

Nach 15 Jahren setzt der Erfinder der Goblins-Spiele die Serie fort – durchaus werktreu, im Guten wie im Schlechten.

Gobliiins 4

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6072

Im Heft
Hall of Fame:
Goblins 3

Es waren einmal, vor märchenhaft langer Zeit, drei Goblins. Genauer gesagt: vor 17 Jahren. Damals half der Zeichner Pierre Gilhodes federführend mit, eine Adventure-Serie um drei kleine tollpatschige Knirpse aus der Taufe zu heben, die zwei Jahre und zwei Nachfolger später wieder eingestellt wurde (siehe Hall of Fame, S. 128). Großer Massenerfolg war den ideenreichen Werken nie vergönnt. Umso überraschender, dass Gilhodes seine Klassiker nun fortsetzt. Und wieder zurück zum Anfang kehrt, zum ersten Serien-teil und dessen drei Goblins.

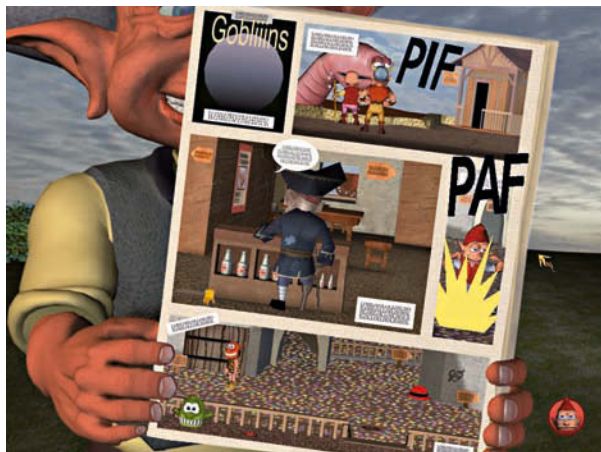
Aha!

Die drei Winzlinge heißen inzwischen anders, besitzen aber noch die gleichen Fertigkeiten wie damals: Tchoup ist der Clevere, er führt Gespräche, sammelt Gegenstände und setzt sie ein. Stucco kommt zum Einsatz, wann immer Muskelkraft gefragt ist. Und der rauschebärtige Perluis kann mit seinem Zauberstab Dinge zum Leben erwecken, oft mit unerwartetem Resultat. Die Rätsel in **Gobliiins 4** drehen sich folglich darum, die Eigenheiten der drei Helden sinnvoll zu kombinieren. In einem Level sollen die Jungs quicklebendige Karotten einfangen. Dazu legt Tchoup Erbsen als Köder

aus, Perluis lässt die angelockte Möhre schweben, Stucco haut im rechten Moment auf den Auslöser für die Fangzunge eines mechanischen Chamäleons – voilà! Aber Moment: Karotten, Chamäleons? Yep, das Szenario von **Gobliiins 4** ist, vorsichtig ausgedrückt, fantasiereich. Die drei Goblins suchen im Auftrag des Königs als Detektive nach einem verschwundenen Erdferkel, nehmen dazu die Wurmbahn, reinigen einem Salatriesen die Zähne, prügeln singende Rüben. Die 15 jeweils nur einen Bildschirm großen Levels sind in sich geschlossen, die verbindende Geschichte können Sie vergessen.

Haha!

Um eine Handlung ging's in der **Goblins**-Serie allerdings noch nie, stattdessen stand der Humor im Vordergrund. Genauso ist es auch in **Gobliiins 4**. Jede Aktion der drei wiggeligen Gnome ist hervorragend animiert, oft originell und praktisch immer witzig, sei es Tchoups schmerzhafteste Schmusei mit seiner fleischfressenden Pflanze oder ein erschreckendes Zusammentreffen mit einer Spinne. Notwendig sind solche Spielereien selten, aber weil die Resultate oft ein Grinsen auf die Lippen zaubern, macht Herumprobieren in **Gobliiins 4** viel Spaß. **CS**



Hübsche Idee: Eines der Levels sperrt die Goblins in einen **Comic-Strip**.



Um den Riesen zu täuschen, muss sich Stucco als **Schnecke** tarnen (unten). Oben links: Tchoups Inventar.

Charmant, aber veraaltet

Christian Schmidt: Gobliiins 4 spielt sich tatsächlich genauso wie die alten Vorläufer, nur mit schlechterer Grafik. Leider ist die Zeit inzwischen weitergelaufen: auch ein kunterbuntes Slapstick-Abenteuer wie dieses würde von einer echten Handlung, ausgefeilteren Charakteren und Komfortfunktionen profitieren. Gobliiins 4 ist ein sehr eigenwilliges, manchmal originelles, fast durchgehend witziges Spiel. Wer ab und zu ein Stündchen knobeln und schmunzeln will, sollte zugreifen.



christian@gamestar.de

GOBLIINS 4

ADVENTURE

ENTWICKLER Société Pollene (Gobliiins 4 ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 6.4.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 900 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte

PROFITIERT VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDisk
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	vielfältige, stimmige Animationen detailarme 3D-Modelle	lebloos-sterile Hintergründe keine Schatten	4 / 10
SOUND	witzige Goblin-Sprache nur gelegentlich Musik	generell dünne Soundkulisse	5 / 10
BALANCE	Erklärungsschilder keine unfairen Stellen	Fehler werden mit Gags belohnt keine Hinweise, warum Aktionen nicht funktionieren	7 / 10
ATMOSPHÄRE	origineller Slapstick-Humor fördert Experimentierfreude	ideenreiche Schauplätze teilweise wirr, teilweise albern	8 / 10
BEDIENUNG	angemessene Maussteuerung kein freies Speichern	Goblins parallel befähigbar lange Ladezeiten	7 / 10
UMFANG	15 gut gemachte Episoden verstecktes Bonuslevel	ordentliche Spielzeit Lösungswege wiederholen sich	8 / 10
HANDLUNG	in sich geschlossene Missionen abstruser Sprünge	aufgesetzte »Handlung« voller Spannungsaufbau keinerlei Spannungsaufbau	4 / 10
RÄTSEL	drei Goblins mit individuellen Fähigkeiten Kombinationsaufgaben	meist logische überwiegend linear	8 / 10
DIALOGUE	oft Slapstick-Animationen statt Gerede Sprachwitz	Gespräche kurz und knackig der manchmal ins Alberne abdriftet	9 / 10
CHARAKTERE	sympathisch-dusselige Helden gut in Rätseln eingeflochten	skurrile Nebendarsteller aber für die Handlung egal	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Witzig, originell, aber in vieler Hinsicht veraltet.

68

SPIELSPASS