Curious Expedition 2

DES WAHNSINNS FETTE BEUTE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Thunderful Publishing** Entwickler: **Maschinen-Mensch** Termin: **28.1.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **–**

Reine Dungeon Crawler sind für Weicheier! In diesem Rogue-like-Rundenstrategiespiel erkundet ihr ganze Inseln – Dungeons inklusive.

Von Martin Deppe

Im Jahr 1886 sind die beruflichen Perspektiven für Expeditionsleiter echt bescheiden: Alle Kontinente sind weitgehend kartiert, weiße Flecken gibt's eigentlich nur noch in Afrika, Südamerika und versteckten Gebirgstälern in Oberbayern. Da kommt uns eine geheimnisvolle, vernebelte Inselgruppe im Atlantik gerade recht! Im Rundenstrategiespiel Curious Expedition 2 erkunden wir im Auftrag eines Forscherclubs mit einem kleinen Trupp möglichst viele dieser mysteriösen Inseln hintereinander. Ziel ist dabei nicht nur das reine Erkunden, obendrein müssen wir Aufgaben erfüllen. Wir sollen zum Beispiel eine goldene Pyramide ausfindig machen, einen Missionar befreien oder Vermessungspunkte abklappern. Dazu marschieren wir über prozedural generierte 2D-Hexfeldkarten, die zu Expeditionsbeginn noch vernebelt sind. Und schon tapsen wir in die »Nur noch ein paar Meter«-Falle: Verdammt, das Spiel macht süchtig!

Denn wie im Vorgänger Curious Expedition von 2016 kann hinter dem nächsten Hügel ein rettendes Dorf liegen, ein erfrischender Wasserfall, die gesuchte Pyramide. Oder ein Moskitoschwarm, ein überdimensioniertes Krokodil oder ganz einfach der nackte Wahnsinn. Das mit dem Wahnsinn meinen wir wortwörtlich: Je weiter wir durch eine Inselwelt marschieren, desto stärker sinkt unsere geistige Gesundheit. Und wenn die unter Null purzelt, hagelt's eben Risiken und Nebenwirkungen. Da erwischen wir unseren Koch mit frischem Fleisch, gleichzeitig ist unsere Krankenschwester verschwunden … ob da ein Zusammenhang besteht? Jupp, tut er. Ein andermal will die durchgedrehte Truppe unseren treuen Jagdhund verspeisen. Wir lehnen entrüstet ab, die Moral sinkt, unser Übersetzer kündigt fristlos. Hätten wir uns doch bloß anders entschieden! Denn ein paar Tage später kassiert unser Hund eine Wunde, die sich infiziert, und kurz vor dem Missionsziel zieht er doch noch in die ewigen Jagdgründe – hätten wir ihn doch verputzt! So dramatische, oft auch echt harte Momente erlebt ihr in Curious Expedition 2 gefühlt im Minutentakt!

Weniger Glück, mehr Taktik

Eine Partie ist in mehrere Akte aufgeteilt, in denen ihr immer mehr und immer komplexere Inselmissionen erledigen müsst. Im ersten Akt sind's schlappe drei Einsätze, im zweiten schon vier. Außerdem kommen neue Elemente dazu, etwa Höhlenwelten oder eine Konkurrentin, die Eingeborene gegen euch aufhetzt. Apropos Konkurrenz: Anders als im Vorgänger, wo die rivalisierenden Forscher nur indirekt mitmischten (»X hat bereits zwei Artefakte gesammelt!«), marschieren Wettbewerbertrupps nun auch mal sichtbar auf der Karte herum, und wir können sie zum Beispiel bestechen oder bekämpfen. Das ist deutlich spannender!

Auch das rundenweise Würfelkampfsystem (beide Parteien kämpfen abwechselnd) ist taktisch-knobeliger als vorher. Unsere Hauptfigur und die bis zu fünf Begleiter brin-

Geschafft! Unser Trupp (links an der Küste) ist einer Horde Hyänen ausgewichen und hat den Vermessungspunkt erreicht – kurz vor dem Wahnsinn.

Paris: Hier geht ihr zwischen den Expeditionen auf Shopping- und Rekrutiertour. Außerdem läuft gerade ein Online-Wettbewerb.

Mehr Taktik, weniger Glück: In den rundenbasierten Gefechten kombiniert ihr Würfel, um Angriffe, Heilung und Boni zu verstärken.

gen rote, grüne und blaue Würfel mit ins Gefecht, mit denen wir Angriffe ausführen, Boni und Mali verteilen, Schilde hochfahren oder Verwundete heilen. Wenn wir gleichfarbige Würfel geschickt kombinieren, verstärken wir die Effekte. Damit können wir einen miesen Wurf zwar nicht drehen, aber den Glücksfaktor immerhin kleiner klopfen.

Items wie Fackeln oder Dynamit helfen ebenfalls im Kampf, sind auf der Inselkarte aber vielleicht wertvoller als im Gefecht, wie wir schmerzhaft erlebt haben: Bei einem Inseltrip schmeißen wir unser letztes Dynamit auf eine Horde Hyänen – nur um ein paar Tage später vor einem dringend gesuchten Eingeborenendorf zu stehen, das dummerweise hinter einer unüberwindbaren Gebirgskette liegt. Da hätten wir jetzt einfach eine Bresche sprengen können. Also entweder einen Riesenumweg außenrum machen oder risikoreich zurück zum Händler marschieren. Der hatte doch Dynamit, oder? Spoiler: Nein, hatte er nicht.

