



Stalker Clear Sky

Auf Stalker haben wir sechs Jahre gewartet. Bis zum Erscheinen des Nachfolgers, der eigentlich der Vorgänger ist, soll nicht mal ein Jahr vergehen.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4059
- GameStar TV
▶ Quicklink: 4060

Wenn Sie **Stalker** noch nicht gespielt haben, es aber noch tun möchten, sollten Sie eines bedenken: Weiterlesen geschieht auf eigene Gefahr, denn wir werden es nicht vermeiden können, im Folgenden ein paar Schnipsel aus der Geschichte des Ego-Shooters rund um das Geheimnis des havarierten Reaktors zu verraten. Hier geht es nämlich ums Prequel **Stalker: Clear Sky**,

also um die Vorgeschichte von **Shadow of Chernobyl**.

Wir erinnern uns: **Shadow of Chernobyl** beginnt mit einem Lkw-Unfall. Die Erklärung, wie es zu dem kommt, bleibt man uns jedoch schuldig. Wie uns das Spiel überhaupt eine ganze Menge schuldig bleibt, etwa die Antworten auf die Fragen, die die vielen kryptischen Zwischensequenzen aufwerfen und welche Rolle der

Held in der Zone spielte, bevor er sich auf die Suche nach dem mysteriösen Super-Stalker Strelok begibt. All das will **Stalker: Clear Sky** klären. Und zwar bereits im kommenden Frühjahr.

Die Nerven!

In **Clear Sky** übernehmen Sie nicht die Rolle des Protagonisten aus Teil eins. Sie sollen einen bisher noch namenlosen Söldner

spielen, dessen Schicksal sich ungewollt mit dem Streloks verwebt: Strelok, Meister-Stalker, schafft es als Erster überhaupt, bis zum Reaktor vorzudringen, und löst dabei einen gigantischen Blow-Out aus – eine Energie-Eruption, so mächtig, dass die Zone sich neu ordnet. Wo früher grünes Gras wuchs, sieht man nur noch verbrannte Erde, wo früher Wege waren, verhindern nun tödliche

! Wer ist Strelok?

Wenn Sie **Stalker: Shadow of Chernobyl** nicht gespielt haben, aber neugierig sind und wissen wollen, wer dieser Strelok ist, dann verrät es Ihnen der folgende Text. Den lesen Sie am besten mit Hilfe eines Spiegels.

Der Stalker, der in Shadow of Chernobyl die Rolle des Protagonisten spielt, ist ein Söldner, der für den Meister-Stalker Strelok arbeitet. Strelok ist ein mysteriöser Charakter, der die Zone durchstreift und nach dem Reaktor sucht. Er ist ein wichtiger Charakter in der Geschichte von Stalker: Shadow of Chernobyl.



Welche Rolle spielt dieser Mann in der Zone?



Für **Clear Sky** überarbeitet der Entwickler GSC die Grafik-Engine von **Stalker**. Unter anderem sollen **Shader- und Lichteffekte** noch besser werden.



Die Feindschaft zwischen den Fraktionen soll in *Clear Sky* eine größere Rolle als in *Shadow of Chernobyl* spielen. Oft werden Sie in **Schießereien** zwischen den Gruppierungen geraten.

Anomalien ein Weiterkommen. Zwischen den vormalig in friedlicher Koexistenz lebenden Stalker-Fraktionen entspinnt sich ein Kampf um die neuen Territorien. Und wie ist der noch namenlose Held darin verwickelt? Nervlich! Denn bei der gigantischen Explosion, dem Blow-Out, nimmt das Nervensystem des Mannes Schaden. Die ganze Situation eskaliert: Strelok gibt nicht auf, nähert sich immer wieder dem Reaktor und erzeugt so stetig neue Zonenbeben. Die einzige Chance zu überleben besteht darin, Strelok zu finden und ihn daran zu hindern, weitere Trips zum Kernkraftwerk und dem darin verborgenen Geheimnis zu unternehmen.

Schade: Die Nervenschäden werden sich wohl kaum auf den Spielverlauf auswirken. Was hätte man hier mit Sinnesstörungen, Halluzinationen und Ähnlichem experimentieren können! Lediglich die Gesundheitspunkte sollen weniger werden, der Held wird also noch um einiges schneller sterben als im ersten Teil. Als uns die Entwickler das sagten, mussten wir schlucken: **Shadow of Chernobyl** war gegen Ende schon nicht einfach. Wie knifflig soll dann erst **Clear Sky** werden, wenn der Protagonist beständig vor sich hinsieht?

Die Freunde

Wie schon im Vorgänger will Ihnen das Spiel die Wahl überlassen, ob Sie sich einer Fraktion (etwa der bekannten Duty oder Freedom) anschließen oder nur gelegentlich Aufträge annehmen, um beispielsweise an bessere Ausrüstungsgegenstände wie neue Anzüge oder durchschlagskräftigere Waffen zu kommen. Anders jedoch als im Vorgänger sollen die verfeindeten Parteien viel mehr Einfluss auf die Zone und Ihr Leben darin haben. Alle naselang sollen Sie Zeuge eines der vielen Scharmützel zwischen den Fraktionen werden oder eben – sollten Sie sich für eine Seite entschieden haben – aktiv daran teilnehmen.

