

Spiele & Szene

News

Syndicate

GameStar.de/Quicklink/6994

Die Aufregung über die angekündigte Neuinterpretation des Strategie-Klassikers **Syndicate**, die neben dem Namen auch das düstere Cyberpunk-Szenario erbt, ist groß. Vorfreude? Klar. Verärgerung? Auch. Der Entwickler Starbreeze (**The Chronicles of Riddick**) wechselt nämlich das Genre und entwirft das Spiel als Ego-Shooter. Das faszinierende Setting bleibt hingegen unangetastet: Im Jahr 2069 beherrschen mächtige Konzerne die Welt, so genannte Syndikate, die Gehirn-Implantate entwickelt haben, mit denen man direkt auf digitale Netzwerke zugreifen kann. Die Chip-Träger werden von den Syndikaten versorgt, etwa mit Medizin und Bildung. Echte Menschenfreunde also? Mitnichten, denn mithilfe der Chips können die Konzerne jeden Schritt der Implantatträger überwachen und sogar deren Verhalten manipulieren. Blöd nur, dass die einzelnen Syndikate untereinander verfeindet sind und sich gegenseitig biochemisch und kybernetisch verbesserte Agenten an den Hals hetzen. In der **Syndicate**-Neuaufgabe schlüpft der Spieler in die virtuelle Haut von Miles Kilo, der als Eurocorp-Agent ein »brutales Action-Abenteuer voller Korruption und Rache« erleben soll. Durch die Augmentierungen ist er den normalen Menschen im Spiel deutlich überlegen. So darf er etwa die Zeit verlangsamen oder durch Wände schauen. Die futuristischen Waffen und Rüstungen sind aufrüst- und die Fähigkeiten des Helden verbesserbar. Ob er – wie in der Strategie-Serie – auch Mitstreiter dabei hat oder sogar kommandieren kann, ist noch unklar, wäre aber wünschenswert. So würde zu-

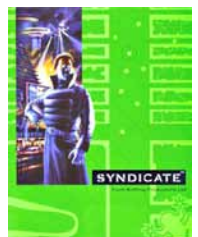


Syndicate wechselt das Genre. Die Shooter-Neuaufgabe dreht sich ganz um **Schießereien**.

mindest ein Hauch des alten **Syndicate**-Gefühls durch das Remake wehen. Obwohl, das dürfte sowieso der Fall sein: Neben der Solokampagne soll **Syndicate** einen separaten Koop-Modus für bis zu vier Spieler bieten, in dem man neun an den ersten Teil der Strategie-Serie angelehnte Missionen bestreitet. **KES**

Das Original

1993 erschuf der Entwickler Bullfrog (**Dungeon Keeper**) mit dem Echtzeit-Taktikspiel **Syndicate** einen Klassiker der Spielegeschichte. Im düsteren Cyberpunk-Szenario beherrschen mächtige Großkonzerne, so genannte Syndikate, die Welt und hetzen sich gegenseitig gefährliche Agenten auf den Hals. Bis zu vier dieser Agenten steuerte der Spieler aus der Iso-Perpektive durch die knackig schweren Missionen. Legendar ist **Syndicate** bis heute wegen seiner bedrückenden, zynischen Grundstimmung, die durch die farbarne, aber stilsichere Inszenierung unterstrichen wird.



Deus Ex lässt grüßen: Wir ziehen als biome-trisch verbesserter Agent in den Kampf.

Dragon Age 3

GameStar.de/Quicklink/7568

Der Rollenspiel-Entwickler Bioware hat **Dragon Age 3** angekündigt und auf der Messe PAX in Seattle erste Details verraten. Die Ausgangslage für die Geschichte ist der in **Dragon Age 2** eskalierende Konflikt zwischen Magiern und Templern. Wie üblich muss der Held das ganze Land bereisen und Verbündete finden, um »die Welt vor sich selbst zu schützen« – wie Bioware sagt. Die Spielwelt wächst dabei im Vergleich zu **Dragon Age: Origins** um ein Vielfaches. Welchen Helden wir verkörpern dürfen, ist indes noch unklar. Spannend: Die Kämpfe sollen sich im Vergleich zum Vorgänger wieder taktischer spielen. Besonders die Positionierung der KI-Kollegen auf dem Schlachtfeld spielt eine wichtige Rolle, zumal sie nun jeweils exklusive Kampfboni besitzen. Überhaupt setzt Bioware auf mehr Individualisierung bei den Begleitern. So werden wir die Kameraden nun auch optisch umgestalten dürfen. Bis es so weit ist, vergeht aber noch viel Zeit; **Dragon Age 3** ist erst für 2013 geplant. **MW**



Ob **Hawke** als spielbarer Charakter zurückkehrt, ist noch offen, aber unwahrscheinlich.

