

Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes

OLDSCHOOL
ODER ALTMODISCH

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Rabbit & Bear Studios** Termin: **23.4.2024**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro**
 DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Game Pass**

Dieses JRPG ist ein Liebesbrief an das Genre, ab-
 geschickt von den Suikoden-Schöpfern. Holt sich das
 Werk eine Abfuhr oder klappt der Flirt? Von Steven Rettka

In Bosskämpfen könnt ihr »Gimmicks« genannte
 Attacken auslösen und so viel Schaden anrichten.



Chronicle: Rising ein Action-Rollenspiel-Ab-
 leger. Jetzt ist das rundenbasierte JRPG, für
 das mehr als 46.000 Menschen per Crowd-
 funding bezahlt haben, endlich da – und
 stellt uns im Test vor ein Problem.

Klassischer geht nicht

Auf den ersten (und zweiten) Blick haben
 die Entwickler nicht zu viel versprochen: Ei-
 yuden Chronicle ist ein Fest für alle alten Ha-
 sen, die die Mechaniken der PSOne-Vorgänger
 im Geiste lieben. Es hat eine epische
 Fantasy-Story mit zwei Ländern im Konflikt,
 eine begehbbare Weltkarte, dutzende Neben-
 quests, die an die rekrutierbaren Charaktere
 gebunden sind, mehrere Minispiele, riesige
 Schlachten und ein rundenbasiertes Kampf-
 system, das an Suikoden erinnert.

Wie damals besteht eure Truppe in Eiyu-
 den Chronicle aus sechs Einheiten, die in
 zwei Reihen zu je drei Plätzen unterteilt
 sind. Nacheinander wählt ihr sechs Aktio-
 nen: Greifen die Figuren direkt an oder nut-
 zen sie Runenfähigkeiten sowie Spezialatta-
 cken? Letztere variieren dabei von Charakter

Wie würdet ihr reagieren, wenn ein frisch ge-
 gründetes Entwicklerstudio aus dem Nichts
 einen spirituellen Nachfolger zu einer eurer
 Lieblingsspielereien ankündigen würde?
 Ich wette, neben viel Vorfreude wäre auch
 eine große Portion Skepsis am Start. Doch
 wenn das Studio von den führenden Köpfen
 hinter dem Klassiker Suikoden geleitet wird?
 Da nimmt der Hype-Train so richtig Fahrt auf!
 Fans des Kultspiels war die Erfüllung dieses
 Traums mehr als 4,5 Millionen US-Dollar
 wert: So viel Geld sammelten Serienvater
 Yoshitaka Murayama und seine Rabbit &
 Bear Studios auf Kickstarter für Eiyuden
 Chronicle: Hundred Heroes ein. Seit Suiko-
 den 3 von 2002 hat Murayama nicht mehr

an der Rollenspielserei gearbeitet, der geis-
 tige Nachfolger entstand in Kooperation mit
 Veteranen wie Junko Kawano (Charakterde-
 sign bei Suikoden 1 und 4), Osamu Komuta
 (Suikoden Tierkreis, Tactics) und Junichi
 Murakama (Grafiker bei Castlevania: Aria of
 Sorrow). 2022 erschien zudem mit Eiyuden

PASST ZU EUCH, WENN ...

