



## Early Access Kühe ohne Euter

► Mit Sorgen beobachte ich den neuen Trend des »Early Access«. Nicht nur, dass gefühlt bei Steam jeder zweite Titel Indie, Early Access oder was auch immer ist. Vor vielen Jahren beschwerten wir Spieler uns immer wieder über den Trend hin zum unfreiwillig zahlenden Betatester, weil drängende Publisher die Entwickler nötigten, Spiele auch unfertig auf den Markt zu bringen. Das Internet und DSL machten es ja möglich, schnell Patches nachzureichen, davor (außer durch Zeitschriften) fast undenkbar. Lange sind wir dagegen Sturm gelaufen, doch so richtig gebracht hat es, wie wir heute alle wissen, nichts. Doch nun sollen wir Spieler vom unfreiwilligen Betatester zum freiwillig zahlenden Alphatester werden? Ernsthaft? Jüngste Beispiele wie etwa DayZ, das nach nur einer Woche 800.000 verkaufte Early Access Exemplare für je 24 Euro an den Mann bringt, lösen bei mir Unbehagen aus. Da werden doch mittlerweile Kühe gemolken, die noch gar kein Euter haben, und das auch noch hoch offiziell hinter dem Deckmantel des »Beschwert euch nicht, es ist eine Alpha mit Early Access«. Einmal angenommen, das Spiel erreicht schon in der Early-Access-Phase die für später angepeilten Gesamtverkaufszahlen. Wer gibt den gutgläubigen Early-Access-Käufern denn die Gewissheit, dass ein solches Spiel dann überhaupt noch ernsthaft fertiggestellt würde, wenn doch schon abgemolken



DayZ: »Das löst bei mir Unbehagen aus.«

# Leserbriefe

wurde? Natürlich würde es, um Rufschädigung zu vermeiden, zumindest halbgar bzw. spielbar auf den Markt kommen. Ob aber noch Feintuning betrieben würde, bezweifle ich jetzt einfach mal, da die Käuferschaft schon abgegrast wurde. Kosten/Nutzen lassen grüßen. Was passiert, wenn solch ein Early-Access-Spiel auf einmal 15 Jahre bis zum »When it's done« brauchen würde oder gar nach Jahren der Entwicklung als nicht umsetzbar komplett eingestampft wird?

Marcus Melzer

## Everquest Geliebte Frustkeule

► Euer Hall-of-Fame-Artikel über Everquest spricht mir aus dem Herzen. Durch EQ habe ich Freundschaften geschlossen, die selbst die gemeinsame Zeit im Spiel überdauert haben. Das hat nie wieder ein anderes Spiel erreicht. Die Gemeinschaft war das Besondere an EQ, aber auch das müßige Grinden und die Corpse-Runs haben dazu beigetragen, dass man sich in seinen Charakter verliebte. In einem Raid oder einer Gruppe die Mobs gekonnt zu pullen, war ebenso eine Meisterleistung wie das Kiten, Taunten und so weiter. Jeder Fehler wurde oft gnadenlos bestraft. Die ganzen Instanzierungen machen die Spiele heute austauschbar und leblos. Ich habe an vielen Betas von moderneren MMOs teilgenommen und mich dann auch an dem einen oder anderen versucht. Am Ende waren sie zu leicht, es beschlich mich das Gefühl, dass die Spiele, die nach EQ erschienen sind, programmiert wurden, um von jedermann neben dem Essen kochen, Bügeln oder Fahrrad fahren bewältigt zu werden. Ich vermisse die Frustkeule EQ, die mir am Ende jedes Spielerlebnisses das Gefühl gab, etwas Großartiges erreicht zu haben, auch wenn kein Loot für den eigenen Charakter abfiel.