The Secret World

GameStar.de/Quicklink/7570

Online-Rollenspiel mal anders. Kein Fantasy oder Science-Fiction, sondern unsere Erde im Hier und Jetzt. Keine Charakterklassen und Levelaufstiege, sondern ein offenes Talentsystem, in dem wir jede der 500 (!) Fertigkeiten lernen dürfen. So treten Sie in **The Secret World**, dem neuen Online-Abenteuer des **Age of Conan**-Entwicklers Funcom als Mitglied der Templer, der Illuminati oder der Dragon-Anarchisten gegen die jeweils anderen Fraktionen und übernatürliche Wesen wie Werwölfe und Vampire an. Es soll



The Secret World soll zonenübergreifende PvP-Schlachten bieten.

auch groß angelegte PvP-Fraktionskämpfe geben. Geschichten erzählt **The Secret World** in mit Zwischensequenzen gewürzten Gruppen-Instanzen. Das ungewöhnliche Talentsystem kommt dabei der Gruppensuche und damit dem Spielfluss zugute, da laut Funcom jede Teilnehmer-Konstellation zum Erfolg führt. Außerdem gibt es ungewöhnliche Missionen, beispielsweise suchen Sie in Adventure-Manier nach Hinweisen und lösen Rätsel. **DM**

Die Game-Design-Initiative

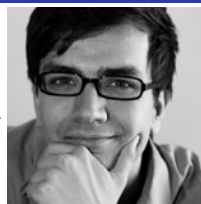
Man trifft sich immer zweimal im Leben. Vor zehneinhalb Jahren prangte im Newsteil der GameStar-Ausgabe 04/2001 eine Meldung über eine Website, auf der interessierte Spieler nach Clans suchen können. Der Programmierer dieser Seite hieß Thomas Diehl. Nun ist Thomas wieder da – als erfolgreicher Bewerber für unsere Aktion »Die Game-Design-Initiative«! Vor zwei Ausgaben haben wir in Zusammenarbeit mit der GAMES ACADEMY ein Stipendium ausgelobt, der Gewinner darf dort zwei Semester lang Game Design studieren. Thomas hat sich beworben und gegen zahlreiche weitere Anwärter durchgesetzt, unter anderem mit seinem selbst programmierten Browser-Spiel Breeder Island.»Mit seiner Kombination von guten Ideen und der Fähigkeit, diese auch umzusetzen, gepaart mit dem kreativen Einsatz von zukunftsweisenden Web-Technologien hat sich Thomas Diehl den ersten Platz gesichert«, lobt auch Sylvius Lack, der Standortleiter der GAMES ACADEMY Berlin und Mit-Juror der Game-Design-Initiative. Herzlichen Glückwunsch! In einer der kommenden Ausgaben werden wir Thomas an der GAMES ACADEMY besuchen, um ihm bei seinem Studium über die Schulter zu schauen. **GR**



Thomas Diehl (27) hat das Stipendium an der GAMES ACADEMY gewonnen.

Der Abschluss der Strategie

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Syndicate. Ich weiß noch, wie ich dieses Spiel geliebt habe. Und verflucht, in jeder Sekunde verflucht. Weil es so unfair war; weil es Missionen gab, in denen ich schon Glück hatte, wenn ich die erste Minute überlebte. Nun soll aus diesem Frustbolzen ein Shooter werden. Wie extrem traurig. Und extrem logisch.

Denn der Strategiemarkt ist nicht das, was er mal war. Selbst Starcraft 2 verkauft sich in Nordamerika und Europa »nur« noch 3,3 Millionen Mal*, kein Vergleich zu den 11,3 Millionen* des Vorgängers. Zudem verschlingt die Herstellung großer Titel Millionen, sodass es sich kaum lohnt, nur für den PC zu entwickeln. Was einem Todesurteil für Strategiespiele gleichkommt, weil die mit einem Konsolen-Gamepad meist so gut funktionieren wie der Kohleabbau per Teelöffel.

