

## TASTENBELEGUNG

Sie können die Tastenbelegung unter „Steuerung“ im Optionsmenü ändern.

FUNKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Links	→ Pfeiltaste links	→ Nach links schauen
Rechts	→ Pfeiltaste rechts	→ Nach rechts schauen
Oben	→ Pfeiltaste oben	→ Nach oben schauen
Unten	→ Pfeiltaste unten	→ Nach unten schauen
Vorwärts	→ W	→ Vorwärts gehen
Zurück	→ S	→ Rückwärts gehen
Seitwärts nach links	→ A	→ Seitwärts nach links gehen
Seitwärts nach rechts	→ D	→ Seitwärts nach rechts gehen
Springen	→ Leertaste	→ Springen
Robben	→ Strg links + Umschalt links	→ Schleichen
Kriechen	→ Strg links	→ Kriechen
Sprinten	→ X	→ Vorwärts laufen
Nach links lehnen	→ Q	→ Nach links spähen
Nach rechts lehnen	→ E	→ Nach rechts spähen

## WAFFEN UND AUSTRÜCKUNG

Waffe wechseln	→ 1-4	→ Waffe auswählen
Munitionstyp ändern	→ Z	→ Munitionstyp ändern
Waffe im nächsten Slot	→ Mausrad nach oben	→ Wählt die nächste Waffe aus
Waffe im vorherigen Slot	→ Mausrad nach unten	→ Wählt die vorherige Waffe aus
Feuern	→ Linke Maustaste	→ Waffe abfeuern
Zoom	→ Rechte Maustaste	→ Hinein-/Herauszoomen
Nachladen	→ R	→ Waffe nachladen
Granatwerfer	→ V	→ Granatwerferaufsatz auswählen (nicht bei allen Waffen verfügbar)
Nächster Feuermodus	→ 0 (Null)	→ Zum nächsten Feuermodus wechseln
Vorheriger Feuermodus	→ 9	→ Zum vorherigen Feuermodus wechseln
Inventar	→ I	→ Gepäckfenster öffnen
PDA	→ P	→ PDA einschalten
Taschenlampe	→ L	→ Taschenlampe einschalten
Fernglas	→ 5	→ Fernglas einsetzen
Schraube	→ 6	→ Schraube zum Werfen auswählen
Detektor	→ 0	→ Detektor einschalten
Nachtsicht	→ N	→ Nachtsichtmodus aktivieren
Schnellverband	→ +	→ Kleine Wunden und Blutungen schnell verarzten
Schnell-Medik	→ Ü	→ Schwerere Wunden schnell verarzten
Fallen lassen	→ G	→ Waffe fallen lassen
Benutzen	→ F	→ Ausgewähltes Objekt benutzen

CD-key



PROLOGUE

STALKER

clear sky

HANDBUCH

MYGAMERS  
CARD €



- weltweit shoppen
- weltweit online spielen
- coole Motive auswählen
- ab 12 Jahre erhältlich\*
- ab 0,00€ Jahresgebühr\*
- Guthabenverzinsung

VISA

\* Unsere Prepaid Visa Card ist für Jugendliche zwischen 12-18 Jahre kostenlos

# S.T.A.L.K.E.R.

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

Im Buchhandel erhältlich

S.T.A.L.K.E.R. and all related names and characters © 2008 GSC Game World. All Rights Reserved.

PANINI BOOKS

www.paninicomics.de

## EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen, brechen Sie das Spiel sofort ab, und wenden Sie sich an einen Arzt.

### Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm - möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10-15 Minuten ein.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

PROLOGUE

# STALKER

clear sky

## INHALT

<b>EINFÜHRUNG</b>	2
<b>INSTALLATION UND SPIELSTART</b>	4
<b>SYSTEMANFORDERUNGEN</b>	4
<b>STEUERUNG</b>	5
<b>GRAFIK</b>	6
<b>SOUND</b>	8
<b>SPIELBILDSCHIRM</b>	9
<b>ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU CHARAKTEREN &amp; ZUM INVENTAR</b>	11
<b>WAFFEN</b>	12
<b>PDA</b>	14
<b>GESPRÄCHE, HANDEL &amp; WAFFENVERBESSERUNGEN</b>	15
<b>SPIELABLAUF</b>	15
<b>FREUNDE &amp; FEINDE</b>	16
<b>MEHRSPIELER</b>	16
<b>RÄNGE</b>	17
<b>STARTEN EINER MEHRSPIELERPARTIE</b>	18
<b>MITWIRKENDE</b>	22
<b>LIZENZBEDINGUNGEN</b>	25
<b>TECHNISCHE INFORMATION/HOTLINE</b>	26



## EINFÜHRUNG

Im Jahr 2011 gelang es einigen Stalkern zum ersten Mal, in die Nähe des Atomreaktors von Tschernobyl zu gelangen. Ihr gewaltsames Eindringen in dieses Gebiet hatte unerwartete Folgen. Das Sperrgebiet versank im Chaos: Eine beispiellose Emission anomaler Energie stellte die gesamte Region auf den Kopf und machte einst sichere Wege mit großflächigen und tödlichen Anomalien unpassierbar. Einige Draufgänger versuchten jedoch unter großen Anstrengungen, neue Wege zu finden. Sie wurden sich der neuen Möglichkeit bewusst, in Gegenden vorstoßen zu können, die nie zuvor ein Stalker zu Gesicht bekommen hatte, um dort nach Bergen von Artefakten zu suchen. Die regelmäßig auftretenden Emissionen erschüttern die Zone nach wie vor und sind der Hintergrund von Machtkämpfen, die gemeinhin als Fraktionskriege bekannt sind. Dieser rücksichtslose Kampf aller Fraktionen gegeneinander zerstört das einstige Kräftegleichgewicht. In dieser Situation gelingt es einem unbekanntem Söldner, den Lauf der Dinge maßgeblich zu beeinflussen. Er gerät zwischen die Fronten der Stalker-Clans, steht dabei dem legendären Strelok im Weg und versucht, dessen Pläne zu durchkreuzen.

S.T.A.L.K.E.R. ist ein taktischer Shooter in der Egoperspektive, der in den verstrahlten Weiten der Zone spielt. Dieses zerstörte und gefährliche Gebiet, das die Ruinen des Atomreaktors von Tschernobyl umgibt, ist die Heimat von zahlreichen Verirrungen der Natur, echohaften Zerrbildern der Menschheit und einem Söldner, einem Stalker, der darum kämpft, eine schlimme Vergangenheit aufzudecken, während die Zone eine schreckliche Zukunft birgt.

### DER ERSTE VORFALL AM 26.04.1986

Am Samstag, dem 26. April um 1:23 Uhr morgens führte ein planmäßiger Test des Reaktors 4 im VI Lenin-Kernkraftwerk zu einer Kernschmelze, durch die ein großes Gebiet kontaminiert und eine radioaktive Wolke erzeugt wurde, die den Fallout über die Ukraine, Weißrussland und Russland hinweg bis nach Ost- und Westeuropa, Skandinavien, Großbritannien und sogar bis in die östlichen Gebiete der USA trug. Es war der schlimmste Unfall in der Geschichte der Atomenergie. Die gesellschaftlichen, politischen und finanziellen Kosten waren unvorstellbar. Alles, was nötig war, um diese Katastrophe auszulösen, war ein einfacher Bedienungsfehler während eines Routine-Experiments, bei dem das Notkühlsystem überprüft werden sollte. Diese beiden harmlosen Ereignisse führten zur extremen Überhitzung des Reaktorkerns, der Erzeugung von flüchtigem Knallgas und einer Explosion, die radioaktives Material über ein großes Gebiet verteilte und alles im Wirkungsbereich entzündete.

Die Gebiete in der direkten Umgebung wurden schnellstens evakuiert. Die Dringlichkeit war so groß, dass über 160.000 Menschen – alle innerhalb eines Radius von 30 km um den Unfallort – ihr Zuhause verließen, ohne zu ahnen, dass sie nie wieder zurückkehren würden. Über die Jahre hinweg bemerkten Besucher immer wieder die geisterhafte Präsenz, die eine verlassene Stadt haben kann – als wenn alle Einwohner einfach nur im Zimmer nebenan wären und darauf warteten, zurückzukehren. Mit der Zeit entstanden zwar immer wildere Theorien, wie so ein Unfall passieren konnte, aber in der Nacht des Vorfalles und in den Wochen danach setzte man sich eher mit den Fakten auseinander, sprach vom Kalten Krieg und diskutierte über die Atomenergie. Eine ganze Generation trug nur ein Wort auf den Lippen: Tschernobyl.

### DER ZWEITE VORFALL AM 13.04.2006

„Letzte Nacht kam bei den Menschen in Tschernobyl die alte Angst wieder hoch, als Berichte über eine Explosion im Gebiet von Tschernobyl bestätigt wurden. Insbesondere der Zeitpunkt, direkt

20 Jahre nach dem Unfall von 1986, scheint besorgniserregend. Ukrainische Offizielle streiten ab, dass die Schutzmaßnahmen, die damals eingerichtet wurden, nutzlos waren.“

### ZEITUNGSBERICHT, DONNERSTAG, 13.04.2006

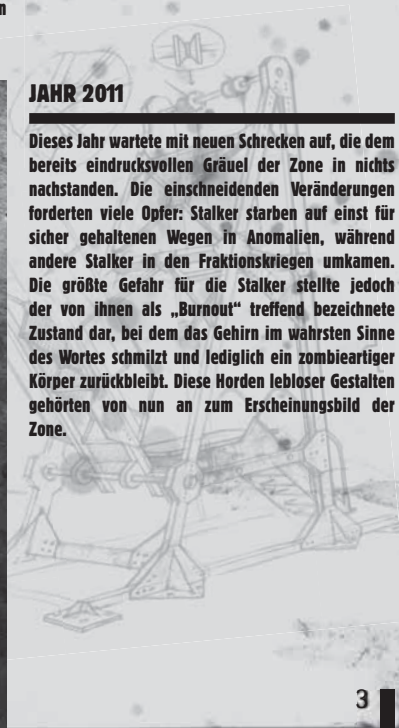
Der zweite Vorfall kam noch überraschender als der erste. Von allen international anerkannten Wissenschaftlern, die bei der Säuberung von Tschernobyl mitwirkten, hatte nicht einer das leiseste Rumpeln im massiven Betonsarg erwartet, der Reaktor 4 absichern sollte. Nicht zu erwarten war außerdem die Erkenntnis, wie groß die eingesargte Angst war, die von dieser zweiten Explosion freigesetzt wurde. Wenn der erste Vorfall das Ende der Sowjetunion und des Kalten Krieges bedeutete, so war der zweite der Anfang von

etwas noch viel Schrecklicherem. Die unmittelbaren Auswirkungen der Explosion waren schwierig zu beobachten und noch schwieriger zu verstehen. Aber mit den Jahren begann die Zone um Tschernobyl, Leute anzuziehen, die überzeugt davon waren, dass sich in diesem verwüsteten Gebiet Reichtum und Wohlstand erreichen ließen. Diese Menschen aus allen gesellschaftlichen Schichten wurden als Stalker bekannt.



