

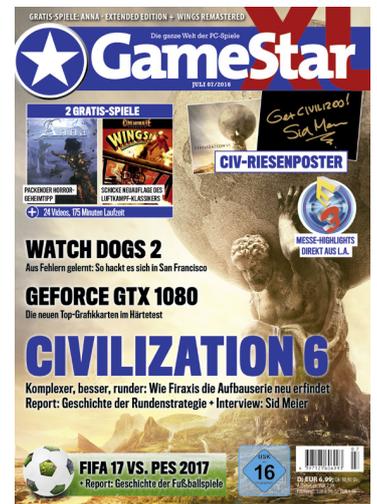
# FEEDBACK

@ [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)

@ [@GameStar\\_de](https://twitter.com/GameStar_de)

www [GameStar.de](http://GameStar.de)

f [facebook.com/GameStar.de](https://facebook.com/GameStar.de)



## Titelstory: Civilization 6

**www** Firaxis führt erst jetzt ein Behavior-Tree-System für die KI ein? Interessant. Immerhin hat Ed Beach erkannt, dass die Karte der Star ist! Die Idee mit dem Pergament-Look finde ich gut, Maßstabstreue würde ich auch sehr begrüßen. Ich wünsche mir dazu kleinere Geländefelder mit Höhenunterschieden wie in Endless Legend. Dann würde man richtige Expeditionen starten können, Bottlenecks verteidigen und eine richtige Welt erkunden. Und bitte lasst die Welt ein Torus sein!

Es gibt aber auch wieder Mechaniken, deren Sinn ich bezweifle: Stadtspezialisierungen wie »mein Rüstungszentrum«, »meine Glaubenshochburg« machen mein Reich verwundbar, und der Verlust einer solchen Stadt bringt den Verlust einer Partie, die Ausweitung der Verteidigung auf viele Stadtfelder als Fläche erfordert mehr Einheiten zur Verteidigung. Ob das funktionieren wird?

**vicbrother**

**www** Das klingt alles ziemlich gut. Ich freue mich auf jeden Fall drauf und denke, das mit den Distrikten kann eine der besten Neuerungen werden. Keine Aussagen gab es bisher zum Thema Ideologien und Weltkongress. Ich hoffe, das kommt – früher oder später – auch mit dazu, weil ich die Zusammenarbeit mit anderen Völkern mag. Alle Zivilisationen zügig besiegen und alleine auf der Welt wandeln? Nichts für mich.

**Fensterbank**

**www** Ich gehe zwar fest davon aus, dass Civ 6 nach Release erstmal wieder ein paar Patches braucht, um rund zu laufen, aber Civ 5 hat über die Jahre ja auch etliche Balance-Patches benötigt. Trotzdem 300 Stunden versenkt und eine Menge Spaß gehabt. Ich bin zuversichtlich, und die Grafik stört mich zum Glück überhaupt nicht.

**Cas27**

## Fehler im Artikel

**@** Ich lese die GameStar seit einigen Jahren, doch in letzter Zeit fallen mir immer häufiger Fehler auf. In der Titelstory zu Civilization 6 fand sich neben einigen Schreibfehlern auch ein halber Absatz, der einfach doppelt war (der Abschnitt über »Delegationen« auf Seite 35).

**Andre R.**

Vielen Dank für die Kritik (auch vieler weiterer aufmerksamer Leser), denn ohne die können wir – das ist eine Binsenweisheit – nicht besser werden. Tatsächlich ärgern wir uns über jeden Fehler im Heft mindestens genauso wie die Leser. Schließlich durchläuft jeder Text mehrere Gegenles-Phasen, sowohl im Rohtext als dann auch später in der gelayouteten Fassung. Fehler wie der im Civilization-6-Artikel kommen meist zustande, wenn man in letzter Sekunde noch etwas im eigentlich fertigen Artikel ändert. Zum Beispiel, weil man ein Bild austauschen möchte, weil man einen noch schöneren Screenshot hinge kriegt hat. Oder wenn plötzlich – wie im Fall von Civ 6 – neue Infor-

mationen auftauchen, die man noch irgendwo in den Text einbauen will. Dann kopiert man Textteile hin und her und voilà, schon ist ein Satz doppelt. Das soll natürlich keine Entschuldigung sein, sondern lediglich erklären, wie solche Fehler zustande kommen. Wir geloben Besserung!

