

Im Nachfolger, der die Vorgeschichte erzählt, bekommt die Atomzone rund um Chernobyl nicht nur einen grafischen Neuanstrich, sondern auch schlauere Bewohner. Überstrahlt Clear Sky damit sogar das erste Stalker?



# Stalker Clear Sky

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ▶ Quicklink: 4059  
 - Infos zum Spiel  
 ▶ Quicklink: 4546

Halte dich vom Feuer fern! Fass keine Messer an! Und treibe niemals, niemals Schabernack mit Atomkraftwerken! Ach, hätte Streloks Mutter ihrem Sohn doch diese drei Kinderregeln eingebläut, der Ukraine bliebe im Jahr 2011 vieles erspart. Freilich nicht, weil der inzwischen erwachsene Abenteuerer zündelt oder an Schnittwunden laboriert. Sondern weil er sich ausgerechnet den havarierten Nuklearmeiler von Tschernobyl als Reiseziel ausguckt – und ihn auch als Erster erreicht. Es kommt, wie's kommen muss: Die instabile Atommasse würgte den Besucher wieder heraus. Eine Schockwelle zerwühlt die Seu-

chenzone ums Ex-Kraftwerk, tödliche Anomalien schießen wie Atompilze aus dem Boden. Strelok kümmert's wenig, er wandert erneut Richtung Reaktor. Jemand muss ihn aufhalten. Und zwar Sie: In **Clear Sky**, dem Nachfolger des Shooters **Stalker**, heften Sie sich als Söldner an Streloks Fährte.

### Größer

Veteranen wissen: Strelok ist ein alter Bekannter, ihn jagen Sie bereits im ersten **Stalker**. **Clear Sky** setzt dessen Handlung nicht fort, sondern spielt ein Jahr früher. Das Grundprinzip bleibt aber gleich: Wieder erkunden Sie das nukleare Sperrgebiet, wieder lösen Sie

Hauptaufgaben sowie Nebenaufgaben. Wer **Stalker** gespielt hat, wird einige Orte wiedererkennen, darunter die Agroprom-Forschungsstation. Die durch Strelok verursachte Detonation hat das Gelände allerdings verändert. So gibt's zwischen bekannten Levels andere Verbindungswege, und überall türmen sich bizarre Erdgebilde auf. Wachsen soll die Zone im Vergleich zu **Stalker** nicht, dafür wird rund die Hälfte der Schauplätze durch neue ersetzt. So durchstreifen Sie etwa das Dorf Limansk, die Tunnels unter der Geisterstadt Prypjat und ein Sumpfgelände, dessen wogendem Gräsermeer sich eine Klosterruine erhebt.



Mit DirectX 10 brechen sich **Sonnenstrahlen** in Baumkronen.

Wer fleißig erkundet, findet abermals Artefakte, die seine Kampfkraft erhöhen. Die Upgrades sollen jedoch seltener, besser versteckt und teils unsichtbar sein. Um sie aufzustöbern, nutzen Sie einen Detektor. Diesen Piepser halten Sie in einer Hand, während Sie mit der anderen eine Pistole abfeuern. Auch viele der neuen Anomalien sind mit bloßem Auge nicht zu erkennen, ohne Warnegerät stolpern Sie oft versehentlich hinein. Alternativ zum Detektor können Sie die Pistole mit einer Taschenlampe kombinieren.

Allzu viel Zeit dürfen Sie sich bei der Rundreise aber nicht lassen: Im Spielverlauf soll sich Strelok immer wieder dem Reaktor nähern und weitere Explosionen verursachen – und jede verringert Ihre Lebenspunkte. Also müssen Sie den Schurken stoppen. Anders als in **Stalker** wird es nur ein Ende geben, schließlich soll **Clear Sky** nahtlos in den ersten Tschernobyl-Shooter übergehen.

