

In der Verbotenen Zone

STALKER

**INFO**

- 30 km² Spielwelt
- 18 Kartensektoren
- 36 Story-Missionen
- zufallsgenerierte Nebenquests
- 30 Waffen
- 12 Munitionsarten
- 6 Anzugvarianten
- 10 Fahrzeuge
- 15 Mutantentypen

Als weltweit einziges Magazin sind wir kurz vor der E3 nach Kiew gereist, um vor Ort den größten Konkurrenten von Doom 3 und Half-Life 2 zu spielen. Dabei konnten wir den Entwicklern zahlreiche neue Infos zu ihrem ambitionierten Endzeit-Shooter entlocken.



Eine ausgediente Waffenfabrik, von den Mauern bröckelt der Putz. Zwei grimmig ausschauende Wachposten in Fleck-Tarnanzügen kontrollieren in der Eingangshalle jeden, der sich in das baufällige Gebäude wagt. Das Drehkreuz quietscht herzzerreißend, als wir uns hindurch zwängen, nach einem endlosen langen kahlen Gang versperrt uns eine massive Eisentür den Weg.

Klingt wie eine typische Spielszene, beschreibt aber ein Erlebnis von GameStar-Redakteur Heiko Klinge. Denn hinter der Eisentür liegt eines der modernsten Büros von ganz Kiew, in dem GSC Gameworld an **Stalker** arbeitet. Wir haben uns für Sie in das Abenteuer Ukraine gestürzt, um mit Projektleiter Andriy Prokhorov die neueste Version der Shooter-Hoffnung zu spielen. Die besteht aus einem kompletten Einsatz, mehreren Testlevels und einer fast vollständigen E3-Präsentationsmission. Der ehemalige Designer von sowjetischen Weltraumraketen zeigt uns jedoch nicht nur neue Details zu Grafik-Engine, Waffen-Physik und Gegner-KI, sondern lüftet auch zahlreiche Geheimnisse von Story, Missionen und radioaktiven Anomalien.

Im Sarkophag von Tschernobyl

Die Sowjetunion existiert noch. Im notdürftig wieder zusammengeflackten Atomreaktor von Tschernobyl kommt es erneut zum Super-GAU. Obwohl das Militär das radioaktiv verseuchte Gebiet weiträumig absperrt, dringen bald schwer bewaffnete Stalker in die verbotene Zone ein. Denn Wissenschaftler und Sammler zahlen bare Rubel für mutierte Lebewesen oder technisches Equipment aus dem Kraftwerk.

So weit, so bekannt, doch Andriy verrät uns, dass der Spieler nicht nur Artefakte sucht, sondern auch eine gewaltige Verschwörung aufdeckt: »Der Super-GAU ist nur einer der Gründe für die Mutationen bei Tieren und Menschen, grauenvolle Experimente des Militärs sind genauso dafür verantwortlich.« Logisch, dass die sowjetische

Armee Sie bei der Suche nach dem wahren Grund für die Katastrophe um jeden Preis aufhalten will. Der Schlüssel zum Geheimnis liegt tief im Sarkophag (einer dicken Betonschale) des zerstörten Reaktors, dort soll das Finale von **Stalker** spielen. Zu Spielbeginn sind Sie jedoch im weitaus weniger gefährlichen Randgebiet der Verbotenen Zone unterwegs, wo sich auch Händler und Wissenschaftler niedergelassen haben.

Größenwahn

Bis Sie zum Geheimnis von Tschernobyl vordringen, werden Sie viel zu sehen bekommen: Rund 30 Quadratkilometer der Verbotenen Zone wollen die Entwickler originalgetreu nachbauen – bereits dreimal haben Andriy und sein Team den Unglücksort besucht, um Fotos zu schießen. Zu den riesigen Außenarealen gesellen sich einige Innenlevels. So sollen Sie in einer späteren Mission die Ruine einer Radarstation erforschen, die es auch in echt gibt.

Damit die Hardware bei solch einer gigantischen Spielwelt keinen Super-GAU erlebt, wird die Verbotene Zone in 18 Sektoren aufgeteilt, zwischen 0,7 und 2 Quadratkilometer groß. Allerdings dürfen Sie und auch die computergesteuerten Stalker schon zu Spielbeginn fast die komplette Welt erforschen. Eine zoombare Minimap in der linken oberen Ecke des Bildschirms hilft, die Orientierung zu behalten, was bei unserem Probespiel schon sehr gut funktioniert. Dort bekommen wir auch sämtliche relevanten Missionsziele angezeigt, in unserem Fall einen feindlichen Stalker, dem wir ein Artefakt abluchsen sollen.

