

Kasperltheater ohne Krokodil?
Im Prater undenkbar

Ostereiersuche, Märchentage –
das Osterferienspiel beginnt

Die Formel-1-Saison startet in Melbourne
mit Ärger auf vielen Ebenen

Seite 24

Geldmaschine Spielcontroller

Mario Viska verdient seinen Unterhalt mit Computerspielen. Die Entwicklung der E-Sportbranche hat er hautnah miterlebt.

Von Daniel Bischof und
Alexander U. Mathé

Wien. Gleich wird Mario Viska dribbeln. Der Rapidler fixiert seinen Gegenspieler mit festem Blick. Links täuscht er an, rechts geht er vorbei. Ein Pass. Ein Schuss. Tor! Allmählich weicht die Spannung aus Marios Gesicht. Zufrieden legt er den Spielcontroller zur Seite. „Fifa ist wie Fußball. Man muss das Spiel verstehen“, sagt er überzeugt. Gemütlich sitzt Mario vor seinen Arbeitsgeräten: der Spielekonsole und dem Bildschirm. Was für andere ein Zeitvertreib ist, ist für den 30-jährigen Wiener ein Beruf. Denn Mario ist E-Sportler, er verdient sein Geld damit, professionell Computerspiele wie die Fußballsimulation Fifa zu spielen.

„Für mich war immer klar, dass ich E-Sportler werden möchte. Ich wusste, dass es Möglichkeiten gibt, in diesem Bereich Karriere zu machen“, sagt Viska. Diese Möglichkeiten lassen sich durchaus sehen; denn längst ist der elektronische Sport international eine hunderte millionenschwere Industrie geworden. Das Turnier „The International“ im Computer-Strategiespiel Dota 2 war 2017 mit 24,5 Millionen Dollar dotiert. Damit spielt man schon allmählich in Größenordnungen von Massensportarten wie Tennis mit: Beim French Open gab es 36 Millionen Euro zu gewinnen. Gute E-Sportler können konsequenterweise Millionenbeträge kassieren. Zum Vergleich: Ski-Überflieger Marcel Hirscher verdiente in der Saison 2016/2017 der FIS zufolge 450.000 Euro an Preisgeldern.

Dieser internationale Höhenflug der E-Sportbranche färbt auch auf Österreich ab. Das zeigt sich am Beispiel von Fifa. Seit 2017 gibt es für das Spiel eine eigene E-Sports-Bundesliga. Bei dieser treten E-Sportler als Vertreter sämtlicher Erstligaklubs gegeneinander an. Doch auch so schießen Turniere aus dem Boden. Es gibt Kleinturniere, Staats- und Weltmeisterschaften. Eines dieser Turniere verhalf auch Mario Viska zum Durchbruch.

„Im Jahr 2006 bin ich Profi geworden, weil ich mich für die Europameisterschaft qualifiziert habe“, erinnert sich Mario. In Österreich steckte der E-Sport noch in den Kinderschuhen. So gestaltete sich auch seine Teilnahme an dem Turnier noch wenig luxuriös und chaotisch. Zum Austragungsort Leipzig fuhr er mit dem Zug. „Ich habe vier Mal umsteigen müssen und war 12 Stunden unterwegs. Das war eine Katastrophe“, erzählt Viska. Die Mühe zahlte sich aus. Mario wurde Dritter. Von da an ging es bergauf.

Mit dem Erfolg kam auch das Geld. Das E-Sportteam SK Gaming stellte ihn an. Von da an erhielt Mario für sein Spielen einen fixen



Foto: A. Mathé

Lohn. Auch der Fußballklub Schalke04 wurde auf ihn aufmerksam – große Fußballvereine wie auch PSG und Manchester City haben längst eigene E-Sportteams und E-Sportler unter Vertrag. Der deutsche Traditionsklub engagierte Mario. Die Erfolge häuften sich. Er gewann zahlreiche Turniere und wurde sechs Mal deutscher Meister.

Mutter überzeugt

Es sind Erfolge, auf die Mario lange hingearbeitet hat. Zwar begann er schon 1998 Fifa zu spielen. Ursprünglich wollte er jedoch Profi mit dem Ego-Taktik-Shooter Counter-Strike werden. „Ich wusste, dass da sehr viel Geld dahinter steckt“, erklärt Mario. Obwohl aus dem E-Sport-Entwicklungsland Österreich stammend, schaffte er es im Jahr 2000, in ein deutsches Team aufgenommen zu werden. „Das Team war sehr stark, leider haben wir uns 2004 zerstritten“, sagt Viska. Das war der Moment, als er auf Fifa umsattelte. „Ich habe mir gedacht: Ich bin ohnedies am Fußballplatz aufgewachsen und könnte ja Fifa online spielen und nicht nur gegen Freunde.“

Marios Mutter war anfangs skeptisch. Sie hielt dem Sohne-
mann vor, zu oft vor dem Compu-

ter zu sitzen. „Sie hat damals damit nichts angefangen. E-Sport war auch medial noch nicht so präsent“, erzählt Mario. Er konnte sie jedoch von seiner Leidenschaft überzeugen. „Dann hat sich mich eh in Ruhe gelassen und mir immer das Essen an den Computer-tisch gebracht.“ Als der Rubel zu rollen begann, war die Mutter restlos überzeugt.