Es ist ja schön, dass die Publisher erkennen, dass alte Strategie-Welten wie Syndicate oder Xcom immer noch cool sind. Nur die Strategie an sich, die ist out. Zumindest bei großen Firmen. Weshalb Genre-Freunde auf die kleinen Entwickler angewiesen sind, auf die Paradoxe, die Kalypsos, die Indie-Studios, die nach wie vor schöne Strategiespiele stricken – nur nicht auf Blockbuster-Niveau. Denn dort spielt die Strategie keine zunehmend Rolle mehr. Außer eben als Markenhülle für Shooter.

Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(3)	Mass Effect 2
3	(2)	Starcraft 2: Wings of Liberty
4	NEU	Deus Ex: Human Revolution
5	(5)	World of Warcraft: Cataclysm
6	(4)	The Witcher 2: Assassins of Kings
7	(9)	Dragon Age: Origins
8	(6)	Diablo 2: Lord of Destruction
9	(8)	Assassin's Creed: Brotherhood
10	(20)	League of Legends
11	(15)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
12	(13)	Call of Duty: Modern Warfare 2
13	(12)	Anno 1404
14	(7)	Crysis 2
15	(11)	Grand Theft Auto 4
16	(17)	Fallout 3
17	(10)	Call of Duty: Black Ops
18	WIEDER DA	Battlefield 2
19	WIEDER DA	Risen
20	WIEDER DA	Mass Effect

Quelle: GameStar-Mitmacherten 10/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Ich sehe tote Listen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de



Uns Deutschen sagt man ja nach, dass wir vernarrt in Listen seien. Am besten alphabetisch sortiert und jede noch so kleine Information enthaltend. Wenn man sich die Vorabversionen von Skyrim und Diablo 3 anschaut, könnte man meinen, Bethesda und Blizzard würden ihre potenziellen Hits bewusst auf den deutschen Markt zuschneiden. Denn ob ich nun in den Diablo-Fertigkeiten krame oder mir im Skyrim-Inventar eine bessere Waffe aussuche – stets blicke ich auf schmucklose Listen. Klar, es stehen alle Daten drin, die ich wissen muss. Aber hey, das sind doch Fantasy-Rollenspiele, oder? Wo also sind die hübsch verschnörkelten Inventarfenster, die fantasievollen Symbole für Zauber und Fertigkeiten, die auf Pergament ausgerollten Texte? Stattdessen lassen die Menüs jegliches Design vermissen, und die Schriften erinnern eher an Excel-Tabellen. »Wir haben viel probiert«, erzählt uns der Blizzard-Grafiker Julian Love. »Einfache Listen erschienen uns dann doch am praktikabelsten.« Pete Hines von Bethesda pflichtet ihm bei: »Es hilft der Übersicht«. Doch wer hat behauptet, dass ein bisschen mehr Aufwand bei der Grafik der Benutzerfreundlichkeit schadet? Zumal stimmiges, dem Szenario angemessenes Menüdesign auch ein gewaltiges Atmosphäre-Plus bedeutet. Das denken übrigens nicht nur wir Deutschen.

Legends of Pegasus

GameStar.de/Quicklink/7571

»Das wird ein würdiger Nachfolger zu Master of Orion 2«. An Selbstbewusstsein mangelt es dem Entwickler Novacore offensichtlich nicht, wenn er die Erwartungen an sein Erstlingswerk **Legends of Pegasus** (2. Quartal, 2012) mit diesem Satz in luftige Höhen schraubt. Genau wie im 1996 erschienenen Klassiker kolonisieren wir Planeten, errichten Gebäude und führen Weltraumschlachten. Im Gegensatz zum Vorbild laufen die taktischen Gefechte aber in Echtzeit ab. Die Reichsverwaltung auf der Galaxiskarte bleibt dafür rundenbasiert. In der Einzelspieler-Kampagne übernehmen wir nacheinander jede der drei spielbaren Rassen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Mehrspieler-Modus, den wir mit oder gegen Freunde antreten können. **KES**



Mächtige **Sternenkreuzer**, ein blauer Planet – Hach, Nostalgie lass nach!

