

Last Train Home

FLUCHT IM
PANZERZUG

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **THQ Nordic**
 Entwickler: **Ashborne Games** Termin: **28.11.2023**
 Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch/Tschechisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden**
 Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

10.000 Kilometer bis zum Ziel, die Rote Armee im Nacken: Diese Bahnfahrt gehört zu den spannendsten Strategiespielen der letzten Jahre!

Von Martin Deppe

Eine halbe Stunde Verspätung, Klimaanlage ausgefallen, Bordbistro geschlossen? Über solche Lappalien können unsere Weltkriegskämpfer nur lachen. Denn in Last Train Home

geht's ums nackte Überleben. Im spannenden Mix aus Echtzeittaktikspiel und Truppenmanagement ist es basierend auf einer wahren Geschichte unser Job, zum Kriegs-

ende 1918 ein paar Dutzend tschechischer und slowakischer Soldaten sicher in die Heimat zu bringen. Die Männer und Frauen haben bisher für Russland gegen Österreich





Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr offen für ein unbekanntes Szenario seid.
- ... euch der Genremix reizt.
- ... euch jede Soldatin, jeder Soldat wichtig ist.
- ... es euch nicht stört, mal eine halbe Stunde nur Icons zu verschieben.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ausschließlich kämpfen möchtet.
- ... ihr exakt simulierte Gefechte wollt.

gekämpft, doch jetzt stecken sie mitten im tödlichen Chaos der russischen Revolution. Der Weg zurück nach Westen ist viel zu gefährlich, also nehmen die Veteranen einen Riesenumweg: Mit dem Zug wollen sie nach Sibirien reisen, um von Wladiwostok per Schiff zurück nach Europa zu kommen. Diese Zugfahrt über schlappe 10.000 Kilometer gen Osten spielt ihr in Last Train Home nach – und stellt schnell fest, dass der direkte Weg nach Westen vielleicht doch die bessere Wahl gewesen wäre.



Strategiekarte, weit rausgezoomt: Wir haben den Zug (Mitte) angehalten und schicken zwei Trupps zur Nebenmission nach Ischewsk.



Unser Zug, ganz reingezoomt: Im Sanitätswagon kümmern sich derzeit eine Ärztin und ein Arzt schichtweise um zwei Verletzte.

Der Zug: Eure rollende Basis

Auf den ersten Blick könnte euer Zug direkt aus Railroad Empire und Co. stammen: vorne eine schnaufende Dampflok, dahinter ein Frachtwagen und mehrere Passagierwagen. Nur ein Artilleriewagen zeigt, dass wir hier keine Bretter von Gütersloß nach Buxtehude bugsieren. Sondern eher Soldaten, Waffen und Vorräte quer durchs brodelnde Russland – und der Geschützwagen gibt uns in den taktischen Gefechten Feuerunterstützung. Aber zu den Kämpfen kommen wir noch, wir bleiben erstmal an Bord.

Denn der Zug dient als eure rollende Basis. Im Spielverlauf bekommt ihr weitere Wagons dazu, baut vorhandene aus, schickt

eure Leute auf die unterschiedlichen Stationen. Ihr teilt Lokführer, Heizer und Arbeiter fürs Fahren und Reparieren ein, alle jeweils für Tag- und Nachtschicht, denn ihr rollt am besten rund um die Uhr gen Osten. Bloß keine Zeit verlieren! Darum haben die wenigen Frauen und vielen Männer auch meist eine Doppelrolle zwischen Kampfeinsatz und Dienst am Zug: Ein Scharfschütze arbeitet dann als Koch, ein Sani als Arzt, ein MG-Schütze als Heizer. Ein großer Teil eures Zugmanagements besteht darin, die richtigen Leute am passenden Arbeitsplatz einzusetzen, und das ist schön puzzelig. Denn nach einem Kampf oder Außeneinsatz steigen eure



Mitten in einem Einsatz rast ein abstürzender Doppeldecker über uns hinweg.