### JAHR 2011

Dieses Jahr wartete mit neuen Schrecken auf, die dem bereits eindrucksvollen Gräuel der Zone in nichts nachstanden. Die einschneidenden Veränderungen forderten viele Opfer: Stalker starben auf einst für sicher gehaltenen Wegen in Anomalien, während andere Stalker in den Fraktionskriegen umkamen. Die größte Gefahr für die Stalker stellte jedoch der von ihnen als „Burnout“ treffend bezeichnete Zustand dar, bei dem das Gehirn im wahrsten Sinne des Wortes schmilzt und lediglich ein zombieartiger Körper zurückbleibt. Diese Horden lebloser Gestalten gehörten von nun an zum Erscheinungsbild der Zone.



# INSTALLATION UND SPIELSTART

## INSTALLATION DES SPIELS

Um S.T.A.L.K.E.R. zu installieren, müssen Sie die „S.T.A.L.K.E.R.“-DVD in Ihr DVD-Laufwerk einlegen. Das Installationsprogramm startet anschließend automatisch und führt Sie durch den Installationsvorgang. Geben Sie bitte den CD-Key und alle erforderlichen Informationen ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden. Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen werden, benutzen Sie bitte den Windows Explorer, um auf Ihrem DVD-Laufwerk die Datei „Setup.exe“ mit einem Doppelklick zu starten.

## START DES SPIELS

Um das Spiel zu starten oder fortzusetzen, klicken Sie auf Start -> Programme -> Deep Silver -> S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky -> S.T.A.L.K.E.R. -> S.T.A.L.K.E.R. spielen. Alternativ können Sie auch die Verknüpfung anklicken, die bei der Installation auf Ihrem Desktop angelegt wurde. Ein neues Spiel können Sie mit der Schaltfläche „Neues Spiel“ beginnen. Einen vorhandenen Spielstand laden Sie durch einen Klick auf „Spiel laden“ und anschließendes Auswählen des gewünschten Spielstands.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

KOMPONENTE	MINDESTENS	EMPFOHLEN
<b>BETRIEBSSYSTEM</b>	Microsoft® Windows® 2000(SP4)/XP/Vista	Microsoft® Windows® XP/Vista
<b>PROZESSOR</b>	Pentium 4 2 GHz AMD 2200+	Intel Core2 Duo E6400XP AMD Athlon 64 X2 4200+
<b>ARBEITSSPEICHER (RAM)</b>	512MB RAM	1,5GB RAM
<b>FREIER FESTPLATTENSPEICHER</b>	10GB	10GB
<b>GRAFIKKARTE</b>	128 MB DIRECTX® 8.0 COMPATIBLE CARD / NVIDIA® GEFORCE™ 5700 / ATI RADEON® 9600	256 MB DIRECTX® 9.0C COMPATIBLE CARD / NVIDIA® GEFORCE™ 8800 GT / ATI RADEON® HD 2900 XT
<b>CD-/DVD-LAUFWERK</b>	DVD-ROM	DVD-ROM
<b>INTERNET / LAN</b>	LAN / INTERNET FÜR MEHRSPIELER	LAN / INTERNET FÜR MEHRSPIELER

„DIRECTX 10“-UNTERSTÜTZUNG IST NUR BEI WINDOWS VISTA VERFÜGBAR.

## STEUERUNG

Sie können die Tastenbelegung unter „Steuerung“ im Optionsmenü ändern.

FUNKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Links	→ Pfeiltaste links	→ Nach links schauen
Rechts	→ Pfeiltaste rechts	→ Nach rechts schauen
Oben	→ Pfeiltaste oben	→ Nach oben schauen
Unten	→ Pfeiltaste unten	→ Nach unten schauen
Vorwärts	→ W	→ Vorwärts gehen
Zurück	→ S	→ Rückwärts gehen
Seitwärts nach links	→ A	→ Seitwärts nach links gehen
Seitwärts nach rechts	→ D	→ Seitwärts nach rechts gehen
Springen	→ Leertaste	→ Springen
Robben	→ Strg links + Umschalt links	→ Schleichen
Kriechen	→ Strg links	→ Kriechen
Sprinten	→ X	→ Vorwärts laufen
Nach links lehnen	→ Q	→ Nach links spähen
Nach rechts lehnen	→ E	→ Nach rechts spähen

## WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG



Waffe wechseln	→ 1-4	→ Waffe auswählen
Munitionstyp ändern	→ Z	→ Munitionstyp ändern
Waffe im nächsten Slot	→ Mausrad nach oben	→ Wählt die nächste Waffe aus
Waffe im vorherigen Slot	→ Mausrad nach unten	→ Wählt die vorherige Waffe aus
Feuern	→ Linke Maustaste	→ Waffe abfeuern
Zoom	→ Rechte Maustaste	→ Hinein-/Herauszoomen
Nachladen	→ R	→ Waffe nachladen
Granatwerfer	→ V	→ Granatwerferaufsatz auswählen (bei einigen Waffen verfügbar)
Nächster Feuermodus	→ 0 (Null)	→ Zum nächsten Feuermodus wechseln
Vorheriger Feuermodus	→ 9	→ Zum vorherigen Feuermodus wechseln
Inventar	→ I	→ Gepäckfenster öffnen
PDA	→ P	→ PDA einschalten
Taschenlampe	→ L	→ Taschenlampe einschalten
Fernglas	→ 5	→ Fernglas einsetzen

FUNKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Schraube	→ 6	→ Schraube zum Werfen auswählen
Detektor	→ 0	→ Detektor einschalten
Nachtsicht	→ N	→ Nachtsichtmodus aktivieren
Schnellverband	→ +	→ Kleine Wunden und Blutungen schnell verarzten
Schnell-Medik	→ Ü	→ Schwerere Wunden schnell verarzten
Fallen lassen	→ G	→ Waffe fallen lassen
Benutzen	→ F	→ Ausgewähltes Objekt benutzen

## SONSTIGE TASTENKÜRZEL

Pause	→ Pause	→ Spiel pausieren
Screenshot	→ F12	→ Bildschirmfoto des Spiels speichern
Verlassen	→ ESC	→ Spiel verlassen

## STEUERUNG IM MEHRSPIELERMODUS

Artefakt	→ 7	→ Ausgewähltes Artefakt ausrüsten
Punkte	→ TAB	→ Punktefenster anzeigen
Chat	→ , (Komma)	→ Öffentliche Chat-Eingabeaufforderung anzeigen
Team-Chat	→ . (Punkt)	→ Team-Chat-Eingabeaufforderung anzeigen
Skin-Menü	→ 0	→ Skin-Menü anzeigen
Teammenu	→ U	→ Team-Menü anzeigen
Kaufen-Menü	→ B	→ Kaufmenü anzeigen
Abstimmung beginnen	→ F5	→ Eine Abstimmungssitzung starten
Abstimmen	→ F6	→ Stimme abgeben
Mit „Nein“ stimmen	→ F7	→ Taste drücken, um „Nein“ zu stimmen
Mit „Ja“ stimmen	→ F8	→ Taste drücken, um „Ja“ zu stimmen
Sprachnachrichten (1)	→ C	→ Eine vordefinierte Sprachnachricht abspielen
Sprachnachrichten (2)	→ Y	→ Eine vordefinierte Sprachnachricht abspielen

## GRAFIK

Um die Grafikeinstellungen zu ändern, klicken Sie auf „Grafik“ im Optionsmenü. Sie finden dann folgende Einstellungsmöglichkeiten vor:



## RENDER

STATISCHE BELEUCHTUNG  
DYNAMISCHE BELEUCHTUNG DER OBJEKTE  
DYNAMISCHE BELEUCHTUNG ERWEITERTE DYNAMISCHE BELEUCHTUNG

Nutzt „DirectX 8“-Rendering

Nutzt „DirectX 9“-Rendering mit statischer Beleuchtung (Light Mapping)  
Nutzt DirectX 9 mit vollständig dynamischer Beleuchtung (Sonnen-Schatten)

Nutzt DirectX 9 mit vollständig dynamischer Beleuchtung (SSAO, Tiefenschärfe, Weiches Wasser, Weiche Partikel, Steep Parallax, Volumetrisches Licht).  
Setzt „Shader 3.0“-Unterstützung voraus.

ERWEITERTE DYNAMISCHE BELEUCHTUNG DER OBJEKTE

Nutzt alle Funktionen von DirectX 9 sowie neue Features (Volumetrischer Rauch, Sonnenstrahlen, Dynamische Nasse Oberflächen)  
Wählen Sie eine vordefinierte Qualitätseinstellung für die Grafik passend zu Ihrem System aus. Je besser die Qualität, desto höher die Systemanforderungen.  
Wählen Sie eine Auflösung passend zu Ihrem System aus.

QUALITÄTSEINSTELLUNGEN

AUFLÖSUNG

Je höher die Auflösung, desto höher die Systemanforderungen. Diese Option zeigt nur die Auflösungen, die für Ihren Monitor zur Verfügung stehen.  
Benutzen Sie den Schieberegler, um die Gammakorrektur anzupassen.  
Benutzen Sie den Schieberegler, um den Kontrast im Spiel zu justieren.  
Benutzen Sie den Schieberegler, um die Helligkeit im Spiel einzustellen.  
Wechseln Sie zwischen Vollbild- und Fenstermodus.

GAMMA  
KONTRAST  
HELLIGKEIT  
VOLLBILD

## VIDEO ERWEITERT

SICHTWEITE  
OBJEKTDDETAILS  
GRASDICHTEN  
TEXTURDETAILS  
ANISOTROPES FILTERN  
ANTIALIASING  
SONNEN-SCHATTEN

Ändert die maximale Sichtweite des Spielers.  
Ändert die Detailstufe (Anzahl der Polygone) bei Objekten.  
Schaltet die Dichte des dargestellten Grass aus.  
Ändert die Qualität der Texturen.  
Aktiviert/deaktiviert Texturfilter.  
Aktiviert/deaktiviert Kantenglättung für Grafiken.  
Schalten Sie diese Option ein, damit bei allen Objekten durch die Sonne Schatten erzeugt werden. Ist sie abgeschaltet, werden Schatten nur durch dynamische Lichtquellen erzeugt.