Zähl des Monats

18 Millionen
Kartenpakete zu Call of Duty: Black Ops wurden laut Activision bislang verkauft.



Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Warhammer 40K: Space Marine
2	NEU	Deus Ex: Human Revolution
3	(1)	Die Sims 3
4	NEU	Tropico 4
5	(4)	Starcraft 2
6	(2)	Die Sims 3: Lebensfreude
7	(7)	Call of Duty: Black Ops
8	(3)	The Witcher 2: Assassins of Kings
9	NEU	Deus Ex: Human Revolution (CE)
10	(6)	Crysis 2 (CE)
11	(9)	Fussball Manager 11
12	(8)	World of Warcraft: Cataclysm
13	NEU	Harveys neue Augen
14	(15)	Die Sims: Mittelalter
15	(11)	Die Sims 3: Late Night
16	(18)	Portal 2
17	NEU	Die Sims: MittelalterAddon
18	(13)	Assassin's Creed: Brotherhood
19	(5)	Die Sims 3: Stadt-Accessoires
20	(14)	Dragon Age 2

Quelle: 10. September 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Das Schwarze Auge: Demonicon

GameStar.de/Quicklink/5899

Keine Monsterhatz à la **Diablo**, sondern ein Rollenspiel im Stile von **Mass Effect** oder **The Witcher** soll **Demonicon** laut seinem Entwickler Noumena werden. Ähnlich wie beim Hexer Geralt will **Demonicon** eine sehr düstere und erwachsene Dark-Fantasy-Welt erschaffen, in der es keine klaren Trennlinien zwischen Gut und Böse gibt, sondern stattdessen Entscheidungen mit moralischen Konsequenzen. Bei der Spielstruktur lässt sich **Demonicon** von **Mass Effect** inspirieren, denn in der Stadt Warunk soll der Held, ähnlich wie Shepard auf der Normandy, eine ständige Heimat finden, von der aus er in unterschiedliche Quests-Gebiete aufbricht. Die Kämpfe laufen sehr actionreich ab und waren der bisher einzige tatsächlich spielbare Teil des Titels. Die Grafik auf dem Gerüst der Trinigy-Engine (**Arcania**) ist annehmbar, setzt aber keine neuen Standards. Aber bis zum Herbst 2012 hat Noumena ja noch etwas Zeit. **PCL**



Die Stadt **Wanuk** dient uns in **Demonicon** als sicherer Hafen.



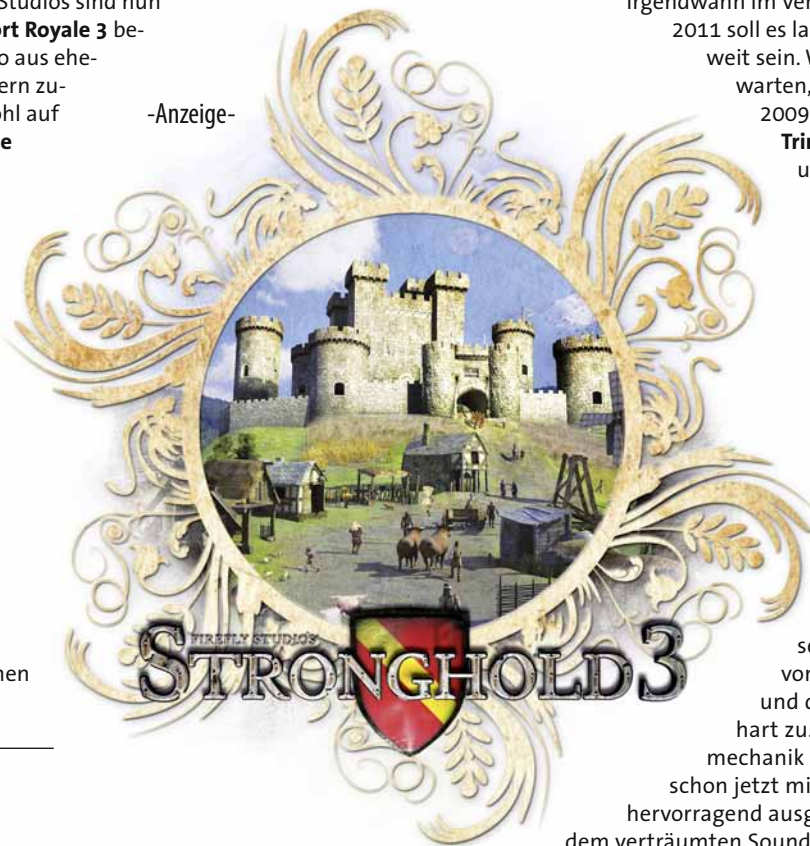
Wer möchte, kann in **Port Royale 3** als Pirat die Meere unsicher machen.

