



Eine Einheit **Clear-Sky-Männer** hat einen Banditen-Stalker in seinem Lager gestellt.



Der **Red Forest**, das Waldgebiet aus Teil 1, taucht auch in Clear Sky wieder auf, allerdings stark überarbeitet.

**Ein neuer Held, neue Gebiete und die Jagd nach einem alten Bekannten:
Wir haben uns in der Vorgeschichte von Stalker für Sie umgesehen.**

Stalker Clear Sky

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5285
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5284

Ein Blitz erhellt den Nachthimmel, dann wird es wieder dunkel. Regen setzt ein. In der Ferne zerschneiden zwei Lichter die Finsternis. Ein LKW rast mit halsbrecherischem Tempo über die löcherige Straße. Die Scheibenwischer arbeiten auf Hochtouren. Und obwohl wir den Fahrer nicht sehen können, spüren wir doch seine Angst. Er muss auf der Flucht sein. Dann trifft ein Blitz

das Gefährt, es geht in Flammen auf, wird von der Straße geschleudert. Irgendwie beschleicht uns der Eindruck, der Blitz sei ganz gezielt in den Wagen gefahren ... Erkannt? Das sind die ersten Sekunden des Intros von **Stalker**. Haben Sie sich eigentlich schon mal gefragt, vor was der Fahrer auf der Flucht war? Die Antwort darauf blieb uns der Ego-Shooter von Anfang 2007 jedenfalls schul-

dig. **Stalker: Clear Sky** wird uns das fehlende Puzzelstück vielleicht liefern, denn im zweiten Teil der Reise durch die verseuchte Zone um den Reaktor von Tschernobyl erleben wir die Vorgeschichte – aus Sicht eines Mannes namens Scar.

Klarer Himmel

Scar ist ein **Stalker**, ein Abenteuerer, ein Jäger. Wie die meisten der

Männer in der verbotenen Zone. Er sammelt kostbare Gegenstände, oft mit mysteriösen, manchmal gefährlichen Kräften versehen, verkauft sie und sichert so seinen Lebensunterhalt. Eines Tages soll Scar eine Gruppe von Forschern tief ins verstrahlte Gebiet geleiten. Als die Männer sich durch das dichte Schilf eines Sumpfs gebiets kämpfen, färbt sich der Himmel plötzlich unnatürlich



Für fünf Fraktionen dürfen Sie sich im Laufe von Stalker: Clear Sky verdingen. Die Männer der Gruppierungen ziehen allerdings auch unabhängig von Ihnen in den **Kampf**.

rot, dann verschwindet die Landschaft in unerträglicher Helligkeit. Die Forscher sind auf der Stelle tot. Scar hingegen erwacht auf einem Bett. Das steht im Lager der Clear-Sky-Fraktion.

Wenn Sie **Stalker** gespielt und es bis zum Reaktor geschafft haben, wissen Sie, was geschehen ist. Ein so genannter Blowout ist über das Gebiet gefegt. Dabei handelt es sich um eine mächtige Strahlungseruption, die alles Leben, das sich ungeschützt unter freiem Himmel befindet, auf der Stelle umbringt. Scar jedoch scheint es soweit gut zu gehen – ein Phänomen. Die Männer von **Clear Sky** haben sich auf die Fahne geschrieben, das verseuchte Areal zu untersuchen, seine Geheimnisse zu ergründen – um es irgendwann wieder in eine gesunde, blühende Landschaft verwandeln zu können. Doch die Bestrebungen der Männer werden behindert, die ständigen Blowouts gefährden die mühsam gesammelten Daten, krempeln die Zone ständig um und gefährden alles Leben. Ein **Stalker** namens Strellok, so vermutet man, soll durch seine Reisen zum Reaktor Verursacher der Strahlungseruptionen sein. Und da Scar einigermaßen immun gegen die Blowouts zu sein scheint, wird er von **Clear Sky** beauftragt, diesen Strellok aufzuspüren und kaltzustellen.

Versteckspiele

In **Stalker: Clear Sky** machen wir uns also abermals auf die Jagd nach Strellok, doch unter völlig anderen Bedingungen. Fünf neue und diverse bekannte, aber stark überarbeitete Areale gilt es zu erkunden. Zu Beginn durchstreifen wir ein gigantisches Sumpfgebiet, in dessen Schilfgürteln hunderteartige Mutanten und menschliche Feinde, Mitglieder konkurrierender Fraktionen, lauern. Damit Sie sich in den extrem weitläufigen Landschaften nicht (wie im Vorgänger) die Füße ablatzen, warten in den Siedlungen so genannte Führer. Die bringen Sie auf Wunsch in Windeseile in einen anderen Abschnitt – eine Reisesystem via Ladebildschirm wie etwa in *Morrowind*.

