

The Long Journey Home

## LUST IN SPACE

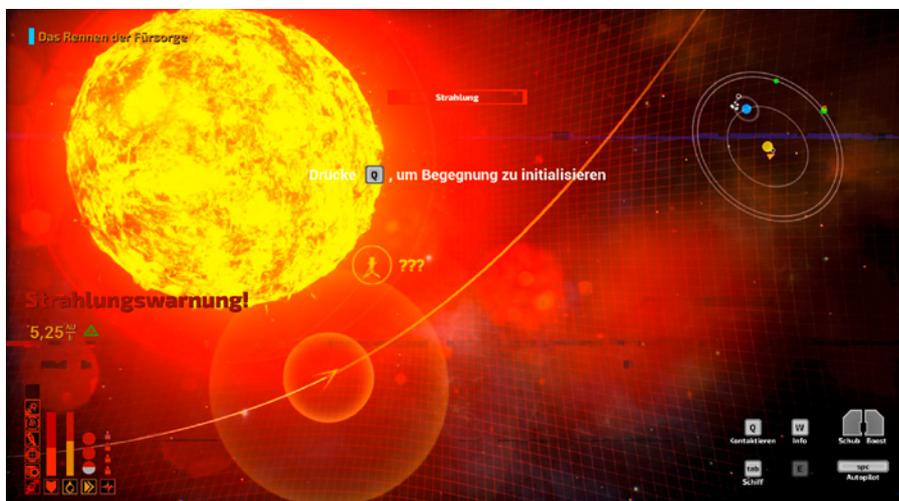


Genre: **Weltraum-Taktik** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Studio West** Termin: **30.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (gog.com)**

Auf DVD: Test-Video

**Kann Daedalic auch Weltraum? Ja! Im Test überrascht und begeistert The Long Journey Home mit seiner irren Mischung aus FTL, Star Trek Voyager, Lunar Lander und angewandter Raumflugphysik – vorausgesetzt, Sie nehmen die hohe Einstiegshürde. Aber es lohnt sich, versprochen!** Von Martin Deppe

Wenn Sie Ihren Kindern oder Kumpels mal zeigen wollen, was für ein harter Hund Sie sind, dann spielen Sie Ihnen doch mal eine Runde The Long Journey Home vor – und lassen sie danach mal selber ran. Allerdings sollten Sie vorher selber heimlich üben, denn das Weltraum-Abenteuer spielt sich anfangs wie ein Relikt aus einer anderen Zeit, was wir durchaus positiv meinen: Hier steuern Sie Ihr Raumschiff nicht wie in FTL mit einem simplen Klick in den nächsten Sektor. Düsen auch nicht wie in einem Shooter mit den WASD-Tasten plus Maus durch ein 3D-All wie im gerade erst erschienenen Ever-space. Nichts mit Kindergeburtstag, hier



Boosten, wir haben ein Problem! Die Steuerung braucht einiges an Übung, vor allem in Sternennähe zerrt die Gravitation enorm, und wir müssen Boost und Normalschub sparsam dosieren.

herrscht eine realistische Raumflugphysik. Wer also verzweifelt die Bremse sucht, während er im Affenzahn auf einen Stern zurast, der hat schon fast verloren.

Denn unser Raumschiff, das im Jahr 2067 schlappe 36.000 Parsecs (umgerechnet 1.112.400.000.000.000 Kilometer und 22.359 Meter) von der Erde gestrandet ist und sich auf die lange Heimreise macht, hat

