



The Long Journey Home

FASTER THAN STAR CONTROL

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic Studio West** Termin: **27.4.2017**

Wurmloch-Unfall! Vier schräge Typen müssen sich zusammenraufen, um gemeinsam die Galaxie zu durchqueren.

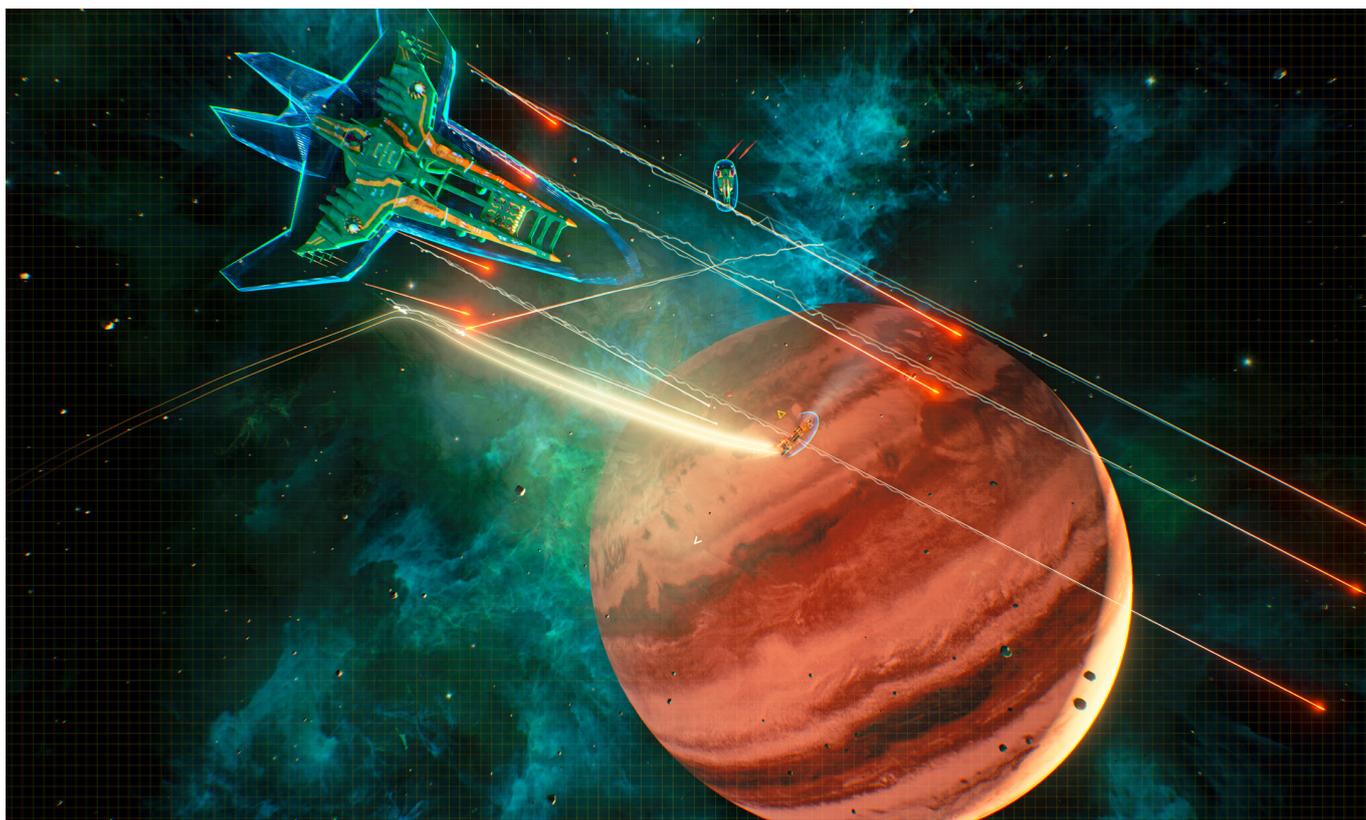
Von Markus Schwerdtel

Es ist ein großer Moment! Der erste Überlicht-Sprung der Menschheit steht bevor, die vier Astronauten im Cockpit gehören zur Elite der Menschheit. Der erste Probehüpfer von der Erde zum Mars im (abbrechbaren)

Tutorial von The Long Journey Home klappt hervorragend, alles ist bereit für den großen Sprung nach Alpha Centauri. Doch irgendwas geht schief, das Schiff und seine Crew landen am anderen Ende der Galaxie. Mit begrenzten Rohstoffen und ohne Unterstützung von zu Hause machen sie sich auf den langen Heimweg, The Long Journey Home.

