

Warcraft 3: Reforged

BLIZZARDS BANKROTTERKLÄRUNG

Weder Fisch noch Fleisch: Das Remaster von Warcraft 3 erntet zu Recht harsche Kritik.
Und ist damit ein Sinnbild für den Zustand seiner Entwicklerfirma im Jahr 2020.



Der Autor

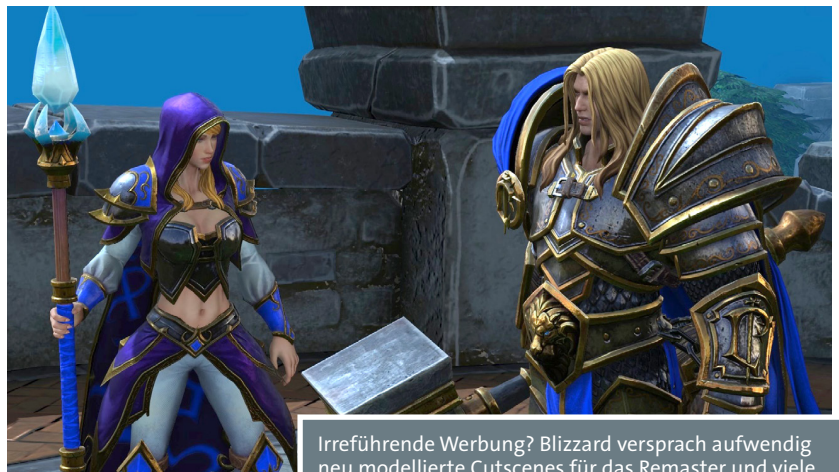
Peter Bathge ist Redakteur bei GameStar Plus und hat zu allem und jedem eine Meinung. Weil er damit nicht hinter dem Berg halten kann, ist er in seiner Karriere schon so manches Mal mit Vorgesetzten, Spieleherstellern und sogar Lesern aneinandergeraten. Sein Anwalt hat ihm daher geraten, künftig nur noch streng objektive, emotionslose Texte ohne Aussagekraft zu schreiben. Er freut sich schon auf seinen neuen, aufregenden Job beim Bundespresamt.

Warcraft 3: Reforged ist wie Blizzard Entertainment selbst im Jahr 2020: innerlich zerrissen, unentschieden, gefangen zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen Profitstreben und Fan-Service, zwischen dem einstigen guten Ruf und den Skandalen der Neuzeit. Blizzard, diesem Namen haftete einmal etwas Magisches an. Und der alte Zauber, er ist immer noch nicht ganz verfliegen, trotz Blitzchung-Affäre, trotz Katastrophen-Blizzcon 2018. Diablo Immortal, Overwatch-Meta, das bescheidene Ende von Warcraft: Battle for Azeroth – PC-Spieler und insbesondere GameStar-Leser waren in der Vergangenheit bereit, Blizzards viele Fehltritte zu verzeihen.

Die Ankündigung von Diablo 4: ein Triumph. Und zum Release von Warcraft 3: Reforged strömten wieder Tausende Blizzard-Fans auf unsere Webseite, das Interesse am Remaster war in der Echtzeitstrategie-Nation Deutschland riesig. Den Namen Blizzard verbinden eben immer noch viele Menschen mit wegweisenden Spielen ihrer Jugend – und mit auch heute umwerfenden Render-Zwischensequenzen. Aber Blizzards Nimbus der Unfehlbarkeit hat sich verflüchtigt. Die Kalifornier hatten jahrelang den Ruf eines Unternehmens, das bis zur Perfektion an einem Spiel, einem Feature, einem Talentbaum feilt. Das Release-termin verschiebt, manchmal jahrelang, oder gar nicht erst nennt, weil die Entwickler so viel Zeit und Sorgfalt in ihre Projekte stecken wie sonst nirgendwo.

