



Early Access Großartig

► Ich fand eure Berichterstattung über die Early-Access-Spiele wirklich großartig und votiere, eine feste Rubrik dafür einzurichten. Es ist nicht leicht, sich in diesem Dschungel zurechtzufinden. Ein Spiel wird gekauft, weil die Präsentation gefällt und hinterher entpuppt es sich als Niete. Außerdem ist die Gefahr groß, dass einem die wirklichen Perlen durch die Lappen gehen! Deswegen baue ich auf eure Unterstützung, mich in diesem Urwald zurechtzufinden. Eine Berichterstattung über Early Access ist durch die Flut an Spielen auch nur mehr als zeitgemäß. Dem Leser wird ein signifikanter Mehrnutzen zuteil, wenn ihr über die guten Spiele berichtet, da man aufgrund der Aufmachung eventuell gar nicht auf das Spiel gestoßen wäre. Oder wenn ihr eben auch vor Abzocke und schlechtem Gameplay warnt. Die Potenzialangabe finde ich auch wichtig, allerdings bedeutet das auch, dass man in einem späteren Stadium noch mal schauen muss, ob das Potenzial abgerufen wurde oder ob die Entwicklung stagniert hat. **Felix Justen**

Hilfreich

► Ich nehme an diversen »Spieleexperimenten« teil und spende einiges an Geld für tolle Ideen. Dabei helfe ich, laufende Projekte zu Ende zu bringen und kann einen großen Einfluss auf die Entwicklung nehmen. Wenn ich allerdings der einzige Investor bin, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, auf halbfertiger Software sitzen zu bleiben. Das Experiment schlägt fehl! Auch wenn mich Early Access ein wenig an Klinkenputzen erinnert, wäre eine Rubrik in eurem Heft sicherlich zielführend und hilfreich, innovative Spiele auf den Markt zu bringen. **André Leuffert**

Leserbriefe

ment schlägt fehl! Auch wenn mich Early Access ein wenig an Klinkenputzen erinnert, wäre eine Rubrik in eurem Heft sicherlich zielführend und hilfreich, innovative Spiele auf den Markt zu bringen. **André Leuffert**

Hin und weg

► Ich habe gerade das neue Heft bekommen und bin hin und weg von den »spielbaren Baustellen«. Ich finde, das gehört ab sofort in jedes Heft. Natürlich nicht in diesem aktuellen Ausmaß, aber doch gerne regelmäßig. **Chris Adams**

◀ Weil der Artikel über Early Access auf so viel positives Feedback gestoßen ist, werden wir daraus tatsächlich eine nach Möglichkeit monatliche Rubrik machen. **Michael Graf**

Wir sind die Gewinner

► Early Access ändert für euch ja nicht viel. Unfertige Spiele habt ihr schon immer »getestet« (als Previews). Vorteil hier aber: Statt dass euch die Spielestudios vorgekaute Happen vorsetzen, könnt ihr testen, wann und wie ihr wollt. Dass es eine Schwemme neuer Spiele gibt, ist eher dem Erstarken der Independent-Szene zu verdanken. Da spielt Steam eine Rolle, aber auch Crowdfunding, niedrigere Einstiegshürden bei der Spieleentwicklung und Unzufriedenheit mit den etablierten Spielefirmen. Wenn dieser Trend anhält, kommen auf euch beinahe automatisch mehr Spieltests zu, unabhängig davon, ob diese Early Access anbieten oder nicht. Ich finde, Early Access ist genau wie Crowdfunding erstmal ein spannendes Experiment. Gelingt es, gute oder sogar bessere Spiele zu machen, wenn man die Spieler frühzeitig einbindet? Funktioniert es als Finanzierungsmodell? Wenn ja, sind vor allem wir Spieler die Gewinner. **Holger Hellmuth**

Bitte nicht!

