

Chronos: Before The Ashes

SOULS MIT RÄTSELN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **1.12.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: –

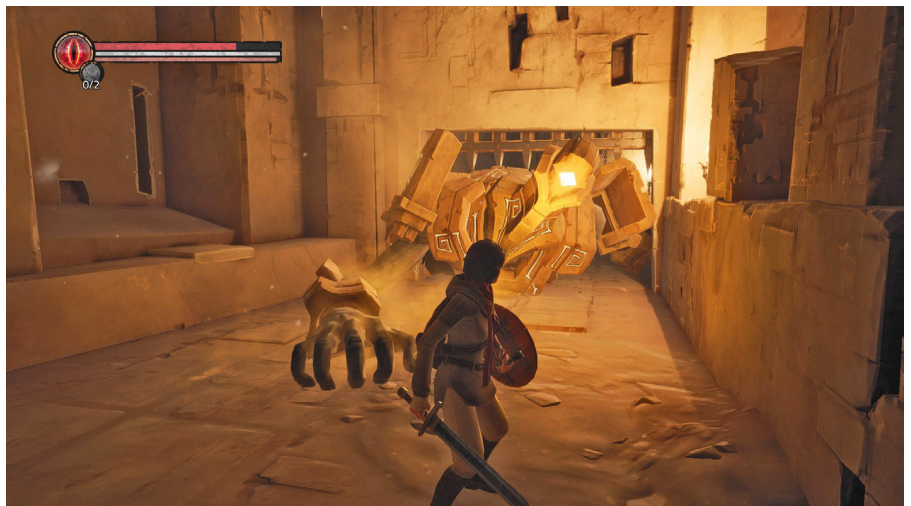
»Souls Light«-Abenteuer mit einem Twist: Die Spielfigur wird immer älter, wenn wir scheitern!

Von Manuel Fritsch

Mit Remnant: From the Ashes feierte Entwickler Gunfire Games (Darksiders 3) Ende 2019 einen kleinen Überraschungshit. Logisch, dass mit Chronos: Before the Ashes nun ein Nachfolger erscheint. Aber Vorsicht, denn bei genauerem Hinsehen fällt auf: Das Prequel spielt nicht nur inhaltlich vor den Ereignissen von Remnant, sondern ist seit 2016 Oculus-VR-exklusiv zu haben. Im Auftrag von THQ Nordic erscheint das Action-Adventure nun technisch überarbeitet als Nicht-VR-Version für PC und Konsolen.

Oldie but Goldie

Zu Beginn wählen wir zwischen einem vordefinierten weiblichen oder männlichen Helden und ziehen nur spärlich bewaffnet mit Axt oder Schwert und einem einfachen Schild los. Unsere Mission: Die Welt Chronos von einem tückischen Drachen zu be-



Mit hochgezogenem Schild auf den richtigen Moment zum Angriff zu warten, ist überlebenswichtig, denn der Tod kostet uns ein ganzes Jahr des Heldenlebens.

freien, der diese mit einem Fluch unterjocht. Leichter gesagt als getan, denn das Dimensionstor für unsere Reise öffnet sich nur einmal pro Jahr. Sterben wir bei dem Versuch, den Drachen zu töten, zwingt uns der Fluch, die Welt zu verlassen. Unser Held altert folg-

lich um jeweils ein Lebensjahr, bevor wir einen neuen Anlauf starten können.

Dieser Alterungsprozess wirkt sich sichtbar und spielerisch aus: Als Jungspund können wir bei einem Levelaufstieg unsere Werte für Kraft und Geschick um je eine Stufe pro gewonnenem Attributspunkt erhöhen. Als Ü40-Veteran verlangen die müden Knochen des Helden bei einer Steigerung dieser Werte schon das Doppelte an Punkten.

