

STALKER

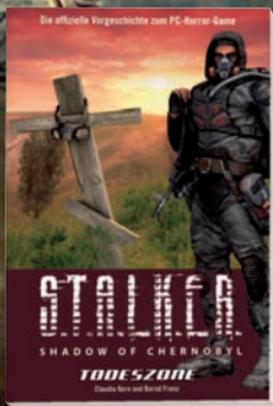
CALL OF PRIPYAT



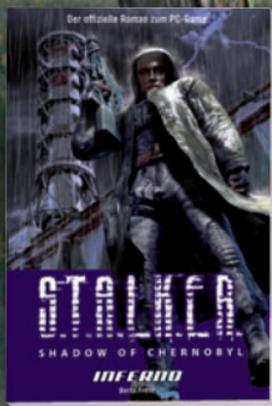
STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

Die Romanreihe zum Game-Hit



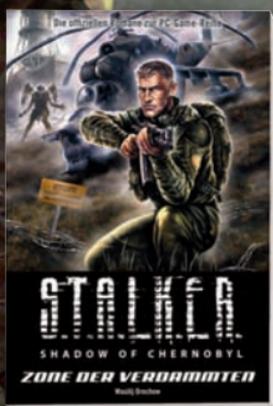
S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 1: Todeszone
ISBN 978-3-8332-1310-6



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 2: Inferno
ISBN 978-3-8332-1311-3



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 3: Apokalypse
ISBN 978-3-8332-1740-1



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 4: Zone der Verdammten
ISBN 978-3-8332-1786-9



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 5: Deserteur
ISBN 978-3-8332-1872-9



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Band 6: Tödliche Sümpfe
ISBN 978-3-8332-1928-3

Im Buchhandel erhältlich

www.paninicomics.de

Panini BOOKS

STALKER

CALL OF PRIPYAT

ACHTUNG! EHE DU DAS SPIEL BEGINNST, MUSST DU FOLGENDE INFORMATION LESEN!

Manche Menschen neigen zu epileptischen Anfällen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manche der Szenen dieses Spiels sind daher möglicherweise für einige Menschen gefährlich. Wenn Du oder ein Mitglied Deiner Familie auf diesen Sachverhalt empfindlich reagieren, solltest Du vor dem Spiel Deinen Arzt um Rat fragen.

INHALT

EINLEITUNG	4
DIE GESCHICHTE DER ENTSTEHUNG DER ZONE	5
INSTALLATION UND SPIELSTART	7
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	8
GRUNDEINSTELLUNGEN	9
VIDEO	12
AUDIO	15
SPIEL	16
STEUERUNG	17
HUD	18
AUSRÜSTUNG UND MUNITION	22
PDA	26
HANDEL UND KOMMUNIKATION	29
WICHTIGE INFORMATIONEN	32
MEHRSPIELER	35
SPIELMODI	36
DAS TEAM	44

EINLEITUNG

Im Jahre 2012 gelang es einem Stalker namens Strelok, die Brain Scorcher zu deaktivieren. Bei diesen handelt es sich um mächtige Psy-Emitter, die ein menschliches Gehirn innerhalb weniger Sekunden in Brei verwandeln können. Nach diesem Ereignis gab es einen gewaltigen Ansturm von Schatzsuchern, die in das Zentrum der Zone vordrangen: Manche hofften, eine Fundgrube von Artefakten aufzudecken, andere waren auf der Suche nach dem legendären Wish Granter. Diese unerwartete Entwicklung zwang den National Security Council der Ukraine, Maßnahmen zu ergreifen. Man traf die Entscheidung, augenblicklich eine Operation mit dem Codenamen Fairway ins Leben zu rufen. Dutzende von Helikoptern erhoben sich in die Lüfte, vollbeladen mit Spezialeinsatzkräften, und machten sich auf den Weg zum Chernobyl Nuclear Power Plant. Die Zone hatte jedoch andere Vorstellungen und trotz der akribischen Vorbereitungen endete die Operation Fairway in einer Katastrophe. Der National Security Council schickte einen seiner Top-Experten und zugleich einen erfahrenen ehemaligen Stalker zu den Ermittlungen in die Zone: Major Alexander Degtyarev.

DIE GESCHICHTE DER ENTSTEHUNG DER ZONE

26. APRIL 1986

DER ERSTE VORFALL

Am 26. April um 1:23 Uhr Morgens ereignete sich bei einem geplanten Testlauf im Reaktorblock 4 des Kernkraftwerkes von Tschernobyl eine Kernschmelze, die ein weites Gebiet verseucht und eine Wolke aus radioaktivem Fallout erzeugt hat, die über die Ukraine, Belarus und Russland sowie Teile von Ost- und Westeuropa, Skandinavien und das Vereinigte Königreich getrieben ist.

Es war der schlimmste von Menschenhand verursachte Unfall in der Geschichte. Die sozialen, politischen und finanziellen Kosten dieses Vorfalles waren unvorstellbar hoch. Die Ursachen dieser Katastrophe lagen in Konstruktionsmängeln der RBMK 1000 Reaktorserie, die auf menschliches Versagen trafen, als die Belegschaft des Kernkraftwerkes es versäumt hatte, die Kontrollvorschriften des Notfallkühlsystems zu befolgen. Diese beiden Vorfälle führten zu einer unglaublichen Überhitzung des Reaktorkerns, die das Schmelzen der Uranbrennstäbe, die Entstehung flüchtigen Oxyhydrogens und eine Explosion zur Folge hatte, die radioaktives Material über ein weitflächiges Gebiet verstreute. Alles im Sog dieser Explosion ging in Flammen auf.

Das unmittelbare Gebiet um das Kernkraftwerk wurde augenblicklich evakuiert. Mehr als 160.000 Menschen – im Umkreis von 30 km um den Störfall – wurden schleunigst vom Ort der Katastrophe entfernt. Diese Menschen waren der Meinung, dass es sich dabei nur um zeitweilige Evakuierungsmaßnahmen handeln würde. Viele haben ihre Heimat jedoch niemals wieder gesehen. Die angespannten Beziehungen zwischen dem Osten und dem Westen endeten in einem Versuch der sowjetischen Funktionäre, das wirkliche Ausmaß der Tragödie zu verschleiern. Die Situation wurde dadurch jedoch nur noch verschlimmert und hatte nicht nur unsägliches Leid bei denjenigen Menschen zur Folge, die der Radioaktivität unmittelbar ausgesetzt und aus der Sperrzone evakuiert worden waren, sondern es wirkte sich auch verheerend auf viele andere Menschen aus. Ein Wort lag auf den Lippen einer ganzen Generation: Tschernobyl.

13. APRIL 2006

DER ZWEITE VORFALL

„...Heute verbreitete sich explosionsartige Furcht um den gesamten Erdball, als die Bevölkerung Europas den potentiellen Folgen einer weiteren Katastrophe im Chernobyl Nuclear Power Plant gegenüberstand. Beteuerungen der sowjetischen Behörden und umgehend darauf auch von der ukrainischen Regierung, der Objektschutz sei ausreichend verlässlich, haben sich als nicht vertrauenswürdig erwiesen: Tatsächlich handelt es sich dabei nur um eine weitere Lüge der Machthaber – eine Lüge, die im Hinblick auf ihre Konsequenzen in zweifacher Hinsicht gefährlich für uns alle ist...“
Zeitungsbericht, 16. April 2006

Zeitweilig gab es Gerüchte über eine zweite Katastrophe. Was wirklich geschah, war jedoch schockierender als das Unglück aus dem Jahre 1986. Selbst internationale Wissenschaftler, die bereits seit einiger Zeit in der Sperrzone gearbeitet hatten, wurden von den Vorkommnissen überrascht; auch die besten von ihnen hatten keine Vorstellung davon, was sich noch ereignen würde. Ungeachtet der Erwartungen und Vorhersagen erfolgte die Explosion. Das hatte zur Folge, dass der Problemfall Tschernobyl noch lange nicht zu den Akten gelegt werden konnte. Die Folgen dieses Zwischenfalls waren derart schwierig vorherzusagen, wie diejenigen der ursprünglichen Katastrophe. Sie waren jedoch wahrscheinlich beim besten Willen nicht als harmlos zu bezeichnen. Trotz aller verheerenden Radioaktivität und nicht enden wollender tödlicher Anomalien in der Zone wurde dieses Niemandsland nichtsdestotrotz zu einem Signalfeld für bestimmte Personen. Es war leicht, hier ein Vermögen zu verdienen und für einige war diese Tatsache Grund genug, um die überall lauerten und tödlichen Risiken zu ignorieren. Diese Menschen, ein überaus bunt zusammengewürfelter Haufen, wurden schnell unter dem Namen Stalkers bekannt.

2011

In diesem Jahr erfolgte eine Zugabe an neuen Horrorszenarien zur ohnehin schon beeindruckenden Auswahl der Schrecken der Zone. Diese explosiven Veränderungen forderten viele Menschenleben und die Stalker starben an den Anomalien auf den bisher als sicher gegoltenen Wegen und im Kugelhagel der Faction Wars.

INSTALLATION UND SPIELSTART

INSTALLATION DES SPIELS

Um das Spiel zu installieren, lege bitte die Spiel-DVD in das DVD-Laufwerk Deines Computers ein. Der Installationsprozess sollte nun automatisch starten. Ist dies nicht der Fall, verwende bitte den Windows® Explorer, wähle Dein DVD-Laufwerk aus und starte die Datei mit dem Namen setup.exe.

DEINSTALLATION DES SPIELS

Um das Spiel zu deinstallieren, klicke auf Start -> Programme -> GSC World Publishing -> S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripjat -> Deinstallieren. Alternative klickst Du auf Start> Einstellungen>Systemsteuerung und wählst Hinzufügen und Entfernen von Software. Scrolle nach unten bis zum Eintrag S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripjat und wähle ihn mit einem Mausklick an. Drücke anschließend die Taste Entfernen.

