

Team Liquid optimiert mit SAP BDC die Spielerleistung

15.9.2026 - Martin Gwisdalla | SAP SE

SAP NEWSBYTE - 15. September 2026 - SAP gab heute bekannt, dass Team Liquid bei der Vorbereitung auf das Race to World First von World of Warcraft auf SAP Business Data Cloud setzt, um Gameplay-, Fitness-, biometrische und operative Daten zu verknüpfen.

Für Team Liquid ist das Race to World First Härtetest und Spiel zugleich. In dem Wettbewerb müssen Teams mitunter wochenlang in hochkomplexen Raids gegeneinander antreten. Müdigkeit, Stress, Erholung und Koordination können die Spielerleistung beeinflussen, während Coaches in Echtzeit Entscheidungen treffen müssen.

Da wichtige Informationen oft in separaten Systemen gespeichert sind, war diese Herausforderung bislang schwer zu bewältigen. Gameplay-Kennzahlen, Kampfprotokolle, Wearable-Signale, Daten zur Spieler-Fitness und operative Daten können wichtige Einblicke liefern. Mit isolierten Analysen erhalten Coaches jedoch nur ein unvollständiges Bild, wie Spieler-Fitness und Spielausführung sich gegenseitig beeinflussen.

Mit der Lösung SAP Business Data Cloud kann Team Liquid diese Signale in einer zentralen KI-gestützten Umgebung analysieren. Coaches, Analysten und Performance-Experten können physische Bereitschaft, Stressindikatoren, Kennzahlen zur Erholung, Raid-Planung und In-Game-Leistung zusammen auswerten und so Muster identifizieren, die mit separaten Tools und Tabellen nur schwer zu erkennen sind.

Die Lösung Joule erweitert die vernetzte Datengrundlage um KI-gestützte Empfehlungen. Durch die Analyse der Entwicklung von Gameplay, Fitness und biometrischen Daten können Coaches mit Joule frühe Warnsignale erkennen und Taktiken mit historischen Leistungsmustern vergleichen. Sie können auch untersuchen, ob Erholungspausen, Rollen Anpassungen oder Strategieänderungen dem Team helfen, bei Progression-Versuchen präzise zu bleiben.

„Bei der Vorbereitung auf das Race to World First können wir mit zentralen Daten zur Spielerleistung und -gesundheit und zum Spiel unseren Coaching-Ansatz und unsere Strategie anpassen“, erklärte Dr. Jesse Hart, Senior Director of Sports Science and Analytics bei Team Liquid. „Mit SAP Business Data Cloud können wir in einer der härtesten Wettbewerbsphasen des Jahres Entscheidungen datengestützt und nicht nur aus dem Bauch heraus treffen.“

Seit 2018 entwickeln SAP und Team Liquid gemeinsam Lösungen für E-Sports, Analysen und KI-Innovationen, unter anderem zur Vorbereitung auf Wettbewerbe und Unterstützung von Echtzeitentscheidungen. SAP Business Data Cloud zeigt nun, wie vernetzte Daten und KI Teams dabei helfen können, fragmentierte Informationen selbst unter Zeitdruck effektiv zu nutzen. Auch jenseits des E-Sports benötigen Unternehmen aller Branchen verlässliche Daten, intelligente Einblicke und menschliches Know-how, um im entscheidenden Moment optimale Ergebnisse zu erzielen.

Weitere Presseinformationen finden Sie im SAP News Center. Erhalten Sie SAP News auf LinkedIn und Bluesky.

Ansprechpartner für die Presse:

Martin Gwisdalla, +49 6227 7-67275, martin.gwisdalla@sap.com, CET
Pressebereich im SAP News Center; press@sap.com

<https://news.sap.com/germany/2026/09/e-sports-team-liquid-optimiert-mit-sap-bdc-spielerleistung>