



Zusammen mit einem befreundeten Stalker von Clear Sky erobern wir einen **Bauernhof**.



Clear Sky überhäuft Sie zu Beginn mit **Aufträgen** (links eingeblendet) – das überfordert.

Haben Sie sich schon auf den Test zur Stalker-Vorgeschichte gefreut, um endlich zu erfahren, wie alles begann? Wir uns auch. Doch es kam anders.

Stalker Clear Sky

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5285
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5284

Mit Notizblock, gespitztem Bleistift und griffbereiten Energieriegeln sitzen wir in unserem abgedunkelten Büro, um erneut die Zone zu erforschen – diese geheimnisvolle Region rings um das havarierte Kernkraftwerk Tschernobyl, die wir im Ego-Shooter **Stalker** kennen und fürchten, aber auch lieben lernen. **Stalker: Clear Sky** soll nun die Vorgeschichte des Spiels erzählen. Als Söldner mit dem schlichten Namen »Narbe« erwachen wir im Lager der Wissenschaftler-Gemeinschaft Clear Sky. Wir haben als Einziger eine Eruption radioaktiver Strahlung überlebt. Ursache dieses Ausbruches ist nach Ansicht des Clear-Sky-Anführers ein Abenteurer, der sich zu nah an den Reaktor im Herzen der Zone herangewagt hat. Narbe scheint als Einziger teilweise immun gegen die Strahlungsattacken zu sein, und so werden wir ausgeschiedt, den Fremden aufzuhalten. Doch bevor wir dazu kommen, durchfährt eine weitere Eruption die Zone, das Spiel und unseren Computer, und wir landen zurück auf unserer Windows-Oberfläche: Unsere Testversion von **Stalker: Clear Sky** ist mal wieder abgestürzt.

Neue Macken

Zwar haben wir eine Testfreigabe für die Version von **Clear Sky**, die uns vorliegt. Doch die verwirrt uns durch unberechenbares Verhalten. Während der Hardware-Checks läuft das Spiel auf mehreren Konfigurationen einwandfrei,

nur um dann auf einem anderen Rechner in schöner Regelmäßigkeit abzustürzen. Wir glauben, ein Quest-Objekt als Wurzel allen Übels ausgemacht zu haben: Sobald wir eine Jacke im Rahmen eines Nebenauftrags mitnehmen, wird **Clear Sky** instabil. Wir experimentieren mit Windows XP und Vista. Auf dem Vista-Rechner lassen wir die vermaledeite Klamotte liegen und können tatsächlich problemlos weiterspielen, dafür funktioniert die Hauptquest wenig später nicht. Als schließlich einer unserer Auftraggeber erschossen wird, stürzt das Spiel dann doch ab. Genervt hören wir auf, die Zone zu erkunden, und

beginnen, die Entwickler zu stalken. Doch auch GSC Gameworld weiß keinen Rat. Der Publisher Deep Silver verspricht uns eine neue Version, doch die kommt nicht rechtzeitig – wir müssen den Test bis auf weiteres verschieben.

Alte Stärken

Die Entscheidung fällt uns umso schwerer, weil wir bereits in die tolle Atmosphäre von **Clear Sky** reinschnuppern konnten. Wir haben das neue Sumpfgebiet erkundet, und Seite an Seite mit unseren Verbündeten taktisch wichtige Punkte erobert. Wir haben alte Bekannte getroffen: Der schmierige Händler aus dem **Stal-**

ker-Startgebiet ist immer noch (oder schon) da. Und wir sind sehr oft gestorben: **Clear Sky** ist übertrieben schwer, zähneknirschend mussten wir auf den niedrigsten von vier Schwierigkeitsgraden zurückstufen – kein befriedigendes Gefühl. Aber die Balance dürfte derzeit das kleinste Problem von GSC Gameworld sein, denn die KI des Spiels reagiert erratisch, die vielbesungenen Reiseführer teleportieren uns in Gebiete, aus denen wir nicht mehr rauskommen, und vor allem läuft das Spiel nicht stabil. Aber sehen Sie es positiv: Nun kennen Sie die Vorgeschichte zur Vorgeschichte von **Stalker**. **FAB**



Die erste Testversion von Clear Sky ist bockschwer. Wenn Sie hier mehrere **Gegner** derart nah an sich heranlassen, ist das Spiel gleich vorbei.