

## Warcraft 3: Reforged

# BESSER IST NICHT GUT GENUG

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: –

Auf DVD: Test-Video

**Ein Jahr nach Release stat-ten wir Warcraft 3: Reforged einen Kontrollbesuch ab. Die gute Nachricht: Es ist besser als vorher. Die schlechte: Das reicht nicht.** Von Fabiano Uslenghi

Was haben wir schon für Comeback-Geschichten erlebt. Spiele, die zum Release den heftigsten Shitstorms ausgesetzt waren. Spiele, denen man ein frühes und schmerzvolles Ende vorausgesagt hat. Spiele, die es dann doch irgendwie geschafft haben. Man denke etwa an No Man's Sky, das sich wie der Rocky Balboa der Videospieleschicht wieder nach ganz oben gekämpft hat. Oder Star Wars: Battlefront 2, das eigentlich arm- und beinlos seinem Tod überlassen wurde, sich dann doch wieder erheben konnte und letztlich sogar auf die helle Seite der Macht zurückfand.

Und dann haben wir da Warcraft 3: Reforged. Das Remaster zu einem der besten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten, in das die Fans so große Hoffnungen gesteckt haben. Das diese Hoffnungen aber enttäuschte. Das auf Metacritic so dermaßen abgestraft wurde, dass es laut Spielerwertungen einige Zeit lang das schlechteste Spiel der Welt war. Inzwischen liegt es nur noch auf



dem drittletzten Platz, knapp vor Borderlands 3: Designer's Cut und Madden NFL 21.

### Aufwertung? Ja, aber ...

Seit dem Release sind über zwölf Monate vergangen. Ein Jahr hatte Blizzard also Zeit, sich ein Beispiel an No Man's Sky oder Battlefront 2 zu nehmen. Wurde diese Zeit genutzt? Ja, schon irgendwie. Aber gleichzeitig auch nicht. Denn in unserem Nachttest müssen wir Reforged zwar aufwerten, im selben Atemzug wollen wir aber mit Nachdruck betonen: Dieses Remaster ist auch nach zwölf

Monaten noch eine Frechheit. Für unseren Nachttest haben wir uns wieder in die Welt von Warcraft begeben und sowohl den Singleplayer mit seiner weiterhin grandiosen Kampagne als auch den früher mal recht beliebten Multiplayer-Modus ausprobiert. Dabei fassten wir als erstes ins Auge, ob unsere ursprüngliche Abwertung noch Bestand hat.

### So war es zum Release

In unserem ursprünglichen Test zu Warcraft 3: Reforged gab es eine Abwertung von zehn Punkten. Diese Abwertung nahmen wir aufgrund technischer Probleme vor. Beispielsweise war es zum Release keine Seltenheit, dass sich Kampagnenmissionen nicht starten ließen. Es gab zudem regelmäßige Soundbugs. Obendrein machte der Klassikmodus Probleme, und online hatten viele Spieler mit heftigen Lags zu kämpfen.

Das Spiel an sich wurde unabhängig von seinen Bugs mit einer 76 versehen. Letztlich kamen wir durch die Fehler auf eine Wertung von 66. Sicherlich nicht so katastrophal, wie es viele Fans gern darstellen. Aber als Wertung für eines der besten Strategiespiele aller Zeiten trotzdem ein Armutszeugnis.

### So ist es jetzt

Ein Jahr nach Release hat Warcraft 3: Reforged durchaus einige Patches verabreicht bekommen. Insgesamt gab es nach dem



## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Ich verstehe Blizzard nicht. Ich bin ja nun wirklich ein nachsichtiger Mensch und gehe selten komplett an die Decke, wenn sich jemand mal ein Missgeschick leistet. Und obwohl Blizzard mit Reforged nicht das erste Mal über die Stränge geschlagen hat, war ich nach dem Release deutlich optimistischer als die meisten anderen Fans. Wir haben immerhin schon sehr oft erlebt, dass ein so katastrophaler Release nicht das Ende eines Spiels bedeutet. Sofern ein Studio dadurch nicht in den Ruin getrieben wird, hat es immer noch die Möglichkeit, alles zum Guten zu wenden. Und genau das hat Blizzard auch versprochen. Doch während selbst ein Electronic Arts nach dem Debakel um Battlefront 2 noch die Kurve bekommt und Hello Games sein No Man's Sky zurück in die Herzen seiner Spieler patcht, pfeift Blizzard auf diese Chance. Hat gar keine Lust, guten Willen zu zeigen. Es ist mir unbegreiflich, wie ein einst so glanzvolles Studio hier den Kopf in den Sand stecken kann und darauf hofft, dass niemand mehr darüber redet. Auf der Blizzconline 2021 wurde kein Wort über Warcraft 3 verloren. So behandelt man einen solchen Meilenstein nicht! Technisch gesehen ist Warcraft 3: Reforged jetzt besser (weil annehmbar), aber dass nach zwölf Monaten kein einziger Inhalt nachgereicht wurde, zeugt einfach von absolutem Desinteresse, irgendeine Wiedergutmachung zu leisten. Dabei wäre es so einfach gewesen.

Launch neun größere Updates. Mit diesen Patches wurden grobe Bugs angegangen, die Optik ein wenig überarbeitet, und es gab Balanceänderungen. Insbesondere das Bugfixing hat Früchte getragen. Anders als noch zum Release hatten wir in der Singleplayer-Kampagne keinerlei technische Probleme. Weder wurden Soundfiles fehlerhaft oder gar nicht abgespielt, noch waren Missionen unspielbar. Jeder Auftrag ließ sich einwandfrei starten, durchspielen und beenden. Das gilt auch für den Klassikmodus.

