

Dossier

Super Stay Forever #22: Chrono Trigger

Release: 11. März 1995 | Plattform: Super Nintendo

Entwickler: Square | Publisher: Square | Genre: Rollenspiel



Cover der amerikanischen Version

Inhaltsverzeichnis

Von der gescheiterten Hardware zum grandiosen Spiel.....	2
Drei CDs auf einem Modul.....	3
65 Millionen Jahre in 20 Stunden.....	4
Ohne Kämpfe geht es nicht.....	5
Weniger sind mehr: Crono und seine Bande.....	5
„Ich bin mir sicher, 1985 kann man Plutonium in jeder Apotheke kaufen.“.....	6
Es wird gelacht, getanzt und auch gestorben.....	7
Fortbildung auf Autopilot.....	8
Zu zweit sind wir stärker, zu dritt unbesiegbar.....	8
Ein Rollenspiel für Einsteiger?.....	9
Interessantes Endgame ohne Grinden.....	9
„Chrono Trigger“ präsentiert: New Game+.....	10
Fortsetzungen.....	10
... und Remakes.....	11

Von der gescheiterten Hardware zum grandiosen Spiel

Anfang der 90er-Jahre plante Nintendo eine Hardware-Erweiterung für seine 16-Bit-Konsole Super Nintendo (SNES): In Kooperation mit Sony sollte ein CD-Laufwerk erscheinen, um nach dem Vorbild von Segas Mega-CD vor allem Musik in CD-Qualität und Videosequenzen zu ermöglichen. Einige Partner wussten von diesen Plänen und die Rollenspiel-Experten von Square begannen im Glauben an besagtes CD-Laufwerk mit den Arbeiten an einem Projekt namens „Maru Island“, das aus der gemeinsamen Vision dreier Kreativer hervorging: Hironobu Sakaguchi und Yuji Horii sind die Schöpfer der Reihen „Final Fantasy“ (Sakaguchi) beziehungsweise „Dragon Quest“ (Horii), Akira Toriyama wiederum hat unter anderem „Dragon Ball“ erschaffen und steht für einen sehr ikonischen Manga-Look. Er zeichnete vor allem für die Charakter-Illustrationen von „Chrono Trigger“ verantwortlich. Auf Basis simpler Skizzen von Yuji Horii gestaltete Toriyama die Charaktere aus und prägte mit seiner Arbeit maßgeblich den visuellen Stil von „Chrono Trigger“, den Grafiker in einen Pixel-Look übersetzten. Auch das berühmte Cover des Spiels wurde von Toriyama entworfen.

„Maru Island“ sollte ursprünglich Teil der „Seiken Densetsu“-Reihe werden, doch als aus dem CD-Laufwerk für das Super Nintendo nichts – beziehungsweise die Sony PlayStation – wurde, änderte sich das Ganze. Aus dem bereits Erschaffenen entstand zum einen das Action-Rollenspiel „Secret of Mana“, zum anderen das rundenbasierte Rollenspiel „Chrono Trigger“. Am ähnlichen Aussehen der zwei jeweiligen Hauptfiguren (Crono und Marle sowie „Boy“ und „Girl“) erkennt man noch die gemeinsamen Ursprünge. Bei beiden Spielen musste Square nun doch mit den Speicherbegrenzungen der Modul-Technologie zurechtkommen. Im Vergleich zum 94er-Überhit „Final Fantasy VI“ durften die Entwickler für „Chrono Trigger“ zwar ein Drittel mehr Speicherplatz verwenden, in absoluten Zahlen ist der Umstieg von einem 24- auf ein 32-Mbit-Modul aus heutiger Sicht jedoch putzig. Auch im Vergleich zu den 650 Mbyte, die eine CD geboten hätte, sind 4 Mbyte ausgesprochen wenig.