Wie der Zufall so will

Um sowohl eine spannende Story als auch größtmögliche Freiheit zu liefern, haben sich die **Stalker**-Entwickler etwas Besonderes einfallen lassen: Neben 36 Hauptaufträgen, die die Geschichte vorantreiben, wird es theoretisch unendlich viele zufallsgenerierte Nebenquests geben, die Sie von Händlern oder anderen Stalkern bekommen. So müssen Sie bestimmte



Im russischen **Kamaz-Lastwagen** brettern wir durch eine Geisterstadt. Der Brummi bekommt ein realistisches Fahrverhalten, Unfälle zerbeulen die Karosserie.

BESUCH IN KIEW



Die Geburtsstätte von Stalker liegt in einer ausgedienten Waffenfabrik. Ex-Raketenbauer Andriy Prokhorov startet Stalker – und Heiko Klinge kann's kaum erwarten.

Zielpersonen eliminieren, Überlebende eines Hubschrauber-Absturzes retten oder einfach nur ein Artefakt finden. Laut Andriy können sogar computergenerierte Stalker denselben Auftrag wie Sie annehmen und Ihnen Konkurrenz machen. Ob das ohne Skripts funktioniert, konnten wir nicht überprüfen.

Cleverness in Kämpfen

Die KI-Stalker verhalten sich in Konfliktsituationen schon ausgesprochen clever. Das bekommen wir in einem Häuserkampf zu spüren: Auf der Flucht vor zwei Stalkern verschanzen wir uns im ersten Stock einer Ruine. Die Feinde stürmen gemeinsam die Treppe hoch, uns bleibt nur der Sprung aus einem Loch in der Wand. Während uns nun ein Gegner vom Mauerloch aus beschießt und ablenkt, rennt sein Kollege wieder die Treppe hinunter und erledigt uns mit einem Schuss von der Haustür aus. Die 15 Mutantenarten von **Stalker** attackieren Sie naturgemäß weit aus weniger intelligent, aber mit jeweils anderen Verhaltensweisen: Während die aufgedunsenen Fleshs (eine krude Mischung aus Schwein und

Schildkröte) bereits nach einer kleinen Verletzung die Flucht ergreifen, verfolgen uns die vampirartigen Bloodsucker stoisches bis zu ihrem Tod.

Ähnlich wie **Far Cry** wird **Stalker** vor allem bei Hauptmissionen auch auf geskriptete (vorgegebene) Aktionen setzen. Andriy erklärt uns das Prinzip: »In einem Auftrag musst du die Stalker-Basis infiltrieren. Um ein geordnetes Lagerleben mit Wachposten und Patrouillen zu simulieren, verwenden wir Skripts. Sobald du jedoch den Alarm auslöst, tritt die Kampf-KI in Aktion, und deine Feinde agieren von nun an selbstständig.«

Ist der Ruf erst ruiniert

Einzelkämpfer haben in der Verbotenen Zone nur geringe Überlebenschancen. Deshalb organisieren sich die Stalker in Clans, denen Sie sich anschließen können, ähnlich der Gilden in der **Gothic**-Serie. Ihre Kameraden versorgen Sie mit neuen Missionen, verkaufen Waffen, helfen mit wertvollen Tipps für den nächsten Auftrag (werden auf der Minimap eingezeichnet) oder begleiten Sie sogar bei der Mission. Die Reaktionen der Stalker-Kollegen auf den Spieler hängen entscheidend

von dessen Ruf ab. »Wer ein vermisstes Mitglied eines Clans rettet, bekommt fortan von diesem Hilfe – wer es stattdessen erschießt, wird gnadenlos gejagt«, so Andriy. Wie **Stalker** den Ruf des Spielers beim jeweiligen Clan darstellt, wollte uns der Lead Designer noch nicht verraten.

Wetterkapriolen

Optisch macht **Stalker** bereits in der von uns gespielten Alpha-Version einiges her: Die von GSC Gameworld selbst entwickelte X-Ray-Engine zaubert fast schon fotorealistische Texturen, plus echtzeitberechnete Schattenwürfe, dynamische Wettereffekte und eine enorme Fernsicht auf den Monitor. Sämtliche Spielfiguren, von der kleinen Ratte bis



Ein Lagerfeuer demonstriert die dynamischen Lichteffekte. Im Gebäude lauert ein feindlicher Stalker.



Dieses Stalker-Camp ist der Schauplatz einer der 36 Hauptmissionen. Schön zu sehen: die gewaltige Größe des Sektors.

zum dicken Flesh-Mutanten, bewegen sich geschmeidig.

