

Chorus

EIN LOBLIED DER ACTION

Genre: Weltraum-Action Publisher: Deep Silver Entwickler: Fishlabs Termin: 3.12.2021 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam, Epic) Enthalten in: –

Chorus sieht klasse aus, spielt sich grandios und bietet rasante Weltraum-Action in einer Tour.

Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Elite, Freespace, Everspace, Freelancer, Starlancer, Wing Commander, X-Wing, TIE-Fighter – Sascha Penzhorn liebt schon seit seiner Kindheit kaum ein Genre so sehr wie Weltraum-Shooter, egal ob Simulation, Arcade oder irgendwas dazwischen. Zwar greift er bevorzugt zum Stick und erkundet die Weiten des Alls besonders gerne in VR, zur Not tut's aber auch ein Controller oder die Steuerung per Maus. Auf den Test zu Chorus war er darum auch ganz besonders scharf. Ja, ab und zu bekommt selbst Sascha von uns mal ein Spiel, auf das er so richtig Lust hat. Ist ja bald Weihnachten!

Mit voll aufgepowertem Booster rase ich in wahnsinniger Geschwindigkeit auf eine feindliche Jägerstaffel zu. Den ersten Feind zersägt meine Gatling Gun bereits im ersten Anflug. Mein nächstes Opfer schützt sich mit starken Schilden. Ich schalte auf meine Laser um und brenne ihm ein Loch in seine Energiebarriere. Ich brette an seinem schwer gepanzerten Schiff vorbei, verfehle ihn nur um wenige Zentimeter. Dann haue ich den Powerslide rein, gleite weiter rasend schnell in Flugrichtung, während ich mein Schiff rückwärts um die eigene Achse rotiere und meinen Gegner von hinten mit unzähligen Raketen bombardiere. Als er in einer gewaltigen Explosion vergeht, bleibt mir allerdings keine Zeit zum Feiern – der nächste Feind hat mich bereits mit seiner Railgun anvisiert.

Ein rot glühender Leitstrahl ist auf Forsaken, mein denkendes, fühlendes Raumschiff, gerichtet. Ich tippe im richtigen Moment den linken Analogstick meines Controllers an, lege eine perfekte Ausweichrolle hin, die Railgun verfehlt mich. Das hat nicht immer so gut geklappt – ohne gutes Timing jagt euch so ein Schuss schlimmstenfalls in die Luft, da ist etwas Übung nie verkehrt. Auf Knopfdruck setze ich meine Teleportati-

onsfähigkeit ein und materialisiere direkt hinter meinem Gegner. Die Chance auf einen zweiten Schuss bekommt er nicht mehr. Chorus spielt sich ohne jede Übertreibung geil, sieht fantastisch aus, klingt hervorragend und lässt mich am Ende seiner Kampagne nur deshalb etwas schwermütig zurück, weil ich mehr davon will.

So gehen Weltraumschlachten!

Chorus spielt sich vom ersten Moment an klasse. Die Steuerung ist präzise, griffig, intuitiv – ich spiele es bevorzugt per Gamepad, euer Raumschiff lässt sich aber ebenso prima per Maus und Tastatur steuern, zumal ihr sämtliche Tasten frei konfigurieren könnt. Auf HOTAS und Cockpit-Ansicht solltet ihr hier allerdings nicht hoffen, denn das hier ist ein reiner Arcade-Shooter und keine Simulation. Zu Spielbeginn manövriert ihr Feinde durch Booster-Schübe und geschicktes Fliegen aus und bratzt sie mit eurer Gatling Gun weg. Easy! Doch je weiter ihr in der rund zehn- bis

15-stündigen Kampagne voranschreitet, desto anspruchsvoller werden die Kämpfe.

Nach und nach jongliert ihr mit drei unterschiedlichen Waffengattungen mit eigenen Stärken und Schwächen für unterschiedliche Gegnertypen, schaltet Spezialmanöver wie Slides und Teleportation frei und nehmt es auch mal mit Großkampfschiffen auf, die ihr von innen heraus zerstört. Das fordert selbst geübte Piloten, besonders auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade, weil euch hier schon wenige Volltreffer zerbröseln. Mit Frontalangriffen kommt ihr hier nur bei Standardjägern durch, bei allen anderen Feinden ist präzises Ausmanövrieren gefragt.

