

Scrolls

Erst Minecraft und jetzt ... ein Sammelkartenspiel? Die Jungs von Mojang scheuen sich nicht um Erwartungen und erschaffen deshalb auch mit ihrem zweiten Werk wieder etwas Besonderes.

Von Heiko Klinge



Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Mojang** Entwickler: **Mojang (Minecraft, keine Wertung)**
Termin: **3.6.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7563

Auf DVD: Test-Video

Was tun, wenn man mit seinem ersten Spiel bereits alles erreicht hat? Kann man einen Erfolg wie **Minecraft**, das sich plattformübergreifend mehr als 20 Millionen Mal verkauft hat und zum Kulturphänomen wurde, überhaupt wiederholen? Die schwedischen Indie-Entwickler von Mojang wissen ganz

genau, dass dies nahezu unmöglich ist. Also machen sie ganz einfach das, worauf sie gerade am meisten Bock haben – selbst wenn es sich dabei um eine so gar nicht

massentaugliche Mischung aus Sammelkartenspiel und taktischen Rundenschlachten handelt. Eine weise Entscheidung!

Ein Vergleich mit dem Klötzchen-Meisterwerk hinkt allein schon deshalb, weil **Scrolls** nicht vom **Minecraft**-Erfinder Markus »Notch« Persson erdacht wurde, sondern von dessen Kumpel und Mit-Firmengründer Jakob Porsér. Und dessen Freizeit muss in den späten 90er-Jahren ungefähr so ausgeschaut haben: Nach den Hausaufgaben erst mal eine Runde Sammelkarten-Kloppen mit Freunden, bevorzugt **Magic: The Gathering**. Vor dem Schlafengehen dann noch »kurz« an den Rechner, um ein paar Taktikschlachten in **Heroes of Might and Magic 3** auszufechten. Denn viel konsequenter als in **Scrolls** kann man diese

beiden offensichtlichen Vorbilder nicht miteinander kreuzen. Wie in der legendären Strategieserie tragen wir Gefechte auf einem überschaubaren Hexfeld-Spielbrett aus. Nur dass wir unsere Einheiten nicht in Städten ausbilden, sondern wie in **Magic** aus unserem zuvor sorgsam zusammengestellten Kartenstapel (dem sogenannten Deck) ziehen und abwechselnd mit dem Kontrahenten aufs Schlachtfeld ausspielen. Ziel jeder Partie ist es, mindestens drei der fünf gegnerischen Säulen (»Idols« genannt)

zu zerstören. Hierzu verteilen wir unsere Einheiten auf fünf Angriffspfade, nach Rundenende greifen sie immer in einer geraden Linie an und attackieren

automatisch den Gegner, der in ihrer Reihe am weitesten vorne steht. Wenn kein Widersacher im Weg ist, verkloppen sie direkt die Säule am Ende der Reihe.

Magic trifft Heroes

➕ Stärken

- + geniales Kampfsystem
- + enorme taktische Vielfalt
- + freundliche Community

➖ Schwächen

- wenig Inhalte für Solospieler
- spartanische Inszenierung

Drei Beispiele für seltene Karten



Hellspitter Mortar, Energy: Günstige Defensiv-Struktur, die alle zwei Züge 5 Schaden auf einem zufälligen Feld verursacht. Deshalb der ideale Konter gegen Growth-Einheitenmassen.



Kinfolk Brave, Growth: Schwachbrüstig und ohne Sonderfähigkeiten, kann aber dafür als derzeit einzige Einheit jede Runde angreifen. Kombiniert mit Stärkungszaubern eine tödliche Gefahr.



Honorable General, Order: Teuer, aber mächtig. Weil er umliegende Einheiten beschleunigt, greift er quasi immer im Verbund an. Wer ihn mit anderen Soldaten umgibt, ist kaum aufzuhalten.

