

Chorus

WING COMMANDER MIT SENSIBLEM RAUMSCHIFF

Genre: Action Publisher: Deep Silver Entwickler: Fishlabs Termin: 2021

Der Weltraum-Shooter Chorus will in die großen Fußstapfen von Spielen wie Freelancer und Wing Commander treten. Weltexklusiv nennen wir Details zu Story, Open World und den Besonderheiten der Spielmechaniken. Von Natalie Schermann

Die Space Opera ist zurück, endlich bekommen wir wieder ein storybasiertes Weltraumspiel! Mit Chorus möchte das Hamburger Entwicklerstudio Fishlabs die Weltraum-Action ganz in der Tradition großer Klassiker wie Freelancer oder des SNES-Titels Star Fox wiederaufleben lassen und mit einer starken Geschichte verbinden. So sollen die schnellen Kämpfe und Gameplay-Besonderheiten von Chorus die Grundmechaniken von Space-Shootern weiterdenken und modernisieren. Gleichzeitig möchte sich Fishlabs durch einen starken Fokus auf Story, Open-World-Erkundung und die Kombination aus Science-Fiction und Dark Fantasy von der Konkurrenz abheben.

Wie genau sich Chorus spielen soll, was wir darin überhaupt tun – nun, da hat sich der Entwickler bislang bedeckt gehalten. Aber damit ist jetzt Schluss: Als einziges Magazin weltweit durften wir einen ersten Blick auf das Spiel werfen und die Entwickler über ihre Ambitionen befragen.

Weltraum-Action für Storyfans

Die Chorus-Entwickler werben bereits in ihren ersten Trailern mit einem starken Fokus auf eine mysteriöse Story und Charaktere. Im Grunde erzählt der Weltraum-Shooter zwei Geschichten. Im Großen geht es – wie

kann es bei einem Sci-Fi-Epos auch anders sein – um einen mächtigen, dunklen Kult, der die Vorherrschaft über das Weltall innehat und droht, die Menschheit auszulöschen. Im Kleinen geht es um eine sehr persönliche Geschichte, nämlich die Beziehung zwischen Pilotin Nara und ihrem empfindungsfähigen Raumschiff Forsaken. Nara befindet sich auf der Flucht vor dem mysteriösen Kult »The Circle«, zu dem sie einst gehörte. Im Laufe des Spiels sollen wir erfahren, warum sie ihren hohen Rang innerhalb der Organisation aufgab, sich gegen den Propheten stellte und ins Exil ging.

Die Beziehung zwischen Pilotin Nara und ihrem Raumschiff Forsaken steht im Zentrum von Chorus. Denn das Schiff hat ein Bewusstsein.

Protagonistin Nara war in der Vergangenheit Mitglied des Kultes. Seit sieben Jahren befindet sie sich nun auf der Flucht.

Das haben wir gesehen

Die Chorus-Entwickler zeigten uns etwa 30 Minuten Gameplay aus den ersten zwei Spielstunden einer Pre-Alpha-Version. Besonders die Synchronisation und die Cutscenes befanden sich noch in einem unfertigen Zustand. Zur Vertonung und den Animationen in den Zwischensequenzen lässt sich daher noch keine Aussage treffen.

Auch die Entstehungsgeschichte von Forsaken soll im Fokus der Erzählung stehen, genauso wie die Aufarbeitung von Naras dunkler Vergangenheit – doch diese Geheimnisse liegen anfangs in weiter Ferne. Zu Beginn des Spiels sind bereits sieben Jahre seit Naras Flucht vergangen, und die Pilotin arbeitet für eine Gruppe, die alte Schiffswracks nach nützlichen Gegenständen absucht. Gemeinsam mit ihrem Kollegen Sav bereitet sich die Pilotin aber gleichzeitig auf den Krieg gegen den Kult vor.

Die Story wird hauptsächlich in Dialogen und Zwischensequenzen erzählt, wie man es bereits aus Weltraumspielen wie Freelancer oder der Wing-Commander-Reihe kennt. Obwohl man nur die Forsaken und keine anderen Raumschiffe steuert, soll man dadurch auch die menschliche Heldin Nara besser kennenlernen können. »An vielen Stellen überbrücken wir auch längere Reisewege durch Konversationen zwischen Nara und Forsaken oder Nara und ihren Freunden auf der Station«, erzählt uns Christian Oberle, Senior Game Designer von Chorus.