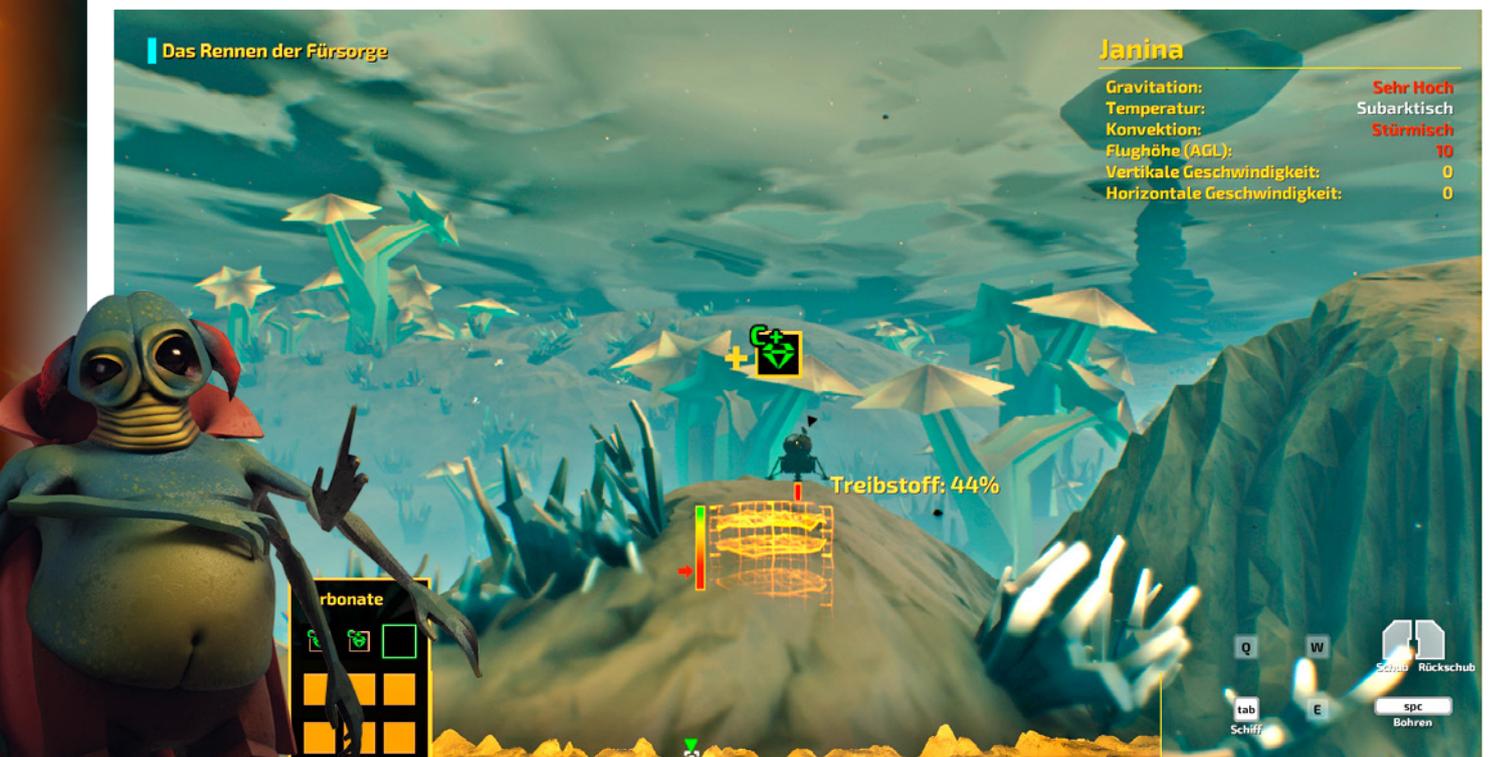
gar keine Bremse. Sondern nur einen Boost und einen Thruster, sozusagen Nachbrenner und Normalschub. Und weil es sich mit dem Boost so schön schnell fliegt, setzen ihn Einsteiger gerne ausgiebig ein. Was wiederum aus mehreren Gründen doof endet: Zum einen verbrennt Boosten ohne Ende Sprit, zum anderen wird das rechtzeitige Abbremsen schwierig, denn dafür müssen wir das



## Der GameStar-Seed

Weil The Long Journey Home vor jeder Partie sozusagen neu zusammengewürfelt wird (Stichwort prozedurale Generierung), landen Sie mit etwas Pech in einem Universum, das für Einsteiger noch zu schwer ist. Daher haben wir Creative Director Andreas Suika gebeten, für unsere Leser ein besonderes Universum zusammenzustellen. Das GameStar-All können Sie beim Start einer neuen Partie unter dem Menüpunkt Seed mit dem »Passwort« GAMESTAR generieren (siehe Screenshot). Dann begegnen Sie ausschließlich freundlichen Aliens, haben aber ein schwieriges Finale vor sich. Sie wollen es noch einfacher? Mit dem Code EASYMODE sind die Aliens ebenfalls freundlich, und wenn Sie sich bei der Rückkehr zur Erde im unteren Kartenbereich halten und bei Sprüngen stets nach rechts hüpfen, ist das Finale einfacher.

Das ist Ihnen alles zu luschtig? Okay, dann schreiben Sie doch einfach den Sci-Fi-Fanboy-Code JEAN LUC auf den Schirm (sic!), denn dann wird's extra lang und gefährlich. Viel Glück auf der Reise nach Hause!