Sissyl (Iksarmonk, Puller und Sterbelurch aus Passion)

## Unbedarfte Zeiten

► Vielen Dank für diese tolle Hall of Fame über Everquest. Ich muss leider gestehen, niemals Everquest gespielt zu haben, jedoch habe ich ähnliche Erfahrungen mit meinem ersten Online-Rollenspiel gemacht. Bei mir war es Dark Age of Camelot. Man war damals so unbedarft und kannte sich nicht mal in Grundzügen mit MMOs aus. Mein Paladin brauchte 33 Tage Spielzeit, um das Maximallevel zu erreichen. Das Spiel war für mich damals bockenschwer, man war zu unfähig, seinen Char korrekt zu skillen (Schnitt und Stoßwaffen sollte man immer gleichzeitig hochziehen!) und Ingame-Karten braucht kein Mensch. Die Sandriesen aus Everquest hatten für mich einen würdigen Vertreter: die Salisbury Riesen. Mit Level 20 immer dran verreckt, mit Level 40 zurückgekommen, um sie zu schlachten – hach, diese Genugtuung! Alles, was nach

## So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de) Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

DAoC kam, war für mich verweichlichtes Spielen. Es fehlte mir immer der Anspruch. Ich freue mich jetzt schon drauf, wenn Petra zur Schreibfeder greift und die Hall of Fame mit Albion, Midgard und Hibernia füllt.

Christopher Henschel

## Kampf der Seuche

► Sehr geehrter Herr Gebauer, ich wollte Ihnen zu Ihrem Everquest-Artikel gratulieren, mit dem Sie vielen MMO-Fans sicherlich aus der Seele sprechen. Sie haben mit allem, was Sie sagen, zu 100 Prozent Recht, die heutigen Spiele sind viel zu leicht, Abenteuer-Feeling mag da nicht mehr aufkommen. Diese Seuche wurde mit WoW in das Genre eingeschleppt, das noch heute bis ins Unermessliche gehyped wird. Zurecht? Sicherlich nicht. Everquest 2, das fast gleichzeitig erschien, hatte sich noch einige Tugenden von Everquest 1 bewahrt, war bei Release komplexer, schwieriger und besser, aber weniger »poliert«, etwas buggy und viel schlechter vermarktet als WoW. Mit dem Ergebnis, dass alles Schwere aus Everquest 2 wegrationalisiert wurde und dass sich seither kein Entwickler mehr traut, etwas Schwieriges anzubieten. Sony Online ist von seinem ursprünglichen Vorhaben, aus Everquest Next ein sauschweres Everquest 1 in modernem Gewand zu machen, abgewichen, stattdessen bekommen wir jetzt wahrscheinlich ein flaches Spiel mit medienwirksamen Features, anonymen Public Quests, viel Action und Comic-Look, fehlendem Anspruch, fehlender Komplexität, »Alle können alles«-Klassen und somit auch fehlender Taktik. Deshalb mein Appell an Sie: Lassen Sie Ihren richtigen Erkenntnissen Taten folgen, strafen Sie die WoW-Klone künftig ab und heben Sie sich Wertungen von 85 oder mehr Punkten für die wenigen Entwickler auf, die noch schwere



Everquest: »Ich vermisse die Frustkeule.«

**Inhalte abliefern. Aspekte wie Strafe fürs Sterben, fehlende Quest-Hilfen, spärlichere Kartenfunktionen und Gruppenzwang sollten Sie loben und nicht kritisieren.**

Johannes Dorst

◀ Ein interessanter Ansatz, der aber, wenn man ihn auf andere Genres ausweitet, nicht minder interessante Fragen aufwirft. Darf dann etwa ein Spiel wie Telltales The Walking Dead, das den spielerischen Anspruch einer Plastikrassel entfaltet, keine 80er-Wertung mehr bekommen? Heben wir Anspruch und Unzugänglichkeit als lobende Wertungsfaktoren derart hervor, dass andere Aspekte in den Hintergrund treten? Was meinen andere Leser dazu? Schreiben Sie's an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Jochen Gebauer

