

## Die Overwatch League

## DIE GROSSE WETTE



Seit Januar 2018 betreibt Blizzard eine E-Sport-Liga zu Overwatch komplett in Eigenregie. Das Konzept könnte Schule machen, wenn es Erfolg hat. Ob es jedoch dazu kommt, ist fragwürdig.

Wir waren beim Startschuss vor Ort. Von Benjamin Braun

Frenetischer Jubel begrüßt die Gladiatoren, als sie die Arena betreten. Sie heißen nicht Müller, Reus und Neymar, sondern dhaK, babybay und SoOn. Es sind Profispieler von Los Angeles Valiant sowie San Francisco Shock, zwei von zwölf Teams, die am Nach-

mittag des 10. Januar 2018 eine mögliche Zäsur im E-Sport einläuten. An jenem Tag beginnt die erste reguläre Saison der Overwatch League (OWL), und ja, sie ist etwas Besonderes. Anders als bei vergleichbaren E-Sport-Ligen wie etwa der League of Le-

gends Championship Series betreibt der Entwickler Blizzard die OWL nämlich selbst, ohne Mithilfe eines externen Veranstalters wie der Electronic Sports League (ESL). Dabei orientiert sich Blizzard bei der OWL an den Strukturen der nordamerikanischen Sportligen wie der NBA oder NFL. Darin wetteifern keine klassischen Vereine wie in der deutschen Fußball-Bundesliga, sondern Städteteams, die zumeist Unternehmen oder reichen Einzelpersonen gehören. Und diese haben sich die Teilnahme an der Liga kurzerhand erkaufte – »Franchising« nennt sich das. Entsprechend gibt es keine Auf- oder Abstiege, mitmachen darf, wer die Lizenzkohle hat. Berichten zufolge muss jeder Teambesitzer für die Starterlaubnis in der OWL einen zweistelligen Millionenbetrag an Blizzard überweisen – und erhofft sich nun entsprechende Gewinne. Die OWL ist eine millionenschwere Wette auf Blizzard, auf Overwatch, auf den E-Sport im Allgemeinen. Okay, könnte man sagen, wir sprechen ja schon eine ganze Weile davon, dass der E-Sport boomt. Bloß – warum soll er ausge-rechnet bei Overwatch boomen? Weil der



Zum Auftakt der Overwatch League betreten die Spieler von San Francisco Shock die Blizzard-Arena. Wir waren live beim großen E-Sport-Event mit dabei.



Dallas Fuel gegen Seoul Dynasty: 437.000 Twitch-Zuschauer. Wohl auch, weil bei Dallas der bekannte Streamer Brandon »Seagull« Larned mitspielt.

Team-Shooter rasant wächst, zuletzt vermeldete Blizzard im Oktober 2017 plattformübergreifend über 35 Millionen Käufer. Das kratzt an den knapp 39 Millionen Steam-Besitzern von Counter-Strike: Global Offensive. Im ersten Jahr nach Release erwirtschaftete Blizzard mit Overwatch rund 1,2 Milliarden Dollar Umsatz, laut den Marktforschern von Superdata Reserach entspricht das dem kompletten (!) PC-Spielemarkt der USA im Jahr 2015 (ohne Free2Play-Titel). Beeindruckende Zahlen, doch was versprechen sich der Publisher Activision Blizzard sowie die beteiligten Teams von der Overwatch League? Kann die Liga trotz der bislang geringen Beteiligung von Teams außerhalb der USA Erfolg haben oder gar die Landschaft des E-Sports nachhaltig verändern? Zum Start der OWL konnten wir vor Ort mit Verantwortlichen und Spielern sprechen und uns vom Geschehen in und abseits der Blizzard-Arena selbst ein Bild machen.

Den Hauptdarstellern der Liga merken wir dabei nicht an, dass auf ihren Schultern ein gigantischer Investitionsdruck lastet. Als tiefenentspannt würde wohl Bundestrainer Joachim Löw den Zustand der Spieler von San Francisco Shock beschreiben. Entgegen des Teamnamens strahlen ihre Gesichter vor ihrem ersten OWL-Match Gelassenheit aus. Was sich die sechs E-Sportler kurz vor dem Start in der Blizzard-Arena zutuscheln, hören wir nicht. Aber sie haben stets ein Lächeln auf den Lippen, während sie sich die

Händen noch einmal trocken wischen. Die Maus soll auf dem Weg zum ersten Sieg schließlich rutschfest in der Hand liegen.