SPIELSTART

Klicke zum Spielstart auf Start -> Programme -> GSC World Publishing. Dort klickst Du mit der linken Maustaste auf das Menü S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripjat und wählst S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripjat. Wenn sich bereits ein Schnellstartsymbol auf Deiner Arbeitsfläche befindet (dieses Symbol kann während der Installation erstellt werden), kannst Du auch alternativ auf dieses Schnellstartsymbol doppelklicken. Um ein neues Spiel zu beginnen, klickst Du auf die Option New Game im Hauptmenü. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klickst Du auf die Option Load Game und wählst das gewünschte Spiel.

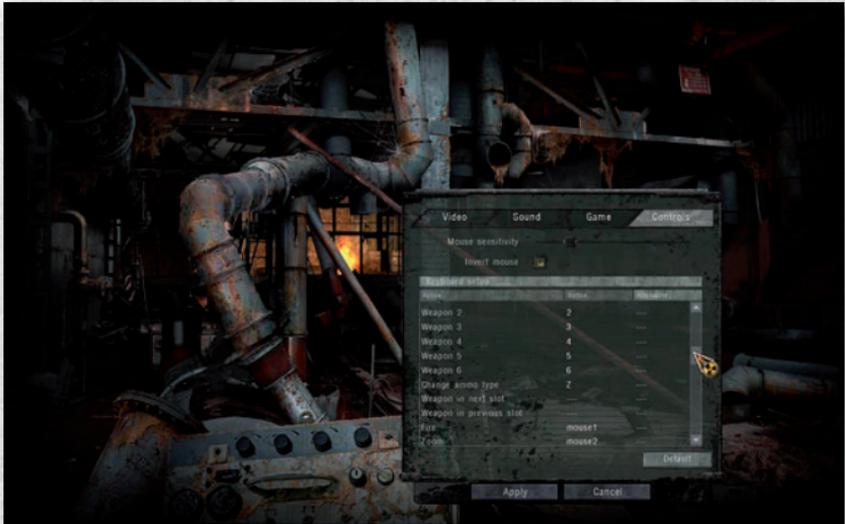
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Konfiguration	Minimal	Empfohlen
BS	Microsoft Windows XP SP2	Microsoft Windows Vista SP1 oder Windows 7
CPU	Intel Pentium-4 2.2 GHz AMD Athlon XP 2200+	Intel Core2 Duo E8300 AMD Phenom II X2 550
RAM	768 MB	2 GB
Festplattenspeicher	6 GB	
Grafikkarte	nVidia GeForce 5900 ATI Radeon 9600 XT 128 MB VRAM	nVidia GeForce GTX 260 ATI Radeon HD 4870 1 GB VRAM
Soundkarte	Jede DirectX 9.0-kompatible Soundkarte	
CD/DVD-Laufwerk	DVD-Laufwerk	
Internet / LAN	512 Kbit/s Verbindung (mindestens 2Mbit/s für einen Server)	
Eingabegeräte	Tastatur, Maus	

GRUNDEINSTELLUNGEN

VORGEGEBENE STEUERUNG

Du kannst diese Steuerung unter dem Registerreiter Controls im Options-Menü ändern.



Aktion	Standardtaste	Beschreibung
Links	Pfeil links	Drehung nach links
Rechts	Pfeil rechts	Drehung nach rechts
Rauf	Pfeil rauf	Nach oben sehen
Runter	Pfeil runter	Nach unten sehen
Vorwärts	W	Bewegung vorwärts
Zurück	S	Bewegung rückwärts
Seitlich nach links	A	Bewegung nach links
Seitlich nach rechts	D	Bewegung nach rechts
Springen	Leertaste	Springen
Tiefes Ducken	Strg links + Umschalttaste links	Schleichen
Ducken	Strg links	Ducken
Rennen	X	Rennen
Nach links spähen	Q	Lehnen nach links
Nach rechts spähen	E	Lehnen nach rechts

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Waffe wechseln	1-6	Auswahl der Waffe
Munitionsart wechseln	Y	Wechsel der Munitionsart
Nächste Waffe	Mausrad nach oben	Auswahl der nächsten Waffe
Vorherige Waffe	Mausrad nach unten	Auswahl der vorherigen Waffe
Feuer	Linke Maustaste	Abfeuern der Waffe
Sicht/Bereich umschalten	Rechte Maustaste	Umschalten von Sicht/Bereich
Nachladen	R	Nachladen der Waffe
Granatwerfer	V	Auswahl des Granatwerfers
Nächster Feuermodus	0 (Null)	Umschalten zum nächsten, für diese Waffe verfügbaren Feuermodus
Vorheriger Feuermodus	9	Umschalten zum vorherigen für diese Waffe verfügbaren Feuermodus
Rucksack	I	Zugriff auf Deine Waffen, Ausrüstung und Artefakten
PDA	P	Aktivierung des PDAs
Taschenlampe	L	Aktivierung der Taschenlampe
Fernglas	5	Aktivierung des Fernglases
Pfeil	6	Auswahl des Wurfpeils
Anomalie-Detektor	0	Aktivierung des Detektors
Nachtsicht (falls verfügbar)	N	Aktivierung/Deaktivierung des Nachtsichtmodus
Slots für Schnellzugriff	F1-F4	Verwendung der Slot-Inhalte für Schnellzugriff
Waffe ablegen	G	Ablegen der Waffe
Benutzen	F	Benutzen des ausgewählten Objekts, Gesprächsbeginn

ZUSÄTZLICHE STEUERUNG

Aktion	Standardtaste	Beschreibung
Pause	Pause	Pausieren des Spiels
Screenshot	F12	Erstellen eines Screenshots
Verlassen	Esc	Verlassen des Spiels

MEHRSPIELER-STEUERUNG

Aktion	Standardtaste	Beschreibung
Artefakt	7	Ausrüsten des ausgewählten Artefakts
Spielstand	Tab	Anzeige des Spielstands
Chat	,	Anzeige der öffentlichen Chat-Eingabe
Team-Chat	.	Anzeige der Team-Chat-Eingabe
Skin-Menü	O	Wählen des Erscheinungsbilds Deiner virtuellen Figur (Kleidung und Ausrüstung)
Team-Menü	U	Anzeige des Team-Menüs
Kauf-Menü	B	Anzeige des Kauf-Menüs
Abstimmung beginnen	F5	Starten einer Abstimmung
Abstimmungsstatus	F6	Anzeige des Abstimmungsstatus
Stimme für ‚Ja‘	F7	Ein Klick stimmt für ‚Ja‘
Stimme für ‚Nein‘	F8	Ein Klick stimmt für ‚Nein‘
Sprachnachricht 1	C	Anzeige des ersten Sprachnachrichten-Menüs
Sprachnachricht 2	Z	Anzeige des zweiten Sprachnachrichten-Menüs

Ein Klick auf die Taste Default setzt alle Steuerbefehle auf die Standardeinstellungen zurück.

VIDEO

Um die Anzeigeeinstellungen zu ändern, klicke auf den Registerreiter Video im Menü Options. Das Videoschaltfeld beinhaltet folgende Einstellungen:



RENDERART

STATISCHE BELEUCHTUNG – Verwendet DirectX 8

DYNAMISCHE OBJEKTBELEUCHTUNG – Verwendet DirectX 9 mit statischer Beleuchtung (Lightmapping)

VOLLE DYNAMISCHE BELEUCHTUNG – Verwendet DirectX 9 mit voller dynamischer Beleuchtung (Sonnenschatten)

VERBESSERTER VOLLE BELEUCHTUNG – Verwendet DirectX 9 mit voller dynamischer Beleuchtung (SSAO, Schärfentiefe, weiches Wasser, weiche Partikel, steep Parallax, volumetrische Beleuchtung). Erfordert 3.0 Shader-Unterstützung.

DIRECTX 10 DYNAMISCHE BELEUCHTUNG – Verwendet alle Funktionen von DirectX 9 zusammen mit neuen Funktionalitäten (volumetrischer Rauch, Sonnenstrahlen, dynamische nasse Oberflächen)

QUALITÄTSEINSTELLUNGEN – Wähle die vordefinierten Video-Qualitätseinstellungen, die sich für Dein System am besten eignen. Höhere Video- Qualitätseinstellungen stellen höhere Systemanforderungen.

AUFLÖSUNG – Wähle die Bildschirmauflösung, die sich für Dein System am besten eignet. Eine höhere Bildschirmauflösung stellt höhere Systemanforderungen.

GAMMA – Mit dem Schieberegler lässt sich die Gammakorrektur einstellen.

KONTRAST – Mit dem Schieberegler lässt sich der Kontrast im Spiel einstellen.

HELLIGKEIT – Mit dem Schieberegler lässt sich die Bildschirmhelligkeit einstellen.

VOLLBILDMODUS – Schaltet zwischen Vollbildmodus und Fenstermodus um.

Ein Klick auf die Taste Advanced zeigt die erweiterten Videoeinstellungen an. Es wird nicht empfohlen, diese Standardeinstellungen zu verändern.

SICHTWEITE – Ändert die maximale Sichtweite des Spielers.

OBJEKTDDETAILS – Ändert den Detailgrad (Anzahl der Polygone) von Objekten im Spiel.

TEXTURENQUALITÄT – Ändert die Texturenqualität von Objekten im Spiel.

ANISOTROPISCHE FILTERUNG – Schaltet Texturenfilter ein oder aus.

ANTIALIASING – Schaltet Antialiasing ein oder aus.

GRASDICHTE – Schaltet die Grasdichte ein oder aus.

SONNENSCHATTEN – Bei einer Aktivierung dieser Option werfen alle Objekte Schatten, die von der Sonne verursacht werden. Bei einer Deaktivierung werfen die Objekte nur Schatten, die von den dynamischen Lichtquellen verursacht werden.

