

Daddeln auf Wettkampfniveau

E-Sport ist auf dem Vormarsch und füllt weltweit Stadien – Das KIT unterstützt als einzige deutsche Uni Hochleistungs-Videospielen mit einem offiziellen Sportverein



E-Sportler des KIT-SC beim Training. (Foto: Tanja Meißner, KIT)

E-Sports: Das ist Zocken auf Wettkampfniveau. Weltweit füllen E-Sport-Ereignisse Arenen. Statt blässlicher Computer-Nerds, die bei Chips und Softdrinks Nächte durchdaddeln, treten hier gutbezahlte Profis im Mehrspielermodus populärer Videospiele gegeneinander an. Auch hierzulande erfahren E-Sportler zunehmend Anerkennung. Beim KIT SC, dem Sportverein des Karlsruher Instituts für Technologie, gibt es jetzt eine E-Sportabteilung, eine entsprechende Hochschulgruppe schon länger. Rund hundert Studierende trainieren regelmäßig, die besten 20 im Verein.

E-Sport habe einen ganz anderen Charakter als die verbreitete Vorstellung vom übernächtigen Computer-Kid, das im abgedunkelten, nach kalter Pizza und alten Tennissocken müffelnden Jugendzimmer allein vor der Flimmerkiste hockt, meint E-Sportler Jonas Gorges. „Dass Gamer unsportlich sind, ist ein Vorurteil“, sagt der 19-Jährige.

Tatsächlich werden bei internationalen Turnieren wie den Intel Extreme Masters oder dem League of Legends World Championship inzwischen Preisgelder in Millionenhöhe ausgeschüttet. Das Finale der Electronic Sports League wurde im Juli in der ausverkauften Kölner

Monika Landgraf
Pressesprecherin,
Leiterin Gesamtkommunikation

Kaiserstraße 12
76131 Karlsruhe
Tel.: +49 721 608-47414
Fax: +49 721 608-43658
E-Mail: presse@kit.edu

Weiterer Kontakt:

Dr. Felix Mescoli
Pressereferent
Telefon: +49 721 608-48120
Fax: +49 721 608-43658
E-Mail: felix.mescoli@kit.edu

Weitere Materialien:

- ▶ [Video](#)
- ▶ [Twitch](#)

Lanxess Arena ausgespielt. Fans verfolgen die Spiele vor Ort auf riesigen Videoleinwänden oder zu Hause auf spezialisierten Streaming-Portalen. Virtuose Gamer wie Lee „Faker“ Sang-hyeok sind in der Szene Stars. Der Südkoreaner ist als gutbezahlter Profi beim Werksteam eines heimischen Telekommunikationskonzerns unter Vertrag, der sich neben einer Baseball- und einer Basketballmannschaft, ganz selbstverständlich auch eine E-Sport-Auswahl hält. Angetreten wird in unterschiedlichen Spielklassen und Disziplinen. Dazu gehören Genres wie Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), eine Art virtuelle Burgbelagerung, First Person Shooter, in dem der Spieler das (Kampf)Geschehen aus der Ich-Perspektive erlebt, oder Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel, bei dem tausende Spieler gleichzeitig eine Spielwelt bevölkern. Unter E-Sportlern beliebt sind populäre Titel wie League of Legends, Dota2 oder Counter-Strike.

Mit dem Team „Explorers“ aus der Hochschulgruppe eSUKA, was für „eSports United Karlsruhe“ steht, ist Gorges in der UEG, der Deutschen E-Sport-Liga für Studenten aktiv. Gorges, der im zweiten Semester Elektro- und Informationstechnik studiert, und seine Teamkollegen spielen League of Legends. Bei diesem MOBA treten zwei Teams mit je fünf Spielern gegeneinander an. Die Teams starten auf gegenüberliegenden Seiten einer Karte in der Nähe eines Hauptgebäudes, das Nexus genannt wird. Ziel ist es, den gegnerischen Nexus zu zerstören. Trainiert wird zweimal pro Woche für je zwei Stunden. Auf dem Trainingsplan stehen sowohl die individuelle Beherrschung möglichst vieler der etwa 120 zur Verfügung stehenden Spielcharaktere. Als auch das Zusammenspiel im Team. „Auf jeder Position kann man mit verschiedenen Champions spielen. Sie haben vielfältige individuelle Fähigkeiten, die richtig kombiniert die Leistungsfähigkeit des gesamten Teams erhöhen können“, erklärt Gorges. Zur Vorbereitung gehört es somit auch, die Vorlieben der gegnerischen Mannschaften zu studieren und bei der Wahl der eigenen Aufstellung im Spiel zu berücksichtigen. Wie beim Einstellen einer Fußballmannschaft auf ein Match.