Trotz dieser Details sehen **Far Cry** und **Doom 3** noch besser aus. Eine DirectX-9-optimierte Variante von **Stalker** soll diesen Vorsprung aufholen. Bilder und Infos dazu hält GSC Gameworld noch streng geheim, sie soll erst zur E3 der Weltöffentlichkeit vorgestellt werden. Trotzdem konnten wir auf dem Monitor eines Entwicklers bereits einen offensichtlich DirectX-9-optimierten Innenlevel erleben. Die Oberflächen von Wänden und angerosteten Metallrohren wirkten sehr viel plastischer als in der von uns gespielten Version. Hier sind Bump-Mapping-Effekte vom feinsten am Werk – **Far Cry** lässt grüßen.

Enthüllt: Physik-Engine

Was nützt die schönste Spielwelt, wenn man sie nicht ordnungsgemäß kaputt machen kann? Zu diesem Zweck enthält **Stalker** eine erstaunlich realistische Physik-Engine. In Kiew bekommen wir in einem speziellen Testlevel als Weltpremiere ihre volle Leistungsfähigkeit demonstriert: Fensterscheiben zersplittern nicht nur, wir können sogar einzelne Scherben herauschießen. Wer in geschlossenen Räumen ballert, verursacht unkontrollierbare Querschläger, die einen im schlimmsten Fall selbst treffen können – oder ein hochexplosives Benzinfass. Sogar die Wahl der Munitionsart hat realisti-

sche Auswirkungen auf die Umwelt: Wenn wir mit normalen Patronen auf eine Couch ballern, wackelt diese nur leicht – der Schuss geht glatt durch. Verpassen wir ihr jedoch eine Breitseite mit Schrotkugeln, kippt das Sofa sofort um.

Zwänge des Lebens

Ob Stalker, Soldat oder Mutant: Jedes Lebewesen rund um Tschernobyl soll Nahrung und Schlaf benötigen, Tag und Nacht wechseln alle drei Echtzeit-Stunden. Obwohl in unserer Vorführ-Version diese Lebenssimulation nur bei den Monstern funktioniert, hat sie schon erstaunlich realistische Auswirkungen: Mutierte Wildschweine jagen fliehenden



Nachdem uns ein Bloodsucker erledigt hat, müssen wir mit ansehen, wie das Monster seinen Hunger stillt.



Wir füttern den Granatwerfer unserer MP.

Fleshs hinterher, ein Hund stürzt sich wie ein Aasgeier auf einen von uns erledigten Stalker. Manche Viecher sind nur nachts aktiv, andere tagsüber.

Auch Sie müssen sich den Naturgesetzen beugen: Wer zu lange hungert oder zu wenig schläft, läuft immer langsamer, plagt sich mit einem zitternden Fadenkreuz herum und kann schließlich sogar sterben. Einflüsse der radioaktiven Strahlung bekämpfen Sie am besten mit einer Flasche Wodka. »Das ist wissenschaftlich erwiesen«, versichert uns Andriy.

Alternative Naturgesetze

Selbst wenn gerade keine feindlichen Stalker oder Mutanten an Ihren Fersen kleben, kann

WETTER- UND ZEITENWANDEL



Morgens nach dem Aufstehen beginnt der Tag mit einem herrlichen Sonnenaufgang.



Gegen 12:00 Uhr haben wir trotz bewölktem Himmel die besten Sichtverhältnisse.



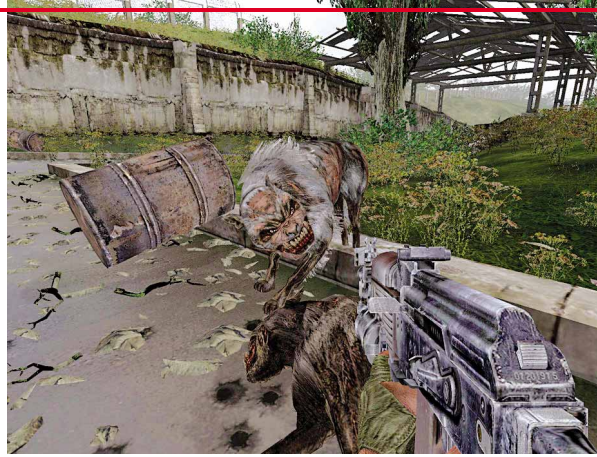
Zeit für Romantiker: ein Sonnenuntergang lautet gegen 19:00 Uhr den Abend ein.