Mario erlebte hautnah die Professionalisierung und Kommerzialisierung des E-Sports mit. „Als ich begonnen habe, ging es noch nicht um so viel Geld wie jetzt“, sagt er. Es waren Zeiten wie im Fußball der 1960er Jahre: Es gab keine großen Agenturen, die die Spieler unter Vertrag nahmen, Spieler erhielten im Vergleich zu heute ein Butterbrot als Lohn, der Berufsstand des Talentscouts war weitgehend unbekannt.

„Für die E-Sportler war es lange Zeit sehr schwierig, weil die ganzen Sponsoren und Vereine die jungen Leute, die sich noch nicht so auskennen, über den Tisch gezogen haben“, erklärt Mario. Mit der zunehmenden Popularität wurde die Szene professioneller. Agenturen und Sponsoren entdeckten den E-Sport – und mit ihnen kam auch das Geld. „Es gibt mittlerweile Fifa-Spieler in Euro-

pa, die 10.000 Euro im Monat verdienen“, sagt Viska. „Es kommt darauf an, was du bis dato erreicht hast und welche Reichweite du in den Sozialen Medien hast.“

Sponsoren und Marktwerte von Spielern sind im E-Sport nun ebenso fixe Größen wie in anderen Sportarten. Denn Firmen wissen teilweise nicht mehr, wen sie noch mit ihren Werbebotschaften beglücken sollen. Da kommt der frische, aufstrebende E-Sport gerade recht. „Vielen großen Firmen gehen die Zielgruppen aus. Im E-Sport haben sie eine neue gefunden. Und um sie zu erreichen, werden E-Sportler gebucht.“

Die Professionalisierung hat auch Marios Leben verändert. Konnte er am Anfang seiner Zeit bei Schalke noch zwischen Wien

und Gelsenkirchen pendeln, wurde nach ein paar Jahren von ihm verlangt, fix nach Deutschland zu ziehen.

Es war ein Schritt, den der Wiener nicht gehen wollte. Er wechselte schließlich zum SK Rapid. Dort spielt er nicht nur, er ist auch offizieller E-Bundesliga-Botschafter. Gleichzeitig beginnt sich Mario breiter aufzustellen: Die organisatorische und kommerzielle Seite des Sports lockt. „Ich muss an die Zeit denken, wenn ich keine Turniere mehr spielen kann“, sagt Viska. Bei der Spielermanagementagentur E-Sports-Reputation ist er für Österreich zuständig. Er scoutet und trainiert hierzulande die jungen Talente. Sechs Spieler hat er unter Vertrag.

„Kenne keinen, der fett ist“

Doch nach welchen Kriterien rekrutiert Viska? Wichtig sei zunächst die Fitness. „Ich kenne keinen einzigen Spieler, der fett ist“, sagt er. Zu schnell leide sonst Ausdauer und Konzentration. „Es gibt Leute, die zu schwitzen beginnen, wenn sie eine Stunde Fifa spielen.“ Doch mehr zählt für ihn der Charakter. „Sie müssen authentisch, ehrlich und sympathisch sein“, sagt Mario und zieht einen Vergleich zum echten Fußball. Dort habe David Alaba über Jahre den Vorzug der Fans und Sponsoren gegenüber Marko Arnautovic erhalten. „Warum? Weil Alaba ein Vorbild war und nie negativ aufgetreten ist.“ Dabei, ist Viska überzeugt, sei Arnautovic der eigentlich bessere Spieler.

Nebenbei dient er den Firmen Mediamarkt und Techbold als Werbeträger. Und auch Amateuren bietet Mario seine Trainerfähigkeiten an. Für 50 Euro pro Stunde kann man sich von ihm coachen lassen. „Ich habe 120 Schüler. Der jüngste ist 12, der älteste ist 60. Der hat ein Unternehmen und will gegen seine Mitarbeiter mithalten.“

Trotzdem ist Mario noch immer als E-Sportler aktiv. Zwar sagt er, dass es gerade bei Fifa keine Altersgrenze für gute E-Sportler gebe. Doch nimmt die Reaktionsfähigkeit erfahrungsgemäß mit dem Alter ab. „Ich habe mir gesagt, ich spiele so lange, bis ich einmal Weltmeister geworden bin.“ Auch wenn das immer schwerer werde, er habe Zeit: „Dann spiele ich eben, bis ich 40 bin.“ ■

Electronic Sports Festival

Am Samstag und Sonntag findet im „Hallmann Dome“ (Gutheil-Schoder-Gasse 9, 1100 Wien) das „Electronic Sports Festival“ statt. Es ist das größte E-Sportsfestival Österreichs, die Veranstalter „Diamir Holding“ und „DocLX Holding“ rechnen mit sechstausend Besuchern. In diversen Turnieren – gespielt wird unter anderem „Counter-Strike: Global Offensive“

und „Dota 2“ – wird um insgesamt 20.000 Euro gekämpft. Besucher können sich unter anderem im „Virtual-Reality“-Gaming versuchen und gegen einen Fifa-18-Profi antreten. Der Eintritt ist frei, für zusätzliche Leistungen, wie dem Eintritt in die VIP-Arena, muss gezahlt werden. Nähere Information gibt es auf: <http://www.esports-festival.com>