Wenn wir schnell genug sind, können wir den Piloten (links unten) vor Patrouillen der Roten Armee retten.

Reisenden oft im Level auf, ihr verteilt Punkte auf Werte wie Fitness und Charisma. Das ermöglicht wiederum verschiedene oder verbesserte Rollen: Lokführer zum Beispiel brauchen viel Intelligenz und Willenskraft, eine MG-Schützin Fitness und Geschicklichkeit.

Der Zug: Schneller, wärmer, stärker?

Der andere Managementteil dreht sich um eure Lok und die Waggons. Auf eurer Reise nach Osten haltet ihr öfter an größeren Bahnhöfen, wo ihr neue Waggons kaufen könnt – oder durch die Story dazubekommt. Wir wollen nicht spoilern, darum nur so viel: Eure Entscheidung hat oft große Konsequenzen. Zum Beispiel wenn ihr zwischen Küchenwaggon und Sanitätswagen wählen müsst. Denn Köche in der rollenden Feldküche können Rezepte erforschen und Buff-Gerichte kredenzen, um die stets hungrige Truppe besser zu versorgen. Ein Arzt im Sanitätswagen hingegen bekommt auch Schwerverletzte schnell wieder auf die Beine. Und schon steht ihr vor einem Dilemma: Zählt das (leibliche) Wohl Vieler mehr als die Rettung Einzelner? Habt ihr genug gute Ärzte für eure Leute? Reicht der Lebensmittelvorrat überhaupt, um Kuchen und Gulaschsuppe daraus zu zaubern?

Auch der Zug selbst lässt sich verbessern. Die Lok verbraucht mit dem Upgrade »Verstärktes Fahrwerk« weniger Treibstoff, mit einer verbesserten Brennkammer fährt sie in beiden Geschwindigkeitsstufen schneller. Die Infanteriewaggons lassen sich mehrfach upgraden, dann steigt die Moral der Passagiere, ihre Erschöpfung nach einem Einsatz verringert sich, leichte Verletzungen heilen flotter. Je näher ihr Sibirien kommt, desto kälter wird's – ohne Ofen-Upgrades (er)frieren eure Passagiere. Weil Upgrade-



Rohstoffe wie Holz, Metall und Stoff ständig knapp sind, müsst ihr auch hier gut taktieren, was ihr wie verbessert. Hinzu kommt,

dass sich manche Ressourcen auch anders einsetzen lassen, Holz zum Beispiel auch als Brennstoffersatz und für Upgrades.





Die Landkarte: Dramatisches Icon-Schubsen

Eure Reiseroute von Westrussland über Moskau, Omsk, Irkutsk und so weiter bis nach Wladiwostok ist fest vorgegeben. Logisch, das haben Schienen so an sich. Nur an zwei Stellen könnt ihr zwischen zwei Streckenabschnitten wählen – zum Beispiel einer sicheren und einer gefährlicheren Route (hier winken mehr Belohnungen). Aber ihr könnt den Zug jederzeit anhalten, um zum Beispiel einen Trupp zu einem Wald zu schicken, um Holz und/oder Nahrung zu organisieren, oder ein verlassenes Dorf nach Rohstoffen zu durchkämmen.

Solche optionalen Einsatzorte sind auf der strategischen Karte als Icons zu sehen – aber nicht, was genau euch dort erwartet. Das macht das optisch simple Wandern eines Trupp-Icons zu einem Location-Icon enorm spannend: Werden wir im menschenleeren Dorf dringend benötigten Treibstoff finden?

Hat der Händler MG-Patronen im Portfolio? Manchmal ploppen bei der Ankunft eines Trupps auch Multiple-Choice-Geschichtchen auf. Ein Bettler, der gegen eine Nahrungsspende ein Geheimnis verrät, oder ein paar Jungs, die euch bedrohen, weil die Rote Armee Gerüchte über eure »Mörderbande« verbreitet. Die kleinen Geschichten in Textform ergänzen gut die Hauptstory (jaha, dazu kommen wir gleich), und oft fällt die Wahl echt schwer. Sollen wir dem Bettler echt was zu essen geben? Schließlich sind wir ja selbst gerade auf verzweifelter Nahrungssuche.