Drei CDs auf einem Modul

Vom oft beklagten Speicherplatzmangel der Modul-Ära ließ das Studio sich nicht entmutigen. Das mehr als 50 Mitglieder große Team war eine Mischung aus erfahrenen Entwicklern und jungen, hochmotivierten Talenten. Zum tatsächlich so bezeichneten „Dream Team“ Sakaguchi, Horii und Toriyama gesellten sich weitere große Namen wie Takashi Tokita, Yoshinori Kitase und Akihiko Matsui hinzu. Alle drei übernahmen Director-Posten und hatten zuvor an „Final Fantasy“-Episoden gearbeitet, Kitase unter anderem als Director am damaligen Genre-Maßstab „Final Fantasy VI“.

Masato Kato, zuvor an der „Ninja Gaiden“-Trilogie beteiligt, schrieb den Löwenanteil der Story, die in ihren Grundzügen von Yuji Horii stammte. Zum Durchbruch wurde „Chrono Trigger“ vor allem aber für den kaum 20 Jahre alten Yasunori Mitsuda. Da Mitsuda zuvor nur akustische Kleinigkeiten zu Square-Spielen beisteuern durfte, drohte er Sakaguchi mit der Kündigung, sodass dieser Mitsuda im Rahmen des Projekts „Chrono Trigger“ erlaubte, erstmals eigene Stücke für ein Spiel zu komponieren. Tatsächlich erschuf Mitsuda so viel Musik für „Chrono Trigger“, dass diese in einer separaten Veröffentlichung später drei Musik-CDs füllte. Statt nach kurzer Zeit loopender Musikhäppchen, wie sie Anfang der 90er noch üblich waren, hatten die gut 50 Tracks teilweise eine Laufzeit von über fünf Minuten. Mitsuda übertraf sich in Quantität und Qualität selbst, verlangte seinem Körper in endlosen Arbeitsschichten aber auch extrem viel ab. Als er schließlich mit Magengeschwüren ausfiel, sprang „Final Fantasy“-Komponist Nobuo Uematsu ein und steuerte einige noch fehlende Stücke bei. Das Ergebnis ist einer der beliebtesten und besten Spiele-Soundtracks aller Zeiten, dessen Status Mitsuda mit keinem seiner späteren Werke wieder erreichen

konnte. Er schreibt bis heute Musik für Spiele, darunter zuletzt der Switch-Titel „Xenoblade Chronicles 2“ (2017).

65 Millionen Jahre in 20 Stunden

Dass „Chrono Trigger“ sich einen so umfassenden Soundtrack und in seiner grafischen Inszenierung relative Opulenz erlauben konnte, liegt auch daran, dass das Spiel anders als viele seiner Genrekollegen nicht ausladend groß ist. Man reist zwar Millionen Jahre durch die Zeit, all das geschieht aber in nur etwa 20 Spielstunden. So ist das Spiel ungefähr halb so lang wie „Final Fantasy VI“. Dies ist allerdings nur konsequent in einem Spiel, das maßgeblich auf Verdichtung und Reduktion im besten Sinne setzt. Im Kern ist „Chrono Trigger“ ein typisches, japanisches Rollenspiel (JRPG): Es beginnt in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt, gekämpft wird rundenweise, Charaktere sammeln Erfahrungspunkte und können mit neuer Ausrüstung bestückt werden. Das Spiel reduziert, poliert und eliminiert aber an allen Ecken und Enden die einzelnen Bausteine seines Genres.

So kann zum Beispiel die Party stets nur aus maximal drei Charakteren bestehen – eine Verkleinerung gegenüber „Final Fantasy“, wo seit jeher vier Charaktere Standard sind. Außerdem bestreiten der zentrale Held Crono und seine Crew keine Zufallskämpfe – die Feinde sind in der Regel vorher sichtbar. Das unterscheidet „Chrono Trigger“ von vielen anderen JRPGs seiner Zeit, ist aber kein Novum: Nintendos „EarthBound“ (1994) und einige andere verzichteten auch auf Zufallskämpfe. Diese Spiele wiesen aber noch den klassischen Übergang von einer Oberwelt zu einem Kampfbildschirm auf. In „Chrono Trigger“ existiert dieser Wechsel nicht. Kommt es hier zu einem Kampf, wird dieser an Ort und Stelle ausgetragen. Der zunächst als negativ empfundene Verlust der CD als Speichermedium wurde so noch zum Glücksfall: Die nahtlos in den Spielverlauf integrierten Kämpfe waren nur durch die schnelle ROM-Technik möglich, was Jahre später die mit vielen Ladezeiten gestrafte PlayStation-Portierung unangenehm verdeutlichen sollte.