GRAS-SCHATTEN  
LICHTREICHWEITE  
NSC-TASCHENLAMPE

Aktiviert/deaktiviert Schatten von Gras.  
Ändert die Entfernung, in der Lichtquellen wahrgenommen werden können.  
Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie möchten, dass computergesteuerte Spieler Taschenlampen benutzen.

DETAILLIERTE TEXTUREN  
DEAKTIVIEREN

Schaltet die Darstellung detaillierter Objekttexturen ab, wenn die statische Beleuchtung aktiviert ist.  
Diese Option aktiviert eine detaillierte Darstellung der Landschaft.  
Verbessert die Darstellungsqualität des Parallax-Effekts.

DETAILLIERTES BUMP MAPPING  
STEEP PARALLAX MAPPING  
SONNENUQUALITÄT  
SONNENSTRAHLEN  
SSAO  
WEICHES WASSER  
WEICHE PARTIKEL  
TIEFENSCHÄRFEN  
VOLUMETRISCHES LICHT  
NASSE OBERFLÄCHEN

Legt die Qualität der Sonnenschatten fest.  
Aktiviert die Streuung des Sonnenlichts in der Atmosphäre.  
Aktiviert bei Objekten Self-Shadowing mit gestreutem Licht.  
Glättet die sichtbaren Ränder zwischen Wasser und Landschaft.  
Glättet die sichtbaren Ränder zwischen Partikeln und Polygonen.  
Optimiert den Tiefenschärfe-Effekt.  
Aktiviert die Streuung dynamischen Lichts.  
Mit dieser Option wird bei Regen der dynamische Kontakt zwischen Wasser und Oberflächen simuliert (Wasser rinnt die Wände herunter, kleine Wellen usw.).  
Aktiviert die Simulation volumetrischen Rauchs.  
Aktiviert/deaktiviert die vertikale Synchronisation.  
Aktiviert/deaktiviert eine erzwungene Bildwiederholrate von 60 Hz.

VOLUMETRISCHER RAUCH  
VERTIKALE SYNCHRONISATION  
FREQUENZ 60 Hz

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Benutzen“, damit die vorgenommenen Änderungen wirksam werden. Durch einen Klick auf „Abbrechen“ können Sie die Änderungen verwerfen.

## SOUND

Um die Sound-Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf „Sound“ im Optionsmenü. Sie finden dann folgende Einstellungsmöglichkeiten vor:

**LAUTSTÄRKE**  
**LAUTSTÄRKE MUSIK**  
**SOUNDAUSGABEBERÄT**  
**EAX**

Benutzen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Geräusche im Spiel zu verändern.  
Benutzen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Musik im Spiel zu verändern.  
Wählen Sie mit dieser Option ein verfügbares Soundausgabegerät aus.  
Schalten Sie diese Option ein, um die 3D-Soundtechnologie „Environmental Audio Extensions“ (EAX) auf kompatiblen Soundkarten zu aktivieren.  
Mit dieser Einstellung aktivieren Sie die dynamische Musikuntermalung im Spiel.

**DYNAMISCHE MUSIK**

## SPIEL

**SCHWIERIGKEIT**

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

Mit dem Schwierigkeitsgrad wird festgelegt, wie schnell der Spieler sterben kann und wie viele nützliche Dinge im Spiel auffindbar sind.

**FADENKREUZ ANZEIGEN**  
**DYNAMISCHES FADENKREUZ**  
**WAFFE ANZEIGEN**  
**ZIELDISTANZ EINBLENDEN**  
**NSC-ANZEIGE**

Fadenkreuz ein-/ausschalten.  
Fadenkreuz ein-/ausschalten, das sich dynamisch verändert.  
Die Sichtbarkeit der Waffe im Spiel ein-/ausschalten.  
Zieldistanz auf die Zielanzeige umschalten (unter dem Fadenkreuz zu sehen).  
Informationen über den anvisierten NSC unter dem Fadenkreuz anzeigen (Name, Zugehörigkeit, Einstellung gegenüber dem Spieler).  
Überprüfen, ob ein Update für das Spiel zur Verfügung steht.

**UPDATES SUCHEN**

## STEUERUNG

**MAUS UMKEHREN**  
**MAUSEMPFINDLICHKEIT**

Umkehrung der Mausbewegung.  
Mausempfindlichkeit einstellen.

### DIE EINZELNEN BEREICHE DER STEUERUNG

**RICHTUNG**  
**BEWEGUNG**  
**WAFFE**  
**INVENTAR**

Schaltflächen zur Bewegung des Fadenkreuzes.  
Fortbewegungsart des Spielers: Gehen, seitlich gehen, springen usw.  
Benutzung von Waffen: Auswählen, Nachladen, Zoomen usw.  
Verwaltung des Gepäcks: Inventar ansehen, PDA einschalten, Nachtsicht aktivieren usw.

**ALLGEMEIN**  
**MEHRSPIELER**

Spiel pausieren, Gegenstände benutzen usw.  
Mehrspieleroptionen verwalten:  
Kaufmenüs aufrufen, Abstimmungen usw.

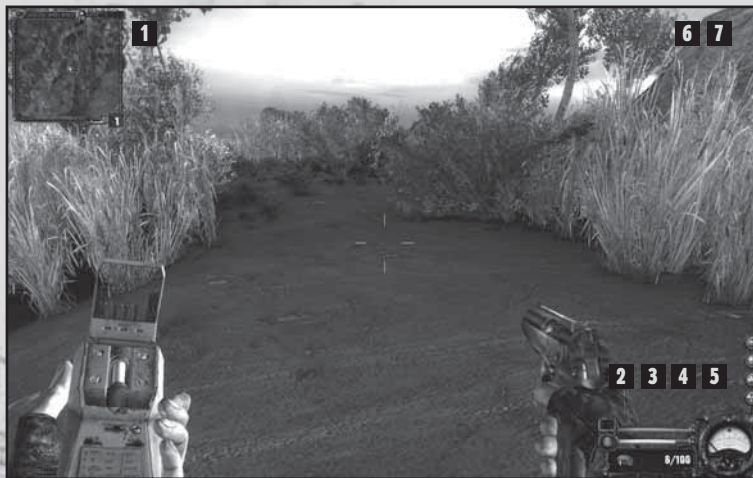


## SPIELBILDSCHIRM

### HAUPTBILDSCHIRM

1. MINIKARTE
2. ANZEIGE FÜR DIE GESUNDHEIT UND RÜSTUNG DES SPIELERS
3. ANZEIGE FÜR MUNITIONSTYP UND -MENGE
4. GEIGERZÄHLER

5. ANZEIGE FÜR NEGATIVE EINWIRKUNGEN (Psi, Säure, Hitze und Strahlung)
6. AKTUELL VERFÜGBARES GELD UND RANG DES SPIELERS (nur im Mehrspielermodus)
7. GESAMTZÄHLER FÜR JEDES TEAM (nur im Mehrspielermodus)



### MINIKARTE

In der oberen linken Ecke des Bildschirms sehen Sie eine Karte mit zwei Pfeilen, die nach Norden (blau) und Süden (rot) weisen. Charaktere, die sich in der Nähe befinden und ihre PDAs eingeschaltet haben, werden auf dieser Karte eingezeichnet. Die Farbe der Markierung zeigt an, ob es sich um einen freundlich gesinnten (grün), neutralen (gelb) oder feindlich gesinnten (rot) NSC handelt. Markierungen für wichtige Stellen in der Spielwelt, die zuvor im PDA des Spielers vermerkt wurden (Missionsziele, Orte zur Erfüllung bestimmter Aufgaben usw.), werden ebenfalls auf der Minikarte angezeigt. Der graue Pfeil zeigt in die Richtung eines Gegenstands oder Gebiets im Rahmen der aktuellen Aufgabe, während der etwas größere gelbe Pfeil die Richtung zum neuen Spielabschnitt angibt.



#### ANZEIGE FÜR DIE GESUNDHEIT UND RÜSTUNG DES SPIELERS **2**

Die zwei waagerechten Balken in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zeigen Ihre Gesundheit (rot) und den Zustand Ihrer Rüstung (blau) an.

#### ANZEIGE FÜR MUNITIONSTYP UND -MENGE **3**

Die Anzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms unterhalb der Balken gibt an, welchen Gegenstand Sie derzeit benutzen. Dies kann z.B. ein Fernglas oder auch die Munition sein, die Sie momentan mit Ihrer ausgewählten Waffe verwenden.

#### GEIGERZÄHLER **4**

Diese runde Anzeige befindet sich in der unteren rechten Ecke des Bildschirms und gibt die Strahlung in der direkten Umgebung des Charakters an. Bewegt sich der Zeiger in den roten Bereich, sollten Sie strahlungshemmende Mittel einnehmen: ein hohes Strahlenniveau könnte tödlich sein!

#### ANZEIGE FÜR NEGATIVE EINWIRKUNGEN (PSI, SÄURE, HITZE UND STRAHLUNG) **5**

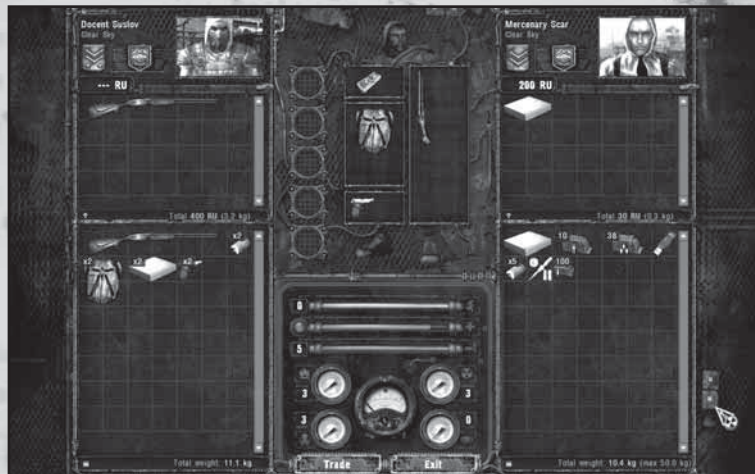
Neben dem Geigerzähler befinden sich vier kleine Anzeigen, die aufleuchten, sobald der Spieler ein bestimmtes Gebiet betritt und dabei negativen Einwirkungen ausgesetzt ist (von oben nach unten: Psi-Emissionen, Säure, Hitze, Strahlung). Sobald diese Informationen angezeigt werden, muss der Spieler schnelle Entscheidungen treffen, um die Gesundheit oder sogar das Leben des Charakters nicht zu gefährden.