Die Schießereien um Gebiete dienen nicht nur der Action, sondern wirken sich auch auf Ihre Ausrüstung aus. So können Sie etwa davon profitieren, wenn Sie und Ihre Fraktion einen Abschnitt erobern, in dem Forscher experimentieren und dort vielleicht neue Schutzanzüge oder Waffen herstellen. Auf diese Gegenstände hat nämlich nur die Gruppe Zugriff, die den Bereich beherrscht.

Die Anomalien

Mit dem neuen Terrain kommen auch neue Artefakte und neue Anomalien in die Zone. Letztere

Kunstwerk und Engine-Werk



Oben sehen Sie den Entwurf einer gigantischen **Höhle** im weitläufigen Untergrund von Pripjat, unten das gleiche Motiv, diesmal in der Grafik des Spiels.

Eine neue Fraktion

So sehen die Stalker der **Clear-Sky-Fraktion** aus. Welche Rolle die Burschen übernehmen, ob man sich ihnen anschließen kann oder ob es sich dabei um die Gruppe des mysteriösen Strelok handelt, ist noch nicht bekannt.



sollen teilweise ungleich gefährlicher ausfallen als die in **Shadow of Chernobyl**. Und zwar schon deswegen, weil sie nicht sichtbar sein werden. Keine Veränderungen der Luft, keine statischen Entladungen verraten die Gefahrengebiete. Damit Sie aber nicht permanent in den Tod rennen, drückt Ihnen GSC Game World etwas in die Hand, das wir uns schon für den ersten Teil gewünscht hätten: einen Detektor. Der spürt nicht nur die tödlichen Fallen auf, sondern auch besonders wertvolle Artefakte. Die sollen zunächst auch unsichtbar sein. Damit Sie beim Scannen der

Umgebung nicht wehrlos sind, können Sie neben dem Detektor noch eine Pistole führen.

Die Zone

Das Verhältnis zwischen bekanntem und neuem Terrain soll laut der Entwickler bei 50 zu 50 liegen. Selbst erfahrene Stalker erwartet also reichlich neues Gebiet zum Erkunden. So sollen Sie zum Beispiel weitläufige Ausflüge in den Red Forest unternehmen dürfen, den schauerlichen Wald, den Sie teilweise schon kennen, wenn Sie **Shadow of Chernobyl** gespielt haben. Pripyat werden Sie auch wieder besu-



In den brüchigen Mauern des **Krankenhauses** soll sich ein Zugang zum Untergrund von Pripyat befinden.



Die Skizze einer neuen **Anomalie**, die ganze Erdstücke aus dem Boden heben kann.

chen, dieses Mal allerdings unter Tage. Ein riesiges Schienennetz und monströs große Höhlen sollen unter der Stadt verborgen liegen. Gerade dort lauern bisher ungesehene Mutanten-Arten auf Sie. Ganz neu: Limansk, ein Ort, um den sich Duty und Freedom besonders zoffen, weil sich dort in der Ruine eines Krankenhauses der Zugang zur Unterwelt von Pripyat und somit zu einer alternativen Route zum Reaktor befindet (E3-Video ▶ [Quicklink: 4060](#)).

Doch nicht nur die neuen Landstriche werden Anlass zum

Schauen und Staunen sein, auch bekannte Gebiete spendieren Hingucker. GSC Game World will die Engine von **Stalker für Clear Sky** generalüberholen. Shader sowie Lichteffekte und Animationen werden überarbeitet. Man plant sogar, eine Version anzubieten, die die Möglichkeiten der DirectX-10-Schnittstelle nutzt.

Was wir in **Clear Sky** wieder nicht erwarten dürfen: Fahrzeuge. Doch wer will schon mit hohem Tempo durch die überarbeitete Zone brettern, wenn er dabei so viel Neues verpasst? **PET**



Der kleine Ort **Limansk** ist ein neues Gebiet in Clear Sky. Im Bild: der Eingang zum örtlichen Krankenhaus.

Stalker: Clear Sky

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **GSC Game World / ??** ► Status: **zu 70% fertig**

Petra Schmitz: Oleg Javorsky, Pressesprecher bei GSC, antwortete auf unsere Frage, ob man nach sechs Jahren Stalker-Entwicklung nicht die Nase voll von der Zone habe: »Im Gegenteil: Die Zone bietet unendlich Potenzial.« Und genau das sehe ich in den ersten Szenen aus Clear Sky. Die Story klingt spannend, die KI soll cleverer werden, die Welt lebendiger. Und das alles in schönerer Grafik. Da kann nichts schief gehen.



petra@gamestar.de