Durch die Kombination von Naras und Forsakens Fähigkeiten wachsen die beiden zu einer mächtigen Waffe zusammen. Hinweis zu den Screenshots: An den Rändern können noch Unschärfen auftreten. Das ist auf die Nachbearbeitung zurückzuführen, die zu chromatischer Abberation und Bewegungsunschärfe führt.

Mehr Story für Erkunder

»Wichtige Teile der Story sind gar nicht zu verfehlen, weil sie in Zwischensequenzen erzählt werden«, führt Creative Director Marek Berka aus. Für alle, die darüber hinaus tiefer in die Hintergründe und die Geschichte des Spiels eintauchen möchten, haben die Entwickler kleine Storyschnipsel überall in der Welt verteilt. »Wir zwingen die Spieler nicht dazu, die Welt zu erkunden«, fährt der Creative Director fort. »Aber wenn sie es tun wollen, werden sie belohnt.«

An einigen Stellen können die Spieler sogar eigene Entscheidungen treffen, die Konsequenzen für den weiteren Verlauf der Story haben. Nach knapp zwei Stunden Spielzeit trifft man beispielsweise auf ein Piraten-

schiff und kann nun entscheiden, ob es zerstört oder verschont werden soll. Entscheiden wir uns dagegen, die Sternenfreibeuter auszuschalten, unterstützen sie uns im Kampf gegen die Flotten des Kultes.

»Aber natürlich haben wir keine so breit ausgelegte Erzählung, dass diese Entscheidungen zu unterschiedlichen Enden führen könnten«, fügt Marek Berka hinzu. »Diese Interaktionen sind dafür da, die Welt lebendiger erscheinen zu lassen.« Die Folgen dieser Entscheidungen sollen häufig direkt in der Welt wiedergespiegelt werden. Eine allzu große Wirkung auf die Hauptstory dürfen wir daher nicht erwarten. Doch der Creative Director verrät, dass sich unser Handeln sehr wohl auf den Ausgang einer der Nebenmissionen auswirken könnte.

Nara und Forsaken

Obwohl wir im Tutorial von Chorus zunächst mit einem anderen Raumschiff starten, verbringen wir die meiste Zeit des Spiels mit dem empfindungsfähigen Schiff Forsaken. Die Beziehung zwischen der Pilotin Nara



Unser Widersacher in Chorus ist der Prophet, der den Kult anführt, vor dem Nara flieht.





Die Entwickler versprechen eine Vielfalt von Gebieten, die jeweils eine einzigartige Atmosphäre haben und den Spieler zum Erkunden einladen.

Die Entwickler

Fishlabs wurde bereits im Jahr 2004 gegründet, entwickelte die Mobile-Weltraumserie Galaxy on Fire und wurde 2011 beim Deutschen Entwicklerpreis als »Bestes deutsches Studio« ausgezeichnet. 2013 musste Fishlabs jedoch Insolvenz anmelden und wurde von Koch Media (beziehungsweise dessen Label Deep Silver) übernommen. Der ehemalige Gründer Michael Schade und Teile des Teams von Galaxy on Fire verließen Fishlabs daraufhin und gründeten Rockfish Games, wo sie aktuell Ever-space 2 entwickeln. Das »alte« Fishlabs wurde derweil von Deep Silver neu aufgestellt und arbeitet nun an Chorus.

und ihrem Schiff ist nicht nur Gegenstand der Story, sondern überträgt sich auch auf die Spielmechanik. Denn sowohl Nara als auch Forsaken besitzen Fähigkeiten, die sie im Laufe der Zeit erweitern und verbessern können. Je besser ihre Beziehung zueinander wird, desto mehr verschmelzen die zwei zu einer mächtigen Waffe. Zu viel wollten uns die Entwickler über die Fähigkeiten der beiden nicht erzählen, weil es das Geheimnis rund um den Ursprung von Forsaken vorwegnehmen würde. Ein paar ihrer Fähigkeiten konnten wir bereits in Aktion erleben.

