



# HALL OF FAME

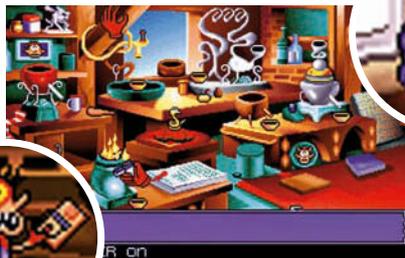
## Goblins 3



Computerspiele können auch Slapstick. Dieses Kleinod ist der Beweis und gehört zu den witzigsten Spielen aller Zeiten.



In der Stadt klettert Blount auf die Dächer zu einem **Baby-Boucassier**vogel.



Im **Alchemielabor** steuern wir nur Blounts Hände und mischen so Tränke.



Scurrile Einlage: Als **Floh Bussi** nerven wir den Kolossus, indem wir ihm über (und durch!) den Kopf krabbeln.

DVD-XL  
Video-Special

im Heft  
Test: Goblins 4

Manchmal muss ein Spiel Regeln brechen. Die **Goblins**-Reihe hatte sogar den Mut, eine zentrale Regel zu ignorieren, und gerade das machte die Titel zu etwas ganz Besonderem. Zur Definition eines Adventures gehört der Einsatz von Sprache: Es wird viel geredet, viel beschrieben, viel erklärt. Doch was wäre ein Adventure, das zu einem großen Teil auf Texte verzichtet? Die Antwort geben die drei Spiele der **Goblins**-Serie: ein grandioser Spaß!

### Die Geschichte der I

1991 erschien das erste Knobel-spiel rund um drei Goblins, und für jeden der Protagonisten gab's ein »i« im Namen: **Gobliins**. Die drei Knirpse waren die Kinder im Geiste des Zeichners Pierre Gilhodes und der Designerin Muriel Tramis, beide damals angestellt beim französischen Entwickler Coktel Vision. 1992 folgte der zweite Serienteil **Goblins**, mit einem »i« weni-

ger und nur noch zwei Protagonisten, 1993 legte das Designer-Duo schließlich mit **Goblins 3** nach. Sie ahnen's schon: Da gibt's nur noch einen Helden. Der heißt Blount.

Alle drei Spiele folgen den gleichen Grundregeln, und die machen die **Goblins**-Spiele ebenso einzigartig wie unterhaltsam. Erstens: Gesprochen wird wenig, sondern dargestellt, durch Mimik, Gesten, Animationen. Zweitens: Wann immer möglich, soll der Spieler durch einen Gag belohnt werden. Vor allem dann, wenn er etwas Falsches tut. Drittens: Die Rätsel bauen in erster Linie auf dem Zusammenspiel verschiedener Charaktere auf, die alle unterschiedliche Dinge können. Das ist erstaunlich pffiffig. Im ursprünglichen **Gobliins** (wie im gerade erschienenen vierten Teil, für den nach 15 Jahren wieder Pierre Gilhodes verantwortlich zeichnet) konnte einer der drei Knobelzwerge Gegenstände benutzen, der zweite rohe Kraft einsetzen, ein dritter führte Magie ins Feld. Aber auch in den weiteren Serienteilen geht's um Kombinationsgabe, oft verbunden mit gutem Timing. Ein Goblin lenkt einen Dorfbewohner ab, der andere klagt ihm derweil die Wurst

– so simpel, in zahllosen Variationen aber immer wieder originell und fordernd waren die Aufgaben.

In **Goblins 3** stehen dem einsamen Blount verschiedene Begleiter zur Seite, vom frechen Floh bis zum kauzigen Magiezwerger. Das dickste Pfund ist ein überbordender Ideenreichtum, der jeden der Schauplätze zum Erlebnis macht. Mal lässt das Spiel Blount auf Riesengröße wachsen, dann zum Werwolf werden, mal steuern Sie in einem Alchemielabor nur seine Hände, mal lösen Sie ein skurriles Schachspiel, mal wird Blount von seinem Spiegelbild getrennt, mal müssen Sie als Floh auf einem Riesengesicht herumhüpfen – und, und, und!

### Faust aufs Auge

Das genreübliche Palaver ersetzt die **Goblins**-Serie durch Slapstick-Humor, und der zeichnet vor allem **Goblins 3** aus. Das Spiel ist

gespickt mit Gags. Die werden Ihnen in gut gezeichneten und perfekt getimten Animationen vorgespielt. Wie Blount grinst und quengelt, kreischt und greint, protestiert und lacht, erschrickt und zweifelt, all das ist mit der nur ein paar Pixel großen Figur so großartig dargestellt, dass man unweigerlich mitfühlt. Immer trifft der Look perfekt die Situation, und immer gibt's dazu wunderbar skurrile Soundschnipsel. Darüber hinaus passieren dem schmerzfreien Gnom die abstrusesten Missgeschicke, vom Handgemenge mit einem Tentakel bis zur Bekanntschaft mit einer gigantischen Mausefalle. Allein die Rätselreihe im zweiten Level, in der Blount mit einem Golfschläger einen grimmigen Ork nach dem anderen vom Bildschirm haut, gehört in ihrem Ablauf und ihrer Konsequenz mit zum Witzigsten, was Adventures bislang so an Slapstick-Humor zustande gebracht haben. **CS**

### Deswegen legendär

- ▶ zahllose großartig gezeichnete Slapstick-Animationen
- ▶ kerniger, aber nie verletzender Schadenfreude-Humor
- ▶ sympathisch-schrullige Charaktere
- ▶ originelle Kombinationsrätsel
- ▶ Duboa! Duboa, duboa!



### GOBLINS 3

ADVENTURE

**PUBLISHER** Coktel Vision  
**ENTWICKLER** Coktel Vision  
**QUELLE** www.ebay.de  
**SPRACHE** Deutsch

**ORIGINALRELEASE** 1993  
**CA. PREIS** 20 Euro  
**USK** nicht geprüft

**HARDWARE MINIMUM SO LÄUFTS** 2,0 GHz, 512 MB RAM, Windows (DOSBox)  
Goblins 3 läuft unter Windows XP und Vista mit dem Hilfsprogramm DOSBox, das Sie auf jeder GameStar-DVD finden.

**FAZIT** Witziger, skurriler, cleverer Knobel-Klassiker.

