

Warcraft 3: Reforged

VOLLE MOGELPACKUNG

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Blizzard Entertainment** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **29.1.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Ist der heftige Shitstorm gegen Blizzards Remaster des genialen Strategieklassikers gerechtfertigt?

Von Martin Deppe

Wow, sieht das genial aus, was der Kult-Entwickler da schon weit vor Release präsentiert! Das Echtzeitepos erstrahlt in nie dagewesener Pracht: neue Grafikeffekte, realistischere Landschaften, Panzerkanonen mit Mündungsfeuer!

Panzerkanonen mit Mündungsfeuer? Jupp. Denn wir schreiben das Jahr 1999, und das Kultstudio Westwood veröffentlicht immer wieder beeindruckende Screenshots für sein neues Command & Conquer, gepaart mit großen Ankündigungen. Komisch nur, dass jedes einzelne Bild vorher von Boss Brett Sperry abgesegnet werden muss. Als Tiberian Sun schließlich im August 1999 erscheint, sieht es bei Weitem nicht so gut aus wie auf den offiziellen Screenshots, und viele angekündigte Features fehlen. 3D-Landschaften mit physikalisch korrekt bergab kullernden Handgranaten? Explosionen, die sich im Wasser spiegeln? Raketenschwaden, Scheinwerfer, Mündungsfeuer? Alles Fehlanzeige! Doch sogar auf der Packung sind die Mogelbilder noch abgebildet. Viele Spieler sind zu Recht sauer, doch der Skandal (so hießen Shitstorms damals) hält sich in Grenzen, denn Tiberian Sun ist trotzdem super. Und: Das Internet steckt noch in den Kinderschuhen, die Rating-Plattform Meta-

critic startet erst in zwei Jahren. Die meisten erbosten Spieler teilen uns ihren Ärger über Westwood und Publisher EA per Leserbrief mit – so wird das nix mit dem Shitstorm.

Ein Desaster

Umso schlimmer erwischt es jetzt Blizzard. Denn 20 Jahre nach dem C&C-Skandalchen kassiert Warcraft 3: Reforged desaströse Bewertungen, allein schon auf Metacritic liegt das Spiel fünf Tage nach Release und über 19.000 Ratings bei einem unterirdischen User Score von 0,5 von 10 Punkten. Zahllose Vorbesteller geben Reforged per Refund-

Funktion wieder zurück. Wie kann man bei einem Remaster so viel falsch machen, dass es einem derart um die Ohren fliegt? Bei einem Spiel, das 2002 nahezu perfekt war, bei GameStar 93 Punkte kassierte, dann sogar vom eigenen Addon Frozen Throne mit einem weiteren Punkt überholt wurde?

Eines vorweg: Die Reforged-Version ist immer noch ein gutes Spiel, denn sie verändert den Kern von Warcraft 3 kaum. In erster Linie überholt sie lediglich die Grafik und Sprachausgabe, die klassischen Spielmechaniken hingegen blieben. Wir spielen also dieselben exzellenten acht Kampagnen und



Die Einheiten, Monster und Helden wurden durch HD-Modelle ersetzt und neu vertont. Doch die Cutscene-Animationen sind hölzern und bleiben weit hinter der Blizzcon-Demo von 2018 zurück.



Invasion! In der Wächter-Kampagne des Addons Frozen Throne fallen wir über einen Küstenabschnitt her, der von den Naga gehalten wird.

62 abwechslungsreichen Missionen wie damals. Nur einige Szenarios sind leicht verändert – in der Stratholme-Mission, zu der wir gleich noch kommen, wurde zum Beispiel die Karte überarbeitet, damit sie besser zur Stratholme-Instanz in World of Warcraft passt. Ebenfalls gestrichen wurden die ursprünglich angekündigten Story-Erweiterungen, die zum Beispiel die legendären Heldinnen Jaina Prachtmeer und Sylvanas Windläufer stärker herausstellen sollten.