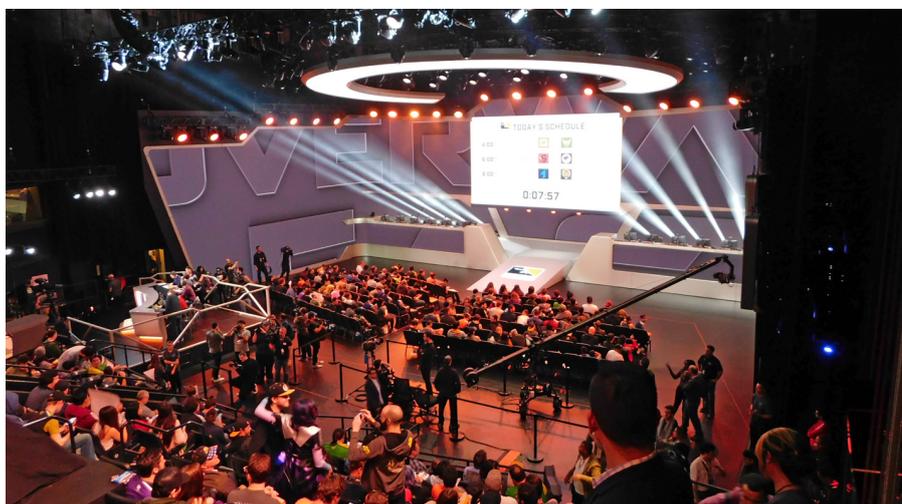
### Der Weg zur eigenen Liga

Der Weg zur Auftaktpartie der OWL war weit – und lange im Voraus geplant. Bereits Ende 2015, Monate vor dem Overwatch-Verkaufstart, übernimmt Activision Blizzard für 46 Millionen Dollar den US-amerikanischen E-Sportausrichter Major League Gaming (MLG). Ein knappes Jahr später kündigt man auf der Blizzcon die Overwatch-Liga an. Die Vorzeichen stehen gut: Der Team-Shooter ergatterte schon während der geschlossenen Beta einen Platz unter den 20 meistgestreamten Spielen auf Twitch. Seit dem Release im Mai 2016 thront Overwatch dort mit durchschnittlich 20 Millionen Stunden pro Monat gar konstant in den Top Ten. Selbst über die reinen Verkäufe hinaus scheinen Reinhardt, Tracer & Co viele Fans zu haben, hingebungsvolle Cosplayer stellen das immer wieder unter Beweis. Aber die Fans kommen nicht unbedingt aus der E-Sport-Ecke, wie die Marktforscher von Newzoo festgestellt haben. Mit durchschnittlich 1,97 Millionen gestreamten E-Sport-Stunden pro Monat hält sich Overwatch zwar durchgehend in den Top Ten auf Twitch, im Vergleich zu den bekannten E-Sport-Giganten wie League of Legends (22,2 Millionen Stunden), Counter-Strike: Global Offensive (18,7) oder Dota 2 (17,8) wirkt diese Zahl jedoch

mickrig. Selbst Blizzards Free2Play-Kartenspiel Hearthstone erreicht 5,6 Millionen E-Sport-Stunden. Insgesamt lassen sich 2017 weniger als 10 Prozent der Overwatch-Streams dem E-Sport-Segment zurechnen – bei CS:GO sind es 53 Prozent, bei League of Legends 26,1. Das liegt auch am Mangel an Wettbewerben: Laut der Statistikseite Liquipedia steigen 2016 nur 18 größere Overwatch-Turniere weltweit, 2017 sind es 25. Counter-Strike kommt im selben Zeitraum auf 108 respektive 77 Großveranstaltungen. Am besten Fuß fasst Blizzards Shooter in Asien, 2017 finden fast alle Turniere mit Preisgeldern über 100.000 Dollar in China, Südkorea und Taiwan statt. Die einzige Ausnahme ist die Blizzcon-Weltmeisterschaft, die das südkoreanische Team gewinnt. Overwatch zeigt also Potenzial, ist aber kein globales Phänomen wie Counter-Strike.

Um dieses Potenzial zu wecken, muss Blizzard selbst aktiv werden – wie praktisch, dass mit der MLG ein Veranstalter im eigenen Haus sitzt. Doch woher rührte die Idee mit dem Franchising, den Städteteams? »Wir wollten, dass die Teams in ihrer Heimatstadt eine Fanbasis aufbauen, erklärt Pete Vlastelica, der Geschäftsführer der MLG. Dabei unterschlägt er, dass mancher Teameigentümer nur begrenzt einen Bezug zu »seiner« Stadt hat. Das bislang einzige Team aus Europa, London Spitfire, gehört mit Cloud9 etwa einer US-amerikanischen E-Sport-Organisation. Dass Blizzard speziell die Gründung von London Spitfire irgendwie forciert habe, wäre eine Unterstellung. In Anbetracht der übrigen elf Teams, neun aus den USA sowie jeweils einem aus Südkorea und China, lässt die Gründung des einzigen europäischen Teams jedoch mindestens Raum für Spekulationen. Die OWL soll schließlich eine weltumspannende Liga werden.

Den Spielern in der Blizzard-Arena gehen unterdessen andere Dinge durch den Kopf. Überlegen hat LA Valiant, das Team mit dem jüngsten Kader der Liga, das Segment im Eskorte-Modus für sich entschieden. Die Tiefenentspannung vor der Partie ist bei den Spielern von San Francisco Shock sichtlich einer höheren Anspannung gewichen. Blizzard selbst hat die Inszenierung am ersten Spieltag der Overwatch League in der Arena und im Twitch-Livestream hingegen durchgehend unter Kontrolle.



Wenige Minuten vor dem Start strömen noch immer Zuschauer in die Blizzard-Arena, die laut Blizzard am ersten Tag komplett ausverkauft ist.



Das Publikum in der Blizzard-Arena in Burbank zeigt deutlich, dass US-Amerikaner bei Overwatch ähnlich begeisterungsfähig wie beim Football sind.



Einige der ausschließlich südkoreanischen Spieler von New York Excelsior lümmeln auf dem Sofa.

### Alles aus einer Hand

Kontrolle spielt ohnehin eine wichtige Rolle für Blizzard. Ein weiterer Grund für eine eigene Liga ist nämlich, dass das Studio aus Irvine die Rahmenbedingungen selbst festlegen kann. Das erklärt auch, weshalb Blizzard zunächst Mühe hat, Gründungspartner zu finden. Weil Mitte Juli 2017 nur sieben Teams feststehen, muss man den fürs selbe Jahr geplanten Ligastart auf 2018 verschieben. Aufgrund des hohen Investitionsaufwands hatten zuvor potenzielle Partner wie Team SoloMid, die insbesondere in League of Legends erfolgreich sind, ihre Beteiligungspläne vorerst auf Eis gelegt. Wie hoch die Summe für den Einkauf in die Overwatch League ist, verrät Blizzard nicht. Laut einem Bericht von ESPN.uk soll sie jedoch bei sage und schreibe 20 Millionen Dollar liegen, was den Einkaufspreis in die erfolgreiche League of Legends Championship Series um mehr als das Zehnfache übersteigen würde. Noah Whinston, der Geschäftsführer von LA Valiant, spricht nebulös von »signifikanten Investitionen«. Dass ausgerechnet das Sportnetzwerk ESPN kritisch über die hohe Einstiegshürde berichtet, hat indes etwas Amüsantes. Bobby Kotick, der Geschäftsführer von Activision Blizzard, hatte nach der Übernahme der MLG noch gesagt, dass man

diese zu etwas wie dem »ESPN der Videospiele« ausbauen wolle.