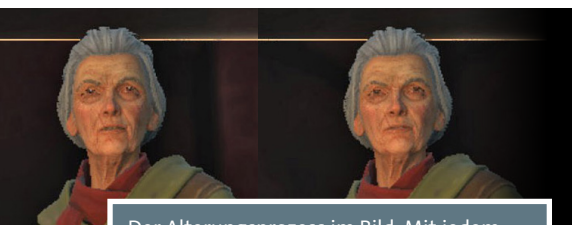
Mit 66 Jahren, da fängt das Leben an

Mit jedem verstrichenen Lebensjahr steigert sich die Erfahrung und die Weisheit unseres Charakters. Das drückt sich durch eine zusätzliche Charaktereigenschaft aus, die wir uns alle zehn Jahre aus einer vorgegebenen Auswahl aussuchen. So beschenken wir uns zum Beispiel am 50. Geburtstag selbst mit einer Erhöhung der Lebensenergie oder besseren Verteidigungswerten beim Blocken.

Durch diese Mechanik stellt Chronos das Souls-Prinzip auf den Kopf und macht die Herausforderung langfristig leichter, je öfter wir scheitern. Im Umkehrschluss erhöht sie aber die Motivation, den Drachen möglichst jung und mit so wenig verlorenen Jahren wie



Drachensteine laden unsere Waffe kurzzeitig mit magischer Energie auf. Feuer macht zusätzlichen Schaden, wir können uns aber auch für mehr Schutz oder Betäubungszauber entscheiden.



Der Alterungsprozess im Bild. Mit jedem Scheitern verlieren wir ein Lebensjahr, werden dafür aber immer weiser.

möglich zu meistern. Und nein, niemand muss Angst haben, dass das Spiel vorzeitig endet, weil die eigene Spielfigur kurz vor dem Ziel an Altersschwäche stirbt.

Die Besten sterben jung

Der Fluch hat allerlei angriffslustige Kreaturen und Monster freigesetzt, die wir auf dem Weg durch die abwechslungsreichen Gebiete überwinden müssen. Kleiner Vorteil: Solange wir nicht sterben, tauchen bereits besiegte Feinde nicht erneut auf. Allerdings steht uns nur eine begrenzte Menge an Lebensenergie zur Verfügung, und Heilung ist rar. Im Verlauf der rund zehnstündigen Kampagne können wir maximal vier Herzcontainer finden, die uns pro Jahr nur einmalig heilen. Das Kampfsystem ist anders als bei Remnant: From the Ashes auf den Nahkampf ausgelegt. Die Waffen lassen sich in zwei Gattungen unterteilen: Eine Sorte multipliziert ihren Schaden mit dem Geschicklichkeitswert des Helden, die andere benötigt viel Kraft. Mit Splintern von erlegten Feinden lässt sich die Lieblingswaffe verbessern.

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich war sehr skeptisch, weil mich das biedere technische Gerüst des merklich in die Jahre gekommenen VR-Spiels erst wenig ansprach. Doch Chronos ist wie auch schon der Nachfolger Remnant: From the Ashes ein Spiel, das mit jeder Stunde besser wird und seine guten Seiten erst mit etwas Geduld zeigt. Dazu trägt auch der leichte SciFi-Einschlag bei, der wie auch schon bei Remnant das Fantasy-Setting mit einem gescheiterten Laborexperiment in Verbindung bringt. Spätestens als der erste Boss durch meine Klinge starb, wollte ich nicht mehr aufhören, ehe ich nicht alle Ecken der sehr abwechslungsreichen Levels gesehen und das Mysterium der Spielwelt aufgedeckt hatte. Aus der Idee des älter werdenden Charakters hätte man sicherlich auch noch mehr raus holen können, trotzdem hat mich die Umsetzung mehrere Abende gut unterhalten. Wer sich an die großen und schweren Souls-Spiele noch nicht rangetraut hat, findet hier eine erste Annäherung. Chronos erlaubt es einem, das so oft gelobte Spielgefühl auszu probieren, ohne den Frust und den hohen Schwierigkeitsgrad fürchten zu müssen.



Die großen, leuchtenden Kristalle sind Teleportsteine, man kennt sie bereits aus Remnant: From the Ashes. Sie bringen uns auf Wunsch zurück in bereits erkundete Bereiche.