Viel versprochen, wenig gehalten

Die größte optische Neuerung sind die HD-Modelle unserer Charaktere, Truppen und Gegner. Die alten, polygonarmen Modelle wurden durch neue detailliertere ausgetauscht. Das ist für ein Remaster durchaus okay, doch Blizzard hat auf der Blizzcon von 2018 eben mehr versprochen. In der damals präsentierten Stratholme-Cutscene inklusive dramatischer Kamerafahrten und Perspektivwechsel ist noch Paladin und Bald-Desritter Arthas bis in die Fingerspitzen animiert – und tippt seinem Ausbilder Uther Lichtbringer sogar mit dem Zeigefinger auf die Heldenbrust. Im fertigen Spiel ist diese Cutscene ... verschwunden. Stattdessen erleben wir quasi die alte von 2002, nur mit den neuen Charaktermodellen, wie sie auch in den Missionen vorkommen.

Das gilt für alle der vielen Ingame-Sequenzen: Die Figuren sehen zwar besser aus, stehen aber hölzern herum. Hier wäre so viel mehr möglich gewesen, um die fantastische Story angemessen zu inszenieren! Auch die alten Rendervideos wurden (bis auf das komplett neu produzierte Intro) lediglich hochskaliert und leicht geschärft.



Menschen, Elfen und Untote in einer Multiplayer-Schlacht. Die Gefechte machen immer noch Laune, allerdings wurden viele Wettkampf-Features rausgeworfen: Profile, Ranglisten und Turniere.



Die acht Story-Kampagnen sind wegen des erstklassigen Missionsdesigns immer noch hervorragend. Hier befreien wir eine Zwergenbasis in Nordend.



Söldnerlager sowie Shops mit Tränken, Schriftrollen und Artefakten stärken unsere Armeen und Helden. Davon sollte man im Idealfall also mehrere haben.

Schwankende Landschaften

Hinzu kommt, dass die eigentlich immer noch hübschen Landschaften weniger überarbeitet wurden, ja teils sogar schlechter aussehen als im Original. Und weil Echtzeitstrategiespiele nun mal eher weiter rausgezoozt gespielt werden als in der schicken Nahansicht, erleben wir mäßig überarbeitete Umgebungen mit Einheiten, die aus der Distanz weniger hermachen. Allerdings schwankt dieser Eindruck oft: Während farbenfrohere Landschaften wie Elfenwälder oder Küstenstreifen wirklich gut aussehen, kriegt man bei kargen Umgebungen wie Nordend die Krise – ungefähr wie bei World of Warcraft Classic, wenn man zum Beispiel die Nachtefengebiete mit der Depri-Zone Desolace vergleicht.

Merkwürdigerweise hat Blizzard bei der Sprachausgabe deutlich mehr Arbeit reingesteckt. Die ist komplett neu und grundsätzlich wirklich okay, die Charaktere und Einheiten reden auch viel lippensynchroner zu den animierten Porträts im Interface als früher. Einige Einheiten und NPCs nerven allerdings, die Elfyndraden zum Beispiel antworten beim Anwählen mit »Hallo!«, »Werden wir erobert?« oder »Klickt mich, ich bin der Frühling!« – und erinnern dabei frapierend an die piepsige Verona Pooth. Wer das

Originalspiel noch gut im Ohr hat, wird außerdem über die neuen Heldenstimmen stolpern, Arthas etwa klingt ganz anders als 2002. Aber auch hier gilt: Die neuen Voice-Overs sind im Schnitt durchaus gut. Sie wären nur nicht nötig gewesen.