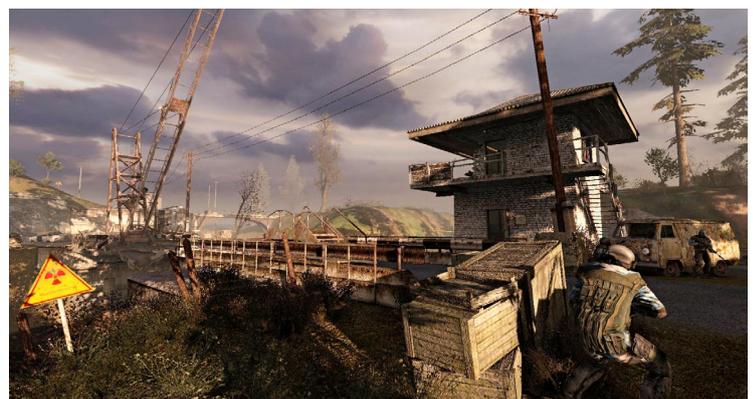
### Vielfältiger

Das heißt nicht, dass **Clear Sky** linear ablaufen wird. Im Gegenteil, die spielerische Freiheit wächst sogar. Denn in der Zone tobt ein Krieg: Acht Parteien ringen um die Macht, darunter die bekannten Gruppen Duty und Freedom. Neu ist der Clear-Sky-Bund. Der besteht aus geächteten Wissenschaftlern, deren Atomversuche einst das Tschernobyl-Desaster verursachten. Doch nun bereuen die Ex-Forscher ihre Untaten und wollen deren Folgen lindern.

Alle Streithähne bieten Gelegenheitsjobs an, fünf Parteien können Sie sogar beitreten. In der



In einem Schuppen der aus dem Vorgänger bekannten **Agroprom-Forschungsstation** kampieren Stalker.



Bevor Sie das verseuchte Dorf Limansk betreten, müssen Sie sich über eine **belagerte Brücke** kämpfen.



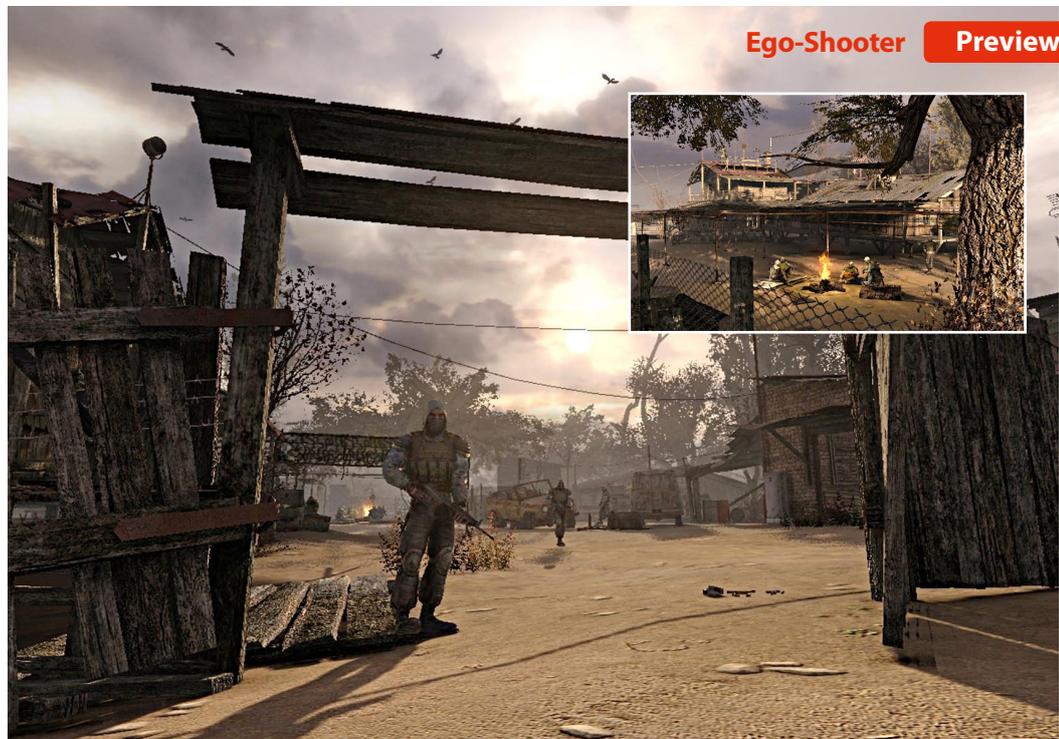
Einige Anomalien erzeugen solche **bizarren Erdsulpturen**.

Folge verscherzen Sie es sich mit den Erzfeinden Ihres Brötchengebers, dürfen dafür aber in dessen Hauptquartier Waffen einkaufen. Überdies gibt's dort Mechaniker, bei denen Sie Schießprügel und Schutzanzüge mit jeweils bis zu 16 Upgrades aufrüsten können. Das klappt nur mit seltener und einzigartiger Ausrüstung – ähnlich wie ein Action-Rollenspiel teilt **Clear Sky** Ihre Fundstücke in Qualitätsstufen ein, Billigkram lässt sich nicht aufwerten.