► Da habe ich eine Frage im Editorial bemerkt. Von mir interpretiert wird gefragt: Sollen wir Betaspiele testen? Bitte nicht! Meine gute Lesezeit! Der orange Kasten auf der gleichen Seite verbietet es auch implizit! Es ist doch verlorene Mühe, ein Spiel auf Herz und Nieren zu testen oder eine Preview zu schreiben beziehungsweise ein Hybrid aus beidem, um es dann abgeändert im Release vorzufinden. Also ich kaufe mir ein Spiel, wenn es sich lohnt und ich Gewissheit habe. Für Hawken war ich Betatester, und es hat mir nicht gefallen, was daraus geworden ist. Ich will nicht nochmal meine schönen Spielstunden durch einen »heißen« Tipp in den Sand gesetzt sehen. **Michael Schlesener**

Lob Im Reich des Bösen

► Vielen Dank für euren tollen Artikel über die von allen Seiten gehasste Firma EA. Es

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: 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
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

kann einen wirklich traurig stimmen, dass dieser Firma ein so schlechter Ruf nachhängt. Ich will nicht sagen, dass EA in der Vergangenheit (und jüngst auch mit der viel gescholtene Dungeon-Keeper-Free2Play-Version) nicht auch Mist gebaut hat beziehungsweise einige fragwürdige Entscheidungen getroffen hat. Die Schließungen einiger Studios gehören allerdings nicht dazu – was euer Artikel auch super einmal von der anderen Seite beleuchtet. EA wird leider in Zukunft immer noch diesen Ruf beibehalten. Das liegt nicht mal an der Firma selbst, sondern an allen Internet-Usern, die in EA das Böse sehen. Die Enttäuschungen prägen den User derart, dass all die guten Ideen und Umsetzungen einfach vergessen oder ignoriert werden. EA kann mittlerweile machen, was es will: Sei es, die Rückgabefunktion in Origin zu integrieren oder den viel geforderten Nachfolger zu Mirror's Edge zu produzieren – solche News werden von der Shitstorm-Community, zu der wir uns entwickelt haben, einfach konsequent ignoriert. Irgendwie traurig. **Jens Nägele**

Titanfall

► Genau wegen solcher Artikel habe ich die GameStar abonniert. Trotz Titelstory wird nicht einfach das PR-Geschwafel der Entwickler und deren Worthülsen à la Revolution, Vertical Gaming und so weiter wiedergegeben, sondern kritisch betrachtet und hinterfragt. Oft genug schon sind vorab gehypte Titel (hat jemand Brink gesagt?) gnadenlos beim Spieler gescheitert. Danke Petra fürs Nichtblendenlassen. **Rene Anhuth**

Gerne mehr

► Gerade die vielen Sonderartikel im aktuellen Heft haben mir sehr gut gefallen, der große Schwerpunkt Early Access sowie die ausführliche Vorstellung zum Beispiel von

TEST Early Access

Spielbare Baustellen

Betatesters sind so 2012, heute heißt das »Early Access«. Wir prüfen 24 Frühaufsteher-Spiele und klären, ob und wo es sich lohnt, vorab Geld zu investieren.

Legende

Alle Themen bewerten wir den Spielplatz der Testpersonen. Lautestem werden wir ein Spiel das Spieltesten magte, wobei wir natürlich auch die Meinungen der Tester berücksichtigen. Und ganz wichtig: Vorabtesten ist immer unumkehrbar!

Early Access: »Ich finde, das gehört ab sofort in jedes Heft.«



Titanfall: »Trotz Titelstory wird nicht einfach das PR-Geschwafel der Entwickler und deren Worthülsen à la Revolution, Vertical Gaming und so weiter wiedergegeben, sondern kritisch betrachtet und hinterfragt.«

Starbound waren wirklich interessant, obwohl mir vieles davon schon bekannt war. Gerne mehr von dieser Art, auch was die subjektiven Meinungen der Redakteure angeht beim Rückblick 2013! Auch und gerade den Artikel über EA muss ich lobend hervorheben: gut recherchiert, gut geschrieben und äußerst interessant. Von der Seite aus hatte ich die EA-Thematik noch gar nicht betrachtet, auch was die Meinungen der ehemaligen Studiochefs angeht.