Ein Brett von Interface

Obwohl Blizzard während der Entwicklung ein deutlich schlankeres, moderneres Interface präsentiert hat, gibt's im finalen Spiel immer noch das alte. Das ist ein echtes Brett – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn es bedeckt ein sattes Viertel der Bildschirmhöhe, mit überdimensionierten Buttons, die selbst ein Maulwurf mit Augenklappe noch erkennen würde. Das mag anno 2002 mit den damaligen Auflösungen noch okay gewesen sein, bei den heutigen 4K-Auflösungen ist so ein Brett schlicht ein Witz. Kann man aber bestimmt skalieren, wie bei World of Warcraft, oder? Nee, kann man nicht.

Aber es geht noch »witziger«: Ihr dürft die Hotkeys nicht umbelegen! Zumindest nicht einfach im Spiel, nein, ihr müsst eine Textdatei anlegen und in den Optionen ein Kästchen anklicken, damit die neuen Tastenbelegungen daraus ausgelesen werden. Fehlt nur noch, dass wir autoexec.bat und config.sys editieren sollen ...



Fabiano Uslenghi

@StillAdrony

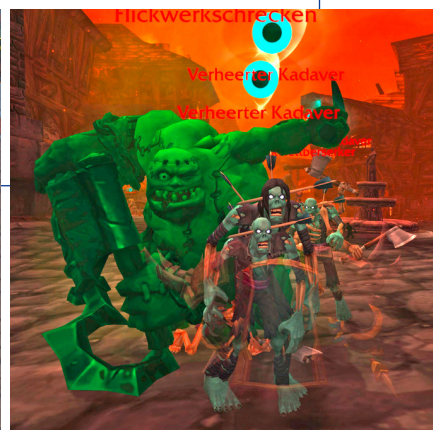


Ich bin eigentlich niemand, der emotional extrem an Warcraft 3 hängt. Ich hatte unheimlich viel Spaß mit der Kampagne, als das Spiel vor 18 Jahren das erste Mal rauskam, kehrte danach aber nie wieder zu Warcraft 3 oder WoW zurück. Daher nahm ich die Ankündigung von Warcraft 3: Reforged auch relativ gelassen hin. So viel kann Blizzard ja gar nicht kaputt machen, um mich in vollkommene Rage zu versetzen. Trotzdem hat mich der tatsächliche Zustand des Remasters dann doch recht hart getroffen. Gar nicht, weil ich persönlich keinen Spaß damit hatte. Immerhin konnte ich ein weiteres Mal in der fantastischen Kampagne versinken. Doch über die Kampagne hinaus sorgte Reforged bei mir für Fassungslosigkeit. Es ist mir unerklärlich, wie Blizzard seine Fans so leichtfertig gegen sich aufbringen kann. Ein Remaster für ein Spiel, das bis heute online noch kompetitiv gespielt wird, ohne Rangliste zu veröffentlichen, ist schlichtweg fahrlässig. Da wurden Versprechungen gemacht, die man nicht einhalten konnte oder wollte, und das Ergebnis ist eine Neuauflage, die nur die wenigsten Spieler zufriedenstellen wird.

Viel ungewollte Nostalgie kommt auch auf, wenn wir nur zwölf Einheiten gleichzeitig anwählen und einer Zifferntaste zuweisen dürfen. Grundsätzlich ist die Steuerung aber immer noch gut, auch »modernere« Kommandos wie Befehlsketten per Shift-Klick funktionieren. Damals wie heute könnte die Wegfindung besser sein, bei größeren Armeen stehen sich Einheiten gern mal gegenseitig im Weg, da hilft auch der Formation-ignorieren-Button nicht sonderlich weiter. Das fällt allerdings nicht schwer ins Gewicht, weil das Problem nur an Engstellen auftritt. Und die sind so zahlreich dann nicht.

Vergleich: die Stratholme-Mission

Die Stratholme-Mission, in der wir mit Noch-Paladin Arthas die Zivilbevölkerung »vorsorglich« dezimieren müssen, im Original von 2002 (links) und in der Reforged-Fassung (Mitte). Die Minimap zeigt, wie sich das Map-Layout geändert hat. Die neue Version ist technisch besser, aber weniger düster, es regnet zum Beispiel nicht mehr. Rechts ein Bild aus der Stratholme-Instanz in World of Warcraft – die Stadt brennt immer noch.