Nara ist nicht nur eine ausgezeichnete Pilotin mit einer dunklen Vergangenheit, sie hat auch noch besondere, übernatürliche Fähigkeiten, die es ihr erlauben, Dinge in ihrer Umgebung wahrzunehmen, die andere nicht sehen können. Durch ihre Fähigkeit »Rite of Senses« werden beispielsweise für die Mission relevante Objekte hervorgehoben. Das hilft uns dabei, im Tutorialgebiet das verlassene Schiff schneller zu plündern,

weil die benötigten Energiezellen nun hell aufleuchten. Später hilft uns diese Fähigkeit zum Beispiel, die Fahrte eines Raumschiffes mit Zivilisten aufzunehmen, das wir eskortieren und sicher zum Sprungportal bringen sollen. Ähnlich wie bei den Hexersinnen aus The Witcher 3 sehen wir durch Aktivieren der Fähigkeit eine Linie, die uns direkt zu unserem Missionsziel führt.

Weitere Fähigkeiten kann Nara im Laufe des Spiels ansammeln und verbessern. Diese können ganz nach Belieben mit den Fähigkeiten und Waffen von Forsaken kombiniert werden und sollen dem Spieler viel Freiheit bei den Gefechten bieten. Naras Begleiter Forsaken hat drei Arten von Waffen. Je nachdem, auf welche der gegnerischen Schiffstypen man im Spiel trifft, bieten diese Waffentypen auch unterschiedliche Vorteile: Das Geschütz feuert mit einer schnellen Frequenz und eignet sich daher besonders gut, um kleine, flinke Gegner abzuschließen. Der Laser hat dagegen eine hohe Intensität und ist daher am besten gegen Schilde geeignet. Der Raketenwerfer verursacht größeren Schaden und kommt am besten gegen feindliche Kanonenschiffe an.

Die Wendigkeit von Forsaken in Kombination mit seinen Fähigkeiten erlaubt es dem Spieler zudem, während eines Kampfes den gegnerischen Angriffen geschickt auszuweichen, sich in günstige Positionen zu bringen und sogar die Umgebung zu seinem Vorteil zu nutzen. So können wir uns hinter vorbeifliegenden Asteroiden oder Gebäuden verstecken und diese als Schutzschild verwenden. Das alles erinnert beim Zuschauen stark an typische Kämpfe aus Action-Rollenspielen, bei denen meist eine effektive Kombination aus Angriffs- und Ausweichmanövern zum Einsatz kommt.

Open-World-Erkundung im Weltall

Neben flotten und actionreichen Kämpfen setzen die Entwickler bei Chorus vor allem auf Atmosphäre und Weltbau. Schnelle Gefechte sollen sich daher auch mit ruhigen Passagen abwechseln und dem Spieler so die Zeit geben, die Umgebung in Ruhe zu erkunden. Alte Schiffswracks, Tempel und andere Gebäude halten besondere Gegenstände, Upgrades oder Credits für Neugierige bereit. Hin und wieder stoßen wir auch auf kleine Rätsel. Besonders spannend wird es aber, wenn wir die engen Räumlichkeiten des Schiffswracks aus dem Tutorial verlassen. Denn nun offenbaren sich uns die riesigen Weiten des Alls. Und sogleich fällt auf: Chorus ist anders als herkömmliche Weltraumspiele. Statt das Augenmerk auf die unendlichen Weiten des Kosmos zu richten und diese Größe durch prozedural generierte Planeten und Umgebungen zu simulieren – wie man es etwa von der Weltraum-Sandbox No Man's Sky kennt – konzentrieren sich die Entwickler auf kleinere Orte.

Stega Central ist eines der größeren Gebiete, auf das man gleich zu Beginn des Spiels trifft. Es fungiert auch als eine Art Hub, in den man immer wieder zurückkehren und von dem aus man unterschiedliche Missionen starten kann. »Wir wollten hier das Gefühl einer Kleinsiedlung erzeugen«, erklärt der Lead Artist Kareem Legget. Die Umgebung soll sich lebendig anfühlen und einladend auf den Spieler wirken. Unterstützt wird das Ganze durch das Zusammenspiel von Atmosphäre und Leveldesign. Das Gebiet befindet sich auf der oberen Seite eines Planetenrings und ist in helles Licht und damit in warme Farben getaucht. Wie wir später sehen werden, machen sich die Entwickler viele Gedanken über die Farbkompo-



sitionen einer Location. Durch das Leveldesign schaffen sie auch eine interessante Spielerführung und laden zum Erkunden ein. »Einer der Vorteile, wenn man eine Welt im All baut, ist der Asteroidengürtel«, erzählt Kareem Legget. Dieser Gürtel schafft zum einen natürliche Grenzen, zum anderen Durchgänge für den Spieler und bietet den Entwicklern gleichzeitig genug Raum, um kleinere Nebenmissionen zu platzieren.

