



Dieser **Mutant** ist echt sauer. Wir sollen in einer spannenden Nebenmission eine Gruppe von Stalkern vor dem aggressiven Fettmops bewahren.

Stalker Clear Sky

Dieses Spiel erzählt die Vorgeschichte zu Stalker: Shadow of Chernobyl. Irgendwann einmal. Denn bis es soweit ist, braucht es erstmal einige Patches.

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

Win Vista 32 Bit
- läuft

American Football ist an sich ein spannendes Spiel: Da prallen Männer aufeinander, da gibt es geschickte Pässe, spektakuläre Sprints und jede Menge Dramatik. Das Problem daran ist nur, dass diese Aktionen nur wenige Sekunden dauern – bis zum nächsten Spielzug gehen Minuten ins Land. Aus 60 Minuten Netto-Spielzeit wird so schon mal eine dreieinhalbstündige Veranstaltung. Mit **Clear Sky**, der Vorgeschichte zum Rollenspiel-Shooter **Stalker: Shadow of Chernobyl** von GSC Game World, verhält es sich ähnlich: eine interessante Story, Kleinkriege, Mutanten und

Schießereien, doch regelmäßige Zwangspausen durch Abstürze, ewige Ladezeiten, kaputte Spielstände, Designfehler und Hänger im Spielablauf machen aus circa fünfzehn Stunden Nettodauer ein tagelanges Bug-Fest. Macht dieses Spiel dabei wenigstens genauso viel Spaß wie American Football? Nein, denn in **Clear Sky** gibt es keine Cheerleader.

Meine Umwelt!

Zum Jubeln ist unserem Alter Ego zu Beginn von **Clear Sky** ohnehin nicht zumute. Der Abenteurer mit dem schlichten Namen »Narbek« hat als Einziger eine Strahlungs-

emission überlebt, die eine Gruppe von Wissenschaftlern ausgelöscht. Als er nach langer Ohnmacht wieder zu sich kommt, befindet er sich im Lager der Gruppe »Clear Sky«. Die Forscher-Kommune sucht nach einem Weg, mit der Zone zu koexistieren. Die Zone, die bereits Ort der Handlung von **Stalker** war, ist das Gebiet rings um den havarierten Reaktor von Tschernobyl. Der Super-GAU hat strahlenverseuchte Todesfallen und eklige Mutanten hervorgebracht, aber auch wertvolle Artefakte, die übermenschliche Fähigkeiten verleihen. Moderne Jäger und Sammler, genannt Stal-

Bugs in der Zone

- ▶ Quests lassen sich nicht beenden
- ▶ Nebenmissionen brechen grundlos ab
- ▶ Spielstände gehen kaputt
- ▶ Abstürze, Abstürze, Abstürze

Das führt zu Abwertungen in den Kategorien Atmosphäre, Balance und Bedienung.

ker, durchstreifen die Zone auf der Suche nach diesen Gebilden, leben von der Hand in den Mund und treiben Geschäfte mit Händlern und Forschern, die wagemutig (oder dumm) genug waren, sich in die Zone zu verirren.



In einer der seltenen Skriptsequenzen springt ein **Blutsauger** überraschend einen unserer Kumpane an.



Vom Dach eines Hangars aus sollen wir einigen **Freunden** Deckung vor heranwankenden Zombies geben.



Die flinken und widerstandsfähigen **Snorks** zählen zu den unangenehmsten Bewohnern der Zone.



Wir bringen ein bisschen Leben in den sonst eher tristen **Sumpfflevel**, das Startgebiet des Spiels

Meine Nerven!

Bereits in **Stalker** sollte die Zone eine regelrechte Lebenssimulation werden, mit Spielfiguren und Tieren, die ihrem Tagwerk nachgehen und miteinander agieren. Was ist davon letztlich übriggeblieben? Zombiehunde, die als Rudel umherlaufen. Für **Clear Sky** hat GSC Game World zumindest eins nachgereicht: rivalisierende Parteien. Sechs von denen gibt es im Spiel. Die »Freedom«-Fraktion etwa, die wie Clear Sky ihren Frieden mit der Zone machen will, liegt im Kampf mit der Gruppe »Die Wächter«, die die Mutanten und Anomalien mit Gewalt auszulöschen