Maurice voller Hoffnung

Der Erfolg gab Blizzard lange Zeit Recht – und die Hingabe der Fans. Doch seit der Veröffentlichung von Diablo 3 vor nunmehr fast acht Jahren hat sich einiges verändert in der Beziehung zwischen den kalifornischen Spielemachern und ihren Anhängern. Warcraft 3: Reforged zeigt einmal mehr, dass das alte, in unserer Vorstellung romantisierte Blizzard nicht mehr existiert – und dass das neue Unternehmen an seiner statt nicht in der Lage ist, die gleiche magische Wirkung auf die Spieler auszuüben. Die Blizzard-Krise geht 2020 weiter – das Remaster von Warcraft 3 ist da nur das jüngste, wenn auch vielleicht extremste Beispiel dafür. Was ist passiert? Mein geschätzter Kollege Maurice Weber meldete sich im November 2018 begeistert aus Anaheim,



Irreführende Werbung? Blizzard versprach aufwendig neu modellierte Cutscenes für das Remaster und viele Spieler entschieden sich deshalb für eine Vorbestellung.

der Blizzcon-Stadt im US-Bundesstaat Kalifornien: »Das Remaster von Warcraft 3 wird richtig toll und alle anderen Entwickler von HD-Updates alter Spiele sollten sich ein Beispiel an Blizzard nehmen!« Tja, Maurice, das ist jetzt im Rückblick ärgerlich, aber ich zitiere dich hier jetzt trotzdem mal, denn du hast ja nichts falsch gemacht. Die 2018 gezeigten Szenen und angekündigten Pläne für Warcraft 3: Reforged lieferten wahrlich mehr als genug Gründe für Zuversicht und Euphorie. Tatsächlich ist davon zum Release des Remasters im Januar 2020 aber nur noch wenig übrig geblieben.

Gekürzte Verbesserung

Bei den Plänen für World-of-Warcraft-kompatible Story-Veränderungen, neue Nebenquests und ein überarbeitetes Interface rüderte Blizzard bereits auf der Blizzcon 2019 zurück, die angepassten Ingame-Zwischensequenzen mit neuen Kamerafahrten fehlen im fertigen Remaster komplett. Und ganz nebenbei zieht Warcraft 3: Reforged in Sachen Funktionsumfang sogar gegen die Classic-Version den Kürzeren. Manche Features wie Clans sollen nachgeliefert werden, andere wie das Spielen selbst erstellter Kampagnen wurden ersatzlos gestrichen. Das alles ist einmal mehr ein gutes Argument gegen Vorbestellungen – und zeigt auch uns Spielejournalisten auf, wie stark sich ein Spiel von der ersten Preview bis zur Veröffentlichung noch verändern



kann. Aber so stark wie bei Warcraft 3: Reforged? Das ist dann doch eher ungewöhnlich – und es riecht stark nach einem harten Schnitt während der Entwicklung.

Zugedrehter Geldhahn = reduzierter Aufwand

Als Beobachter aus der Ferne kann ich über die Gründe nur spekulieren, aber es scheint doch so, als hätte die Firmenführung den Kreativen im Reforged-Team zwischendrin irgendwann den Geldhahn zugedreht. Neue Render-Cutscenes und dann auch noch komplett neu gemachte Ingame-Zwischensequenzen waren da wohl einfach nicht mit dem Budget zu vereinen, zumal die Entwickler ja auch noch alle Grafiken für Charaktere, Gebäude und Umgebung austauschen mussten. Das riecht mit meiner Erfahrung aus rund 15 Jahren beruflicher Beschäftigung mit Videospielen nach einem Konflikt zwischen künstlerischer Vision und wirtschaftlichen Interessen. Gut möglich, dass Activision Blizzard (der Mutterkonzern von Blizzard Entertainment) der Neuauflage eines über 17 Jahre alten Spiels nicht zutraute, die beträchtlichen Investitionen wieder einzuspielen. Grafiker wollen immerhin bezahlt, Assets erstellt und Charaktere animiert werden – selbst wenn es sich wie bei Warcraft 3: Reforged bei den Künstlern um Angestellte einer Drittfirma handelt, die in Malaysia (vermutlich kostengünstiger als in den USA) unter dem

Namen Lemon Sky arbeitet. Outsourcing kann Kosten sparen, aber offensichtlich war das Remaster-Budget letztlich zu klein bemessen, um die ursprünglichen Pläne umzusetzen.