Was in der Theorie fast schon zu simpel klingt, bringt in der Praxis die grauen Zellen im Rekordtempo an ihre Belastungsgrenze. Grund 1: Ressourcen zum Ausspielen von Karten erhalten wir nur, wenn wir eine Karte der gleichen Farbe opfern, was lediglich einmal pro Zug möglich ist. Alternativ können wir diese Karte aber auch ablegen, um zwei neue ziehen zu dürfen. Grund 2: Nahezu jede der über 140 derzeit verfügbaren Karten (Mojang will regelmäßig Nachschub liefern) besitzt Spezialfähigkeiten, die ihre ganze Macht erst im Zusammenspiel mit anderen Karten voll entfalten.

Wo kaufen?

Scrolls ist ausschließlich als Download via Scrolls.com erhältlich. Zum Spielen benötigen Sie außerdem einen User-Account auf Mojang.com sowie eine permanente Online-Verbindung, selbst bei Partien gegen den Computergegner.



Ein typische **Spielsituation** »Growth« (links) gegen »Energy« (rechts): Der KI-Gegner setzt auf defensivstarke Katapulte ①, die zwar unseren Idols nicht gefährlich werden können, aber dafür Flächenschaden ② verursachen. Dem sollten wir mit unseren Wölfen und Soldaten ③ tunlichst ausweichen. Ein feindliches Idol ④ haben wir bereits zerstört, und dank guter Zauber auf unserer Hand ⑤ ist die Partie so gut wie gewonnen.

Der »Great Wolf« etwa ist gemessen an seinen Kosten verhältnismäßig schwach auf der pelzigen Brust, erhält aber +1 auf Angriff für jeden weiteren Wolf im Spiel. Grund 3: Als ob das alles nicht schon genügend Grubelstoff wäre, können wir die Einheiten auch noch standardmäßig um ein Feld pro Zug bewegen und so etwa einer bislang schutzlose Säule zur Hilfe eilen. Das

erfordert Voraussicht: Wo greifen wir an? Was könnte das nächste Ziel des Gegners sein? Und wo ergeben sich Vorteile, wenn wir Einheiten nebeneinander positionieren? So, und über all das denken Sie jetzt bitte schön innerhalb von 90 Sekunden nach! Mehr Zeit haben Sie in Multiplayer-Matches nämlich nicht, nach Ablauf des Countdowns wird der Zug automatisch beendet.

Um all diese Zusammenhänge nicht nur zu verstehen, sondern auch taktisch geschickt einzusetzen, bedarf es in **Scrolls** vor allem einer Sache: Lernen durch Schmerzen, und zwar im Multiplayer-Modus. Denn das ultra-kurze Tutorial erklärt nur wenig mehr als die Grundregeln. Und auf eine Solokampagne, in der wir nach und nach neue Karten kennenlernen, hat Mojang gleich komplett verzichtet. Unverständlich, denn das prinzipiell interessante Fantasy-Szenario sowie die drei wetteifernden Parteien »Growth«, »Energy« und »Order« hätten das durchaus möglich gemacht. Die 25 kurzen Übungsaufgaben – »Trials« genannt – sind nur ein schwacher Ersatz. Also bleibt **Scrolls**-Einsteigern nichts anderes übrig, als sich in ihren ersten Multiplayer-Partien nach allen Regeln der Kunst verprügeln zu lassen. Denn nur so können sie

Das Mojang-Märchen

Es begab sich im Mai 2009, dass ein junger Schwede namens Markus »Notch« Persson beschloss, seinen Programmierer-Job beim Online-Fotoservice jAlbum.com an den Nagel zu hängen, um sich ganz der Entwicklung seines zuvor in der Freizeit entstandenen Java-Spiels zu widmen. Ein Spiel namens **Minecraft**.

Innerhalb weniger Monate entwickelte sich der Prototyp des ungewöhnlichen Sandkasten-Spiels zu einem viralen Internet-Phänomen. Youtube-Videos von spektakulären Bauwerken verbreiteten sich in Windeseile und machten bereits die Alpha-Version zu einem Millionenseller. Nachdem Markus Persson im September 2010 ein Job-Angebot von Valve abgelehnt hatte, beschloss er gemeinsam mit seinem Kumpel Jakob Porsér und seinem Ex-Chef Carl Manneh (zuvor CEO bei jAlbum.com) das Indie-Studio Mojang aus der Taufe zu heben.

