The Curious Expedition

WAHNSINN MIT METHODE

Genre: **Strategie-Roguelike** Publisher: **Maschinen-Mensch** Entwickler: **Maschinen-Mensch** Termin: **02.9.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Charles Darwin im Urwald Götzenstatuen klauen? The Curious Expedition macht es möglich.

Von Manuel Fritsch

Angelehnt an die großen Abenteuerromane wie Jules Vernes »In 80 Tagen um die Welt« ist die Motivation unserer Reise in The Curious Expedition der sportliche Wettkampf. Als Mitglied eines elitären britischen Entdeckerclubs haben wir gewettet, nach insgesamt sechs Expeditionen am meisten Ruhm und Ehre eingesammelt zu haben. Übergreifendes Ziel jeder Expedition ist das Aufspüren einer legendären, goldenen Pyramide, die sich irgendwo im Inneren des jeweiligen Landes befindet. Haben wir die Pyramide entdeckt, lassen wir uns im Club der Entdecker gebührend feiern. Vor dem Aufbruch zur nächsten Expedition entscheiden wir, welche der gefundenen Schätze wir ans Museum spenden, um zusätzliche Ruhmespunkte zu erhalten und welche wir im Auktionshaus verkaufen – schließlich muss die nächste Reise finanziert werden.

Bonus für Schmetterlinge

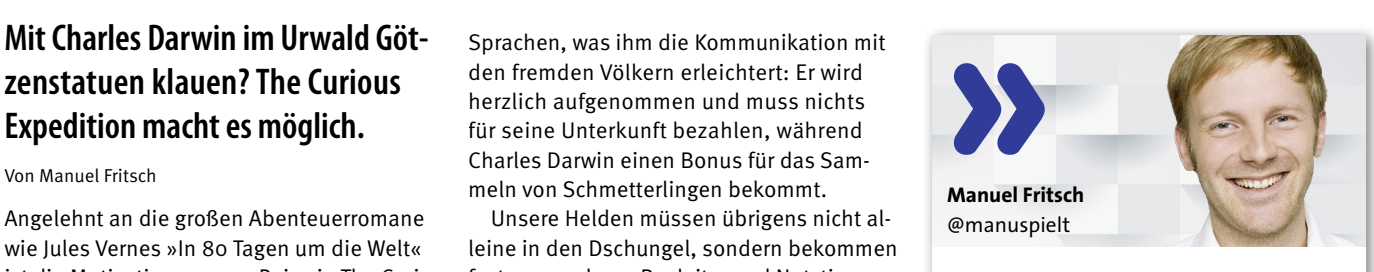
Zur Auswahl stehen uns Berühmtheiten des 19. Jahrhunderts, Jeder Charakter verfügt dabei über andere Eigenschaften, Startausrüstung und Besonderheiten. So kann beispielsweise Richard Francis Burton viele Sprachen, was ihm die Kommunikation mit den fremden Völkern erleichtert: Er wird herzlich aufgenommen und muss nichts für seine Unterkunft bezahlen, während Charles Darwin einen Bonus für das Sammeln von Schmetterlingen bekommt.

Unsere Helden müssen übrigens nicht alleine in den Dschungel, sondern bekommen fest vorgegebene Begleiter und Nutztiere an die Seite gestellt. Am Hafen können wir weitere Gruppenmitglieder rekrutieren, deren Berufe unterschiedliche Vorteile bringen. Ein Händler feilscht mit den Eingeborenen, ein Koch sorgt für gescheite Mahlzeiten.

Hall of Fame oder Darwin-Award?

Wie es sich für ein Roguelike gehört, haben wir nur ein Leben. Und erst, wenn wir sechs Expeditionen am Stück überleben, werden wir in die Hall of Fame der größten Entdecker aufgenommen. Ansonsten geht's wieder von vorne los. Am Ufer eines neuen und prozedural generierten Landes angekommen, wählen wir mit der Maus unsere nächsten Etappenziele aus. Fragezeichen auf der in Hexfelder unterteilten Landkarte deuten auf Besonderheiten hin. Wie in einem »Choose Your Own Adventure«-Buch stehen uns vor Ort dann mehrere Optionen in Texttafeln zur Auswahl. In Dörfern treten wir in Dialog mit den Menschen und handeln Waren, bitten um einen Schlafplatz oder rekrutieren neue Mitstreiter, in alten Tempel-Anlagen suchen wir nach wertvollen Überresten. Und finden wir eine Quelle, können wir Wasservorräte aufstocken.

Treffen wir im Dschungel auf ein gefährliches Tier, geht es mit Angriffs- und Verteil-



Manuel Fritsch
@manuspielt

The Curious Expedition ist eins meiner Indie-Highlights des Jahres. Trotz des simplifizierten Ressourcenmanagements, bei dem ich im Grunde nur einen Wert im Auge behalten muss, stellt mich das Spiel ständig vor spannende Entscheidungen und erzählt einzigartige Geschichten.

Besonders hoch rechne ich den beiden Entwicklern an, dass sie brisante Themen, wie der in dieser Zeitepoche existierende Rassismus und die Ausbeutung von Völkern ansprechen – ohne erhobenen Zeigefinder. Die moralischen Entscheidungen liegen immer in meiner Hand und regen zum Nachdenken an. So kann ich viele Dinge ausprobieren und etliche alternative und friedliche Routen entdecken, die mich im virtuellen Entdeckerclub mit ruhmreichen Geschichten glänzen lassen.

