Balance stimmt hinten und vorne noch nicht. So schlucken manche Gegner zwei Magazine, ohne umzufallen.

Auch der Munitionsmangel erscheint uns an manchen Stellen etwas sehr harsch. THQ und GSC seien sich über die noch zu leistender Grob- und Feinarbeit bis zur Veröffentlichung im März aber bewusst, versicherte man uns. Wir drücken die Daumen. **Stalker** hat es verdient, fehlerfrei zu erscheinen. **PET**

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

petra@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 23. März 2007

Entwickler: GSC Gameworld / THQ
Status: zu 95% fertig

Petra Schmitz: »Ich hatte ein wenig Angst, ich gebe es zu. Ich hatte Angst, es könne einfach schlecht sein. Aber nach drei Schritten durch die Zone wusste ich, dass ich mir keine weiteren Sorgen machen muss. Das Spiel atmet aus jedem Pixel seine Besonderheit. Dagegen wirken vergleichbare Programme steril wie ein frisch geputzter OP-Saal. Jetzt muss es »nur« noch fehlerfrei gemacht werden. Aber davon abgesehen ist eins schon sicher: Stalker ist der atmosphärisch dichteste Shooter seit Erfindung der Ego-Perspektive.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



DVD:
Mega-Preview



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK 3291