

Von Planet zu Planet

# Chrome

Es sieht aus wie Urlaub und spielt sich wie eine Mischung aus Unreal 2 und Deus Ex light: Chrome steht für angenehm unkomplizierte Action-Kost.



- Auf CD: Video-Special
- Auf »Ab-16«-DVD: unzensurierte Fassung
- Auf »Ab-18«-DVD: noch härtere Fassung

WWW

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



Überraschung: Im Nahkampf hat der Scharfschütze keine Chance gegen uns.

## Facts

- 16 Levels
- 14 Missionen
- 14 Waffen
- 7 Vehikel
- 7 Implantate
- 5 Schwierigkeitsgrade

**G**rün. Alles ist grün. Vereinzelt brechen Sonnenstrahlen durch die dichten Baumkronen. Und blenden uns. Der Dschungel ist friedlich, nur gelegentlich kreischt ein Tier. Plötzlich schlägt das Radar an: Vor uns, irgendwo im Dickicht,

lauert jemand. Wir werfen uns auf den Boden, robben leise durchs Gras näher. Der Wächter hat noch nichts bemerkt. Als er uns den Rücken zudreht, schlagen wir zu. Lautlos sinkt der Mann zu Boden, seine Ausrüstung gehört uns.



Dank des zuschaltbaren Tarngeräts (unten rechts) sind wir für die Wachen unsichtbar. (1280x960)



Im Ego-Shooter **Chrome** des polnischen Entwicklers Techland sind Sie auf exotischen, oft üppig bewucherten Planeten unterwegs. Dort beseitigen Sie als kybernetisch aufgemotzter Söldner Logan Weltraumpiraten oder Terroristen, und geraten dabei immer tiefer in einen Konflikt zwischen zwei Großkonzernen und friedlichen Kolonisten.

## Kampf und Flucht

14 spannende Einsätze warten in **Chrome**. Im ersten, dem gut gemachten Tutorial, retten wir die junge Carrie, die uns fortan über Funk mit nützlichen Hinweisen versorgt. Sie meldet, wo sich wichtige Zielobjekte befinden, Sprengstoff lagert oder wie wir ein Sicherheitssystem lahm legen sollen, um einen Gebäudekomplex zu infiltrieren. Die überwiegend menschlichen Bösewichter agieren nur mäßig clever, werden aber durch zunehmende Treffsicherheit und Anzahl zu harten Gegnern. Bosskämpfe am Ende

vieler Einsätze fordern Ihr Können auch auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade. So kann es Ihnen passieren, dass Sie nur mit popeligen Handgranaten gegen einen kampfstarken Mech antreten müssen.

Die meiste Zeit laufen oder kriechen Sie, gelegentlich düsen Sie mit pfeilschnellen Hover-Bikes oder Buggys los. Besonders gelungen ist eine Mission, in der Logan einen Forscher befreien soll: Die einzige Möglichkeit, den Planeten lebend zu verlassen, ist eine Verfolgungsjagd mitten durch die Feindbasis. Während der Wissenschaftler das Vehikel steuert, stehen Sie hinter ihm am Bordgeschütz und wehren Panzer, Mechs, einen Kampfjet und Horden von Fußsoldaten ab.

## Cyber-Söldner

Ähnlich wie J.C. Denton aus **Deus Ex** verbessert Logan mit Implantaten seine Fähigkeiten. Allerdings bekommt er die Verbesserungen automatisch im





Gleich gegen drei **Mechs** müssen wir auf einem Wüstenplaneten antreten, um die friedliebenden Bewohner einer Kolonie zu retten. (1600x1200)

Spielverlauf, darunter eine Zielhilfe und einen Schutzschild. Logans Infrarot-Sicht lässt ihn auch im dicksten Dickicht Feinde frühzeitig erspähen. Und mit dem Adrenalin-Boost läuft er schneller und springt höher. Doch Vorsicht: Sie können die

Implantate immer nur kurz aktivieren. Bei zu langem Gebrauch laufen die Dinger heiß und fügen Logan Schaden zu.