Port Royale 3

GameStar.de/Quicklink/7569

Nach der Pleite des Entwicklerstudios Ascaron hat Kalypso 2009 die Markenrechte unter anderem an **Port Royale** erworben. Die zu Kalypso gehörenden Gaming Mind Studios sind nun mit der Entwicklung von **Port Royale 3** beschäftigt. Da sich das Studio aus ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern zusammensetzt, darf man wohl auf ein waschechtes **Port Royale** hoffen. Wie gehabt streiten sich die Kolonialmächte England, Frankreich und Spanien im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft zu Land und auf See. Als Spieler mischen wir entweder als Pirat oder Händler mit. Während wir als raubeiniger Freibeuter entern, plündern und Städte ausrauben, wirtschaften wir uns als Händler friedfertig an die Spitze der Gesellschaft. Beides ist nun auch gegen menschliche Gegner möglich, **Port Royale 3** bietet erstmals einen Multiplayer-Modus. **MW**

-Anzeige-



Warco: The News Game

GameStar.de/Quicklink/7567

Effektfeuerwerke, fliegende Kugeln und jede Menge Action; so sehen Kriegsspiele in der Regel aus. Das neu angekündigte **Warco: The News Game** geht einen anderen Weg. In der Rolle der Kriegsreporterin Jesse DeMarco besuchen wir Krisengebiete in Afrika und dem Nahen Osten. Bewaffnet sind wir nur mit einer Kamera, vor Beschuss schützt uns eine kugelsichere Weste. Die Aufgaben fallen deutlich anders aus, als wir das von Militär-Shootern gewohnt sind. So sollen wir etwa Rebellenpanzer filmen oder das Gefechtsgeschehen dokumentieren. Die Szenen, die wir dabei zu Gesicht bekommen, sind sehr eindrucksvoll. Da ist etwa der Soldat, der nach einer Explosion zuckend am Boden liegt, oder das Mädchen, das einsam und verloren in einer vom Krieg gebeutelten Stadt steht. **Warco** hat das Potenzial, ein echter Antikriegs-Titel zu werden. Dem Medium Computerspiel täte das gut. **KES**



Mithilfe unserer **Kamera** halten wir das Kriegsgeschehen fest.

Trine 2

GameStar.de/Quicklink/7565

Trine 2 soll einen Online-Koop-Modus für bis zu drei Spieler bieten. Das ist eine gute Nachricht. Weniger gut ist allerdings der vage Veröffentlichungstermin.

Irgendwann im Verlauf des vierten Quartals

2011 soll es laut Entwickler Frozenbyte soweit sein. Wir können es kaum noch erwarten, denn der Nachfolger des 2009 veröffentlichten Indie-Hits

Trine erbt dessen durchdachtes und hochgradig motivierendes Spielkonzept und sieht zudem traumhaft schön aus. Wie im Blizzard-Klassiker **The Lost Vikings** von 1992 schlüpfen wir in die Haut eines von drei Helden, zwischen denen wir jederzeit wechseln dürfen. Und das müssen wir auch, denn jeder der Recken hat individuelle Fertigkeiten. So beschwört etwa der Magier Kisten, um Hindernisse überwinden zu können, die Jägerin schwingt sich per Enterhaken von Plattform zu Plattform, und der Ritter haut besonders hart zu. Neben der gewitzten Spielmechanik verzaubert uns **Trine 2** schon jetzt mit seinen liebevollen und hervorragend ausgeleuchteten Levels sowie dem verträumten Soundtrack. **KES**

Mit der **Jägerin** behacken wir Monster aus der Distanz.





