

# KEIN KINDERKRAM

**Civ 6 und Overwatch teilen einen großen Fehler. Sie sehen nicht wie ernstzunehmende Spiele aus. So jedenfalls eine verbreitete Meinung. Petra Schmitz findet Cartoon-Grafik hingegen richtig und wichtig.**



### Die Autorin

Petra Schmitz denkt oft an die Zeiten, als sie mit offenem Mund vor den damaligen Optikgranaten Quake 3 oder Unreal Tournament saß, um anschließend in den schnellen Matches die Grafikleistung der Spiele auf ein Minimum zu reduzieren. Weil sie möglichst viel fps haben wollte.

Als wir neulich unseren ersten Artikel zu Civilization 6 mit ersten Bildern und einem ersten Video auf GameStar.de veröffentlichten, ahnten wir schon im Vorfeld, was passieren würde. Und siehe da, unsere Ahnungen bewahrheiteten sich, gleich der vierte Kommentar lautete: »Ich bin wirklich niemand, der über Grafik meckert, aber das ist doch wohl ein klarer Rückschritt. Und das nach all den Jahren.« So ging's munter weiter. Die Grafik sei ein »Problem«, ein »totaler Downer«, 60 Euro dafür seien zu viel etc. Um diesen Beißreflex deutlich in den Kontext zu setzen: Civilization 6 nutzt im Gegensatz zu den Vorgängern knuddelige Cartoon-Grafik. Und Cartoon-Grafik verbinden viele allein schon durch die vornehmlich mit diesem Look arbeitenden Free2Play-Strategie- beziehungsweise Aufbauspiele automatisch mit »simpel«, »billig« und »Abzocke«.

Diese Wahrnehmung finde ich einerseits völlig nachvollziehbar, andererseits begann die Beziehung zwischen Strategiespielen und Cartoon-Grafik bei Weitem nicht erst mit den F2P-Titeln. Erinnerung vielleicht noch jemand an dieses Die Siedler von 1993? Und hatte dieses Warcraft 3 von 2002 nicht auch so einen Billigheimer-Anstrich? Pfuui!

### Klare Formen und Farben

Okay, Scherz beiseite. Ich glaube nämlich sehr wohl, dass Firaxis die Entscheidung für den Comiclook auch unter dem Einfluss der Free2Play-Spiele getroffen hat. Der neue und serienuntypische Grafikstil könnte durchaus Menschen ansprechen, die bisher noch nie ein Civ angefasst haben. Etwa passionierte Spieler von Clash of Clans und Co., die einfach zu lesende Formen und Farben gewohnt sind. Und ja, Civ 6 sieht einfacher zu lesen aus als Teil 5, ich würde mich in den ersten Stunden damit weitaus leichter tun als mit Civilization 5.

Die optische Vereinfachung bedeutet im Umkehrschluss jedoch nicht zwingend, dass das Spiel dadurch seichter wird. Komplexität ist nicht gleichbedeutend mit verschwurbelter

oder opulenter Optik. Dass durch die – zugegebenermaßen auf den ersten Blick generisch wirkende – Cartoon-Grafik eventuell alte Serienfans abgeschreckt werden, halte ich trotz der lauten Stimmen im Internet für ein eher geringes Risiko. Wir erinnern uns an Diablo 3: Da war das Geschrei wegen des Comiclooks zu Beginn auch groß, die enormen Verkaufszahlen sprachen später aber eine völlig andere Sprache.

### Alte Rechner spielen gut

Aber die Entscheidung von Entwicklern für Cartoon-Grafik liegt nicht nur bei möglichen neuen Märkten. Sie liegt auch und vor allem bei alten. Konkret: Bei jenen Menschen, die sich nicht alle paar Jahre eine neue Grafikkarte kaufen wollen, um aktuelle Spiele genießen zu können. Cartoon-Grafik ist im Vergleich zu Realismusbrettern viel, viel hardware-schonender.

Und damit verabschieden wir uns von Civilization 6, denn selbst der Vorgänger lief seinerzeit auf mehrere Jahre alten Mittelklasserechnern einwandfrei. Wenden wir uns der (ehemaligen) Königsklasse der Grafik zu, den Shootern. Und in diesem Zusammenhang schauen wir Overwatch an. Auch Overwatch muss mit Meinungsbekundungen im Dunstkreis von »Kiddiegrafik« und »Was schon so aussieht ...« leben.

Ich bin die letzte Person, die von einer Grafik à la Battlefield 1 abgeschreckt wird, im Gegenteil. Aber ich bin auch die Person, die die »Kiddiegrafik«, die Blizzard hier gezogen hat, als sehr angenehm und stilistisch rund empfindet. Und ich musste für Overwatch keine neue Grafikkarte in meinen Rechner schrauben. Das Ding läuft. Blizzards Erfolg mit all seinen Marken basiert unter anderem darauf, dass sie die Zielgruppe nicht durch hohe Hardwareanforderungen künstlich verknappen. Als Diablo 3 oder Starcraft 2 erschienen, mussten wir die Grafik nicht auf »hässlich« runterschrauben oder tief ins Portemonnaie greifen, um flüssig spielen zu können. Gleiches nun bei Overwatch.

Also auch wenn die Entscheidung für einen Comiclook in vielen Fällen schlicht eine marktgetriebene und nicht unbedingt eine

ästhetische ist: Ich bin Blizzard und anderen Studios, die ähnlich handeln, dankbar. Dankbar dafür, dass sie Besitzer älterer Rechner nicht ausklammern. Dass sie uns nicht alle zwei Jahre vor die Anschaffung neuer Hardware stellen und uns dennoch tiefe und langfristig unterhaltende Stunden schenken. Und trotzdem freue ich mich auf Battlefield 1. Weniger auf die wohl zwingende Anschaffung einer neuen Grafikkarte. Auf der die zeitlose Comic-Optik von Civ 6 oder Overwatch kein bisschen besser oder schlechter aussieht als auf meiner alten. ★



Blizzard setzt schon seit geraumer Zeit auf den Cartoon-Look. Warcraft 3 war trotz oder gerade deswegen ein Welterfolg.