

Von Menschen und Mutanten

Stalker

Mit Spitzengrafik, spielerischer Freiheit und einer extrem realen Welt will ein Designer-Team aus der Ukraine neue Maßstäbe im Shooter-Genre setzen.

Treffen sich zwei Hightech-Schrottsammler, sogenannte Stalker, irgendwo in der verseuchten Zone um den Reaktor von Tschernobyl. Sagt der eine: »Haste mal 'nen Rubel über?« Darauf der andere: »Leider nein. Aber ich tausche ein paar olle Brennstäbe gegen einen Kanister Benzin. Zu blöd aber auch, dass mein Lada nicht atombetrieben ist.« So ähnlich könnte ein Dialog im Ego-Shooter **Stalker** tatsächlich ablaufen. Denn zum einen wollen die Designer von GSC Game World (**American Conquest**) aus Kiew ein umfangreiches Kommunikationssystem ins Spiel einbauen, zum anderen soll **Stalker** vor lebens echten Figuren nur so strotzen.

Quecksilber und Bakterien

In **Stalker** spielen Sie einen der vielen namensgebenden Helden. Als moderne Grabräuber dringen die im Jahr 2010 vor in den gefährlichen Bereich rund um den seit 1986 nun schon zum zweiten Mal explodierten Reaktor von Tschernobyl. Dabei bekämpfen sie scheußliche Mutanten und machen Jagd auf wertvolle Gegenstände, wie durch Strahlung entstandene Quecksilber-Bälle oder sogenannte Galantine. Dahinter verbirgt sich eine hochgefährliche Konzentration von Bakterien. Während die Stalker auf diese unkonventionelle Art Geld ver-

dienen, kommen sie langsam dem Geheimnis der Zone auf die Schliche: Warum es zu einem erneuten Super-GAU kam, was das mit Psycho-Experimenten der ehemaligen Sowjetunion zu tun hat und wer eigentlich dafür sorgt, dass sich die Zone immer weiter ausbreitet.

Schwartzhafte Gesellen

In **Stalker** wird nicht nur Blei ausgetauscht. GSC Game World möchte, das Spieler auch möglichst viel quasseln. Dazu soll ein komplexes Kommunikationssystem eingebaut werden, dass Sie nicht nur mit menschlichen Computer-Kameraden reden lässt. Auch einige der intelligenteren Monster werden das

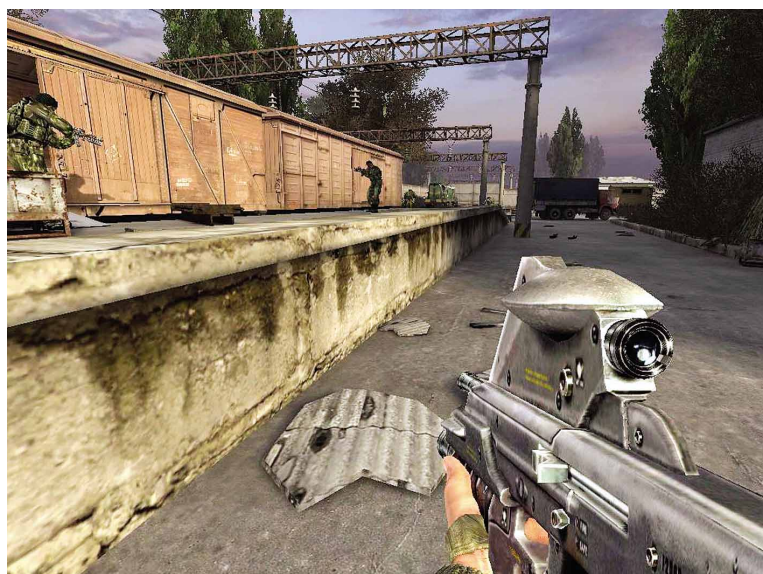


Die zerstörte **Genossenschaft** in der Stadt Pripyat.

Wort an Sie richten. Wenn sich zwei Stalker auf der Jagd begegnen, muss das nicht gleich eine Schießerei bedeuten. Man grüßt sich, signalisiert über sichere Entfernung einen Waffenstillstand, nähert sich und beginnt zu reden – entweder über einen eventuellen Handel oder die



Klassisches Patt: Drei Stalker bedrohen sich mit der Waffe. Während die Kollegen schon jeweils eine AK 47 besitzen, müssen wir noch mit der doppelläufigen **Schrotflinte** auskommen.



Mit diesem, durch ein leistungsstarkes Zielfernrohr modifizierten **Gewehr** (F2000) sind sowohl Nahkämpfe als auch Schüsse über große Distanz kein Problem.



Bis zu 16 Menschen finden in diesem verfallenen Transportpanzer (APC BTR-70) Platz.

letzten Vorkommnisse. Wenn Sie sich dabei zu weit von Ihrem Gesprächspartner entfernen, soll der Sie übrigens darum bitten, lauter zu sprechen, weil er sonst nichts mehr verstehen kann.

Gelegentlich erteilen Fremde spezielle Aufgaben – ähnlich wie Quests in einem Rollenspiel. Beispielsweise bittet ein Forscher darum, ihm einen besonderen Mutanten aus der Zone zu besorgen, den er für ein Experiment braucht. Einige der Aufträge können Sie jedoch nicht alleine erfüllen. Hilfe bekommen Sie dann von anderen Stalkern. Die findet man entweder irgendwo draußen in der Zone oder in einer Kneipe an deren Rand. Als elitärer Treffpunkt für Veteranen bleibt dort Jungspunden der Eintritt verwehrt. Zu Beginn des Spiels müssen Sie also

draußen bleiben. Erst wenn man sich als Stalker bewiesen hat, wird man dort respektiert. Wann und wie das Programm entscheidet, ob Sie erfahren genug sind, steht noch nicht fest. Die Entwickler wollen auf keinen Fall mit den aus Rollenspielen bekannten Charakterstatistiken arbeiten.