### Tradition trifft E-Sport

Eines der obersten Ziele für die OWL war es, Gründer zu finden, die auch im traditionellen Sport aktiv sind. »Die sind die besten auf der Welt, um eine Fanbasis aufzubauen«, sagt Vlastelica. Um diese Partner zu gewinnen, habe man sich auch für das Modell nach Vorbild von NBA und Co. mit Franchise-Teams entschieden. »Da wir nach Partnern suchen, die langfristig in die Liga investieren, wäre ein Modell mit der Gefahr eines

Abstiegs potenziell abschreckend«, beantwortet Vlastelica unsere Frage, ob nicht auch ein europäisches Ligamodell infrage gekommen wäre. Oder zumindest ein Hybridmodell wie in der League of Legends Championship Series, zu der sich Teams auch ganz normal über die Ladder qualifizieren können. Und selbst Mannschaften, deren Besitzer die Teilnahmerechte eingekauft haben, können aus der LoL-Liga fliegen, wenn sie zu schlecht abschneiden.

In der OWL hingegen zählt nur das Geld, und das investieren vor allem Partner aus den USA. Hinter Boston Uprising steckt etwa die Kraft Group, der auch das Football-Team New England Patriots gehört. Jeff Wilpon, der Besitzer von New York Excelsior, leitet zugleich die operativen Geschäfte des Baseball-Clubs New York Mets. Und mit Kroenke Sports & Entertainment (Los Angeles Valiant) ist ein Unternehmen beteiligt, dem mit dem Arsenal FC ein Sportverein aus Europa anteilig gehört. Daneben mischen viele übliche Verdächtige mit, etwa die E-Sport-Organisationen Team EnVy (Dallas Fuel) oder Optic Gaming (Houston Outlaws), die unter anderem auch Profiteams für Counter-Strike: Global Offensive betreiben. Es ist ein Beleg für die Professionalisierung des E-Sports: Mehr und mehr Unternehmen finden es spannend, in mehreren Sportarten aktiv zu sein. Ob die nun real oder virtuell sind, schrumpft zunehmend zur Nebensache: Sportgeschäft ist Sportgeschäft.

### America first

Dass sich keine Sportclubbesitzer aus Europa und anderen Regionen der Welt fanden, hängt neben dem hohen Einkaufsbetrag auch damit zusammen, dass viele hiesige Clubs weiterhin als Verein und nicht als Kapitalgesellschaft organisiert sind. Das hindert sie nicht per se daran, einen Fuß in den E-Sport-Sektor zu setzen. Tatsächlich tun das zunehmend mehr Fußball-Bundesligisten wie der VfB Stuttgart – auch denen ist das Wachstum des Marktes und die zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz für Computerspiele nicht entgangen. Der E-Sport-Fokus deutscher Sportvereine liegt bislang jedoch hauptsächlich auf Sportspielen, genauer gesagt: auf FIFA. Nur Schalke 04 beteiligt sich auch an der europäischen



Die Mech-Pilotin D.Va gehört zu den Helden, die in fast jeder Partie auf beiden Seiten zum Einsatz kommen. Sie ist einfach sehr beliebt bei den Spielern.

League-of-Legends-Liga. Aber ein waschechter Shooter? Davor schrecken deutsche Vereine noch zurück, wahrscheinlich auch wegen der leidigen »Killerspiel«-Debatten in den letzten Jahrzehnten.

Zudem würden die Clubs für eine OWL-Mitgliedschaft wohl nicht bereitwillig ihren Namen opfern. Jedes OWL-Team muss nämlich einen gänzlich neuen Namen tragen. Das ließ auch Paul Chaloner, der mit seiner Beratungsfirma Code Red in London Spitfire investiert, anfangs zögern. Er hätte sein Geld lieber in ein Team gesteckt, das man aus einem anderen E-Sporttitel kennt. PCGamesN.com verriet er jedoch, dass er letztlich »Tabula rasa« machte, also akzeptierte, dass sich OWL-Teams nicht auf Erfolge ihrer Kameraden ausruhen können. Schließlich habe etwa ein gutes Abschneiden von Team EnVy in League of Legends keinen Einfluss auf die Leistung von dessen Overwatch-Team. Das mag stimmen, beim Ligaeinstieg eine neue Marke aufbauen zu müssen, statt von einer bereits etablierten zu profitieren, erscheint jedoch als zusätzlicher Risikofaktor für Investoren. Auf ein Team aus Deutschland müssen wir jedenfalls noch warten. Vlastelica kann sich zwar »eine Reihe von Städten, die infrage kämen« vorstellen. Ob es konkrete Verhandlungen gibt, verriet er jedoch nicht.

Die Investoren von Heimatador LA Valiant haben nach der 1:0-Führung in der Blizzard-Arena genug gesehen. Erst wenige Minuten zuvor hatten die fast ausnahmslos im Anzug erschienenen Herren in der für sie reservierten Sitzreihe Platz genommen. Ihre bewegungslosen Minen beim Verlassen des ehemaligen Studios der »Tonight Show« wären mit professioneller Neutralität wohl am treffendsten umschrieben.