Sehr hohe Gravitation, stürmische Winde – genau das Richtige für unseren Testpiloten, der im Lander nach Carbonaten bohrt. Beim Bohren verbraucht er Treibstoff, den er auch für die Rückkehr zum Schiff benötigt ...

Schiff um 180 Grad drehen und Gegenschub geben – je schneller wir waren, desto mehr, was wiederum noch mehr Sprit verbraucht. Und wir reden hier gerade von einem simplen Geradeausflug! Viel wichtiger und fordernder ist es, unser Schiff elegant in einen planetaren Orbit zu bekommen, im richtigen Winkel und im richtigen Tempo. Denn da unten warten Ressourcen, zum Beispiel Gase, aus denen wir genau den Treibstoff gewinnen, den wir gerade verballert haben. Übrigens: The Long Journey Home unterstützt neben Maus und Tastatur auch Controller (in letzter Sekunde kam der Support für den DualShock 4 dazu), und mit Controller fliegt es sich einen Tacken besser. Sauber: Wir können nahtlos zwischen Controller und Tastatur wechseln, das Spiel merkt beim ersten Tastendruck, welches Gerät wir verwenden.

### Infos? Welche Infos?

The Long Journey Home ist ein Roguelike-Weltraumspiel, bei dem das Scheitern per se Programm ist. Hüllenbruch, Treibstoff alle, in einem Stern geparkt, Verlust der vierköpfigen Crew – es gibt diverse Möglichkeiten, die Erde nie wieder zu sehen. Doch der Trip ist eben schaffbar, und mit jedem Lauf werden Sie besser, versprochen. Aber fangen wir endlich mal von vorne an: Zu Beginn einer Partie picken Sie sich aus drei Raumschiffen und drei Landemodulen je eins heraus. Die Flieger unterscheiden sich zum Beispiel bei der Robustheit und Treibstofftankgröße. Als Nächstes steht die Wahl der Crew an: Von zehn Kandidaten dürfen vier mit. Aber wer? Malcolm Winters zum Beispiel ist Testpilot, das klingt wichtig, nehmen wir. Eine Ingenieurin ist auch immer super, kennen wir ja aus Star Trek und so. Aber wer soll noch an Bord? Botaniker/Biologe Ash Malhotra? Archäologin Siobhan Hartigan? Oder doch lie-

ber Nicolay Lebedev, der unseren Sprungantrieb erfunden hat?

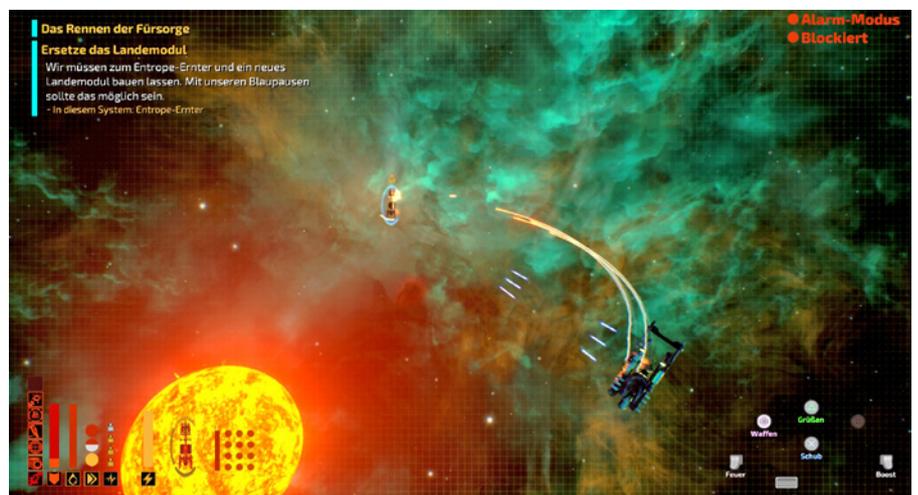
Während 105 von 100 anderen Spielen jetzt Tooltips oder Tabellen zeigen würden, welche Boni uns ein Crewmitglied verschafft, schweigt The Long Journey Home hier beharrlich. Wir wissen nur, dass Testpilot Malcom zum Beispiel einen Hightech-Werkzeugkasten mit an Bord bringt. In solchen Momenten merken wir, wie sehr uns viele Spiele der letzten Jahre alles auf dem Silbertablett präsentiert haben, sodass wir auch jetzt gleich nach einer Boni-Liste suchen. Oh, haben wir schon erwähnt, dass wir unterwegs verstorbene Crewmitglieder nicht ersetzen können, auch nicht durch Aliens? Aber fühlen Sie sich bei Ihrer Teamwahl bloß nicht unter Druck gesetzt ...