Missionen und zufällige Begegnungen

Während wir uns frei in der offenen Welt bewegen können, um die Umgebung nach nützlichen Gegenständen oder Zusatzaufgaben abzusuchen, verlaufen die Missionen eher linear. Mal durchsuchen wir ein Schiffswrack nach brauchbaren Gütern, mal müssen wir Zivilisten vor gegnerischen Angriffen beschützen oder Außenposten des Circle zerstören, während wir einem Ansturm von

gegnerischen Flotten ausgesetzt sind. Auch Bosskämpfe gegen stärkere Gegner sollen die Spieler ins Schwitzen bringen. Wir kämpfen allerdings nicht nur gegen die Raumschiffe des Kultes, sondern auch gegen korrumpierte Raumfahrzeuge. Die sogenannten Disruptors infiltrieren freundlich gesinnte Raumschiffe und manipulieren das Bewusstsein der Besatzung. Um sie von der Unterwerfung zu retten, müssen wir die Raumschiffe von der Korruption, die optisch als rote, obeliskförmige Formation erkennbar ist, befreien. Ein Prinzip, das wir bereits aus Horizon Zero Dawn kennen.

Neben der Hauptquest versprechen die Entwickler auch viele Nebenmissionen und zufällige Begegnungen. Davon gibt es mehrere Arten, die sich mit dem Fortschritt des Spielers verändern. Das können kleine Auseinandersetzungen mit den Piloten des Circle sein, wir können aber auch auf freund-

lich gesinnte Patrouillen treffen oder auf ein Schiffswrack stoßen, das es zu erkunden gilt. Haben wir beispielsweise ein Gebiet vom Kult befreit, treffen wir verstärkt auf freundliche Raumschiffe. Wenn wir nicht gerade inmitten einer Hauptmission stecken, können wir auch jederzeit an jede bereits entdeckte Location zurückkehren. Im Laufe des Spiels erhält Nara nämlich unterschiedliche Fähigkeiten, die es ihr mitunter erlauben, an Orte vorzudringen, die davor verschlossen waren. »Wir haben viele Gebiete gebaut, die auch auf das Backtracking ausgelegt sind«, verrät Kareem Legget.

Den Überblick behalten wir übrigens dank einer Karte, auf der in klassischer Open-World-Manier Fragezeichen und Markierungen auf interessante Orte hinweisen. Das UI ist hingegen nicht mit blinkenden Symbolen übersät, sondern beschränkt sich auf die aktuelle Mission oder die manuell platzierte Markierung des Spielers.

Spielerführung im »Open-World-Labyrinth«

Die Entwickler nehmen den Spieler nicht bei der Hand, um ihn durch die offene Welt zu führen, geben aber genug Hilfestellungen, damit wir uns in den einzelnen Umgebungen besser orientieren können. »Wir haben eine Reihe von Orientierungspunkten und interessanten Orten eingebaut, die den Spieler leiten sollen«, erklärt Lead Artist Kareem Legget. »Wir wollten ein Szenario schaffen, das sich natürlich anfühlt. Der Asteroidengürtel ist eine Art Open-World-Labyrinth.« Doch dieses Labyrinth spielt sich nicht nur auf einer flachen Ebene ab. Das Setting des Weltraums erlaubt es den Entwicklern, auch von der Vertikalität Gebrauch zu machen. So hat der Asteroidengürtel des Gebiets Stega Central sowohl eine obere als auch eine un-



Ihr könnt euch im Spiel frei bewegen und alles nach Belieben erkunden.