Die Reise beginnt mit der Auswahl der Charaktere. Zehn Köpfe stehen zur Verfügung, aber nur vier dürfen pro Durchgang an

Bord. Durchgang? Ja, denn The Long Journey Home ist ein Roguelike im Stil von Faster Than Light oder Everspace, das man unbedingt mehrmals spielen sollte. Allein schon, um diverse Piloten-Kombinationen auszuprobieren. Da ist zum Beispiel die erfahrene Astronautin Kirsten Barrasso, die auch am Bau des Schiffes beteiligt war. Sie hat als Besonderheit ein Hüllen-Reparatur-Kit dabei, Dekompression ist schließlich ungesund. Oder Nikolay Lebedev, Erfinder des



Solch großen Gefechten sollte man normalerweise aus dem Weg gehen, schließlich ist unsere Daedalus ein Forschungsschiff.



Die Daedalus-Crew

Zehn Astronauten gibt es in The Long Journey Home, bei jedem Spielstart wählt man vier für den jeweiligen Durchlauf. Hier eine mögliche Auswahl.



Kirsten Barrasso

Die Kanadierin ist eine erfahrene Astronautin und war bereits zwei Mal auf der ISS-2 stationiert. Sie ist deshalb Expertin für lange Weltraumaufenthalte.



Ash Malhotra

Als Botaniker kennt sich der Inder besonders gut mit außerirdischen Pflanzen aus. Außerdem spielt er Gitarre, wenn auch nicht wirklich schön.



Zoe Creed

Obwohl sie noch Studentin ist, begleitet die Australierin die Mission als Berichterstatter. Sie betreibt nämlich das weltweit größte Wissenschafts-Blog.



Nikolay Lebedev

Der Russe gilt als der Vater des neuartigen Sprungantriebs, hat aber vor lauter Geheimhaltung nie die verdiente Anerkennung für seine Erfindung erfahren.

Daedalus-Sprungantriebs, der mit seiner Schrottsammler-Ausrüstung Rohstoffe aus Wracks und Ruinen gewinnt.

»Die Wahl der Charaktere bestimmt die Stimmung an Bord«, erklärt uns Chef-Designer Andreas Suika (Siedler: Das Erbe der Könige). »Man kann sich eine harmonische Crew im Stil von Star Trek basteln, aber auch einen Haufen Streithansel.« Spielerisch sind die Piloten vor allem eine Art Leben, von denen man damit vier hat. Immer wieder fordert zum Beispiel eine missglückte Planetenlandung ein Opfer oder ein fieser vorbeifliegender Sklavenhändler verlangt, ein Crewmitglied auszuliefern. Ja, schwere Entscheidungen gehören zum Alltag eines Captains. Aber so lange am Ende mindestens einer der Raumfahrer auf der Erde ankommt, gilt das Spiel als geschafft.

Pirates! im All

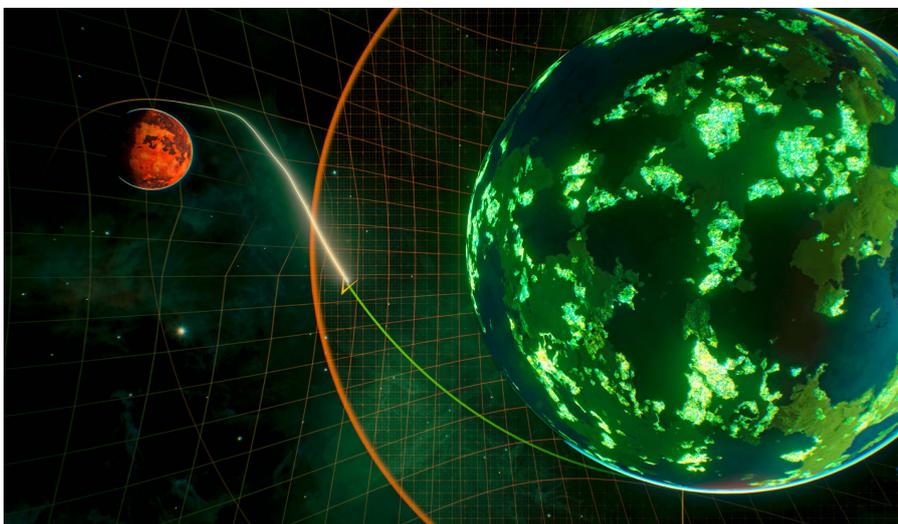
Eine Galaxie besteht aus 25 bis 30 Nebeln, jeder mit rund 20 Sternensystemen und die mit jeweils eigenen Planeten. Die Nebel sind mit Sprungtoren verbunden, für deren Nutzung verbraucht das Schiff aber eine Ladung »exotische Materie«, maximal drei Portionen