Billig ist nicht wenig genug

Daher halte ich es für wahrscheinlich, dass Blizzard im Frühjahr oder Sommer 2019 das Projekt radikal umgestrickt hat. Und so kommt es, dass im nun erfolgten Reforged-Release unter anderem lediglich das Intro neu gerendert wurde – die restlichen Cutscenes werden in alter Form, aber mit höherer Auflösung dargestellt. Diese Umpriorisierung, dieses Herunterstufen des Projekts auf eine geringere Wichtigkeit gibt – wenn es denn so war – auch einen Fingerzeig darauf, wie Activision Blizzard die Zukunftschancen für das Genre der Echtzeitstrategie sieht. Die Ankündigung des Remasters wurde von vielen Kommentatoren als Impuls für das darabende RTS-Genre gesehen: Wenn Blizzard voranmarschiert, werden andere Firmen folgen! Wollte Blizzard etwa testen, ob sich ein neuer Trend abzeichnet, ob es sich gar lohnt, gänzlich neue Strategietitel zu entwickeln?

Das Management von Activision Blizzard scheint jedoch entschieden zu haben, dass hier kein neuer Wachstumsmarkt entsteht. Das ist gleichzeitig auch eine Absage an Blizzards älteste Fans, welche die Firma mit Warcraft und Starcraft kennengelernt

Manch ein Spieler empfindet sogar die grafischen Veränderungen am Remaster als Schritt zurück. Links die Neuauflage, rechts das Original.



haben: War Reforged ursprünglich als eine Art Liebeserklärung an diese alten Anhänger gedacht, an ein Bonbon für alle, die Warcraft 3 in guter Erinnerung haben, stößt die Release-Fassung des Remasters gerade diese Spieler nun noch mehr vor den Kopf. Fairerweise muss man aber sagen: Eben diese Fans haben es Blizzard auch nicht gerade leicht gemacht.

Gewagte These: Die Fans sind schuld

»Aufgrund von internen wie externen Feedbacks« hat Blizzard laut eigener Aussage von einer komplett veränderten Warcraft-3-Kampagne Abstand genommen. Warum mit dieser Absage gegenüber neuen Story-Schnipseln aber auch ein Verzicht auf die schicken, werbewirksam in Trailern eingesetzten Kameraperspektiven einhergehen musste, bleibt bis heute offen. Die Entwickler behaupten, dass sich Fans ein möglichst originalgetreues Remaster gewünscht hätten. Und tatsächlich gab es wohl so einige Puristen, die in Foren oder auf Reddit laut gegen die geplanten Änderungen angeschrien haben – gut möglich, dass sich Blizzard nach der abseits von Reforged katastrophalen Blizzcon 2018 (Diablo Immortal, ihr erinnert euch?) und angesichts der ohnehin angespannten Beziehung zu großen Teilen der Fanbasis dazu gezwungen sah, auf diese Kritiker zu hören. Ebenso möglich, dass man derlei Wünsche nach mehr Originaltreue nur als Grund vorschiebt, um die intern beschlossenen Veränderungen öffentlich zu rechtfertigen, obwohl dahinter unter Umständen ganz andere Entscheidungsprozesse stehen. Denn eigentlich wurde das Warcraft-3-Remaster meinem Eindruck nach damals sehr gut aufgenommen.

Klar, der alte Satz »Wie man's macht, macht man's verkehrt« trifft auch in diesem Fall zu. Warcraft 3: Reforged hätte in seiner ursprünglich geplanten Form zweifellos manch verdiente Hardcore-Fans verärgert. Aber andersrum wären wohl auch nicht alle zufrieden gewesen: Bei Starcraft: Remastered machte Blizzard 2017 schon nur das Nötigste – und viele Spieler sowie Fans des Originals fanden das überhaupt nicht gut! Warcraft 3: Reforged ist jetzt aber noch mal ein Sonderfall, weil es zwischen den Stühlen sitzt, weder die Puristen komplett abholt, noch den aufgeschlossenen Spielern genug Verbesserungen bietet. Und das Schlimmste: Im Fall von Reforged hat Blizzards Kommunikationsstrategie komplett versagt.

Auf der Blizzcon 2019 war Blizzard bemüht, mit der Ankündigung von Diablo 4 die aufgeregten Fan-Gemüter zu beruhigen.

