

Nach dem Super-GAU

Stalker: Oblivion Lost

Da rattert der Geigerzähler mit dem Maschinengewehr um die Wette: Bei der Plünderung von Reaktor-Ruinen kämpfen Sie gegen Monster und Mutanten.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Die ferne Zukunft: Zwanzig Jahre nach einem zweiten Super-GAU steht vom Atomreaktor in Tschernobyl nur noch eine Ruine. In einem riesigen radioaktiv verseuchten Areal um die Unglücksstelle hat sich die Natur im Laufe der Zeit verändert. In der Zone, wie alle das Gebiet nur nennen, hausen nun Mutanten – ehemals normale Menschen und Tiere. Nur futuristische Grabräuber, die so genannten Stalker, dringen tief in den Sektor ein und kehren mit kostbaren Artefakten zurück. Im Ego-Shooter **Stalker: Oblivion Lost** des russischen Entwicklerstudios GSC Game World (**Codename Outbreak**) sollen Sie in die Rolle eines Stalkers schlüpfen und hinter das Geheimnis der Zone kommen.

Engine-Power

Die nahe Vergangenheit: Mehrere GameStar-Redakteure stehen um einen Monitor und staunen über die ersten bewegten Bilder von **Stalker**. Die fast fotorealistische Darstellung von Bäumen, Sträuchern und Felsen, die weichen Bewegungen der Spielerfiguren und die Größe des Levels lassen beinahe vergessen, dass da Szenen aus einem Spiel über den Schirm flimmern.



Ein bewaffneter Stalker in Schutzkleidung. Für bestimmte Gebiete sollen Sie im fertigen Spiel Gasmasken benötigen.

Kein Wunder, soll doch jedes Frame im fertigen Spiel um die 100.000 Polygone enthalten. Eine Figur alleine besteht aus 500 bis 10.000 Polygonen – je nach Größe. Und von den 20 Levels wird laut Entwicklern jeder zirka einen Quadratkilometer einnehmen. Für so viel Grafikpower sorgt die X-Ray-Engine, eine brandneue Eigenproduktion von GSC Game World. Die kann es nach ersten Einschätzungen locker mit aktuellen Grafikmaschinen aus der westlichen Hemisphäre aufnehmen.

Fallen und Mutanten

Die Gegenwart: Während Sie in diesem Artikel schmökern, denkt sich ein Mitarbeiter von GSC Game World vielleicht gerade eine neue Falle aus. So können Nebelschwaden toxisch sein, und Rost hinterlässt Verbrennungen. Unsichtbare Mag-

netfelder sind so stark, dass sie Metall verbiegen. Geraten Sie hinein, ist es aus mit Ihnen. Doch solche Gefahren lassen sich umgehen – die Magnetfelder etwa zeigt Ihnen ein Scanner an. Neben solchen Unannehmlichkeiten sollen noch zahlreiche mutierte Geschöpfe in der Zone leben. Die einzigen bis jetzt bekannten sind Ratten und deren größere Variante, die Wolf-ratten. Um gegen Bestien, Fallen und feindliche Stalker zu bestehen, brauchen Sie eine Spezial-

ausrüstung aus Waffen, Schutzanzug und Erkundungsroboter. Über das Wummenspektrum wollte uns Oleg Javorsky, PR-Manager bei GSC Game World, noch nicht viel verraten. Nur so viel ist bis dato klar: Ihr Arsenal kann sich aus gefundenen historischen Gewehren wie der AK 47 und futuristischen Modellen zusammensetzen. Durch den Verkauf von Artefakten erhalten Sie das nötige Kleingeld, um sich hin und wieder besseres Equipment zu leisten.

PET



Vor der **Landschaftsgrafik** verblasst die martialische Figur des Stalkers fast. Bäume und Gras wirken wie echt.

Stalker: Oblivion Lost

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2003

Entwickler: GSC Game World
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Was Stalker grafisch schon jetzt auf-fährt, muss sich hinter keiner der anderen aktuellen Top-Engines verstecken. Und die Feature-Liste des Spiels strotzt geradezu vor guten Ideen. Wenn die Russen ihr Vorhaben konsequent durchziehen, könnte uns im Frühjahr 2003 aus Kiew ein echter Hit ins Haus stehen.«