### Zerfall im All

Unser Abenteuer beginnt mit einem (Tutorial-)Flug zum Mars, optional können wir aber

auch gleich da starten, wo's richtig losgeht: Der erste große Raumsprung der Menschheit geht total schief, statt in Alpha Centauri landen wir mitten im Nirgendwo. Unser Ziel ist klar: Schiff und Crew heil zur Erde zurückbringen. Gut, es reicht auch, mit nur einem Crewmitglied anzukommen, aber für alle vier gibt's halt ein Achievement. Während unserer langen Reise von Sektor zu Sektor kämpfen wir um jeden Tropfen Sprit, unsere Schiffhülle kriegt ständig Dellen, die Crew bricht sich Körperteile, Schiffssysteme streiken, für Sektorsprünge brauchen wir Exotische Materie (nicht mit Erotische Materialien verwechseln!). Diese ständigen Mangelerscheinungen machen die Tour de Force so glaubwürdig und motivierend, wir wollen weiterkommen, bloß niemanden verlieren, wir kämpfen um jede Ressource, jede Hilfe.

Während wir Ressourcen vor allem aus Planetenoberflächen abbauen (dazu gleich mehr), helfen uns die über zehn Alienrassen



Unser Schiff (Mitte) verfeuert Breitseiten, während der Gegner Lenkflugkörper einsetzt. Die Gefechte sind optisch unspektakulär, aber spannend – zumal wir hier kurz vor dem Exitus stehen.



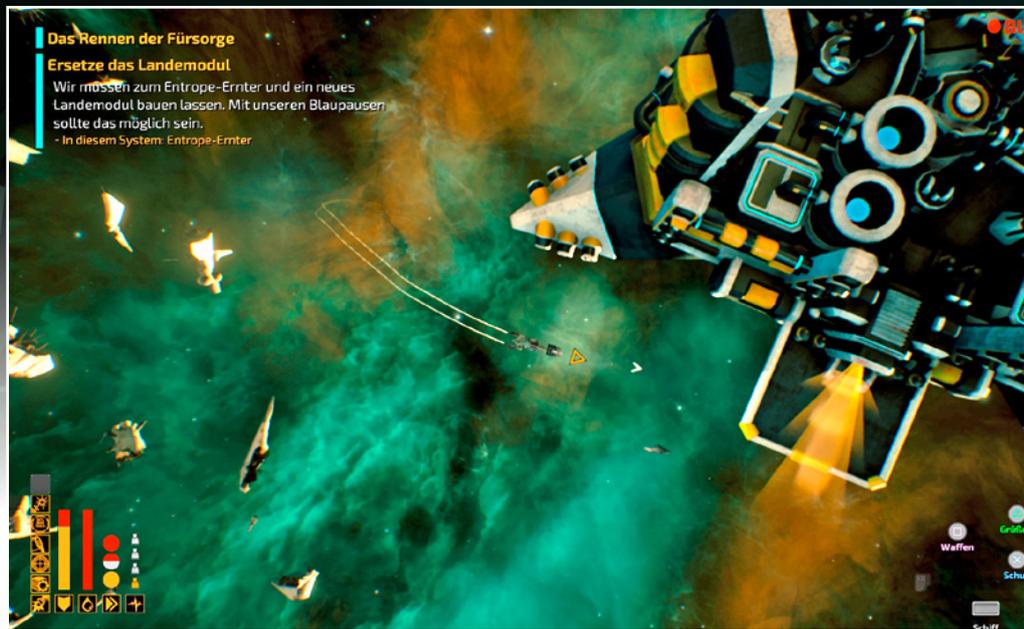
Martin Deppe  
@GameStar\_de



Für ungeduldige Spieler, die schnelle Erfolge brauchen, die an die Hand genommen werden wollen, statt eigene Schritte zu machen – für die ist *The Long Journey Home* nichts. Wenn Sie sich aber gerne in ein Spiel reinfuchsen, üben, lernen, auch mal scheitern (und dann noch mal und noch mal) – ist das Weltraumspiel wie für Sie gemacht. Denn hier wird einem nichts auf dem Silbertablett serviert, schon mein allererster Flug zum Mars muss peinlich ausgesehen haben. Klar, ich habe den roten Planeten schnell erreicht. Aber erreichen reicht eben nicht, ich muss auch im richtigen Tempo in den verflixten Orbit kommen, statt hunderttausend Kilometer vorbeizuschießen.