Dank einer sehr gut ausbalancierten Schwierigkeitskurve, die euch langsam an neue Spielmechaniken heranführt, sowie großzügiger Checkpoints kommt aber auch in schwierigen Gefechten kein Frust auf. Zwar hantiert ihr hier nicht mit Energieverteilung zwischen irgendwelchen Schiffssystemen herum und bastelt auch nicht an wirk-

Besonders die Raumschiffe und die unterschiedlichen erforschbaren Areale der Spielwelt von Chorus können sich sehen lassen.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf knackige Singleplayer-Action steht.
- ... ihr gerne waghalsige Flugmanöver absolviert.
- ... ihr arcadelastige Raumschiffsteuerung mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Dutzende Stunden Spielzeit erwartet.
- ... ihr unbedingt deutsche Sprachausgabe braucht.
- ... ihr auf Simulations-Feeling hofft.



Upgrades für euer Schiff sind nicht sonderlich spektakulär. Allein die verschiedenen Variationen eurer drei Waffen sind ganz interessant.



In großen Raumschlachten prallen ganze Flotten aufeinander. In seinen zehn bis 15 Stunden Spielzeit bietet Chorus durchgehend Action.

lich komplexen Upgrades, aber die Kämpfe sind stets anspruchsvoll und vor allem packend genug, dass ich mich beim Test nie unterfordert oder gar gelangweilt fühlte. Stellenweise liegt die Herausforderung nicht nur in gefährlichen Gegnermassen, sondern im verwinkelten Innenleben von Raumschiffen, Stationen und Alien-Ruinen, durch die ihr euer sprechendes Raumschiff sicher lotsen müsst. Falls ihr wie ich schon leicht schimmelig seid, wird euch das streckenweise ein wenig an Descent erinnern – im positiven Sinne.

Da steckt richtig viel Story drin

Im Spiel verkörpert ihr Nara, eine Kriegerin mit übernatürlichen Fähigkeiten, die im

Dienste eines bösen Kults einen ganzen Planeten vernichtet hat. In der Kampagne begleitet ihr sie auf ihrem Pfad der Läuterung. Dabei gibt es tonnenweise Dialoge und Funksprüche, viele In-Engine-Zwischensequenzen und Monologe, in denen ihr Naras Gefühle und Gedanken als ein Flüstern wahrnehmt. Das alles jedoch nur mit deutschen Untertiteln und englischer Sprachausgabe, was umso mehr irritiert, weil der Entwickler Fishlabs aus Hamburg stammt. Immerhin finden die meisten Unterhaltungen im Spiel in eher ruhigen Situationen statt, sodass ihr nicht mitten im Kampf absatzweise Text lesen und gleichzeitig einen Jäger steuern müsst.

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Es mag Zufall sein, aber die Story rund um Nara und ihr sprechendes Raumschiff erinnert frappierend an die großartige Skyward-Saga des von mir sehr geschätzten Fantasy-Autors Brandon Sanderson. Aber wen juckt's, wenn es genauso gut funktioniert!? Die häufigen Gespräche zwischen Pilotin und Schiffs-KI lösen nämlich ebenso clever wie elegant das Distanzproblem, das die meisten Genrekollegen plagt. Im Weltall ist es normalerweise nun mal einsam. Das letzte Mal, dass mich eine Geschichte in einem Weltraumspiel so motiviert hat, war 2003 beim legendären Freelancer.

Am meisten überrascht hat mich an Chorus allerdings, wie fetzig und variabel sich die Kämpfe spielen. Während die meisten Gefechte in Weltraumspielen letzten Endes auf ein stumpfes Waffenpower vs. Schildstärke hinauslaufen, entwickelt sich hier nach kurzer Eingewöhnung ein fast schon virtuoses Ballett aus spektakulären Flugmanövern, was die gesamte Spielzeit über spannend bleibt. Das liegt natürlich auch daran, dass sich Chorus bewusst limitiert und aufs Wesentliche fokussiert. Wer von einer Space Opera auch spielerische Freiheit erwartet, ist bei Rebel Galaxy: Outlaw sicher besser aufgehoben. Falls ihr aber mal wieder Bock auf eine richtig gute Flugaction-Kampagne in der Tradition eines Crimson Skies habt (Und wer hat das nicht?), solltet ihr euch Chorus nicht entgehen lassen.

