

Mutanten-Meuchelei

STALKER

Geniale KI und extrem detaillierte Levels – endlich sind die ersten Aufträge im ukrainischen Ego-Shooter spielbar. Wir waren rund um Tschernobyl unterwegs.

Besuch aus der Ukraine in der GameStar-Redaktion. Im Gepäck: Radioaktives Material. Na gut, wir übertreiben. Doch **Stalker**-Entwickler Oleg Yavorsky hatte die neueste Version seines Ego-Shooters mitgebracht, und das ist mindestens genauso aufregend. Zum ersten Mal konnten wir eine fertige Mission ausführlich unter die Lupe nehmen – Mutanten, wandernde Anomalien und feindliche Stalker inklusive.

Nicht berechenbar

Wir haben **Stalker** schon einige Male in Bewegung gesehen und uns auch schon selber durch das riesige Terrain geschlagen. Doch bisher war in der verbotenen Zone um den Unglücksreaktor Tschernobyl selten etwas los. Mittlerweile ist mehr Leben in der Spielwelt und die ersten Missionen sind fertig: Wir sollen zum Beispiel einem Gegner ein seltenes Artefakt abjagen und es zu einem Händler bringen. Blöd nur, dass unterwegs reichlich Mutanten und Konkurrenz-Stalker lauern.

Obwohl wir den Auftrag sicher zehn Mal spielen, überrascht uns die Gegner-KI immer aufs Neue. Mal wirft sich uns eine ganze Horde mutierter Hunde entgegen, mal nur einzelne.



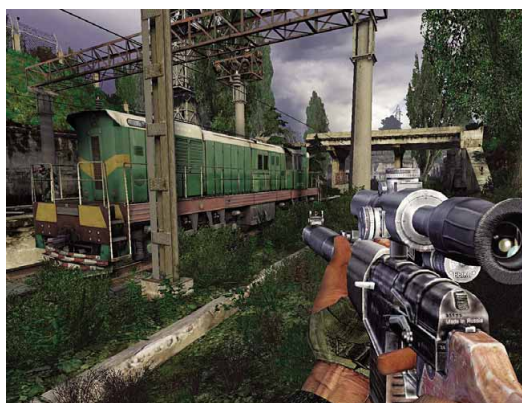
An einem alten Bahnhäuschen treffen wir den feindlichen Stalker mit dem Artefakt. Er will es aber nicht rausrücken.

Dann wieder lassen uns die Köter in Ruhe, weil sie mit anderen Mutanten im Clinch liegen. Auch hübsch: Nachdem wir testweise durch die Gegend trödeln, finden wir am vermeintlichen Standort des Stalkers nur seine Leiche: Die Untiere haben den Job für uns bereits erledigt! Wir brauchen nur noch das Artefakt einsacken und per einblendbarer Karte den Weg zum Zielort einschlagen.

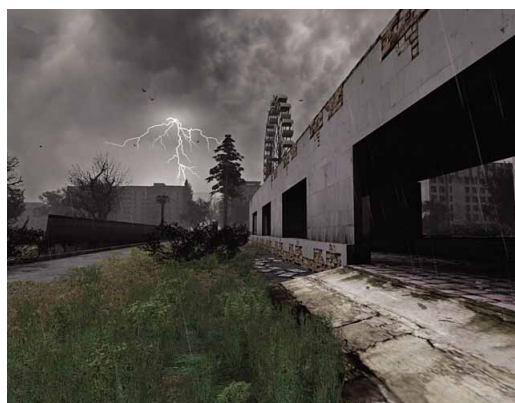
Shopping in der Zone

Der Händler gibt uns für das Artefakt 2.000 Rubel. Die könnten wir bei ihm in Ausrüstung umsetzen, doch der nette Herr hat in der aktuellen **Stalker**-Version noch nichts im Angebot. Aber auch ohne Shopping quillt unser Inventar schon über – haben wir doch bei einer Leiche Waffen und Upgrades gefunden. Sperrige Teile wie Gewehre wan-

dern in den Rucksack. Granaten, Medipacks oder Munition kommen in die per Tastendruck erreichbaren Gürteltaschen. Unsere bescheidene Waffe lässt sich im Inventar mit ein paar Mausklicks flugs in eine Hightech-Wumme verwandeln: Klick – Zielfernrohr montiert. Klick – Schalldämpfer sitzt. Jetzt sieht die Knarre gleich viel beeindruckender aus. Und die Mutanten können anrücken. **PET**



Unsere Knarre haben wir mit einem Zielfernrohr aufgerüstet.



Wenn Blitze zucken, suchen wir uns besser einen Unterschlupf.

STALKER

Genre: Ego-Shooter
Termin: 30. September 2004
Entwickler: GSC Game World
Potenzial: Sehr gut

Petra Schmitz: »Endlich müssen wir uns nicht mehr auf KI- und Missions-Versprechungen verlassen. Der spannende Probelevel von Stalker hat uns bereits gehörig beeindruckt. Wenn die Entwickler diese hohe Qualität im gesamten Spiel beibehalten können, kommt der nächste Shooter-König vielleicht aus Kiew, und nicht aus Seattle.«