LICHTREICHWEITE – Ändert die Lichtreichweite von Lichtquellen.

SCHATTENQUALITÄT – Ändert die Entfernung, aus der individuelle Teile sichtbar sind.

NPC TASCHENLAMPEN – Aktiviere diese Option, wenn Du willst, dass die vom Computer gesteuerten Charaktere im Dunkeln Taschenlampen verwenden.

DETAILLIERTE TEXTUREN – Die Verwendung dieser Option aktiviert detaillierte Objekttexturen bei der Verwendung statischer Beleuchtung.

DETAILLIERTE LANDSCHAFTEN – Die Verwendung dieser Option aktiviert eine detaillierte Landschaftsdarstellung.

STEEP PARALLAX – Die Verwendung dieser Option verbessert die Grafikqualität der Parallax-Effekte.

SONNENQUALITÄT – Diese Option bestimmt die Qualität der Sonnenschatten.

SONNENSTRAHLEN – Die Verwendung dieser Option aktiviert die Verbreitung von Sonnenstrahlen in der Atmosphäre.

SSAO – Die Verwendung dieser Option aktiviert die Selbstschattierung von Objekten durch Streulicht.

WEICHES WASSER – Die Verwendung dieser Option glättet die Sichtkante zwischen Wasser und Landschaft.

WEICHE PARTIKEL – Die Verwendung dieser Option glättet die Sichtkante zwischen Partikel und Polygonen.

SCHÄRFENTIEFE – Die Verwendung dieser Option verbessert den Effekt der Schärfentiefe.

VOLUMETRISCHES LICHT – Die Verwendung dieser Option aktiviert die Verbreitung von dynamischem Licht.

DYNAMISCHES WASSER – Die Verwendung dieser Option aktiviert den dynamischen Kontakt zwischen Wasser und Oberflächen bei Regen (Wasser tropft an Wänden herunter, Kräuselungen, usw.).

VOLUMETRISCHER RAUCH – Die Verwendung dieser Option aktiviert die Simulation von volumetrischem Rauch.

VERTIKALE SYNCHRONISATION – Schaltet die vertikale Synchronisation ein/aus.

FREQUENZ 60 HZ – Schaltet eine erzwungene Frequenz von 60 Hz ein/aus.

Um die Änderungen anzuwenden, klicke auf die Taste Apply. Um die Änderungen zu verwerfen, klicke auf Cancel.

AUDIO



Um die Toneinstellungen zu ändern, klicke auf den Registerreiter Audio im Menü Options. Das Tonschaltfeld beinhaltet folgende Einstellungen:

LAUTSTÄRKE – Mit dem Schieberegler stellst Du die Lautstärke der Soundeffekte ein.

MUSIKLAUTSTÄRKE – Mit dem Schieberegler stellst Du die Musiklautstärke ein.

SOUNDGERÄT – Mit dieser Option wählst Du ein verfügbares Soundgerät.

EAX – Die Verwendung dieser Option aktiviert die Soundtechnologie namens Environmental Audio Extensions (EAX) bei kompatiblen Soundkarten.

DYNAMISCHE MUSIK – Die Verwendung dieser Option aktiviert dynamische Musik im Spiel.

Um die Änderungen anzuwenden, klicke auf die Taste Apply. Um die Änderungen zu verwerfen, klicke auf Cancel.

SPIEL



Wähle einen der folgenden Schwierigkeitsgrade:

- **ANFÄNGER**
- **STALKER**
- **VETERAN**
- **MEISTER**

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto gefährlichere Anomalien, Mutanten und menschliche Gegner treten auf.

FADENKREUZ EINZEICHNEN – Schaltet das Fadenkreuz an/aus.

DYNAMISCHES FADENKREUZ – Schaltet das dynamische Fadenkreuz an/aus.

WAFFE ANZEIGEN – Schaltet die Sichtbarkeit der Waffe an/aus.

ZIELWEITE – Schaltet den Abstand zur Zielanzeige an/aus (wird rechts neben dem Fadenkreuz angezeigt).

NPC-IDENTIFIKATION – Zeigt Informationen über das Ziel im Fadenkreuz an (Name, Fraktion, Einstellung des Ziels gegenüber dem Spieler: Neutral, feindlich oder freundlich).

DUCKEN UMSCHALTEN – Bei einer Aktivierung dieser Option duckt sich der Spielcharakter bei einem Tastendruck auf Ducken solange, bis die Taste erneut gedrückt wird.

AUTOMATISCHES SPEICHERN – Aktiviert automatisches Speichern.

STEUERUNG

MAUSEMPFINDLICHKEIT – Anpassung der Mausempfindlichkeit.

MAUS UMKEREN – Umkehrung der Maus.

WEITERE AKTIONEN

RICHTUNG – Ändert die Position des Kopfes (nach rechts/links drehen, auf, ab).

BEWEGUNG – Ändert die Bewegungsart und Bewegungsrichtung des Spielcharakters.

WAFFE – Waffenverwaltung: Auswahl, Nachladen, Zoomen, usw.

RUCKSACK – Verwaltung des Rucksacks des Spielers: Untersuchung der Inhalte und Ausrüstung des Rucksacks, Umschalten zu PDA, Nachtsichtbrille, usw.

ALLGEMEINES – Spiel pausieren, Gegenstände verwenden, usw.

MEHRSPIELER – Verwaltung der Mehrspieler-Optionen: Zugang zu Menüs, Abstimmungen, usw.

HUD

MONITOR

1. Minikarte
2. Anzeigen über Gesundheit und Ausdauer des Spielcharakters
3. Anzeigen über Munitionsart und Munitionsmenge
4. Piktogramme über die Gefährdung durch Strahlung, Chemikalien, Einschläge, Hitze, Strom und Psy
5. Aktuelles Bargeld und Spielerrang (nur Mehrspieler)
6. Gesamte Teampunktzahl für beide Teams (nur Mehrspieler)

MINIKARTE



Die Minikarte befindet sich am Bildschirm unten links. Dabei handelt es sich um zwei farbige dreieckige Pfeile, einer blau und einer rot, die jeweils Norden und Süden anzeigen. Hier werden auch die Signale angezeigt, die in unmittelbarer Nähe des Spielers von PDAs und NPCs empfangen werden; die Farbe der Markierungen zeigt die Einstellung des NPCs gegenüber dem Spielcharakter an – freundlich (grün), neutral (gelb) oder feindlich (rot). Die Markierungen bestimmter auf dem PDA gespeicherter Punkte (Ziele, wichtige Orte

zum Abschluss der Mission, usw.) werden ebenfalls auf der Minikarte angezeigt. Ein gelber Pfeil zeigt dabei zur ausgewählten Stelle. Zudem enthält die Minikarte eine Uhr, welche die aktuelle Zeit in der Zone anzeigt. Die Zahl in dem kleinen Fenster rechts neben der Minikarte zeigt die Anzahl der Lebewesen (Menschen und Mutanten) in der Nähe des Spielcharakters. Zwei halbkreisförmige Segmente über und unter diesem Fenster zeigen die Deckung des Spielcharakters vor anderen Personen (Augensymbol) und den Lärm, der durch die Bewegungen des Spielcharakters verursacht wird (Symbol der Schallfrequenz).

Im Mehrspielerspiel zeigt die Minikarte Informationen über sich in der Nähe befindliche Teamkameraden und die Orte, an denen Waffen und Munition gekauft werden können. Die Spieler werden durch grüne Punkte repräsentiert, die eigenen Artefakte sind grüne Symbole, gegnerische Artefakte werden als weiße Symbole angezeigt, die Orte für den Waffen- und Munitionskauf sind grün oder blau (abhängig vom jeweiligen Team). Feindliche Spieler werden auf der Minikarte nicht angezeigt.

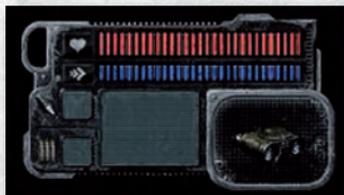
SLOTS FÜR SCHNELLZUGRIFF



den jeweiligen Slots zeigen die Gesamtzahl des jeweiligen Gegenstandes in Deinem Rucksack an.

Informationen über die Inhalte der Slots für den Schnellzugriff werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Diese Slots sind ideal dafür geeignet, schnell auf Bandagen, Medkits und Nahrungsmittel zuzugreifen. Die Zahlen über

ANZEIGEN FÜR GESUNDHEIT UND AUSDAUER



Eine Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt den aktuellen Gesundheits- und Ausdauerstatus des Spielcharakters (ein entsprechender roter und blauer Balken). Die Anzeigen für Gesundheit und Ausdauer liegen neben der Anzeige für Munitionsart und Munitionsmenge (siehe unten).

ANZEIGEN FÜR MUNITIONSART UND MUNITIONSMENGE



im Magazin der ausgewählten Waffe werden in großen Zahlen im großen Quadrat angezeigt. Die kleinen Zahlen stehen für die Menge beider Munitionsarten. Die aktuell verwendete Munitionsart wird durch ein Bild in der unteren rechten Ecke angezeigt.

Diese Anzeigen befinden sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms, neben den Anzeigen für Gesundheit und Ausdauer. Das obere kleine Quadrat zeigt die Zahl der Granaten für den Unterbarrel-Granatwerfer (falls verfügbar), das untere kleine Quadrat zeigt den aktuellen Feuermodus (Automatik, Einzelschuss, Explosionsmodus). Die Anzahl der Patronen

RISIKO-PIKTOGRAMME



Sobald die Umgebung des Spielcharakters Gefahren beinhaltet (Strahlung, Chemikalien, Hitze oder Psy-Emissionen) erscheinen unter der Minikarte dreieckige Piktogramme. Die Farbe dieser Piktogramme reicht von Grün bis zu Rot und zeigt an, wie sehr der Spielcharakter dieser Gefahr ausgesetzt ist.

