

PROFILES

Ein Blick ins Leben von eSports-Pros

Moritz: Hallo und herzlich willkommen zu Profiles. Mein Name ist Moritz und wir sind dank Accenture heute im wunderschönen Wien unterwegs und besuchen einen der interessantesten Trading-Card-Profis Europas. Aber der junge Mann hat nicht nur *Hearthstone* gespielt, er hat auch erfolgreich Poker gespielt – und wer das ist, das erfahrt ihr jetzt.

Adrian „Lifecoach“ Koi konnte über die Jahre hinweg seine eigene einzigartige Erfolgsstory schreiben. Er begann als Pokerspieler und konnte durch seine strategische und vorausschauende Spielweise einige Cashgewinne für sich gewinnen. Ende 2013 entdeckte er seine Liebe für *Hearthstone* und wurde schnell einer der erfolgreichsten Spieler weltweit. Insgesamt hat er sich in zehn Turnieren eine Top-4-Platzierung geholt, von denen er sieben Mal als Erstplatziertes hervorging. Durch diese Erfolge sammelten sich rund 110.000 US-Dollar an Gewinnen an. 2017 wechselte er zur *Gwent: the Witcher Card Game* und gewann im selben Jahr das Gwent Challenger, was ihm zusätzlich 60.000 US-Dollar einbrachte. Nach einem kurzen Abstecher zum Kartenspiel *Artifact* hing Lifecoach seine Sportlerkarriere im Jahr 2018 an den Nagel.

Moritz: Adrian, vielen Dank, dass wir bei dir sein dürfen und dass du uns bei dir zu Hause eingeladen hast. Hallo!

Adrian: Hallo. Ja klar, gerne! Also, ihr habt ja gefragt, und wenn ich irgendwie der deutschen Community helfen kann, immer gerne.

Moritz: Wie bist du auf den Namen Lifecoach gekommen?

Adrian: Als ich online angefangen habe zu streamen, musste ich mir im Prinzip einen Namen aussuchen und Lifecoach war zu dem Zeitpunkt für mich passend. Weil es für mich eigentlich zwei Möglichkeiten gab zu dem Zeitpunkt. Was mir vorgeschwebt hatte, war diese Lifecoach Direction, also diese Richtung einzuschlagen. Naja gut, es kam alles anders, aber zu dem Zeitpunkt hat es sich für mich sehr passend angefühlt. Weil es auch mit meiner Identität einhergegangen ist, und letzten Endes konnte ich das dann auch irgendwie kombinieren. Und dann hat das schon einigermaßen gepasst. Auch der Name selbst, weil letzten Endes bin ich dann in diese Richtung gegangen, sodass ich gesagt habe: Okay ich kombiniere im Prinzip mein Gaming mit Lifecoaching, hole die Leute quasi ab mit dem Gaming, aber führe sie vielleicht auch zu der ein oder anderen Lebenshilfe, also unterstützend. Das muss ja niemand annehmen, aber wenn es gerade getaugt hat zu dem Zeitpunkt, dann war ich schon immer mal sehr glücklich, vielleicht auch ein paar Werte mitteilen zu können.

Moritz: Du warst erst Pokerspieler, dann bist du zu eSports gekommen. Wie ist der Wechsel entstanden? Wie ist der Wechsel vom Poker zum eSports-Profi?