Doch ein paar Schiffswracks später fliege ich immer präziser, surfe zwischen Gravitationsfeldern, spare enorm Sprit (und Nerven!). Immer wieder balanciere ich auf dem schmalen Grat zwischen Erfolg und Katastrophe: Als Lunar-Lander-Veteran fliege ich mein vollgeladenes Landemodul mit dem allerletzten Tropfen Treibstoff aus der Schwerkraft eines Riesenplaneten, während der Pilot schon blau anläuft. Und zwei Planeten später geht's eben nicht mehr gut, weil ich zu lange gierig gebohrt habe. Dann fluche ich wie ein Trucker hinterm Sonntagsfahrer, starte aber gleich einen neuen Lauf. So muss es sein!

weiter, auf deren Schiffe, Welten oder Stationen wir unterwegs treffen. Oder auch nicht – denn da das Universum und seine Bewohner bei jedem Start neu ausgewürfelt werden, sind zum einen nicht immer alle Rassen dabei, zum anderen können wir auch welche verpassen, weil wir zufällig nicht in ihre Nähe kommen. Allein schon deswegen spielt sich keine Partie wie die andere: Mal treffen wir schon früh auf ein Schiff der



Lost in Space: Neben den teils riesigen Stationen, Sprungtoren oder Alienkonstrukten sieht unser Schiff winzig aus. Hier ist erst recht vorsichtiges Manövrieren gefragt.

Cueddhaest, deren zwei Kommandanten sich wie ein altes Ehepaar ständig streiten. Mal stoßen wir spät auf sie, aber dafür gleich zu Beginn auf die kriegerischen Wolphax, die uns prompt zum Duell fordern. Aber eines haben sie alle gemein: Sie sind abwechslungsreich, witzig, cool. Die einen quatschen uns voll, die anderen lieben Verschwörungstheorien, das nächste Volk forscht gerne. Manche bieten uns Arbeit an, etwa verschollene Kumpels zu retten oder zum Schiffsduell anzutreten – nicht auf Leben und Tod, sondern um die Ehre, aber trotzdem mit echten Blechschäden am Schiff. Immer wieder müssen wir uns fragen: Lohnt sich das Risiko? Zumal uns auch hier niemand vorher sagt, was als Belohnung winkt. Wenn wir diplomatisch geschickt vorgehen (dafür gibt's rudimentäre Multiple-Choice-Dialoge), kriegen wir auch Infos zu nahegelegenen Systemen oder zu Objekten, die wir unterwegs geborgen haben, etwa Pflanzenproben. Aber Vorsicht: Während die eine Rasse zum Beispiel auf unsere aktivierten Waffen und Schilde verschnupft bis sauer reagiert, empfindet die andere das wohlwollend als Stärkebeweis.

### Der Adler ist gestrandet

Um an Metalle, Mineralien, Gase und besagte Proben zu kommen, müssen wir runter auf die Planeten. Sobald wir es in den Orbit geschafft haben, stecken wir ein Crewmitglied in unseren Lander und steuern ihn möglichst sanft zu den angezeigten Vorkommen. Was, Sie ahnen es, oft total unsanft endet: Planeten mit hoher Schwerkraft und heftigen Seitenwinden sind die Hölle, denn selbst wenn wir intakt unten ankommen, verbrät die Rückkehr enorme Spritmengen. Wer also mit zu leerem Tank startet, verliert das Landemodul. Besonders fies sind Gasvorkommen, die wir aus der Atmosphäre fischen, da wir gleichzeitig Höhe und Position halten müssen, während wir die umhersauenden Gaswolken aufsaugen. Zum Glück lässt sich unser Lander mit allen möglichen Gimmicks wie Stabilisatoren oder Hitzeschilde verbessern. Obwohl das grundsätzliche Prinzip dieses »Minispiels« sausimpel ist, geraten wir gehörig ins Schwitzen, schließlich geht's hier nicht um schnöde Highscores, sondern um unseren einzigen Lander, seinen Piloten – und die ganze Mission.