GEFAHREN-PIKTOGRAMME



Sobald der Spielcharakter in die Gefahr von Blutverlust, Strahlenbelastung, Hunger oder Müdigkeit gerät, erscheinen auf der rechten Seite des Bildschirms runde Piktogramme. Dieser Bereich zeigt auch Informationen über Fehlfunktionen von Waffen, Rüstung und Helm. Die Farbe dieser Piktogramme reicht von Grün bis zu Rot und zeigt an, wie gefährlich die Situation oder Fehlfunktion ist.

DROGEN-PIKTOGRAMME



Die vorübergehenden Auswirkungen von Nahrungsmitteln oder Drogen werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms über den Slots

für den Schnellzugriff angezeigt. Diese Auswirkungen beinhalten auch möglichen Schutz vor Strahlenbelastung, aggressiven Chemikalien oder Psy-Emissionen, die Wiederherstellung der Gesundheit, Wundheilung, Strahlungsreduzierung im Körper und eine Steigerung der maximalen Traglast.

AKTUELLES BARGELD UND SPIELERRANG



Die Bargeldmenge eines Spielers in einem Mehrspielerspiel wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Der aktuelle Spielerrang wird links daneben angezeigt.

GESAMTE TEAMPUNKTZAHL FÜR BEIDE TEAMS



In den Mehrspielermodi Artifact Hunt, Capture the Artifact und Team Deathmatch zeigen zwei verschiedenfarbige Zahlen die Teampunkte an der Oberseite des Bildschirms an.

Sobald das Rucksack-Fenster geöffnet wird (standardmäßig durch die Taste I), werden Informationen über die Waffen, Rüstung, den Detektor und die Inhalte des Rucksacks des Spielcharakters auf dem Bildschirm angezeigt. Der untere mittlere Teil des Bildschirms zeigt dabei Informationen über die Gesundheit des Spielers an (roter Balken). Anzeigen über Blutungen durch Einschüsse und Strahlenbelastung finden sich rechts davon. Jede dieser beiden Anzeigen wird automatisch aktiviert, sobald der Spielcharakter anfängt, zu bluten, oder einer ernsthaften Strahlendosis ausgesetzt ist. Die Balken unter der Gesundheitsanzeige zeigen Informationen über den aktuellen Schutz des Spielcharakters vor Strahlung, Chemikalien, Hitze, Einschüssen, Strom und Psy-Effekten. Dieser Bereich zeigt zudem Einzelheiten über den Schutz des Spielcharakters vor Kugeln und Splintern (Rüstungsbereich) sowie seine Fähigkeit zur schnellen Wiederherstellung seiner Energie. Der obere rechte Bereich des Bildschirms zeigt Informationen über den Status des Spielcharakters in der Zone und seine Geldsumme. Die untere rechte Ecke des Bildschirms zeigt unter den Inhalten des Rucksacks Informationen über das Gewicht der Waffen, der Ausrüstung und der Gegenstände, die der Spielcharakter gegenwärtig bei sich trägt.

AUSRÜSTUNG UND MUNITION

DIE VERWENDUNG DER AUSRÜSTUNG

Im Fenster der Inhalte des Rucksacks kannst Du Objekte anziehen, manipulieren und ablegen. Durch einen Doppelklick wird Dein Spielcharakter mit einem Gegenstand ausgerüstet. Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand öffnet sein Kontextmenü und löst eine gegenstandsspezifische Handlung aus (beispielsweise steckst Du eine Waffe in den Rucksack, verwendest einen Medkit, usw.).

Du kannst auch Drop oder Drop all anwählen, um nicht benötigte Waffen oder Gegenstände abzulegen. Beachte bitte, dass beide Waffenslots gleich sind. Deswegen kannst Du gleichzeitig zwei leichte, mittelschwere oder schwere Waffen ausrüsten.

RÜSTUNGEN UND SCHUTZANZÜGE

Angriff ist tatsächlich die beste Verteidigung. Das gilt jedoch nicht für Situationen, in denen der Feind die Umgebung ist! Aus diesem Grund solltest Du Dir schleunigst einen Ganzkörperschutzanzug oder zumindest einen Körperschutzanzug aus Titan oder Kevlar besorgen, bis Du Dir etwas Besseres leisten kannst.



WAFFEN

Waffen sind ein entscheidender Teil dieses Spiels. Der Unterschied zwischen Erfolg und Tod liegt oftmals in der richtigen Waffenwahl. Schusswaffen können entweder mit Bargeld gekauft oder von Leichen geplündert werden.



WAFFEN WERDEN IN FOLGENDE KATEGORIEN EINGETEILT:

MESSER – eine effektive Nahkampfwaffe.



PISTOLEN – Pistolen sind auf kurze Entfernung ziemlich effektiv. Ihnen fehlt jedoch die nötige Durchschlagskraft. Manche Pistolen können mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden.



SCHROTFLINTEN – Schrotflinten bieten eine gewaltige Bremsleistung mit geringer Durchschlagskraft. Die effektive Reichweite ist kurz und das Nachladen dauert ziemlich lange.



STURMGEWEHRE – Sturmgewehre sind die Standardwaffen der meisten regulären Armeeeinheiten. Sie umfassen unter anderem das AKM-74/2. Sturmgewehre vereinen gravierende Leistung und schnelle Feuerraten sowie eine solide Genauigkeit. Zudem können einige von ihnen mit Granatwerfern ausgerüstet werden, um das Tötungspotential weiter zu steigern.



SCHWERE WAFFEN – Gegen gepanzerte Fahrzeuge und Hubschrauber können zwei Arten von Granatwerfern eingesetzt werden. Die langsame Feuerrate wird durch das gewaltige Potenzial ausgeglichen.



GRANATEN – Granaten werden gegen Gruppen von Feinden oder in Situationen eingesetzt, bei denen es keinen direkten Sichtkontakt gibt.



SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE – Scharfschützengewehre sind unglaublich präzise Waffen. Sie besitzen jedoch aufgrund der langsamen Feuerraten im Nahkampf nur eingeschränkten Nutzen.



Die Effektivität all dieser Waffen im Spiel hängt von vier Parametern ab: Genauigkeit, Handhabung, Schaden und Feuerrate. In Abhängigkeit Deines Spielstils wählst Du eine ausgewogene Mischung dieser vier Parameter oder Du wählst eine Waffe, die sich in einem der Punkte besonders hervorhebt.

Die Wahl Deiner Bewaffnung ist mit der Auswahl der geeigneten Waffe noch lange nicht abgeschlossen. Jeder Waffentyp erlaubt die Benutzung einer Vielzahl verschiedener Munitionsarten. Einige davon sind wirksamer gegen gepanzerte Gegner, andere explodieren nach dem Aufschlag auf dem Ziel. Du solltest Dich einige Zeit mit den verschiedenen Munitionsarten vertraut machen und die für das vor Dir liegende Ziel am besten geeignete Munitionsart auswählen.

GENAUIGKEIT

Je höher dieser Parameter ist, desto einfacher wird ein Treffer – auch auf weite Entfernungen. Scharfschützengewehre zeichnen sich durch eine hohe Genauigkeit aus und Schrotflinten sind gewöhnlich ausgesprochen ungenau.

FEUERRATE

Je höher dieser Parameter ist, umso kürzer ist die Zeit zwischen dem Abfeuern der Patronen aus dieser Waffe. Eine hohe Feuerrate deckt sich meist mit einer geringen Genauigkeit.

SCHADEN

Je höher dieser Parameter ist, desto größer ist der von dieser Waffe verursachte Schaden. Waffen mit einem hohen Schadenspotenzial haben meist eine geringe Feuerrate.

HANDHABUNG

Waffen mit guter Handhabung sind leicht und einfach in der Bedienung.

ZUSTAND

Waffen verschleiben mit der Zeit. Dadurch verringert sich ihre Genauigkeit und es vergrößert sich die Frequenz ihrer Ladehemmungen. Wenn bei einer Waffe eine Ladehemmung auftritt, erscheint auf dem Bildschirm eine Nachricht, die Dich dazu auffordert, nachzuladen. Drücke daraufhin die Taste Reload oder wechsele die Munitionsart, um die Ladehemmung Deiner Waffe zu beseitigen.

FEUER

Bewege das Fadenkreuz über ein Ziel und drücke die Feuertaste (standardmäßig ist das die linke Maustaste), um eine Waffe abzufeuern. Du kannst auch den Sichtmodus verwenden (standardmäßig ist das die rechte Maustaste), der Dir beim Zielen eine Hilfestellung bietet. Bedenke, dass Du wie in einem echten Kampf beim Nachladen am verwundbarsten bist. Das Wechseln der Magazine dauert zwar nur einige wenige Sekunden, aber in dieser Zeit bist Du der Gnade eines bewaffneten Gegners ausgeliefert.

FEUERMODI

Einige Waffentypen haben drei Feuermodi: Einzelschuss, kurze Feuerstöße und Vollautomatik. In Abhängigkeit des gewählten Feuermodus ändern sich Schussbündelung und Schussdichte. Um zum nächsten Feuermodus zu wechseln, drücke die Taste 0. Mit der Taste 9 gelangst Du zum vorherigen Feuermodus.