Adrian: Das war damals die Möglichkeit, sich eine finanzielle Unabhängigkeit zu erarbeiten. Ich bin da irgendwie reingerutscht. Ein Freund von mir hat gesagt: Hey, wenn du gut bist in anderen Spielen, warum probierst du nicht Poker aus? Ich habe das dann ausprobiert und es lief glücklicherweise sehr gut für mich. Natürlich hab ich da auch viel Arbeit reingesteckt. Aber das war schon so eine Zeit, in der man damit sehr schnell finanzielle Unabhängigkeit erreichen konnte. Und die Möglichkeit habe ich auch wahrgenommen. Ich hab dann ja auch aufgehört zu pokern, als ich mir genügend finanzielle Mittel erarbeitet hatte und auch einfach aus ethischen Gründen. Ein paar anderen Leuten Geld wegzunehmen, das ist ein Nullsummenspiel und das wollte ich eigentlich nicht dauerhaft betreiben. Das hat mich auf Dauer einfach nicht erfüllt. In eSports bin ich dann in meinem Sabbatical reingeraten. Zu dieser Pokerzeit müssen wir ein bisschen ausführend sagen, dass ich mich ungefähr acht Jahre lang intensiv mit Poker beschäftigt habe und alles andere außen vor gelassen habe. Ich hab nicht mehr Party gemacht, ich habe auch wirklich keine Freizeit gehabt, weil ich gesagt habe: Okay, das ist jetzt diese Möglichkeit, mir was Finanzielles aufzubauen, und das machst du jetzt. Das ist nicht nur dein Job, das ist deine Möglichkeit im Leben und die nimmst du jetzt wahr! Und dementsprechend hatte ich einfach Nachholbedarf. Ich habe gesagt: Okay, jetzt nimmst du dir ein Jahr frei und machst das, was du willst. Und ich wollte Computerspiele spielen. Ich hab dann irgendwie *Starcraft* gedaddelt und dann kam *Hearthstone* heraus und ich fand's cool.

Moritz: Ja, du hast gesagt, du hast mit *Hearthstone* angefangen, aber du hast nicht nur *Hearthstone* gespielt. Du hast *Gwent* gespielt, du hast mal zwischendurch *Artifact* gespielt. Das ist ja selten für eSportler. Und diese ganzen Spiele auch noch auf einem hohen Niveau zu spielen. Wieso hast du diese Spiele so oft gewechselt?

Adrian: Oft ist ja schon sehr relativ. Ich habe *Hearthstone* ja sehr viele Jahre gespielt und die Menschen, die mich kennen, die wissen das eben auch. *Blizzard* hat eher den Ansatz fürs Casual Gaming, also nicht so für die kompetitive Szene, was auch okay ist, das war auch nie das Problem. Aber *Blizzard* hat den eSports-Pro-Spielern sehr viel versprochen. Sie haben gesagt: Wir machen bessere, größere Turniere, wir shiften das alles, wir bringen das alles in eine Richtung, die dann auch besser für euch Profispieler ist. Wir versuchen beides abzudecken. Im Prinzip ist das eigentlich nie passiert und auch nach nachhaken nicht, und irgendwann habe ich gesagt: Okay, dann ist das wahrscheinlich nicht das, wo ich meine Zukunft sehe. Ich finde es aber auch nicht so schlimm, wenn sie sagen: Hey, wir wollen jetzt möglichst eine große Masse von Spielern bedienen. Das ist ja auch cool. Aber es ist schwer, wenn du dort als Profispieler oder kompetitiver Spieler was reißen willst. Dafür war, fand ich, *Gwent* reizvoller, weil du mehr Möglichkeiten hattest, das Spiel mit deinen Fähigkeiten zu beeinflussen. Kann man einfach so sagen. Dann habe ich *Gwent* ein bisschen über ein Jahr gespielt. Das ging dann auch in eine Richtung, wo ich gesagt habe: Okay, das willst du jetzt nicht weiterverfolgen. Aber auch hier wieder:

Spiele verändern sich und Spiele müssen ja auch nicht gleich bleiben. *Gwent* zum Beispiel hat sich vollkommen verändert, insofern würde ich gar nicht sagen, dass ich unbedingt immer die Spiele wechsele, oder oft wechsele. Das ist, wie gesagt, relativ. Es ist vielmehr auch so, dass die Spiele sich ändern. Dieses alte *Gwent*, das ich damals angefangen habe, das gibt es so in dieser Form nicht mehr und zwar überhaupt nicht mehr. Das kannst du nicht spielen, das wurde verändert und das Gleiche gilt auch für *Hearthstone*.

Moitz: Du warst bei G2 unter Vertrag, du warst bei Evil Geniuses unter Vertrag, einer der größten eSport-Organisationen weltweit. Warum haben sich eure Wege getrennt, und was ist der Unterschied zwischen „solo unterwegs sein“ und „eine Organisation im Rücken haben“?