Shoppen in Paris

Nach jedem Trip geht's zurück nach Paris, das quasi als Quest-Hub dient. Hier kassieren wir Ruhmtickets für unsere erfüllten Aufgaben, geborgenen Schätze und unser unbenutztes Equipment. Mit den Ruhmpunkten gehen wir beim Expeditionsausstatter shoppen, rekrutieren Begleiter oder verbessern in den drei Forscherclubs unsere Ausrüstung. Je nach Ansehen winken hier starke Waffen, etwa ein Elektrostab, der uns beim Einsatz allerdings auch einen Schlag verpasst. Oder praktische Campingausrüstung wie eine Teekanne, die das morgendliche Aus-dem-Schlafsack-Quälen erleichtert, also täglich Bewegungskosten senkt. Auch bei diesem Stadtbummel ist Tüfteln angesagt, vor allem beim Rekrutieren frischer Begleiter. Tipp: Lest unbedingt das Kleingedruckte! Ein britischer Soldat mag im Gefecht super sein – aber wenn er Höhenangst hat, hält er auf einer hügeligen Insel vielleicht nicht bis zum ersten Kampfeinsatz durch. Zum Glück gibt's Items wie die Therapie-Elektroden, mit denen wir unglückliche, ängstliche oder stinksaure Begleiter kurzzeitig wieder auf Spur bringen. Was man halt so macht, um im Team gute Laune zu verbreiten! Curious Expedition 2 ist zwar ein Rogue-like, ihr könnt euren Bildschirmtod aber über die Schwierigkeitsgrade entschärfen: Auf leicht wird's zum Rogue-lite, denn ihr werdet lediglich an den Anfang der gescheiterten Expedition zurückgeworfen. Auf mittel geht's zurück an den Start des Aktes. Nur auf schwer ist für euren Charakter beim Ableben komplett Sense, und die Kampagne gilt als gescheitert. Zu Spielbeginn stehen zwei Charaktere parat, entweder der Großwildjäger mit Kampfvorteilen oder ein Anthropologe mit Boni bei Eingeborenen. Im Spielverlauf schaltet ihr sechs weitere Helden frei, zum Beispiel den Kartographen – dann kassiert ihr mehr Ruhm, wenn ihr Eilande ausgiebig erkundet. Durch die prozedural gebauten Inseln, die vielen Kombos aus Charakteren und Begleitern sowie zig Charakterboni spielt sich jeder Kampagnendurchlauf anders. Klar, manche Dialoge und Abläufe wiederholen sich, sodass man später eine Wasserfallrast oder die Dorfgespräche schnell durchklickt (allein schon um den klobigen Animationen zu entkommen), aber die Trips selbst sind jedes Mal herausfordernd. Und schon wird aus dem »Eben mal eine Viertelstunde erkunden« eine abendfüllende Forschungsreise mit zig dramatischen Entscheidungen. ★

Meinung

Martin Deppe
@GameStar_de

Was für ein Flashback! Mein allererstes Expeditionsspiel war Heart of Africa. 1985, auf meinem frisch zusammengesparten Commodore 64. Damals kämpfte ich mit Sandstürmen, Schlangen und gierigen Eingeborenen. Und mit meinem Erdkundelehrer – nur weil ich auf der Afrikakarte in meinem Atlas ein paar Triangulationslinien gezeichnet hatte. Aber hey, so konnte ich im Spiel den Schatz finden! Curious Expedition 2 bringt mir dieses Gefühl zurück. Sogar mit der gleichen Grafik wie 1985! Okay, das war gemein, einigen wir uns auf 1995. Aber von den peinlichen, unfreiwillig ulkigen Animationen mal abgesehen ist jeder neue Trip ein Abenteuer, das jederzeit umkippen kann: Eben noch habe ich ein erfahrenes Team samt guter Ausrüstung, ein paar Minuten später haut der erste unzufriedene Begleiter samt Equipment ab, ein zweiter fängt sich eine Infektion ein, meine geistige Gesundheit sinkt rapide. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn ich halbtot das Missionsziel erreiche. Und wenn es mal nicht klappt, will ich's gleich wieder versuchen! Auch klasse: Das Entwicklerteam hat Schwächen des Vorgängers beseitigt, vor allem das arg zufällige Würfelkampfsystem. Dass wir mit 80 Punkten trotzdem dieselbe Wertung geben wie für Teil 1, liegt an der arg veralteten Präsentation.

CURIOUS EXPEDITION 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i3 650 / AMD A6-3650	Intel Core i5 2500 / AMD FX-8300
Geforce 8800 GTX / Radeon X2000	Geforce GTX 650 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + Tim-und-Struppi-Optik
- + atmosphärische Soundkulisse
- − wenig grafische Abwechslung
- − keine Sprachausgabe
- − karge Animationen

SPIELDESIGN

- + prozedurale Karten bieten Abwechslung
- + Hauptcharaktere fordern andere Spielweisen
- + friedliche Strategien möglich
- + verbessertes Kampfsystem
- − Orte wiederholen sich

BALANCE

- + drei Schwierigkeitsgrade
- + wenig Frustmomente
- + ausgewogene Charaktere und Begleiter
- + entschärfbare Rogue-like-Strafen
- − Würfelpech immer noch hoch

ATMOSPHÄRE / STORY

- + Entscheidungen wirken sich aus
- + fesselnde Entdeckeratmosphäre
- + spannende, oft harte Erlebnisse
- + Begleiter wachsen einem richtig ans Herz
- − repetitive Dialoge

UMFANG

- + acht Hauptcharaktere
- + hoher Wiederspielwert
- + levelnde Begleiter
- + verbesserbare Ausrüstung
- − kein Endlosmodus

FAZIT

Rogue-like-Rundenstrategie mit »Nur noch ein paar Meter!«-Suchtfaktor, coolen Ereignissen und harten Entscheidungen. Hoher Wiederspielwert!

Heart of Africa wurde von Danielle Bunten Berry designed und programmiert, die mit M.U.L.E. bekannt wurde.