Natürlich bietet jede Fraktion auch individuelle Knarren, Rüstungen und Aufträge. Wer Missionen erfüllt, steigt im Rang auf; je höher, desto bessere Belohnungen gibt's. Doch auch die Einsätze werden kniffliger. Während Sie anfangs etwa nur mutierte Wildschweine jagen, müssen Sie später sogar gegnerische Hauptquartiere überfallen. Außerdem entscheiden Sie, welche Art von Region Sie für Ihren Clan erobern: Reguläre Areale erweitern den Einflussbereich, Rohstoffquellen bringen Geld, und Forschungszonen schalten bessere Waffen frei.

### Schlauer

Neue Ausrüstung kommt nicht nur Ihnen zugute, sondern auch Ihren Mitsreitern. Denn in manchen Aufträgen kämpfen Sie gemeinsam mit KI-Kameraden. Die dürfen Sie zwar nicht direkt befehlen, dafür sollen sie nun schlauer vorgehen. So nutzen sie Deckung richtig aus, knien hinter Büschen, lugen hinter Säulen hervor und überspringen Mauern – rund 1.000 frische Animationen machen's möglich. Überdies sollen die Computerkrieger endlich



Wenn Sie sich einer Fraktion anschließen, dürfen Sie in deren **Hauptquartier** Händler sowie Mechaniker besuchen. Bei Ersteren kaufen Sie wertvolle Waffen, Letztere werten Ihre Ausrüstung auf. Oder Sie wandern zum Lagerfeuer (rechts oben) und plaudern mit den – nun gesprächigeren – KI-Kameraden.

Granaten werfen, um verschanzte Feinde auszuräuchern. Doch Vorsicht: Von den KI-Verbesserungen profitieren auch Ihre Gegner.

Schusswechsel zwischen den Fraktionen finden übrigens auch ohne Ihr Zutun statt: Selbst wenn Sie keine Partei ergreifen (oder Ihren Auftraggebern den Rücken kehren), ringen die KI-Krieger gegeneinander. Auf Ihrem Zonentrip geraten Sie daher öfter mal zwischen die Fronten – endlich kommt mehr Leben ins Sperrgebiet!

### Schöner

Neue Mutanten wird **Clear Sky** ebenfalls bieten, darunter ein unsichtbares Sumpfmonster, das sich Menschen schnappt und mit samt Beute weghüpft. Die Bestien sollen zudem schicker aussehen. Denn die Entwickler polieren die Grafik auf; sämtliche Modelle bekommen mehr Polygone. Auch die Lichteffekte werden überarbeitet, besonders für die DirectX-10-Version von **Clear Sky**: Son-

## Die Gegner schöner und schlauer



Dank neuer Animationen können die **klügeren KI-Kämpfer** nun hinter Felsen knien (links). Die **Charaktermodelle** (rechts, hier ein Vertreter der Clear-Sky-Fraktion) sind außerdem deutlich polygonreicher.

nenstrahlen brechen durch Baumkronen oder tasten sich am (abermals wunderschönen und oft gar nicht so klaren) Himmel zwischen Wolkenbergen hindurch. Neben der verbesserten KI und den Frak-

tionskämpfen dürfte so auch die verbesserte Grafik **Clear Sky** nicht nur **Stalker**-Veteranen schmackhaft machen. Vielleicht ganz gut, dass Streloks Mutti bei der Erziehung geschlampt hat. **GR**



Mitten im neuen Sumpfbereich erhebt sich eine **Klosterruine**, hier vor stimmungsvoller Wolkenkulisse.

### Stalker: Clear Sky

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **GSC Game World** ► Status **zu 75% fertig**

**Michael Graf:** Bereits auf den Bildern sieht **Clear Sky** herrlich stimmungsvoll aus – und erbt damit die atomare, pardon, elementare Stärke des ersten **Stalker**. Den zweiten Zonentrip kann ich deshalb kaum noch erwarten, zumal es im Strahlenareal dank der Fraktionskämpfe nun noch lebhafter zugehen dürfte. Ich hoffe allerdings, dass die Strelok-Hatz diesmal vom Bug-GAU verschont bleibt. GSC Game World kann es sich nicht erlauben, die Käufer abermals zu verärgern.



micha@gamstar.de