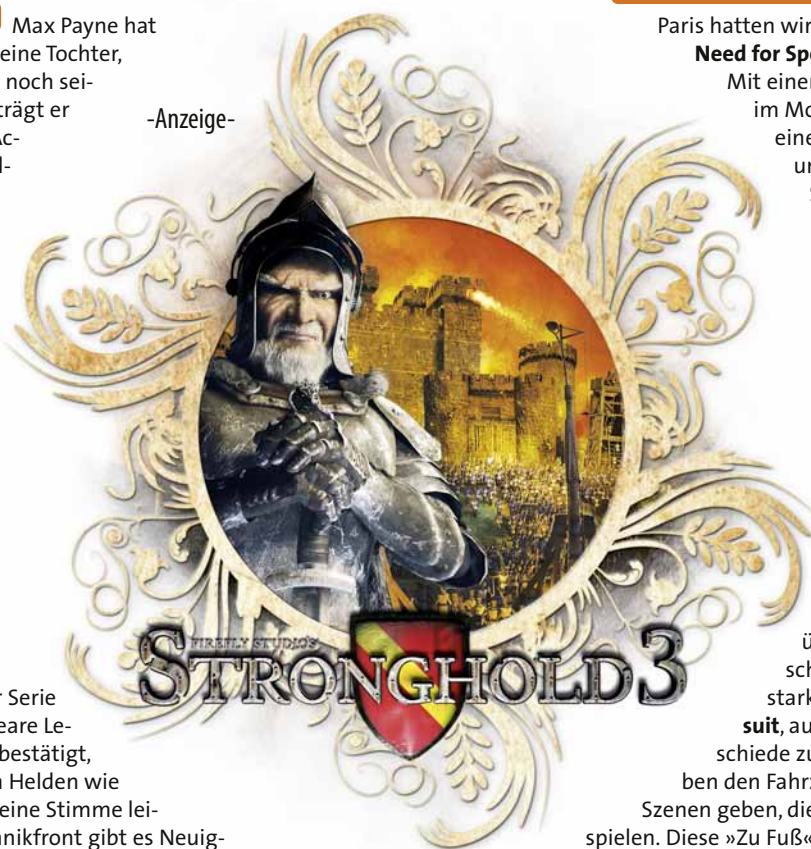
Max Payne schlägt es nach **Sao Paolo**. Die Stärken der Serie sollen aber trotz des Szenariowechsels bestehen bleiben.

Max Payne 3

GameStar.de/Quicklink/7401

Max Payne hat alles verloren: seine Frau, seine Tochter, seinen Job – und nun auch noch seine Haare! In **Max Payne 3** trägt er Glatze, ansonsten soll im Actionspiel aber alles beim Alten bleiben: Max als Antiheld, Storyabschnitte in der Vergangenheit (mit Haaren!), Comic-Zwischensequenzen und – natürlich – Zeitlupen-Schießereien. **Max Payne 3** erzählt dabei vom Absturz des einstigen Polizisten zum alkoholsüchtigen Bodyguard eines Gangster-Duos in Sao Paolo. Entgegen ersten Gerüchten wird **Max Payne 3** aber kein Open-World-Spiel. Vielmehr sollen sich Spielmechanik und Atmosphäre an den Wurzeln der Serie orientieren, also streng lineare Levels bieten. Zudem wurde bestätigt, dass James McCaffery dem Helden wie schon in den Vorgängern seine Stimme leihen wird. Auch an der Technikfront gibt es Neuigkeiten: Das Spiel nutzt die RAGE-Engine, die unter anderem bei **Grand Theft Auto 4** Verwendung fand. **MW**

-Anzeige-



Wer im Modus »Buried alive« zu langsam fährt, wird von den **Schneemassen** begraben.



Need for Speed: The Run

GameStar.de/Quicklink/7440

Auf einem EA-Event in Paris hatten wir die Gelegenheit, das neue **Need for Speed: The Run** anzupspielen.

