



Christian Schneider

Early Access

Sind Early-Access-Spiele doch bloß Abzocke? Ein deutscher Adventure-Entwickler gibt eine klare Antwort. Von Christian Schneider und Johannes Rohe



Johannes Rohe

The Stomping Land ist offenbar tot, Planetary Annihilation wurde unfertig und viel zu früh aus der Early-Access-Phase entlassen, und auch die Entwicklung des von uns in GameStar 02/14 sehr gelobten Starbound scheint aktuell ins Stocken geraten zu sein. Angesichts dieser Nachrichten ist es kein Wunder, dass manche Spieler Abzocke wittern und das Vertrauen in das Early-Access-Programm zumindest auf die Probe gestellt wird. Da tut es gut, dass wir mal wieder ein vorbildliches Early-Access-

Spiel präsentieren können – und das auch noch aus Deutschland. The Book of Unwritten Tales 2 vom Bremer Entwickler King Art Games ist schon in der Vorabversion hervorragend spielbar und vermittelt einen sehr guten Eindruck vom fertigen Adventure. Es gibt zwar noch wenige Bugs, aber genau die sollen im Early-Access-Programm ja ausgemerzt werden. Es existieren also noch echte Schätze unter den Early-Access-Spielen. Und wir sind weiterhin bemüht, sie auszubuddeln. [CHS](#) / [JO](#)

Was hat sich getan?

Starbound	Seit Monaten warten Spieler vergeblich auf ein neues Update. Statt der eigentlichen Early-Access-Version patchen die Entwickler momentan nämlich nur eine sehr instabile, parallel entwickelte Testversion.
Prison Architect	Massenhaft neue Herausforderungen für Knastarchitekten: Unter anderem haben die Häftlinge jetzt einen Ruf, der sie als besonders gefährlich oder als hinterhältigen Informanten kennzeichnet.
Beasts of Prey	Zumindest ein Dinosaurier-Survival-Spiel lebt noch. Seit dem letzten Patch erkunden wir eine völlig neue Spielwelt, verbessern Fähigkeiten über ein Skill-System und haben mit deutlich schlaueren Dinos zu kämpfen.
The Escapists	Na, schon aus Fhurst Peak entkommen? Dann versuchen Sie sich doch mal am Center Perks Gefängnis. Der neue Knast richtet sich mit lockerem Vollzug aber vor allem an unerfahrene Häftlinge.
War for the Overworld	Gute Nachrichten für Hobby-Höhlenfürsten: War for the Overworld macht gute Fortschritte. Neben zahlreichen neuen Räumen und Zaubern ist inzwischen auch ein Multiplayer-Modus im Spiel.

Road Redemption

Kennen Sie Road Rash noch? Nein? Dann wird's höchste Eisenbahn, dass Sie es mit diesem Remake kennenlernen. Die neueste Biker-Prügelei würdigt zwar seinen Vorgänger, bietet aber deutlich mehr Action. Von Christopher Reimers

Termin: **1. Quartal 2015**

Sprache: **Englisch** Preis: **20 Euro**

Status: **Kampagne mit Koop spielbar, einige Bugs**

Nach fast zwei Jahrzehnten kehren bewaffnete Motorradgangs und kaltblütige Highway-Cops auf den PC zurück. Das über Kickstarter finanzierte Action-Rennspiel Road Redemption richtet sich erkennbar an Fans des Klassikers Road Rash und überzeugt

Das habe ich mir gewünscht

Mit Road Redemption werden Erinnerungen wach. Fahrgefühl und Kloperei erinnern sehr an das große Vorbild, genau das hatte ich mir erhofft. Noch glücklicher macht mich die Weiterentwicklung des Prügel-Rennspiels, denn die wechselnden Siegbedingungen, neue Waffen und Extras sowie die Physik-Engine bringen mehr Spektakel und Abwechslung in die Rennen. Klar, es fehlt noch an Feinschliff und mehr Fleisch am Kampagnen-Knochen, trotzdem ist das Spiel schon jetzt besser als in meinen romantischen Biker-Erinnerungen.



Christopher Reimers

schon in der ersten Early-Access-Version mit genau den gleichen Stärken: absurd-komische Biker-Prügeleien und halsbrecherische Fahrmanöver im dichten Verkehr. In der Kampagne schwingen wir uns mit Baseballschläger oder Haftbombe aufs Motorrad und absolvieren Zufallsrennen, wahlweise im 4-Spieler-Splitscreen. Dabei müssen wir etwa alle Rivalen hinter uns lassen oder eine bestimmte Zahl von ihnen ausschalten. Und manchmal sollen wir einfach nur lebendig ans Ziel gelangen – was aber gar nicht so leicht ist, wenn es gerade Autos vom Himmel regnet. Road Redemption nimmt sich zu keiner Zeit ernst und liefert schon jetzt mehr Spektakel und Abwechslung als sein Vorbild. So erhalten wir für besiegte Gegner Nitro-Energie, Waffen und Geld, das wir in Extras investieren. Wenn wir mal ins Gras beißen, verlieren wir zwar alle Boni, dürfen die gesammelte Erfahrung aber in permanente Upgrades stecken. Im Moment trüben aber starke Bildrateneinbrüche das Biker-Vergnügen und das, obwohl Road Redemption abgesehen von netten Physik-Effekten ziemlich veraltet aussieht. Das Wichtigste stimmt aber schon jetzt: das extrem spaßige Spielgefühl. [CR](#)



Dank Physik-Engine fliegt uns ständig das Ergebnis unserer Kloperei um die Ohren.

Road Redemption

PRO / KONTRA

- nonstop spaßige Biker-Kämpfe
- viele Waffen und Extras
- abwechslungsreiche Zufallsrennen
- viel Spektakel dank Physik-Engine
- gerade im Multiplayer einige Bugs
- starke Performance-Einbrüche
- mitunter extrem schwierig
- momentan nur ein Spielmodus mit Kampagnen-Neustart bei Tod



Spaßige Biker-Rennen mit viel Action.