#### AKTUELL VERFÜGBARES DES SPIELERS **6**

In der oberen rechten Ecke des Bildschirms wird angezeigt, wie viel Geld der Charakter im Mehrspielermodus zur Verfügung hat. Links davon wird der aktuelle Rang des Spielers dargestellt.

#### GESAMTZÄHLER FÜR JEDES TEAM **7**

Die zwei Zahlenwerte mit unterschiedlichen Farben am oberen Bildschirmrand geben in den Mehrspielermodi „Jagd auf das Artefakt“, „Artefakt erobern“ und „Teamspiel“ die Gesamtpunkte der Teams an.



#### ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZU CHARAKTEREN & ZUM INVENTAR

Auf der rechten Seite des Bildschirms werden Informationen über den allgemeinen Gesundheitszustand und die Rüstung angezeigt. Die Darstellung in mehreren Farben (von grün bis rot) ermöglicht es dem Spieler, schnell reagieren zu können (der Charakter könnte sterben, wenn er zu viel Blut verliert, tödlicher Strahlung oder starken Psi-Emissionen ausgesetzt ist usw.). Grün deutet darauf hin, dass es eine negative Einwirkung gibt, die jedoch noch tolerierbar ist. Gelb signalisiert die Gefahr, schweren Schaden zu erleiden oder einer großen Hitze bzw. Strahlung ausgesetzt zu werden, während rot den Spieler vor kritischen, wenn nicht gar tödlichen Gefahren warnt. In derart brenzlichen Situationen können Sie dennoch dem Tod entkommen, sofern Sie sich im Überlebenskampf der Zone zu helfen wissen.

Wenn Sie das Inventar aufrufen, erhalten Sie Informationen über Waffen, Rüstung, Munition, den verwendeten Detektor sowie das vom Charakter getragene Gepäck. Wird das Inventar angezeigt, sehen Sie unten in der Mitte den Gesundheitszustand des Charakters (roter Balken), die Rüstung (blauer Balken) und die Ausdauer (hellblauer Balken). Darunter befindet sich in der Mitte der Geigerzähler, während die anderen vier Anzeigen Aufschluss über negative Einwirkungen geben (oben links Feuerschutz, oben rechts Strahlungsschutz, unten links Säureschutz, unten rechts Psi-Schutz). Neben dem Inhalt des Gepäcks wird auf der rechten Seite des Bildschirms außerdem der Rang des Spielers, sein Aussehen und sein verfügbares Geld angezeigt. Ganz unten rechts erhalten Sie Informationen über das aktuell getragene Gewicht sowie das Gewicht, das Sie maximal tragen können. In der linken unteren Ecke des Bildschirms wird die aktuelle Zeit in der Zone dargestellt.

Im Gepäckfenster können Sie Objekte anlegen, benutzen und ablegen. Anlegen bzw. ausrüsten können Sie die Objekte mit einem Doppelklick. Klicken Sie ein Objekt mit der rechten Maustaste an, um das Kontextmenü des entsprechenden Objekts einzublenden und anschließend eine bestimmte Aktion mit diesem Objekt auszuführen. Wenn Sie z.B. mit der rechten Maustaste auf eine Waffe klicken, können Sie sie entladen. Mit einem Rechtsklick auf ein Medkit benutzen Sie dieses. Sie können auch „Ablegen“ auswählen, um den derzeit ausgewählten Gegenstand wegzulegen.





Die Bewaffnung ist bei S.T.A.L.K.E.R. ein lebenswichtiges Spielelement, und die Auswahl ist wirklich groß – seien es Waffen, die Sie einem toten Gegner abgenommen haben, oder Waffen, die Sie bei einem Händler gekauft haben. Die in der Spielwelt verfügbaren Waffen können in folgende Kategorien unterteilt werden:



## MESSER

Eine wirkungsvolle Nahkampfwaffe.

## PISTOLEN

Bei kurzer Reichweite ist die Pistole sehr zielgenau, auch wenn es ihr an Durchschlagskraft mangelt. Die Pistole kann mit einem Schalldämpfer bestückt werden.

## SCHROTTFLINTEN

Eine Schrotflinte hat genug Durchschlagskraft, um gegen die meisten Ziele wirksam zu sein, aber die Reichweite ist gering und sie muss ständig nachgeladen werden.

## STURMGEWEHRE

Die Standardwaffe der meisten einfachen Militäreinheiten. Diese Kategorie beinhaltet unter anderem die Akm 74/2. Sturmgewehre kombinieren schwere Feuerkraft mit schneller Feuerrate und einer respektablen Genauigkeit. Außerdem sind einige davon mit einem Granatwerferersatz ausgerüstet, wodurch sie sich auch gegen stärkere Feinde einsetzen lassen.

## SCHWERE WAFFEN

Schwere Waffen wie beispielsweise Granatwerfer können gegen gepanzerte Fahrzeuge und Flugzeuge eingesetzt werden. Ihre langsame Feuerrate wird dabei durch die immense Feuerkraft ausgeglichen.

## GRANATEN

Granaten können gegen Gruppen von Feinden und überall dort eingesetzt werden, wo man keine direkte Sichtverbindung hat.

## SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE

Scharfschützengewehre sind Waffen extremer Präzision, werden wegen ihrer langsamen Feuerrate jedoch kaum im Nahkampf eingesetzt.

Ihre Entscheidungen bezüglich der Bewaffnung enden nicht mit der Auswahl einer passenden Waffe.



In S.T.A.L.K.E.R. gibt es eine Reihe von verschiedenen Munitionstypen für jede Waffe. Einige davon sind etwas wirksamer gegen gepanzerte Gegner, während andere explodieren, nachdem sie den Gegner durchbohrt haben. Verbringen Sie etwas Zeit damit, sich mit den verschiedenen Munitionstypen vertraut zu machen, um die passende Munition auswählen zu können. Jede Waffe in S.T.A.L.K.E.R. wird durch vier Parameter charakterisiert: Genauigkeit, Handhabung, Schaden und Feuerrate. Abhängig von Ihrem Spielstil können Sie sich für eine ausgewogene Verteilung dieser Eigenschaften oder für das Überwiegen einer einzelnen entscheiden.

## GENAUIGKEIT

Je höher dieser Parameter ist, desto leichter ist es, einen Treffer zu landen – selbst auf große Distanz. Scharfschützengewehre sind im Gegensatz zu Schrotflinten besonders genau.

## HANDHABUNG

Waffen mit einem höheren Handhabungsparameter sind leichter und schneller zu bedienen.

## SCHADEN

Dieser Parameter beschreibt den Schaden, den die Waffe verursacht. Waffen mit einem hohen Schadensparameter haben meistens eine langsame Feuerrate.

## FEUERRATE

Je höher dieser Wert, desto kürzer ist die Zeit zwischen dem Abfeuern einzelner Ladungen. Eine schnelle Feuerrate führt jedoch für gewöhnlich zu einer geringen Genauigkeit.

## ZUSTAND

Der Zustand Ihrer Waffe verschlechtert sich mit der Zeit. Sie merken es daran, dass sie Ladehemmungen bekommt und eine Nachricht auf dem Bildschirm erscheint, dass Sie nachladen sollen. Drücken Sie die Nachladen-Taste oder wechseln Sie den Munitionstyp, um die Ladehemmung zu beseitigen. Die Ladehemmungen werden immer häufiger auftreten, daher sollten Sie die Zustandsanzeige der entsprechenden Waffen beachten. Bewegen Sie dazu im Gepäckfenster den Mauszeiger über die entsprechende Waffe, um das Infofenster mit der Zustandsanzeige einzublenden. Sobald die Anzeige zu tief sinkt, sollten Sie sich nach einer Ersatzwaffe umsehen.

## FEuern

Bewegen Sie das Fadenkreuz über ein Ziel und drücken Sie die Feuertaste (standardmäßig die linke Maustaste), um eine Waffe abzufeuern. Beim Zielen können Sie auch den Zoommodus zur Hilfe nehmen (standardmäßig die rechte Maustaste). Einer der wichtigsten Aspekte beim Kampf in S.T.A.L.K.E.R. ist das Nachladen, da es wertvolle Sekunden kostet. Achten Sie also darauf, dies rechtzeitig zu tun, denn Sie haben keine Zeit mehr dafür, wenn das Feuergefecht begonnen hat.

## FEUERMODI

Die verschiedenen Waffentypen haben auch unterschiedliche Feuermodi: Einzelschuss, kurzer Feuerstoß und vollautomatisches Schießen. Je nach ausgewähltem Modus verändern sich auch die Anordnung und die Dichte der Geschosse. Drücken Sie 0, um zum nächsten Feuermodus zu wechseln, oder 9, um zum vorherigen Feuermodus zu wechseln.

## GRANATEN

Es gibt zwei Modi für das Werfen von Granaten: normal und reguliert. Mit einem Linksklick führen Sie einen normalen Wurf aus. Klicken und halten Sie die rechte Maustaste, führen Sie einen regulierten Wurf aus. Dabei erscheint eine Anzeige für die eingesetzte Wurfkraft. Je höher diese ist, desto weiter werfen Sie. Lassen Sie die rechte Maustaste wieder los, um die Granate zu werfen.

## RÜSTUNGEN UND SCHUTZANZÜGE

Es stimmt, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Aber was soll man machen, wenn der Feind die Umgebung ist? Bevor Sie sich in die Zone begeben, sollten Sie sich also schützen, sei es mit einem Schutzanzug oder mit einer einfachen kugelsicheren Weste.

## ARTEFAKTE

Artefakte können Ihr Einkommen sichern oder Ihnen außergewöhnliche Fähigkeiten verleihen. Jede Artefaktart bietet Ihnen Vor- und Nachteile. Sie sollten sich also zunächst mit einem Artefakt vertraut machen, bevor Sie es benutzen.



Der PDA wird benutzt, um Informationen zu verwalten und Kontakte sowie aktuelle Ereignisse zu speichern. Außerdem finden Sie Informationen über Aufträge, eine Archivfunktion Ihrer Gespräche, Statistiken zu Ihrem Charakter und allgemeine Informationen zu den Kriegen zwischen den einzelnen Fraktionen.