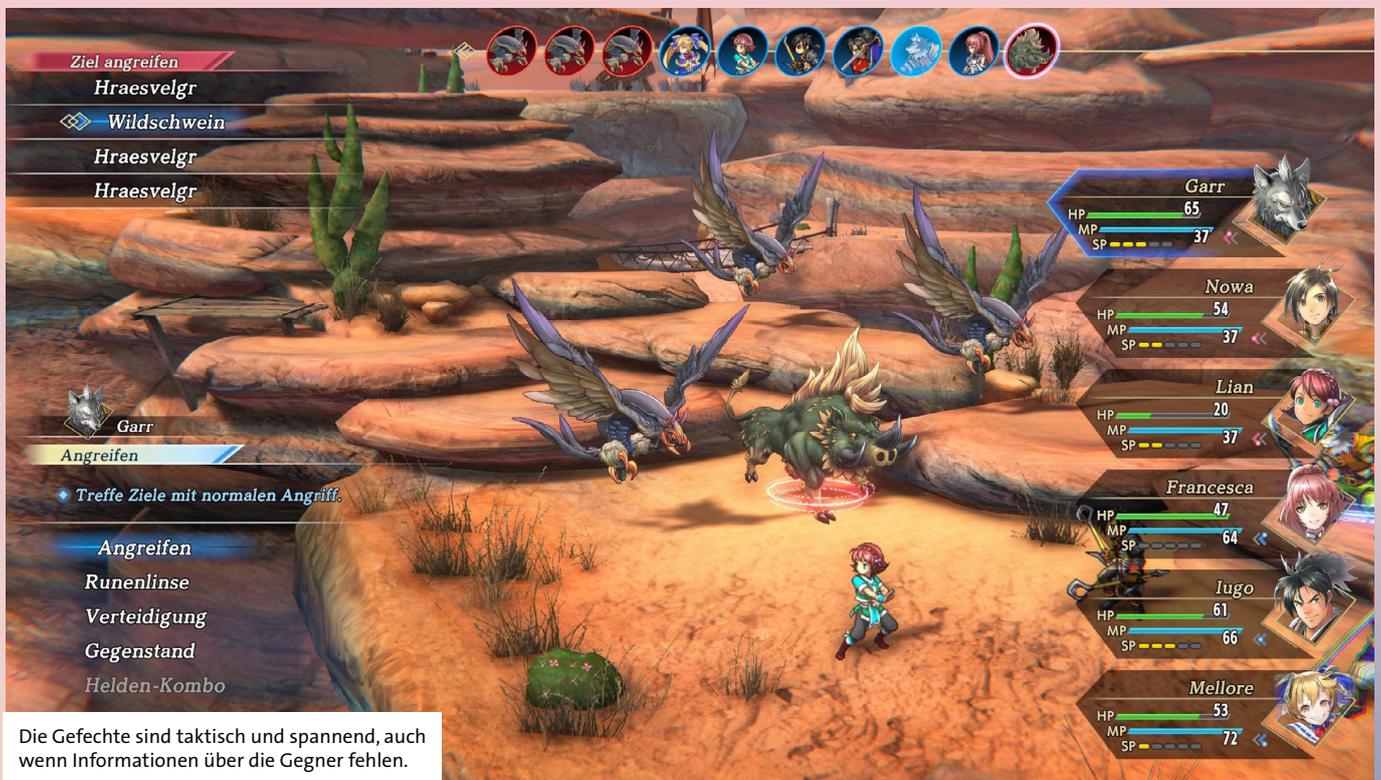
- ... euch rundenbasierte JRPGs gefallen.
- ... ihr große Suikoden-Fans seid.
- ... euch Minispiele unterhalten.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Geduld für langsames Erzählen fehlt.
- ... euch ein Spiel leiten soll.
- ... ihr Probleme mit Backtracking habt.



Formationen sind wichtig: Die Vorhut ist die erste Kampfreihe, wäh-
 rend die drei Schutzkompanien hauptsächlich Magie anwenden.



Die Gefechte sind taktisch und spannend, auch wenn Informationen über die Gegner fehlen.

zu Charakter und erlauben euch neben defensiven Fähigkeiten auch das Aufladen von Angriffen oder mächtige Heldenkombos. Zauber werden über die sogenannten Runenlinsen festgelegt, die ihr jederzeit in stationären Geschäften austauschen und anpassen könnt. Am Ende bestätigt ihr eure Runde, und alle Figuren arbeiten nacheinander die gewählten Aktionen ab, inklusive Gegner. Damit die Kämpfe zu keinem Aneinanderreihen von Attacken werden, zeigt euch das Spiel am oberen Bildschirmrand die Zugreihenfolge an. Ihr müsst diese zu eurem Vorteil nutzen, denn selbst einfachste Gegner können durch aufeinanderfolgende Attacken ohne Probleme mehrere Teammitglieder kampfunfähig machen.



Viele Gefährten lassen sich nicht so leicht dazu überreden, euer Gruppen beizutreten.

Schlag ins Blaue

Als Suikoden-JRPG der alten Schule gibt euch Eiyuden Chronicle wie damals kaum Informationen zum Kampf. Dabei ist es egal, ob es sich um einen Bossgegner oder eine der vielen Zufallsbegegnungen im Laufe der Geschichte handelt: Die einzige Info, die ihr

während der Gefechte bekommt, ist eine Farbänderung der Namen. Denn das repräsentiert den Lebensbalken der Gegner. Sieht man dagegen, ob der Feind Schlafattacken einsetzt? Nein. Bringt es etwas, Feuerattacken gegen Waldwesen einzusetzen? Vermutlich, aber klar erkennbar ist das nie. Das

ist umso bedauerlicher, wenn man bedenkt, welche taktischen Möglichkeiten die Runenlinsen eigentlich geben: Wie in anderen JRPGs gibt es hier neben den üblichen Elementen unterschiedliche Qualitätsstufen an Fertigkeiten, die entsprechend höheren Schaden zufügen. Durch das fehlende Feedback geht man aber irgendwann nur noch nach dem Muster »Klingt stärker, ist also besser« vor. Da helfen auch die automatisierten Kämpfe wenig. Die kann man im Menü zwar anpassen und jederzeit stoppen, der Computer benutzt aber nie alle Fertigkeiten, die zur Verfügung stehen.