### Langfristig kommt der Gewinn

Derzeit erfolgt die Finanzierung der Teams in der OWL vor allem über Investoren wie den US-Ölunternehmer Kenneth Hersh. Der 54-Jährige soll angeblich 35 Millionen Dollar in Team EnVy und damit indirekt auch in Dallas Fuel gesteckt haben. Im Falle von LA Valiant ist unter anderem die kalifornische Milken-Family-Stiftung beteiligt – und Geldgeber wie diese, die mit dem E-Sport eigentlich wenig am Hut haben, gibt es einige. Gemeinsam haben die Investoren der OWL-Teams laut Noah Whinston, dass alle einen langfristigen Ansatz verfolgen. »Wir erwarten nicht, dass wir vom Start weg haufenweise Geld damit machen«, beginnt er. »Wir sind froh, dass wir in der Liga eine Reihe von Partnern haben, die nicht auf kurzfristige Gewinne aus sind, um danach für immer dem E-Sport den Rücken zu kehren.« Dass LA Valiant und die anderen Teams Gewinne mit der Liga machen wollen, verleugnet er nicht – logisch, Investoren geht es im Regelfall ums Geld. Wie und wann es mit der Overwatch League verdient wird, bleibt jedoch im Unklaren. Die insgesamt 3,5 Millionen Dollar Preisgeld in der Auftaktsaison

## Die Blizzard-Arena

In der Blizzard-Arena finden sämtliche Spiele der ersten regulären Saison der Overwatch League statt – einschließlich der Playoffs (11. bis 22. Juli), des Ligafinales (26. bis 28. Juli) und des All-Star-Wochenendes (10. bis 12. August). Das Gebäude im kalifornischen Burbank, nur wenige Hundert Meter von den Studios von Warner Bros. entfernt, diente bis vor einigen Jahren als Aufnahmestudio für die »Tonight Show«. Die Arena bietet Platz für circa 400 Zuschauer, ein Tagesticket kostet knapp 20 Euro. Die eigens für die OWL errichtete Bühnenkonstruktion ist fast vollständig von LCD-Displays überbaut, auf denen während der Matches neben dem aktuellen Spielgeschehen auch Aufnahmen der 12 beteiligten Spieler sowie Statusdetails ihrer Helden angezeigt werden. Spätestens ab der dritten Saison der OWL sollen alle Ligateams eine eigene Arena betreiben, in der, ähnlich wie in regulären Sportarten, Heimspiele ausgetragen werden. Die Teambesitzer werden also nochmals investieren müssen.



Die Blizzard-Arena ist in einem ehemaligen TV-Studio untergebracht.

bilden da kaum mehr als einen Tropfen auf den heißen Stein, zumal sie zur Hälfte an die beteiligten Spieler gehen.

Auch von den Helden-Skins in Teamfarben, die Overwatch-Fans seit dem Ligastart kaufen können, erhofft sich Whinston wenig. Sie seien zwar vom ersten Tag an eine wichtige Sache, »aber nicht so sehr, um Einnahmen abzuwerfen.« Die Skins dienen als Baustein zur Bildung einer Fanbasis, die Grundlage für den langfristigen finanziellen Erfolg der Teams. Hinter dieser Aussage könnte man auch blauäugigen Optimismus vermuten. Gelingt allerdings der Aufbau einer größeren Community und damit der Liga selbst, könnte die Beteiligung am Erlös von Skins oder der Verkauf von Trikots und anderen Merchandising-Pro-

dukten Früchte tragen – und vor allem zahlungskräftige Sponsoren anlocken. Möglich wären sogar gesponserte Ingame-Skins. Solcher 76 mit Bierlogo auf der Brust? Es wäre zumindest denkbar, auch wenn Blizzard dann überlegen muss, ob sie Spielfiguren wollen, die wie Litfaßsäulen durch ihren Shooter springen.

### Sponsoren Mangelware

Beim Sponsoring hat die OWL noch Nachholbedarf. Blizzard selbst hat mit Intel und HP zwei große Partner an Land gezogen, die die Liga laut MLG-Mitgründer Mike Sepso über mehrere Jahre hinweg »mit einer Rekordsumme für den E-Sport« unterstützen. Zudem gelang es, für angeblich 90 Millionen US-Dollar die Übertragungsrechte der OWL



Die Team-Presskonferenzen am Vortag des Ligastarts beginnen mit der Heimmannschaft Los Angeles Valiant. Geschäftsführer Noah Whinston (ganz rechts) stellt zunächst seine Spieler vor.

für zwei Jahre an Twitch und damit Amazon zu verkaufen. Dabei bleibt jedoch unklar, ob nur Blizzard oder auch die Teams etwas vom Kuchen abbekommen. Unter Letzteren gibt es mit Dallas Fuel bislang jedenfalls nur eines, auf dessen Trikots Werbung prangt. Wie viel genau die Restaurantkette Jack in the Box dafür zahlt, verrät das texanische Team nicht. Es soll jedoch ein »millionenschwerer« Kontrakt mit mehrjähriger Laufzeit sein. Im Publikum der Arena in Burbank entdecken wir am Starttag einige Zuschauer, die bereits die offiziellen Trikots tragen. Dass auf den regelmäßig von den TV-Kameras eingefangenen vordersten Sitzreihen die Trikotdichte etwas höher ausfällt als unter den restlichen Besuchern, mag arrangiert sein. Es mag aber auch sein, dass die größten Fans selbstverständlich ganz vorne sitzen, um ihre Teams anzufeuern. Die rund 20 Euro Eintrittsgeld sollen sich ja lohnen.

