



Christian Fritz Schneider



Johannes Rohe

Early Access

Alles neu macht der ... Juni: neues Layout, überarbeitetes Wertungssystem und brandneue, vielversprechende Early-Access-Spiele.

Geldmaschine oder transparente Spieleentwicklung? Die Meinungen zum Early-Access-Phänomen gehen weit auseinander, aber feststeht, dass es sich innerhalb kurzer Zeit in der Spiele-Landschaft etabliert hat – und spannende Projekte wie The Forest ermöglicht. Das Survival-Horror-Spiel sieht jetzt schon fantastisch aus und lässt trotz zahlreicher Bugs bereits in der Version 0.01b Alpha (!) erahnen, wie toll das fertige Spiel einmal werden kann. Mit dieser Ausgabe haben wir außerdem unsere

Early-Access-Rubrik komplett überarbeitet. In der »Was hat sich getan«-Liste finden Sie wichtige Patches und neue Inhalte. Außerdem haben wir das Wertungssystem übersichtlicher gestaltet, statt der Sternchen leuchtet jetzt die GameStar-Wertungssonne – allerdings in Schritten von 1 bis 10, weil unfertige Early-Access-Spiele nicht ins feine 100-Punkte-Raster passen. Die Potenzialwertung hingegen gibt einen Eindruck, in welche Wertungsregionen ein Spiel mal vorstoßen könnte. [JO](#) / [LHS](#)

Was hat sich getan?

Assetto Corsa	Die Hardcore-Rennsimulation verfügt jetzt über einen Online-Multiplayer-Modus. Wir können sogar an ganzen Rennwochenenden inklusive Training und Qualifikation gegen Freunde antreten.
Planetary Annihilation	Im neuen Galactic-War-Modus können sich jetzt auch Einzelspieler als Planeten-Eroberer austoben. Prozedural generierte Sternensysteme sollen für langanhaltenden Spielspaß sorgen.
Project Zomboid	Zombies im Multiplayer: In Project Zomboid können wir seit Anfang Mai zusammen mit anderen Spielern ums Überleben kämpfen. Außerdem gibt's ein neues Koch-System. Mmh ... lecker Zombie-Hühnersuppe.
Magicka: Wizard Wars	Wer das Zauberer-Action-Spektakel ausprobieren will, braucht keinen magischen Goldesel mehr. Mit dem Beginn der offenen Beta-Phase wird Magicka zum Free2Play-Spiel und ist kostenlos auf Steam verfügbar.
Nosgoth	Die Menschen erhalten Verstärkung in Form eines neuen Vampirjägers. Die Prophetin durchlöchert die Untoten mit zwei Pistolen und nutzt Flüche, um Gegnern zu schaden und sich selbst zu heilen.

Hack 'n' Slash

Brutale Bestien kaputt kloppen kann doch jeder. Im neuen Action-Adventure von Double Fine geht's den Monstern nicht an den Kragen, sondern an den Programm-Code. Von Florian Heider

Termin: 2014

Sprache: Englisch Preis: 20 Euro

Status: Einige Bugs, aber das Spielgerüst steht.

Spannende Abenteuer in einer Fantasy-Welt erleben, auf Oberwelten mit sympathischen NPCs plaudern, in düsteren Dungeons blutrünstige Monster kaputt kloppen und am besten noch einen treuen Begleiter dabei haben, der das Geschehen gelegentlich mit witzigen Sprüchen auflockert. So oder so ähnlich kennt man das ja aus unzähligen Rollenspielen. Hack 'n' Slash, das neueste Werk von Double Fine greift viele dieser Kli-

schees auf, ergänzt sie aber um einen ganz besonderen Clou: Als kleines Elfenmädchen hauen wir den Gegnern nicht etwa auf die Mütze, sondern hacken stattdessen ihren Code. Sobald unsere Klinge den Fiesling trifft, öffnet sich ein Menü, in dem wir beispielsweise seine Gesinnung ändern, ihm neue Laufwege geben oder den ausgeteilten Schaden minimieren können. Auch bei den zahlreichen Rätseln kommt uns das Hacking zugute. Der Singsang unseres kleinen Begleiters stört eine Gruppe friedliebender Schildkröten so sehr, dass sich sich weigert, uns über den Fluss zu befördern? Überhaupt kein Problem, wir ändern einfach die Lautstärke und den Gesangs-Radius unseres unmusikalischen Kumpels. Neben dem extrem coolen Hacking-Schwert gibt es außerdem weitere interessante Items, wie den Zauberhut, der es uns erlaubt, unsichtbare Plattformen zu erkennen und so verborgene Gebiete zu finden. Gute Idee: Wer zu viel hackt und sich dadurch womöglich ein Weiterkommen erschwert, der kann in der Zeit zurückreisen und den jeweiligen Abschnitt nochmals versuchen. Die herrlich schrägen Dialoge mit den witzigen Nebenfiguren sind ebenfalls sehr gut gelungen. [FH](#)

Hack gelungen

Die Dialoge von Hack 'n' Slash sind großartig und die Rätsel knifflig. Das Hacking-System ist nicht nur clever, sondern auch gut umgesetzt. Allerdings gibt's derzeit noch viele Bugs, die mich gerne mal zurück auf den Desktop befördern oder mein Elfenmädchen von Felsen abrutschen lassen. Zudem fehlt der finale Dungeon noch. Trotzdem ist schon genügend Spiel vorhanden, um ordentlich Spaß zu haben.



Florian Heider



Gegner töten war gestern. Das moderne Elfenmädchen hackt sich einfach seinen Weg frei.

Hack 'n' Slash

PRO / KONTRA

- faszinierendes Hacking
- witzige Dialoge
- interessante Rätsel
- coole Items
- ausgefallene Ideen
- einige Bugs
- finaler Dungeon fehlt noch
- keine deutschen Texte



Witziges Action-Adventure mit cooler Hacking-Mechanik.