Die Landkarte: Wen nehme ich mit?

Für Spieler, die nonstop kämpfen wollen, ist Last Train Home eher weniger geeignet, denn beim Testen haben wir durchaus auch mal eine halbe Stunde damit verbracht, Trupp-Icons umherzuschubsen, kurze Geschichten zu lesen, bei Händlern Warenmengen zu

verschieben. Um dann die Trupps zurückzurufen, mit dem Zug ein paar Kilometer weiterzufahren – und wieder von vorn. Für »Personalmanager« ist Last Train Home aber ein toller Spielplatz. Denn bevor ihr Trupps zu Wäldern, Fischteichen oder Händlern schickt, kommt's auch auf die Zusammenstellung der Gruppe an. Wenn ein Soldat mit Jäger-Skill dabei ist, schlägt ihr in Wäldern nicht nur Holz, sondern bringt auch Nahrung mit. Ein Feilschen-Skill ergibt Preisnachlässe beim Händler, und ein »Einbrecher« schleppt mehr Beute aus verlassenen Dörfern. Solche Mitarbeiter sind oft wertvoller als der beste Scharfschütze, und ihr solltet gut auf sie aufpassen. Auch Timing ist wichtig: Der Marsch ins Einsatzgebiet braucht Ausdauer, zu viel Rennerei erschöpft die Truppmitglieder, so dass sie beim nächsten Kampfeinsatz vielleicht nicht zur Verfügung stehen.

Die Kämpfe: Jeder Schuss zählt

Die Kampfeinsätze bestreitet ihr im Spielverlauf an festgelegten Punkten. Etwa als Pflichthauptmissionen bei der Einfahrt nach Moskau oder Irkutsk oder wenn ihr als optionales Nebenziel zum Beispiel ein Lager der Roten Armee infiltriert, in das Zivilisten verschleppt wurden. Die Missionen sind schön abwechslungsreich und geben euch viel taktische Freiheit, fast alle haben selber mehrere Zwischenziele, die oft aufeinander aufbauen, sowie optionale Aufgaben. Ihr befreit gefangene Kameraden, helft Dorfbewohnern beim Kistenschleppen, erledigt eine feindliche Patrouille oder verteidigt Stellungen. In einer Nebenmission trudelte plötzlich ein abgeschossenes Flugzeug über uns vorbei, wir mussten den Piloten an seinem Wrack vor angreifenden Rotarmisten retten. Wie genau ihr Missionen angeht, ist oft eure





Entscheidung – gegen die oben genannte Patrouille helfen neben einem Hinterhalt zum Beispiel vorab verlegte Landminen, oder ihr lockt sie heimtückisch in die Reichweite einer zuvor eroberten Kanone.

Da ihr maximal zehn Soldaten in ein Gefecht mitnehmen könnt, ist die Truppszusammenstellung superwichtig und taktisch interessant. Jedes Mitglied übernimmt eine von fünf Rollen: Gewehrscütze, Sniper, Sani, MG-Schütze oder Grenadier, und alle haben Spezialfähigkeiten. Nur Grenadiere können Granaten werfen, Scharfschützen lüften per Fernglas-Button den Kriegsnebel über einem kleinen Gebiet, Sanis können Hitpoints besser auffrischen. Auch in den Gefechten ist Haushalten angesagt, denn Munition ist begrenzt, ihr habt beispielsweise maximal vier Granaten pro Grenadier, und Verbandsmate-

rial ist sowieso immer knapp. Darum lohnt es sich, einzelne Gegner anzuschleichen und per Messer abzumurksen – das erspart euch Munition und Aufmerksamkeit.