Adrian: Das ist eine gute Frage, weil das auch von Spiel zu Spiel unterschiedlich ist. Grundsätzlich siehst du ja in einer Organisation meistens die Spielsportarten wie *League of Legends* oder *Dota* und das liegt schlicht und ergreifend daran, dass du eben ein Team benötigst, um in diesen Sportarten antreten zu können. Und da eine Organisation im Rücken zu haben, die dich unterstützt, ist eigentlich das A und O. Das ist ultrawichtig. Weil es nicht nur darum geht, dass du finanzielle Sicherheit hast, sondern auch darum, dass du in ein Team kommst, dort Teamfähigkeit lernst und dann gemeinsam mit diesem Team zum Erfolg kommst. Oder eben auch nicht. Und eine Organisation zu haben, die dir den Rücken freihält durch die Erledigung der ganzen administrativen Dinge und die dich das Spiel Full-Focus nachgehen lässt, ich glaube, das ist extrem wichtig. Ich glaube, es geht auch nicht ohne, also natürlich geht es nicht ohne, weil du natürlich ein Team brauchst, aber auch generell ist das mindestens genauso wichtig wie deine Spielfähigkeiten.

Aber in Singleplayersportarten wie *Hearthstone* und anderen Kartenspielen geht's ja nicht darum, dass du ein Team hast. Du bist ja quasi Einzelkämpfer. Ich denke, in diesen Sportarten ist eine Organisation nicht ganz so wichtig. Letzten Endes ist es ja meistens so ein Deal, dass du sagst: Okay, die Organisation hält dir quasi den Rücken frei, was das Finanzielle angeht. Du musst dich eigentlich nicht um Werbeeinnahmen kümmern oder so. Das macht alles quasi das Team für dich und dafür kriegen die halt einen Obulus. Die können quasi mit dir werben, aber du kannst auch – wenn das Team eine gute Marke hat – mit dem Team werben oder was auch immer. Aber ich denke, es hat jetzt keine direkte Implikationen oder große Wichtigkeit für das Spiel oder die Spielfähigkeiten selber. Mit Evil Geniuses bin ich glücklich und zufrieden auseinandergegangen. Letzten Endes hatten wir einen *Gwent*-Vertrag und *Gwent* hat einfach nicht mehr stattgefunden. Die wollten auch keinen *Gwent*-Rooster aufrechterhalten und da ich ja auch mit *Gwent* aufgehört hatte, hat sich das in Wohlgefallen aufgelöst.

Moritz: Das waren schon mal ganz interessante Antworten. Ich glaube, hier wird langsam richtig warm auf dem Balkon. Wir gehen mal rein und dann stelle ich dir noch ein paar weitere Fragen.

Adrian: Perfekt, machen wir so, alles klar!

[Musik]

Moritz: So, jetzt haben wir uns ein schattiges Plätzchen gesucht. Meine nächste Frage: Adrian, du redest immer davon, dass du deinen Träumen folgst. Wie erreicht man so ein Mindset, in dem man sich etwas in den Kopf setzt und das auch zu 100 Prozent erreicht?

Adrian: Ich denke, irgendwann im Leben fängt man damit an und begibt sich in so eine Art positive Feedbackspirale. Am Anfang steht natürlich immer die Anstrengung, der Erfolg und auch Zeitinvestment. Das heißt: Es ist manchmal auch undankbar und es gibt auch schwere Zeiten. Aber irgendwann mal stellt man im Leben fest, dass man dadurch, dass man viel Zeit investiert hat und auch Herzblut, auch manche Ziele erreicht hat, die man vorher nicht für möglich gehalten hätte. Und das merkt man sich dann. Und das gibt einem dann Energie und Motivation für das nächste Projekt oder nächste Ziel.

Moritz: Du hast von Zeitinvestment gesprochen. Wie hast du dich damals auf die Turniere vorbereitet? Hast du die Decks deiner Gegner auswendig gelernt?

Adrian: Das ist eine interessante Frage. Ich glaube, dass Turnier-Preperation bzw. -Vorbereitung relativ überbewertet ist. Oder overhyped, wie immer du das auch nennen magst. Ich glaube an ein anderes Prinzip, was im Prinzip in einer permanenten Erhöhung deiner Spielstärke liegt. Im Prinzip geht es mir darum, das Spiel immer besser verstehen zu können, immer stärker spielen zu können – und dann gibt es eben auch noch Turniere, die spiele ich dann halt. Wenn die Spielstärke dann generell hoch genug ist, kann man die dann auch bewältigen, ohne sich auf jedes Turnier spezifisch vorbereiten zu müssen. Natürlich bereite ich teilweise schon spezifische Decklisten vor. So habe ich schon spezifische Decklisten auf Turnieren auf Gegner zugeschnitten und vorbereitet. Aber generell ist es viel wichtiger, ein allgemeines Spielverständnis zu entwickeln.