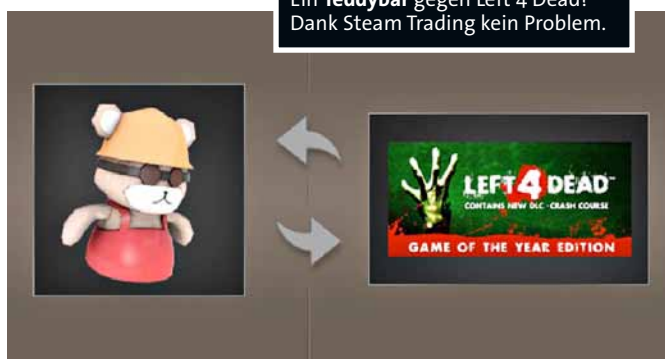
Mit einem BMW M3 bretteten wir im Modus »Buried Alive« durch eine verschneite Berglandschaft und wichen kontrollierten Sprengungen samt donnernden Lawinenabgängen aus. Dabei kommt die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-2-Engine zum Einsatz, die für spektakuläre Effekte sorgt; Schneeklumpen und Felsbrocken donnern auf die Straße und fordern gute Reflexe beim Ausweichen. Außerdem probierten wir uns am neuen »Battle Mode«, in dem es darum geht, Kontrahenten in einer bestimmten Zeit zu überholen. Das Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl erinnert stark an **Need for Speed: Hot Pursuit**, auch optisch sind die Unterschiede zum Vorgänger marginal. Neben den Fahrzeugsequenzen wird es auch

Szenen geben, die außerhalb unseres Autos spielen. Diese »Zu Fuß«-Abschnitte sollen etwa zehn Prozent des gesamten Spiels ausmachen und werden durch Quicktime-Events in Szene gesetzt. **TV**

Steam-Trading geht online

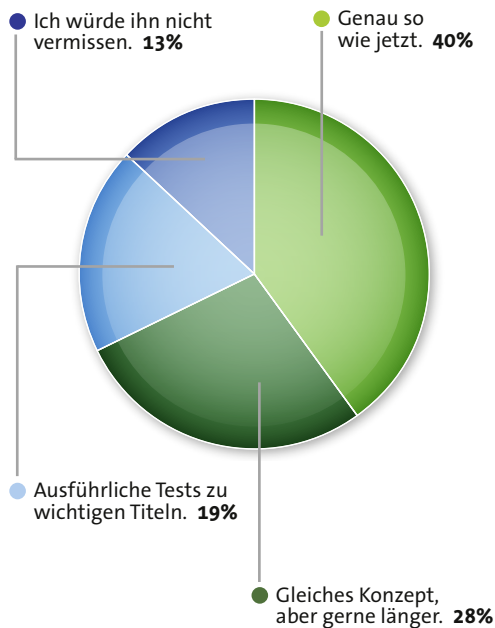
Seit Mitte September ist es auf Steam möglich, Spiele und Ingame-Gegenstände zu tauschen. Jedoch trifft das bislang nicht auf alle Spiele oder Accessoires zu. Momentan ist der Tausch auf wenige Titel wie Team **Fortress 2** und **Portal 2** beschränkt; mehr Spiele sollen aber in Zukunft folgen. Zudem lassen sich nur verschenkte Titel, also so genannte Steam-Gifts, tauschen. Wenn das Geschenk vorab aktiviert wurde, lässt es sich hingegen nicht mehr weitergeben. Cool: Ingame-Gegenstände können auch gegen vollständige Spiele gehandelt werden. Zudem spendiert das Trading-System jedem Spieler ein öffentliches Steam-Inventar, in dem alle tauschbaren Gegenstände aufgelistet sind. Ein echter Gebrauchtmärkte für digitale Downloads ist Steam Trading damit bislang zwar nicht, aber das Programm soll sukzessive ausgebaut werden. **MW**

Ein **Teddybär** gegen Left 4 Dead? Dank Steam Trading kein Problem.



Frage des Monats

»Wie soll der Freispiel-Teil langfristig aussehen?«



Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Ergebnis: In unserer Freispiel-Rubrik (in dieser Ausgabe ab Seite 110) testen wir aktuelle Free2Play- und Browser-Spiele sowie Mods, DLCs und Freeware-Programme. Entsprechend vielseitig könnten wir die verfügbaren Seiten gestalten. Unsere Umfrage hat jedoch ergeben: so weitermachen! Zwei Drittel unserer Leser empfinden es als genau richtig, wie wir mit den Spielen in der Rubrik umgehen. Da überrascht es wenig, dass die Freispiel-Rubrik manchen GameStar-Lesern gar nicht lang genug sein kann. Wenn Sie Anregungen oder Kritik haben, schicken Sie uns eine Mail an redaktion@gamestar.de

News-Ticker

Bigpoint: Nach Radon Labs (Drakensang) hat der Browser-Spiel-Gigant Bigpoint nun auch das Hamburger Studio 49Games übernommen. Das bislang für Sporttitel wie Summer Challenge bekannte Team soll für Bigpoint noch unangekündigte Online-Spiele entwickeln.