Wobei *The Long Journey Home* sich nicht völlig gnadenlos zeigt. Wir haben öfter mal einen Lander verloren (natürlich nur zu Testzwecken!), doch der Pilot konnte sich retten, und als Notnagel durften wir bei großzügigen Aliens dasselbe Modul nachbauen lassen. Selbst beim Preis waren die Jungs kulant: »Okay, ihr habt nicht genug Credits – macht aber nichts, wir kommen einfach mal in eurem Sonnensystem vorbei und ernten einen Planeten ab.« Herrlich! Aber selbst, wenn mal etwas komplett schiefeht, gibt's zumindest im einfacheren der beiden Schwierigkeitsgrade, dem Explorermodus, eine Rückspulfunktion: Die ruft den letzten Autosave im Sternsystem auf. In diesem Modus gibt es auch großzügigere Rohstoffvorkommen, wir können schneller aus einem Kampf fliehen – das fordernde Flugverhalten von Schiff und Lander bleibt aber identisch.



Wie nett: Wir haben unser Landemodul verloren, sind fast pleite – kriegen aber von den freundlichen Außerirdischen Gratisersatz. Nun ja, fast gratis ...

# Tipps für die ersten Flugrunden

## 1. Übungsrunden drehen

Trainieren Sie das Fliegen im All und die Landungen! Es gibt zwar ein kurzes Tutorial, aber keinen Trainingssektor (der wird eventuell noch nachgeliefert). Starten Sie also eine Partie und fliegen Sie einfach mal herum, üben Sie den Flug in diverse Orbits (das geht bei großen Planeten leichter) und das Landen auf unterschiedlichen Planetentypen. Lieber beim Üben scheitern als später mitten in einer spannenden Runde!

## 2. Weg vom Stern!

Einzeln stehende Planeten, möglichst weit weg von ihrem Stern, lassen sich leichter anfliegen als solche in Sternnähe oder mit mehreren Nachbarwelten – denn da müssen Sie gegen mehrere Gravitationsfelder anstinken, was vor allem bei einem Stern echt heftig wird.

## 3. Autopilot und manuelle Steuerung

Wenn Sie im Orbit den Autopiloten aktivieren, können Sie trotzdem noch nachsteuern – zum Beispiel Tempo rausnehmen oder den Kurs leicht korrigieren.

## 4. Landung

Ihr Lander wird immer schräg in den Planetenbildschirm geworfen. Richten Sie das Modul so schnell wie möglich gerade aus – das ist wichtiger, als gleich Richtung Ressourcen zu brettern und dann dort ungebremst aufzuschlagen.

## 5. Farmen mit Plan

Jede Landung auf einem Planeten ist ein Risiko. Überlegen Sie daher, ob Sie die Ressourcen da unten gerade brauchen. Beispiel: Wenn eine Welt nur Metalle birgt, Ihre Tanks aber fast leer sind, lassen Sie den Planeten besser links liegen und suchen Sie sich einen Gasplaneten.



**Markus Schwerdtel**  
@kargbier

Astronauten, heißt es, müssen Durchhalter sein. Einfach weil Aufgeben und Aussteigen keine Option sind, wenn einen Beschleunigung und Gravitation durchs kalte Vakuum von einem Planeten zum nächsten schleudern. Genau dieses Durchhaltevermögen braucht man auch für The Long Journey Home, zumindest um die ersten Spielstunden mit ihrer teils arg steilen Lernkurve zu überstehen. Was aber danach kommt, ist ein spielbarer SciFi-Roman.

Bei jedem neuen Anlauf erlebe ich dank zufällig ausgewürfelter Startbedingungen eine andere Geschichte, lerne neue Tricks, treffe bislang unbekannte Aliens. Letzteres zumindest so lange, bis ich alle der im Spiel enthaltenen Rassen kennengelernt habe, was aber je nach Würfelwurf viele Stunden dauern kann. In seinen besten Momenten ist The Long Journey Home wie eine gute »Star Trek«-Folge, von der man seinen Kumpels begeistert erzählt. In seinen schwachen – zum Glück deutlich selteneren – Phasen ist es jedoch sperrig, unfair und manchmal sogar etwas langweilig. Aber auch da beiße ich mich durch mit der Gewissheit, dass es beim nächsten Start schon wieder ganz anders aussehen kann.