Wie schon „Final Fantasy VI“ verwendet auch „Chrono Trigger“ auf Wunsch das sogenannte „Active Battle System“. Dieses drängt den Spieler zur stetigen Eile, da die Gegenseite auch dann handlungsfähig bleibt, wenn der Spieler noch im Aktionsmenü nach dem gewünschten Angriff oder Item sucht. Die klassische Reihenanzordnung der Party in Kämpfen fehlt, je nach Beschaffenheit der Umgebung können Freund und Feind stets unterschiedlich positioniert sein. Da die Feinde sich zeitweise umherbewegen, kommt ein zusätzliches spielerisches Element hinzu: Stehen mehrere

Gegner nah beieinander oder in einer geraden Linie zum Angreifer, können bestimmte Attacken mehrere Ziele treffen.

Ohne Kämpfe geht es nicht

„Chrono Trigger“ verzichtet zwar auf Zufallskämpfe gegen zuvor unsichtbare Feinde, man kann deswegen aber längst nicht allen Konflikten aus dem Weg gehen – was auch unsinnig wäre, da das Balancing nicht darauf ausgelegt ist. Stattdessen springen immer wieder mal Monster hinter Ecken, aus Büschen und Ähnlichem hervor, was automatisch zu einem Kampf führt. Der psychologische Effekt, den der Verzicht auf klassische Zufallskämpfe hat, ist dennoch nicht zu unterschätzen. Dass die meisten Gegner vorher sichtbar sind und direkt auf der Oberwelt bekämpft werden, sorgt für einen sehr guten Spielfluss. Dazu trägt auch bei, dass es nur eine überschaubar große Charakterriege gibt und man sich sehr schnell in die Details der individuellen Fähigkeiten und des Kampfsystems eingearbeitet hat. Zudem kann man oft Gegner umkurven, wenn man ein bereits zuvor besuchtes Gebiet erneut durchquert, um zum Beispiel eine vergessene Schatzkiste doch noch zu plündern.

Weniger sind mehr: Crono und seine Bande

Grundsätzlich enthält „Chrono Trigger“ sieben spielbare Charaktere, obligatorisch sind davon:

- Crono
- Marle
- Lucca
- Frog
- Robo
- Ayla

Hinzu kommt der optionale Charakter Magus, ein Magier, der zunächst als prominenter Antagonist fungiert, im Verlauf des Spiels aber rekrutiert werden kann. In Story-Sequenzen, in denen Party-Mitglieder miteinander interagieren, bleibt Magus anschließend meist außen vor, was aber nachvollziehbar ist. Er schließt sich der Party nicht an, um Freunde zu finden, sondern um gemeinsam ein größeres Übel zu vernichten. Dieses Übel ist das vor Millionen von Jahren vom Himmel gefallene Mega-Monster Lavos (La = Fire / Vos = Big), das ewig unter der Erde vor sich hinmonstert, bevor es

1999 in einem apokalyptischen Ausraster die Welt kolossal verwüstet. Als Spieler erfährt man von all dem freilich erst im Rahmen umfangreicher Zeitreisen, die zu Beginn des Spiels in Gang geraten, als eine Erfindung von Tüftlerin Lucca ein Zeitportal erschafft, das Cronos neue Bekanntschaft Marle verschluckt. Es entspinnt sich ohne große Umschweife eine turbulente Zeitreise-Geschichte, die den Spieler durch sieben verschiedene Epochen führt:

- 65000000 B.C.
- 12000 B.C.
- 600 A.D.
- 1000 A.D. (Startzeit und Cronos normale Gegenwart)
- 1999 A.D.
- 2300 A.D.
- End of Time

