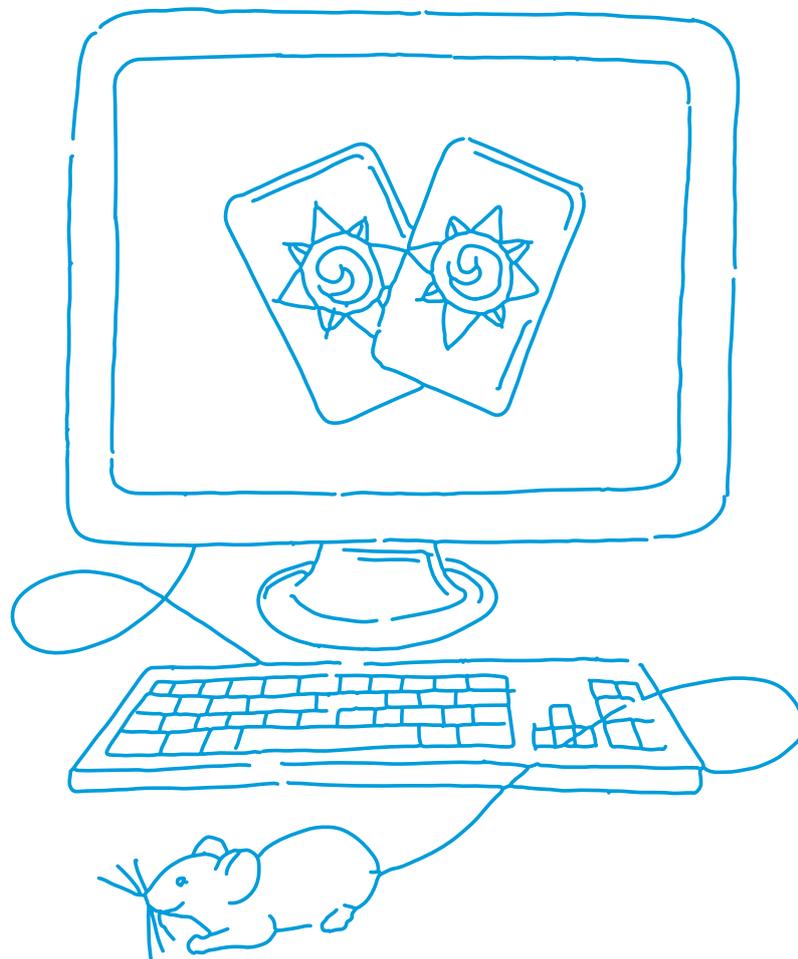


# Professionell gespielt

Der Konstanzer Informatikstudent Jan „Chimmy“ Kaiser  
ist eSportler, ein professioneller Computerspieler.  
Im August 2016 gewann er das „Hearthstone“-Turnier auf  
der Gamescom.



Es dürfte ein Traum für viele Menschen sein: Mit Computerspielen Geld zu verdienen. eSport wird dies genannt, professionelles Computerspielen, virtuelle Turniere vor hunderttausenden Zuschauern. In seiner Publikums-Reichweite hat eSport bereits so manche traditionelle Sportart überholt. Einen Eindruck davon gab die Computerspielemesse Gamescom im August 2016 in Köln. Zwischen den Produktneuheiten und Messe-Events fand auch ein hochkarätiges eSport-Turnier mit ausgewählten Profispielern statt – die „World Cyber Arena 2016“.

Die Disziplin: „Hearthstone“, ein virtuelles Kartenspiel. Die Teilnehmer: Allesamt Studierende, in der eSport-Szene keine Unbekannten. Einer von ihnen, Chimmy, Informatikstudent der Universität Konstanz, scheint einen Schwachpunkt in der Vorauswahl seiner Karten zu haben. Sein Gegner im Finalspiel, ein eigens aus China eingereister Profispieler, will sich diese Schwäche zunutze machen – und muss überraschend feststellen, dass er in eine Falle gelaufen ist. Chimmy hatte einen Köder ausgelegt. Nach dem Motto „Ich denke, dass du denkst, dass ich denke“ spielte er einen Konter gegen den Konter gegen die falsche Fährte – und gewinnt das Turnier.

