## Curious Expedition

# In 80 Tagen ins Herz der Finsternis

**The Curious Expedition lässt Nikola Tesla gegen einen T-Rex kämpfen, Charles Darwin gegen Gorillas und schickt Marie Curie in den Dschungel. Wir begleiten mutige Forscher des Viktorianischen Zeitalters durch die Early-Access-Version.** Von Dennis Kogel

Genre: **Roguelike** Termin: **2015** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 15 Euro**

C64-Veteranen erinnert The Curious Expedition an gute alte Zeiten. Nein, nicht wegen der Optik, sondern weil es ein ähnliches Spielprinzip bereits in den Klassikern Seven Cities of Gold oder Das Herz von Afrika gab. Im neuen Indie-Projekt aus Berlin wird diese Mischung aus Erkunden und Handeln gekonnt neu aufgelegt. Aber lassen wir doch den Expeditionsleiter selber erzählen:

Ohne mich gäbe es keine Plasmafernseher, Elektromotoren auch nicht. Gut, ich geb's zu, am Todesstrahl bin ich gescheitert, aber meine größte Unternehmung, die ist jetzt dran: Ich werde der bekannteste Entdecker, der mächtigste Forscher der Geschichte. Gestatten, Nikola Tesla!

### Tag 5

Wir sind im Dschungel, auf der Suche nach einer Pyramide aus Gold. Bei mir mein treuer Koch Etienne, Anupam, ein Händler, und eine Eselstute fürs Gepäck. Ich habe sie Missy Kneebone genannt. Das Inventar: Feuerwerk (das schreckt Tiere ab), Schaufeln (für vergrabene Schätze), Scotch (für die Moral), mein Todesstrahlen-Prototyp und Dynamit. Anupam tauscht ein paar Schaufeln gegen eine wunderschön gearbeitete Flöte. Der Dorfälteste scheint dankbar und markiert auf der Karte den Standort eines Tempels. Unser nächstes Ziel!

### Tag 42

Heute sind wir knapp dem Tod entronnen. Die Stimmung ist angespannt. Je länger wir unterwegs sind, desto stärker fällt die geistige Gesundheit meiner Mannschaft. Etienne hat eine irrationale Angst vor Schmetterlingen entwickelt. Anupam hat sich zu sehr an den Alkohol gewöhnt, aber der Scotch ist alle. Am Morgen erreichen wir dann endlich den Tempel. Im Inneren: ein goldener Götze! Die Museen werden sich um diesen Fund reißen. Ich greife nach der Figur und der Boden unter uns bricht auf. Wasserströme verschlingen den Tempel und den dichten Urwald. Wir rennen um unser Leben und entkommen gerade noch. Nachts scheint es jedoch, als würden wir beobachtet werden. Anupam sagt, wir hätten die Warnungen an den Tempelmauern nicht ignorieren dürfen. Humbug! Ich bin ein Mann der Wissenschaft!

Der Kampf funktioniert als eine Art taktisches Würfelspiel im Kniffelstil.

### Tag 89

Geschafft! Wir haben die goldene Pyramide gefunden und sind wieder zurück im Londoner Forscherclub, wo alle Expeditionen starten. Aber knapp war es! Als wir wieder am Dorf der Ureinwohner vorbeikamen, erwarteten sie uns mit Speeren. Sie schienen wütend zu sein. Könnte es daran liegen, dass wir den goldenen Götzen gefunden haben? Oder daran, dass wir uns einfach an den Opfergaben-Mangos bedient haben, die in einem Steinzirkel lagen?

In London werden wir bejubelt. Ich darf aus drei Medaillen auswählen, die mir besondere Fähigkeiten geben. Ich entscheide mich für das »Sprachtalent«. Jetzt sollte ich mit den Ureinwohnern kommunizieren können. Fabelhaft! Und nun: Beute loswerden. Den Götzen spende ich ans Museum. Das gibt Ruhm. Die Flöte verkaufe ich ans Auktionshaus, das gibt Geld und das ist für weitere Expeditionen wichtig. Denn wir brauchen Schnaps (für Anupam), Seile, Fackeln, Schaufeln. Am Pier spricht uns ein Veteran an, sein Colonel ist desertiert und im Dschungel verschwunden. Wir müssen ihn finden. Eine Aufgabe für Nikola Tesla!