# THE LONG JOURNEY HOME

## SYSTEMANFORDERUNGEN

### MINIMUM

Intel i5-2400 / AMD FX-8320  
GeForce GTX 650 Ti / Radeon HD 7790  
4 GB RAM, 11 GB Festplatte

### EMPFOHLEN

Intel i7-2600K / AMD FX-8370  
GeForce GTX 970 / Radeon R9 380  
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

## PRÄSENTATION



abwechslungsreiche Sektoren  sehr schöne Planetenoberflächen  farbenfroher Grafikstil aus einem Guss  witzige Aliensounds  Spielerschiff arg klein dargestellt

## SPIELDESIGN



viele Lösungsmöglichkeiten  Mix aus Erkunden, Kämpfen, Abbauen, Handeln  Maus-Tastatur und Controller nahtlos wechselbar  jeder Spieldurchgang ein anderes Erlebnis

## BALANCE



zwei Schwierigkeitsgrade  (kurzes) Tutorial  Rückpufffunktion (nur im Explorermodus)  schwer, aber nie unfair  kein Trainings-Sektor zum Fliegenüben

## ATMOSPÄRE / STORY



glaubwürdiges »Voyager«-Heimreisegefühl  viel Weltraum-Atmosphäre  coole Aliens und Charaktere  spannendes Roguelike-Feeling  gelegentlich Leerlauf

## UMFANG



je drei Schiffs- und Landertypen  zehn Crewmitglieder  Upgrades  sehr hoher Wiederspielwert  keine unterwegs rekrutierbaren Crewmitglieder

## FAZIT

**Forderndes Roguelike-Weltraumtaktikspiel, das die gefährliche Reise spannend und immer wieder anders inszeniert. Steuerung üben!**



## Mitdenken rettet Leben

Weil uns keine großen Blinkpefeile zeigen, wo gerade ein lohnender Planet steckt, müssen wir selber mitdenken, hingucken und kombinieren. Denn wir kriegen zwar immer eine Info eingeblendet, wie hoch die Ressourcenvorkommen in einem System sind, nicht aber, auf welchen Planeten genau die jeweiligen Rohstoffe warten – das wird uns erst im Orbit verraten. Nach einiger Übung sehen wir aber auf einen Blick von Weitem, was auf einer Welt zu holen sein könnte und wie gefährlich es wird. Große Planeten etwa haben eine hohe Schwerkraft, kleinere sind schwieriger anzusteuern, aber dafür hat's der Lander danach leichter. Gasplaneten bergen natürlich Gas, von Vulkanwelten sollten wir lieber die Finger lassen ... es sein denn, dass die Info über das Sternsystem reiche Vorkommen verspricht und hier nur eine einzige Vulkanwelt wartet – dann müssen die dicken Rohstoffe ja genau da stecken. Das funktioniert auch andersrum: Wenn ein System aus zwei Planeten hohe Eisenvorkommen meldet und der erste Planet nur Gas bietet, werden wir auf dem zweiten

garantiert Eisenvorräte abstauben können. Anderes Beispiel: Kämpfe gegen Schiffe bestreiten wir durch den Austausch von »Breitseiten«, müssen unseren Pott also geschickt wenden, zum Beispiel die Seite mit runtergeschossenen Schilden vom Feind wegdrehen, ihn aber gleichzeitig weiter beharken. Hier gibt's weder Zielmarkierung noch Feerbereichsanzeigen – deswegen freuen wir uns umso mehr, wenn eine Salve sitzt oder wir Lenkgeschossen ausweichen. Und wenn Sie sich vorhin gefragt haben, was die Crewmitglieder denn so für Vorteile mitbringen: Unsere Biologin etwa gewinnt leichter Proben aus Flora und Fauna, die Archäologin kann Artefakte analysieren, Beraterin Zoey kommt einer Verschwörung auf die Spur. Klar, vieles davon findet in schnöden Textbildschirmen statt, sorgt aber für immer wieder andere Erlebnisse. Es mag nerven, dass wir ein uraltes Bauwerk nicht betreten können, nur weil wir ganz am Anfang die Archäologin daheimgelassen haben – aber dafür nehmen wir sie beim nächsten Versuch mit. Das erhöht den Wiederspielwert, der ohnehin schön hoch ist, umso mehr. ★



Unsere Archäologin hat vier Verletzungspunkte erlitten, beim fünften ist ewiger Feierabend. Zeit für das letzte Medipack – und dass wir den Lander wieder an Testpilot Malcolm übergeben.