versucht. Zu Beginn des Spiels ist Narbe den Clear-Sky-Jüngern zugefallen. Lebedew, der Chef der Gruppe, hat ihn aufgepäppelt und erklärt, was passiert ist: Ein besonders wagemutiger und skrupelloser Stalker hat sich allem Anschein nach zum Reaktor im Herz der Zone gewagt und damit die Emission ausgelöst, die Narbes Schützlinge dahintrug und das Gleichgewicht der Zone durcheinander warf. Als gleich darauf eine zweite Strahlungswelle über das Land fegte, ist klar: Der mysteriöse Spitzbube ist dort immer noch zugegangen und muss gestoppt werden. Denn auch wenn Narbe die

Emission übersteht, droht ihm mit jeder neuen Umwelt-Attacke ein tödlicher Nervenkollekt.

Meine Freunde!

Damit hat Narbe Grund genug, die Zone nach Spuren des mysteriösen Strelok zu durchsuchen. Um das neue Sumpffgebiet, die Heimat von Clear Sky und gleichzeitig Startgebiet des Spiels, verlassen zu können, muss er den Forschern jedoch zunächst helfen, die dort ansässigen Banditen zu vertreiben und so die Kontrolle über die Region zu erobern. Dazu teilt uns das Spiel zufallsgenerierte Mini-Missionen zu. Mal

müssen wir ein paar von Clear Sky kontrollierte Hütten verteidigen, mal sollen wir eine Basis der Banditen freikämpfen. Mitunter erhalten wir dabei Unterstützung befreundeter Truppen – die Spielwelt von **Clear Sky** fühlt sich damit tatsächlich lebendiger an als die von **Stalker**. Damit wir im Krieg der Clans nicht die Übersicht verlieren, zeigt uns unser Kartencomputer (PDA) auf Knopfdruck an, welche Fraktion mit wem im Clinch liegt und wo gerade Gefechte wüten.

Für jeden erfüllten Auftrag erhalten wir in der Basis unserer Verbündeten Geld oder Aus-

TECHNIK-CHECK

STALKER: CLEAR SKY



STANDARD-PC
ATHLON 64/3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► **1024x768** ► **statische Beleuchtung**
Kaum Schatten 1, keine dynamische Beleuchtung, fehlende Tiefenunschärfe und wenig Partikel. Mit statischer Beleuchtung leidet die Atmosphäre.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GT

► **1280x1024** ► **dynamische Beleuchtung**
Mit dynamischer Beleuchtung erzeugt Clear Sky eine dichte Atmosphäre. Licht 2 und Schattenspiele 1 sehen schick aus, und auch die diese Luft wirkt realistisch.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► **1680x1050** ► **erweiterte dynamische Beleuchtung**
Maximale Details vermitteln eine düstere Stimmung. Sonnenstrahlen 2, passive Beleuchtung und weiche Schatten 1 kitzeln prachttvolle Szenen aus der alternden Engine.

TECHNIK-TIPPS

- Hinter der »Erweiterten dynamischen Beleuchtung der Objekte« verbirgt sich der DirectX-10-Modus.
- DirectX 10 drückt die Leistung um bis zu 40 Prozent, Clear Sky sieht aber nur unwesentlich besser aus.
- Den größten Einfluss auf die Leistung und die Optik haben die unterschiedlichen Render-Stufen.
- Pro verringerter Auflösungsstufe läuft das Spiel bis zu 20 Prozent schneller.

- Sonneneinstellungen und SSAO ziehen die Leistung deutlich in den Keller, sehen aber klasse aus.
- Kantenglättung funktioniert nur bei »Erweiterter Dynamischer Beleuchtung der Objekte« und frisst dabei extrem viel Leistung.

Checkliste

- 4,8 GByte Speicherplatz
- 2,4 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT STALKER: CLEAR SKY AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1			2			3				
	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT		
Geforce 7				8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTX 260
Geforce 8/9/GTX											
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	3850	4670	4670			
PROZESSOR	2			3			4				
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+							
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE				
	Athlon 64				3500+	4000+	FX-57				
Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+				
Phenom					8450	8750	9500	9950			
Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	Q9550		
3	Speicher in MB			4			5				
	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096		

4 technisch unmöglich
runder stark

läuft so flüssig:
1024x768, hohe Details,
Statische Beleuchtung

läuft so flüssig:
1280x1024, hohe Details,
Dynamische Beleuchtung

läuft so flüssig:
1680x1050, maximale Details,
Erweiterte dynamische Beleuchtung

Drei Leser spielten in der Redaktion Clear Sky. Hier ihre Meinungen.

