

Karriere im E-Sport

Die Gamescom lockt derzeit E-Sportler nach Köln. Auch in Österreich hat sich eine rege Szene etabliert. Wie leben die Profis, die virtuos auf PC, Playstation oder Xbox spielen?



Zwei österreichische E-Sport-Koryphäen: Alexander "kakafu" Szymanczyk (li.) und Marlo Viska. – facebook

Aaron Brüstle

0 Kommentare

23.08.2018 um 12:07

Sie ist das Highlight aller Gamer, die weltgrößte Messe für interaktive Unterhaltung. Eine halbe Million Besucher werden zur Gamescom in Köln erwartet. Bis zum 25. August gibt sich die europäische Computer- und Videospielebranche hier den Controller in die Hand. Für die meisten ist der Besuch ein Freizeitvergnügen, für den Österreicher Alexander "kakafu" Szymanczyk ist es Arbeit. „Die Sponsoren wollen, dass wir uns präsentieren. Es gibt Fantreffen, Fotos, Autogramme“, sagt der 29-jährige E-Sport-Profi, seines Zeichens Chefanalyst des besten deutschen CS:GO-Teams. CS:GO steht für „Counter-Strike: Global Offensive“ und ist ein Online-Taktik-Shooter, der 2012 als viertes Spiel der Counter-Strike-Reihe veröffentlicht wurde.

Sein Team „BIG“ belegt Platz 6 der Weltrangliste, große Turniere führen die E-Sportler nach Amerika und China. Bewerbe finden aber auch in Europa statt. Erst vor einem Monat holten sie bei der „ESL One Cologne 2018“ Silber in Köln– vor 20.000 jubelnden Zuschauern in der Lanxess-Arena. Spannung, Spielspaß und ein fünfstelliges Preisgeld inklusive.

Wie sieht ein Arbeitstag aus?

„Ein Arbeitstag geht acht bis zehn Stunden“, sagt Szymanczyk. Begonnen wird mit einer Analyse des Vortags, dann wird gespielt, an der Technik gefeilt, Team-Moves einstudiert, Taktiken eingeübt, es gibt Freundschaftsspiele gegen andere Teams, der Tag endet mit einer Nachbesprechung. „Eigentlich wie ein Bürojob“, sagt er. Allerdings nicht nine to five. „Oft endet der Arbeitstag erst spät nachts“, erklärt er. Das Training mache nicht immer Spaß, es gehöre Disziplin dazu, „doch da es früher unser Hobby war, spielen wir gerne.“

Szymanczyk lässt durchblicken, dass die Spieler in den besten Teams über 10.000 Euro im Monat verdienen. Dafür ist die Zeitspanne des aktiven Verdienens aber auch kürzer. Viele E-Sportler blieben aber in der „Industrie“. Die immer professioneller wird. Die Spieler bringen Erfahrung mit, haben einen Marktwert und sind Vorbilder. „Die Vorbildfunktion ist wichtig für die Sponsoren, die die Spieler vermarkten“, schildert Szymanczyk. Dem Nachwuchs rät er: „Bleibt immer dran, schließt die Schule ab und konzentriert euch dann zu hundert Prozent auf das Spielen. Sagt den anderen, dass das euer Traum ist.“

„Spiele auch Fortnite mit Schobesberger“

Ebenfalls bei der Gamescom ist ein Schwergewicht der österreichischen E-Sport-Szene. Der Profi-FIFA-Spieler Mario Viska, stolzer Träger des legendären Dress der Grün-Weißen. Ein Transfer führte den Wiener von Schalke 04 zum SK Rapid, für den er diese Saison in der eBundesliga gespielt hat. Der Verein hatte bei seinem Management angefragt, dann wurde der Vertrag abgeschlossen. Mittlerweile stellen viele große Fussballvereine professionelle E-Sportler an, um auch auf dem virtuellen Rasen präsent zu sein.

„Das erste Jahr bei Rapid war sehr positiv“, erzählt der 31-jährige Spieler und Coach: „Im Stadion habe ich einen Arbeitsraum mit Playstation, ich habe Kontakt zur Mannschaft, viele sind auch begeisterte Gamer. Mit Philipp Schobesberger spiele ich Fortnite.“

Vorzugsweise spielt Viska in seinem Büro, in gewohnter Umgebung, auch er schreibt Disziplin groß und widmet zehn bis zwölf Stunden am Tag seiner Arbeit. „Vormittags coache ich Schüler, später kümmere ich mich um mein eigenes Spiel“, sagt Viska, bei dem mehr als 350 E-Sportler lernen, wie sie ihr Spiel perfektionieren können. Ob Viska auch in der kommenden Saison für Rapid spielt, wird sich noch weisen. Vom Job in der eBundesliga allein kann man derzeit noch nicht leben. Doch Viska ist breit aufgestellt, ist Profi-FIFA-Spieler, Coach und – das war sein Plan B – ausgebildeter Marketingexperte.



Viska und Szymanczyk sind sich einig, dass der E-Sport in Österreich Potential hat, allerdings muss dieses noch zur Entfaltung kommen, so dass sich den Spielern genug Chancen bieten. Es braucht Publicity, Sponsoren und mehr gut besuchte Turniere.

32.000 Spieler beim eSport Verband Österreich registriert

Einer, der aktiv den elektronischen Sport in Österreich voranbringt, ist Stefan Baloh. Der Präsident des eSport Verband Österreich (ESVÖ) spricht von einem „zweiten Frühling“ des E-Sport. Viele ehrenamtliche Verbandsmitarbeiter helfen dabei, Spieler, Techniker, Schiedsrichter und Sponsoren zu vernetzen und dem E-Sport eine Bühne zu bieten. „Die Szene wächst, besondere Impulse geben sicher die A1 eSport League Austria, die ANGL und die eBundesliga“, zählt Baloh einige auf. Jede dieser Ligen bietet einer anderen Sportart eine Plattform. Jede Disziplin hat eigene Turniere. So werden in der erstgenannten Liga teambasierte Titel wie das Strategiespiel „League of Legends“ gespielt, in der ANGL (Austrian Nintendo Gaming League) werden Nintendo-Titel wie Pokemon oder Mario Kart gespielt und in der eBundesliga eben FIFA mit den Vereinen der österreichischen Bundesliga.

Baloh war in seiner Jugend selbst Organisator von LAN-Partys. Bis zu 800 Leuten haben in Wien damals ihre PCs zusammen an einen Ort geschleppt, um dem virtuellen Spiel zu frönen. Heute arbeitet er hauptberuflich im IT-Bereich. Baloh freut sich über 32.000 Spieler, die sich bereits beim eSport Verband Österreich registriert haben. Besonders viele zieht es auch auf die Gamecity im Wiener Rathaus. „Die Gamecity ist die größte E-Sport-Veranstaltung in Österreich“, betont Baloh. Der Eintritt ist frei, in 52 Tagen ist es wieder soweit. Dann findet vom 19. bis zum 21. Oktober die Gamecity statt, die österreichische Gamescom.

Kontakte:

@MarioViska - [Homepage](#)

@kakafuCS

@esvoe - [ESVÖ](#)