### Mitten in der Szene

Chimmy: „Dann war da dieser Moment, dass endlich der große Turniersieg da war. Dieser Moment, in dem mir klar wurde: Das ist der erste Platz, jetzt habe ich's! Mir haben die Hände gezittert. Ich habe das Headset weggeschmissen, ich bin auf der Bühne herumgehüpft, habe gefeiert. Die Zuschauer haben mir applaudiert. Es war ein unglaublich berauschendes Gefühl – obwohl ich eigentlich nur die Maus ein bisschen bewegt habe, sie auf einem Monitor auf fiktionale Bilder gezogen habe.“

Chimmy heißt mit bürgerlichem Namen Jan Kaiser, ist 18 Jahre alt. Bereits zu Schulzeiten spielte er eSport-Turniere,

vor kurzem hat er sein Abitur bestanden und studiert nun Informatik in Konstanz. „Wenn man den Durchbruch als Profispieler schaffen will, muss man ein großes Turnier gewinnen – um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen“, so Chimmy. Seinen Durchbruch markierte ein ebensolches Turnier, der „China vs. Europe“-Wettkampf, ein in China ausgetragener „Hearthstone“-Ländervergleich im Jahr 2015 mit 40.000 Zuschauern. Jan Kaiser gewann das Turnier zwar nicht, stand aber im Mittelpunkt der Medien wie kaum ein anderer Spieler. Wegen seiner ausgefallenen Karten-Kombinationen, wegen seines jungen Alters, vor allem aber wegen seiner deutsch-chinesischen Nationalität, die ihn zum perfekten Gesicht für das Turnier machte.

### Chimmy hatte sich einen Namen gemacht

Ein siebzehnjähriger Europäer, laut Ranking zu jener Zeit unter den 20 weltbesten Turnierspielern, der den chinesischen Medien in ihrer Landessprache Antwort gibt. „Ich habe es bewusst auf Chinesisch gemacht, einfach um zu zeigen: Ich bin stolz auf meine Nationalität, auf beide Nationalitäten. Das kam sehr gut an.“ Zurück in Deutschland kamen die ersten Vertragsangebote mit Profi-Organisationen, schließlich die Qualifikation für das prestigereiche Gamescom-Turnier. Chimmy hatte sich einen Namen gemacht, stand nun mitten in der Szene.

Bis zu diesem magischen Moment liest sich Jan Kaisers Biografie nicht bedeutend anders als diejenige vieler anderer junger Menschen seiner Generation: Schule, Sport, Computerspiele im Freundeskreis, mit Social Media großgeworden. „Man sieht auf YouTube und Twitch überall diese eSport-Größen: Sie zeigen, was sie spielen, wie sie spielen“, blickt Jan Kaiser zurück. „Man wird da schon ein wenig angefixt, wenn man sich überlegt: Gaming ist ein Hobby, macht wirklich viel Spaß – und man kann sein Geld damit verdienen!“ Sein Freundeskreis

informierte sich: Wie zeichnet man seine Computerspiele auf, wie setzt man einen Stream auf?

### Warum sitzt unser Sohn so lange vor dem PC?

Ein Kartenspiel hatte es Jan Kaiser besonders angetan, „Hearthstone“, eines der populärsten Spiele mit einem unschlagbaren Vorteil: „Es kostet nichts – das war ein Hauptkriterium zu dem Zeitpunkt, als armer Schüler. Man kann sich in ‚Hearthstone‘ alles selbst erspielen, ohne Geld reinzustecken.“ Eher aus Neugier meldete sich Chimmy für sein erstes „Hearthstone“-Turnier an und gewann es spontan. „Das war die erste Erfolgserfahrung mit ‚Hearthstone‘. Da dachte ich mir: Das war doch irgendwie ganz cool, mach das doch weiter.“

eSport war damals noch nicht sonderlich etabliert, es war für Außenstehende schwer, in die Turnierszene reinzukommen. Chimmy hatte noch keinen großen Namen, doch er begann, seine Turniere zu streamen, also online auszustrahlen. „Das war interessant für die Leute, weil es noch nicht viele Turniere gab. Wie funktioniert das? Wie kann ich meine Erfolgchancen erhöhen?“ Chimmy spielte alle zwei Tage online ein Turnier, nicht selten dauert ein Wettkampf sechs Stunden oder länger. „Meine Eltern haben sich gedacht: Warum sitzt unser Sohn so lange vor dem PC? Sie wollten Regeln einführen, höchstens zwei Stunden am Tag vor dem Rechner. Weil sie eSport nicht kannten. Ich habe sehr lange gebraucht, um es ihnen klarzumachen, worum es mir geht“, erzählt Jan Kaiser.

Seine Mutter sicherte ihm schließlich ihre Unterstützung zu, wenn er im Gegenzug erstens (physischen) Sport macht und zweitens die gesunde Ernährung nicht vernachlässigt. Die Bedingung seines Vater: Studiere, schau', dass du dein Abi und einen Studienabschluss hinbekommst. Jan Kaiser akzeptierte und schrieb sich an der Universität Konstanz ein.