Auch ohne die Upgrades gehört der Söldner zu den besser ausgestatteten Shooter-Helden. Ein Radar verrät ihm, ob sich

Feinde nähern. Eine kleine Karte zeigt die Laufrichtung zum nächsten Zielpunkt, und auf einer größeren Variante sehen Sie das gesamte erkundbare Terrain mit allen wichtigen Stationen. Das Inventar des Söldners ist hingegen stark beschränkt,

er kann nur eine große Waffe (etwa Zukunfts-MG oder Scharfschützengewehr) mitnehmen. Daneben hat er Platz für Pistole und Messer, Munition, ein paar Medipacks sowie Handgranaten. Die meisten Gegner hinterlassen reichlich Nachschub.

## Technik-Check

### Auflösung

Chrome verfügt über Auflösungen zwischen 800 mal 600 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Zwar stehen Ihnen sowohl 16 als auch 32 Bit Farbtiefe zur Auswahl, im 16-Bit-Modus büßt der Titel aber viel von seinem visuellen Glanz ein.

### RAM/Festplatte

Mindestens 256 MByte RAM braucht Chrome. Ab 512 MByte Speicher halten sich die Ladezeiten in Grenzen, Optimum sind 1,0 GByte. Auf der Festplatte belegt das Spiel 1,7 GByte.

### Tuning-Tipps

- 1 Die Schatten fressen viel Leistung. Das Abschalten erhöht die Framerate um maximal 15 Prozent.
- 2 Schrauben Sie die Auflösung runter; je nach System holen sie so bis zu 10 Prozent Performance heraus.
- 3 Setzen Sie die »Materials Quality« auf »Low« oder »Very Low«, um einen Performanceschub zu erhalten.
- 4 Das Herabschrauben der Farbtiefe auf 16 Bit bringt kaum zusätzliche Leistung – nicht zu empfehlen. **FG**

### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit 512 MByte RAM und max. Details)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
<b>800 MHz</b>	800x600x32 (min. Details, 256 MB)										
	1024x768x32 (256 MB)										
<b>1.500 MHz</b>	1024x768x32										
	1280x960x32										
<b>2.000 MHz/XP 1800+</b>	1280x960x32										
	1600x1200x32										

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

## Florian Stangl



### Überraschend gut

Von schicker Grafik lasse ich mich nicht blenden. Chrome ist auch spielerisch überraschend stark: Die ohnehin schon spannenden Missionen werden immer wieder

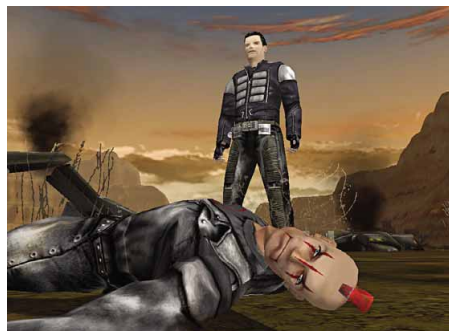
durch Zwischensequenzen aufgewertet, die Waffen verziehen unterschiedlich stark und das Leveldesign zeigt schön viel Abwechslung. Und die Implantate bieten mir Vorteile, ohne das Spiel unnötig zu verkomplizieren.

Die dusselige Gegner-KI und die ungelungenen Animationen der Widersacher stören mich wirklich, auch die trist aussehenden Innenlevels schaden der Atmosphäre. Zudem ist das Inventar etwas hakelig zu bedienen. Trotzdem habe ich Chrome lieber gespielt als Tron 2.0.





Auch die **Fauna** der Planeten will Ihnen an den Kragen.



Logan triumphiert über den **Anführer** der Hannibal-Terroristen.

### Paradiesische Ansichten

Die Missionen führen Sie quer durch das ferne Sonnensystem Valkyria. Mal sind Sie auf einem



Mitten in der **Feindbasis**: Da hilft nur der massive Einsatz eines **stationären MGs**, um den Angriffen Herr zu werden.