Magie spielt nur eine untergeordnete Rolle

Mit dem Schild blocken wir Angriffe oder parieren diese mit gutem Timing. Das bringt die Gegner kurz aus dem Takt und öffnet ein Zeitfenster für Angriffe. Alternativ weichen wir gegnerischen Schlägen mit einer Seitwärtsbewegung aus. Auch hier wird perfektes Timing belohnt und verstärkt unsere nächste Attacke. Anders als noch in der VR-Version müssen wir in der Neuauflage auch auf die Ausdauer achten und können nicht unbegrenzt zuschlagen und blocken. Das macht die Kämpfe strategischer.

Magie spielt keine große Rolle, aber vereinzelt finden wir Edelsteine in Form von Drachenaugen, deren Energie sich durch gelungene Aktionen auflädt. Auf Knopfdruck überträgt sich diese Energie auf die Waffe, die dann für kurze Zeit beispielsweise von einem Feuerschweif umhüllt wird.

Technisch veraltet, trotzdem hübsch

Grafisch merkt man dem Spiel sein Alter trotz der Überarbeitung an. Gerade anfangs wirkt es furchtbar trostlos und eintönig, doch der Ersteindruck verflegt schnell. Mit jeder Stunde wird Chronos nicht nur bunter, sondern auch abwechslungsreicher und optisch ansprechender. Eben noch schleichen wir durch einen von blauen Wildblumen überwucherten Garten in einer alten Tempelruine, ehe wir dann eine unterirdische Höhle durchforsten oder eine geheimnisvolle Schließanlage in einem verlassenen Seitenflügel eines Schlosses reparieren. Solche Rätselaufgaben begegnen uns häufig. Hin und wieder erfordern sie Hirnschmalz, wenn wir etwa ein Schiebepuzzle lösen oder Runen in die richtige Reihenfolge bringen müssen. Oft genügt es aber, einen zuvor gefundenen Gegenstand an die richtige Stelle zu bringen, um neue Wege freizulegen. Trotz ihrer Einfachheit motivieren die Puzzles, jeden Winkel der Welt abzusuchen, sie dienen als Ruhephasen zwischen den Kämpfen.

Alte Schule: Keine Karte

Gestört hat uns im Test, dass es keinerlei Kartenansicht, Orientierungshilfen oder Hinweise gibt, falls wir uns mal verlaufen. Es ist

mehrmals passiert, dass wir einen wichtigen Gegenstand oder einen schmalen Durchgang übersehen haben und länger planlos durch die gleichen leeren Gänge irrten.

Trotz der veralteten Technik und kleinerer Kritikpunkte bleibt Chronos auch in der Nicht-VR-Version ein empfehlenswertes Action-Rollenspiel. Das liegt an der Mischung aus Erkundungen, Rätseleinlagen und knackiger, aber einsteigerfreundlicher »Souls Light«-Action in einer interessanten und abwechslungsreichen Welt. ★

CHRONOS BEFORE THE ASHES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / AMD Ryzen 5 3400G
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiches, kreatives Gegnerdesign
- komplett vertont, gute deutsche Sprecher
- Umgebung unzerstörbar
- oft steril wirkende Levels
- technisch etwas altbacken

SPIELDESIGN



- Alterungsprozess wirkt sich aus
- guter Spielfluss aus Rätseln und Erkunden
- forderndes, aber zugängliches Kampfsystem
- rudimentäres Inventar
- wenig Waffen, nur zwei Stile

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- sanfte Lernkurve
- starke Charaktereigenschaften als Belohnung fürs Scheitern
- keine Karte oder Orientierungshilfen
- wichtige Objekte lassen sich leicht übersehen

ATMOSPHÄRE / STORY



- Mischung aus Fantasy und SciFi
- gut inszenierte Bosskämpfe
- nimmt Bezug zu Remnant: From the Ashes
- sehr dünne Rahmenhandlung
- Welt erzählt sich fast nur über Texteinträge

UMFANG



- rund zehnstündige Kampagne
- weiblicher oder männlicher Protagonist
- abwechslungsreiche Welten und Gegnertypen
- kein Fernkampf und keine Magie
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Abwechslungsreiches, aber technisch biederes Action-Adventure für Souls-Einsteiger mit erfrischender Alterungsmechanik und Rätseln.