Unsere Expeditionen gehen in die ganze Welt. Auf einer Weltkarte wählen wir unser Ziel und sehen, wo die Mitbewerber nach Schätzen suchen.

Optionale Aufgaben würzen die Reisen: Hier bittet uns ein reicher Geschäftsmann, seine verschollene Frau wiederzufinden.

 Die beiden Entwickler Riad Djemili und Johannes Kristmann haben zuvor unter anderem an Spec Ops: The Line mitgearbeitet.

In den fremden Ländern suchen wir nach der goldenen Pyramide. Dabei sehen wir stets, wie viel Geisteskraft uns der nächste Marsch kosten wird.

digungswürfeln in den Kampf. Jeder Charakter besitzt unterschiedliche Würfelsymbole. Soldaten und Krieger haben rote Angriffssymbole, defensive Charaktere helfen mit Schild- und Heilungssymbolen. Die Kombination von Würfelsymbolen lässt unsere Gruppe Kombo-Attacken oder Verteidigungsmanöver ausführen. Klingt spannender, als es ist, die Kämpfe werden flott monoton.

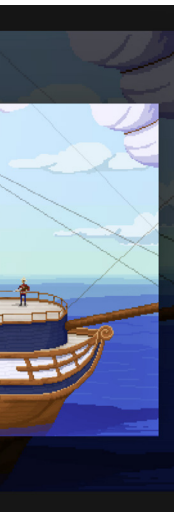
Dem Wahnsinn auf der Spur

Jeder Weg zu einem neuen Ziel zehrt am Geisteszustand der Gruppe. Dieser Wert ist unsere wichtigste Ressource, die wir stets im Auge behalten müssen. Anstrengende Märsche durch Dschungelunterholz oder Wanderungen auf Berggipfel kosten mehr Geisteskraft. Mit gutem Essen und Bettruhe können wir die Gruppe regenerieren und den Wert wieder steigern. Sinkt der Wert auf null, können wir die Reise zwar trotzdem fortsetzen, aber müssen uns auf unvorhersehbare, meist negative Ereignisse gefasst machen. Da kann es dann schon mal passieren, dass einer unserer Begleiter komplett durchdreht und in seinem Wahn zum Kannibalen wird. Diesen Nullzustand sollten wir nicht überstrapazieren, denn irgendwann verliert auch unsere Hauptfigur den Verstand, was für uns das Game Over bedeutet.

Entweihen oder dokumentieren?

The Curious Expedition ist allerdings auch ein Ethik-Lehrstück. Wir könnten jeden Tempel entweihen, können aber auch alternativ die Kulturen respektieren und dokumentieren. Gleiches gilt für Landschaften und Tierarten, die wir in Bildern und Schriftstücken festhalten. Egal, wie wir uns entscheiden: Mit den Konsequenzen müssen wir leben. Bedienen wir uns gierig an den Schätzen eines Landes, werden wir unfreundlich von den Völkern empfangen und bald auch angegriffen.

In The Curious Expedition steckt also mehr, als es die altmodische Pixelverpackung vermuten lässt. Dem Spiel gelingt es, die Faszination der großen Entdeckungsreisen und das Gefühl der Expedition ins Ungewisse einzufangen und durch die prozedural generierten Landschaften und die Zufallsereignisse interessante, teils skurrile aber immer spannende Geschichten zu erzählen. ★



Auf der prozedural generierten Karte finden wir zufällig platzierte Orte. In Steinkreisen können wir Hinweise auf versteckte Orte freilegen.

THE CURIOUS EXPEDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 1 GB RAM, 150 MB Festplatte	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+ Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 2 GB RAM, 150 MB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ einfache, aber liebevolle Pixelgrafik ⊕ stimmungsvolle Soundkulisse ⊖ wenig grafische Variationen ⊖ repetitive Musik ⊖ keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

⊕ Abwechslung durch prozedurale Karten ⊕ jeder Charakter fordert neue Spielweise ⊕ friedliche Strategien möglich ⊖ monotone Kampfmechanik ⊖ repetitive Orte und Landschaftsmerkmale

BALANCE

⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ kaum Frustmomente ⊕ Charaktere haben Stärken und Schwächen ⊖ friedliche Strategien deutlich schwerer als Ausbeutung ⊖ hoher Glücksfaktor in Kämpfen

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ interessante Entscheidungen ⊕ großartiges Entdeckergefühl ⊕ skurrile, lustige Erlebnisse ⊕ Rassismus und Ausbeutung ohne Zeigefinger ⊖ Geschichten der Figuren nur Randnotizen

UMFANG

⊕ 17 Charaktere ⊕ hoher Wiederspielwert ⊕ versteckte Geheimnisse und Ereignisse ⊕ viele nützliche Hilfsmittel und Gegenstände ⊖ kein Endlosmodus

FAZIT

Motivierendes, kurzweiliges Abenteuerspiel, das durch interessante Entscheidungen, tolles Charakterdesign und strategische Vielfalt glänzt.

80

Für den C64 gab es zwei sehr ähnliche Spiele. Seven Cities of Gold und Das Herz von Afrika drehten sich auch um Expeditionen.