### PDA KARTE

Klicken Sie auf diesen Reiter, um den aktuellen Abschnitt der Zone auf einer elektronischen Karte anzuzeigen. Mit Hilfe der Kartenfunktionen am unteren rechten Bildschirmrand können Sie zoomen oder an eine gewünschte Stelle der Karte scrollen. Sie können zum Scrollen auch die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen oder die Scrollbalken benutzen. Zum Zoomen können Sie neben den Funktionstasten unten rechts auch das Mausrad verwenden. Jede Gebietskarte enthält Informationen über Schlüsselpositionen, deren Kontrolle die Stärke der entsprechenden Fraktion erhöht. Auf der Karte werden neben Markierungen für Aufgaben auch die Bewegungen von neutralen Stalkern, Mutanten und Gegnern angezeigt.



### PDA KRIEG ZWISCHEN FRAKTIONEN

Wenn der Charakter in Fraktionskriege eingreift, erhält er Aufgaben; Sie können Informationen über diese Aufgaben im entsprechenden Menübereich einsehen. Das Symbol in der oberen linken Ecke des Bildschirms zeigt an, welcher Fraktion der Charakter zurzeit angehört, während das Symbol rechts die gegnerische Fraktion angibt. Der Text im oberen Bereich des Bildschirms beschreibt das aktuelle Kampfziel und gibt an, wo diese Aufgabe erledigt werden muss. Mit Hilfe der Anzeigen direkt darunter können Sie das Kampfpotential der Fraktionen vergleichen. Informationen über aktuelle Kampfziele finden Sie in der Mitte, während der untere Bereich des Bildschirms folgende Angaben macht (von oben nach unten): Anzahl der Mitglieder beider Fraktionen sowie die ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen.



### PDA STATISTIK

Hier finden Sie Details zur persönlichen Statistik und erhalten einen Einblick in die Einstellung des Charakters zu den ihm bekannten Fraktionen. In der linken oberen Ecke der Anzeige werden der Name des Spielers, sein Aussehen, sein aktueller Rang, seine Fraktionszugehörigkeit und das verfügbare Geld angezeigt. Rechts davon sehen Sie die Zeit, die Sie bereits seit Spielbeginn in der Zone verbracht haben, die Anzahl der erhaltenen und erfüllten Aufgaben, die Zahl der getöteten Gegner sowie das verdiente und ausgegebene Geld. Darunter wird die Einstellung des Charakters zu den unterschiedlichen Stalker-Fraktionen angezeigt. Diese Angaben werden vom Verhalten des Spielers beeinflusst, z.B. wenn er mit Mitgliedern der Fraktionen zusammenarbeitet oder gegen sie kämpft.



### PDA NACHRICHTENPROTOKOLL

Dieser Bereich des PDA enthält Aufzeichnungen aller Gespräche und Informationen zu erzielten und erledigten Aufträgen sowie zu entsprechenden Belohnungen, die Sie erhalten haben.



### GESPRÄCHE

Um einen Dialog zu beginnen, müssen Sie sich einem neutralen oder befreundeten Charakter nähern und die Benutzen-Taste drücken. Einige der Charaktere reden allerdings nicht, wenn Sie eine Waffe gezogen haben – stecken Sie sie weg und versuchen Sie es erneut. Am unteren Rand des Dialogfensters finden Sie die Handelsschaltfläche, die benutzt werden kann, um in den Handelsmodus zu wechseln.



### HANDEL

Um in den Handelsbildschirm zu wechseln, müssen Sie die Handelsschaltfläche am unteren Rand des Dialogfensters anklicken. Der Handelsbildschirm ist in drei Spalten unterteilt: In der rechten Spalte finden Sie Ihr Bild, Ihren Rang, Ihre Zugehörigkeit, Ihr Bargeld und Ihr Gepäck. In der linken Spalte finden Sie die gleichen Informationen der Person, mit der Sie handeln möchten. In der mittleren Spalte werden Ihre angelegten Gegenstände sowie Charakterinformationen angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegenstand, um dessen Beschreibung in einem Infowindow anzeigen zu lassen. Neben seinem Namen finden Sie dort sein Gewicht, seine Parameter sowie in der rechten oberen Ecke des Infowindows den Preis. Um einen Gegenstand für den Handel auszuwählen, müssen Sie auf ihn doppelklicken. Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Gegenstände, mit denen Sie handeln möchten. Alle ausgewählten Gegenstände werden dann im oberen Fenster des Besitzers angezeigt. Beachten Sie den Gesamtwert der ausgewählten Gegenstände rechts unter dem Fenster des Besitzers. Wenn die zu verkaufenden Gegenstände weniger Wert sind als die, die Sie kaufen möchten, müssen Sie die Differenz in bar bezahlen. Wenn Sie Gegenstände wieder aus dem Fenster entfernen möchten, doppelklicken Sie auf diese.



Klicken Sie auf die Handelsschaltfläche, um mit Gegenständen zu handeln, und die Verlassen-Schaltfläche, um den Handelsbildschirm zu schließen.

### WAFFENVERBESSERUNGEN

In der Basis jeder Fraktion finden Sie einen Experten für die Verbesserung und den Umbau von Waffen. Diese Techniker können die Merkmale Ihrer Waffe – z.B. die Reichweite oder Durchschlagskraft – deutlich verbessern.



## SPIELABLAUF

### ERKENNEN VON ANOMALIEN

Anomalien sind die Quelle der begehrtesten Schätze in der Zone: Artefakte. Sie weisen oftmals ungewöhnliche Eigenschaften auf. Einige davon können vorteilhaft, andere jedoch regelrecht gefährlich sein. Das Artefakt „Mamas Perlen“ beispielsweise beschleunigt die Wundheilung, ist jedoch sehr strahlungsaktiv und erhöht daher die negative Einwirkung von Strahlung.



## MENSCHEN

Stalker sind ganz unterschiedliche Menschen, genau wie die Menschen in der Welt außerhalb der Zone. Einige arbeiten hart und sind ehrlich, während andere nicht zögern würden, Ihnen eine Kugel in den Kopf zu jagen, wenn sie glauben, damit davonzukommen. Sie können sich entscheiden, alleine loszuziehen, anderen zu helfen oder Mitglied einer Fraktion zu werden – mit allen Vor- und Nachteilen, die sich daraus ergeben. Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf Händler, Wissenschaftler, Soldaten, Banditen und andere Leute. Einige können Ihnen von Nutzen sein, während andere Sie ohne mit der Wimper zu zucken ins Jenseits befördern könnten. Wählen Sie Ihre Freunde sorgfältig aus. Wählen Sie Ihre Feinde noch sorgfältiger aus: die Fraktionskriege wüten in der gesamten Zone!

## MUTANTEN UND MONSTER

Dem kontaminierten Boden der Zone sind zahlreiche mutierte Lebensformen entsprungen. Die meisten davon leben in bestimmten Territorien und verteidigen diese aggressiv, brutal und mit ausgefeilten Taktiken gegen Eindringlinge. Seien Sie immer wachsam und eliminieren Sie Ziele umgehend. Denn wenn Sie sich auf einen Nahkampf mit einem Rudel mutierter Hunde einlassen, werden Sie die Zone unter Umständen nicht lebend verlassen.

## GESINNUNG UND INTERAKTION

Die Gesinnung von Menschen und Tieren, denen man in der Zone begegnet, hängt von vielen Faktoren ab. Dazu gehört auch, wie man sich zuvor schon ihnen oder ihren Verbündeten gegenüber verhalten hat und die Tatsache, dass man gerade in ihr Territorium eingedrungen ist (sei es mit oder ohne Vorwarnung). Ihr Fadenkreuz und auch die Symbole auf der Minikarte zeigen die Gesinnung der Ziele in Reichweite an. Befindet sich das Fadenkreuz nicht über einem Ziel, ist es weiß. Wird es über ein mögliches Ziel bewegt, ändert sich die Farbe in grün (freundlich), gelb (neutral) und rot (feindselig). Neutrale und freundliche

## MEHRSPIELER

Im Mehrspielermodus können Sie bei S.T.A.L.K.E.R. Ihre Fähigkeiten im Kampf gegen andere Spieler auf der ganzen Welt über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN) unter Beweis stellen. Bis zu 32 Spieler können gleichzeitig mit einer Vielzahl an Karten und Modi spielen.

## SPIELMODI

### JEDER GEGEN JEDEN

Jeder kämpft für sich selbst. Ihre Aufgabe ist es, mehr Feinde zu töten als Ihre Rivalen, bis die Zeit abgelaufen ist oder das Kill-Limit erreicht wurde. In diesem Modus kann das Kaufmenü erst nach dem Tod des Spielers aufgerufen werden.

Menschen reagieren kaum, wenn Sie Ihre Waffe auf sie richten. Sollten Sie jedoch einen friedlichen Kontakt aufnehmen wollen, senken Sie Ihre Waffe.

Die Beziehungen der einzelnen Fraktionen untereinander sind häufig schwierig, was durch die Fraktionskriege – ein spontaner und chaotischer Konflikt, der vor kurzem in der Zone entbrannt ist – weiter verschärft wird. Die Stalker-Clans haben damit begonnen, sich gegenseitig zu vernichten. Sie werden getrieben vom Ziel, dank der großen Emission neu zugängliches Territorium und damit Berge von Artefakten unter ihre Kontrolle zu bringen.

## KAMPFINFORMATIONEN UND FADENKREUZ

S.T.A.L.K.E.R. verwendet ein dynamisches Fadenkreuzsystem, um Informationen über die Welt und die Zielbedingungen zu liefern (siehe auch Kapitel 10.3., „Gesinnung und Interaktion“). Die folgenden Faktoren haben einen direkten Einfluss auf die Größe des Fadenkreuzes und die Genauigkeit der Waffe.

### BEWEGUNG

Wenn der Spieler sich bewegt, wird das Fadenkreuz größer, während die Zielgenauigkeit abnimmt.

### MUNITION

Der Munitionstyp wirkt sich ebenfalls auf die Größe des Fadenkreuzes und die Zielgenauigkeit aus. Wenn Sie zum Beispiel ein Sturmgewehr mit panzerdurchschlagender Munition benutzen, verringert sich die Größe des Fadenkreuzes, während die Zielgenauigkeit steigt.

### MODI FEUERSTOSS/AUTOMATIK

In diesen beiden Modi zittert das Fadenkreuz, verändert seine Größe und die Zielgenauigkeit ist verringert.

### ZIELMODUS

Wenn der Spieler eine Zieloptik oder ein Zielfernrohr zum anvisieren benutzt, verschwindet das normale Fadenkreuz. Stattdessen werden Kimme und Korn oder das eingebaute Fadenkreuz des Zielfernrohrs angezeigt.