Kommunikationsausfall bei Blizzard

Wenn ich jetzt, kurz nach dem Release von Warcraft 3: Reforged, so in die Kommentarspalten und Internetforen schaue, dann stoße ich auf viele Menschen, die überrascht bis entsetzt auf den Release reagiert haben. Denn sie hatten im Vorfeld gar nichts von den Änderungen im Vergleich zur Ankündigung 2018 mitbekommen. Daran trägt Blizzard selbst eine große Schuld. Während auf der Blizzcon 2019 Diablo 4 und Overwatch 2 im Zentrum der Aufmerksamkeit standen, musste man nach Reforged-Neuigkeiten mit der Lupe suchen. Executive Producer Robert Bridenbecker erklärte schließlich in einem Interview, dass man die angedachten Story-Änderungen zurücknehme. Wer das nicht mitbekommen hat (und im notorisch mit Spiele-Neuveröffentlichungen vollgepackten November sei auch diese Unaufmerksamkeit durchaus verzeihen), der wurde jetzt im Januar 2020 kalt erwischt – zumal von den im Original belassenen Zwischensequenzen damals ohnehin noch keine Rede war.

Von einer Stellungnahme zum Release fehlt derweil jede Spur, im offiziellen Forum entlädt sich die Frustration der Fans – und kaum ein Community-Manager reagiert. Klar, bis von oberster Stelle genehmigte Aussagen an die Öffentlichkeit übermittelt werden können, braucht es ein paar Tage, da sollte man nicht zu schnell zu viel erwarten. Aber diese relative Stille seitens des Herstellers passt ins Bild eines Spiels, das seit dem Start der Multiplayer-Beta regelrecht totgeschwiegen wurde.

Blizzards PR-Abteilung scheint die letzten Monate im Dornröschenschlaf verbracht zu haben – vielleicht auch als direkte Reaktion auf intern nach unten korrigierte Verkaufserwartungen angesichts einer möglichen Budget-Reduktion. Über den ursprünglich für 2019 anvisierten Release-Termin herrschte lange Zeit Stillschweigen, noch wenige Tage vor Weihnachten rätselten wir in der GameStar-Redaktion, ob Blizzard Warcraft 3: Reforged tatsächlich noch im Dezember veröffentlichen würde. Wir hatten sogar schon einen Notfallplan für unseren Feiertagsdienst ausgearbeitet. Am Ende natürlich vergeblich.

Zu wenig, zu spät

Letztendlich lief es auf eine Last-Minute-Verschiebung um einen Monat hinaus, die im Rückblick nicht überrascht: Offensichtlich ist die HD-Version von Warcraft 3 mit der heißen Nadel gestrickt. Fehlende Funktionen zum Umbelegen der Hotkeys nerven, dazu häufen sich Berichte über schlechte Performance, verbuggte





Menüs und eine vermurkste Kampagne. Das alles deutet für mich darauf hin, dass die Entwickler mal wieder einfach nicht fertig geworden sind. Der Release kam trotz Verschiebung zu früh, die veröffentlichte Version ist nicht ausgereift. Das ist in meinen Augen eine Bankrotterklärung seitens Blizzard.

Ausgerechnet Blizzard! Dieser Name stand mal für wahnwitziges Feintuning, für ein fast schon ungesundes Maß an Politur. Blizzard, die Perfektionisten, die jede Button-Platzierung drei Mal überdenken, die das Runensystem von Diablo 3 während der zwischen fünf und zehn Jahren langen Entwicklungszeit praktisch ein Mal im Jahr über den Haufen geworfen haben.