Während Persson sich um **Minecraft** und Carl Manneh sich um alles Geschäftliche kümmerte, entwickelte Porsér von der



Natürlich wurde auch schon das **Mojang-Logo** in Minecraft nachgebaut.

Öffentlichkeit nahezu unbemerkt den zweiten Mojang-Titel **Scrolls**. Erst im August 2011 gelangte das Sammelkartenspiel ein wenig in die Schlagzeilen, als es zu einem Streit mit dem **Elder Scrolls**-Publisher Bethesda kam, der seine Markenrechte verletzt sah. Der Streit konnte aber im Frühjahr 2012 außergerichtlich beigelegt werden.

Der Indie-Entwickler Mojang erwirtschaftete dank **Minecraft** 2012 mit nur 12 Mitarbeitern einen Netto-Gewinn von 80 Millionen Dollar (zum Vergleich: Ubisoft lag bei rund 55 Millionen Dollar). Auch **Scrolls** ist bereits mit gerade mal 15.000 täglich aktiven Spielern ein kommerzieller Erfolg.

Nix für Eigenbrötler

die Regeln der Kunst – sprich die Karten und ihre taktischen Möglichkeiten – wirklich lernen. Zwar besitzt **Scrolls** ein Matchmaking-System, welches allerdings nur Siege wertet. Hier muss Mojang dringend nachbessern.

Das Erstaunliche bei aller Komplexität und Einstiegshürden: **Scrolls** macht selbst dann einen Heidenspaß, wenn wir eins auf die Mütze bekommen. Denn Kartenvielfalt, Kampfsystem und Regelwerk greifen nahezu perfekt ineinander. Über Sieg oder Niederlage entscheiden zu circa 40 Prozent



Fehlt nur der Holztisch

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Erstaunlich: Obwohl ich bei Scrolls am Rechner sitze, fühle ich mich fast so wie früher, als ich mit meinen Kumpels am Holztisch Magic gespielt habe. Die Stimmung ist freundschaftlich, schlaue Manöver werden vom Gegner gelobt, bei Kartenglück wird nicht geflucht sondern gelacht. Als Gesellschafts- und Kartenspiel für einarbeitungs-willige Hobby-Strategen überzeugt Scrolls auf ganzer Linie. Das durchdachte Regelwerk und ein ideenreiches Kartendesign greifen perfekt ineinander und machen jede Partie zu einem einzigartigen Erlebnis.

Als Computerspiel – und letzten Endes müssen wir es als solches bewerten – hat Scrolls aber definitiv noch Nachholbedarf: weder Freundeslisten noch Gilden-Unterstützung, steile Lernkurve, schwache Inszenierung, zu wenig Stoff für Einzelkämpfer. Wer ein umfassendes Online-Strategiespiel sucht, dürfte deshalb enttäuscht werden. Wer aber nicht nur am Computer zockt, sondern auch Brett- und Kartenspiele mag, sollte Scrolls definitiv eine Chance geben!

Taktik, 40 Prozent Deck-Zusammenstellung und 20 Prozent Glück. Jede Partie verläuft deshalb anders: Mal überrennen wir einen Gegner in nur fünf Minuten, mal liefern wir uns ein 45-minütiges Zermürbungsgefecht. Oder wir drehen eine bereits verloren geglaubte Partie, weil wir im richtigen Moment die richtige Karte ziehen. Und dass uns trotz

Glück und Taktik in perfekter Balance

eines solchen Glückstreffers der Gegner noch fair gratuliert, ist eine weitere Besonderheit von **Scrolls**. Angesichts der stets freundlichen Community könnte so mancher beschimpfungs-gestahlte **League of Legends**-Spieler einen Kulturschock erleiden.

Dass es so gut wie keine vorzeitigen Match-Ausstiege gibt, liegt sicherlich auch daran, dass selbst der Verlierer – je nach Länge der Partie und Zahl der zerstörten gegnerischen Idole – eine bestimmte Menge Gold bekommt. Damit können wir im Shop neue Einzelkarten oder ganze Pakete für unsere Sammlung kaufen, einige Angebote dürfen wir alternativ (!) auch mit Echtgeld bezahlen. **Scrolls** ist dabei verhältnismäßig preiswert. Das teuerste Stück im Shop, ein zweites Starterdeck mit 50 Karten (davon 4 seltene), kostet etwa gerade mal 3,30 €. Oder eben 6.200 Gold, was wir in einer Spielwoche problemlos zusammensparen können.