Während das Ende der Zeit ausschließlich eine Art kompakter Meta-Treffpunkt für Zeitreisende ist, weisen die anderen sechs Epochen teilweise sehr unterschiedliche Versionen der gleichen Welt auf: Topographie, Flora und Fauna, politische Zustände, Architektur und mehr verändern sich, sodass „Chrono Trigger“ den initialen Mantel des typisch mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiels schnell abstreift. Von primitiver Urzeit über eine schwebende Inselwelt für gut situierte Magier bis hin zu einer dystopischen Technik-Wüste fährt „Chrono Trigger“ viele Settings auf. Dadurch ist das Spiel visuell vielfältiger als das ein Jahr zuvor erschienene „Final Fantasy VI“ und viele andere Genre-Kollegen, in denen ein Städtchen wie das nächste aussieht. Zudem arbeitet „Chrono Trigger“ mit vielen großen, detaillierten Bossen und subtilen Effekten wie Nebel, Feuer, Licht- und Schattenspielen, sodass das Spiel auch heute noch sehr gut aussieht.

„Ich bin mir sicher, 1985 kann man Plutonium in jeder Apotheke kaufen.“

Selbstredend beeinflussen sich die Ereignisse verschiedener Zeitepochen. Was die Party in der Vergangenheit verbricht, kann gewaltige Auswirkungen auf die Zukunft haben. Viele Kapitel des Spiels lassen sich nur durch das Reisen in verschiedene Zeiten abschließen. So braucht man an einer Stelle des Spiels das mächtige Schwert Masamune, damit Frog im Jahr 600 in einem brachialen Bad-Ass-Moment einen Berg spalten und so den Weg zu einer Höhle freilegen kann. Zunächst muss man beide Hälften des Schwerts finden, die Schmied Melchior im Jahr 1000 wieder zusammenfügen

könnte, wenn er doch nur einen sogenannten Dreamstone hätte. Doch diese mächtigen Steine gibt es schon seit langer, langer Zeit nicht mehr. Also zurück in die Steinzeit, dort einen Dreamstone einsammeln, aus dem Reptilien-König den zwischenzeitlich geklauten Schlüssel für das Zeitportal rausprügeln und schließlich wieder Millionen Jahre vorwärts zu Melchior reisen. Der schmiedet das Schwert nun zusammen und nach einem letzten Zeitsprung ins Jahr 600 kann Frog dann endlich den Fels zertrümmern. Uff.

Es sind aber auch vermeintliche Kleinigkeiten, die in „Chrono Trigger“ große Relevanz haben können: So wird Crono nach kurzer Spielzeit vor Gericht gestellt und über das Urteil entscheiden zuvor bestenfalls als belanglos wahrgenommene Aktionen auf dem das Spiel einleitenden Volksfest: Hat man dem kleinen Mädchen seine verlorene Katze zurückgebracht? Hat man sich nach dem Zusammenstoß mit Marle zuerst um sie gekümmert oder gleich gierig auf das Amulett gestürzt, das sie dabei verloren hat? Und wer hätte denn ahnen können, dass man das verlockend auf einem Tisch platzierte Essen eines Festbesuchers nicht essen darf? Im Endeffekt verändert das Gerichtsurteil zwar nicht wirklich den Fortgang des Spiels, es ist aber trotzdem ein charmantes Detail, das „Chrono Trigger“ dem Spieler gleich einleitend zeigt, dass Taten und Entscheidungen Konsequenzen haben.

Nun sind Zeitreise-Geschichten dafür berüchtigt, dass sie ihren Rezipienten gerne viel zumuten, sich in sich selbst verheddern und schließlich den roten Faden verlieren. „Chrono Trigger“ arbeitet dem aktiv entgegen und dazu trägt wiederum die kompakte Charakter-Riege bei: Ohne den Fortschritt der Geschichte groß aufzuhalten, finden Frog, Robo und Ayla ihren Weg zum mehr oder weniger von Beginn an vereinten Trio Crono, Marle und Lucca. Alle Figuren erhalten gebührend Kontext und Farbe, die Geschichte bleibt aber stets auf das große Ziel Lavos fokussiert, ohne inhaltlichen Nebenschauplätzen zu viel Platz einzuräumen.