### Auf die Größe kommt es an

Genauso wie ihre Fanbasis muss die Liga selbst wachsen. »Wir brauchen mehr Teams aus Asien, definitiv mehr aus Europa und auch ein Team aus Lateinamerika«, sagt Vlastelica. Langfristig will man die OWL auf die Obergrenze von 28 Teams aufstocken. Erfolgchancen in Europa und anderen Regionen räumt der MLG-Chef seiner Liga aber auch so ein und betrachtet selbst die Startzeiten (zumeist zwischen 22 und 5 Uhr deutscher Zeit) nicht als Hindernis. »Es gibt kei-



Im Fanshop der Blizzard-Arena gibt es so ziemlich alles zu kaufen, was sich der potenzielle Liga-fan wünscht. T-Shirts, Jacken, Anhänger, sogar Knabberzeug.

ne perfekte Zeitzone«, meint er und fügt hinzu, dass man die Startzeiten so gewählt habe, dass möglichst viele live zuschauen können. Sobald die Teams ihre eigenen Arenen hätten, was ab der dritten Saison Pflicht werden soll, würden Heim- und Auswärts-spiele überdies mehr Flexibilität ermöglichen. Für die Angehörigen der Spieler stellen die nächtlichen Streams keinen Hinderungsgrund dar. »Meine Großeltern stehen für jedes meiner Spiele auf, egal, wann sie stattfinden«, sagt Timo »Taimou« Kettunen. Der finnische Profi ist sich allerdings bewusst, dass seine 78 und 80 Jahre

alten Großeltern dies aus einer sehr persönlichen Motivation heraus tun. Finnische Fans von Dallas Fuel werden es sich zweimal überlegen, nachts um zwei Uhr aufzustehen. Andererseits hat auch die amerikanische NFL viele Anhänger in Europa, obwohl ihre Footballpartien zu nachtschlafener Zeit laufen. Zudem bietet Twitch Aufzeichnungen von Matches an. Es wäre also keineswegs unmöglich, der OWL von Europa aus zu folgen. Man muss sich nur dafür interessieren. Interesse aber kann man bestenfalls in geringem Maße erzwingen. Das zeigt sich bereits bei den Pressekonferenzen am Vortag des Ligastarts. Von den vielleicht noch 20 anwesenden Journalisten verlassen zwischendrin immer wieder einige den Saal aufgrund separater Interview-Termine. Nur wenige richten ein paar Fragen ans Plenum aus Spielern und Offiziellen. Mit einer flehenden Geste fragt die Blizzard-Mitarbeiterin, die das Mikrophon herumreicht, regelmäßige Fragesteller wie uns, ob wir nicht auch die nächste Frage übernehmen können.

### Invasion aus Südkorea – und Skandinavien

Die OWL möchte mit ihrem Konzept eine Vorreiterrolle einnehmen. Auch deshalb schreiben die Ligastatuten für jeden Spieler ein garantiertes Jahresgehalt von 50.000 Dollar vor. Krankheits- und Altersvorsorge gibt es obendrauf – unüblich im E-Sport. Jeder Spieler kann zudem ein höheres Salär aushandeln. Nachweislich gelang das dem US-Profi Jay Won, genannt sinatraa, der sich 150.000 Dollar pro Jahr sicherte. Spielen darf er für sein Team San Francisco Shock allerdings noch nicht. Das Mindestalter von 18 Jahren erreicht er erst am 18. März. Zusätzlich können die Spieler persönliche Sponsorendeals abschließen. Einen solchen haben bislang die wenigsten OWL-Profis. »Aber die Liga garantiert mir auch so ein gutes Leben deutlich über dem Durchschnitt«, sagt Luis Galzarza Figueroa. Der 23-jährige Spieler der LA Gladiators ist der bislang einzige Profi aus Puerto Rico und einer von nur dreien aus Mittel- und Südamerika. Das häufigste Herkunftsland mit 45 von 113 Spielern ist Süd-

## Männerwirtschaft

Im E-Sport sind Frauen unter den Aktiven in beinahe jeder Liga bisweilen stark unterrepräsentiert. Die OWL bildet dabei keine Ausnahme. Unter den aktuell 113 Spielern befindet sich keine einzige Frau – was nicht gewollt sein kann. Unserer Frage, ob man bei der Kaderzusammenstellung auch weibliche Profis erwogen hat, weicht Matt Rodriguez, der General Manager der Houston Outlaws, aus. Zwar gebe es »viele wahnsinnig gute Overwatch-Spielerinnen da draußen«. Man habe sich jedoch »aus verschiedenen Gründen« dagegen entschieden. Dabei hebt er hervor, dass man die Aufnahme einer Profispielerin von außen womöglich als PR-Stunt wahrgenommen hätte. Können und Leistung scheinen nicht die einzigen Kriterien zu sein. Abgesehen davon muss man sich um den Nachwuchs für die OWL wohl keine Sorgen machen. Mit Overwatch Open und Overwatch Contenders organisiert Blizzard zwei weitere kompetitive Ligen, in denen sich auch Amateurspieler beweisen und für Profiteams der OWL empfehlen können. Auch dieses System der Nachwuchsligen ist entfernt mit dem zur NBA oder NFL vergleichbar und hat sich dort als überaus effektiv erwiesen.



Die Teamvorstellungen (hier von Dallas Fuel) sind reine Männerrunden.

## Interview mit Andrej Francisty und David Ramirez

Der US-Amerikaner Andrej „babybay“ Francisty (22, links) und der Mexikaner David „nomy“ Ramirez (27, rechts) sind Spieler von San Francisco Shock. Wir baten sie am Vortrag des OWL-Starts zum Gespräch.



