



WORLD PUBLISHING DEEP SILVER

PRESSE INFORMATION

Planegg, 26. Juni 2008

Pressekontakt:

Koch Media GmbH
Lochhamerstr. 9
82152 Planegg/München
Germany

Martin Wein
Tel: +49 89 24245-260
Fax: +49 89 24245-3260

m.wein@deepsilver.com

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky: Willkommen zurück in der Zone!

GSC Game World und Deep Silver veröffentlichen neue Details zum Prequel von S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl war einer der meistverkauften First-Person-Shooter 2007. Ende August nehmen die ukrainischen Entwickler von GSC Game World und Publisher Deep Silver die Spieler mit auf eine neue Expedition in die atomare Zone: S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky spielt ein Jahr vor den Ereignissen von Teil 1 – in einer Zeit, in der die Zone durch einen gewaltigen Ausbruch anomaler Energie für immer verändert wird.

Krieg der Fraktionen

In S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky schlüpft der Spieler in die Rolle des Stalkers Scar. In einem einzigartigen Mix aus First-Person-Shooter und komplexen Rollenspiel kämpft er ums Überleben in der Zone und ihren lebensfeindlichen Sektoren. Nur wenige Menschen sind in verstreuten Gruppen übrig – und die einzelnen Gruppen stehen sich in einem unerbittlichen Kampf gegenüber. Als Söldner findet sich Scar bald inmitten eines Kriegs der Fraktionen um Gebiete, Artefakte und Macht. Nun liegt es am Spieler, herauszufinden, auf wessen Seite die größten Erfolgsaussichten zu finden sind.

Clevere Gegner, grafische Leckerbissen

Wie schon der Vorgänger fängt auch Clear Sky die düstere Atmosphäre der Todeszone perfekt ein. Für spektakuläre Grafikdetails sorgt die Unterstützung von DirectX10. Dynamische Tag- und Nachtwechsel mit absolut realistischen Lichteffekten gehören ebenso dazu, wie detailreiche Landschaften und lebensechte Animationen. Gleichzeitig haben die Entwickler darauf geachtet, dass S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky auch mit DirectX8 und DirectX9 zusammenarbeitet.

Ein Hauptaugenmerk lag an einem realistischen und eigenständigen Denken und Handeln der computergesteuerten Spielfiguren. Die künstliche Intelligenz aus dem Vorgänger wurde deshalb stark verbessert, so dass Gegner wie Verbündete nun je nach Situation eigene Entscheidungen treffen, die sich unterschiedlich auf den weiteren Verlauf des Spiels auswirken. Dazu gehört, dass es keinen festgelegten Ausgang für Kämpfe gibt. Erst in den letzten Levels wird der Spieler auf ein festgelegtes Ende hingeführt, an das die Ereignisse von Shadow of Chernobyl anschließen.

Key Features

- Einzigartiger Mix aus actionreichem First-Person-Shooter und komplexen Rollenspiel
- Riesiger Umfang: Zahlreiche neue Level verfügbar, dazu komplett überarbeitete Levels aus S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl und viele Nebenmissionen mit motivierenden Belohnungen
- Realistische Simulation der riesigen S.T.A.L.K.E.R.-Welt: Verfeindete Fraktionen bekämpfen sich, Mutanten gehen selbständig auf Jagd, Flüchtlinge kämpfen ums Überleben
- Kinoreife Zwischensequenzen ergänzen die spannende Vorgeschichte zu S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
- Viele neue Ingame-Features wie zum Beispiel schnelles Reisen oder das Reparieren von Rüstungen und Waffen
- Stark verbesserte künstliche Intelligenz
- Vollständige DirectX10-Unterstützung für die aktuellsten Grafikeffekte (God Rays, Soft Water, Volumetric Fire, Dynamic Volumetric Smoke, etc.)
- Dynamischer Tag- und Nachtwechsel mit realistischen Lichteffekten
- Detaillierte Spielgrafik inklusive einer komplett neuen Engine für Animationen
- Stark ausgebauter Multiplayer-Part mit vielen abwechslungsreichen Spielmodi

Weitere Informationen sowie Bildmaterial gibt es unter

<http://presse.kochmedia.com/index.php?>

[t=4311&p=1&N3SESSID=a27509bbdb397e536a0aae7c9ce82e80](http://presse.kochmedia.com/index.php?t=4311&p=1&N3SESSID=a27509bbdb397e536a0aae7c9ce82e80)

Über Deep Silver

Deep Silver entwickelt und vermarktet interaktive Games für alle Plattformen. Mit dem Label Deep Silver sollen alle Computer- und Videospiele mit Freude und Leidenschaft für fesselndes Gaming in modernen Spielwelten begeistert werden. In Zusammenarbeit mit seinen Partnern stellt Deep Silver unter der Prämisse von maximalem Erfolg bei höchster Qualität den Kunden und seine Wünsche in den Mittelpunkt. Deep Silver-Produkte sprechen Profis wie Einsteiger, Kinder wie Erwachsene gleichermaßen an.

Seit 2003 veröffentlichte Deep Silver rund 40 Spiele, darunter das erfolgreichste Adventure 2006 Geheimakte Tunguska, den Bestseller ANNO 1701 (Co-Publishing mit Sunflowers), das knifflige SZ-Wissen Kreuzworträtsel DS, die Pferde-Simulation Horse Life DS und das Fußball-MMO World of Soccer Online. In Entwicklung sind darüber hinaus Warhammer® – Battle March™ (Kooperation mit Namco Bandai), das Action-Rollenspiel Sacred 2: Fallen Angel (Kooperation mit Ascaron), S.T.A.L.K.E.R. – Clear Sky, der düstere Tschernobyl Shooter auf PC, und das neue Spiel des Piranha-Bytes-Teams. Seit 2007 besitzt Deep Silver auch das eigene Entwickler-Studio Deep Silver Vienna. Mehr Infos unter www.deepsilver.com

Koch Media ist ein führender Produzent und Vermarkter von digitalen Entertainment-Produkten (Software, Games und DVD-Filme). Die eigenen Verkaufsaktivitäten, die Vermarktung sowie die Distribution erstrecken sich dabei über ganz Europa. Mit

zahlreichen Herstellern von Software und Games bestehen strategische Kooperationen: Ascaron, Braingame, D3P, G-Data, Gamelife, Kaspersky Lab, Lexware, Namco Bandai, Pinnacle, Square Enix, Sony Online Entertainment, System3 usw. Koch Media mit Hauptsitz in Planegg bei München besitzt Geschäftsstellen in Deutschland, England, Frankreich, Österreich, Schweiz, Italien und den USA. www.kochmedia.com

Über GSC Game World und GSC World Publishing:

GSC Game World wurde 1995 in Kiew gegründet und ist der führende Spieleentwickler in der Ukraine. Zu den von GSC Game World entwickelten Projekten gehören unter anderem die begeistert aufgenommene und millionenfach verkaufte Cossacks-Reihe, American Conquest, American Conquest: Fight Back, Alexander (zum Film von Oliver Stone), Cossacks II: Napoleonic Wars. Die beiden letzten von GSC Game World veröffentlichten Titel sind Heroes of Annihilated Empires (von GSCs Publishing-Abteilung GSC World Publishing weltweit veröffentlicht) und der Bestseller S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Aktuell in der Entwicklung befindet sich das offizielle Prequel S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky für PC.
Offizielle Website: www.gsc-game.com