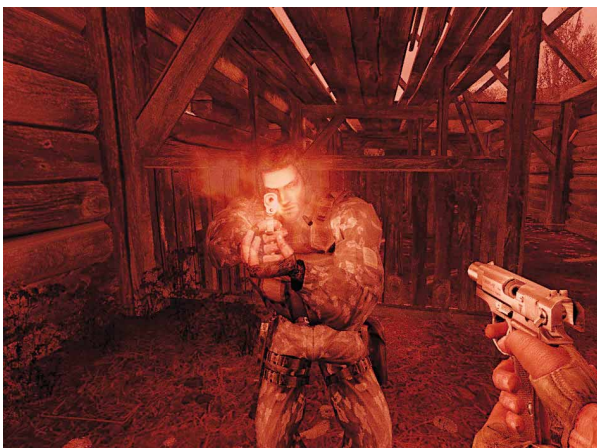
Kurz vor Mitternacht überrascht uns ein lautes Gewitter mit Blitzen und heftigem Regen.



Im Licht der Abendsonne untersuchen wir einen Hind-Helikopter.



Diese mutierten Hunde sind extrem schnell und greifen per Sprung an.



Duell mit einem Feind-Stalker. Das rote Licht kündigt einen Blow-Out an.



Fahrzeuge wie der Lada Niva taugen als Transportmittel und Deckung.

jeder Schritt der letzte sein: An vielen Orten der Spielwelt hat die radioaktive Strahlung die Naturgesetze verändert, so genannte Anomalien treten auf. Bei unserem Probespiel sehen wir vor uns einige Blätter durch die Luft wirbeln, denken uns aber nichts dabei und marschieren fröhlich weiter – plötzlich werden wir mehrere Meter in die Höhe geschleudert. »Das war eine Gravitationsanomalie«, verrät Andriy etwas spät. Nur eine von vielen Fallen der Natur, wir erleben noch elektrostatische Entladungen und tödliche Pflanzen. Besonders fies: Unregelmäßig soll eine Art radioaktive Eruption, Blow-Out genannt, sämtliche Anomalien in der Spielwelt neu verteilen.

Technisches Equipment soll Ihnen dabei helfen, solche Gefahrenzonen zu umgehen. Wie das funktioniert, zeigt uns Andriy am Beispiel der Gravitationsanomalie. Zunächst wirft er eine Schraube in Richtung Anomalie, die natürlich sofort in die Luft geschleudert wird. Dann aktiviert er ein Radarsystem, dass Sie bei Händlern kaufen können – auf der Minimap sehen wir nun deutlich das Gravitations-

feld eingezeichnet. Nur reiche Stalker können sich ein spezielles Sichtgerät leisten, das direkt im Blickfeld unseres Stalkers die Anomalie rot einfärbt.

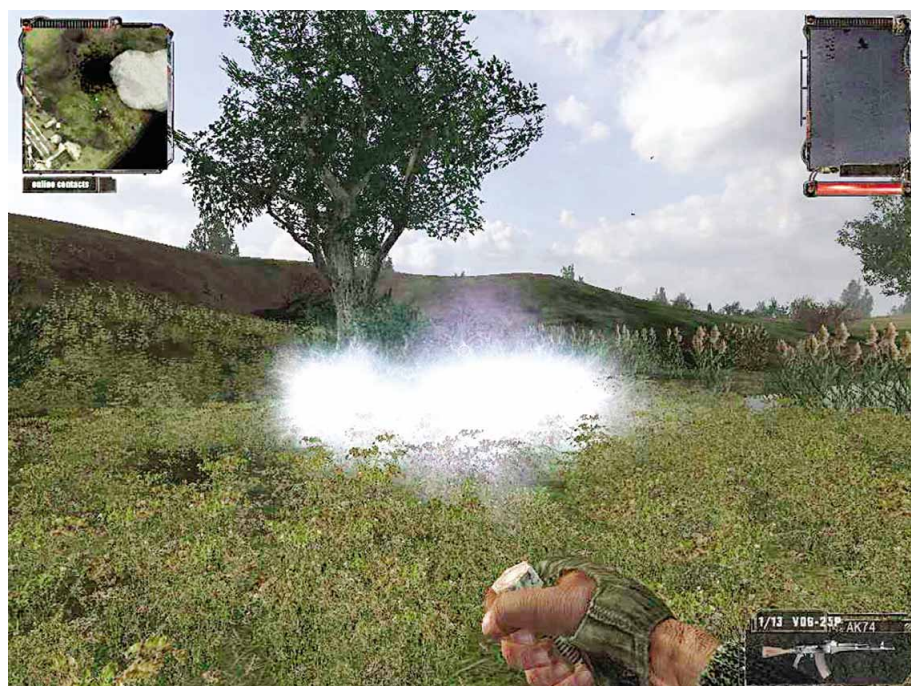
Waffenexperimente

Während Radarsystem und Sichtgeräte reine Fantasieprodukte sind, orientieren sich die

Entwickler beim Großteil des Waffenarsenals an der Realität. Die ungefähr 40 originalgetreu nachgebauten Bleipusten wie PM Makarov oder AK-74 sollen ihre Ladung sogar mit den korrekten ballistischen Werten verschießen. Neben den Standard-Wummen, die es bei jedem Händler zu kaufen gibt, können

Sie sich in einem Forschungscamp auch hochentwickelte Prototypen verdienen – als Lohn der Wissenschaftler für besonders heikle Spezialaufträge.