Und da wären die schon erwähnten permanenten Blowouts. Der Entwickler GSC Gameworld hatte die schon für das Original geplant, am Ende gab es aber nur den einen radioaktiven Sturm nahe

dem Reaktor. Nun sollen Spieler regelmäßig dieser Gefahr ins Auge sehen müssen. Eine Warnung deutet einen Blowout an, Sie müssen sich dann in ausgewiesenen Gebäuden verbergen.

Die Einführung brachte uns auch einen weiteren neuen Aspekt des Spiels bei: In **Stalker** war es noch so, dass man nahezu alle paar Meter förmlich über Artefakte stolperte, in **Clear Sky** werden Sie die Strahlungsknubel aufspüren müssen. Unsichtbar lagern die Kostbarkeiten im Zentrum von Anomalie-Häufungen. Sie brauchen Geräte, um die wertvollen, ihre Ausrüstung und Fähigkeiten aufwertenden Artefakte aufzuspüren. Sehen können Sie die aber erst, wenn Sie genau davor stehen.

Territorialkämpfe

Bessere Ausrüstungsgegenstände wie Schutzanzüge erhalten Sie wie gewohnt beim Händler gegen Bares. Doch wer etwa eine besondere Vorliebe für eine bestimmte Waffe entwickelt hat, darf sich freuen, denn Mechaniker bieten nun nicht nur die Reparatur der Bleipusten an, sondern auch diverse Ausbaustufen. So lässt sich die Lieblingsartillerie mit größeren Magazinen und anderen Verbesserungen ausstatten. Auch Anzüge dürfen Sie bei Mechanikern aufwerten lassen.

Welche Erweiterungen man Ihnen anbietet, hängt davon ab, für welche Fraktion Sie sich gerade verdingen. Fünf soll es in **Clear Sky** geben und alle befinden sich im Clinch mit einer anderen Gruppierung. Die Clear-Sky-Männer etwa werden im Sumpfgebiet ständig von Banditen aufgemischt. Man bittet Sie, die Burschen zu stoppen, und schickt Sie zusammen mit ein paar, durchaus clever agierenden Begleitern in den Kampf. Haben Sie eine Siedlung erobert, entsendet das Spiel sofort Verstärkung, um den Ort zu halten. Eine Fraktion wird also automatisch stärker, je mehr Terrain ihr gehört. Und je mehr Terrain und somit Ressourcen, desto besser die Waren bei Händler und Mechaniker. Die wechselnden Kräfteverhältnisse in jedem Abschnitt, also auch Ihre Erfolge und Verluste, illustriert Ihnen eine Grafik auf Ihrem elektronischem Reiseführer, Ihrem PDA.

Die Zone wird in **Clear Sky** deutlich beliebter werden als in



Die fiktive Stadt **Limansk** wird eines der Zentren der Kämpfe in der Zone sein.



Der **Detektor** der zweiten Stufe zeigt, in welcher Richtung sich ein Artefakt in der Nähe befindet.

Stalker. Die vom Spiel gesteuerten Figuren verharren nicht an Positionen, sondern durchstreifen die Landschaft auf eigene Faust. Wir haben es ausprobiert: Zunächst sind wir eng bei der uns zugewiesenen Einheit geblieben und haben gemeinsam mit dem Trupp einen Banditenstützpunkt platt gemacht. Beim nächsten Versuch verließen wir die Gruppe vorher und nahmen eine andere Route. Als wir schließlich bei der

Feindstellung ankamen, konnten wir in Ruhe die Leichen der Banditen plündern. Unsere Kumpare hatten die Gegner allein erledigt. In welchem Maße die Wege der NPCs allerdings vorherberechnet (gescriptet) beziehungsweise dynamisch (zufallsgeneriert) sind, werden wir erst anhand der Testversion erfahren. Die soll, halten Entwickler und Publisher Wort, bereits im August bei uns sein – 2008 wohlgerneht. **PET**

Stalker: Clear Sky

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► **Termin** 28. August 2008
► **Hersteller** GSC Gameworld / Deep Silver ► **Status** zu 85% fertig

Petra Schmitz: Die Zone um den Reaktor hat für mich nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Im Gegenteil, mit **Clear Sky** könnte die faszinierende Mutantenwelt endgültig lebendig werden. Ich möchte endlich neue Abenteuer in dieser glaubwürdigen, aber fremden Gesetzen unterworfenen Welt erleben. Was wir in der Beta-Version in Sachen NPC-Verhalten erlebt haben, verspricht jedenfalls schon eine Menge Abwechslung. Was ich allerdings mehr als schade finde: dass es im Sumpfgebiet keine Sumpfmuranten geben wird, die mich stalken.



petra@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**