Auf der Oberseite von Planetenringen kann es mitunter deutlich anders aussehen als auf der schattigen Unterseite.

tere Seite. Anders als die helle und warme Oberseite wird die untere in Schatten getaucht, was eine vollkommen neue Atmosphäre schafft. »Wir wollen, dass jedes Gebiet und jeder Abschnitt eine bestimmte Atmosphäre erzeugt und sich einzigartig anfühlt«, sagt Kareem Legget. »Wir möchten, dass der Spieler die Umgebung erkundet und sich fragt: Oh, was ist hier passiert? Das sieht spannend aus!«

Landen kann man auf den einzelnen Planeten, Asteroiden oder Gebäuden übrigens nicht. Das ist nur an bestimmten Stationen möglich, wo der Spieler sein Raumschiff upgraden und neue Gegenstände und Waffen einkaufen kann. Um große Strecken schnell zurückzulegen, können wir von der Boostfähigkeit des Raumschiffs und in der Welt verteilten Geschwindigkeitsfeldern Gebrauch machen. Von einer Location zur nächsten reisen wir hingegen mit Hilfe von Sprungportalen. »Wir haben im Grunde abgetrennte Gebiete, die durch diese Portale verbunden werden«, erklärt der Senior Game Designer Christian Oberle. »Es ist aber kein massives Universum wie etwa in Eve Online.«

In der Gameplay-Präsentation besuchen wir noch einen anderen Ring desselben Planeten, Stega Rim. »Weil es derselbe Planet ist, sehen sich diese Gebiete ziemlich ähnlich«, erklärt der Lead Artist Kareem Legget. Auch hier spielen die Leveldesigner wieder ausgiebig mit Licht und Schatten und unterstützen so die Story. Denn das in Dunkelheit versunkene Gebiet wurde vom Circle-Kult eingenommen. Viele Menschen wurden dabei getötet oder unterworfen.

Hier treffen wir also auf zahlreiche zerstörte Raumschiffe und Wracks und riesige Außenposten des Circle. »Die Kult-Gebäude sollen groß und imposant wirken«, fährt Kareem Legget fort. »Das soll den Spieler einschüchtern und die Macht des Kultes hervor-

heben.« Environmental Storytelling ist hier das Stichwort. Die schwarzen Türme der massiven Gebäude werden zudem geschmückt von rot leuchtenden Propagandaplakaten, die keinen Zweifel mehr an der Präsenz des Kultes lassen.

Nur für Nostalgiker oder auch Einsteiger?

Die Chorus-Entwickler verraten im Interview, dass sie leidenschaftliche Fans von Weltraumklassikern wie Star Fox, Wing Commander und Freelancer sind. Doch für wen eignet sich Chorus? Und wie möchte sich der Weltraum-Shooter von der Konkurrenz abheben? »Heutzutage sehen wir viele Hardcore-Simulationen auf diesem Gebiet, wie etwa Star Citizen«, sagt Studio Development Director Tobias Severin. Das sei aber nicht die Erfahrung, die Spieler damals mit Weltraum-Shootern wie Wing Commander gemacht hätten. »Wir wollten mit unserem Spiel zurückreisen in die alte Zeit und das Gefühl der alten Spiele zurückbringen«, erzählt er.

Das betrifft auch die leichte Zugänglichkeit. Auch bei Chorus soll sich der Spieler schnell zurechtfinden und loslegen können, was auch Genreneulichen den Einstieg erleichtert. Der Weltraum-Shooter ist daher laut Creative Director Marek Berka »leicht zu verstehen, aber schwer zu meistern«. Die Spielmechaniken sind nicht schwer zu erlernen, doch es dauert, bis man die Kombinationen der Fähigkeiten, Waffen und Flugmanöver aus dem Effeff beherrscht.

Chorus ist eine Hommage an das Genre der klassischen Weltraum-Shooter. Doch ganz beim Alten wollten es die Entwickler doch nicht belassen: »Chorus hat einen starken Fokus auf die Umgebung, das ist anders, als man es von Spielen wie zum Beispiel Elite Dangerous kennt«, erklärt Tobias Severin. »Wir wollten die Kämpfe näher zu den Gebäuden bringen und näher an den Gegnern sein.« Das erlaube dem Spieler, mehr Dynamik in die Gefechte zu bringen, um die Gegner herumzuschwirren, hinter



Der Außenposten des Circle-Kultes ist zugekleistert mit Kultpropaganda und dem Antlitz des Propheten.



