

Goblin Stone

GRÜNE WELLE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Orc Shop Games** Entwickler: **Orc Shop Games** Termin: **12.3.2024** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **24 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Im putzigen Rollenspiel mit Basisbau und Rundenkämpfen geht's nur voran, wenn eure grünen Krieger mit den großen Nasen sterben. Kann sowas Spaß machen? Von Martin Deppe



Pro Weltkartenabschnitt gibt's ein oder zwei Objekte oder Begegnungen. Hier ein Guru, der euch buffen kann.

Sie sind das Aufwärmkanonenfutter für jede Rollenspielgruppe: Ratten, Spinnen und Goblins. Auch im Rollenspiel *Goblin Stone* startet ihr ganz klassisch mit einem Zauberer, Zwerg und Hobbit, um kleine Grünhäuter zu klopfen. Doch zwei der Kerlchen entkommen, und ihr wechselt die Seiten. Fortan baut ihre eine unterirdische Goblinbasis aus, sammelt mehr Mitstreiter und prügelt euch in Rundenkämpfen mit garstigen Menschen, Untoten und Würfeln, die aussehen wie eine Mischung aus Wackelpudding und Spongebob Schwammkopf. Endlich Ruhm und Ehre für Goblins?

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein Spiel für Zwischendurch sucht.
- ... ihr Comic-Grafik mögt.
- ... ihr in RPGs immer Mitleid mit Goblins habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... eure Kämpfer Charakter brauchen.
- ... euch umfangreicher Basisbau wichtig ist.
- ... ihr Grinden hasst.

Täglich grüßt der Murmelgoblin

Den größten Teil der Spielzeit von rund 40 Stunden verbringt ihr in prozedural generierten Gebieten, die ihr einen Spieltag lang abschnittsweise bereist. Dabei lenkt ihr einen Trupp aus bis zu sechs Goblins von links nach rechts über die Sidescroller-Screens. Jeder Abschnitt birgt ein oder zwei Objekte, etwa einen Baum zum Abholzen, eine Statue für Buffs, einen Beutebeutel. Oder einen Händler oder Schmied. Oder eine Gegnergruppe, deren ungefähre Stärke ihr anhand einer Übersichtskarte vorher abschätzen könnt.

Euer Weg gabelt sich gelegentlich, dann entscheidet ihr anhand der Vorschaukarte, ob ihr zum Beispiel einen starken Gegnertrupp angreift

oder doch lieber die alternative Route nehmt, auf der etwa ein Lagerfeuer Heilung für eure Bande bietet. Wenn ihr alle Abschnitte eines Gebiets geschafft habt, landet ihr automatisch wieder in der Basis, der Spieltag ist damit rum.





Bei Händlern in der Basis oder der Welt gibt's unter anderem neue Waffen für die acht Klassen.

Die Parallax-gescrollten Landschaften und eure marschierenden Goblins sind putzig gezeichnet, der englische Sprecher ist hervorragend. Doch der eigentliche Spielablauf wiederholt sich arg schnell: Abschnitt betreten, Beeren pflücken, weiter. Abschnitt betreten, beim Händler Waffe kaufen, weiter. Aber die Kämpfe der putzigen Goblins, die sind doch bestimmt voll spannend, oder?

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Wie schade: Nach dem witzig-knuffigen Start, der richtig Lust auf Goblin Stone macht, lässt das Spiel schnell nach. Denn viele Abläufe wiederholen sich schon früh, ich stoße auf die immergleichen Gegnergruppen, nur sehr langsam kommen neue dazu. Auch der Basisbau bietet sehr früh mehr vom Gleichen. Sobald die Grundräume stehen, baue ich sie lediglich aus, um mehr Goblins oder Waren unterzubringen. Hier wird die Spielzeit künstlich gestreckt, statt aufgeblähter 40 Stunden wären abwechslungsreichere 20 Stunden besser gewesen. Dass ich zum Ausbauen Goblinseelen benötige, ist auch keine gute Gamedesign-Entscheidung: Weil ich erfahrene Goblins im Kampf opfern oder in den Ruhestand schicken muss, baue ich keine Bindung zu ihnen auf, sie werden austauschbar. Für ein, zwei Stunden zwischendurch ist Goblin Stone aber auf jeden Fall gut, denn die größeren Kämpfe oder Gefechte mit einer angeschlagenen Goblintruppe sind durchaus spannend, und der putzige Comic-Look verbreitet gute Laune.

Alphawolf und Betawolf

Nein, auch die Rundenkämpfe wiederholen sich zu oft, wir stoßen über lange Strecken auf Kombinationen aus immergleichen menschlichen Abenteurern, Wölfen oder den komischen Spongeblobbs. Solche Standardgegnertrupps sind dermaßen einfalllos, dass Wölfe zum Beispiel nur Wolf A, Wolf B und Wolf C heißen. Selbst viele »Bosskämpfe« werfen lediglich eine größer skalierte Einheit ins Gefecht, die halt mehr Hitpoints und Schadens-Output hat. Erst bei stärkeren Gegnergruppen oder wenn unser Goblin-Sixpack schon arg verletzt ist, wird's wirklich mal spannend, weil wir jederzeit mit Verlusten rechnen müssen.