davon sind in der Grundausstattung des Schiffes an Bord. Innerhalb eines Systems erinnert The Long Journey Home an einen Klassiker des Weltraumgenres. »Jeder Entwickler hat eine Liste mit Spielen, die er immer schon mal machen wollte«, verrät uns Andreas Suika. »Bei mir steht da ganz oben Star Control.« Mit dem Schiff schippern wir von Planet zu Planet und nutzen dabei die Gravitation der Himmelskörper, um mit einem treibstoffsparenden Slingshot-Effekt Geschwindigkeit aufzunehmen.

Wer mit geschickten Manövern in den Orbit eines Planeten geht, kann ihn auf Rohstoffe scannen und bei Bedarf mit dem kleinen Lander auf Erkundung gehen. »Ich glaube, der beste Vergleich ist Pirates!«, sagt Suika. »Die Karibik ist ein Sternensystem, der Wind die Gravitation, und die Inseln sind bei uns Planeten.« Die Gefechte spielen sich tatsächlich ebenfalls wie Seeschlachten. Eher langsam bringen wir unser Schiff in Position und feuern Breitseiten ab.

Landen wie 1979

Andreas Suika bezeichnet The Long Journey Home auch gern als Rückwärts-Rollenspiel.



Der Slingshot-Effekt nutzt die Gravitation eines Planeten, um Geschwindigkeit aufzunehmen.

Die Vorbilder



Star Control 2 (1992)

Schon damals verbindet das Spiel Weltraumkämpfe unter Gravitationseinfluss mit zig Planeten, Aliens und Dialogen. Den Titel gibt's heute noch bei GoG.com, oder man besorgt sich das Gratis-Remake Ur-Quan Masters HD.



Lunar Lander (1979)

Mit viel Gefühl und wohl dosierten Düsenstößen muss man in diesem Atari-Klassiker eine Raumfähre auf dem Mond landen. Aufwändigere Spiele wie Thrust (1986) verfeinerten später das simple Spielprinzip.



Pirates! (1987)

Sid Meier hat mit der Mischung aus Segeln, Seeschlacht, Handel, Schatzsuche und Fechten einen Klassiker erschaffen. Mittlerweile gibt es unzählige Remakes und Neuauflagen, zuletzt 2004 für PC sowie die erste Xbox.

Denn statt den Helden – in diesem Fall das Schiff – immer besser auszurüsten, kämpft die Crew vor allem gegen den Verfall und immer schlimmere Schäden. Dadurch steigert sich allmählich der Schwierigkeitsgrad, ohne dass die Entwickler an den Kampferten gegnerischer Schiffe schrauben müssten – ein Balancerisiko weniger.

Zwar lässt sich alles irgendwie reparieren, doch dafür braucht es Rohstoffe, die es wiederum nur auf Planeten gibt. Also schicken wir ein Crewmitglied mit dem Lander nach unten, um dort zu schürfen. In der Seitenansicht cruisen wir mit der winzigen Raumfähre über die Oberfläche und müssen dabei durch vorsichtiges Manövrieren versuchen, die Balance zwischen Düsen Schub und Schwerkraft zu halten – eben genau wie im guten alten Lunar Lander von 1979. Nur dass die Planeten heutzutage natürlich deutlich hübscher sind als die kargen Vektor-Landschaften von damals. Wir fliegen durch schick auf mehreren Ebenen scrollende Dschungel, Vulkangebiete oder Ruinen, immer auf der Suche nach Rohstoffvorkommen. Haben wir eins gefunden (gelbe Mar-

kierung), setzen wir vorsichtig zur Landung an und bohren in den Boden.

