

Die Lust am Verlieren

Mit dem kostenlosen Addon Goblins gegen Gnome macht Blizzard das Sammelkarten-Phänomen Hearthstone noch mehr zum Glückspiel. Und damit alles richtig. Von Heiko Klinge

Genre: **Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **9.12.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **Free2Play**



Heiko Klinge

Goblins gegen Gnome also. Ausgerechnet! Warum nicht gleich Ponys gegen Wattebällchen? Ein uninteressanteres Thema für die erste große Karten-Erweiterung zu Hearthstone hätte sich Blizzard meiner Meinung nach kaum aussuchen können.

Aber allein wie sehr ich mich darüber aufregen kann, zeigt schon, wie fest mich Blizzard (mal wieder) am Haken hat.

Hallo zusammen, mein Name ist Heiko Klinge, und ich bin Hearthstone-süchtig. Seit Erscheinen habe ich nahezu jeden Tag mindestens 30 Minuten (häufig auch mehr) mit diesem auf den ersten Blick so unscheinbaren Sammelkartenspiel im Warcraft-Universum verbracht. Aber weshalb eigentlich? Warum schafft Hearthstone etwas, woran alle anderen Onlinespiele bei mir immer gescheitert sind? So wirklich klar wird mir die Antwort erst, als ich mich intensiver mit Ponys gegen Wattebällchen ... pardon ... Goblins gegen Gnome beschäftige.

Passioniert, nicht ambitioniert

Dazu muss man wissen: Ich bin nur passionierter Hearthstone-Spieler. Kein ambitionierter. Durch meinen Dauerkonsum und das fleißige Absolvieren der täglichen Quests kann ich mir alle paar Tage ein Kartenpaket erspielen und – ja – ab und zu gebe ich auch



Der Schrottbots zählt zu unseren Lieblingskarten der Erweiterung. Auf den ersten Blick unscheinbar und überbeuert, aber in Kombination mit anderen Mechs ein brandgefährlicher Spätzünder.

den einen oder anderen Euro aus (bis heute insgesamt 45). Das reicht, um nahezu alle gewöhnlichen, seltenen und epischen Karten zu besitzen. Auch 17 legendäre Helden und Monster zieren mittlerweile meine Sammlung. So weit zur Passion.

Aber was ist mit der Ambition? Nun, ich weigere mich zum Beispiel standhaft, mir beim Deckbau Hilfe aus dem Internet zu holen. Natürlich könnte ich mit meiner Kartensammlung einfach die erfolgreichsten Ranglistenspieler kopieren. Aber für mich besteht der Hauptreiz von Hearthstone eben

nicht im Aneinanderreihen von Siegen mit der stets gleichen Taktik. Sondern darin, immer wieder selbst neue lohnende und/oder witzige Kartenkombinationen zu finden und diese dann in Freundschafts- oder Ranglistenmatches auf Tauglichkeit zu prüfen.

Zehn Minuten im Glück

Das reicht in der monatlich ausgespielten Saison in der Regel für einen Rang zwischen 10 und 12 (von 25) – spätestens bei Stufe 9 pralle ich auf die Profispielermauer und bekomme in der Regel tierisch aufs Maul. Das Erstaunliche ist, dass ich selbst nach fünf Niederlagen am Stück nie die Lust auf eine weitere Partie verliere. Denn für mich als alten Magic-Veteranen ist das »Magische« an Hearthstone weder die Spieltiefe noch eine perfekte Balance (auch wenn Blizzard hier regelmäßig Anpassungen vornimmt), sondern seine schier unfassbare Kurzweiligkeit. Matches dauern selten länger als zehn Minuten, erzählen aber nahezu immer eine eigene, häufig auch kuriose Geschichte. Ja,



Goblins gegen Gnome liefert auch ein neues, thematisch passendes Spielbrett. Wie immer können wir auf die Dekorationen klicken und so ein paar Easter Eggs entdecken.

Warum keine Aufwertung?

So sehr die Erweiterung unseren Chefredakteur auch begeistert, für eine Aufwertung reicht uns das nicht. Denn letzten Endes liefert Blizzard eben »nur« neue Karten und erfüllt damit lediglich seine Pflicht, ein erfolgreiches Onlinespiel am Leben zu halten.

Mecher nich - Heikos »Goblins gegen Gnome«-Deck



Mein selbst erfundenes Paladin-Deck »Mecher nich« ist darauf ausgelegt, den Gegner mit Gottesschilden in den Wahnsinn zu treiben. Jede besiegte Kreatur muss er sich hart erarbeiten, umgekehrt kann ich ihn mit meinen Ritzelmeistern und Blutrittern schon früh unter Druck setzen. Sollte er wider Erwarten länger durchhalten, erledigen die Endgame-Klassiker Agenturkommandant und Tirion Fordring den Rest.