Moorhuhn: Die deutsche Produktionsfirma Nova Entertainment bringt den legendären Büro-Shooter auf die Kinoleinwand. Douglas Welbat (7 Zwerge) fungiert dabei als ausführender Produzent. Starttermin: unbekannt.

From Dust: Ubisoft hat seinen umstrittenen Game Launcher nachträglich durch einen Patch aus der gelungenen Terraforming-Simulation entfernt. Der französische Hersteller reagierte damit auf zahlreiche Proteste der Spieler.

LucasArts: Der Entwickler sucht neue Mitarbeiter, darunter Designer mit Erfahrung im Shooter- und Weltraum-Genre. Stehen da etwa neue Teile der Jedi-Knight- oder X-Wing-Serien an?

Scrolls



Schach mit **Sammelkarten**: Scrolls klingt bereits in der Theorie sehr ungewöhnlich.

GameStar.de/Quicklink/7563

Das neueste Projekt des **Minecraft**-Schöpfers Mojang hört auf den Namen **Scrolls** und wird eine Mischung aus Sammelkarten- und Strategiespiel. Auf einer Art Schachbrett bekämpfen sich zwei Spieler mit dem Ziel, die gegnerische Hauptkarte zu schlagen. Ausgelegt ist das Programm auf Gefechte zwischen menschlichen Kontrahenten, Mojang möchte mit **Scrolls** ein turnierfähiges Spiel entwickeln. Veröffentlicht und verkauft werden soll **Scrolls** – ähnlich wie schon **Minecraft** – bereits in der Alphaphase, damit Mojang schon während der Entwicklung auf Community-Feedback eingehen kann. Wann das ungewöhnliche Werk erscheint, steht noch in den Sternen. Klar ist aber schon jetzt: **Scrolls** wird ein Multiplattform-Titel. So soll man sein Kartendeck zum Beispiel unterwegs auf dem Smartphone genauso ausbauen können wie zuhause am PC. **MW**

EA Origin greift Steam an

Origin. So heißt die neue Download-Plattform von Electronic Arts, mit der der Publisher dem Platzhirsch Steam Konkurrenz machen will. Bis jetzt kann man dort ausschließlich EA-Spiele herunterladen. Drittanbieter sollen aber »sehr bald folgen«, verspricht EAs CFO Eric Brown. Für Aufsehen sorgten einige Punkte in den Nutzungsbedingungen des Online-Dienstes, die Datenschützer auf den Plan riefen. EA reagierte und strich unter anderem die Stelle, die dem Publisher das Recht einräumte, personenbezogene Informationen zu Marketingzwecken zu nutzen. Ähnlich wie Steam bei **Half-Life 2** benötigen Sie zwingend Origin, um etwa **Mass Effect 3** oder **Battlefield 3** zu spielen. **MW**



Uwe Boll schlägt wieder zu

Uwe Boll, der Regisseur viele Spiele-Verfilmungen wie **Far Cry** und **Blood Rayne**, hat ein neues Projekt angekündigt. **Zombie Massacre**, so der Name des Films, basiert auf dem gleichnamigen **Doom**-Klon von 1998. Die Story ist schnell umrissen: Ein kleines Soldatenteam versucht, die Zombie-Bedrohung mit einer Atom-bombe (!) zu bekämpfen. Bolls Ziel: »Zombie Massacre soll ein krasser Zombiefilm wie 28 Days Later werden.« Der Rechteinhaber 1988 Games sieht das Projekt bei Boll in guten Händen. Er sei aufgrund seiner Erfahrung mit Videospiel-Umsetzungen der erste und einzige Name auf ihrer Liste gewesen. Was allerdings auch an der Qualität der Vorlage liegen könnte. Wann **Zombie Massacre** ins Kino kommt, steht noch nicht fest. Was wir indes schon jetzt wissen: Für Intellektuelle wird das wohl eher nichts. **MW**



Zombie Massacre wird ein »krasser Zombie-Film«. Wenn es nach Uwe Boll geht.