Über Runen lassen sich mächtige Zauber und andere Vorteile ausrüsten. Man kann seine Runen ändern.

100 Helden müsst ihr sein

Einen Großteil der 100 Helden, denen ihr auf eurer Reise begegnet, lernt ihr während der linearen Geschichte kennen, die anderen müsst ihr durch mehrmaliges Erkunden von Städten und Landschaften finden. Während sich euch einige Gefährten schnell anschließen, sind andere nur durch erfüllte Aufgaben rekrutierbar, etwa durch Materialbeschaffung oder einen Sieg in den insgesamt sechs Minispielen. Hin und wieder müsst ihr

MEINUNG

Steven Rettka
@Animespiegel



Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes bringt mich in ein Test-Dilemma: Mit welchen Augen soll man das Spiel spielen? Mit denen eines Suikoden- oder JRPG-Fans oder mit denen eines modernen Spielers? Denn auf dem Papier macht der Titel verdammt viel richtig: Rundenbasierte Kämpfe, charmante 2,5D-Optik, mehrere spaßige Minispiele und interessante spielerische Ideen treffen auf eine schön inszenierte Geschichte mit mehreren Hauptprotagonisten. In der Praxis nerven aber die vielen Designentscheidungen, die zugunsten des Retro-Charmes eingebaut wurden: Wieso bekomme ich keine Informationen über den Gegner? Wieso gibt es so viel Leerlauf? Wieso fühlt sich vieles so optional an? Wieso werde ich nicht für das Erkunden der Weltkarte belohnt? Startet ihr das Spiel, muss euch klar sein: Eiyuden Chronicle ist ein Liebesbrief an alle JRPG-Fans der alten Schule, mit allen (!) Stärken und Schwächen, die schon damals Fans zur Weißglut gebracht haben. Vielleicht gerade deshalb können Suikoden-Fans ohne Probleme vier, fünf Punkte dazu rechnen. Für alle anderen bleibt Eiyuden Chronicle ein gutes JRPG, das zu stark auf der Stelle tritt und bei dem der Spielspaß von den Retro-Aspekten gestört wird. Falls ihr euch nicht sicher seid, könnt ihr immerhin per Game Pass reinschnuppern.

bestimmte Mitglieder in eurer Truppe haben, damit andere Rekruten zum Beitritt bereit sind. Auch wenn es nach unnötiger Mehrarbeit klingt, ist es sinnvoll, diese optionalen Helden zu finden. Denn beim Burgenbau erweisen die sich als sehr nützlich. Im Lauf der Geschichte müsst ihr nämlich eine feindliche Invasion abwehren und errichtet in einer Burgruine eine Widerstandsbasis. Heuert ihr dann Helden an, errichten sie zum Dank allerlei Gebäude, die das Rollenspielleben erleichtern. Zum Beispiel ist Hiro ein reisender Händler, der euch in einer Höhle begegnet. Betretet ihr nach Missions-

FELDSCHLACHTEN



Vor den großen Feldschlachten platziert ihr eure Einheiten.



Die Begegnungen sind durch wechselnde Kameraperspektiven spaßig anzuschauen.



abschluss die Höhle nochmal und sprecht ihn an, eröffnet er einen Laden in der Burg, wodurch ihr Zugriff auf diverse Heiltränke habt. Mit steigender Mitgliederzahl wächst der Bau nach und nach zu einem stattlichen Bollwerk an. Ressourcen, die ihr in den Dungeons findet, spielen auch eine Rolle und verbessern die jeweiligen Distrikte. So bietet Hiro später mächtigere Heiltränke an.

Zwischen Taktik- und Wanderfrust
Auch wenn das Spiel klar damit beworben wird, ein Liebesbrief an das JRPG-Genre zu sein, wünscht man sich im Lauf der Kampag-

ne irgendwann mehr Komfort-Features. Dass ich nur an stationären Punkten speichern oder die Ausrüstung anpassen kann, ist halb so wild. Dass die Party allerdings so viel umherwandern muss, frustriert unnötig. Das Inventar in Eiyuden Chronicle ist begrenzt, weshalb ihr öfter zu einem Händler und zurück stapft.

Außerdem lassen sich die Nebenmissionen der potenziellen Gefährten unterwegs nicht so einfach einsehen. Ihr müsst stets immer zu einem stationären Punkt der Burg, um zu schauen, wo sich wer befindet und was seine Bedingung für die Aufnahme ist.



In der Wüste fliegt ihr mit der Sandkutsche zur nächsten Stadt. Ansonsten seid ihr zu Fuß auf der Weltkarte unterwegs.