Steffen Höhmann

Wunsch für die Zukunft

► Ich habe ewig schon nicht mehr so viele interessante Artikel gelesen: angefangen beim Early-Access-Special über »Spielbare Baustellen«, über den Report »Im Reich des Bösen« bis zum Jahresrückblick und den Hardware-Trends. Ich kann mich nicht erinnern, in den letzten Jahren so ein gehaltvolles Heft gehabt zu haben. Die Spieletests lese ich quasi gar nicht mehr, maximal noch den Meinungskasten, Previews selten, und wenn dann am ehesten auf der Webseite. Ganz schrecklich finde ich mittlerweile auch den Wertungskasten – anachronistisch. Aber wegen der besonderen Artikel, für die der Journalist in ihnen gefragt ist, und weniger der Spieleredakteur, der die Punkte-Liste für einen Test abhakt, behalte ich das Abo, und kann die GameStar wieder weiterempfehlen. Meine Wunsch für die Zukunft: größerer Magazin-Teil und mehr Reportagen und Berichte.

Andreas Eisenach

Regierung will Spiele fördern Nicht in Ordnung

► Eine finanzielle Förderung von Spielen durch die Bundesregierung finde ich wenig erfreulich. Menschen, die sich überhaupt nicht für Spiele interessieren, würden durch Steuern für mein Hobby bezahlen. Ich finde das nicht in Ordnung. Außerdem sehe ich die Gefahr, dass Entwickler sich nach den Vorstellungen der Politik statt den Vorlieben der Spieler richten. Die Förderung von Spielen könnte daher auch zu schlechteren statt besseren Spielen führen.

Georg Semmler

Der Schwierigkeitsgrad Abschalten und genießen

► Ich möchte an dieser Stelle auf den Leserbrief von Johannes Dorst eingehen. Meiner Meinung nach sollten Spiele nicht anhand ihres Schwierigkeitsgrads bewertet werden beziehungsweise sollte dieser nicht

in die Wertung einfließen. Zum einen ist das eher subjektiv (was dem einen zu leicht ist, ist dem anderen schon zu schwer), zum anderen gibt es meiner Meinung nach wesentlich Wichtigeres in Spielen. Es gab eine Zeit, in der ich mich auch darüber definierte und wertschätzte, wenn ich wieder mal ein Spiel auf dem schwierigsten Grad gemeistert hatte. Was für ein Held ich doch war. Heute, nach einem anstrengenden Arbeitstag, will ich einfach an PC und Konsole abschalten und genießen. Die Story und eine stimmige Welt sind es, die mich jeden Tag den Rechenknecht anschalten lassen, um zu sehen, wie es weitergeht und was es noch zu entdecken gibt, ähnlich einer guten TV-Serie oder einem guten Buch. Das gilt für Shooter ebenso wie für alle anderen Sparten. Allzu schweres Gameplay würde da eher meine Nerven strapazieren. Allerdings können doch beide Spielerpräferenzen bedient werden, indem die Entwickler mehr Schwierigkeitsgrade einbauen (siehe das neue Thief). Assassin's Creed: Black Flag zum Beispiel reicht mir, wie es ist, aber für die hartgesottenen Gamer schwerere Gegner (mehr HP, höhere Anzahl) einzubauen, sollte doch programmiertechnisch kein großes Ding sein.

