

Ein Schritt zurück, zwei Schritte vor

Quo vadis, Blizzard?

Das wichtigste Projekt gescheitert, den Launch von Diablo 3 verpatzt, Millionen von WoW-Abonnenten verloren ... und trotzdem geht es Blizzard besser als je zuvor. Wir beleuchten das Erfolgsgeheimnis und die Zukunftspläne des Ausnahme-Entwicklers. Von Heiko Klinge

Sieben Jahre Entwicklungszeit für die Tonne, das bis dato größte und ambitionierteste Projekt Blizzards gescheitert, und gerade zwei Monate später stellt sich Firmenchef Mike Morhaime auf die Bühne der Blizzcon und verkündet mit einem selbstbewussten Lächeln: »Wir haben gerade erst angefangen!«

Klar, wenn einem 25.000 Fans zujubeln, kann man schon mal die Bodenhaftung verlieren. Aber Morhaimes Selbstbewusstsein ist keine Show, seinem Unternehmen geht es so gut wie schon seit Jahren nicht mehr. So absurd das klingt: Die endgültige Einstellung des Mega-MMOs Titan (mehr dazu auf Seite 20) ist ein Zeichen der Stärke, nicht der Schwäche. Denn solch eine Entscheidung muss man sich erstmal leisten können. 99 Prozent aller Entwicklerstudios könnten das nicht, Blizzard schon. Aber woran liegt das?

Besser gut kopiert als schlecht erfunden
Vorsichtig ausgedrückt: Blizzard waren noch nie diejenigen mit den verrückten neuen Spielideen. Schon das Frühwerk The Lost Vikings erinnerte in vielerlei Hinsicht an den Klassiker Lemmings. Warcraft war eine Fantasy-Variante von Dune 2, Diablo eine grafisch aufpolierte Version von Rogue, World of Warcraft bediente sich fleißig bei Everquest. Aber Blizzard spielte schon immer in einer eigenen Liga, wenn es darum ging, von anderen Studios etablierte Spielkonzepte zu verfeinern, sie massenmarktauglich zu machen und ihnen den eigenen Stempel aufzudrücken. Nur der proklamierte WoW-Nachfolger Titan wich von diesem Prinzip ab, hier hätte Blizzard sein Erfolgsrezept quasi auf sich selbst anwenden müssen. Gut möglich, dass Titan auch daran scheiterte.

So ist es nur logisch, dass Blizzard nun umso konsequenter zu dem zurückkehrt, was sie am besten können: Hearthstone be-

dient sich bei Magic: The Gathering und anderen Sammelkartenspielen. Heroes of the Storm simplifiziert das MOBA-Konzept von Dota (ironischerweise ursprünglich eine Mod zum Blizzard-Hit Warcraft 3) sowie League of Legends. Und selbst die große Blizzcon-Überraschung Overwatch erinnert unübersehbar an Valves Team Fortress 2.

Nicht nur Spielideen können innovativ sein

Obwohl Blizzard bevorzugt bereits etablierte Spielkonzepte aufgreift, verfügt das Studio dennoch über eine enorme Innovationskraft. Nur eben nicht dort, wo wir Spieler als Erstes suchen. Diablo war schon 1996 alles andere als innovativ, das mit ihm eingeführte Battle.net umso mehr. Ein kostenloser und tief im Spiel integrierter Online-Service, der es jedem ohne Tool- und Konfigurationsgefickel ermöglichte, gemeinsam mit Kumpels zu zocken. Heute eine Selbstverständlichkeit, damals im Zeitalter von LAN-Partys und Nullmodem-Kabeln eine Sensation. Ohne die auch für Nicht-Programmierer verständlichen und komfortabel zu bedienenden Level-Editoren eines Starcraft oder Warcraft 3 würde es heute keine MOBAs geben. Eines der heute populärsten Spielegenres beruht auf der Starcraft-Karte Aeon of Strife, die der Modder Aeon64 1998 ganz einfach per Starcraft-Editor erstellte. Vier Jahre später wurde diese Map unter dem Namen »Defense of the Ancients« per Warcraft-3-Editor neu aufgelegt, der Rest ist Geschichte.

Mit der Dreiteilung von Starcraft 2 gelingt es Blizzard nicht nur, ein Echtzeit-Strategiespiel fünf Jahre lang am Leben und in den E-Sports-Ligen zu halten, sie verkaufen außerdem noch Addons fast zum Vollpreis, ohne dass es ihnen die Community übel nimmt – von einem leichten Anfangsgrummeln mal abgesehen.

Und selbst das ursprünglich mal kleine Nebenprojekt Hearthstone revolutioniert gerade einen Markt, und zwar den der Free2-

Heroes of the Storm

Am 13. Januar 2015 verlässt Blizzards Dota-Variante die Alpha und geht in die offene Beta. Außerdem kündigten die Entwickler einen Ranglisten-Modus samt abwechselnder Team-Heldenauswahl (»Draft«) an. Das war auf der Messe noch nicht spielbar, dafür haben wir die neue Karte »Himmelstempel« angetestet. Die macht mit ihrem ägyptischen Stil nicht nur optisch was her, sondern bringt auch neue Ziele mit: Regelmäßig aktivieren sich uralte Tempel – wenn wir sie erobern, brutzeln sie feindliche Befestigungen mit einem Blitzgewitter. Uralte Wächter versuchen uns die Tempel derweil aber wieder zu entreißen. Das sorgt für dynamische Partien, aber das Tempel-Bombardement erinnert uns doch auch stark an die bereits bekannte Map Blackheart's Bay und wirkt nicht bahnbrechend neu. Sehr cool dafür: Blizzard zeigte



endlich erste Bilder eines Schlachtfelds aus dem Diablo-Universum, wo Himmel und Hölle gegeneinander antreten. Als neue Helden durften wir Jaina und Thrall ausprobieren, am interessantesten waren aber die Lost Vikings aus Blizzards gleichnamigem Frühwerk. Die drei Burschen steuern wir nämlich tatsächlich als drei unabhängige Spielfiguren und können sie beliebig über die Karte verteilen – anspruchsvoll, aber spannend.