Die Kämpfe: Du kommst hier nicht rein!

In manchen Einsätzen könnt ihr stationäre PM 1910 MGs oder 152mm-Feldhaubitzen erobern und gegen den Feind einsetzen. Bewegen oder gar zum Zug mitnehmen könnt ihr die schweren Waffen aber nicht, selbst die MGs nicht, obwohl sie eine Radlafette haben (diese Uralt-Modelle kamen sogar noch im Vietnamkrieg zum Einsatz). Wenn euer Zug einen Geschützswagen hat, dürft ihr Artillerieunterstützung anfordern, allerdings ist auch hier die Munition begrenzt. Die Feuergefechte spielen sich sehr flott, und ihr

müsst extrem aufpassen, euch keine Kugel zu fangen, denn eure Kämpfer halten nicht viele Treffer aus. Falls jemand zu Boden geht, könnt ihr ihm oder ihr einmal aufhelfen, beim nächsten Umfallen ist das Opfer tot (es sei denn, ihr habt am Schwierigkeitsgrad gefeilt, siehe unten). Deckung ist daher entscheidend – das weiß aber auch der KI-Gegner. Wenn ihr auf Feinde in Deckung feuert, kostet das viel Munition, ihr müsst also auch hier zwischen Ressourcen und Risiko abwägen. Granaten oder ein Bajonettangriff eurer Gewehrscützen sind gut gegen verschanzte Gegner, aber eben teuer respektive riskant. Gebäude lassen sich übrigens nicht betreten, ihr könnt nicht mal einen Wachturm hochklettern, sondern ihn lediglich erobern, dann erhöht sich die Sichtweite. Für Realismus-Fans ein großer Dämpfer!





Die Kämpfe: Augen auf!

Auch die Kampfgebiete stecken voller nützlicher Ressourcen, die ihr unbedingt einsammeln solltet – selbst wenn ihr auf der Karte schon alle Missionsziele erledigt habt. Wir haben beim Test von Last Train Home immer alle Maps komplett abgegrast, auch wenn's nervig ist. Und nicht ungefährlich, denn wenn irgendwo noch Feinde rumlungern,

kassiert ein angeschlagener Trupp schnell doch noch einen tödlichen Treffer. Doch das Erkunden lohnt sich, denn ihr könnt sogar (etwas) bessere Waffenvarianten finden, zum Beispiel das Scharfschützengewehr Pattern 14, das die älteren Modelle SRM1895 und Gewehr 98 ersetzt.

Nach einem Einsatz bekommt ihr je nach erledigten Nebenzielen einen Batzen Erfahrungspunkte, außerdem verteilt ihr Medaillen an meist drei der beteiligten Kämpfer, um ihnen einen früheren Level-up zu spendieren. So könnt ihr eure Truppe noch mal gezielter spezialisieren. Weil ihr für jeden Einsatz den Zug anhalten müsst, wächst bei jedem Stopp die Bedrohung durch die Rote Armee: Ein roter Bedrohungsbalken füllt sich bei jedem Stopp langsam. Wenn er voll ist, ploppt zum Beispiel ein unerfreulicher Text auf, dass euch ein feindliches Flugzeug entdeckt und beschießt – bei uns wurde dann der Küchenwagen beschädigt und ein Soldat verletzt. Wenn ihr weiterfahrt, schrumpft die rote Anzeige wieder. Jeder Halt will also wohlüberlegt sein!