## TEAMSPIEL

In diesem Modus werden die Spieler auf zwei Teams verteilt. Jedes davon besitzt seine eigene und spezielle Bewaffnung:

### DIE FREIHEITSFRAKTION (STALKER)

Mitglieder dieser Gruppe sind hauptsächlich mit Waffen der ehemaligen UdSSR ausgerüstet.

### SÖLDNER (KOPFGELDJÄGER)

Söldner sind mit Waffen und Ausrüstungen ausgestattet, die von den bewaffneten NATO-Truppen benutzt werden.

Die Aufgabe des Teams ist es, mehr Feinde zu töten als die gegnerische Fraktion, und zwar bis die Zeit abgelaufen ist oder das Kill-Limit erreicht wurde. In diesem Modus kann das Kaufmenü erst nach dem Tod des Spielers aufgerufen werden.

### JAGD AUF DAS ARTEFAKT

In diesem Modus werden die Spieler ebenfalls auf zwei Gruppen aufgeteilt: Stalker und Söldner. Das Hauptziel ist es jedoch, ein Artefakt zur Basis des Teams zu bringen. Die Teams erscheinen an zwei verschiedenen Positionen (ihre jeweiligen Basen), die in gegenüberliegenden Sektoren der Karte gelegen sind. Das Kaufen von Gegenständen ist nur in der eigenen Basis möglich. Ein Artefakt erscheint an einer vorbestimmten Stelle auf der Karte, und jenes Team, das es zu seiner Basis bringt, bekommt einen Punkt. Schafft es kein Team, das Artefakt zu holen, oder wird es von einem der Spieler aktiviert, verschwindet es vorübergehend und erscheint danach an einer anderen Stelle. Alle Spieler können

das Artefakt aktivieren, wodurch es in eine tödliche Anomalie verwandelt wird, die nicht aufgenommen werden kann.

### ARTEFAKT EROBERN

Auch in diesem Modus werden die Spieler auf zwei Teams verteilt. Hauptziel ist es, das gegnerische Artefakt zu erobern und gleichzeitig das eigene Artefakt zu verteidigen. Gelingt es einem Team, das gegnerische Artefakt zu erobern und in die eigene Basis zu bringen, während das eigene Artefakt nach wie vor in der eigenen Basis aufbewahrt wird, so erhält das Team einen Punkt. Zudem erhält derjenige Spieler, der das gegnerische Artefakt in die Basis bringt oder das eigene Artefakt zurückholt, eine Belohnung. Gelangt das Artefakt an einen nicht erreichbaren Ort, wird es nach einer bestimmten Zeit wieder ins Spiel gesetzt.

In einer weiteren Spielart von „Artefakt erobern“ können Sie Ihr Artefakt aktivieren. Durch die Aktivierung wird es in die Basis zurückgesetzt und durch eine Anomalie ersetzt. Sie aktivieren das Artefakt, indem Sie es in Ihrem Inventar ablegen, auswählen und schließlich benutzen. Ein Spieler kann nicht im Besitz beider Artefakte gleichzeitig sein. Daher muss er das gegnerische Artefakt ablegen und anschließend das Artefakt des eigenen Teams auswählen und aktivieren. In diesem Modus können die Spieler für ein vorzeitiges Wiedererscheinen sorgen. Allerdings können Ausrüstung und Waffen nur in der Basis erworben werden.

Radaranzeige: Ihre Teamkameraden werden grün angezeigt und das Artefakt Ihres Teams anhand eines grünen Symbols.

## RÄNGE

Der Mehrspielermodus von S.T.A.L.K.E.R. steckt voller Ausrüstungen, Granaten und Waffen mit unterschiedlicher Feuerrate, Schadenswirkung und Genauigkeit. Um jedoch die bestmögliche Ausrüstung benutzen zu können, brauchen Sie genügend Geld und einen entsprechenden Rang. Insgesamt gibt es 5 Ränge, in die man aufsteigen kann, indem man auf folgende Weisen Erfahrung sammelt:

- Schaden beim Feind verursachen, mit einem Extrabonus für Kopfschüsse
- Aktionen ausführen, die für das Team von Bedeutung sind (in den Modi „Jagd auf das Artefakt“ und „Artefakt erobern“), wie zum Beispiel als Erster das Artefakt zu holen oder das Artefakt zur Basis zu bringen.

Welche Waffen verfügbar sind, hängt vom Rang ab: (Bitte beachten Sie, dass diese Regel zur Optimierung der Spielbalance geändert werden könnte)



NOVICE	
PISTOLEN	alle
SCHROTFINTEN	BM 17
MASCHINENGEWEHRE	Akm 74/20, Viper 5, Akm 74/2, IL 86
AUSRÜSTUNG	Medkit, Detektor, Schalldämpfer, Strahlungshemmende Mittel, Fernglas
GRANATEN	alle

ERFAHRENER STALKER	
SCHROTFINTEN	Chaser 13, SPSA14
MASCHINENGEWEHRE	TRs 301, Obokan
SCHARFSCHÜTZENGEWEHRE	Vintar BC
KLEIDUNG	Wissenschaftlich
AUSRÜSTUNG	Zielfernrohr

PROFI-STALKER	
MASCHINGEGEWÄHRE	Tunder S14, SGI 5k
SCHARFSCHÜTZINGEGEWÄHRE	SVDm 2, SVUmK2
KLEIDUNG	Militärisch
AUSRÜSTUNG	Granatwerfer

STALKERVETERAN	
MASCHINGEGEWÄHRE	GP 37, VLA
SCHWERE WAFFEN	RPG-7u
KLEIDUNG	Panzerung

STALKERLEGENDE	
MASCHINGEGEWÄHRE	FT 200M
SCHARFSCHÜTZINGEGEWÄHRE	Gauggewehr
SCHWERE WAFFEN	Bulldog 6



## MEHRSPIELERMENÜ

Um ein Spiel im Mehrspielermodus zu starten, müssen Sie im Hauptmenü „Netzwerkspiel“ auswählen. Damit wird das Mehrspielermenü mit folgenden Optionen geöffnet:

**SPIELERNAME**  
Ihr Spitzname, der während des Spiels angezeigt wird.

**CD-KEY**  
Ihr Lizenzschlüssel. Geben Sie diesen an niemanden weiter!

Es gibt drei Abschnitte im Netzwerkspielmenü:

**1. CLIENT**  
Wählen Sie diese Option, um eine Verbindung mit einem vorhandenen Server herzustellen. Hierzu gibt es drei Methoden:

## GELD

Abgesehen vom entsprechenden Rang benötigen Sie auch Geld, um Waffen kaufen zu können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Geld zu verdienen:

### KILLS ERZIELEN:

- Feinde töten
- Das Töten von so vielen Feinden wie möglich, während man selbst am Leben bleibt, gibt Bonuszahlungen
- Das Töten von Feinden durch Kopfschuss
- Das Töten von Feinden mit dem Messer
- Das Töten von Feinden mit dem Messer von hinten

### EINSAMMELN VON SÄCKEN MIT AUSRÜSTUNG NICHTS KAUFEN, NACHDEM MAN GESTORBEN IST

#### NUR IM MODUS „JAGD AUF DAS ARTEFAKT“:

- Das Artefakt zur eigenen Basis bringen
- Den Feind töten, der gerade das Artefakt trägt
- Wenn das eigene Team das Artefakt zur Basis bringen konnte
- Wenn das feindliche Team das Artefakt zur Basis bringen konnte

#### NUR IM MODUS „ARTEFAKT EROBERN“:

- Wenn das feindliche Artefakt zu Ihrer Basis gebracht werden konnte
- Wenn das Artefakt Ihres eigenen Teams nach der Eroberung durch den Gegner wieder zurückgebracht werden konnte
- Für jedes Artefakt, das von einem Teamkameraden zur Basis gebracht wurde
- Zum Ende einer Runde

- **INTERNET** – Die Verbindung wird via Internet hergestellt.
- **LAN** – Spiel über eine Netzwerkverbindung.
- **DIREKTVERBINDUNG** – Ermöglicht die Verbindung mit einem bestimmten Rechner (entweder über LAN oder über das Internet), indem Sie dessen IP-Adresse direkt eingeben.

**FILTER** – MIT DEN FILTERN WIRD VORGEGEBEN, WELCHE SERVER IN DER LISTE ANGEZEIGT WERDEN SOLLEN.

- **LEER** – Zeigt leere Server.
- **VOLL** – Zeigt volle Server.
- **PASSWORT VERWENDEN** – Zeigt private, durch ein Passwort geschützte Server.
- **OHNE PASSWORT** – Zeigt ungeschützte Server.
- **OHNE FRIENDLY FIRE** – Zeigt Server, bei denen Spieler den eigenen Teamkameraden keinen Schaden zufügen können.
- **OHNE PUNK BUSTER** – Zeigt Server ohne Cheat-Schutz.
- **GELISTETE SERVER** – Zeigt nicht dedizierte Server.

### AKTUALISIEREN

- **ALLE AKTUALISIEREN** – Aktualisiert die Informationen über alle Server in der Liste.
- **SCHNELLE AKTUALISIERUNG** – Aktualisiert nur die Informationen über einen ausgewählten Server.
- **SERVERINFORMATION** – Zeigt Spielernamen, Spieltyp, Punktzahlen etc.

### VERBINDEN

Verbindung zum ausgewählten Server herstellen.

### ABBRUCH

Zurück zum Hauptmenü.

## 2. SERVER

Hier finden Sie eine Liste aller Server, die Ihren Kriterien entsprechen. Mit der Filteroption zur Rechten können Sie die Kriterien verändern.

### SERVERNAME

Der Name, der in der Liste der Server erscheinen soll.

### PASSWORT

Eine Kombination aus Buchstaben und/oder Zahlen, die der Client eingeben muss, um sich mit dem Server verbinden zu können.

### MODUS

Wählen Sie einen der Spielmodi: „Jeder gegen jeden“, „Teamspiel“, „Jagd auf das Artefakt“ oder „Artefakt erobern“. Weitere Details hierzu finden Sie im Abschnitt „Spielmodi“.

### ANZAHL SPIELER

Stellt die maximale Anzahl an Spielern ein, die auf einem Server mitspielen können. Der Wert kann zwischen 2 und 32 liegen.

### DEDIZIERT

Einen dedizierten Server hosten.

### VERFÜGBARE KARTEN

Mit einem Doppelklick oder den Pfeiltasten können weitere Karten zur Kartenliste für die nächste Spielsitzung hinzugefügt werden.

### ERSTELLEN

Erstellt einen Server mit den ausgewählten Einstellungen.

## 3. OPTIONEN

Im Optionsbereich können Sie erweiterte Servereinstellungen vornehmen.