## Special: Hakenkreuze und Geolocks

**www** Mittlerweile sollte doch wohl jeder kapiert haben, dass das Dargestellte die Vergangenheit abbildet und das sogar meist nicht realitätsnah. In Filmen wird nichts herausgeschnitten, wenn mal ein Hakenkreuz oder Hitlergruß zu sehen ist. Nein, das ist ja Kunst, das darf so sein. Da sieht doch jeder, dass es nicht echt ist. Weil Spiele ja auch so echt sind und die Realität abbilden? Als mündiger Erwachsener sollte man doch selbst entscheiden können, was man sich in Spielen und Filmen anschaut, solange keiner dadurch zu Schaden kommt. Bei den meisten Spielen steht doch auch gerne mal ein Text vorm Hauptmenü, der so ähnlich lautet, wie: »Dies ist nur ein Spiel und bildet



Civilization 6: »Ich gehe zwar fest davon aus, dass Civ 6 nach Release erstmal ein paar Patches braucht, um rund zu laufen, aber Civ 5 hat über die Jahre ja auch etliche Balance Patches benötigt.«

weder die Realität noch die Meinung der Entwickler ab. Alles ist Fiktion und meist auch nur grob an echte Ereignisse angelehnt.« Dass damit dann wohl keine Volksverhetzung beabsichtigt ist, sollte auch Jugend- und Staatsschutz klar sein. **Raidenzk5**

**www** Generell finde ich, dass erwachsene Spieler nicht bevormundet werden dürfen, denn hier hört Jugendschutz auf und Zensur beginnt! Nehmen wir mal das Spiel *Sleeping Dogs – Definitive Edition*. Das Spiel ist in Deutschland indiziert (Liste A), und man kann es offiziell nicht kaufen. Nun kann ich mir das Spiel im Internet oder direkt im Ausland aber problemlos zulegen. Wohlgermerkt: Ich spreche hier von der Retail-Fassung auf Disc, die ich dann auch in meinen Händen halte. Will ich es jetzt auf meinem PC installieren, macht mir Steam mit seinem Geolock einen Strich durch die Rechnung. Was soll das? Niemand schreibt dem Publisher oder Steam hier einen Geolock vor! Selbst bei Liste-B-Indizierung wäre der Besitz oder Kauf nicht verboten/strafbar. Bevor es Steam gab, hätte ich keine Probleme gehabt, das Spiel zu spielen, und die Publisher wurden damals auch nicht strafrechtlich belangt. Man darf nicht vergessen, dass Steam eigentlich nur ein DRM-Mechanismus ist, der hier in meinen Augen missbraucht wird. Gegen einen Geolock wird man zwar rechtlich nichts machen können, aber er ist weder gesetzlich vorgeschrieben, noch dient er zur rechtlichen Absicherung. Die PS4-Fassung von *Sleeping Dogs* kann ich schließlich auch ohne Probleme in Deutschland zocken. **PogoPogo**

## Kinokritik: Warcraft

**www** Hab den Film gerade gesehen und wurde nicht enttäuscht. Mit meinem minimalen *Warcraft-3*-Wissen und noch minimalerem *WoW*-Wissen (dafür habe ich einige Romane gelesen und kenne einige Chars aus *Hearthstone*). Die Orks und die Magie sind genau so, wie sie sein sollten. Die Welt ist glaubwürdig. Man kann sich diesen Film ansehen, ohne wegschauen zu müssen. Ich komme zwar aus dem *Everquest*-Spielelager, aber so unterschiedlich sind diese beiden Universen von der Optik nicht, daher hat mir die Umsetzung gefallen. Das Einzige, was ich bemängeln möchte, ist das 3D. Nicht dass es schlechter ist als in anderen Filmen, nein es ist genauso schlecht. Bei schnellen Szenen wirkt alles unscharf. Wieso nutzt denn keiner das 3D vom Hobbist? **hyperM**

**www** Ich mochte den Film sehr, bin aber auch ein *Warcraft*-Fan. Meiner Meinung nach hat der Film aber ein grundsätzliches Problem: *Warcraft* (die Spielereihe) hat zu viel Story! In zwei Stun-