Es wird gelacht, getanzt und auch gestorben

Das heißt nicht, dass „Chrono Trigger“ sich nicht auch mal Zeit nimmt – im Gegenteil. So beginnt das Spiel direkt mit einem fröhlichen Volksfest, auf dem Crono allerlei erleben kann, bevor er den Zeitreise-Zirkus in Gang setzt. In der Steinzeit kommt es zu einem regelrechten Saufgelage, bei dem die Nacht durchgetanzt wird. Und wenn Lucca Robo nach 400 langen Jahren der Feldarbeit wieder zusammenflickt und die Party schließlich an einem Lagerfeuer sitzt, hat man sie alle lieb. „Chrono Trigger“ schätzt seine Helden und Heldinnen, es schätzt aber auch die Zeit des Spielers, den es nie mit überbordenden Texten und Dialogen aufhält. Die Unterhaltung des Spielers steht im

Vordergrund, das soll bei allen heiteren Momenten des Spiels aber keine Oberflächlichkeit suggerieren. „Chrono Trigger“ scheut sich auch nicht vor ruhigeren, ernsteren Momenten. Wenn man zum ersten Mal den Punkt erreicht, an dem Crono sich für seine Mitstreiter opfert und stirbt, ist dies tatsächlich traurig. Zwar stellt sich heraus, dass er eine Weile später durch den namensgebenden Chrono Trigger, eine Art „Zeit-Ei“, wiederbelebt werden kann, der temporäre Tod verfehlt dennoch nicht seine emotionale Wirkung. Cronos Verlust schmerzt, denn er ist der klare Mittelpunkt der Geschichte und als stummer Charakter die Repräsentation des Spielers. Yuji Horii war es ausgesprochen wichtig, dass Crono nicht spricht. Er glaubte, dass der Charakter andernfalls nicht als Projektionsfläche für den Spieler funktionieren würde.

Fortbildung auf Autopilot

Individuelle Charakter-Entwicklung schraubte Square für „Chrono Trigger“ zurück: In „Final Fantasy V“ gab es noch ein komplexes Job-System, in „Final Fantasy VI“ konnte man zumindest noch jedem Charakter im Verlauf des Spiels jeden einzelnen Zauberspruch beibringen. Die „Chrono Trigger“-Charaktere entwickeln sich hingegen auf festen Bahnen. Zusätzlich zu Erfahrungspunkten sammeln sie Tech Points und das Erreichen bestimmter Schwellen schaltet spezielle Techniken und später auch Magie frei, wobei die Figuren fest bestimmten Elementen zugeordnet sind. So lernt zum Beispiel Crono Blitzzauber, Lucca entfesselt magisches Feuer und Marle friert Feinde mit Eis-Magie ein.

Für Rollenspiel-Profis, die gerne stundenlang an der optimalen Ausgestaltung ihrer Party und deren Fähigkeiten feilen, mag dies dünn klingen, es passt aber zur konsequenten Verschlinkung der Systeme, die Square für „Chrono Trigger“ vorgenommen hat. Als Nebeneffekt ist so gewährleistet, dass die Charaktere sich bei jedem Spieldurchlauf exakt so entwickeln, wie ihre Erschaffer es geplant haben und sie alle permanent ihre Effektivität und Attraktivität für den Spieler behalten. „Chrono Trigger“ ist eins der wenigen Rollenspiele, in denen es keinen spielbaren Charakter gibt, der redundant oder weniger nützlich wirkt als die anderen.