## NETZWERKVERBINDUNG

### ÖFFENTLICHER SERVER

Wechselt zwischen LAN-Spiel und Internet-Spiel.

### KARTENLISTE

Name der Datei, die die Kartenliste enthält, die in der nächsten Spielsitzung verwendet werden soll.

### ZUSCHAUERMODI

Hier kann man verbundenen Spielern erlauben, als Zuschauer ins Spiel einzusteigen. Der beobachtete Spieler wird alle paar Sekunden gewechselt.

### ABSTIMMUNGEN ErlAUBEN

Erlaubt/verbietet Abstimmungen auf dem Server.

## OPTIONEN FÜR DAS WIEDERERSCHEINEN

### AUTO-NEUSTART

Nach dem Tod erscheint der Spieler nach einer bestimmten Zeit automatisch wieder.

### VERSTÄRKUNG

Zeit nach dem Tod einstellen, zu der alle Spieler gleichzeitig wieder neu erscheinen.

### ARTEFAKT-NEUSTART

Alle Spieler erscheinen neu, nachdem das Artefakt zu einer der Basen gebracht wurde.

### UNVERWUNDBARKEIT

Legt die Dauer nach dem Wiedererscheinen fest, für die der Spieler unverwundbar ist.

### ANZEIGE FÜR UNVERWUNDBARKEIT

Die Anzeige für Unverwundbarkeit über dem Kopf des Spielers ein- oder ausschalten.

## SERVER

### FRIENDLY FIRE

Der Schaden (in Prozent), den ein Spieler erleidet, wenn er von einem anderen Spieler seines eigenen Teams getroffen wird.

### KILL-LIMIT

Das Kill-Limit für jedes einzelne Spiel.

### ZEITLIMIT

Das Zeitlimit für jedes einzelne Spiel.

### ARTEFAKTLEBENSDAUER

Die Dauer (in Minuten), für die das Artefakt an einer Stelle liegen bleibt, wenn es nicht von einem der Teams aufgenommen wird.

### ANZAHL DER ARTEFAKTE

Die Anzahl der Artefakte, die zur Basis gebracht werden müssen, damit ein Team zum Sieger erklärt werden kann.

### ARTEFAKTVERZÖGERUNG

Die Dauer, nach der ein Artefakt wieder erscheint, nachdem das vorherige verschwunden ist oder zu einer der Basen gebracht wurde.

### AUTOMATISCHER TEAMAUSGLEICH

Schaltet ein oder aus, ob die Anzahl der Spieler in jedem Team automatisch ausgeglichen werden soll.

#### AUTOMATISCHER TEAMWECHSEL

Schaltet ein oder aus, ob Spieler automatisch zum anderen Team wechseln sollen, nachdem eine vordefinierte Anzahl an Artefakten zur Basis gebracht wurde. Darauf folgt ein automatischer Neustart.

#### TEAMANZEIGE

Schaltet die Anzeige über den Köpfen von Verbündeten ein oder aus.

#### NAMENSANZEIGE

Schaltet ein oder aus, ob die Namen der Verbündeten angezeigt werden sollen, nachdem die entsprechende Taste (Standard: Feststelltaste) einmal gedrückt wurde.

#### KEINE ANOMALIEN

Schaltet die Anomalien ein oder aus.

#### ANOMALIEDAUER

Legt die Zeit fest, nach der Anomalien ihre Position auf der Karte wechseln.

#### AUFWÄRMEN

Die Dauer der Aufwärmphase, bevor das eigentliche Spiel beginnt. Alle Waffen sind verfügbar, aber die Spieler können in dieser Zeit keine Punkte erzielen.

### ■ WETTEROPTIONEN

#### ANFANGSWETTER

Das Wetter kann zu Beginn des Levels folgende Zustände haben:

- KLAR
- BEWÖLKT
- NACHT
- REGEN

#### WETTERWECHSEL-KOEFFIZIENT

Legt fest, wie schnell sich das Wetter ändern kann (1 = sehr langsam; 100 = sehr schnell).

### ■ ZUSCHAUEREINSTELLUNGEN

#### NUR TEAM

Ist diese Option aktiv, können Zuschauer nur andere Mitglieder ihres eigenen Teams beobachten.

#### FREIE KAMERA

Mit dieser Option sind die Zuschauer in der Lage, die Zuschauerkamera selbst zu steuern.

#### ERSTE PERSON

Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus der Egoperspektive beobachten.

#### DRITTE PERSON

Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus der Perspektive der dritten Person beobachten.

#### DP ROTATION

Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus der Perspektive der dritten Person beobachten und die Kamera dabei rotieren.

#### ABBRUCH

Zurück zum Hauptmenü.

### ■ STARTEN EINER MEHRSPIELERPARTIE

#### TEAMAUSWAHL

Entscheiden Sie sich für das Team der Stalker oder das Team der Söldner, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken.

### ■ SKIN-AUSWAHL

Klicken Sie auf einen der Skins, mit dem Sie spielen möchten.

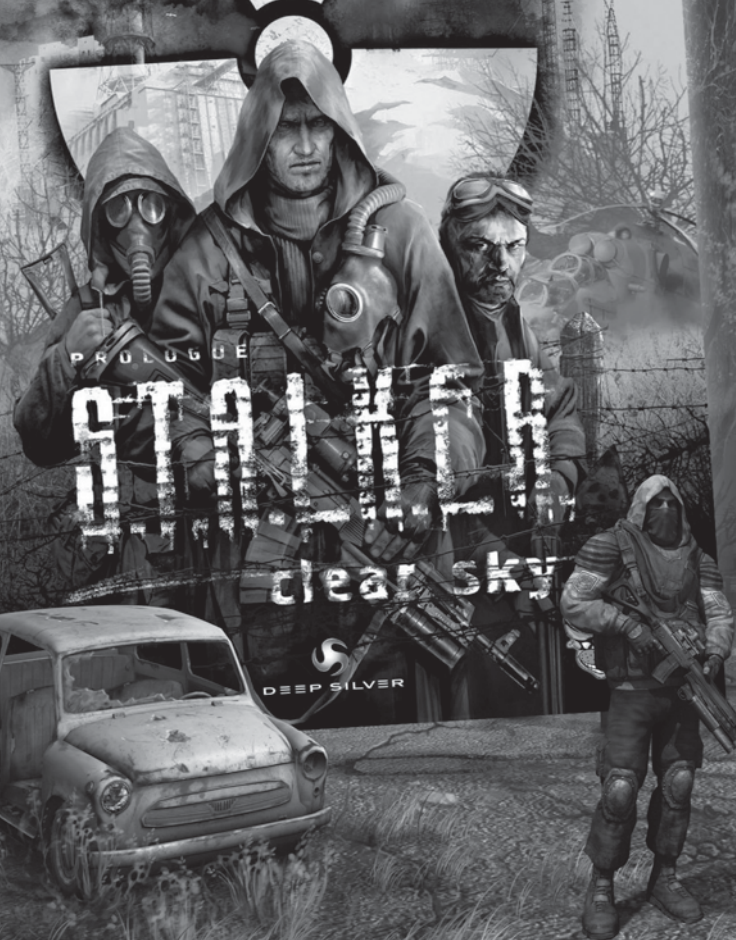
### ■ KAUF VON WAFFEN UND KLEIDUNG

- Drücken Sie B, um ins Kaufmenü für Waffen und Ausrüstung zu gelangen.
  - Mit der Maus und den Tasten 1, 2, 3, 4 und 5 können Sie auswählen, was Sie kaufen möchten: Pistolen, Sturmgewehre/Gewehre, Granaten, Schutzanzüge und Ausrüstung.
  - Wenn Sie es sich leisten können, einen Gegenstand zu kaufen, dann klicken Sie ihn doppelt an, damit er im entsprechenden Bereich Ihres Gepäcks erscheint.
  - Haben Sie zu wenig Geld, können Sie keine Waffen oder Ausrüstungsgegenstände kaufen.
  - Zum Abschluss müssen Sie alle Einkäufe durch einen Klick auf „OK“ bestätigen.
- Nur so können Sie den Einkauf abschließen.



Jetzt erhältlich.

## DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH



## GSC GAME WORLD

### PRODUZENT

Sergiy "GSC" Grygorovitch

### PROJEKTMANAGER

Anton Bolschakov

### LEITENDER DESIGNER

Yuriy Negrobov

### LEITENDER GRAFIKER

Ilya Tolmachev

### LEITENDER PROGRAMMIERER

Dmitry Iassenev

### LEITENDER GAMEDESIGNER

Ruslan Didenko

### SPIELGRAFIKEN

### LEVELDESIGN

Evgeniy Zaytsev  
Konstantin Mironov  
Sergey Kurbatov  
Roman Androschuk  
Yuriy Konstantinov  
Igor Pasichnyi  
Victor Merkulov  
Sergey Maystrenko

### LEITENDER GRAFIKER

(ANIMATIONEN)

Pavel Markevych

### ANIMATIONEN

Evgeniy Yablou  
Vladimir Korunchak

### CHARAKTERMODELLE

Alexandr Kovach  
Sergey Maystrenko

### TEXTUREN

Ludmila Starodub  
Igor Sidorenko

### BENUTZERBEREICH UND

GRAFIKEN

Roman Nesin

### LEITENDE PROGRAMMIERER

Andrey Kolomiets - Gameplay  
und Benutzeroberfläche  
Igor Lobanichikov - Rendering  
Konstantin Slipchenko - Physik  
und Animationen

### PROGRAMMIERER

Alexandr "loopzilla" Manilik -  
Netzwerk  
Sergey Chechin - Monster-KI  
Evgeniy "sea" Sokolov - Gameplay  
und Benutzeroberfläche  
Sergey Ivantsov - Optimierung  
Alexandr Plichko - Gameplay  
und Scripting  
Sergey Prishpepa - Gameplay  
und Scripting

Denis Khimera - Gameplay und  
Scripting

### SPIELDESIGNER

Andrey Verpakhovskiy  
Petr Dushinskiy  
Andrey Zalokukin  
Yuriy Y. Skripal  
Alexandr Demidenko

### SOUNDPRODUZENT

Dmitry Kuzmenko

### MUSIK

MoozE  
Alexey Omelchuk

### ZUSÄTZLICHE MUSIK

FireLake  
Addaraya

### SPRECHER

Aleksandr Vilkov  
Anatoliy Bogush  
Evgeniy Malukha  
Grigoriy German  
Ivan Rozin  
Oleg Stalchuk  
Vladimir Tereschuk

### LOKALISIERUNG

Eugene "Smile" Kuchma

### SPIELDIALOGE

Yuriy Besarab  
Taras "Tatarik" Volynets  
Lefty

### LEKTORAT

Vladimir Litvinenko

### ENGLISCHE LOKALISIERUNG

Kisin Language Services  
PROJEKTMANAGER & ÜBERSETZER  
Konstantin Kisin  
ÜBERSETZER  
Mikhail Kropotov  
LEKTOR  
Mark Berelekhis

### SPRACHAUFNAHMEN

VoiceWorks Productions, Inc.  
CASTING/LEITUNG  
Douglas Carrigan

### STUDIOTECHNIKER

Micah Johnson  
LEKTOR/BEARBEITUNG DER  
SPRACHAUFNAHME  
Jaimie Siedow  
SPRECHER:  
Neil Kaplan, Steve Blum, Jim  
Ward, Anthony Pulcini, James  
Horan, David Agronov, Robin  
Atkin Downes, Phillip Proctor,  
Stephen Stanton, Grant Albrecht,  
Keith Szarabjka, Yuri Lowenthal,  
Jennifer Hale.

