

Aus dem Leben eines eSportlers (440 Wörter / 3.021 Zeichen)

Das Hobby zum Beruf machen – davon träumen viele, auch in der Gaming-Branche. Das Berufsbild des eSportlers hat sich dabei in den vergangenen Jahren stark professionalisiert. Obwohl in der eSports-Szene alles digital abläuft, unterscheidet sich der Arbeitsalltag eines Profispielers nicht mehr wesentlich von dem eines traditionellen Sportlers.

Die deutsche eSports-Organisation EURONICS Gaming wird seit Gründung im Jahr 2014 von Intel gesponsert und gehört mittlerweile zu den erfolgreichsten nationalen eSports Teams. Hier lebt die gesamte Mannschaft – im eSports auch ‚Clan‘ genannt – in einem Haus. Auf diese Weise können sich die Spieler bestmöglich auf ihre Karriere und das gemeinsame Training konzentrieren, das einen fest strukturierten Tagesablauf vorgibt:

- An sechs Tagen pro Woche finden jeweils zwei dreistündige Trainingseinheiten, auch ‚Scrimblocks‘ genannt, statt. Die Teams treten dabei in jeweils drei Probespielen gegen andere Mannschaften an.
- Zusätzlich zum Teamtraining arbeitet jeder Spieler flexibel für sich. Im freien Einzeltraining geht es in erster Linie um die Aneignung von Spielwissen und das Erlernen optimierter Taktiken. Die Arbeit der Spieler ist damit allerdings meist noch nicht getan: Auch die eigene Freizeit nutzen viele, um an ihrer Spilleistung zu feilen.
- Aufgrund des zeitintensiven Trainings ist Ausgleich essenziell. Jeder Spieler geht hier anders vor, um Kraft und Motivation zu schöpfen – sei es durch Sport, Lesen oder auch das Spielen anderer Games, wie zum Beispiel Final Fantasy.

Neben den eSportlern spielen im digitalen Sport auch Manager und Coach eine wichtige Rolle. Der Manager übernimmt finanzielle und organisatorische Aufgaben. Der Coach hingegen schafft die Voraussetzungen für den sportlichen Erfolg des Clans: Er stellt die Mannschaft zusammen, analysiert nach jedem Spiel Fehler und Verbesserungspotenziale und sorgt dafür, dass das Team auch auf zwischenmenschlicher Ebene gut zusammenarbeitet.

Wie im klassischen Sport auch, arbeiten Spieler und Teams gemeinsam vor allem auf ein Ziel hin: Möglichst viele Turniere zu gewinnen und so in eine höhere Liga aufzusteigen. So möchte auch der Clan von EURONICS Gaming die Top 2 der ESL*

(Electronic Sports League) Meisterschaft erreichen, um beim großen Finale auf der diesjährigen Gamescom dabei sein zu können. Kann ein Team ein Turnier für sich entscheiden, winken stolze Preisgelder. Im Rahmen des Intel Extreme Masters (IEM) Finales 2018 in Katowice wurden beispielsweise Preisgelder von insgesamt 950,000 USD ausgezahlt.

Die eSports Turniere sind wahre Publikumsmagnete und zeugen von der riesigen Fanbase der Clans. Insgesamt 169,000 Zuschauer aus aller Welt reisten zur IEM 2018 in Katowice an und füllten die Spodek Arena. Weitere rund 3,9 Millionen verfolgten das Ereignis online. Ob Profispieler, Gaming-Enthusiast oder begeisterter Fan – die Zahlen machen eins deutlich: eSports ist längst kein Nischenphänomen mehr, sondern auf dem besten Weg eine der Sportarten des 21. Jahrhunderts zu werden.