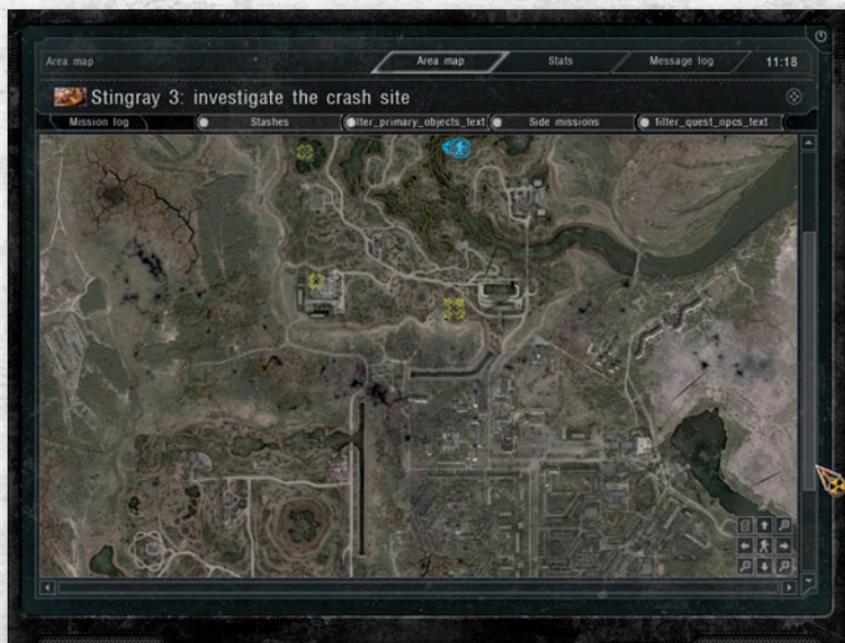
GRANATEN

Für Granaten gibt es zwei Wurfarten: Normal und geregelt. Mit einem Linksklick wirfst Du normal. Dabei wirfst Du die Granate mit aller Dir zur Verfügung stehenden Kraft. Die Wurfweite Deiner Granate hängt dabei vom Wurfwinkel ab. Wenn Du mit der rechten Maustaste klickst und diese gedrückt hältst, führst Du einen geregelten Wurf aus. In diesem Modus erscheint eine Stärkeanzeige. Je höher diese Skala ist, desto stärker wirfst Du die Granate. Lasse die rechte Maustaste los, um die Granate zu werfen.

PDA

Der PDA dient zur Organisation und Speicherung verschiedenster Daten. Du findest hier eine detaillierte Karte, Informationen über die aktuellen Aufgaben, persönliche Spielerstatistiken sowie ein Mitteilungslogbuch und die aktuelle Zeit. Indem Du die entsprechenden Reiter an der Oberseite des Bildschirms anwählst, schaltest Du zwischen den Informationsarten um.

KARTE



Mit dieser Funktion siehst Du den ausgewählten Teil der Zone. Die Kartenoptionen werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt und erlauben Dir eine Änderung des Maßstabs und das Scrollen zum benötigten Teil der Karte. Du kannst auch auf der Karte scrollen, indem Du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus bewegt oder die Scrollbalken verwendest. Der Maßstab kann jederzeit mit dem Mousrad geändert werden.

STATISTIKEN

The screenshot shows a statistics menu for the character Major Degtyarev. At the top, there are navigation tabs for 'Stats', 'Area map', 'Stats', 'Message log', and a clock showing '15:28'. Below the character's portrait, the following statistics are displayed:

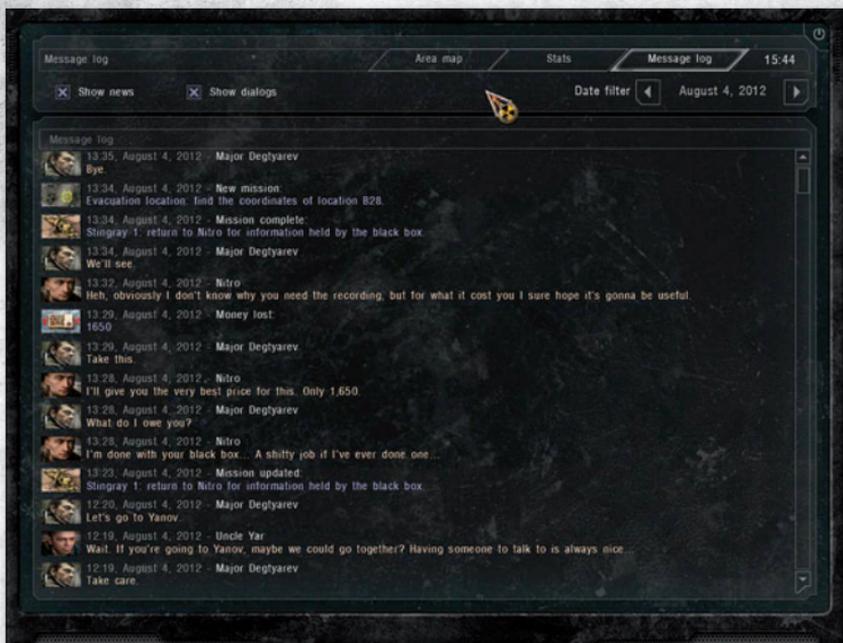
Zone time: 1 Days	Emissions survived: 2	Missions completed: 6	Money 5037 RU
Mutants killed: 15	Artifacts found: 0		
Stalkers killed: 8	Stashes found: 0		

Below the statistics is an 'Achievements' section. On the left, a small yellow achievement icon is visible. On the right, there are two achievement thumbnails:

- Most powerful mutant killed:** A close-up image of a large, brown, feral mutant.
- Favorite weapon:** An image of a modern assault rifle.

Dieser Bereich enthält detaillierte Statistiken über den Spielcharakter. Hier siehst Du die in der Zone verbrachte Zeit, die Anzahl der überlebten Strahlungsdosen, die erhaltenen und erfüllten Aufträge, die gefundenen Geheimverstecke, die getöteten Gegner und Mutanten sowie Dein Bargeld, außerdem Daten über die gefährlichsten getöteten Mutanten und Deine meistverwendete Waffe. Die Erfolge des Spielcharakters werden in einem Extrafenster angezeigt.

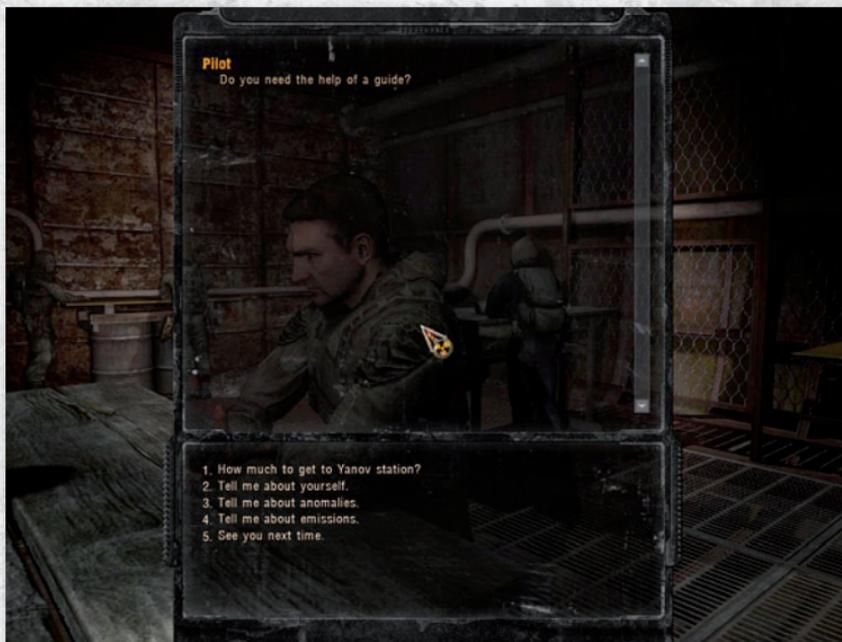
NACHRICHTEN-LOGBUCH



Hier findest Du ausführliche Informationen über alle Dialoge, Ereignisse und Aufträge.

HANDEL UND KOMMUNIKATION

GESPRÄCHE



Um ein Gespräch zu beginnen, nährst Du Dich einem neutralen oder freundlichen Charakter und drückst Use (standardmäßig ist das die Taste F). Einige Charaktere werden sich nicht mit Dir unterhalten, solange Du offen eine Waffe trägst. Du solltest Deine Waffen daher verstecken, ehe Du ein Gespräch beginnst. Am Ende des Dialogfensters findest Du die Taste Trade, mit der Du zum Handelsbildschirm wechseln kannst.

HANDEL



Klicke am unteren Ende des Dialogfensters auf Trade, um den Handelsbildschirm aufzurufen.

Der Handelsbildschirm ist dreigeteilt: Der Teil ganz links zeigt das Bild, den Inhalt des Rucksacks und das Bargeld des Charakters, mit dem man handelt; der Teil ganz rechts zeigt die gleichen Informationen über Deinen Spielcharakter.

Bewege den Mauszeiger über einen Gegenstand oder ein Artefakt, um dessen Beschreibung anzuzeigen. Zusätzlich zum Namen, Gewicht und den Parametern des Gegenstandes siehst Du hier auch den jeweiligen Preis. Dieser wird in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Um einen Gegenstand für den Handel auszuwählen, musst Du doppelt darauf klicken. Diesen Vorgang wiederholst Du bei jedem weiteren Gegenstand, mit dem Du handeln willst. Der Gesamtpreis der ausgewählten Gegenstände wird unter der Auflistung der entsprechenden Gegenstände angezeigt. Du kannst die Gegenstände wieder aus dem Handelsbereich entfernen, indem Du auf sie doppelklickst. Drücke auf Buy oder Sell, um das Geschäft abzuschließen. Drücke auf Exit, um den Handelsbildschirm zu verlassen.

REPARATUR UND MODIFIKATION VON WAFFEN



Jedes Camp besitzt einen geeigneten Spezialisten zur Reparatur von Waffen, Rüstungen und Helmen – man kennt diese Personen unter den Namen Techniker. Die Techniker helfen Dir bei der wesentlichen Verbesserung der Charakteristiken Deiner Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Klicke mit der linken Maustaste auf Repairs/Modifications, um das Reparatur-/Modifikationsfenster aufzurufen.