### DEUTSCHE LOKALISIERUNG

Studio Umlaut  
ÜBERSETZUNG/LEKTORAT  
Güven Altun  
AUFNAHMESTUDIO  
MSM GmbH  
SPRECHER  
Achim Barrenstein, Nick  
Benjamin, Michael Betz,  
Erik Börner, Stefan Evertz,  
Andreas Gröber, Susanne Hauf,  
Helge Heynold, Özgür Karadeniz,  
Wolff von Lindenau, Martin  
Schäfer, Gero Wachholz,

### FRANZÖSISCHE LOKALISIERUNG

PROJEKTKOORDINATION  
Claire Deiller  
AUFNAHME  
Hi-Gnie Productions  
ÜBERSETZUNG  
David Bonin

### SPANISCHE & ITALIENISCHE

### LOKALISIERUNG

Verigo Translations srl  
AUFNAHME  
Synthesis US LLC  
PROJEKTMANAGER  
Davide Solbiati

### LEITUNG QA

Dmitriy Krivets  
Pavel Mikhailov

### TESTER

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

### PR

Oleg Yavorsky  
Valentin Yeltshikov  
Yuriy A. Besarab  
Olga Kuzhel

### MARKETING

Roman Nesin  
Olga Troekurova  
Ivan Khivrenko

### WEB-PROGRAMMIERER

Sergey Terluk

### SALES & BIZDEV

Victoria Boyko

### WEB-PROGRAMMIERER

Sergey Terluk

### MANUAL DESIGN

Die Guerrillas, Wuppertal

### BESONDERER DANK AN:

Alexander Novikov, Igor  
Gramotkin and the rest of  
Chernobyl Power Plant staff and  
administration for their ongoing  
support.

Chernobyl Exclusion Zone  
Administration for allowing us to  
carry out our crazy explorations.  
Employees of  
Chernobylinterinform for their  
assistance.

Alexander Naumov for his great  
informational input and his noble  
mission.

FIRELAKE band ([www.relake.kiev.ua](http://www.relake.kiev.ua)) and their friends

Guza Dreaming for the rocking  
sound-tracks.

Ilya Novak for help with work  
on the plot.

UKRGAME.NET for their constant  
support of S.T.A.L.K.E.R. online.  
Our thanks go to Aleksey "Don  
Rebe" Badalov, Marcos "Pixel  
Duarte, Megamat, Abe, Dark,

Artem BAK9-FLC, Zuev, Maciej  
"Steriliz" Prieditis, Dennis  
"Siro" Kchernov, Aleksey "Hash"  
Belendinov, DaimoN, Leks,  
Sooltan DJ, Yarek, Nat'vac,  
Stalker-Portal.ru (Alexander  
"Leks" Abramov, Igor "Gag"  
Soloviev, Aleksey "DaimoN"  
Dronov).

Everyone who organized and  
participated in the S.T.A.L.K.E.R.:  
Reality role-playing airsoft  
Airsoft game, especially:

Dmitry -Comandar- Ivanov  
Eugene "Mulder" Khaletskiy  
Sergey "Tur" Leshenko  
Denis "Fiedel" Kotlyar  
Rover  
Dmitry -Professor- Gurevich  
Stanislav -Chesba- Legkobit  
Konstantin -Inquisitor- Kriukov  
Igmuen Valerian (Golovchenko)  
AKA oVal  
Ashot, BigZ, Gild, Zeel, Andrey  
Pauk.

and the many fans from around  
the world who passionately  
supported the S.T.A.L.K.E.R.  
project.

A HUGE THANKS from the whole  
team to all fans of S.T.A.L.K.E.R.

## DEEP SILVER

### HEAD OF PRODUCTION

Christian Moriz

### PRODUCT MANAGEMENT

Maik Stettner

### POST PRODUCTION/LOA

Michael K. Schmidt  
Daniel Langer  
Daniel Galtzsch

### INTERNATIONAL MARKETING

Georg Larch

### MARKETING MANAGER GSA

Mario Gerhold  
Oliver Beck

### INTERNATIONAL PRESS

Martin Metzler

### PR MANAGER GAS

Martin Wein

### GRAPHICS AND DESIGN

Alexander Stein

### COMMUNITY MANAGEMENT

Daniel "Oberle" Oberlechner

### LINGUISTIC TESTING

Linda Großhennig  
Prachya Isaac Parakhen  
Mikael Cuinet  
LocalSoft - Randall Mage



# Gewinne eine Xbox 360 im exklusiven Gameswelt-Design!

## Mitmachen unter

## stalker.gameswelt.de

## Gewinnspielcode: "st098"

# Gameswelt

Dein Online-Spielemagazin

### EINLEITUNG

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf des vorliegenden Produktes aus unserem Hause. Die Entwickler und wir haben uns bemüht, Ihnen eine ausgereifte, inhaltlich interessante und unterhaltsame Software zu erstellen. Wir hoffen, dass sie Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie sie Ihren Freunden weiterempfehlen.

Falls Sie sich für weitere Produkte aus unserem Hause interessieren oder allgemeine Informationen über unsere Firmengruppe wünschen, besuchen Sie eine unserer Webseiten:

[www.kochmedia.com](http://www.kochmedia.com)  
[www.deepsilver.com](http://www.deepsilver.com)  
[www.fantastic.tv](http://www.fantastic.tv)

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit diesem Produkt aus dem Hause Koch Media.

Ihr Koch-Media-Team

### ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

### Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Koch Media nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. Koch Media übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigelegten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird Koch Media Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Koch Media bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an die Adresse: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, 82152 Planegg senden. Darüber hinaus übernimmt Koch Media keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Koch Media haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Koch Media übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Koch Media zu vertreten sind.

### Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtlich Inhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien ist nur im Rahmen der gesetzlichen Regelungen gestattet.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte Datenträger können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

Koch Media behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.



## TECHNISCHE INFORMATION / HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media GmbH  
Technischer Dienst  
Lochhamer Str. 9  
D-82152 Planegg/München

## TECHNIK-HOTLINE

(erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa-So 10-16 Uhr)

### DEUTSCHLAND:

0900 1 807 207 (0,62 EUR /Min.)

### ÖSTERREICH:

0900 1 807 207 (0,53 EUR/Min.)

### SCHWEIZ:

0900 1 807 207 (1,19 Sfr/Min.)

## FAQ UND ONLINE-SUPPORT:

<http://support.kochmedia.com>  
Fax: +49 (0)89 242 45 241

## TIPPS&TRICKS-HOTLINE FÜR SPIELE

(erreichbar täglich 8-24 Uhr):

### Deutschland:

0900 5 155 686 (1,86 EUR /Min.)

### Österreich:

0900 5 155 686 (2,16 EUR /Min.)

### Schweiz:

0900 5 155 686  
(3,00 Sfr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten "Win" und "R", geben Sie "dxdiag" ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.

## KUNDENSERVICE/BESTELHOTLINE

Unser Kundenservice berät Sie gerne bei Fragen zu Bestellungen, Lieferterminen, Verpackungen usw. Wenn Sie sich für unser reichhaltiges Produktsortiment interessieren, dann rufen Sie uns doch einfach an, oder schicken Sie uns eine E-Mail:

### DEUTSCHLAND:

Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg/München  
T: 0180/1185795 (max. 0,046 Euro/Min.: Ortstarif deutschlandweit)  
<http://www.kochmedia.de>  
bestellungen@kochmedia.com

### ÖSTERREICH:

Koch Media GmbH, Betriebsstätte Rottenmann, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann  
T: 05672 606 179 (normale Gesprächsgebühr)  
<http://www.kochmedia.at>  
bestellungen@kochmedia.at

### SCHWEIZ:

Koch Media AG, Hodlerstr. 2, CH-9008 St. Gallen  
T: 0848 000 215 (max. 12 Rp./Min.)  
<http://www.kochmedia.ch>  
verkauf@kochmedia.ch

## ONLINE-SHOP/GESCHENKSERVICE

Besuchen Sie unseren Online-Shop. Ein abwechslungsreiches Sortiment und kundenfreundliche Lieferbedingungen erwarten Sie:  
<http://www.softunity.com>

Mit unserem Geschenkservice können Sie Ihren Liebstem eine Freude machen: Wir verpacken Ihr Geschenk in Geschenkpapier und legen eine Grußkarte mit Ihrer individuellen Nachricht bei.

[www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)  
<http://stalker.deepsilver.com>



Developed by GSC Game World, © Transvision Ltd 2008. Exclusively published and distributed by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, 6600 Höfen, Austria. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered By GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Koch Media, Gewerbegebiet 1, A-6600 Höfen



**ALIENWARE**  
HIGH-PERFORMANCE SYSTEMS

**AREA-51® m15x**

Auch Scar kann das Spiel nur mit dem besten Equipment gewinnen.

Rufen sie uns an oder besuchen sie uns online:

[WWW.ALIENWARE.DE](http://WWW.ALIENWARE.DE)

08001005079

[WWW.ALIENWARE.AT](http://WWW.ALIENWARE.AT) | [WWW.ALIENWARE.CH](http://WWW.ALIENWARE.CH)

AT: 0800 677194 | CH: 0800 000 971

Alienware, Alienware Alien head Logo, und Area-51 sind eingetragene Marken und/oder Markenzeichen der Alienware Corporation. Alienware kann nicht für Fehler in den Abbildungen oder Schreibfehler verantwortlich gemacht werden. Die Verfügbarkeit der angebotenen Produkte kann sich ohne weitere Bekanntgabe ändern. Intel, Intel Logo, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Alle weiteren Marken oder eingetragenen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