Spannend: Auch der Spieler darf in *Stalker* mit Waffen experimentieren. Die Artefakte taugen nicht nur als Tauschobjekt, sondern können auch mit den



Wir tasten uns an einer elektrostatischen Anomalie vorbei. Links oben sehen Sie die Minimap, rechts unten die Waffe.

Eine Gravitations-Anomalie können wir rechtzeitig anhand von herumwirbelnden Blättern erkennen.



zwölf geplanten Munitionstypen kombiniert werden: »Das funktioniert mit einem Gerät ähnlich dem Horadrim-Würfel in Diablo 2. Du weißt beim ersten Schuss mit den veränderten Patronen nie, was passiert – vielleicht gibt's einen bestimmten Schadensbonus, oder aber du verletzt dich selbst.«

Auftritt im Anzug

Zwar verzichtet **Stalker** auf Charakterwerte, dennoch sollen Sie wie in einem guten Rollenspiel immer mehr Macht und

Handlungsmöglichkeiten bekommen. Zum einen können Sie sich schlagkräftigere Waffen leisten, zum anderen bekommen Sie bessere Rüstungen. Zu Spielbeginn tragen Sie gerade mal einen langen Mantel – ein kläglicher Schutz gegen feindliche Geschosse und Anomalien. Im Killer-Suit inklusive kugelsicherer Weste und Gasmaske lachen Sie später über solche Probleme.

Die Art des Anzugs entscheidet über die Traglast, die Sie in Ihrem Inventar mitschleppen dürfen. Wer mehr transportie-

ren will, krallt sich eins der zehn geplanten Fahrzeuge vom Lada Niva bis zum sowjetischen Panzerwagen BTR-70 und bekommt so ein zusätzliches Inventarfenster. Natürlich bremst es sich im Vehikel deutlich schneller und sicherer durch die Spielwelt – solange der Sprit reicht. »Wir werden sicherstellen, dass der Weg zum nächsten Fahrzeug immer sehr kurz ist«, verspricht Andriy.

Kooperativ-Modus

In Kiew beobachteten wir einige Programmierer bei einem klassischen Deathmatch. Die Karte war riesengroß, wir vermuten, dass es sich um einen kompletten Sektor des Spiels handelte. Andriy bestätigte uns außerdem, dass er und sein Team an einem Kooperativ-Modus arbeiten. Angesichts der computergesteuerten Stalker, die Mitspieler quasi bereits simulieren, können wir durchaus darauf hoffen, dass wir im Team die komplette Story durchspielen können. Ein weiteres Indiz: Publisher THQ plant wenige Monate vor dem ge-

TRANSPORTMITTEL

Zehn Fahr- und Flugzeuge begegnen Ihnen in der Verbotenen Zone. Wir zeigen zwei Beispiele.



Der Hind-Helikopter transportiert nur feindliche Soldaten, der Spieler darf nicht selbst ans Steuer.



Einigermaßen fix, ordentlich Stauraum: Der Lada Niva ist der Allrounder unter den Stalker-Fahrzeugen.

planten Release zum Jahresende einen Multiplayer-Betatest mit rund 50.000 Teilnehmern.

Dass GSC **Gameworld** diesen Zeitplan tatsächlich einhalten kann, bezweifeln wir jedoch stark. Obwohl viele Spielelemente schon sehr gut funktionierten, wirken Welt, Missionen und Interface noch arg unfertig. Das Zusammensetzen aller Einzelelemente zu einem funktionierenden Spielsektor kostet laut den Entwicklern jeweils Wochen, wirklich vollendet ist bislang noch keiner. Wir tippen deshalb, dass **Stalker** erst Mitte 2005 erscheint. **HK**



Bei Händlern tauschen wir Artefakte gegen Rubel oder neue Ausrüstung.