Grummelige Grundbesitzer

Ganz so einfach ist es allerdings mit der Bohrererei nicht, denn nicht jeder Planet ist herrenloses Niemandsland. Auf der Tour durch die Galaxie stößt die Crew nämlich auf diverse Alienrassen. »Insgesamt haben wir 15 sehr verschiedene Völker erschaffen«, erzählt Andreas Suika. »Pro Durchgang stößt man aber höchstens auf vier davon – das ist gut für den Wiederspielwert.« Diese Kalkulation dürfte vor allem deshalb aufgehen, weil die Rassen tatsächlich sehr unterschiedlich sind. Die Entropie zum Beispiel sind Maschinenwesen, die sich unheimlich schnell vermehren und die Sprungtore zwischen den Nebeln in Stand halten. Die Wolphax dagegen sind eine Art überdimensionale Grashüpfer, die stolz das All bereisen. Und die Meorcl sind winzige Wesen, die sich für die Könige der Galaxis halten und entsprechend selbstbewusst auftreten.

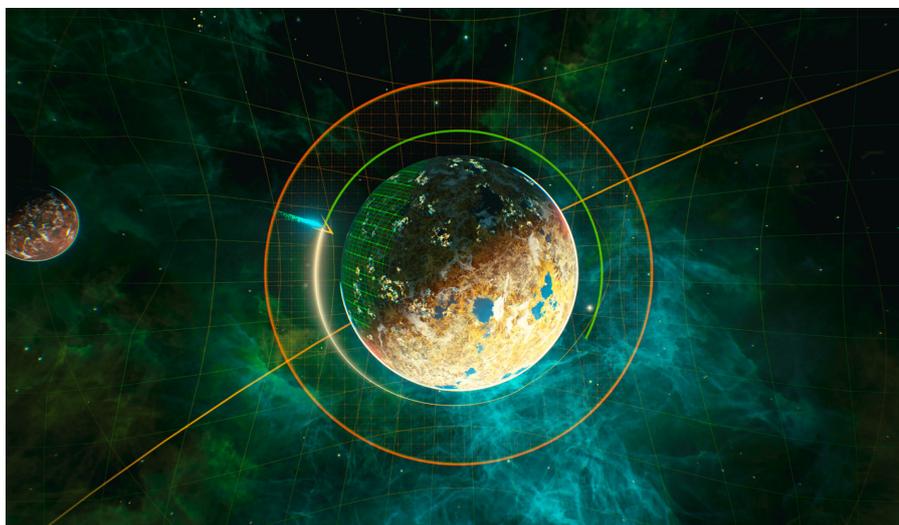
Wie in jedem anständigen Weltraumspiel lohnt es sich, mit den Alien-Fraktionen auf

gutem Fuß zu stehen. Wer zum Beispiel auf Alien-Hoheitsgebiet seinen Bohrer in den Boden rammt, macht sich schnell Feinde. Stellt man sich dagegen gut, bekommt man beim Handeln günstigere Preise und auch die Benutzung eines Sprungtores in Alien-Hand wird billiger. Und die Außerirdischen rücken vielleicht mit dem ein oder anderen Auftrag raus – ein wichtiger Aspekt in The Long Journey Home.

Quests aus Schnipseln

»Wir machen kein Pilotenspiel«, erklärt uns Andreas Suika im Gespräch. »Das können andere deutlich besser als wir. Stattdessen erzählen wir Geschichten, etwa über den Umgang mit fremden Kulturen.« Das geht am besten mit vielfältigen Quests, die uns auf der Reise durch die Galaxie immer wieder den Alltag versüßen. Mal sollen wir zum Beispiel im Auftrag eines Meorcl an einer Alien-Haustier-Show teilnehmen. Welchen unserer vier Charaktere wir ins Rennen um den »hässlichsten Alien des Sternensystems« schicken, hängt von uns ab. Oder wir durchstöbern auf der Suche nach einem bestimmten Artefakt Ruinen auf einer Planetenoberfläche. Auch hängt es unter anderem vom gewählten Lander-Piloten ab, ob dort etwas zu finden ist.