Thomas Müller

Verständnis für Warmduscher

► Mein Name ist Andreas und ich bin Casual Gamer. Bereits vor über 30 Jahren bin ich dem Anfänger-Level verfallen und seitdem nicht mehr davon losgekommen. Schon Tausende Male habe ich mir gesagt, du musst besser werden, du musst wenigstens ein paar Achievements erreichen, aber jedes Mal, wenn es dann zur Sache geht, verliere ich die Lust. Ich weiß, ihr seid alle bessere Menschen als ich, wenn ihr im Albtraum-, Weltstar- oder Doppeltunddreifachschwer-Modus zockt, und mein Zehn-Stunden-Job ist nicht im Geringsten eine Entschuldigung dafür, abends keine echte Herausforderung mehr zu suchen. Aber ein ganz klein wenig Verständnis für uns Warmduscher wäre dennoch ganz schön, denn für manche von uns gibt es im Leben auch noch andere Dinge, mit denen man sich etwas beweisen kann.

Andreas Hecken

Jubiläumsgewinnspiel 2000 Vergessene Freikarten

► Vor vielen, vielen Jahren habe ich bei einem eurer Jubiläumsgewinnspiele mitgemacht und auch einen kleinen Preis gewonnen. Es handelte sich um ein Fußball-Manager-Spiel und zwei Freikarten für ein Bundesligaspiel meiner Wahl. Das Spiel habe ich prompt erhalten und mir damals

Fehler!

»Michael, wie viele Hosen trägst du aktuell?« – »Puh ... zwei?« – »Richtig, jedenfalls wäre das mehr als wünschenswert.« – »Wieso?« – »Ach, vergiss es einfach, aber mal ne andere Frage: Wie viele Sektoren hat eigentlich dieses Starbound?« – »Zehn!« – »Sicher? Vielleicht nicht besser noch mal nachschauen?« – »Moment ...« – »Michael! Wir waren nicht mehr bei den Hosen, sondern bei den Sektoren von Starbound!« – »Ach ja, sorry. Der Reißverschluss klemmt eh. Oh, es sind nur fünf, aber im fünften gibt's fünf weitere Technologiestufen und ...« – »Wie viele Sektoren?« – »Fünf.« – »Schön, dass wir das klären konnten. Aber Johannes, sag doch mal, wie viele Spiele von Double Fine hast du schon gespielt?« – »Also ganz sicher Psychonauts, das übrigens viel besser ist als ...« – »Maul!« – »Okay, okay, also dann das Dings, das mit der sprechenden ...« – »The Cave?« – »Genau! Brutal Legend hab' ich mal angefangen und natürlich Broken Age. Das hab' ich neulich ja getestet.« – »Fein, dann ist Broken Age auf keinen Fall was?« – »Öhm, das Erstlingswerk von Double Fine?« – »Sehr gut, es geht doch. Und jetzt das zweite Addon zum neuesten Nichterstlingswerk von Dice testen.« – »Oh, First Assault ist endlich draußen?« – »Johannes!«

Karten für ein Spiel zwischen Hertha und dem FC Bayern gewünscht. Ihr sagtet mir, die Karten würde ich bekommen, sobald ein entsprechendes Spiel stattfinden würde. Heute, geschätzte zwölf Jahre später warte ich immer noch auf die Karten. Ich lese zwar immer noch regelmäßig eure Zeitung, aber die Sache mit den Karten habe ich euch nie so recht verziehen. Ich bin zwar absolut kein Fußballfan, hätte mich aber trotzdem über die Karten oder eine andere Entschädigung gefreut. Ist zwar jetzt längst verjährt und für euch nicht mehr nachzuvollziehen, aber ich wollte euch trotzdem mal meinen Unmut kundtun.

Philip Wischnewski

◀ Ach, du grüne Neune! Und wir können uns nicht mal mit der Zweiten Bundesliga rausreden, Hertha war von 1997 bis 2010 konstant in der Ersten unterwegs. Als kleine Entschädigung schicken wir dir die Black-Chest-Edition von Assassin's Creed: Black Flag. Das Beste daran: Da ist garantiert kein Fußball drin, nur ein sehr gutes Spiel (und eine Menge anderer Kram).

Petra Schmitz



Eine garantiert fußballfreie Entschädigung (mit leichter Verspätung).