Wie nach Hause kommen

Das finde ich gut: Clear Sky verbreitet sofort wieder die beklemmende Endzeitstimmung des ersten Teils. Die Bedrohung durch die Zone ist noch präsenter, und ich war sofort motiviert, das Geheimnis um Tschernobyl und Strelok (erneut) zu lüften. Fans des ersten Spiels finden sich gleich zurecht und erleben viele Andeutungen auf die Geschehnisse im Vorgänger. Vor allem Grafik und die Liebe zum Detail sind einen Abstecher in die Zone wert. **Das finde ich weniger gut:** Manche Quests lassen sich einfach nicht lösen, zudem ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. Da muss GSC Game World noch an der Balance schrauben.



Max Bradler, 25, Student

Endlich Leben in der Zone

Das finde ich gut: Jeder, der in Stalker den Angriff auf das Freedom-Lager mochte, wird die Fraktionskämpfe in Clear Sky lieben, denn das ist ja, was GSC Game World schon für den Vorgänger versprochen hatte. Ansonsten bietet Clear Sky die gleiche geniale Atmosphäre wie Stalker. Das Level-Recycling stört mich überhaupt nicht – ich treffe neue Leute und finde mich trotzdem schnell zurecht. **Das finde ich weniger gut:** Das Spiel ist extrem schwer, und durch das Tageszeitemsystem wird es auch nicht leichter: Nachts sieht man praktisch überhaupt nichts mehr. Außerdem nervt mich, dass nicht alle Dialoge mit wichtigen Charakteren vertont sind.



Thomas Faust, 22, Student

Jäger und Sammler

Das finde ich gut: Die Anomalien sind nun viel interessanter als in Stalker. Zum einen sind sie gefährlicher, zum anderen hat die Artefakt-Flut des Vorgängers endlich ein Ende. Wer eines der wertvollen Dinger finden will, muss jetzt mit dem Peilsender aufmerksam suchen. Man muss sich also als Stalker ein bisschen Mühe geben. So stell' ich mir das Leben in der Zone vor. **Das finde ich weniger gut:** Clear Sky ist bockschwer, selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad. Zum Ausgleich setzt dafür die KI gelegentlich aus: Einerseits schießen die Gegner aus der Deckung, stellen sich dann aber aufs freie Feld, um nachzuladen.



Roman Stecher, 21, Azubi

rüstungsgegenstände als Belohnung. Je mehr Punkte unsere Fraktion einnimmt, desto mächtiger wird sie. Können wir anfangs nur ein paar Schrottknarren beim Krämer ergattern, beliefert der uns schließlich mit modernsten Waffen und edelsten Accessoires. Die einzelnen Parteien haben außerdem unterschiedliche Fähigkeiten: Die einen möbeln unseren Schutzanzug auf, die anderen verbessern unsere Schusswaffen. Das motiviert dazu, sich auch jenseits der Haupt-Questreihe durch die Zone zu kämpfen.

Meine Spielstände!

So viel zur Theorie. In der Praxis klappt das alles meist eher schlecht als recht: Mitunter funktionieren die »Trigger« (Auslöser) nicht, die dem Spiel mitteilen, dass wir eine Mission erfüllt haben. So legen wir normalerweise mit dem letzten Gegner in einer Basis auch den Schalter um, der dem Programm meldet: Gebiet erobert. Doch als wir einen Bauernhof befrieden sollen und dort den letzten Banditen niederstrecken, reagiert Clear Sky nicht darauf – die Handlung kommt zum Erliegen. Bei den Nebenaufträgen und Fraktionskämpfen ist das lediglich nervig, stockt jedoch eine Mission der Haupt-Questreihe, ist erstmal Schluss: Ohne den ersten Bauernhof dürfen wir nicht den zweiten Bauernhof erobern, und ohne den zweiten Bauernhof kommen wir nicht raus aus den Sümpfen. Die einzige Lösung in solchen Fällen: Einen alten Spielstand laden und hoffen, dass der Trigger beim nächsten Mal besser funktioniert. Dazu kommen nervige Ladezeiten und plötzlich zerstörte Spielstände. Im schlimmsten Fall müssen Sie gar komplett von vorne beginnen – in unserem Test mit der Version 1.5.03, also nach dem ersten Patch, ist das gleich zweimal passiert.