Das gute Zusammenspiel der Teammitglieder ist auch für Philipp Schüler der Schlüssel zum Erfolg im E-Sport: „Wir müssen uns blind verstehen“, sagt der 23-Jährige. Das Team Schülers, der im 6. Semester Informatik studiert, spielt Overwatch, einen Mehrspieler-Ego-Shooter. Zwei Teams zu je sechs Spielern treten gegeneinander an und kämpfen um die Kontrolle über ein Spielgebiet in einer Science-Fiction-Welt. Jeder Teilnehmer wählt einen Helden mit besonderen Fähigkeiten, die sich optimalerweise im Team ergänzen. Auch hier kommt es im Training darauf an, einen „möglichst großen Helden-Pool zu lernen“, sagt Schüler. „Schnelles Denken und Reagieren“,

hält er für die wichtigsten Eigenschaften eines erfolgreichen E-Sportlers. Bei einem Ego-Shooter sei natürlich auch die Treffsicherheit besonders wichtig. „Das ist Muskelgedächtnis“, sagt er.

Schüler und Gorges loben das gute E-Sport-Angebot in Karlsruhe. Bei der Wahl des Studienplatzes habe es unmittelbar zwar keine Rolle gespielt, sagt Gorges. „Aber natürlich habe ich mich über Freizeitangebote und Studentengruppen informiert und bin dann gleich zu einem Treffen von eSUKA gegangen.“ Dass das KIT – als einzige Uni in Deutschland – den E-Sport unmittelbar durch ihren offiziellen Sportverein unterstützt, findet er gut.

Der Wettkampfgedanke beim Videospielen mit Spielzügen, Tabellenplatzierungen und Ligen „fast wie beim Fußball“ habe die Leitung des KIT SC überzeugt, sagt Alwin Pohl, Eventvorstand des SC. Vorerst bestehe das E-Sport-Team aus zwölf Spielern; in Zukunft soll der Bereich aber weiter ausgebaut werden. Der Fundus an Spielern ist groß: In der eSUKA-Hochschulgruppe, die auch das E-Sport-Angebot des SC initiiert hat, sind über 100 Mitglieder aktiv. Beim E-Sport am KIT gehe es aber nicht nur ums Zocken, betont Steffen Schmidt, Abteilungsleiter KIT SC E-Sports: „Die Nachfrage an Offline-Events ist groß. Man trifft sich zum Grillen, Feiern, für Teamfotos, zum Planen von Events oder besucht gemeinsam Veranstaltungen.“



Trainingszeiten, kommende Events und Kontaktmöglichkeiten unter: www.esuka.de

Das Karlsruher Institut für Technologie (KIT) verbindet seine drei Kernaufgaben Forschung, Lehre und Innovation zu einer Mission. Mit rund 9 300 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sowie 25 000 Studierenden ist das KIT eine der großen natur- und ingenieurwissenschaftlichen Forschungs- und Lehrinrichtungen Europas.

KIT – Die Forschungsuniversität in der Helmholtz-Gemeinschaft

Das KIT ist seit 2010 als familiengerechte Hochschule zertifiziert.

Diese Presseinformation ist im Internet abrufbar unter: www.kit.edu

Das Foto steht in druckfähiger Qualität auf www.kit.edu zum Download bereit und kann angefordert werden unter: presse@kit.edu oder

+49 721 608-47414. Die Verwendung des Bildes ist ausschließlich in dem oben genannten Zusammenhang gestattet.