»Die Leute schauen zu uns auf.«

### GameStar: Wart ihr schon vor der OWL Profispieler?

**Babybay:** Ich habe zuvor Halo und Crossfire auf Profiniveau gespielt. Obwohl ich mit etwa 15 bereits an Turnieren in China teilgenommen habe, war mir damals nicht bewusst, dass E-Sport überhaupt eine große Sache wird. Während sich diese Sachen bei mir einfach so ergaben, war die Profilaufbahn in Overwatch eine bewusste Entscheidung. Als das Spiel rauskam dachte ich sofort, dass es groß werden muss, da es von Blizzard kommt.

**Nomy:** Ich habe zuvor nie auf Profiniveau gespielt. Die Entscheidung, Profi zu werden, fiel bei mir erst bei Overwatch. Gewollt habe ich es eigentlich immer, aber erst bei Overwatch habe ich die richtigen Karten zur richtigen Zeit ausgespielt.

### Hat einer von euch Overwatch auf einer anderen Plattform begonnen und ist dann für die Liga auf PC gewechselt?

**Nomy:** Ich glaube, von uns weiß niemand, wie man mit einem Gamepad überhaupt zielen soll.

### Wie viele Stunden spielt ihr Overwatch pro Tag?

**Nomy:** Jeder spielt so etwa 12 Stunden am Tag, inklusive Streaming-Geschichten, kompetitive Spiele und so weiter.

### Bleibt da Zeit für andere Spiele?

**Nomy:** Ja, auf jeden Fall!

**Babybay:** Ich spiele Runescape, um zur Ruhe zu kommen.

### Wie sieht eure Vorbereitung auf die Matches aus?

**Babybay:** Direkt vor dem Match höre ich Trance-Musik. Das hilft mir, mich auf das Spiel zu fokussieren. Die Musik fährt mich runter, stachelt mich gleichzeitig aber auch an.

### Zählt auch Sport zur Vorbereitung?

**Nomy:** Babybay und ich gehen beide regelmäßig ins Fitnessstudio, aber wir verfolgen auch andere Aktivitäten. Man muss auch immer wieder Dinge machen, die nichts mit dem Spiel zu tun haben.

**Babybay:** Genau, ansonsten bist du schnell ausgebrannt.

### Macht ihr den Sport von euch aus oder ist er Vorgabe des Teams?

**Babybay:** Nein, das machen wir aus eigenem Antrieb, uns zwingt niemand. Unsere Organisation ist da sehr locker. Sie lassen uns tun, was immer wir wollen, so lange wir unsere Leistung bringen. Aber den meisten von uns ist klar, dass es hilft, gesund und fit zu sein. Das gibt auch Sicherheit.

**Nomy:** Wir sind zudem Personen des öffentlichen Lebens und haben eine Verantwortung und die Pflicht, den bestmöglichen Ruf zu haben, damit die Leute sagen: »Ich will sein wie Babybay.«

**Babybay:** Die Leute schauen zu uns auf.

### Habt ihr einen persönlichen Sponsor?

**Babybay:** Ich persönlich habe noch keinen, aber wenn die Zuschauerzahlen gut sind, könnte sich das schließlich noch ändern.

korea. Dagegen wirken die 16 Spieler aus den USA geradezu kümmerlich. Den größten Anteil einer europäischen Nation stellt Schweden mit zehn Profis. Aus Deutschland gibt es bislang keinen einzigen OWL-Profi. Im kontinentalen Vergleich immerhin bildet Europa mit 29 Spielern die zweitgrößte Gruppe nach Asien. Frauen sucht man im Aufgebot vergebens. Für die Besucher am Starttag der Overwatch League gilt das indes nicht. Der weibliche Anteil unter den Gästen beträgt locker ein Viertel – und nur die wenigsten davon machen den Eindruck, dass sie bloß ihren Partnern gefolgt sind, während sie frenetisch aufblasbare Fanob-

jekte und Schilder mit Anfeuerungssprüchen schwenken.

### Eine Liga für alle

Für Noah Whinston stellt die Herkunft der Spieler keine Hürde für den Aufbau einer Fangemeinde dar: »Dafür müssen wir Spielergeschichten erzählen, zu denen die Fans einen Bezug haben«, weil sie sich »in Elementen dieser Geschichten wiederfinden«. Eine Erklärung, was das heißen soll, bleibt Whinston schuldig, zudem ist seine Denkweise sehr amerikanisch. Weil in den USA gerne mal ganze Sportteams die Heimatstadt wechseln, spielen Lokalhelden nur

eine untergeordnete Rolle. Oder zumindest ist egal, woher sie eigentlich kommen. Tom Brady etwa, der mit den New England Patriots achtmal den Superbowl gewonnen hat, stammt aus dem über 4.300 Kilometer entfernten San Mateo in Kalifornien. Verehrt wird er dennoch. Auch im bodenständigeren europäischen Sportgeschäft macht sich diese Internationalisierung bemerkbar – oder stammen etwa Lionel Messi aus Barcelona und Cristiano Ronaldo aus Madrid? Und wie viele gebürtige Münchner spielen beim FC Bayern München?

Ob die OWL weltweite Ikonen hervorbringen kann, wird sich zeigen. Einige Spieler haben zwar schon Profierfahrung, aber die wenigsten sind Szenestars. Einer, der sich so nennen kann, ist der US-Amerikaner Brandon »Seagull« Larned, 25 Jahre alt, Offensivmann bei Dallas Fuel. Er hatte schon vor seinem Ligaeintritt über 350.000 Twitch-Follower, auch dank seiner Profivergangenheit in Team Fortress 2 und Half-Life 2: Deathmatch. Der Großteil der OWL-Teilnehmer feierte sein Profidebüt jedoch in Overwatch selbst – mal zufällig, mal geplant. Der Belgier Andreas »Logix« Berghmans (Florida Mayhem) etwa hat sich gezielt auf der Rangliste hochgearbeitet, um entdeckt zu werden. Der Finne Jonas »Shaz« Suovaara hingegen spielte aus rein privatem Interesse – aber so



Zum Ligastart verkauft und verschenkt Blizzard spezielle »League Tokens«, mit denen man Skins in Teamfarben kaufen kann – hier die Varianten von London Spitfire.