Die Entwickler bezeichnen Chorus als die »Evolution des Weltraumgenres«. Doch reichen Gameplay, Story und eine Open World, um sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen?

Teilen der Umgebung Schutz zu suchen und die Angriffe zu parieren. »Das sieht man nicht häufig in diesem Genre«, erzählt der Studio Development Director. »Wir haben versucht, die Kämpfe interessanter zu gestalten, indem wir Nara und Forsaken mehr Kontrolle über die Umgebung geben.«

Marek Berka ergänzt: »Viele der Weltraumsimulationen haben heutzutage auch einen Schwerpunkt auf prozedural generierten Inhalten.« Deshalb entschieden sich die Entwickler im Gegensatz zur Konkurrenz Star Citizen oder Eve Online auch für handgefertigte Umgebungen und konzentrierten sich auf kleinere Gebiete, statt einfach nur die Weiten des Alls darzustellen.

Die schnellen, actiongeladenen Gefechte mit zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten von Waffen und Fähigkeiten sollen die nostalgischen Gefühle von Genrefans ansprechen. Doch durch den starken Fokus auf Story sowie die Möglichkeit, die Open World in Ruhe zu erkunden und tief in die Geschichte

und Lore der Welt einzutauchen, wollen die Entwickler von Fishlabs Studios gleichzeitig auch versuchen, eine neue Zielgruppe zu erschließen und Genreneulinge ebenfalls für Chorus zu begeistern.

Erscheinen wird Chorus zunächst für den PC und die letzte Konsolengeneration (PlayStation 4 und Xbox One). Aber auch ein Release für die neuen Konsolen ist geplant. »Wir wollen grundsätzlich allen Spielern das gleiche Erlebnis bieten, unabhängig davon, auf welcher Plattform sie spielen«, erklärt Tobias Severin. »Aber natürlich möchten wir auch das Potenzial der PlayStation 5 und der Xbox Series X austesten.« Dabei experimentiert das Entwicklerteam mit der Atmosphäre – diese soll durch die Möglichkeiten der Next-Gen eine stärkere Immersion schaffen. »Wir experimentieren mit Raytracing und visuellen Effekten im Allgemeinen«, fährt Tobias Severin fort. »Damit wollen wir die mysteriöse Atmosphäre verdichten. Darauf legen wir einen großen Fokus.«

In den nächsten Schritten wird sich das Team nun darauf konzentrieren, die Zwischensequenzen und die Vertonung fertigzustellen und lose Enden zusammenzuführen, bevor es schließlich an den Feinschliff geht. »Gerade das Polishing macht aus einem guten Spiel ein hervorragendes Spiel«, sagt der Studio Development Director zum Abschluss. Recht hat er! ★

Meinung

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Chorus macht auf den ersten Blick einen guten Eindruck und weckt durch den Fokus auf Story und Open-World-Erkundung in mir zum ersten Mal das Interesse an Weltraumspielen. Auch die Zugänglichkeit des Spiels spricht mich an. Hier brauche ich nicht eine halbe Stunde, bis ich den Weg von meinem Zimmer zum Hangar finde, und eine halbe Ewigkeit, bis ich dann rausgefunden habe, wie man das Raumschiff startet. Ja, ich meine dich, Star Citizen!

Wie sich das alles letztlich anfühlen wird, ob Chorus dem Spieler wirklich genug Abwechslung bieten kann und wie gut die Story inszeniert wird, bleibt abzuwarten. Unklar ist auch noch, ob Chorus wirklich in die Fußstapfen von Klassikern wie Freelancer oder Wing Commander treten und damit Genrefans von sich überzeugen kann. Denn stellenweise erinnert der Weltraum-Shooter selbst in den Gefechten stark an ein Action-Rollenspiel. Das kann eine gute Entwicklung für moderne Weltraum-Shooter sein. Es kann aber genauso gut sein, dass es Fishlabs damit nicht gelingt, den Geist der Space-Klassiker einzufangen.



Die Kultisten sind zwar eure Hauptgegner, aber hin und wieder bekommt ihr es auch mit anderen Gefahren zu tun.