### Tag 165

Alles ist furchtbar. Die Suche nach dem Deserteur hat sich als riesiger Fehlschlag herausgestellt. Zuerst wurden wir von einem Tiger angefallen. Wir konnten ihn gerade so zurückschlagen. Zum Glück ist der Kampf kein chaotisches Rumfuchteln mit Waffen, sondern ein Würfelspiel! Anupam, Etienne, ich und der Todesstrahl, wir steuern Würfel bei. Bestimmte Würfelkombinationen (etwa ein grüner Schild und ein rotes Schwert) ergeben Schadenspunkte, die wir auf den Tiger verteilen, oder Verteidigungspunkte, die uns vor seinen Klauen schützen. Am Ende ist der Tiger tot, und Etienne macht Steaks.

Keine Wasserfälle zum Ausruhen, das Gelände ist schwierig, wir kommen nur langsam voran. Dann kommt der Horror: Nachts wache ich auf und sehe Anupam auf Etienne sitzen. Er wühlt in seinen Eingeweiden! In der nächsten Nacht läuft Anupam in

So verbringen wir die meiste Zeit im Spiel: Auf Entdeckungsreise durch schwieriges Dschungelterrain.

der Dunkelheit davon, fiebrig von der Wunde. Jetzt ist nur noch Missy Kneebones bei mir. Sie flüstert, dass alles gut wird.

### Tag 167

Die »Entdecker« der Londoner Forschergesellschaft sind Stümper. Darwin mit seinen Schmetterlingen und seiner Lust daran, seltene Tiere zu verspeisen. Tesla mit seinem »Todesstrahl« (funktioniert das Ding überhaupt?). Mein Name ist Mary Kingsley, und ich bin eine der wichtigsten Entdeckerinnen der Moderne – Ethnographie ist mein Ding! Dank meines Übersetzers spreche ich mit den Ureinwohnern über ihre Kultur und fertige Studien an. Meine Zeichnerin macht Portraits von Stammeskriegern und malt diese unglaublichen Landschaften. Waffen? Pah! Mir reicht eine Staffelei und genug Leinwand. Jedenfalls habe ich eine Entdeckung gemacht, die alles verändern könnte: den Schädel einer gewaltigen Echse. Eine genaue Analyse hat uns in ein Land vor unserer Zeit geführt. Im Süden, sehe ich eine Herde Saurier. Ich nehme an, sie sind friedlich. Was das für Bilder geben wird!

### Tag 250

Nikola Tesla ist verschollen, Mary Kingsley auch. Umso besser für mich, Aleister Crowley, den Antichristen! Die anderen Entdecker jagen Tiere, sammeln Schmetterlinge, sprechen mit den Ureinwohnern. Ich bin an etwas anderem interessiert: an Magie, am Okkulten. In den unerforschten Ecken dieser Welt finden sich magische Schriften. Einige davon habe ich schon entdeckt: Ich kann den Dschungel im Feuer aufgehen lassen! Wie viel Macht, wie viel Magie sich wohl noch finden lässt? Gestern erkundeten wir einen Tempel. Den Götzen nahmen wir mit, aber einer meiner Gefolgsleute wurde von einem kleinen Käfer gebissen. Heute wurde er zu etwas Besserem. Eine gewaltige Monstrosität: stark, schnell, aber dumm und hungrig. Nichts wird gegen das Monster ankommen, nichts gegen meine Magie. Die goldene Pyramide wird von einem Gorilla bewacht. Meine Chancen stehen gut! Und wenn ich es wirklich nicht überleben sollte, dann muss halt ein anderer Entdecker aus dem Forscherclub ran. Dennis Kogel

Viele der Zufallsereignisse sind sehr atmosphärisch illustriert.

**Von Gier und Entdeckungen**

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Curious Expedition gilt zu Recht als eine der interessantesten Indie-Titel, die derzeit in Entwicklung sind. Es ist ein Roguelike, das nicht nur neue spannende Elemente ins Genre einführt, sondern sich wirklich nach Entdeckungsreise anfühlt: Jeder der prominenten Helden bringt einen eigenen Spielstil mit: Großwildjäger, Kulturforscher, Schatzsucher. Es gibt unterschiedliche Wege, die Expeditionen zu absolvieren. Die bleiben dabei immer kurzweilig. Eine Reise ins pixelige Herz der Finsternis dauert keine Viertelstunde, eignet sich also auch perfekt für zwischendurch. Super ist auch das Charakterdesign, das es nebenbei schafft, Figuren näher zu bringen, die im Geschichtsunterricht zu kurz kommen. Noch ist The Curious Expedition nicht fertig und das merkt man auch: Nicht jede Illustration sieht gut aus, an der Balance (vor allem was friedliche Taktiken angeht) muss gearbeitet werden. Aber die Early-Access-Phase läuft vorbildlich: Seit dem Start der Alpha-Version gibt es regelmäßig Updates, viele Änderungen, gute Kommunikation mit Spielern.