

Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Daniel Visarius • Michael Graf • Christian Schneider
Michael Trier • Michael Obermeier
Petra Schmitz • Jochen Gebauer • Daniel Feith • Heiko Klinge

Der Frühaufsteher-Boom

Steam ertrinkt in einer Flut von »Early Access«-Spielen. Was bringt das – und welche Gefahr birgt es?

Je nach Blickwinkel ist es schon jetzt der Jubeltrend des Jahres – oder das Unwort: Early Access. Als wir diese Zeilen schreiben, stehen alleine auf Steam 107 unfertige Spiele zum Verkauf. Wer darin investiert, bekommt die aktuelle Rohfassung; alle weiteren Updates und letztlich auch die fertige Version sind im Preis inbegriffen und vorab meist billiger zu haben als zum späteren Verkaufsstart. Das bringt Vorteile für Spieler, die Spiele günstiger und früher bekommen, sowie für unabhängige Entwickler, die Fan-Feedback einarbeiten und zugleich ihre laufenden Kosten decken können – was am Ende zu besseren Spielen führen kann. Wohlgermerkt »kann«. Es gibt nämlich keinerlei Garantie, dass die unfertigen Spiele jemals fertig werden – oder gar gut. Außerdem treibt der Early-Access-Boom mehr und mehr seltsame Blüten. Ubisoft, das nun nicht gerade am Hungertuch nagen dürfte, möchte dort seinen Free2Play-Shooter **Ghost Recon Online** veröffentlichen – dessen Betaversion bereits seit Mitte 2012 offen zugänglich ist. Das offenbart nicht nur ein seltsames Verständnis des Wörtchens »early« (früh), sondern auch, wie verzweifelt der Publisher ist: Man traut den Online-Schießereien wohl derart wenig Strahlkraft zu, dass man unbedingt auf jeden Hype-Zug aufspringen muss.

Zwischen Verzweiflungstaten à la **Ghost Recon Online** und – sagen wir's ehrlich – allerlei Schrott spült die »Early Access«-Flut allerdings auch diverse Perlen an. Und nach denen zu suchen, ist unsere Aufgabe: In unserem großen Special fühlen wir 26 Frühversionen auf den Zahn, darunter die beiden Giganten **Starbound** und **DayZ**, die sich jeweils schon über eine Million Mal verkauft haben. Spiele, über deren Frühversionen wir schon ausführlicher berichtet haben, klammern wir dabei aus – etwa **Wasteland 2** sowie **Planetary Annihilation** –, wir wollen Ihnen lieber unbekanntere Titel näherbringen. Oder davor warnen. Außerdem interessiert uns Ihre Meinung: Was halten Sie von Early Access im Allgemeinen? Sollen wir auch künftig regelmäßig Frühversionen von Spielen testen, vielleicht sogar im Rahmen einer festen Rubrik? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Eine Trendwanderung ganz anderer Art ist diejenige zu neuen Online-Jagdgründen. **Battlefield 4** und **Call of Duty: Ghosts** sind keineswegs schlechte Multiplayer-Spiele, ganz im Gegenteil. Dennoch zeigen beide Platzhirsche gewisse Abnutzungserscheinungen, sei's mit technischen Problemen oder dünnen Neuerungen. Kurzum: Für viele Multiplayer-Spieler wird es Zeit für etwas Neues. In die Bresche könnte **Titanfall** springen, das mit seinem rasanten Tempo, seinen knallig inszenierten Schlachten sowie seiner Mischung aus Jetpack-Action und Mech-Spektakel vieles anders macht als **Battlefield** und **Call of Duty** – und sich deshalb eine eigene, spannende Online-Nische schaffen kann. Was genau dahinter steckt? Lesen Sie's einfach in unserer Titelgeschichte.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Leider zu spät

Zwei Tests haben es leider nicht mehr in dieses Heft geschafft. Die Vorab-Testversion des Rollenspiel-Revivals **Might & Magic X: Legacy** lag zwar schon auf dem Schreibtisch des Kollegen Gebauer, doch mit einem Patch zerschossen die Entwickler all seine mühsam erkämpften Spielstände. Da warten wir lieber auf die fertige Fassung. Auch **Das Schwarze Auge: Blackguards** lag uns schon als Vorabversion vor, und das Testergebnis stand auch schon fest: Das an sich ordentliche Taktik-Rollenspiel litt sehr unter seiner wackligen Balance und seinen zufallsabhängigen Kämpfen, was Attacken zur Glückssache machte. Ultraknapp vor unserem Redaktionsschluss hat Daedalic jedoch noch kräftig am Balancing gefeilt. Die Änderungen konnten wir so kurzfristig aber nicht mehr ausgiebig testen, auch hier warten wir auf die finale Fassung.



Neue Gesichter



Mit **Sebastian Stange** verstärkt uns ein Redakteursveteran, der zuvor schon für N-Zone, Play3 und PC Games geschrieben hat. In seiner Freizeit schießt er gerne online oder beschäftigt sich, wie er selbst sagt, mit »seltsamem Japan-Kram«. Da fragen wir lieber nicht genauer.



Nach einem Praktikum und einer Feuerprobe als Gamescom-Helfer stößt unser Ex-Praktikant **Johannes Rohe** als Trainee zum Team. Auch Johannes schießt gerne online, klickt sich aber auch durch Adventures und alle Indie-Spiele.