### Elder Scrolls Online Das Abo-Modell lebt!

► Mir lief es eiskalt den Rücken herunter, als ihr sagtet, dass Elder Scrolls Online der Titel sein soll, der das Abo-Modell zu Fall oder wieder nach oben bringt. Ich muss gestehen, dass die Entwicklung der MMOs in eine Richtung geht, die mir nicht gefällt. Das neue gelobte Land Free2Play ist für mich oftmals nur eine Mogelpackung, besonders dann, wenn »Pay2Win« draufsteht oder die Shop-Preise bei weitem die Kosten für ein klassisches Abo übersteigen. Ich will hier gar keinen Streit anheizen zwischen Free2Play- und Abo-Fans, die Vor- und Nachteile kennt jeder. Aber Abo-Spiele, die floppen und dann auf gratis umstellen, um den Kopf aus der Schlinge zu ziehen, sind für mich gestorben. Die Schuld daran trägt meist der Publisher, der unbedingt Geld verdienen will und ein unfertiges Spiel auf den Markt bringt, anstatt noch den einen oder anderen Moment abzuwarten – etwa bei Star Wars: The Old Republic. Ich spiele MMOs gerne im Abo, da habe ich alles, was ich brauche, und muss nicht ewig Gold far-

men, nur um im Echtgeld-Shop eine schöne Klamotte kaufen, weil's im eigentlichen Spiel keine gibt. Ich glaube nach wie vor an das Abo-Modell, und dass es auch neben Free2Play gut bestehen kann. Allerdings müssen die Spielehersteller dafür überlegen, ob man nicht doch mal auf Spieler hören sollte. Man sollte Mainstream und Trittbrettfahren sein lassen und sich wieder auf alte Tugenden besinnen. Ich wünsche mir sehr, dass das Abo-Modell nicht ausstirbt, und dass es weiterhin Titel gibt, die es anbieten. Denn letztlich ist nicht das Bezahlmodell Schuld an der Free2Play-Misere vieler ehemaliger Abo-Titel, vielmehr sollten sich die Entwickler und Publisher mal an die Nase fassen und sich fragen, was sie da eigentlich zusammengestrickt haben. Macht einfach gute Spiele, und die Leute bleiben und zahlen auch das Abo. Stephan Müller

### Call of Duty: Ghosts Zu viele Cheater

► Call of Duty: Ghosts würde mir Spaß machen, wären da nicht die vielen Cheater. Ich habe mit zwei Leuten gesprochen, die sogar zugeben, dass sie betrogen haben. Und das auch noch im InGame-Chat, als ich sie nach dem Match gefragt habe, warum sie denn überhaupt cheaten. Der erste sagte, ich zitiere: »Damit die ganzen Lappen sich aufregen, das macht mir am meisten Spaß.« Der zweite: »Weil es so viele andere gibt, die es auch tun. Damit man überhaupt noch Spaß an dem Spiel hat, muss man sich ebenfalls einen Vorteil verschaffen.« Klingt logisch, ist es aber eigentlich nicht. Ich würde in keinem Multiplayer-Spiel jemals auf die Idee zu kommen, zu cheaten. Natürlich ist jeder Mensch anders, aber ich denke, dass aus diesem Thema ein toller Artikel werden könnte. Fragt doch mal die Cheater, warum und wieso, und fragt die fairen User, was sie davon halten. Cheater sind anonym und im Internet stark, aber auch auf LAN-Partys? Und ist es tatsächlich so, dass, wenn einer anfängt zu cheaten, auch der Nächste davon ganz begeistert ist? Das Nächste wäre Abwertungen. Schreibt doch bitte bei euren Kontrollbesuchen auch, ob ein Spiel von Cheatern geplagt ist. In League of Legends zum Beispiel gibt es, soweit ich es beurteilen kann, nur wenige, die cheaten. Klar gibt es auch hier Hacks, das sieht man ja auf Youtube, aber selbst wenn, fällt es entweder nicht auf oder ist so selten, dass es dann auch nicht stört. Bei Call of Duty hingegen ist es im Moment extrem. Was mich und viele andere stört, ist dass Infinity Ward nichts dagegen unternimmt. Es gibt scheinbar nicht mal ein Anti-Cheat-Tool. Sogar Black Ops 2 hatte VAC integriert. Okay, das