Martin Deppe
@GameStar_de

Für mich ganz persönlich ist Warcraft 3: Reforged kein Debakel – im Gegenteil. Denn mir ist vor allem die Nostalgie wichtig, das Spielgefühl von damals. Und das kriegt Reforged grundsätzlich gut hin: Die neuen HD-Charaktere und -Einheiten erhalten den Stil von damals, es gibt gescheite Auflösungen, auch die Neuvertonung ist überwiegend gelungen. Die acht Solo-Kampagnen mit ihrem gut verzahnten Rollenspiel-Strategiemix spielen sich auch heute noch erstklassig. In Sachen Missionsdesign gehört Warcraft 3 ja sowieso zu den besten Strategiespielen überhaupt, und das Addon Frozen Throne ist immer noch der Hammer. Aber für 30 Euro viel zu versprechen und wenig zu halten, ja sogar vorhandene, beliebte Elemente wegzunehmen, das ist eine Sauerei. Da wirbt Blizzard bis heute mit neu inszenierten Cutscenes samt hochdetallierter Protagonisten und Kamerafahrten, die so im Spiel gar nicht stattfinden. Wenn Blizzard die Neuauflage einfach »Warcraft 3 HD« genannt, realistisch beworben und für 20 Euro als Alternative zur klassischen Version angeboten hätte, würde sich wohl niemand groß aufregen.

Die größte Schwäche: Multiplayer

Aber wie sieht's mit dem Multiplayer-Modus aus? Der war in Warcraft 3 zwar nicht so bedeutend und ausgefeilt wie in den beiden Starcraft-Brüdern – wird aber bis heute begeistert gespielt, seit fast 20 Jahren! Doch diese Begeisterung dürfte jetzt schlagartig abebben. Denn Reforged schmeißt zu viele wichtige Features des Originalspiels raus: Ranglisten, euer eigenes Profil mit Siegen und Niederlagen, automatische Turniere. Weil das Profil fehlt, ist auch nicht sicher, ob das interne Matchmaking wie bisher die Gegenspieler aufgrund ihrer Skills zusammenbringt – oder einfach zufällig die erstbesten in die Schlacht wirft. Dreimal dürft ihr raten, was wir stark vermuten.

»Kein Problem, spiele ich im Multiplayer halt das alte Warcraft 3 von der Blizzard-



Die Replay-Funktion ist geblieben. Im Nachgang analysieren wir unseren Angriff mit Menschen- und einer Söldner-Donnereiche auf den armen Elfenpieler.

Webseite! Oder von meinen Original-CDs!« Leider doch ein Problem: Die Classic-Version ist von der Seite geflogen, und Reforged überschreibt zwangsweise sogar das bisher installierte klassische Spiel. Man kann zwar den Testserver-Client runterladen und darüber die klassische Version mit Ranglisten spielen – aber so etwas ist doch ein Armutszeugnis für ein 30-Euro-Remaster! Auch andere frühere Bestandteile sind mit der Reforged-Version verschwunden. Zum Beispiel könnt ihr keine von Spielern erstellte Kampagnen mehr spielen, nur noch Missionen – und auch von denen funktionieren nicht alle. Auch Clans sind derzeit nicht implementiert, könnten laut Ingame-Menü aber wieder zurückkehren.

Fazit: abgeschmiert

Fassen wir also zusammen: Wenn wir Blizzards ursprünglichen Ankündigungen und vor allem die Blizzcon-Demo mal ignorieren, ist der Singleplayer-Modus immer noch klasse. Denn die grandiosen Kampagnen, das Missionsdesign und die epische Story sind ja nach wie vor erste Kajüte, und die neue Optik ist zumindest guter Durchschnitt.