Der Clou: Die Quests werden nach einem intelligenten System aus kleinen Bausteinen zusammengesetzt, sodass bei jedem neuen Durchgang für Abwechslung gesorgt ist. So könnte es zum Beispiel sein, dass die Crew auf einem Planeten einen Schiffbrüchigen findet und ihn auf seinen Heimatplaneten bringen muss. In einer anderen Variante hat er Koordinaten für einen rohstoffreichen Planeten dabei. Oder wir müssen ihm bei der Flucht vor Sklavenhändlern helfen. Oder, oder, oder. »Wir suchen gerade noch nach der richtigen Balance zwischen Questen und Reisen«, gesteht Suika. Schließlich macht es ja keinen Spaß, vor lauter Aufträgen mit seinem immer schrottiger werdenden Raumschiff der Heimat nicht näher zu kommen.



Wenn wir das Schiff in den markierten Orbit-Bereich manövrieren und dort halten, können wir den Planeten nach Rohstoffen scannen.



Mit dem winzigen Lander erkunden einzelne Crew-Mitglieder die Planetenoberflächen, hier zum Beispiel eine Ruinen-Landschaft.

Der Lohn: Information

Viele Quests liefern winzige Infoschnipsel, die sich erst bei mehrmaligem Durchspielen zu einem Gesamtbild zusammensetzen. Andreas Suika verspricht große Storybögen, die sich erst über längere Spielzeit erschließen. Diese Informationen sind dann auch mit das Einzige, was man von einem Durchgang zum nächsten mitnimmt. Ausrüstung und Fertigkeiten wie etwa in Everspace gibt es nicht, die Entwickler denken aber momentan drüber nach, für eifrige Piloten neue Schiffstypen freizuschalten. Andreas Suika warnt davor, den Info-Effekt zu unterschätzen: »Man bekommt vielleicht beim ersten Durchspielen einen Gegenstand, mit dem man nichts anzufangen weiß und den man einfach verkauft. Beim zweiten Lauf findet man heraus, dass er bei einer bestimmten

Rasse mehr Geld bringt. Beim dritten Lauf zeigt man das Teil einem anderen Alien und startet so eine Quest. Und beim vierten Mal geht man dann gezielt auf die Suche nach dem Ding.« Der Fortschritt zwischen den Durchläufen passiert also idealerweise im Kopf des Spielers, wir raten schon mal zu einem Notizblock neben dem PC.

Alien-Gelaber

The Long Journey Home soll also ein Spiel mit Geschichten und fremden Kulturen werden. Kein Wunder also, dass Gespräche via Transcom-Übersetzer-Einheit eine große Rolle spielen. »Momentan überarbeiten wir noch das Interface für die Dialoge«, sagt Andreas Suika, spielerisch funktionieren sie jedoch schon. Wir können unsere Gegenüber etwas fragen, etwa nach ihrer Heimat, ihrer

Arbeit oder einfach nur nach Gerüchten. Oder wir zeigen ihnen Gegenstände und lösen so eine Quest aus. Und natürlich können wir sie auch loben oder beleidigen – wie es sich für einen Diplomaten gehört.

Allerdings sind nicht alle Aliens gleichermaßen gesprächsbereit. Labertaschen-Rassen wie die Glukkt erzählen uns einen vom Pferd, während die ruppigen Ilitza-Sklavenhändler irgendwann die Unterhaltung genervt abbrechen. Fest steht, dass man viele, viele Gespräche führen wird, bevor die Helden daheim ankommen. Damit man sie gleich wieder hinaus ins All schicken kann. ★



Die Wolphax sind eine Rasse riesiger Grashüpfer, die sich selbst als weit überlegen sieht.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Ich habe Star Control geliebt. FTL auch. Und Lunar Lander in Kindertagen sowieso. Kurz, The Long Journey Home drückt bei mir die richtigen Knöpfe. Ich mag die skurrilen Aliens, die hübschen Planetenoberflächen und die abwechslungsreichen Quests. Gespannt bin ich allerdings, wie all diese unterschiedlichen Bausteine im fertigen Spiel zusammenpassen. Es wird bis zum Release die schwerste Aufgabe sein, alles an den richtigen Stellen zusammenzukleben und die optimale Balance zwischen den Elementen zu finden. Allerdings bin ich recht zversichtlich, dass Andreas Suika und sein Acht-Mann-Team das hinbekommen, schließlich hat der Mann rund 20 Jahre Erfahrung.