09.12.2015
https://www.sport1.de/news/esports/2015/12/blizzard-entertainment-die-erfolgsgeschichte-des-weltkonzerns

Blizzard Entertainment: Die Erfolgsgeschichte des Weltkonzerns

Die Mutter des eSports greift an



Blizzard füllt mit seinen Events ganze Hallen und Stadien ©Blizzard

Blizzard Entertainment ist einer der größten und erfolgreichsten Spieleentwickler weltweit. Vor allem im Online Multiplayer Markt ist Blizzard nicht mehr wegzudenken:. Jetzt will Blizzard sich vor allem im eSports-Bereich immer mehr durchsetzen.

Von Wolfgang Becker und Luka Ziegler

Blizzard startete 1994 unter dem namen Silicon & Synapse in Irvine, Kalifornien. Zu den ersten entwickelten Spielen zählten damals Warcraft und danach Starcraft. Es war nicht zu erahnen, dass vor allem diese beiden Spiele einen vollkommen neuen Bereich erschaffen würden: eSports. Doch Obwohl der amerikanische Entwickler von Vielen „als Mutter des eSports“ bezeichnet wird, hat sich mit League of Legends mittlerweile ein Spiel eines anderen Entwicklers als erfolgreichster Titel durchgesetzt.

Die Ironie an der ganzen Geschichte ist jedoch, dass das Genre von League of Legends, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), ebenfalls aus dem Hause Blizzard stammt. Die Fan-Modifikation DotA für Warcraft, war in der Spieler-Szene sehr beliebt.

Blizzard schien jedoch anfangs das Potential nicht zu erkennen und entwickelte kein eigenständiges Spiel. Dies übernahm dann Riot Games, der Entwickler von League of Legends und wurde dafür belohnt.

Blizzard will die Krone zurück

Blizzard entwickelte mit Heroes of the Storm ein hauseigenes MOBA und blieb so konkurrenzfähig. Des weiteren wurden Spiele entwickelt, die nicht direkt etwas mit dem Real-Time-Strategy-Genre (RTS) zu tun haben. Mit Hearthstone hatte Blizzard den richtigen Riecher für ein neues Spiel. Mittlerweile ist der Platzhirsch in der Kartenspiel-Szene nicht mehr wegzudenken.



Mike Morhaime, CEO von Blizzard Entertainment ©Blizzard

Blizzard erhofft sich mit einem neuen Titel noch mehr Erfolg. Der 2016 erscheinende Titel Overwatch soll das Shooter-Genre revolutionieren.Zusätzlich gründete Blizzard im Oktober eine neue Division, deren Fokus nur auf der eSports-Weiterentwicklung liegt. Zu diesem Zweck holte man sich Steve Bornstein, CEO des amerikanischen Sportsenders ESPN und dem NFL Network, ins Boot.

Neue Ziele, neue Dimensionen

“Letztes Jahr kreierte Activision Blizzard Entertainment, die von über 150 Millionen Menschen über mehr als 13 Milliarden Stunden geschaut und gespielt wurde, was alle anderen Sportarten in den Schatten stellt. Ich glaube, dass eSport die größten traditionellen Sportarten rivalisieren wird, was die Werbung, Ticketverkäufe,

Lizenzen, Sponsoring und Merchandising angeht", so Bornstein in der offiziellen Pressemitteilung.

So gibt Bornstein die Richtung für das Unternehmen und den eSports-Bereich bereits vor.



Fans des Heroes of the Storm Teams Cloud9 feuern ihr Team bei der Blizzcon an ©Blizzard

Die Übertragung eines Heroes-of-the-Storm-Turniers im April auf ESPN2 sorgte für Aufsehen. Zuschauern und auch ESPN-Mitarbeiter waren schienen für eine eSports-Übertragung noch nicht bereit zu sein.

Der ESPN Radio Moderator Colin Cowherd drohte sogar mit der Kündigung, sollte noch ein eSports-Event auf ESPN übertragen werden. Letztendlich blieb es jedoch bei einer leeren Drohung. Auch wenn einige Zuschauer die Meinung des Moderators teilten, gab es im Gegenzug viele Zuschauer, die Begeistert von der Übertragung waren. Einige ESPN-Reporter, wie Michelle Beadle, waren ebenfalls fasziniert von dem Spektakel.



Die Einstellung Steven Bornsteins scheint ein Schritt in die richtige Richtung zu sein. Es ist zu erkennen, wie ernst Blizzard mittlerweile den eSport-Sektor betrachtet. Gerade durch den Erfolg als Unternehmen, verfügen sie über die nötigen finanziellen Mittel, weiter in den eSports-Sektor zu investieren. Speziell in der Entwicklung von Spielen neigt Blizzard zur Perfektion. Es wird über lange Zeit an Titeln gearbeitet. Das geschieht immer in enger Zusammenarbeit mit der Spieler-Community. Mit Betas kann man auf das Feedback der Spieler reagieren und Spiele können so optimiert werden. Das ist bei Entwicklern in der heutigen Zeit keine Selbstverständlichkeit mehr.

Das Blizzard-Jahr kommt

2016 dürfte für Blizzard ein sehr interessantes Jahr werden. Mit Legion erscheint das siebte Addon für das Online-Rollenspiel World of Warcraft. Dadurch erhofft man sich die zuletzt abnehmende Abonnenten-Zahl wieder zu stabilisieren und neue Spieler für das MMORPG zu begeistern. Mit dem Film Warcraft schafft es der älteste Blizzard-Titel auf die Kino-Leinwände und erzählt die Geschichte, die hinter dem Spiel steckt. Mehr als 100 Millionen US-Dollar kostete der Film.



Zusätzlich scheint Blizzard den Fokus auf eSports-Events zu erhöhen und veranstaltet deshalb im kommenden Jahr drei große Heroes-of-the-Storm-Turniere. Des weiteren wird der neue Titel Overwatch veröffentlicht. Man erhofft sich damit eine Revolution in der Gaming-Szene. Mit dem Mix aus Shooter und MOBA schafft Blizzard etwas völlig Neues. Im Frühling 2016 erscheint das Spiel für den PC, die XBOX und die Playstation 4. Ob Overwatch wirklich der neue Titel der eSports-Szene sein kann, wird sich noch zeigen.