Für wettkampforientierte Multiplayer-Spieler ist Reforged allerdings ein Schlag ins Kontor. Grundsätzlich machen die Mehrspielerschlächten immer noch Spaß, aber das ganze wichtige Drumherum ist schlechter als vorher oder ganz rausgeflogen. Vor allem im direkten Vergleich mit seinem aktuellen Remaster-Konkurrenten, Age of Empires 2: De-

finite Edition, schmiert Warcraft 3: Reforged völlig ab und bleibt weit hinter seinen Möglichkeiten zurück. Nach Diablo Immortal und dem Hearthstone-Debakel muss Blizzard jetzt aufpassen, seinen Ruf nicht noch weiter zu ramponieren. Schließlich war auch die Erfolgsgeschichte der Westwood Studios nur dreieinhalb Jahre nach der Mogelpackung Tiberian Sun zu Ende. ★

WARCRAFT 3: REFORGED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 530 / AMD Phenom 2 X4 910	Intel Core i5 6400 / AMD Ryzen 7 1700X
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5750	Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 26 GB Festplatte	8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- immer noch hübscher Grafikstil
- komplett neue HD-Modelle
- neue, überwiegend gute Sprecher
- nur leicht verbesserte Cutscenes
- Interface zu groß und nicht skalierbar

SPIELEDISIGN

- exzellenter Rollenspiel-Strategiemix
- abwechslungsreiche Kampagnen
- einzigartige, legendäre Helden
- sehr gutes Missionsdesign
- unübersichtliche Menüs (Chat, Multiplayer)

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- gute Steuerung
- gut ausbalancierte Fraktionen
- nur zwölf Einheiten gleichzeitig anwählbar
- Hotkeys ingame nicht editierbar

ATMOSPHÄRE / STORY

- tolles Fantasy-Universum
- sehr starke Story
- viele bekannte Helden und Orte tauchen in WoW wieder auf
- null Leerlauf
- weniger Wettkampf-Atmosphäre im Multiplayer (s. Umfang)

UMFANG

- 62 Kampagnenmissionen (inkl. Frozen Throne)
- Multiplayer mit Dutzenden Karten
- keine Nutzerprofile, Ranglisten, Turniere
- keine User-Kampagnen (nur Missionen)
- Zwangsupgrade

ABWERTUNG

Wegen seiner Bugs und Multiplayer-Probleme (siehe Extrakasten) werten wir Warcraft 3: Reforged um zehn Punkte ab.

FAZIT

Das Remaster bleibt weit hinter seinen Möglichkeiten zurück und verschlechtert den Multiplayer. Im Singleplayer immer noch klasse!

76

-10

66

Achtung, Bugs!

Im Test haben wir mehrere Bugs erlebt: Eine Kampagnenmission ließ sich auf unseren Testrechnern nicht starten, sondern endete sofort mit einer Niederlage – hier half nur ein Neustart des Spiels. Außerdem traten zweimal Sound-Stotterer auf, die ebenfalls erst nach einem Neustart verschwanden. Auf einem Rechner ließ sich der Klassik-Modus gar nicht erst anwählen. Einmal stürzte das Spiel nach der Rückkehr aus dem Energiesparmodus plus Task-Switch ab. Plot-Stopper haben wir hingegen nicht erlebt.

Die Performance war bei uns durchgehend hoch, auch in großen Schlachten und im Multiplayer haben wir keine Einbrüche festgestellt. Auf einem Testrechner hatten wir allerdings spürbare Lags – die hängen aber vermutlich von der Entfernung und Anbindung der Spieler ab, denn es gibt nur einen Server für ganz Europa. Bei einer internen Testpartie (Maurice und Fabiano in München, Martin rund 250 km entfernt) lief hingegen alles rund. In den Foren berichten Spieler allerdings von massiven Performanceeinbrüchen und Verbindungsproblemen. Wir werten Warcraft 3: Reforged wegen der genannten Probleme um zehn Punkte ab.