Die Rundengefechte, bei denen sich beide Banden ebenfalls in seitlicher Ansicht mit aufgereihten Teilnehmern gegenüberstehen, basieren auf dem ATB-System, kurz für Action Time Bar: Eine Zeitleiste zeigt dabei an, wann welcher Goblin oder Geg-

ner als Nächstes an der Reihe ist. Je nach Klasse (davon gibt's acht, die ihr aber seeehr langsam freischaltet) haben eure Mini-Kämpfer drei verschiedene Skills, die ihr aus den acht Fähigkeiten zusammenstellt.

Etwas stumpfes Draufhauen mit der ausgerüsteten Keule plus Betäubungschance oder ein Dolchwurf mit Bluteffekt, Zaubersprüche, die Gegner verlangsamen oder einfrieren. Oder eigene Kameraden schlagartig heilen – im wahrsten Sinne des Wortes, denn die Geheilten sind dann erstmal betäubt. Wenn ihr den Heilzauber auf Untote schmeißt, erleiden sie Schaden.

Das ist alles keine Raketenwissenschaft, aber durchaus knifflig: Denn wer als Nächstes dran ist, rutscht automatisch an die Spitze eurer Gruppe, wo die nächste Nahkampfattacke einschlägt. Ihr könnt schwachbrüstige oder verletzte Goblins also nicht permanent hinten in Sicherheit stehen lassen, selbst Glaskanonenmagier müssen ganz



Der Kampf gegen die fünf Klontroger-Halblinge A bis E ist zäh, denn sie heilen sich durch Frühstück-Skills wieder hoch.

vorn rumzaubern. Falls ihr einen Kämpfer verliert, freut sich allerdings eure Basis ...

EURE BASIS

Auf Leichen gebaut

Denn zum Freischalten neuer unterirdischer Stockwerke und somit von neuem Bauplatz für weitere Räume braucht ihr immer mehr der kostbaren Goblinseelen, das gilt auch für neue Klassen-Skills. Doch Seelen gibt's nur von Veteranen, die im Kampf fallen oder die ihr in Rente schickt.

Das liest sich nach einer pfiffigen Idee, hat in der Praxis aber den großen Nachteil, dass ihr keine feste Kerntruppe aufbaut, die euch ans Herz wachsen könnte – denn ihr müsst immer mehr Veteranen opfern, um die steigenden Seelenkosten zu berappen.

Immerhin dürft ihr ihre gekauften oder erbeuteten Waffen behalten. Aber auch hier gibt's eine dösige Spielmechanik: Viele Waffen besitzen zwar Sockel zum Upgraden mit Orbs, doch die allermeisten Boni wie eine höhere Chance auf kritische Treffer sind nur temporär und nach einem Spieltag wieder verschwunden. Solche Gamedesign-Entscheidungen mit häufigen Rückschlägen würden eher zu einem Rogue-like passen, aber nicht zu einem Spiel, bei dem schon ein Durchgang rund 40 Stunden dauert. ★



Die Basis buddelt ihr nicht aktiv aus wie etwa im Klassiker Wiggles. Ihr kauft einfach Räume dazu.



Zum Beispiel die Kaserne, die ihr mehrfach upgraden könnt.

GOBLIN STONE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3240 / FX 4300
GTX 1060 / RX 570
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 3240 / Athlon II X4 645
GTX 1060 / RX 570
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + knuffige Goblins + hervorragender Sprecher
- prozedurale Gebiete mit Objektrecycling
- simple Soundeffekte - Musik wiederholt sich

SPIELDESIGN



- + Rollenspiel, Rundenkämpfe und Basisbau + wählbare Gebiete
- Abläufe wiederholen sich - Basismechanik doof
- temporäre Waffen-Upgrades

BALANCE



- + zugängliches Spielprinzip + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + ordentliche Steuerung
- kein freies Speichern - fehlende Standards

ATMOSPHÄRE / STORY



- + pfiffiger Einstieg + stimmungsvoll positiv
- + schöner Zeichenstil - wenig Bindung an die einzelnen Goblins
- viel Leerlauf

UMFANG



- + acht Klassen + Basisräume lassen sich upgraden
- + circa 40 Stunden Spielzeit
- Spielzeit wird gestreckt
- wenig Gegnertypen

FAZIT

Im Rollenspiel spielt ihr putzige Goblins – doch Gamedesign-Schnitzer trüben die im Grunde gute Buddelstimmung.



In der Brutkammer lasst ihr Nachwuchs zeugen. Denn eure Goblins leveln nicht durch Erfahrung oder so.