Dann lieber gar nicht

Dieses einst so gerühmte Blizzard muss sich jetzt also die Frage gefallen lassen: »Wenn ihr kein ordentliches Warcraft-3-Remaster hinbekommt, warum macht ihr es dann überhaupt?« Ganz ehrlich: Nach dem Widescreen-Patch 2018 und ohne die ursprünglich geplanten Neuerungen von Reforged gibt es für mich keinen Grund, das Remaster der Classic-Version vorzuziehen. Es sei denn, man möchte unbedingt die (zugegebenermaßen größtenteils schicken) neuen Charakter- und Gebäudetexturen sehen. Aber halt, wer Warcraft 3 stattdessen in der Originalversion spielen will, dem wird das seit dem 29. Januar 2020 zusätzlich erschwert. Denn alle im Battle.net registrierten Fassungen von Reign of Chaos und The Frozen Throne werden automatisch per Zwangs-Update auf den neuen Reforged-Client aktualisiert – ob die Spieler das nun wollen oder nicht. Deutsche Warcraft-3-Besitzer bekommen so die neue deutsche Sprachausgabe zwangsverordnet. Und mit Reforged gestrichene Features wie die Custom Campaigns fliegen auch aus der gepatchten Originalfassung. Spieler berichten auch über schwerwiegende Probleme mit der Technik, die dieser Umzug auf das neue Spielgerüst mit sich bringen soll. Ganz abgesehen davon, dass Blizzard hier eindrucksvoll zeigt, wie schwierig es in unserer zunehmend vernetzten Welt wird, alte Spiele im Originalzustand zu bewahren. Glück hat, wer noch die alte CD-Version von Warcraft 3 besitzt, der kann Kampagnen und Skirmish-Partien zumindest offline auf die hergebrachte Weise bestreiten.

All your maps are belong to us

Symbolisch für die kundenunfreundliche Haltung Blizzards ist hier einmal mehr die mangelhafte Kommunikation. Der Spielerriese verhält sich wie der Elefant im Porzellanladen, nimmt

Spielern ungefragt ihr Lieblingsspiel weg, pumpt fast 30 Giga-byte an Daten durch ihre Internetleitung – und schafft auch anderswo ohne jede Vorwarnung bedenkliche Tatsachen, etwa beim Endbenutzer-Lizenzvertrag. Demnach gehören Blizzard nun nicht mehr nur die von Fans im Warcraft-3-Editor erstellten Karten – sondern auch die zugrundeliegenden Spielideen. Klar, wenn meiner Spielefirma mit Dota einer der größten Multiplayer- und E-Sport-Hits der vergangenen Dekade durch die Lappen gegangen wäre, würde mir das als CEO auch stinken.

Beispiel Defense of the Ancients: Während der eine Mod-Erfinder mit seiner Idee zu Valve rannte und dort das sensationell erfolgreiche Dota 2 entwickelte, entstand anderswo auf Basis der Warcraft-3-Map mit League of Legends ein noch weitaus größerer Hit, erdacht von Mod-Erfinder Nummer zwei. Aber Blizzard, die Firma, in deren Spiel die Idee für das neue MOBA-Genre entstand und populär wurde, profitierte am allerwenigsten davon. Das hauseigene Heroes of the Storm hat sich nie so recht gegen die Platzhirsche behaupten können. Das wird in Zukunft anders sein – vorausgesetzt, irgendein Modder, der irgendwann mit seiner Arbeit Geld verdienen will, traut sich jetzt noch trotz dieser restriktiven Vertragsbestimmungen, neue Maps für Warcraft 3 zu entwickeln.

Ende einer Liebesgeschichte

Das alte Blizzard gibt's nicht mehr – wer sich nicht schon längst auch mit dieser bitteren Wahrheit arrangiert hat, der sollte den Release von Warcraft 3: Reforged als letzte Bestätigung eines bedenklichen Trends sehen. Ob es nun am Weggang der kreativen Köpfe liegt, an der zunehmenden Einflussnahme seitens des Activision-Managements oder einfach an einer falschen Strategie der Blizzard-Oberen angesichts wirtschaftlicher Zwänge: Aus dem einstigen Vorzeige-PC-Entwickler ist ein Sorgenkind geworden. Wo Hearthstone und Overwatch noch zu großen Teilen der Design-Maxime des einstigen Allstars folgten, kann man sich in jüngster Zeit nicht des Eindrucks erwehren, dass das Unternehmen nur noch von Verwaltern des aufgebauten Erfolgs geleitet wird – deren Firmenpolitik sich aber immer weiter von den Vorstellungen der Fans entfernt. 30 Euro will Blizzard für Warcraft 3: Reforged haben, angesichts der gebotenen Leistung, der enttäuschten Erwartungen und der noch zu fixenden Fehlern ist mir das viel zu viel für ein halbgares Remaster, das weder nostalgische Gefühle schürt, noch die Serie mutig in die Zukunft führt. Blizzard und die Echtzeitstrategie – das wird nichts mehr. ★