Zu zweit sind wir stärker, zu dritt unbesiegbar

Interessant am Tech-System sind die Dual- und Triple-Techniken, die im Spielverlauf freigeschaltet werden: Zwei oder drei Charaktere können ihren Zug und ihre Magic Points gemeinsam für eine besonders effektive Aktion nutzen. Je nach Charakter-Konstellation stehen unterschiedliche Dual- und Triple-Techniken zur Verfügung. Gerade Letztere werden im späteren Spielverlauf unglaublich

mächtig und können selbst Bosse in wenigen Runden aus dem Weg räumen. Für viele der stärksten Aktionen wie die 3D Attack (Ayla, Crono und Frog) oder den Twister (Ayla, Crono und Robo) muss allerdings zwangsläufig Crono Teil der Party sein. Bestimmte Triple-Techniken wie zum Beispiel Omega Flare (Lucca, Magus und Robo) bedingen hingegen das vorherige Finden seltener Edelsteine.

Ein Rollenspiel für Einsteiger?

Durch die Simplifizierung vieler Genre-Regeln mutet „Chrono Trigger“ wie ein JRPG an, das sich an weniger erfahrene Spieler richten soll. Tatsächlich unterstreicht auch der über weite Strecken eher niedrige Schwierigkeitsgrad diesen Eindruck. Selbst Boss-Gegner agieren in den ersten Stunden weitgehend harmlos. Mit ein wenig Glück wird man erst nach über zehn Spielstunden im Kampf gegen Magier Flea mit Status-Veränderungen konfrontiert, denn Flea kann die Party blenden oder Crono becirren und ihn so seine Mitstreiter attackieren lassen. Derlei in „Final Fantasy“ so häufig eingesetzte Status-Effekte nutzt „Chrono Trigger“ kaum und weist auch nur ein einziges Heil-Item für negative Status-Veränderungen auf, während man anderswo mit Gegengiften, Augentropfen und goldenen Nadeln sein Inventar vollstopfen muss.

Interessantes Endgame ohne Grinden

Im letzten Drittel wird das Spiel doch noch anspruchsvoller und eröffnet dem Spieler schließlich ein gelungenes Endgame: Sobald Crono wiederbelebt und im Grunde alles für den finalen Kampf gegen Lavos bereit ist, ploppen sieben neue Sidequests auf. Von langweiligen Sammelaufgaben und stupidem Grinding hält sich „Chrono Trigger“ auch hier fern. Die teilweise mehrstufigen Quests sind auf unterschiedliche Charaktere der Party zugeschnitten und ermöglichen nicht nur das Aufleveln, sondern füllen auch die Figuren mit noch mehr Hintergrund und Leben. So kann Lucca in die Vergangenheit reisen und dort verhindern, dass ihrer Mutter ein folgenschwerer Unfall geschieht, der Lucca seit vielen Jahren auf der Seele lastet. Robo kann die gefährliche Fabrik erforschen, aus der er einst kam. Und Frog kann ein für alle Mal mit dem Schurken-Trio Ozzie, Flea und Slash abrechnen.

In der Regel haben die Charaktere vor dieser finalen Quest-Reihe knapp Level 40 erreicht, wenn man das Spiel bis zu diesem Punkt ohne übermäßiges Vermeiden von Kämpfen oder – nie notwendiges – Grinden bewältigt hat. Das Duell mit Lavos kann in diesem Moment noch schwierig sein – ist aber nicht unschaffbar. Es steht dem Spieler frei, beliebig viele der sieben Sidequests zu lösen, um eine

potentere Party aufzubauen. Meistert man alle Nebenaufgaben, erreicht man etwa Level 50 und nun ist auch Lavos relativ bequem besiegbare.