STALKER

Genre: Ego-Shooter
Termin: GSC Gameworld
Entwickler: Mitte 2005
Potenzial: Sehr gut

Heiko Klinge: »Meine Eindrücke aus Kiew gehen mir nicht mehr aus dem Kopf: eine lebendige Spielwelt im Stil von Gothic 2, unglaublich detaillierte Physik à la Half-Life 2, riesige Levels und Gefechtsrealismus wie in Far Cry! Allerdings wirkten viele Spielelemente noch unfertig, vor allem die Missionen – ein Restrisiko bleibt.«

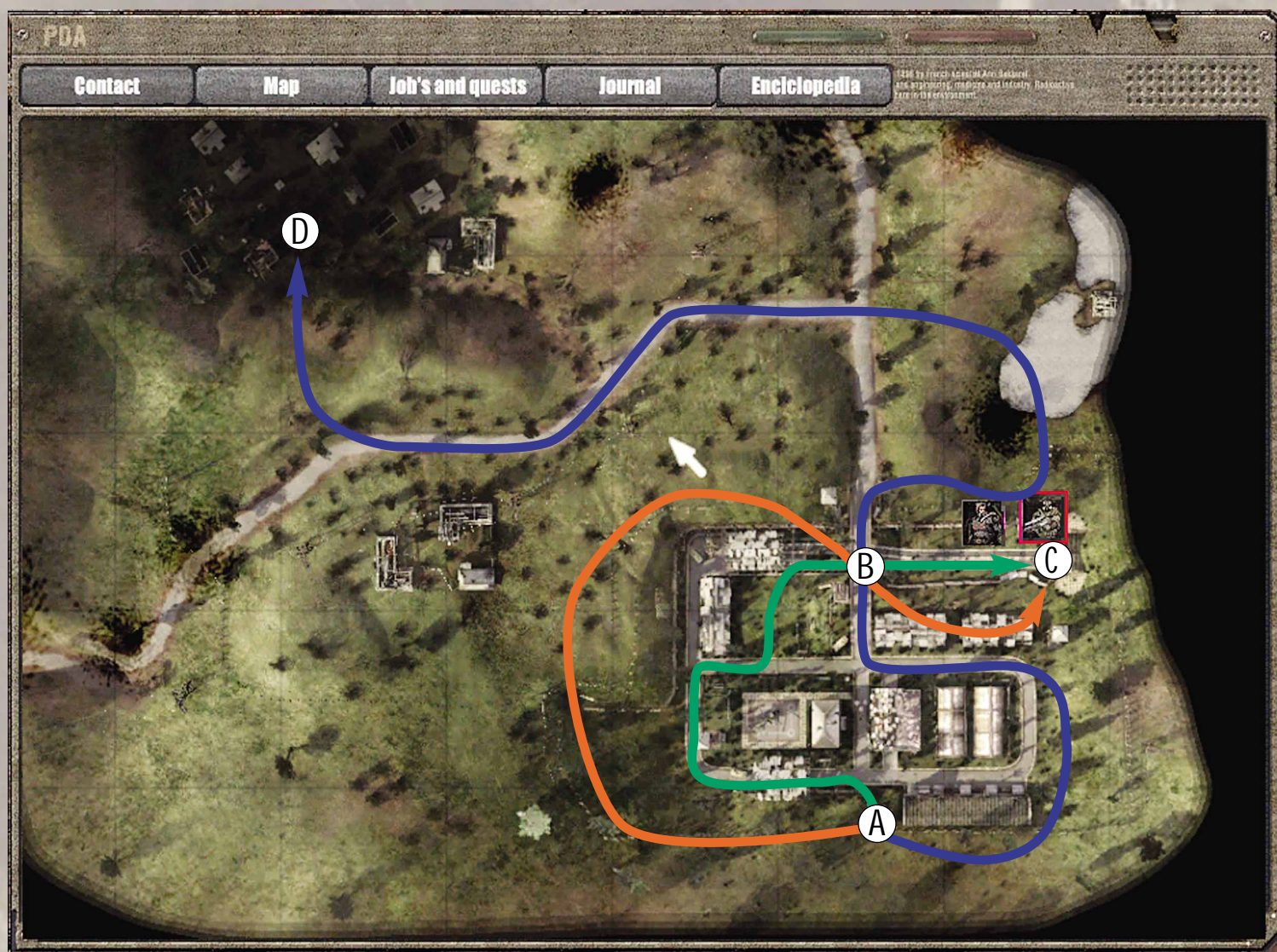


► CD/DVD:
Video-Special
► DVD-18:
ungeschnitten



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D39

EINE MISSION, DREI ABENTEUER



1. VERSUCH



Wir gehen mit unserem verletzten Auftraggeber in Ruhe den Plan durch. Im Haus sind wir dieses Mal sicher.



Auf der Brücke der Militär-basis liefern wir uns ein Feuerduell mit einem Stalker eines rivalisierenden Clans.



Dog ist genau da, wo unser Auftraggeber ihn vermutet hat. Wir müssen ihn nur besiegen, dann gehört uns das Artefakt.