Dieses Fenster ist dreigeteilt: Mit einem Linksklick auf eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand im mittleren oder rechten Teil des Bildschirms erscheint im linken Teil des Bildschirms eine Liste der verfügbaren Modifikationen. Gleichzeitig wird auch die Taste Repair aktiviert. Diese befindet sich unter dem Bild des Technikers. Klicke mit der linken Maustaste auf diese Taste, um einen Gegenstand reparieren zu lassen. Die Kosten der Reparatur werden im Pop-Up-Fenster angezeigt.

Die Informationen über die Modifikationen der Waffen, Rüstungen oder Helme und deren Kosten werden sichtbar, wenn Du mit der Maustaste auf das Bild der Modifikation fährst. Falls eine Modifikation nicht verfügbar ist, werden an dieser Stelle die Gründe dafür angezeigt. Klicke mit der linken Maustaste auf das Bild der Modifikation, um mit der Modifikation fortzufahren. Im daraufhin erscheinenden Pop-Up-Fenster bestätigst Du Deine Auswahl.

Drücke Exit, um das Reparatur-/Modifikationsfenster zu verlassen.

WICHTIGE INFORMATIONEN

PHYSIKALISCHE FAKTOREN

ANOMALIEN



Die über die gesamte Zone verstreuten seltsamen Anomalien sind extrem gefährlich. Gleichzeitig sind sie die Hauptquelle der Reichtümer der Stalker, da dort die verschiedenen Artefakte entstehen. Artefakte haben zwiespältige Auswirkung auf den menschlichen Körper. Einige davon sind ausgesprochen nützlich, besitzen aber die Nebenwirkung der Strahlenbelastung.

MUTANTEN



Die verseuchten Gebiete der Zone haben eine überwältigende Anzahl an mutierten Lebensformen hervorgebracht. Diese sind außerordentlich aggressiv (glücklicherweise sind jedoch die meisten davon territorial begrenzt) und wenden bei Eindringlingen ungewöhnliche Taktiken an. Das Überleben in der Zone erfordert Wachsamkeit und die Bereitschaft, bei jedem Schuss zu töten. Mit einem Messer oder einer Pistole auf eine Horde mutierter Hunde loszugehen ist der beste Weg, um als hässlicher Leichnam zu enden.

SOZIALE FAKTOREN

MENSCHEN UND KOEXISTENZ

Genau wie in der Außenwelt handelt es sich bei den Stalkers um einen bunt zusammengewürfelten Haufen. Einige davon sind hart arbeitende, ehrliche Individuen und andere würden keine Sekunde zögern, ehe sie Dir eine Kugel in den Kopf schießen und Deine Leiche ausplündern, wenn sie der Meinung sind, dass sie damit davon kommen. Die Beziehungen zwischen den Fraktionen der Stalker sind nicht immer ruhig und friedlich. Es gibt eine Vielzahl an Variablen, welche die aktuelle Spielweise beeinflussen: Eine Fraktion ist dem Spieler wahrscheinlich feindlich gesinnt, wenn er in der Vergangenheit eines ihrer Mitglieder angegriffen hat oder ohne Erlaubnis in ihrem Gebiet auftaucht.

TECHNISCHE FAKTOREN

FADENKREUZ UND ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

Das Spiel verwendet ein dynamisches System für das Fadenkreuz, um Informationen über die Umgebung und das Ziel anzuzeigen (siehe Koexistenz). Bestimmte Faktoren beeinflussen die Zielgenauigkeit unmittelbar – beispielsweise ist das Schießen bei Bewegungen weitaus weniger genau, als wenn Du still stehst.

Das Fadenkreuz und die Markierungen auf der Minikarte zeigen Informationen über die Einstellung der NPCs gegenüber dem Spielcharakter innerhalb der Reichweite des PDAs an. Neutrale oder freundliche Menschen werden nicht sofort reagieren, wenn Du eine Waffe auf sie richtest. Wenn Du allerdings friedlich mit ihnen Kontakt aufnehmen willst, dann solltest Du Deine Waffe senken oder in den Halfter stecken.

Wenn Du auf kein Ziel anlegst, ändert sich die Farbe des Fadenkreuzes zu Weiß. Bei einem freundlichen Stalker wird sie Grün, bei einem neutralen Stalker wird sie Gelb und bei einem feindlichen Menschen oder Mutanten wird sie Rot.

MUNITION

Auch die Munitionsart hat Auswirkungen auf die Größe des Fadenkreuzes und die Präzision der Waffe (siehe Fadenkreuz und zusätzliche Informationen).

Panzerbrechende Kugeln mit Stahlkern tragen zur Präzision bei.

FEUERSTÖSSE UND AUTOMATISCHE FEUERMODI

Bedenke stets, dass sich bei kurzen und vor allem bei langen Feuerstößen die Präzision beträchtlich reduziert.

ZIELEN

Wenn Du mit dem Kornvisier oder dem Rahmen auf ein Ziel anlegst, verschwindet das Fadenkreuz vom Bildschirm. Das Schießen in diesem Modus verbessert gewöhnlich die Präzision. Weitere nützliche Tipps zur Vereinfachung des Spiels findest Du im Appendix.

MEHRSPIELER

Im Mehrspielermodus testet das Spiel Deine Fähigkeiten gegen Spieler aus aller Welt. Das geschieht über das Internet oder ein Local Area Network (LAN). Bis zu 32 Spieler spielen dabei gleichzeitig in einer Vielzahl an Karten und Modi.

VERBINDUNG MIT EINEM MEHRSPIELERSPIEL

Wähle im Hauptmenü die Option Multiplayer, um ein Mehrspielerspiel zu starten. Danach wählst Du die Art des Mehrspielerspiels, das Du gerne spielen möchtest: Über das Internet oder LAN.

Für das Onlinespiel wird ein GameSpy-Account benötigt. Wenn Du einen bereits bestehenden GameSpy-Account verwendest, klicke einfach auf Login. Wähle die Option Via the Internet, um einen neuen GameSpy-Account zu erstellen. Es erscheint ein Menü, in dem Du alle Felder ausfüllen musst, damit Du ein neues Profil erhältst. Wenn Du über LAN spielst (die Option LAN im Menü), gib Deinen Namen im Pop-Up-Fenster ein.

SPIELMODI

DEATH MATCH

Jeder gegen jeden. Deine Aufgabe lautet: Lebe so lange wie möglich und töte so viele Gegner wie Du kannst. Im Deathmatch-Modus steht das Kaufmenü nur nach dem Ableben des Spielcharakters zur Verfügung. Bis zu Deinem Tod musst Du daher mit den Waffen der getöteten Gegner auskommen.

TEAM DEATH MATCH

In diesem Modus werden die Spieler in zwei Teams aufgeteilt. Jedes davon besitzt seine eigene, einzigartige Bewaffnung:

Freedom (Stalkers)

Die Mitglieder dieser Gruppe sind hauptsächlich mit sowjetischen Waffen ausgerüstet.

Mercenaries (Headhunters)

Die Söldner sind mit den Waffen und der Ausrüstung der NATO-Truppen ausgerüstet.

Im Team Deathmatch muss das Team des Spielers möglichst viele Feinde töten. Das Kaufmenü steht nur nach dem Ableben des Spielcharakters zur Verfügung.

ARTIFACT HUNT

In diesem Modus werden die Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt – Stalker und Mercenaries. Das Hauptziel besteht in der Ablieferung von Artefakten in der Basis des Teams. Die Teams werden an zwei verschiedenen Orten wiedergeboren und haben von diesen Punkten gewöhnlich keinen direkten Sichtkontakt zum anderen Team. Die Artefakte erscheinen willkürlich. Jedes der Artefakte, das von einem der Teams in die entsprechende Basis gebracht wird, zählt einen Punkt. Wird ein Artefakt von keinem der Teams aufgesammelt oder wird es von einem der Spieler aktiviert, dann verschwindet es für eine gewisse Zeit und taucht an einem anderen Ort wieder auf. Jeder der Spieler kann eines der Artefakte aktivieren, indem er es nimmt, einige Zeit die linke Maustaste gedrückt hält und es dadurch in eine tödliche Anomalie verwandelt. In diesem Modus kannst Du nur in der Basis Waffen und Ausrüstung kaufen.

CAPTURE THE ARTIFACT

In diesem Modus werden die Spieler in zwei Gruppen aufgeteilt. Das Hauptziel besteht in der Erbeutung gegnerischer Artefakte. Diese musst Du in die eigene Basis bringen. Ein Team erhält einen Punkt, wenn es eines der gegnerischen Artefakte erbeuten

und in die eigene Basis bringen kann. Gleichzeitig muss es die eigenen Artefakte in der Basis beschützen. Derjenige Spieler, welcher das gegnerische Artefakt zu eigenen Basis bringt, erhält eine Belohnung. Falls eines der Artefakte an einem unzugänglichen Ort landet, kehrt es nach einer gewissen Zeit ins Spiel zurück.

RÄNGE

Mehrspielerspiele beinhalten die gesamte Bandbreite an Ausrüstung und Waffen mit verschiedenen Feuerraten, Schäden und Präzision. Um die beste Ausrüstung verwenden zu können, brauchst Du jedoch ausreichend Geld und einen angemessenen Rang. Insgesamt gibt es 5 Ränge. Wie schnell Du befördert wirst, hängt vom Gesamtschaden ab, den Du beim Gegner verursachst und wie viele Gewinn bringende Aktionen Du für Dein Team ausführst (nur bei den Modi Artifact Hunt und Capture the Artifact).