Jay »sinatraa« Won (zweiter von links) nimmt an der Pressekonferenz teil, spielberechtigt ist der noch Minderjährige aber erst in einigen Wochen.

gut, dass ihn das finnische Team Gigantti engagierte, mit dem er eine europäische Liga gewann. Darauf folgte das Angebot der LA Gladiators. Von Anfang an Profi werden wollte wiederum Lucas Hakansson, der als Mendokusai für die Houston Outlaws spielt. Sein Vater nahm ihn sogar aus der Schule, damit er sich auf seine Karriere konzentrieren konnte. So verständnisvoll sind nicht alle Eltern. Die Mutter von Austin »Muma« Wilmot, der als Tank ebenfalls für die Houston Outlaws antritt, nahm die E-Sport-Aspirationen ihres Sohnes nicht ernst. Sie sei »ziemlich überrascht gewesen«, als er ihr schließlich sein Flugticket nach Los Angeles präsentiert habe.

#### Regeln, Nerfs und Buffs gegen die Langweile

Blizzard ist bewusst, dass aufkommende Langeweile dem Erfolg der Liga schaden würde. Deshalb will man Overwatch kontinuierlich weiterentwickeln, was auch das Nerfen und Buffen von Helden nicht ausschließt. Logisch, eine ausgeglichene Balance ist die Grundlage für interessanten E-Sport. Nicht umsonst gibt bei FIFA-Turnieren im Regelfall der Veranstalter vor, mit welchen Teams die Teilnehmer antreten dürfen – sonst kickt jeder mit Real Madrid oder dem FC Barcelona. Genau solche Vorgaben sind laut Vlastelica für die OWL bislang nicht

geplant, um die Vielfalt nicht einzuschränken. Das übernehmen dafür die Spieler selbst: Bislang jedenfalls treten alle Teams mit einer in weiten Teilen identischen Auswahl an Kämpfern an. Mercy, Zenyatta oder Genji zählen zu jenen Figuren des 26-köpfigen Heldenangebots, die auf beiden Seiten in fast jeder Runde antreten. Ob das an konkreten Balanceschwächen liegt, ist schwer zu beantworten. Immerhin will Blizzard beim Balancing künftig auch das Feedback der Profis berücksichtigen. »Die Prozesse dahinter funktionieren bislang«, lobt Noah Whinston und hebt eines der letzten Updates hervor, das Mercy und Junkrat neu ausbalanciert hat. Grundsätzlich sollen die normalen Spieler und die OWL dieselbe Version von Overwatch spielen, inklusive Anpassungen sowie neuen Helden, Modi oder Maps. Der OWL-Commissioner Nate Nanzer schränkt allerdings ein, dass man den Teams ausreichend Zeit einräumen wolle, sich an neue Gegebenheiten zu gewöhnen. Möglich sei deshalb, dass die Ligaversion später aktualisiert werde. Nur so könne man Chancengleichheit wahren.

Aber wie viel Chancengleichheit besteht überhaupt, wenn die Teamgrößen derart variieren? »Das größere Team erlaubt uns mehr Flexibilität«, gesteht Whinston im Hinblick auf seinen elfköpfigen Kader, der »tieferen Heldenpools und mehr Vielfalt« ermög-

liche. Logisch, mehr Spieler heißt mehr Spezialisierung. Die sechs Mitglieder des kleinsten Teams Florida Mayhem müssen jeweils alle Taktiken trainieren, die elf von LA Valiant können sich auf bestimmte festlegen. Blizzard verhindert allerdings, dass die Teamgrößen ausufern und gestattet maximal zwölf Spieler. Auswechslungen während einer Partie sind nur zwischen den Runden möglich. Generell aber sei die Anpassung an den Wettbewerb die Aufgabe der Teams, betont MLG-Chef Vlastelica. »Das bedeutet vielleicht, neue Spieler reinzubringen, gezielt neue Charaktere oder andere Modi zu trainieren.« Auch die Spieler selbst finden es wichtig, ihre Spielweise anzupassen, »um das Spiel frisch zu halten«, wie es Johan »CwoosH« Klingstedt von Florida Mayhem ausdrückt. Wer nur immer mit denselben Helden spielt, wird vorhersehbar und damit zum leichten Opfer für die Gegner. Ob sich dennoch auf Dauer Langeweile einstellt, bleibt abzuwarten.

Im Presseraum der Blizzard-Arena verfolgen viele der geladenen Berichterstatter, die nur zum Teil aus Abgesandten klassischer Spielemagazine bestehen, den Verlauf der dritten Partie des Tages nur noch am Rande. So mancher sitzt beim Match zwischen Dallas Fuel und Seoul Dynasty mit dem Rücken zu den im Presseraum aufgestellten Monitoren, auf denen der Twitch-Stream läuft, und tauscht sich lieber mit den anderen über neue Serien auf Netflix aus.