Dschungelplaneten unterwegs, mal schickt man Sie in die karge Wüste. Doch immer ist die Landschaftsgrafik grandios. Die Wälder wirken völlig natürlich: Bäume stehen dicht gedrängt, bilden Lichtungen oder machen für einen See Platz. Auf dem Boden wachsen unterschiedlichste Pflanzen, die sich im Wind wiegen. In den Wüsten dominiert die Farbe hellbraun, und nur vereinzelt wagt sich etwas Gestrüpp aus dem kargen Boden. Locker angeordnete Felsen, tiefe Klüfte und Gebäude, die aussehen wie gestrandete Raumschiffe, schaffen eine futuristische Wildwest-Atmosphäre.

So großartig die Umgebungsgrafik, so enttäuschend das Innere von Gebäuden und die Charaktermodelle. Sie stiefeln durch die immer gleichen grauen Gänge und treffen polygon- und detailarme Gegner. Sämtliche Figuren bewegen sich, als hätten sie einen Stock verschluckt.

### Micker-Multiplayer

In Sachen Multiplayer bietet **Chrome** schlichte Hausmannskost. Auf lediglich acht mäßig spannenden Karten können Sie im LAN oder Internet Deathmatch-, Assault- oder Capture-the-Flag-Partien austragen. Eine

Bot-Unterstützung fehlt, obwohl die Gegner aus dem Story-Modus durchaus für ein paar spannende Deathmatch-Runden ausgereicht hätten. **Chrome**

bietet Surround-Sound per EAX, reizt die Möglichkeiten jedoch nicht komplett aus. Vor allem Schussgeräusche klingen ein wenig zu dünn. **PET**

## Petra Schmitz



### Ich mag es grün

Ich glaub, ich steh im Wald – das war mein erster Gedanke. Einen derart realen Wildwuchs habe ich bis jetzt nur in den Preview-Versionen von Far Cry erleben dürfen.

Im sanft wogenden Gras und unter Palmen balgere ich mich gleich dreimal so gerne durch Gegnermassen. Na gut, die Räume und Gänge der zahlreichen Gebäude wirken sogar gegen das einfachste Farnblatt zu öde. Und auch die schwachen Charaktermodelle enttäuschen. Aber vor den erstklassigen Landschaften – ob nun Wüste oder Dschungel – verblassen diese Mankos fast bis zur Unkenntlichkeit.

### Missions-Klasse

So geradlinig die Missionen verlaufen, so viele nette Details hat das Spiel – und nicht nur wegen der Implantate: Mal heize ich mit einem Buggy über eine Insel, dann wieder folge ich meiner Kollegin auf einem Hover-Bike oder decke Gegner aus einem Flugzeug mit Raketen ein. Warum nur ist der Multiplayer-Modus so einfallslos? Das fantastische Dschungel-Setting gibt doch mehr her als acht windige Karten. Da hoffe ich einfach mal auf einen üppigen Patch. Solange kämpfe ich mich weiter durch die knackigen oberen Schwierigkeitsgrade des Singleplayer-Teils.

## Chrome

### Ego-Shooter



Publisher: Koch Media, (0180) 565 60 08  
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung  
 Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 32 S. Handbuch  
 Release (D): 24.9.2003  
 Preis: ca. 40 Euro  
 USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- tolle Außengrafik
- gutes Missionsdesign
- sinnvolle Implantate
- Bosskämpfe

##### Kontra

- öde Innengrafik
- schwacher Multiplayer-Part
- hässliche Charaktermodelle

#### MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF, Assault

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
 GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,5 GHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 2,0 GHz 512 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte, Surround-Sound

#### ALTERNATIVEN

**Unreal 2** (89%, GS 03/03)  
 Erstklassiger, bildhübscher Ego-Shooter mit spannenden Missionen auf fremden Planeten.  
**Tron 2.0** (84%, GS 10/03)  
 Sehr guter Ego-Shooter mit Implantat-System. Abgefahrenes Computer-Szenario.

#### WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieletiefe:	Gut
Multiplayer:	Ausreichend

Schneller Ego-Shooter in traumhafter Landschaft.