Mehr als »nur« ein Spieleentwickler: Zur achten Blizzcon in Anaheim pilgerten mehr als 25.000 Blizzard-Fans aus aller Welt.

Play-Spiele. Zum einen, weil es einer der ersten kommerziell erfolgreichen Multiplattform-Titel ist, der gleichermaßen auf Tablets wie auf dem PC funktioniert. Zum anderen, weil es beim Kartenkauf anders als die meisten anderen Free2Play-Spiele auf eine verschleiende Zwischenwährung (Gold, Diamanten etc.) verzichtet und trotzdem (oder gerade deswegen) mit über 20 Millionen registrierten Spielern extrem erfolgreich ist.

Der Luxus zu korrigieren

Freilich geht nicht jeder Plan auf, nur verfügt Blizzard sowohl über die nötigen Finanzpolster als auch die nötige Ruhe, gemachte Fehler noch korrigieren zu können. Das Echtgeld-Auktionshaus in Diablo 3 liefert nicht die gewünschten Ergebnisse? Dann wird es eben gestrichen! Die Community kritisiert das Loot-System? Müssen wir wohl ein neues programmieren. Das Panda-Szenario aus Mists of Pandaria ist vielen WoW-Spielern zu knuffig abgehoben? Dann kehren wir im nächsten Addon halt zu den traditionellen

Orc-Wurzeln zurück! Dieses Erkennen und Festbeißen an Problemen ist sicher nicht der einzige, aber dennoch ein ganz entscheidender Grund, warum sich Diablo 3: Reaper of Souls mittlerweile acht Monate lang konstant in den Top 3 der Verkaufscharts hält und

World of Warcraft in den vergangenen sechs Monaten wieder über 600.000 neue Abonnenten gewinnen konnte. Das Online-Rollenspiel ist mit aktuell 7,4 Millionen zahlenden Kunden zwar weit von seinem Höchststand anno 2010 entfernt (zwölf Millionen), erfreut sich trotz aller Unkenrufe aber nach wie vor bester Gesundheit, zumal Blizzard auch zehn Jahre nach Launch nicht an eine Free2Play-Umstellung denkt. Wir erinnern uns: Biowares The Old Republic musste diesen Schritt bereits nach einem Jahr gehen.



Starcraft 2 zählt nach wie vor zu den drei populärsten E-Sport-Titeln (nach LoL und Dota 2), während der Blizzcon wurde die WM ausgespielt.

In Zukunft kleiner denken

Ja, Blizzard macht Fehler. Aber sie lernen daraus. Das ist nach der Titan-Einstellung eine schlechte Nachricht für all diejenigen, die nach wie vor auf einen legitimen WoW-Nachfolger hoffen. Im Rahmen der Blizzcon wird Mike Morhaim für Blizzard-Verhältnisse sehr deutlich: »Ich will nicht sagen, dass wir nie wieder ein Online-Rollenspiel entwickeln. Aber ich kann definitiv bestätigen, dass wir uns damit aktuell nicht beschäftigen wollen.«

Und womit dann? Hearthstone dürfte zumindest für die nächste Zeit die Richtung vorgeben. Das Spiel wurde von einem gerademal zehnköpfigen Team konzipiert, schaffte es in nur sechs Monaten von der Ankündigung zur Beta und wurde trotzdem ein Riesenerfolg. Für Blizzard, das sich zwölf Jahre lang Zeit ließ für Diablo 3 und sieben Jahre an Titan festhielt, ein regelrechter Augenöffner. »Es müssen nicht immer die kolossalen Sommer-Blockbuster sein«, erläutert Blizzard Franchise-Director Chris Metzen. Das bewusst reduzierte Overwatch ist ein erster Beleg dieser Erkenntnis. Natürlich wird sich Blizzard auch weiterhin Zeit nehmen, wenn es denn nötig sein sollte – an Heroes of the Storm schrauben sie immerhin schon mehr als vier Jahre. Möglicherweise wird es also wieder zwei Jahre bis zum nächsten Diablo-Addon dauern. Blizzard kann sich halt nach wie vor nahezu alles erlauben. Zum Glück für uns PC-Spieler. **HK**

Hearthstone: Goblins vs Gnomes

Nicht lange gefackelt: Für Hearthstone hat Blizzard eine komplett neue Erweiterung aus dem Hut gezogen, die bereits im Dezember erscheinen soll. Goblins vs Gnomes bietet satte 120 neue Karten rund um die irren Erfindungen der namensgebenden Völker. Dadurch kommen Mechs als neuer Dienertyp dazu, der ähnlich wie die Bestien des Jägers eigene Synergien aufweist. Der Priester zum Beispiel nimmt einen Reparaturroboter ins Arsenal, der einem anderen Mech beim Ausspielen vier Lebenspunkte verleiht. Andere Gerätschaften sorgen einfach für jede Menge

Chaos, das Blingtron 3000 zum Beispiel drückt beiden Spielern eine völlig zufällige Waffe in die Hand. Ein witziger Effekt, aber andererseits beinhaltet Hearthstone schon jetzt ein wenig zu viel Zufall für unseren strategischen Geschmack – und die neue Erweiterung fährt mit Volldampf voraus weiter in diese Richtung. Neue Klassen stellte Blizzard nicht in Aussicht, dafür soll die Erweiterung einen überdurchschnittlichen hohen Anteil an Legenden enthalten.