Und die Aufmerksamkeit lohnt sich, denn die Geschichte von Chorus hat verglichen mit der Genrekonzurrenz durchaus Tiefe. Nara findet Visionen von vorherigen Geschehnissen in der Spielwelt und reflektiert zusammen mit ihrem sprechenden Raumschiff die Ereignisse, während böse Kultisten Jagd auf Familien und unschuldige Zivilisten machen. Für einen Weltraum-Shooter wirkt das zwar zumindest anfangs recht gefühlsduselig, mir hat Nara als pragmatische (Anti-)Heldin aber echt gut gefallen.

RITUAL-RANDALE



Bis zu sechs Rituale kombinieren wir im Kampf zu einer spektakulären Choreografie. Wenn wir das All nach Energiesplittern durchforsten, können wir die Stärke und Dauer der jeweiligen Rituale zusätzlich aufbohren.



Mit dem Ritual des Sterns zum Beispiel bretern wir direkt in Gegner hinein und zerstören sie so. Mit einem Upgrade erhöht sich der Wirkungsradius, und es reicht, Feinde mit unserer Sternaura nur zu streifen.



Manche Gegner sind für bestimmte Rituale besonders anfällig. Diesen Schwarm aus mehreren Schiffen hier erledigen wir mit dem Ritual des Sterns besonders effektiv – sonst müssten wir alle einzeln abschießen.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Während sich der Rest der Welt über Battlefield, Pokémon, Forza, GTA, Skyrim, Call of Duty und Halo freut, bin ich einfach dankbar, wenn ein Studio die Cojones hat, sich an eine neue IP zu wagen, statt immer nur irgendwelche Reboots, Remakes, Remaster und Sequels auszukotzen – und dann noch in einem Genre, in dem sich seit unzähligen Jahren viel zu wenig rührt! Chorus ist ganz einfach geil! Von der cremigen Steuerung über das wahnwitzige Geschwindigkeitsgefühl bis zu den irren Manövern, die ich hier aufs Parkett legen kann, statt einfach nur gegen die KI im Kreis zu fliegen, bin ich echt begeistert von diesem Spiel! Jetzt hoffe ich, dass das Teil gut genug läuft, um in der Zukunft vielleicht mal eine Erweiterung oder eine Fortsetzung zu ermöglichen. Ja, ich bin mir der Ironie bewusst, danke.

Ich finde die Kampagne von Chorus voll okay, ein Spiel darf auch einfach mal nach zehn bis 15 Stunden vorbei sein. Ich hätte aber auch absolut nichts gegen ein weiteres Spiel in diesem Universum einzuwenden, vielleicht etwas offener, freier und umfangreicher, mit mehr erforschbaren Sternensystemen, Waffengattungen, Schiffen zum Freispiel und Kaufen – halt im Grunde so eine Art modernes Freelancer und gern auch mit Multiplayer. Wird vermutlich niemals passieren, aber hey – die Tatsache, dass ich nach diesem Test einfach nur noch mehr will, spricht doch auch irgendwie für die Qualität des Spiels, oder?

Budget-Barrieren

Abseits der spektakulären Kämpfe und der grandios inszenierten, semi-offenen Spielwelt wird in diesen Storymomenten aber auch deutlich, dass Chorus kein vollwertiges AAA-Spiel mit riesigem Budget ist. Die Charakteranimationen wirken etwas steif, Nara's Gesichtszüge stellen Emotionen nicht immer glaubhaft dar. Und viele Questgeber teilen sich das gleiche generische Helmprofilbild, sodass ihr sie bei Missionserfüllung schon wieder vergessen habt. Das ist der schwächs-

Die Raumschiffe und Umgebungen sehen dank Unreal Engine prima aus und erfordern keine allzu mächtige Hardware.



te Teil der ansonsten fabelhaften Präsentation und tut dem Actionspaß keinen großen Abbruch, zumal das gesamte Gameplay ausschließlich im Raumschiff stattfindet.

Die Hauptstory könnt ihr in weniger als zehn Stunden erledigen, doch in jedem erforschbaren Raumsektor gibt es haufenweise Nebenaufgaben, in denen ihr Waffen und Upgrades erhaltet. Genretypisch eskortiert ihr dabei verbündete Raumschiffe, schlägt Gegnerwellen zurück oder säubert auch mal eine Raumstation von Minen und Geschütztürmen. Zudem gibt es zufällig auftauchende, recht generische Bonusmissionen, in denen ihr für ein paar Augenblicke ein Schiff beschützt oder per Tastendruck bei einer Reparatur helft und dafür ein paar Credits bekommt. Es gibt immer und überall etwas zu tun. Um wirklich alles zu sehen, könnt ihr rund 15 Stunden einplanen.