*Warcraft: The Beginning*: »In zwei Stunden musste der Regisseur unendlich viel erklären, damit der Zuschauer versteht, was passiert. Und dennoch fehlt eigentlich viel zu viel.«

den musste der Regisseur unendlich viel erklären, damit der Zuschauer versteht, was passiert. Und dennoch fehlt eigentlich viel zu viel. Denn *Warcraft* ist nicht einfach »Alien-Orcs kommen und wollen die Menschen ausröten«, sondern da steckt unglaublich viel Story dahinter. Wenn man das alles erzählen wollen würde, hätte man quasi sagen müssen »Wir machen mindestens zehn *Warcraft*-Filme«, um dann ganz von vorne bei den Eredar und der Brennenden Legion anzufangen, danach den Krieg zwischen Draenai und Orcs auf Draenor abzuhandeln und erst danach käme *Warcraft: The Beginning*. Die Story ist so umfangreich, es ist schon verdammt schwer, ihr gerecht zu werden. *Warcraft* hätte meiner Meinung nach eigentlich ein 4-Stunden-Film sein müssen, aber wer tut sich so was schon an? **Stahlreck**

## Kolumne: Comicgrafik in Spielen

**www** Ein guter Comic-Look kann auch akzentuieren und stilisieren, bekommt ein eigenes, unverwechselbares Gesicht und erzeugt damit unter Umständen mehr Immersion als eine hyperrealistische Grafik, die all das prinzipiell nicht kann und es eben mit Hyperrealismus kompensieren muss. Beide Stile haben ihre Existenzberechtigung und eignen sich für verschiedene Zwecke unterschiedlich gut. Ein Comic-Look würde zum *Skyrim*-Mod *Enderal* nicht passen, ein Hyperrealismus-Look nicht zum *Rundentaktik-Thief-Mission-Impossible Game Invisible Inc.* *Borderlands* hätte in hyperreal längst nicht so viel trashigen Charme, wie in seinem Quasi-Real-Comiclook. Auch andere Stile, wie etwa *Film Noir* nutzen Comicelemente der Überzeichnung und Akzentuierung. Dennoch ist es bezeichnend für die Branche, dass es diesen Beißreflex beim Comic-Look automatisch gibt. Er zeigt, wie oft dieser Stil für Schmutzware missbraucht wurde. Damit hat er ein Image, das an ihm

klebt wie Hundekot am Schuh. Mit ähnlich begeisternder Wirkung. **Yeager**

**www** Danke für die Kolumne, jedoch finde ich *Diablo 3* eher ein schlechtes Beispiel da es mehr nach einem Gemälde aussieht als nach einem Comic! Bei einem *Overwatch*, das nun mal eine komplett neue Marke ist, kann man keinem alten Fan auf die Füße treten, aber bei *Civ 6* ist es ein gravierender Fauxpas, wie ich finde. Und zwar ganz einfach, weil sich über die Jahrzehnte eine immer realistischere Grafik etablierte und nun ein eskalierter Schnitt folgte. Für mich sieht es einfach so aus, als habe man die Grafik von *Civilization Online* und das technische Grundgerüst von *Civ 5* genommen, um ein *Civ 6* hinzuschludern! Dem großen Vorteil von langsamer alternder Comicgrafik bin ich grundsätzlich nicht abgeneigt, finde es bei *Civ* jedoch einfach deplatziert. **yello\_lotus**

## Special:

### Die Geschichte der Fußballspiele

**www** Wenn Weihnachten das Familientreffen bei meinen Eltern ansteht, wird bis heute das SNES aus dem Keller hervorgekramt und ein paar Runden *Super Soccer* gegen meinen Bruder geockt – und es macht nach wie vor megaviel Spaß. **TheFrog4u**

**www** Bis auf das Intellivision-Ding kenne ich sie alle. Vor allem *Kick-Off* und *Goal* haben wir damals totgespielt. Bei *Goal* konnte man 20 Minuten Halbzeitlänge einstellen und eine Liga mit 2 Mannschaften und 10 Spielen starten. So eine Liga mit knapp 7 Stunden schweißnassen Händen haben wir gern mal durchgezogen. *Amiga*-Zeiten! Jetzt gerade fühle ich mich allerdings ein bisschen alt ... **Tetra**