„Chrono Trigger“ präsentiert: New Game+

Eins der interessantesten Features von „Chrono Trigger“ offenbart sich erst nach dem Durchspielen: Das Spiel gilt als wichtiger Evolutionsschritt für das heutzutage so beliebte „New Game+“. Das liegt auch daran, was diese Option in „Chrono Trigger“ ermöglicht: Da man Lavos schon lange vor Spielende aufsuchen – und mit erstarkter New-Game+-Party auch vorzeitig besiegen – kann, wird es möglich, ganz andere Ausgänge der Story zu erleben. So kann man das Spiel beenden, ohne Crono nach dessen Tod wiederzubeleben. Es hat einen bitteren Beigeschmack, aber es funktioniert. Oder man schaltet Lavos aus, bevor er in der Steinzeit für den Untergang der hiesigen Reptilien-Rasse sorgt. Im Abspann erlebt man dann eine Neuinszenierung des Spielbeginns, in der sämtliche Menschen durch Echsenwesen ersetzt wurden. Es existiert zudem ein recht bizarres Ende, in dem Pixel-Versionen von Dutzenden Mitgliedern des Entwickler-Teams auftreten – diese Kuriosität ist allerdings nur über einen besonders harten Endkampf zu erreichen. Insgesamt gibt es ein gutes Dutzend verschiedener Abspänne.

Fortsetzungen...

Mit „Radical Dreamers“ wurde im Februar 1996 eine Visual Novel für Nintendos SNES-Erweiterung Satellaview veröffentlicht. Das Satellaview empfing zu bestimmten Tageszeiten via Satellit Daten und konnte diese in einem Flash-Speicher sichern. Allerdings machten nur Nintendo und Square vom reichlich spät im Lebenszyklus des SNES veröffentlichten Add-ons Gebrauch. Eins der wenigen vollwertigen Satellaview-Spiele war „Radical Dreamers“. Es spielt in der Welt von „Chrono Trigger“ und greift einzelne narrative Elemente daraus auf, es stehen aber neue Charaktere im Mittelpunkt. Einige davon – vor allem Serge, Kid und Lynx – sollten 1999 zu zentralen Figuren der Fortsetzung „Chrono Cross“ werden.

Nach dem Bruch zwischen Nintendo und Square erschien dieses Sequel nicht etwa für das Nintendo 64, sondern für die PlayStation. „Chrono Cross“ ist für sich betrachtet ein sehr gutes JRPG mit einem erneut großartigen Soundtrack von Yasunori Mitsuda. Den Klassikerstatus des Vorgängers erreichte das Spiel aber nicht. Das liegt zum einen am verwirrenden Plot: Zu Zeitreisen gesellen sich hier noch Elemente wie Körpertausch und Paralleldimensionen, wodurch man der Geschichte teilweise nur

schwer folgen kann. Zum anderen wurde die Heldenriege auf über 40 Charaktere aufgeblasen, von denen viele belanglos sind – ein gewaltiger Unterschied zum kleinen, liebevoll ausdefinierten Ensemble von „Chrono Trigger“. Wie schon „Chrono Trigger“ schaffte es auch „Chrono Cross“ zwar in die USA (2000), nicht aber nach Europa. Anfang der 2000er-Jahre ließ Square zeitweise den Namen „Chrono Break“ schützen, der erhoffte Nachfolger zu „Chrono Cross“ erschien allerdings nie.

... und Remakes

„Chrono Trigger“ wurde diverse Male wiederveröffentlicht. Pünktlich zum japanischen Release von „Chrono Cross“ erschien der Erstling im November 1999 für die erste PlayStation. Trotz neuer Videosequenzen aus Akira Toriyamas Bird Studio ist diese Version wenig empfehlenswert, da viele Ladezeiten den Spielfluss stark bremsen.

Deutlich besser ist die 2008 veröffentlichte Version für den Nintendo DS. Sie bietet die Erweiterungen der PlayStation-Version ohne Ladezeiten und weist eine neue englische Übersetzung auf, für die Tom Slattery statt Ted Woolsey verantwortlich zeichnete. Zum ersten Mal erschien „Chrono Trigger“ in dieser Version auch in Europa im Allgemeinen und Deutschland im Besonderen – wenn auch noch ohne deutsche Texte. Diese kamen erst 2011 in den Versionen für iOS und Android hinzu. 2018 wurde das Spiel für den PC veröffentlicht, allerdings in technisch teilweise erschreckend schlechtem Zustand. Nach viel negativem Feedback verbesserte Square Enix den PC-Port mit mehreren Patches, sodass diese knapp 15 Euro teure Version mittlerweile auch als empfehlenswert gilt.