#### Kurzes Leben oder rosige Zukunft?

Die erste offizielle Saison der Overwatch League läuft. Am Starttag erreicht sie im Durchschnitt 408.000 Zuschauer, in der Spitze 437.000 beim Duell zwischen Dallas Fuel und Seoul Dynasty sowie 280.000 im Wochenmittel. Zahlen, die manch Kritiker als Wunschdenken abgetan hätte. Auch die in Woche drei auf mehr als 520.000 Twitch-Follower angewachsene Fangemeinde ist nicht von schlechten Eltern. Hinzu kommen nicht genau bekannte Zuschauerzahlen auf chinesischen Streaming-Plattformen, dort gilt der Twitch-Exklusivdeal nämlich nicht. Doch so hoch die Qualität von Livestream, Teams und Spielern auch sein mag, lässt sich der Abwärtstrend der Zuschauerzahlen bereits ab der zweiten Woche nicht leugnen. Für knapp 167.000 parallel einschaltende Zuschauer auf Twitch reichte es da in der Spitze, auch der Durchschnittswert fiel mit circa 150.000 Zuschauern im Vergleich zur ersten Woche deutlich ab. Der Reiz des Neuen und das umfassende Marketing könnten anfangs verschleiert haben, dass das Interesse an der OWL doch kleiner ausfällt als erhofft. Activision Blizzard bleibt selbstverständlich optimistisch – und begreift die Liga als Pilotprojekt für die Zukunft. »Man kann erwarten, dass wir dieses Modell auf andere Spiele und mit weiteren Partnern ausweiten werden«, orakelt MLG-Chef Vlastelica. Demnächst also eine weltweite Call-of-Duty-Liga? Wundern würde es uns nicht.



Die Großeltern von Timo »Taimou« Kettunen haben in der finnischen Heimat wohl live zugehört, trotz der für Europa ungünstigen Startzeiten.



Die Vergnügungspark-Map »Blizzardworld« und die Biotik-Heldin Moira sollen in der Liga mit etwas Verzögerung nachgereicht werden.

Denn das Franchise-Konzept mag mit seinem Ausmaß an Kommerzialisierung seiner Zeit ein paar Jahre voraus sein. Aber genau damit ist es nicht bloß einzigartig, sondern wegweisend für die Zukunft des E-Sport.

Gerade diese Kommerzialisierung ist für die Profispieler wichtig. Das höchste Profiniveau ist ohne volle Konzentration auf den E-Sport kaum erreichbar und kann, wie etwa im Fußball, nicht bis ins hohe Alter gehalten werden. Der E-Sport muss entsprechend bezahlt und gefördert werden, damit er endgültig den Kinderschuhen entwachsen kann – und die OWL unternimmt viele richtige Schritte, damit das nicht nur für ein paar wenige Spieler gilt. Doch es gibt auch andere Ligakonzepte, die diese zunehmende Professionalisierung des E-Sport vorantreiben. Erst kürzlich wurde mit der eMLS ein offizieller FIFA-Ableger der obersten nordamerikanischen Fußball-Liga Major League Soccer ins Leben gerufen – ähnliche Modelle gibt es etwa in Frankreich mit einem League-of-Legends-Abbild der ersten Fußballliga. Anders als die Overwatch League sind hier die Teams aus dem traditionellen Profisport direkt beteiligt; es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis eine entsprechende E-Sport-Variante der deutschen Fußball-Bundesliga folgt. Der Vorteil: Wie auch in der NBA 2K eLeague, die gemeinsam von Take Two Interactive und den Teams der nordamerikanischen Basketballliga organisiert wird, profitieren die Teilnehmer von etablierten Teamnamen und der großen Zahl der Anhänger des jeweils traditionellen Sports. Fans von Schalke 04 jubeln eben lieber ihrem echten Lieblingsverein zu als einem Retortenprojekt namens »Gelsenkirchen Gladiators«. Und diese Tradition, die fehlt der OWL mit dem aktuellen Konzept eben.

Ob Overwatch zudem eine gute Wahl als Testballon für eine Liga nach Muster der NFL oder NBA ist, darf man bezweifeln. Denn die nach außen chaotische Gestalt des Team-Shooters scheint für einen langjährigen Ligabetrieb nur begrenzt geeignet. Daran ändert auch die unserem Eindruck nach bestmögliche Ordnung des Geschehens durch das neue Trackersystem und die Regie im Hintergrund wenig. Wir stimmen Noah Whinston zu, dass »die Struktur der Liga mit einer langen Saison und Playoffs, in der die Teams viele einzelne Abschnitte gewinnen

können« eine an sich unterhaltsame Grundlage bietet. Ob die Fans das langfristig anerkennen und nutzen, ist aktuell jedoch fraglich, ein Scheitern der OWL scheint nicht ausgeschlossen. Noch hat Blizzard Möglichkeiten, das Interesse an der Overwatch League in die richtigen Bahnen zu lenken. Der größte Erfolgsfaktor ist der Ausbau der Liga. Eine größere Bandbreite von Teams und Spielern aus aller Welt könnte das Interesse an der OWL schlagartig anwachsen lassen. Die Frage ist jedoch, wie das bei sinkendem Zuschauerinteresse umsetzbar wäre. Denn ohne eine entsprechend hohe Reichweite gibt es weder Merchandise-Verkäufe noch Sponsoren, und ohne Sponsoren

keine Investoren, also keine neuen Teams. Wer bereits in die Overwatch League investiert hat, muss nun einen langen Atem beweisen. Die Liga ist eben eine Wette – auf eine ungewisse Zukunft.

Draußen vor der Blizzard-Arena organisiert ein Offizieller von Los Angeles Valiant gerade ein Taxi für seine Spieler, als ihn ein Passant darauf anspricht, was im ehemaligen TV-Studio denn genau passiert. Begeistert berichtet der Valianter dem jungen Mann von der Overwatch League. Ob sich der Passant danach in den Livestream eingeklinkt hat, wissen wir leider nicht. Sollte er es getan haben, hoffen wir für Blizzard, dass es keine einmalige Sache war. ★



Schalke 04 beteiligt sich neben FIFA auch an der europäischen League-of-Legends-Liga.



Pete Vlastelica, der Geschäftsführer der Major League Gaming.