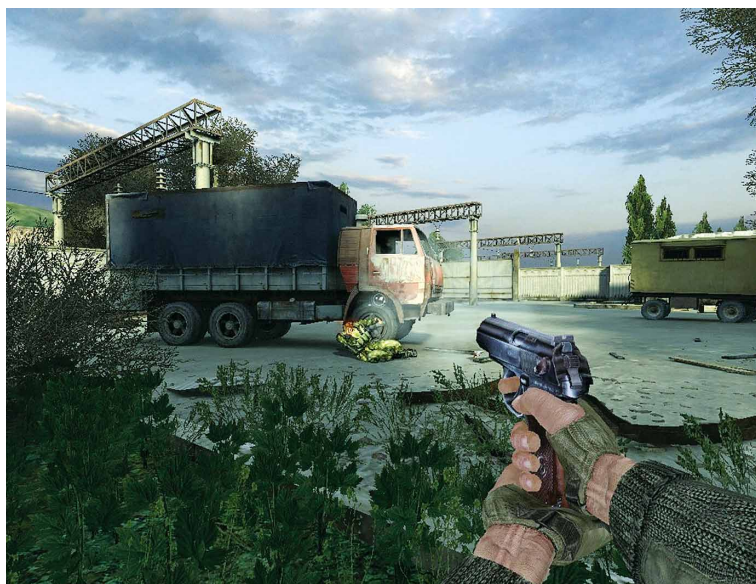
Eine andere, nützliche Art der Kommunikation soll das SOS-Funkgerät mit einer Reichweite von zehn Kilometern sein. Befindet sich ein Stalker in einer aussichtslosen Situation, kann er Hilfe bei Kollegen anfordern.

Mit dem Lada im Gelände

Auf welchen Pfaden Sie sich durch die Zone bewegen, wird lediglich durch die Qualität Ihrer Ausrüstung bestimmt – nicht durch eine lineare Storyführung oder begrenzte Levels. Je näher Sie dem explodierten Kernkraftwerk kommen, desto gefährlicher wird es und um so hochwertiger müssen Sie ausgestattet sein. Die russischen Rubel, die Sie für Artefakte oder Aufträge erhalten, stecken Sie in bessere Schutzkleidung und Waffen. Sogar mit Fahrzeugen sollen Sie in die unwirtlichen Bereiche vordringen dürfen. Bis jetzt sind bereits vier Vehikel bekannt, mit denen Sie durch das verstrahlte Gebiet rumpeln können: zwei Personenwagen (Lada Niva und Moskvich), ein Militärfahrzeug (APC BTR-70) und ein Lkw der Marke Kamaz.

Telepathische Hunde

In der rund 20 Quadratkilometer messenden Zone um das Kernkraftwerk lauern zig Gefahren. Mutierte Tiere wie Wolfsratten oder blinde Hunde, die sich nur per Nase und telepathische Fähigkeiten orientieren, sind aber noch eher harmlos. Als richtig üble Gesellen sollen sich die Controller entpuppen: menschenähnliche Wesen, die in der Lage sind, Zombies durch Geisteskraft zu lenken. Bleiche Zwerge dagegen leben in Höhlen und können mit ihren starken Armen einen Menschen in Stücke reißen. Die langsamen



Im Kampf um diesen Kamaz-Lastwagen hat der gegnerische Stalker den Kürzeren gezogen.

Bewegungen gleichen sie durch ihre telekinetischen Kräfte aus und schleudern damit Gegenstände auf ihre Gegner.

Aber nicht nur die Wesen der Zone wollen den Stalkern ans Leder. Konkurrierende Räuber und Soldaten können ihnen ebenfalls feindlich gesonnen sein. Das soll unter anderem davon abhängen, wie Sie sich im Vorfeld verhalten: Haben Sie vielleicht den Kumpel von Stal-

ker X umgelenkt, spricht sich das (ähnlich wie in *Gothic*) herum. Sollten Sie später dann Mister X und ein paar seiner Freunde begegnen, bekommen Sie ernsthafte Schwierigkeiten. Anomalien in der Landschaft machen Ihnen zusätzlich das Leben schwer. Das wären beispielsweise giftiger Nebel, ätzender Rost und starke Gravitationsfelder, die Menschen zerquetschen können. **PET**

Tschernobyl mal zwei



GSC Game World hat einige Tage im Gebiet um den Reaktor verbracht, um anhand von Fotomaterial Levels und Gebäude zu basteln. Das Ergebnis ist verblüffend: Oben sehen Sie das echte Kernkraftwerk, unten die Spiel-Version.



Fast fotorealistisch wirkenden Landschaften prägen die Optik von Stalker. Passend dazu: die am Himmel kreisenden Vögel.

Stalker

Genre: Ego-Shooter
Termin: Anfang 2004

Entwickler: GSC Game World
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Grafisch ist Stalker eine echte Augenweide. Wenn jetzt auch noch die Idee der nicht-linearen Story in einer frei begehbaren Welt funktioniert, könnte das Programm eine Art Quantensprung für Ego-Shooter werden. Zunächst bin ich aber gespannt, wie GSC Game World die Kommunikation mit den NPCs umsetzen wird.«