Meine Füße!

Jenseits der Sümpfe sieht Clear Sky für lange Zeit sehr bekannt aus: Sechs der elf Levels stammen nahezu unverändert aus Stalker, darunter der Kordon, die Müllhalde, Yantar oder das Agroprom-Institut, das derzeit unter der Kontrolle der Wächter steht. Das ergibt durchaus Sinn, immerhin erzählt Clear Sky die Vorgeschichte von Stalker, trotzdem ist es nicht gerade prickelnd, stun-

denlang durch bekannte Gebiete zu latschen. Stichwort latschen: Steuerbare Fahrzeuge gibt's in Clear Sky zwar nicht, dafür aber Fremdenführer, die Sie per Ladebildschirm in Gebiete teleportieren, in denen Sie bereits waren und die derzeit in der Hand einer uns wohlgesonnenen Fraktion sind. Das spart lange Laufwege – zumindest theoretisch. Denn in der Praxis werden finanzbewusste Stalker auf diesen Service gerne verzichten: Kurze Reisen innerhalb einer Karte sind zwar günstig, doch die kann man auch schnell zu Fuß bewältigen. Für den Spieler interessant sind letztlich nur die Abkürzungen über mehrere Gebiete, für die man Dutzende Minuten (plus Ladezeiten) marschieren müsste – doch die

kosten ein kleines Vermögen. Um die ewigen Latschereien vom Schlachtfeld zum Händler und zurück, die schon in Stalker so nervten, kommen wir daher auch in Clear Sky nicht herum.

Meine Kohle!

Unsere Pfennigfuchserie bleibt letztlich nutzlos: Ausgerechnet auf dem Flohmarkt werden wir überfallen und um unser Geld und die mühsam zusammengekratzte Ausrüstung erleichtert. Nun stehen wir da im kurzen Hemd, mitten in der Zone, umringt von Mutanten und Banditen, und haben nur noch eine bessere Erbsenpistole zur Hand. Dabei ist Clear Sky auch so schon übertrieben schwer: Selbst shooter-erfahrenere Redakteure müssen den



Die Anomalien sind nun seltener, dafür aber auch bei Weitem gefährlicher.



Der PDA zeigt an, wie erfolgreich unser Clan im Vergleich zu seinem Konkurrenten ist.



Nur mit einem guten Schutzanzug halten Sie die Psi-Angriffe mächtiger Mutanten aus.



In den **Basen** der Fraktionen können wir Handel betreiben und uns Nebenaufträge abholen.

niedrigsten Schwierigkeitsgrad wählen, um mit Spaß durch die Zone zu kommen. Eine Viertelstunde später haben wir zwar unsere Klamotten und Knarren zurückerobert, doch das Geld ist für immer futsch. Eine Frechheit! Zähneknirschend laden wir einen alten Spielstand und hauen unsere Rubel beim Händler auf den Kopf. Mit ein bisschen Bauernschläue überwinden wir auch die Wucherpreise der Fremdenführer: Wir reisen nur innerhalb der aktuellen Karte, laufen ins nächste

Gebiet und schnappen uns dort den lokalen Ortskundigen für eine weitere Mitreisegelegenheit innerhalb der Nachbarschaft. So zwingt uns GSC Game World, Fehler im Spieldesign mit abstrusen Manövern auszugleichen.

Meine Hoffnung!

Die Design- und Programmierfehler sind umso ärgerlicher, da die Atmosphäre von **Clear Sky** so toll sein könnte – und stellenweise auch ist. Doch das Spiel bremsen sich selbst aus. Angefangen von Bild-Stopps, während **Clear Sky** die Spielwelt nachlädt, bis hin zu Abstürzen, die meist noch den dazugehörigen Spielstand zerbretzeln, verhindert ständig etwas, dass wir wirklich in die Zone eintauchen. Die gute Nachricht: Alle Macken lassen sich theoretisch mit Patches reparieren. Bleibt zu hoffen, dass GSC Game World in den nächsten Wochen diese Fehler ausbügelt. Oder zumindest jedem Kunden ein paar Cheerleader vorbeischickt. **FAB**

In letzter Sekunde

Mitten in unserem Redaktionsschluss veröffentlichte GSC Game World einen weiteren Patch auf Version 1.5.04. Unser Ersteindruck: **Clear Sky** läuft damit wesentlich stabiler, unsere Spielstände bleiben heil, und auch am Balancing haben die Entwickler grob geschraubt. Da wir nach wenigen Spielstunden die Auswirkungen nicht voll bewerten können, lesen Sie auf GameStar.de und im nächsten Heft, wie sich das auf die Wertung auswirkt.