Dreimal sind wir ausgezogen, um einem feindlichen Stalker namens Dog ein Artefakt abzuluchsen. Da alle KI-Lebewesen im simulierten Ökosystem der Verbotenen Zone ihre eigenen Ziele verfolgen, entwickelt sich unser Auftrag bei jedem Neustart anders – obwohl wir immer wieder dieselben Schauplätze besuchen. Lesen Sie, welche unterschiedlichen Abenteuer wir erleben!

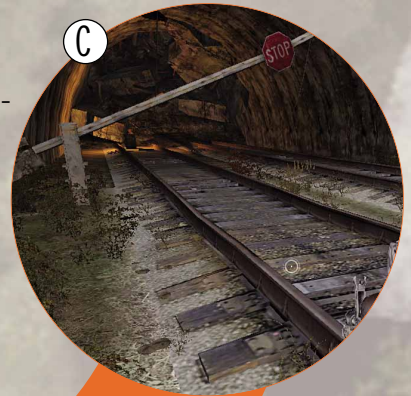
2. VERSUCH



Noch während wir unser Briefing bekommen, greift ein feindlicher Stalker an und eliminiert unseren Partner. Wir überleben!



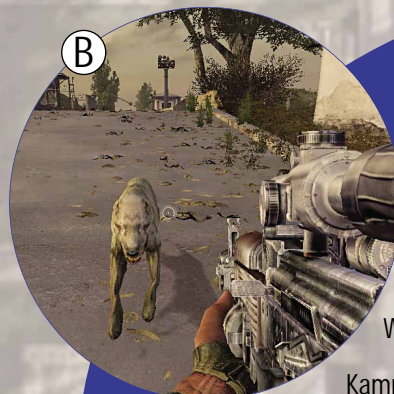
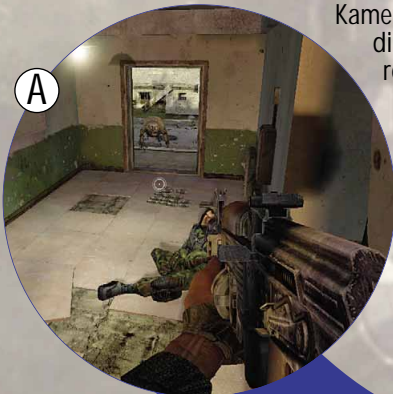
Ein Tschernobyl-Hund bewacht die Brücke. Einen Stalker hat er bereits erledigt – wir sollen die nächste Mahlzeit sein.



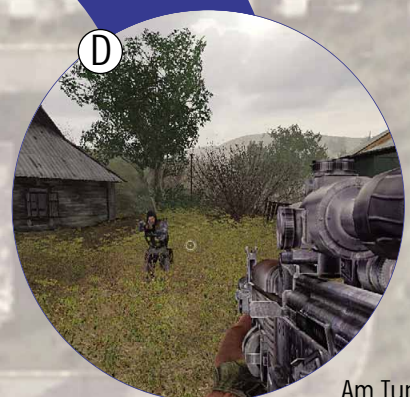
Wie praktisch: Die Hundemeute hat anscheinend auch unseren Rivalen Dog erwischt, das Artefakt liegt unbewacht herum. Geschafft!

3. VERSUCH

Dieses Mal stört kein Stalker, sondern ein Flesh-Mutant unsere Besprechung. Wir können unseren Kameraden diesmal retten.



Wieder erwartet uns ein harter Kampf auf der Brücke, ein ganzes Rudel ebenso blinder wie aggressiver Hunde-Mutanten greift an.