GELD

Um Waffen zu kaufen, benötigst Du nicht nur einen entsprechenden Rang, sondern auch das nötige Kleingeld. Es gibt verschiedene Arten, auf die Du Geld verdienen kannst:

- Das Töten von Feinden
- Das Aufsammeln von Rucksäcken voller Ausrüstung, die man verkaufen kann
- Das Ansparen von Geld, indem man sich auf geplünderte Waffen und Ausrüstung verlässt und sich nach dem Ableben nichts kauft
- Nur im Modus Artifact Hunt
 - Das Abliefern von Artefakten bei der eigenen Basis
 - Das Töten des gegnerischen Spielers, der das Artefakt bei sich trägt
 - Für jedes Artefakt, das von einem Deiner Teammitglieder in Deiner Basis abgeliefert wird
 - Für den Abschluss der Runde
- Nur im Modus Capture the Artifact
 - Das Abliefern von gegnerischen Artefakten bei der eigenen Basis
 - Für jedes Artefakt, das von einem Deiner Teammitglieder in Deiner Basis abgeliefert wird
 - Für den Abschluss der Runde

MEHRSPIELER-MENÜ

Wähle Multiplayer im Hauptmenü, um ein Mehrspielerspiel zu beginnen. Nach dem Öffnen des Mehrspielermenüs musst Du folgende Felder ausfüllen:

SPIELERNAME – Dein Nickname, der während des Spiels angezeigt wird.

CD-SCHLÜSSEL – Dein Lizenzschlüssel, der Deiner Spielverpackung beiliegt. Gib Deinen Lizenzschlüssel an niemandem weiter!

Im Netzwerkmenü gibt es drei Bereiche.

1. CLIENT

Wähle diesen Registerreiter, um einem bestehenden Server beizutreten. Es gibt drei Arten, sich mit einem Server zu verbinden:

- Internet. Verbinde Dich über das Internet mit dem Server
- Local Network. Ein Spiel Über LAN
- Direct IP. Damit verbindest Du Dich mit einem bestimmten Computer (entweder über LAN oder Internet), indem Du direkt dessen IP-Adresse eingibst.

FILTER FÜR SERVER WERDEN IN DER LISTE ANGEZEIGT

- Leer. Zeigt leere Server.
- Voll. Zeigt volle Server.
- Passwort-Geschützt. Zeigt private, mit einem Passwort geschützte Server.
- Kein Passwort. Zeigt ungeschützte Server.
- Beschluss durch eigene Truppen aus. Zeigt Server, bei denen sich die Teammitglieder nicht gegenseitig verletzen können.
- Nicht dediziert. Zeigt nicht dedizierte Server.

AKTUALISIEREN

- Alles aktualisieren. Aktualisiert die Daten aller Server in der Liste.
- Einen aktualisieren. Aktualisiert die Daten der ausgewählten Server in der Liste.
- Serverinformationen. Zeigt Spieltyp, Spieler, Punktestände, usw.

Connect – Verbindet mit dem ausgewählten Server.

Cancel – Zurück zum Hauptmenü.

2. SERVER

Hier findest Du eine Liste mit allen Servern, die Deinen Kriterien entsprechen. Du kannst diese Liste mit den rechts stehenden Optionen des Filterbereichs filtern.

SERVERNAME – Der Name, mit dem der Server in der Serverliste angezeigt wird.

PASSWORT – Buchstaben und/oder Zahlen, die der Client eingeben muss, um sich mit dem Server zu verbinden.

MODUS – Wähle den Spielmodus aus den Modi Death Match, Team Death Match oder Artifact Hunt und Capture the Artifact. Siehe Spielmodi für weitere Einzelheiten.

MAX Spieler – Stellt die maximale Anzahl an Spielern für den Server ein (2-32).

DEDIZIERT – Veranstaltet einen dedizierten Server.

VERFÜGBARE KARTEN – Mit einem Doppelklick oder den Pfeiltasten werden der Kartenliste Karten für den Gebrauch bei den nächsten Spielen hinzugefügt.

Sobald Du Create drückst, wird ein Server mit den ausgewählten Einstellungen gestartet.

3. OPTIONEN

Der Registerreiter Optionen erlaubt die Konfiguration erweiterter Servereinstellungen.

Netzwerkverbindung

ÖFFENTLICHER SERVER – Schaltet zwischen einem LAN-Spiel und einem Internetspiel um.

KARTENLISTE – Der Name der Datei, welche die Kartenliste enthält, die in der nächsten veranstalteten Session verwendet werden.

ZUSCHAUERMODUS – Aktiviere diese Option, damit mit dem Server verbundene Spieler dem Spiel als Zuschauer beiwohnen können (tote Spieler werden bis zum Ende der Runde in diesen Modus geschaltet).

ABSTIMMUNGEN ERLAUBEN – Erlaubt auf diesem Server Abstimmungen.

4. DEMOS

DEMOLISTE – Zeigt Dir Informationen (Name, Datum, Spielerstatistiken) für Spieldemos und gestattet Dir, diese zu spielen.

5. PROFIL

EINZIGARTIGER NAME – Erlaubt es den Spielern, ihre Namen zu wechseln.

AUSZEICHNUNGEN – Enthält eine Liste von Auszeichnungen, die der Spieler während all seiner Spiele erhalten hat.

PERSÖNLICHE REKORDE – Enthält die persönlichen Spielstatistiken.

WIEDERBELEBUNGSPUNKTE

ERZWUNGENE WIEDERBELEBUNG – Nach dem Tod wird der Spieler automatisch nach einer gewissen Zeitspanne wiederbelebt.

VERSTÄRKUNG – Stellt die Zeitspanne ein, nach der alle toten Spieler gleichzeitig wiederbelebt werden.

ARTEFAKT-EROBERUNG – Alle Spieler werden wiederbelebt, sobald ein Artefakt zur Basis gebracht wird.

SCHUTZ BEI WIEDERBELEBUNG – Stellt die Zeitspanne ein, in der man als Spieler nach der Wiederbelebung unverwundbar ist.

ANZEIGE FÜR DEN SCHUTZ BEI WIEDERBELEBUNG – Schaltet die Anzeige über dem Kopf eines unverwundbaren Spielers an/aus.

SERVER

SCHADEN BEI BESCHUSS DURCH EIGENE TRUPPEN – Der Schaden, den der Spieler erleidet, wenn er von den eigenen Teamkameraden beschossen wird.

FRAG-LIMIT – Die maximale Anzahl an getöteten Feinden bei jeder Spielrunde.

ZEITLIMIT – Das Zeitlimit bei jedem Spiel.

LEBENSZEIT DER ARTEFAKTE – Die Zeitspanne, während der das Artefakt an einem Platz bleibt, wenn es von keinem der Teams aufgenommen wird.

ANZAHL DER ARTEFAKTE – Die Anzahl der Artefakte, die zur Basis gebracht werden muss, um zu gewinnen.

ARTEFAKT-VERZÖGERUNG – Die Zeitspanne, nach der das Artefakt erneut erscheint, sobald das vorhergehende aufgenommen oder bei der Basis abgeliefert wurde.

AUTOMATISCHER TEAM-AUSGLEICH – Bei einer Aktivierung wird die Spielerzahl in jedem Team automatisch ausgeglichen.

AUTOMATISCHER TEAM-WECHSEL – Aktiviert den automatischen Spielerwechsel von einem Team zum anderen, wenn die benötigte Anzahl von Artefakten zur Basis gebracht worden ist (setzt einen automatischen Neustart voraus).

ANZEIGE DER TEAMKAMERADEN – Schaltet die Anzeige über den Köpfen der Teamkameraden an/aus.

NAMEN DER TEAMKAMERADEN – Schaltet auf Knopfdruck die Spielernamen an/aus (standardmäßig ist das die Feststelltaste).

KEINE ANOMALIEN – Schaltet die Anomalien aus.

ANOMALIE-ZEIT – Die Zeitspanne, ehe die Anomalien ihre Positionen auf der Karte ändern.

AUFWÄRMZEIT – Die Zeitspanne der Aufwärmzeit, ehe jede der Spielrunden beginnt (in dieser Zeitspanne hast Du Zugriff auf das gesamte Waffenarsenal, aber Dein Punktestand wird dabei vom Spiel nicht erfasst).

WETTEREINSTELLUNGEN

Die Wettereinstellungen umfassen:

- Wolkenlos
- Bewölkt
- Regen

Die Tageszeit ist entweder Tag oder Nacht.

KOEFFIZIENTEN ÄNDERN

Stellt die Schnelligkeit der Wetterveränderungen ein – von 1 (sehr langsam) bis 100 (sehr schnell)

ZUSCHAUEREINSTELLUNGEN

NUR TEAM

Bei Aktivierung dieser Option sehen die toten Spieler im Zuschauermodus nur die eigenen Teamkameraden.

FREIE KAMERA

Bei Aktivierung dieser Option können die toten Spieler den freien Kameramodus verwenden und die Zuschauerkamera manuell steuern.

ERSTE PERSON

Bei Aktivierung dieser Option können die toten Spieler das Spiel im Modus der ersten Person verfolgen.

DRITTE PERSON

Bei Aktivierung dieser Option können die toten Spieler das Spiel im Modus der dritten Person verfolgen.

FREI-GESPERRT

Bei Aktivierung dieser Option können die toten Spieler die Kamera in der Ansicht einer dritten Person rotieren.

Mit einem Klick auf Cancel verlässt Du das Mehrspielermenü.

SPIELSTART

TEAM-AUSWAHL

Wähle zwischen Stalkers und Mercenaries, indem Du auf das entsprechende Symbol klickst.

SKIN-AUSWAHL

Klicke auf die Uniform, die Du gerne verwenden möchtest.

KAUF VON WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Drücke B, um das Kaufmenü aufzurufen.

Verwende die Maustasten oder die Tasten 1, 2, 3, 4 und 5, um die Waffenart oder den Ausrüstungsgegenstand auszuwählen, den Du kaufen willst (Pistolen, Sturmgewehre/ Gewehre, Granaten, Schutzanzüge, Ausrüstung).