## Fehler!

Paris, der Abend des 12. Juli 1789. In der Rue des Crétins leuchtet das kleine Café du Faute, die Keimstätte der Revolution. Während sich draußen die letzten Sonnenstrahlen über die Dachgauben der Stadthäuser tasten, sinkt man in schwere Ledersessel, nippt am Vin Rouge, zieht an der Pfeife – und redet. Über die Revolution, über den unfehlbaren König, dessen Herrschaft es zu brechen gilt. Und was ist der größte Feind eines Unfehlbaren? Na, Fehler natürlich! So diskutiert man an diesem Abend vor allem über die letzte GameStar, die da aufgeschlagen zwischen Weingläsern und Aschenbechern liegt. Sie ist eine Bibel, ein Manifest der Fehler. Mit ihrer Hilfe wird es gelingen, den Monarchen zu schlagen. Die- nen auch Sie der Revolution und melden Sie entdeckte Fehler an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de). Für Freiheit, Gleichheit, Dummlichkeit!

»Mon dieu!«, entfährt es Stéphane d'Emmerlingue, aufgeregt zeigt der Fischfeilscher aus Marseilles auf Seite 86. Dort, im Wertungskasten, steht doch tatsächlich, dass die Civilization 5 Collection zwei DVDs enthält, ein Handbuch und sonst nichts. Richtig wären eine DVD, eine Kurzanleitung und ein Technologiebaum-Poster. Noch dazu wird die aztekische Hauptstadt im Text mehrfach »Technotitlan« genannt statt Tenochtitlan. »Incroyable«, murmelt die Runde, »magnifique.« Man ernennt den Schuldigen, einen gewissen Jochen Gebauer, zum General der Revolution. An vorderster Front soll er am 13. Juli 1789 die Bastille stürmen. Dass der Rest von Paris dann erst einen Tag später mitmachen wird, ist ein so unwichtiges Detail wie die Anzahl von DVDs in einer Schachtel.

»Mes frères!«, ruft da Rälph Hambitzière, ein Lederlappennäher aus Limoges: »Voici à la page 27!« Während sich Hambitzière abwendet, beugen sich die Verschwörer über die 50 wichtigsten Spiele 2014. »Vaas war für Far Cry 3 das, was Heath Ledger als Joker für The Dark Knight Returns war.«, heißt es da über Far Cry 4. Bei »The Dark Knight Returns« handelt es sich allerdings um einen Animationsfilm, in dem Heath Ledger garantiert nicht mitgespielt hat. Gemeint war natürlich »The Dark Knight Rises« – in dem Heath Ledger aber auch nicht mitgespielt hat, er mimte den Joker in »The Dark Knight«! Die Schuld am Doppelfehler trägt, Sacrebleu!, abermals Gebauer. Der Mann hat offensichtlich den Kopf verloren – gut so, das soll der König in den kommenden Tagen schließlich auch! Doch zuvor muss sich jemand noch mal die Guillotine anschauen, das Fallbeil klemmt schon wieder. Vielleicht mal direkt von unten gucken und feste dran rütteln? Jochen?

**war Treyarch, aber warum schaffen die das und Infinity Ward nicht? Stefan Birgellner**

◀ Das Thema Cheats ist nicht neu, aber stets aktuell. Welche Erfahrungen haben andere Leser gemacht? Gibt es Cheater, die sich – gerne anonym – dazu äußern wollen, warum sie sich unfaire Vorteile verschaffen? Schreiben Sie's uns! Michael Graf

Dennis Hörster und seine GameStar grüßen vom Pelorus River in Marlborough, Neuseeland.

