

Der übliche Verdächtige

# Chaser

Ein einsamer Held mit Gedächtnislücken, schwer bewaffnete Verfolger und grafische Extravaganzen – zusammengekommen eine explosive Mischung.



Verfallene Straßenzüge wechseln sich mit belebten NPC-gefüllten Vierteln ab.



Auf Video-CD:  
Trailer

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Seit knapp einem Jahr schraubt das Entwicklerteam Cauldron (**Battle Isle 4**) in der slowakischen Hauptstadt Bratislava am Ego-Shooter **Chaser**.

## Total Recall

In der Ego-Perspektive rennen Sie durch dezent düstere Levels und wehren sich mittels eines re-

Aufträge, in denen wie in **No One Lives Forever** Kameras umschlichen und Opfer vermieden werden sollten. Während Sie durch die Szenarien

rennen miauend an Ihnen vorbei. Gelegentlich kann es sogar passieren, dass Sie ein Flüchtiger überholt, der seinerseits die Polizei auf den Fersen hat.



In den in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen treffen Sie viele zwielichtige Gestalten, wie diese **Scharfschützin**.

Der spielt in der düsteren Zukunft des Jahres 2086, wo Armut und Gewalt in hoffnungslos überbevölkerten Städten regieren.

Mittendrin in all diesem Schlamassel steckt der verdeckte Ermittler Chaser, der bei seinem letzten Einsatz angeschossen wurde und einen großen Teil seiner Erinnerung verloren hat. Auf einmal hetzen ihn brutale Killer, von denen er nicht einmal weiß, warum sie ihn eigentlich jagen – das herauszufinden, ist nun Ihre Aufgabe.

alistischen Waffenarsenals. Ihr Ziel ist es, die Erinnerung wiederzugewinnen. Dazu durchqueren Sie Städte, schlagen sich auf dem Mars herum und fliehen von einer Orbitalstation. Immer wieder gibt es Flashbacks, kleine Erinnerungsfragmente, die Ihr Vorleben Stück für Stück zusammensetzen. Sie können auch einige Entscheidungen treffen und so die ansonsten lineare Handlung beeinflussen.

Neben reinen Action-Missionen bekommen Sie Schleich-

huschen, geht das Leben um Sie herum weiter: Kinder spielen, Trunkenbolde werden aus Kneipen geschmissen, und Kat-

## Wundertüte

Das Spiel basiert auf einer eigens entwickelten 3D-Engine (**CloakNT** genannt), die sich mit gängigen 3D-Systemen von id Software oder Epic durchaus messen kann. Die exzellent animierten Figuren (selbst die Muskeln bewegen sich) laufen durch detailliert gestaltete Umgebungen. In Echtzeit berechnete Schatten passen sich jeder Lichtquelle an, glaubwürdige Wettereffekte wie Regen oder Schnee lassen den Spieler frösteln, die Oberflächen wirken dank Bump Mapping plastisch. Derzeit wird ein Computer mit 300 MHz und eine 3D-Karte der zweiten Generation vorausgesetzt. Das aber scheint für die heutige Zeit, in der nur wenige Spiele mit weniger als 500 MHz zufrieden sind, arg wenig. Bis zur Veröffentlichung in ungefähr einem Jahr werden diese Daten sicher noch deutlich nach oben korrigiert. **PK**

## Chaser

Genre: Ego-Shooter  
Termin: Oktober 2002

Entwickler: Cauldron  
Ersteindruck: Sehr gut

**Paul Kautz:** »Spielbare Actionfilme im Stil von Max Payne sind auf meiner Festplatte gern gesehene Gäste. Grafisch macht Chaser jetzt schon einen hervorragenden Eindruck. Wollen wir hoffen, dass die Entwickler auch spielerisch diesen Level halten können.«