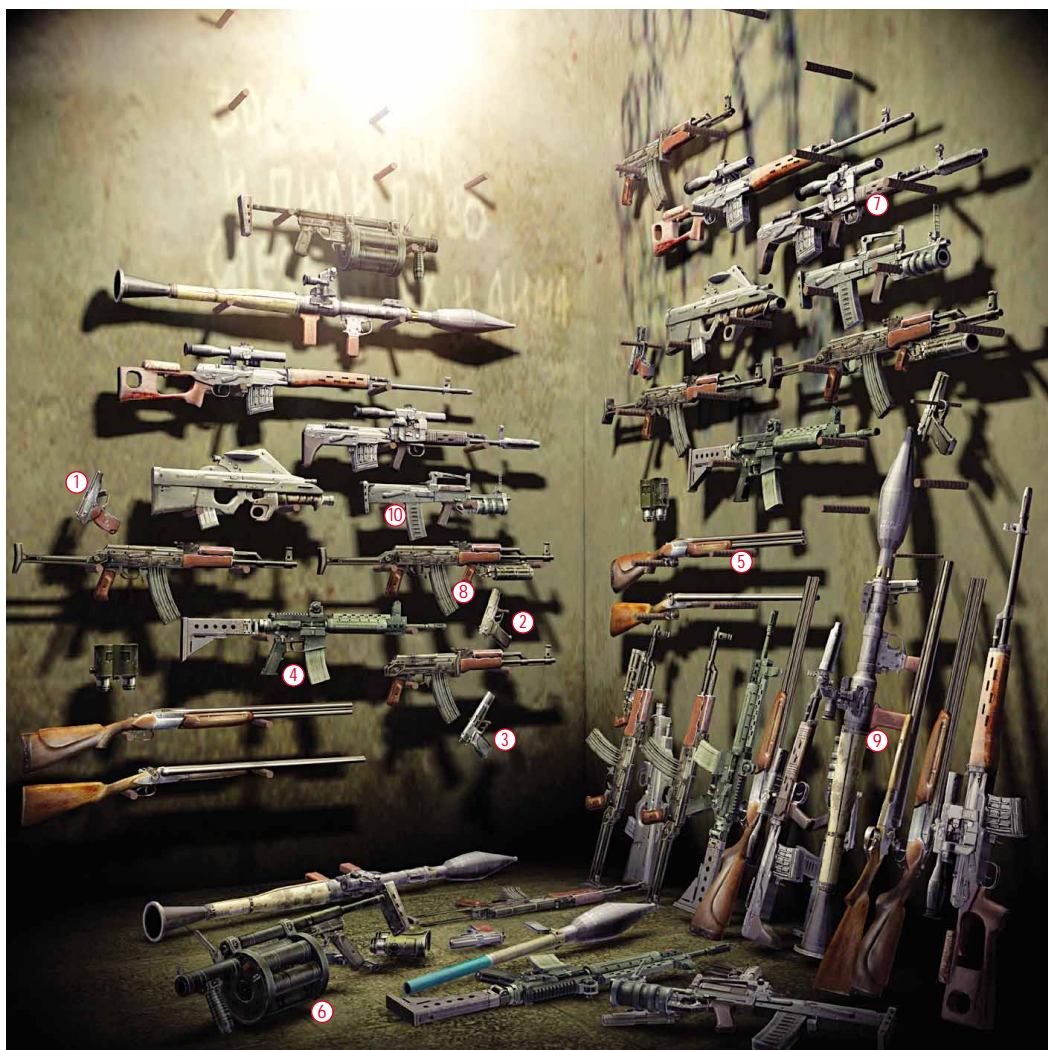
Am Tunnel finden wir weder Dog noch das Artefakt – unser Rivale war schneller! Wir verfolgen Dog mit der Minimap und stellen ihn einem verlassenen Dorf.

Equipment zum Überleben

WAFFEN & RÜSTUNGEN

Wer das Geheimnis von Tschernobyl aufklären möchte, braucht durchschlagskräftige Waffen und schützende Anzüge. Wir zeigen Ihnen die wichtigste Ausrüstung eines Stalkers.

- ① PM Makarov
Billige, handliche, verlässliche Anfangspistole.
- ② Fort 12
Sehr treffsichere Pistole mit zwölf Kugeln pro Magazin.
- ③ HP-SA
Beliebteste Zweitwaffe von erfahrenen Stalkern.
- ④ LR3000
Das MG ist sehr akkurat und nur 3 Kilogramm schwer.
- ⑤ TOZ-34
Die Schrotflinte ist auf bis zu 50 Metern sehr effektiv.
- ⑥ RG-6
Schwerer Granatwerfer, treffsicher bis 400 Meter.
- ⑦ Dragunov SVU
Verkürzte Version des Scharfschützengewehrs.
- ⑧ AK-74
Billig, verlässlich, beliebt, Granatwerfer inklusive.
- ⑨ RPG-7
Sehr schwerer Raketenwerfer, verheerendes Wirkung.
- ⑩ GROZA
Sturmgewehr mit Granatwerfer, 20er Magazin.



DIE STALKER-ANZÜGE



Mit diesem Kuttenmantel beginnen Sie das Spiel. Keinerlei Schutz gegen Waffen oder Anomalien.



Die Stalker Suit ist die Standard-Rüstung. Durchschnittliche Schutzwerte, ordentlich viel Platz für Gegenstände.



Heavy Stalker Suit: schützt Sie optimal! Nachteil: Wegen der Schwere des Anzugs können Sie nur wenig schleppen.



Exo-Skelett: kann viel Munition transportieren, ist wegen der Metallteile aber schadensanfällig bei Anomalien.



Killer Suit: mit einem optimalen Kompromiss aus Schutz und Platzangebot ist er die beste reguläre Rüstung des Spiels.