Das Ergebnis: Kurz und gut

Für rund 40 Euro bekommt ihr hier gut ein halbes Dutzend sehenswerte, sehr große erforschbare Areale voller Quests, eine Handvoll simple Upgrades (mehr Hüllenstärke und Schilde, schnellere Booster, ein paar unterschiedliche Ausführungen der drei Waffentypen und so fort), eine gut erzählte Story mit fetzigem Soundtrack und tollen Schiffdesigns. Abseits von Speedruns oder einem erneuten Anlauf auf höherem Schwierigkeitsgrad gibt es hier aber relativ wenig Wiederspielwert. Ihr schaltet auch keine unzähligen neuen Raumschiffe frei,

sondern erlebt euer Abenteuer überwiegend von Forsakens Cockpit aus.

Technisch gab es an der Testversion für PC nichts zu meckern. Das Teil läuft mit Unreal Engine, anstandslos in 4K und hat auch kein Frame Cap, falls euer Guckloch eine Bildwiederholrate jenseits der 60 Hertz darstellen kann. Einstellungen für Raytracing gab es in der von mir getesteten Fassung noch nicht, das soll laut Entwickler-Discord in der Zukunft aber noch kommen. HDR war im Test ebenfalls keine Option. Abstürze, Skriptaussetzer oder nennenswerte Bugs machten sich zu keinem Zeitpunkt bemerkbar. ★

CHORUS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2120 / AMD FX 4100
GTX 750 / AMD HD 7700
8 GB RAM, 36 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 7350K / AMD FX-8350
GTX 960 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle Spielumgebungen + coole Schiffdesigns
- + spektakuläre Schlachten + gute Sprecher
- schwache Gesichts- und Charakteranimationen

SPIELDESIGN



- + sehr gute Steuerung + immens spaßige Raumkämpfe + tolle Spezialfähigkeiten + cleveres Waffensystem
- schwache zufallsgenerierte Missionen

BALANCE



- + vier Schwierigkeitsgrade + sehr gute Lernkurve
- + großzügige Checkpoints + stets fordernd, aber immer fair
- keine Hilfen für Gelegenheitsspieler

ATMOSPHERE / STORY



- + interessante Geschichte + coole Helden
- + viele Zwischensequenzen - fade Nebencharaktere - schwach animierte Gesichter

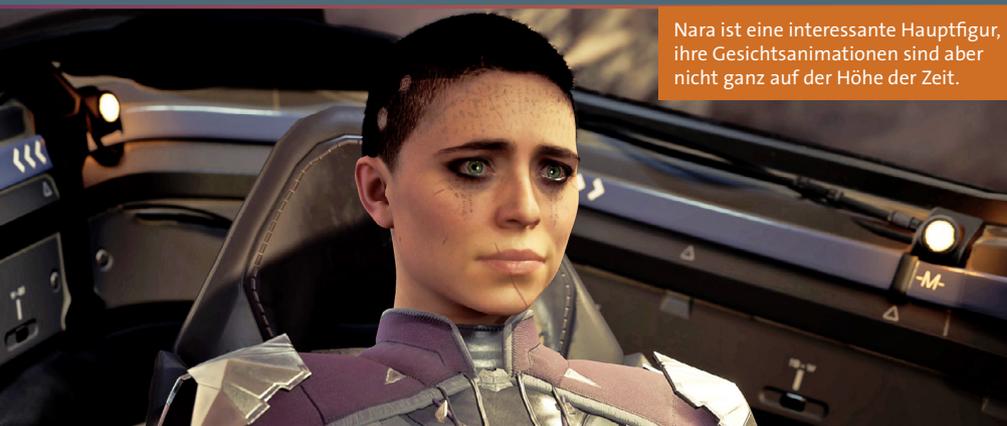
UMFANG



- + gute Spielzeit fürs Geld + Nebenmissionen
- + interessante Waffenvariationen - Schiffs-Upgrades selten wirklich relevant - limitiertes Arsenal

FAZIT

Toll inszenierter Trip durch ein wunderschönes All mit wilden Manövern, coolen Raumkämpfen und interessanter Helden.



Nara ist eine interessante Hauptfigur, ihre Gesichtsanimationen sind aber nicht ganz auf der Höhe der Zeit.