Online gab es ebenfalls weniger Probleme. In unseren Partien (1v1, 4v4 und FFA) hatten wir keine Verbindungsabbrüche oder störende Lags. Allerdings berichten viele Spieler davon, dass es noch immer nicht komplett rund laufe. Je nach Wochentag, Uhrzeit und Standort des Gegners soll es weiterhin zu Verzögerungen kommen.

### Bissertl besser

Mit all diesen spürbaren Verbesserungen haben wir uns entschlossen, Warcraft 3: Reforged aufzuwerten. Oder besser gesagt, wir reduzieren unsere damaligen Abwertung. Die zehn Punkte Abzug wegen technischer Fehler bilden zum aktuellen Zeitpunkt nicht



Die Singleplayer-Kampagne ist mit ihrer packenden Geschichte immer noch ein Hit, die verbesserten 3D-Modelle sind hübsch.

mehr den Stand des Spiels ab. Stattdessen reduzieren wir die Abwertung um sieben Punkte. Wir behalten jedoch drei Punkte Abzug bei, da der Multiplayer-Modus noch immer nicht vollkommen rundläuft.

### Noch immer eine Frechheit

Jetzt kommen wir jedoch zu dem wohl größten Aber in der Aufwertungsgeschichte von Warcraft 3: Reforged. Denn es ist schlichtweg eine Farce, dass wir zwölf Monate nach dem Release lediglich sieben Punkte der ursprünglichen Abwertung streichen können. 73 Punkte für ein Remaster von Warcraft 3 – das ist immer noch eine Katastrophe. Das Problem wird sogar noch ein wenig verschärft. Denn schuld daran, dass Reforged trotz ansehnlicher Optik und eines bis heute großartigen Gameplay-Gerüsts nur auf eine niedrige 70 kommt, sind eben die gestrichenen Inhalte – die nach wie vor fehlen!

Warcraft 3: Reforged wurde von seinen Fans aus vielen Gründen zerrissen. Etwa weil dieses Remaster bis auf bessere Grafik so gut wie nichts verändert hat. Dabei wurden uns mal ganz andere Dinge versprochen. Filmreife Zwischensequenzen, die von den neuen Charaktermodellen profitieren sollten. Storyergänzungen, um Charakteren wie Jaina oder Sylvanas mehr Tiefe zu verleihen. Solche gebrochenen Versprechen sind richtig schlimm. Aber sie spielen bei unserer Wertungsfindung tatsächlich nur eine untergeordnete Rolle, weil selbst ein kaum erweitertes Warcraft 3 nach wie vor ein hervorragendes Strategiespiel wäre.

### Es fehlt zu viel

Aber Reforged ist eben nicht nur ein kaum erweitertes Remaster, es liefert sogar weniger als das 20 Jahre alte Original. Keine Profile, keine Clans, keine automatischen Turniere und vor allem keine Rangliste. Durch das de facto erzwungene Upgrade via Battle.net nahm Blizzard seinen Kunden zudem die Möglichkeit, einfach beim Original zu bleiben. Und so hätte Reforged fast einer lebendigen Multiplayer-Szene das Licht ausgeblasen, wenn sich die Fans nicht einfach selbst eine Ladder gebaut hätten.

Es ist uns unerklärlich, warum Blizzard solche eigentlich simplen Features in zwölf Monaten der Fanproteste nicht nachliefern konnte. Es sei denn, Blizzard hat Reforged einfach endgültig aufgegeben oder arbeitet an einem wirklich, wirklich großen Paket. Das letzte Update bekam das Remaster übrigens schon im Oktober 2020. ★

## WARCRAFT 3: REFORGED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X4 910  
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5750  
4 GB RAM, 26 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 6400 / Ryzen 7 1700X  
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X  
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ hübscher Grafikstil ➕ neue HD-Modelle ➕ neue, überwiegend gute Sprecher ➖ kaum verbesserte Cutscenes ➖ Interface zu groß und nicht skalierbar

### SPIELEDISIGN



➕ exzellenter Genremix ➕ abwechslungsreiche Kampagnen ➕ einzigartige Helden ➕ sehr gutes Missionsdesign ➖ unübersichtliche Menüs

### BALANCE



➕ drei Schwierigkeitsgrade ➕ gute Steuerung ➕ ausbalanciert ➖ nur zwölf Einheiten parallel anwählbar ➖ Hotkeys ingame nicht editierbar

### ATMOSPHERE / STORY



➕ rundes Fantasy-Universum ➕ starke Story ➕ vieles taucht in WoW wieder auf ➖ null Leerlauf ➖ weniger Wettkampfatmosphäre im Multiplayer

### UMFANG



➕ 62 Missionen ➕ viele Multiplayer-Karten ➖ keine Nutzerprofile, Ranglisten, Turniere ➖ keine User-Kampagnen ➖ Zwangs-Upgrade des klassischen WC3

### AUFWERTUNG

Nach insgesamt neun Updates ist es Blizzard gelungen, die schlimmsten Bugs zu beseitigen. Ärgerliche Lags gibt es aber nach wie vor.



+7

### FAZIT

Bleibt hinter seinen Möglichkeiten und verschlechtert den Multiplayer-Modus. Für Solisten aber immer noch Klasse!