Noch eine Weile reifen lassen

Fabian Siegmund: Zum jetzigen Zeitpunkt ist **Clear Sky** eigentlich kein Spiel, sondern nur eine Ansammlung von Bugs, Ladepausen, Abstürzen und Wutanfällen. Doch zwischen diesen Fehlern blitzt ein sehr guter Rollenspiel-Shooter hindurch, um den es wirklich schade wäre, würde er nie fertig gestellt. **Stalker: Shadow of Chernobyl** hatte letztes Jahr schon eine schwere Geburt, und auch dieses Frühchen hier braucht noch eine ganze Weile im Entwickler-Brutkasten.



fabian@gamestar.de

Gebt mir mein Stalker!

Michael Trier: **Stalker** war für mich – trotz seiner Unzulänglichkeiten – eines der intensivsten Spielerlebnisse überhaupt. Und auch **Clear Sky** empfängt mich mit dieser faszinierenden Welt, gibt mir sofort dieses wohlige Prickeln der Vorfreude, wie es sich nur bei ganz wenigen Titeln einstellt. Umso schlimmer der Frust bei den Sackgassen-Quests, den Abstürzen und anderen Fehlern. Noch nie habe ich so sehr auf einen Patch gewartet: Ich will doch nur (weiter) spielen!



michael@gamestar.de



Anomalien spüren Sie nur noch mit einem **Peilgerät** auf. Monster finden Sie hingegen auch so.

STALKER: CLEAR SKY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	GSC Game World (Stalker, GS 04/07: 89 Punkte)	TERMIN (D)	5.9.2008
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

Ständige Frustramente durch Bugs und Abstürze.

GENRE ACTION

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input checked="" type="checkbox"/> Geduld <input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG leicht ————— schwierig

SPIELMECHANIK einfach ————— komplex

SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN Tutorial-Tipps

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> GeForce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> GeForce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Tages

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-Deathmatch, zwei Capture-The-Flag-Varianten (je 32)

SPIELTYPEN LAN, Internet **SERVERSUCHE** intern via Gamespy

DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

FAZIT Verwickelte Karten und schwer erkennbare Gegner sorgen für spannende Gefechte.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr detaillierte Texturen + spektakuläre Beleuchtungseffekte + eigenständiger Grafikstil - Animationen	9 / 10
SOUND	+ passend minimalistischer Soundtrack + stimmungsvolle Umgebungsgeräusche - Waffensounds - wenig Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	+ Wohlwollen der Fraktionen erleichtert Vorankommen - anfangs Chaos bei Nebenmissionen - viel zu schwer - Wirtschaftssystem	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Endzeitwelt + großartige Horrormomente - stark gehemmter Spielfluss durch lange Ladepausen, Abstürze und Bugs	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern - schwer nachvollziehendes Waffenverhalten - grundlos abbrechende Nebenmissionen - nutzloses Reisesystem	5 / 10
UMFANG	+ große, frei erkundbare Spielwelt + viele Nebenmissionen + Fraktions-Konflikte steigern die Wiederspielbarkeit	10 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Außen- und Innenlevel + sorgfältig von Hand erstellte Umgebungen - neue Abschnitte ohne echte Eigenheiten	9 / 10
KI	+ sucht aktiv Deckung + nutzt alle Waffen - zeigt, dass sie durch Hindernisse sehen kann - Aussetzer - planlose Wolfsrudel	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ umrüstbare Waffen + Suchgerät für Artefakte + Artefakte und Anzüge modifizieren Charakterwerte	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Jagd auf Ursache der Emissionen + Hinweise auf spätere Ereignisse in Stalker - bekannte Hintergrundgeschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Atmosphärischer Shooter mit Bug-Problemen.