Nova
Der Ort weckt Erinnerungen.
Nova
Früher angelte ich hier bis zum Abend mit Leene.
Lian
He he, mit der Rute bin ich auch sehr geschickt!



Der Balken am oberen Rand gibt ganz klassisch die Kampffolgenfolge an.

Einzigster Ausweg: Ihr schreibt wie früher alles mit Stift und Papier mit.

Nach kurzer Spielzeit bekommt man immerhin die Möglichkeit der Teleportation. Allerdings sind die Wegpunkte dafür nur vor Ortschaften und Dungeons platziert. Verlasst ihr letztere, um euch vor einem Bosskampf mit hilfreichen Items einzudecken, dürft ihr den kompletten Weg im Dungeon erneut ablaufen: Es gibt keine freischaltbaren Abkürzungen, die einem das Leben erleichtern. Immerhin ist die Spawn-Rate der Zufallskämpfe im Vergleich zu anderen Spielen wesentlich geringer. Dadurch erhöht sich aber wiederum der Leerlauf. Solche öden Phasen gibt es bei der Geschichte nicht. Auch wenn sie erzählerisch keine Bäume ausreißt und gerade am Anfang sehr langsam erzählt wird, schaffen es die sympathischen Charaktere mit tollen Dialogen, bei Laune zu halten. Pluspunkt: Ihr kämpft nicht ständig, sondern müsst auch mal rätseln.

Schönes 2,5D, gut übersetzt

Ein großes Lob verdient sich die deutsche Lokalisierung der vielen Texte (Sprachausgabe gibt es nur auf Englisch und Japanisch). Das Team um Übersetzer Christian Jungers

hat bei den deutschen Texten einen hervorragenden Spagat zwischen der Slapstick-Comedy mit Wortwitzen und den ernsteren Seiten des Spiels geschafft. Gerade deshalb fühlt sich Eiyuden Chronicle trotz der Kriegsthematik nicht bedrückend an, was aber auch an der farnefrohen 2,5D-Umgebung liegt. Manch einer wird die Mischung aus dem Pixellook der eigenen Einheiten und die gezeichneten Landschaften kritisch sehen, aber durch 3D-Hintergründe und Perspektive ergibt sich teilweise ein sehr stimmiges Bild. Allerdings macht die Kamera hin und wieder ähnliche Probleme, wie man sie aus den alten Final-Fantasy-Teilen kennt: Beim Betreten einer neuen Region bewegen sich die Charaktere plötzlich in eine andere Richtung als zuvor – das nervt.

Abschied von Yoshitaka Murayama

Auch wenn sich der Test stellenweise kritisch liest: Das Grundgerüst von Eiyuden Chronicle ist richtig gut! Nicht nur Suikoden-Fans werden mit dem Spiel auf ihre Kosten kommen, sondern auch alle, die mal ein richtig schönes JRPG der alten Schule erleben möchten. Allerdings haben Rabbit & Bear Studios es verschlafen, an den richti-

gen Ecken Änderungen einzubauen, die im Jahr 2024 wünschenswert wären. Mit Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes bekommen Suikoden-Fans trotzdem einen letzten, würdigen Nachfolger aus den Händen von Serienvater Yoshitaka Murayama. Er verstarb im Februar 2024 im Alter von 55 Jahren. ★

EIYUDEN CHRONICLE HUNDRED HEROES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4670 / FX 4350	i5 6600K / FX 9590
GTX 660 / R7 260X	GTX 1650 / RX 570
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 schöne Anime-Charakterportraits 👍 Pixellook trifft 3D-Umgebung 👍 Soundtrack 🚫 Kamera zieht manchmal 🚫 matschige 3D-Weltkarte

SPIELDESIGN

👍 rundenbasierte Kämpfe 👍 Runensystem 👍 abwechslungsreiche Kampagne 👍 kaum Leerlauf (außer beim Backtracking) 🚫 wenig Inventarplätze

BALANCE

👍 zwei Schwierigkeitsgrade 👍 fair gesetzte Speicherpunkte 👍 Auto-Kämpfe 🚫 fehlende Gegnerinfos frustrieren 🚫 Trial & Error bei Bosskämpfen

ATMOSPHERE / STORY

👍 riesige Fantasy-Welt 👍 drei Perspektiven eines Krieges 👍 sympathische Figuren 🚫 Nebencharaktere unwichtig 🚫 Erzählung sehr langsam

UMFANG

👍 40 Stunden 👍 Minispiele 👍 über 100 rekrutierbare Charaktere 👍 Endgame-Herausforderungen nach Storyende 🚫 viele unnötige Laufwege

FAZIT

Eine sympathische Liebeserklärung an japanische Rollenspiele vergangener Tage, mit den Stärken und Problemen wie damals.