Am effizientesten und günstigsten gelangen wir jedoch an unsere Wunschkarten, indem wir sie erhandeln. Da Freundeslisten blöderweise noch fehlen (sollen aber nachgeliefert werden), müssen wir dazu zwangsläufig in den Trading-Chat-Kanal. Dort geht's zu wie auf einem Basar, die Tausch-, Kaufs- und Verkaufsangebote prasseln nur so auf uns ein. Wer hier aufpasst und schnell ist, kann echte Schnäppchen machen und selbst die begehrtesten seltenen Karten für unter 1.000 Gold bekommen.

Regelmäßiger Kartennachschub ist gesichert, denn genau wie **Minecraft** soll auch **Scrolls** stetig weiterentwickelt werden. Neben den erwähnten Freundeslisten stehen auch regelmäßige Turniere ganz oben auf der Prioritätenliste. Und um was sich Mojang nicht kümmern kann oder will, erledigt vielleicht die Community. Denn schon jetzt gibt's zahlreiche Mods, mit denen wir uns etwa Wiederholungen anschauen können oder eine Karten-Einkaufsliste erstellen. Hoffentlich kümmert sich die Community auch noch um Fan-Übersetzungen, denn momentan gibt's das text- und regel-lastige **Scrolls** ausschließlich auf Englisch. Auch deshalb wird **Scrolls** sicherlich niemals zu solch einem Massenphänomen wie **Minecraft** werden. Ein gutes und außergewöhnliches Spiel ist es aber allemal. Für einen Entwickler, der eigentlich schon alles erreicht hat, ein durchaus respektables Ergebnis. **HK**



Im Deck Builder suchen wir aus unseren 220 gesammelten Karten die passenden Zauber und Einheiten für unser Deck »Wolfsrudel« zusammen.

TERMIN 3.6.2013 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

Scrolls

Publisher Mojang
Entwickler Mojang
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Kontenbindung

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Mit jeder Niederlage wächst das Spielverständnis und damit auch der Spaß.«

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Quick Match (2), Ranked Match (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Vom ersten bis zum letzten Zug hochspannende Taktik-Duelle.«

GRAFIK

- stimmiger Zeichentrickstil Animationen für jede Karte
- schwache Spezialeffekte
- detaillierte Schlachtfelder

SOUND

- sehr schöne Musikstücke, ...
- ... die sich schnell wiederholen
- nur wenige, unspektakuläre Soundeffekte

BALANCE

- keine übermächtigen Karten
- perfekt ausbalanciertes Regelwerk
- steile Lernkurve Schwächen beim Matchmaking

ATMOSPÄRE

- Spielkarten werden zum Leben erweckt
- Partien bleiben bis zum Schluss spannend
- lahme Inszenierung

BEDIENUNG

- stets alle wichtigen Infos im Blick
- intuitive Menüs für Handel und Deck-Bau
- fehlende Freundeslisten

UMFANG

- jede Partie ein anderes Erlebnis
- Kartensammeln motiviert langfristig
- nur wenige Spielmodi

MAP-DESIGN

- einfach, übersichtlich, funktional abwechslungsreiche Umgebungen
- Schlachtfelder unterscheiden sich nur optisch
- keine Sonderfelder

KAMPFSYSTEM

- geniale Mischung aus Kartenspiel und Rundenstrategie
- unzählige Kombinationsmöglichkeiten
- jeder Zug kann eine Partie entscheiden

EINHEITEN

- enorme Bandbreite vom Hasen bis zum Riesengolem
- coole Spezialfähigkeiten
- jede Karte sinnvoll

ENDLOSSPIEL

- motivierende Ranglisten-Matches
- Jagd nach dem bestmöglichen Deck
- weder Level- noch Erfahrungssystem