### „Man kann davon leben“

Studieren und eSport, funktioniert das? „Nein, zumindest nicht während des Semesters. Zu studieren ist einfach ein Full-Time-Job. Neben einem Full-Time-Job kann ich nicht noch einen zweiten Full-Time-Job haben“, schildert Jan Kaiser. „Ich kenne einige Leute, die versucht haben, beides zu kombinieren. Aber daraus wurden dann halt halbe Sachen. Beides hat gelitten.“ Die Zeit für Turniere fehlte in der Vorlesungszeit, doch um den Kontakt zur Szene nicht zu verlieren, setzte sich Chimmy verstärkt im eSport-Management seines Teams „Prismatic“ ein: Flüge buchen, Überweisungen tätigen, mit Sponsoren verhandeln, Spieler coachen, neue Spieler heranholen. Die eigentliche Turniersaison findet für ihn in der vorlesungsfreien Zeit statt.

„Die Preisgelder sind durchaus akzeptabel“, schildert Jan Kaiser. Die meisten eSportler finanzieren sich aus einer Mischung aus einem Vertragshonorar von ihrer eSport-Organisation, aus Werbe-Einnahmen durch Streaming, durch Preisgelder und Spenden. Chimmys erster Turniersieg brachte ihm damals noch einen 20-Euro-Gutschein ein. Inzwischen sind dreistellige Preisgelder für ein kleines Turnier üblich, bei großen Meisterschaften sind Prämien von über 10.000 Euro keine Seltenheit mehr. Bei Weltmeisterschaften der popu-

lärtesten Spiele wie „Dota 2“ oder „League of Legends“ fließen Millionenbeträge. eSport hat sich professionalisiert und etablierte sich insbesondere in China und Korea sowie in den USA, wo Universitäten stark in die Turnierszene eingebunden sind.

Chimmys Wahlspiel „Hearthstone“ ist ein Kartenspiel, es erfordert keine nennenswerte Fingerakrobatik oder Reaktionszeiten. Was unterscheidet den professionellen Kartenspieler von einem Hobbyspieler, der mit denselben Karten spielt? Viel psychologisches Kalkül, das wird im Gespräch mit Chimmy klar:

„Während des Spielens kann man versuchen, am Verhalten des Gegners seine Handkarten zu lesen. Ein ganz einfaches Beispiel ist Mau-Mau: Man kann anhand des Verhaltens erschließen, was für Farben der Gegenspieler auf der Hand haben kann. Ist es Karo, ist es Herz, ist es vielleicht eine Sieben oder Acht? Möchte er seine Sieben vielleicht aufsparen? Bei ‚Hearthstone‘ geht das genauso, nur muss man das Verhalten des gegnerischen Maus-Cursors in Betracht ziehen. Über welche Karten zieht er den Cursor? Wie lange hält er welche Karten auf der Hand?“

### Instinkt und Theorie

Bei „Hearthstone“-Profis gilt daher die Regel: „Hände weg von der Maus!“, um

möglichst wenig an Information preiszugeben. Fotos von der Gamescom zeigen Chimmy, wie er mit verschränkten Armen vor der Tastatur sitzt, den Blick auf den Monitor gerichtet. Bluffs, „Mind Games“ und falsche Fährten sind Teil des Spiels: Züge werden absichtlich verzögert, um Unsicherheit vorzutäuschen. Die Maus wird über die falschen Karten gezogen, um dem Beobachter ein falsches Bild zu vermitteln. „Es gibt immer einen instinktiven Spielzug und einen mathematisch richtigen Spielzug. Instinkt und Theorie müssen vereint werden, um das Spiel erfolgreich zu spielen. Wir haben viele Poker-Spieler in der Szene.“

Eine der berühmtesten unter den Poker- und „Hearthstone“-Legenden, Adrian „Lifecoach“ Koy, lieferte das Karriere-Modell auch für Jan Kaiser: „Er hat viele Jahre intensiv Poker gespielt und die Preisgelder in Immobilien investiert, um eine sichere Geldquelle zu haben. Nun orientiert er sich in Richtung Charity.“ Jan Kaiser könnte sich einen ähnlichen Werdegang vorstellen. Er sieht seine Zukunft in China, in der Entertainment-Branche. „Ich bin ein Mensch, der ungern lang bei derselben Sache verweilt. Ich möchte Kontakt zu vielen verschiedenen Menschen, ich möchte reisen. eSport ist perfekt für sowas.“

| gra.