- 2x Hand des Schutzes (**Basis**)
- 2x Segen der Weisheit (**Gewöhnlich**)
- 2x Ritzelmeister (**Gewöhnlich**)
- 2x Abgeschirmter Minibot (**Gewöhnlich**)
- 2x Argentumbeschützer (**Gewöhnlich**)
- 2x Nerv-o-Tron (**Gewöhnlich**)
- 1x Ruf zu den Waffen (**Selten**)
- 2x Blutritter (**Episch**)
- 2x Weihe (**Basis**)
- 2x Bemannter Schredder (**Gewöhnlich**)
- 2x Antiker Heilbot (**Gewöhnlich**)
- 2x Kobaltwächter (**Selten**)
- 1x Loatheb (**Legendär**)
- 1x Schrottbob (**Episch**)
- 2x Argentumkommandant (**Selten**)
- 1x Bemannter Himmelsgolem (**Episch**)
- 1x Handauflegung (**Episch**)
- 1x Sneeds alter Schredder (**Legendär**)
- 1x Tirion Fordring (**Legendär**)

das hat oft mit Zufall zu tun – denn natürlich kann keine Strategie der Welt etwas dafür, wenn ich genau die eine Karte ziehe, die meinen verloren geglaubten Hintern doch noch rettet. Meinem Glücksgefühl ist Zufall aber herzlich egal! Und selbst bei krachenden Niederlagen (»Der hatte doch nur Duse!«) habe ich eigentlich immer mindestens ein besonderes Erfolgserlebnis (»Ha, damit hast du jetzt nicht gerechnet!«). Berechenbarkeit ist zwar fair, aber eben auch langweilig. Sollen die Pro-Gamer darüber die Nase rümpfen, für mich erschafft Hearthstone mit seinem bewussten Mut zum Glücksspiel etwas ganz Besonderes, nämlich das Gefühl eines Brettspielabends mit Freunden. Ich habe einfach nur eine gute Zeit, und zwar völlig unabhängig davon, ob ich gewinne oder verliere.

Zufallsvolltreffer

Genau das bringt uns zurück zum Thema der Erweiterung: Denn was passt besser zu Glück und Unberechenbarkeit als die legendär chaotischen Goblins und Gnome? Viele der 120 neuen Kreaturen und Zaubersprüche setzen bewusst auf die Karte Zufall. Etwa der Ogerschläger, der mit starken 4 Angriffs- und 4 Lebenspunkten nur lächerliche 3 Mana kostet, dafür aber mit einer 50%igen Wahrscheinlichkeit einen anderen Gegner angreift als geplant. Was für eine Schaden-

freude, wenn es dann nicht die kriegsentscheidende Karte, sondern eine verschmerzbar erwischt! Oder der Aufwert-o-Bot, der meinen sämtlichen Kreaturen eine zufällige Spezialfähigkeit verleiht. Egal wie der Zufall wählt, die Spielsituation wird in jedem Fall auf den Kopf gestellt. Freilich kann ich dem Zufall auch ein wenig auf die Sprünge helfen, etwa indem ich die feindlichen Kreaturen weitestgehend dezimiere, bevor ich mit meinem Ogerschläger angreife. Oder den Aufwert-o-Bot nur dann ausspiele, wenn mir auch wirklich jede Spezialfähigkeit weiterhelfen würde. Ein Restrisiko und damit Spannungsfaktor bleibt aber immer.

Auch mit dem Thema der Erweiterung habe ich mich mittlerweile angefreundet. Denn je mehr Karten ich für mich entdecke, desto besser passen die skurrilen Mech-Konstruktionen und chaotisch-verrückten Goblins ins betont leichtfüßige Hearthstone-Universum, bei dem für mich der Spaß am Mittelpunkt steht und erst an zweiter Stelle das Gewinnenwollen. Meine Nerv-o-Trons (Ja, der Name ist Programm!) habe ich jedenfalls schon mehr ins Herz geschlossen als jeden noch so grimmig dreinblickenden Drachen des Hauptspiels.

Goblins und Gnome für alle

Meine Begeisterung für die Goblins und Gnome hat Blizzard auch deshalb so schnell

wecken können, weil ich mir alle Karten auch ohne Geldeinsatz verhältnismäßig schnell erspielen kann. Denn statt die zusätzlichen Inhalte einfach in die Standardpakete unterzumischen, kann ich separate und stilecht mechanisch dekorierte »Goblins gegen Gnome«-Päckchen erwerben, die ausschließlich neue Karten enthalten. Auch in der Arena, in der ich mir aus vorgegebenen Karten ein Deck zusammenbauen muss, erweitern die Gnome und Goblins nicht nur das Zufallskarten-Repertoire, es gibt garantiert auch immer einen Erweiterungs-Booster als Belohnung nach Arenabschluss. Wer also genau wie ich passionierter Hearthstone-Spieler ist, kann sich zumindest alle gewöhnlichen, seltenen und selbst epischen Karten innerhalb weniger Wochen ohne Echtgeldeinsatz problemlos erspielen. Für die 20 neuen legendären Kreaturen mit teils wirklich mächtigen Fähigkeiten braucht es dagegen wie gewohnt ein wenig Duse! beim Kartenziehen. Aber genau das gehört bei Hearthstone eben einfach dazu. Zum Glück. **HK**



Goblins gegen Gnome erweitert auch das Zufallskarten-Repertoire im Arenamodus.

TERMIN 22.1.2014 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Hearthstone

Strategiespiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Battlenet



KEINE WERTUNGSÄNDERUNG