Wenn Du es Dir leisten kannst, kaufe den betreffenden Gegenstand mit einem Doppelklick. Falls in Deinem Inventar ausreichend Platz ist, erscheint dieser Gegenstand anschließend im entsprechenden Inventarslot.

Wenn Du gerade knapp bei Kasse bist, kannst Du Dir keine Waffen und keine Ausrüstung kaufen.

Klicke auf OK, um Deine Einkäufe zu bestätigen. Du kannst Deine Einkäufe nur auf diese Weise abschließen.

DAS TEAM

Produzent

Sergiy „GSC“ Grygorovich

Projektmanager

Anton Bolshakov

Leitender Designer

Yuriy Negrobov

Künstlerischer Leiter

Ilya Tolmachev

Leitender Programmierer

Dmitriy lassenev

Leitender Spieldesigner

Ruslan Didenko

SPIELGRAFIKEN

Leveldesign

Evgeniy Zaytsev
Konstantin Mironov
Sergey Kurbatov
Roman Androshuk
Yuriy Konstantinov
Igor Pasichniy
Victor Merkulov
Sergey Maystrenko

Leitender Animator

Pavel Markevych

Animatoren

Evgeniy Yablon
Vladimir Korunchak

Charaktermodelle

Alexandr Kovach
Sergey Maystrenko

Texturen

Ludmila Starodub
Igor Sidorenko

Benutzerinterface und Grafiken

Roman Nesin

Leitender Programmierer

Andrey Kolomiets – Gameplay und BI
Igor Lobanchikov – Renderer
Konstantin Slipchenko –
Physik und Animationen

Programmierer

Alexandr Maniluk – Netzwerk
Sergey Chechin – KI der Mutanten
Evgeniy „Sea“ Sokolov –
Gameplay und BI
Sergey Ivantsov – Optimierung
Alexandr Plichko – Gameplay und Skripte
Sergey Prishepa – Gameplay und Skripte
Denis Khimera – Gameplay und Skripte

Spieldesigner

Andrey Verpakhovskiy
Petr Dushinskiy
Andrey Zalokukin
Yuriy Yurievich Skripal
Alexandr Demidenko

Tonproduzent

Dmitry Kuzmenko

Musik

MoozE
Alexey Omelchuk

Zusätzliche Musik

FireLake
Addaraya

Schauspieler

Yuriy Borisenok
Aleksandr Vilkov
Anatoliy Bogush
Angelica Girich
Vladimir Tereschuk
Grigoriy German
Oleg Stalchuk
Evgeniy Malukha
Ivan Rozin
Arseniy Timoshenko

Lokalisierung

Eugene „Smile“ Kuchma

Spieldialoge

Yuriy Besarab
Taras „Tatarik“ Volynets
Lefty

Korrekturlesen

Vladimir „Fiachna“ Litvinenko

Englische Lokalisierung

Kisin Language Services

Projektmanager & Übersetzer

Konstantin Kisin

Übersetzer

Mikhail Kropotov

Herausgeber

Mark Berelekhis

Leitende QA

Dmitry Krivets
Pavel Mikhailov

Tester

Sergey Shelest
Kirill Koval
Igor Konoval
Gleb Shevchuk
Ilshan Gurbanov
Ivan Gaiduchenko
Maxim Semeniya
Anastasiya Voskolovich
Vladimir Voronin
Dmitriy Davidyan
Andrey Kirienko
Danila Poperechniy
Yuriy Falchenko
Mikhail Dvornikov
Denis Yusupov
Elena Dovgoluk
Vladimir Morev

PR-Abteilung

Oleg Yavorsky
Valentin Yeltishev
Yuriy A. Besarab
Olga Kuzhel

Marketingmaterialien

Roman Nesin
Olga Troekurova
Ivan Khivrenko

Verkauf und Akquisition

Victoria Boyko

Webprogrammierer

Sergey Terliuk

BITCOMPOSER GAMES GMBH

Managing Director:

Oliver Neupert
Wolfgang Duhr

Product Management:

Stephan Barnickel
Lukasz Szczepanczyk

Titelfoto © Siegfried Stegmüller aus
seinem Fotoprojekt „Zone Picnic“
(www.zonepicnic.com).

BESONDERER DANK AN:

Alexander Novikov, Igor Gramotkin
und den Rest der Belegschaft und der
Verwaltung des Chernobyl Power Plant
für die laufende Unterstützung.

Chernobyl Exclusion Zone
Administration für die Erlaubnis,
unsere verrückten Forschung
ausführen zu dürfen.

Die Mitarbeiter bei
Chernobylinterinform für ihre
Unterstützung.

Alexander Naumov für seinen
großartigen Informationsinput und
seine noble Mission.

Die Band FIRELAKE
(www.firelake.kiev.ua) und deren
Freunde Addaraya für die Rock-
Soundtracks.

Ilya Novak für die Hilfe bei der
Ausarbeitung der Handlung.

UKRGAME.NET für ihre laufende
Unterstützung von S.T.A.L.K.E.R. online.

Unser Dank geht an Aleksey „Don
Reba“ Badalov, Marcos „Pixel“ Duarte,
Megamat, Abe, Dark, Artem „BAC9-
FLCL“ Zuev, Maciej „Stierlitz“ Prieditis,
Dennis „Siro“ Tchernov, Aleksey
„Hash“ Belendinov, DaimoN, Leks,
Sooltan DJ, Ygrek, NatVac,
Stalker-Portal.ru (Alexander „Leks“
Abramov, Igor „Gag“ Soloviev, Aleksey
„DaimoN“ Dronov).

Jedem, der das Rollenspiel-Airsoftmix
S.T.A.L.K.E.R.: Reality organisiert und
daran teilgenommen hat, besonders:

Dmitry „Comandor“ Ivanov
Eugene „Mulder“ Khaletskiy
Sergey „Tur“ Leshenko
Denis „Fiedel“ Kotlyar
Vladimir „Rover“ Smolkin
Dmitry „Professor“ Gurevich
Stanislav „Chesba“ Legkobit
Konstantin «Inquisitor» Kriukov
Igumen Valerian (Golovchenko) AKA
oVal
Ashot, BigZ, Gild, Zeel, Andrey Pauk

sowie den unzähligen Fans weltweit,
die das S.T.A.L.K.E.R.-Projekt
leidenschaftlich unterstützt haben.

EIN GEWALTIGER DANK vom
ganzen Team an jeden einzelnen
S.T.A.L.K.E.R.-FAN.



Partners

Kunden Hotlines

- **Deutschland** Technische: **0900-1-771 882** Spielerische: **0900-1-771 883**
(€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr
- **Österreich** Technische: **0900-400 654** Spielerische: **0900-400 655**
(€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr
- **Schweiz** Technische: **0900-929 300** Spielerische: **0900-770 780**
(2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr

Zillo

MERCHANDISE

präsentiert:
T-Shirts ab € 8,95/Stk.
(81 Motive!!!)

Kreuzzüge,
Hexenverbrennung,
Exorzismus...



Wir wissen
Feste zu feiern!

Ihre Kirche



Best.- Nr. 1269P

Vorderseite

Rückseite

Girlies ab € 8,95/Stk. (38 Motive!!!)

Sonne
macht albern

Regen
macht naß

Best.- Nr. 2015

Vorderseite

Rückseite

Auch als Longsleeves und Sweat-Jackets verfügbar! (www.zillo.de/shop)

Online Bestellungen: www.zillo.de/shop

Post: Zillo MusicMedia Verlag GmbH, Sereitser Weg 20, 23626 Ratekau

SCHNELLTASTEN-BELEGUNG

DIESE KÖNNEN IM OPTIONS-MENÜ IM TAB STEUERUNG GEÄNDERT WERDEN

AKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Links	Pfeil links	Drehung nach links
Rechts	Pfeil rechts	Drehung nach rechts
Rauf	Pfeil rauf	Nach oben sehen
Runter	Pfeil runter	Nach unten sehen
Vorwärts	W	Bewegung vorwärts
Zurück	S	Bewegung rückwärts
Seitlich nach links	A	Bewegung nach links
Seitlich nach rechts	D	Bewegung nach rechts
Springen	Leertaste	Springen
Tiefes Ducken	Strg links + Umschalttaste links	Schleichen
Ducken	Strg links	Ducken
Rennen	X	Rennen
Nach links spähen	Q	Lehnen nach links
Nach rechts spähen	E	Lehnen nach rechts

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Waffe wechseln	1-6	Auswahl der Waffe
Munitionsart wechseln	Y	Wechsel der Munitionsart
Nächste Waffe	Mausrad nach oben	Auswahl der nächsten Waffe
Vorherige Waffe	Mausrad nach unten	Auswahl der vorherigen Waffe
Feuer	Linke Maustaste	Abfeuern der Waffe
Sicht/Bereich umschalten	Rechte Maustaste	Umschalten von Sicht/Bereich
Nachladen	R	Nachladen der Waffe
Granatwerfer	V	Auswahl des Granatwerfers
Nächster Feuermodus	0 (Null)	Umschalten zum nächsten, für diese Waffe verfügbaren Feuermodus
Vorheriger Feuermodus	9	Umschalten zum vorherigen für diese Waffe verfügbaren Feuermodus
Rucksack	I	Zugriff auf Deine Waffen, Ausrüstung und Artefakte
PDA	P	Aktivierung des PDAs
Taschenlampe	L	Aktivierung der Taschenlampe
Fernglas	5	Aktivierung des Fernglases
Pfeil	6	Auswahl des Wurfpeils
Anomalie-Detektor	0	Aktivierung des Detektors
Nachtsicht (falls verfügbar)	N	Aktivierung/Deaktivierung des Nachtsichtmodus
Slots für Schnellzugriff	F1-F4	Verwendung der Slot-Inhalte für Schnellzugriff
Waffe ablegen	G	Ablegen der Waffe
Benutzen	F	Benutzen des ausgewählten Objekts, Gesprächsbeginn