Gut anpassbarer Genremix

Die Mischung aus Kämpfen, Survival und Management lässt sich je nach Spielertyp gut anpassen. Die vier grundlegenden Schwierigkeitsgrade dürft ihr weiter variieren, indem ihr zum Beispiel euren Leuten mehr Trefferpunkte gönnt oder die Gegner schwächer einstellt. Auch der Managementteil ist auf Wunsch runterdrehbar, dann müsst ihr euch nicht um Treibstoff und Nahrung kümmern. Alle Einstellungen lassen sich in einer laufenden Partie anpassen. Dringender Tipp: Zu einfach solltet ihr es euch nicht machen, denn das Spiel lebt von seiner »Auf der Flucht«-Atmosphäre. Ohne den Survival-Aspekt wird Last Train Home zu einem immer noch ordentlichen, aber gewöhnlichen Echtzeittaktikspiel. Und davon gibt's schließlich genug andere.

Apropos Atmosphäre: Optional sprechen eure Leute und die Gegner statt Deutsch auch Tschechisch und Slowakisch bezie-

hungsweise Russisch. Das ist zwar gewöhnungsbedürftig, bringt aber noch mal extra Flair ins Spiel, optional könnt ihr deutsche Untertitel dazuschalten. Die Sprecher sind Klasse, nur eine bestimmte deutschsprachige Sanitäterin quäkt wie eine Sechsjährige, und einmal hat ein Soldat gerufen, dass er »unter Beschuss steht« – wurde aber von einem Wolf angegagt. Aber das sind eher lustige Kleinigkeiten, die die tolle Atmosphäre nicht aus der Bahn werfen. ★

LAST TRAIN HOME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200
GTX 1050-Ti / Radeon RX 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 2600
RTX 2060 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicker Zoom
- detaillierte Kampfgebiete
- gute Sprecher
- klassische Musik
- teils spärliche Kampfanimationen

SPIELEDISIGN



- Survival, Management und Gefechte
- Überlebenskampf
- taktische Möglichkeiten
- Entscheidungen wirken sich aus
- Gebäude nicht besetzbar

BALANCE



- gute Lernkurve
- vier stark modifizierbare Schwierigkeitsgrade
- In-Game-Anleitung und Hilfeeinblendungen
- nie unfair
- ordentliche KI

ATMOSPHERE / STORY



- Story nach wahren Begebenheiten
- Kämpfer wachsen uns ans Herz
- Enzyklopädie
- Cutscenes
- manchmal verschiebt man längere Zeit nur Icons

UMFANG



- 40 Stunden pro Durchgang
- Soldaten haben »zivile« Rollen
- Zug lässt sich verbessern
- große Strategiekarte
- viel zu entdecken

FAZIT

Per Zug quer durch Russland, mitten im Chaos des Weltkriegs: starker Mix aus Survival, Management und Echtzeittaktik.



MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Vor ein paar Monaten habe ich noch das Strategiespiel The Great War getestet – und dabei Zehntausende Soldaten verheizt. Last Train Home ist jetzt der krasse Gegensatz: Ich kämpfe um jeden Mann und jede Frau, um jede Patrone, jedes Stück Stoff. Ich heile Knochenbrüche, baue Waggon zu einer rollenden Basis aus, fiebere bei jedem Gefecht mit, dass bloß alle meine Leute heil zum Zug zurückkehren. Selbst wenn ich nur zwei Trupps als spartanische Icons über die strategische Karte schicke, ist das Spannung pur: Finden sie endlich Nahrung? Können sie unseren Metallüberschuss gegen Sanitätskästen tauschen? Jede Entscheidung will überlegt sein – das Spiel gibt mir viele Möglichkeiten, und ich muss die möglichen Konsequenzen gut abwägen. Soll ich das Kampfgebiet noch nach Ressourcen durchkämmen, obwohl mein Trupp schon aus dem letzten Loch pfeift? Soll ich mit dem Zug Voldampf geben, um schneller zum nächsten Händler zu kommen, aber dabei mehr Treibstoff verballern? Last Train Home ist zwar in keinem seiner einzelnen Bestandteile überragend, aber das gelungene Zusammenspiel aus Survival, Truppenmanagement und Echtzeitgefechten eingebettet in eine dramatische historische Geschichte gefällt mir richtig gut. Noch so ein Teil, das dieses Spielejahr so stark macht!