Moritz: Du hast über Jahre Erfahrungen gesammelt, nicht nur in eSports. Du hast deine berufliche Karriere angesprochen. Was sollten deiner Meinung nach aufstrebende Sportler wissen beziehungsweise aufstrebende junge Menschen wissen, wenn sie sich einem oder diesem Beruf widmen?

Adrian: Wenn ich jetzt wenige Tipps geben soll, dann würde ich wahrscheinlich die Tipps geben, die zu wenig Fehlinterpretation führen und nicht von jedem Menschen anders angenommen werden. Und zwar denke ich, ist es wichtig zu erwähnen, dass es nur ganz, ganz, ganz wenige Menschen schaffen, davon leben zu können. Eine Hand voll. In jedem Bereich, in jedem eSports-Bereich sind das vielleicht je nach Größe des Spiels 20, 50, 100 Leute, die davon leben können. Aber 20, 50 oder 100 Leute von einer Million Spieler. Also jetzt zu sagen: Hey, ich bin ganz gut in diesem Spiel, jetzt werde ich Sportler, ist so ähnlich, als würde ich sagen: Ich bin ganz gut im Fußball, jetzt werde ich Profifußballer. So läuft das halt nicht.

Zum einen sollte man sich als Voraussetzung schon fast an der Spitze befinden, wenn man diesen Beruf einschlagen will. Es muss einem klar

sein, dass man das Leben muss. Das kann man nicht nur als Semi-Beruf ausführen mit der Vorstellung, dass man das irgendwie 30, 40 Stunden runterdaddelt jede Woche und dann wird das schon passen. Um die Dinge in Perspektive zu setzen: Man misst dort sein Talent mit anderen höchst talentierten Spielern aus der gesamten Welt, also nicht nur aus deinem dörflichen Umkreis, sondern aus der gesamten Welt. Das ist kompetitiv ohne Ende. Und diese Menschen sind nicht nur talentiert, sie sind auch ambitioniert. Weil die Menschen, die nur talentiert und nicht ambitioniert sind, auch nicht bereit sind, richtig Vollgas zu geben. Die sind dann nachher eben nicht an der Spitze. An der Spitze triffst du nur Leute, die talentiert und bereit sind, diesen Bereich zu leben. Und jedem, der in diesem Bereich tätig werden will, muss klar sein, dass er dasselbe leisten muss. Du musst nicht nur talentiert sein, sondern musst dem dein Leben unterordnen, und zwar für Jahre. Wenn man diese Perspektive hat und trotzdem diesen Weg gehen will, dann ist das vollkommen legitim. Dann würde ich das jedem empfehlen, weil das natürlich was Tolles ist, mit seinem Hobby Geld verdienen zu können, sich in seinem Hobby selbst verwirklichen zu können.

Moritz: Du hast auch in die Spieleindustrie blicken können. Du konntest bei *Legends of Runeterra* mitwirken. Kannst du was dazu erzählen?

Adrian: Das war Ende letzten Jahres. Riot Games hat mich eingeladen, um *Legends of Runeterra* zu testen. Das war etwas, was mir noch gefehlt hat. Wenn ich mir überlege, in welchem Sinn ich bei *Blizzard* tätig war, das war zwar auch in interner beratender Funktion, aber nicht wirklich, sondern vielmehr als einer der Vorschläge macht, die dann aber meistens nicht umgesetzt wurden. Bei CD Projekt Red war das schon anders. Da wurden die Vorschläge auch umgesetzt. Das war auch gut so. Persönlich natürlich. Das war schön zu sehen, dass Vorschläge umgesetzt werden, die dann auch Erfolg hatten wie zum Beispiel die Pro Ladder oder was auch immer.

Das bei Riot war dann eben der nächste Schritt, indem man sagt: Man arbeitet jetzt richtig an einem Spiel mit und schaut sich an, ob das was für einen ist. Die Zeit war genial. Ich war da voller Mitarbeiter für drei Monate. Ich wurde da quasi hingeflogen, habe dort gewohnt, drei Monate jeden Tag mitgewirkt – und das war toll. Ich habe das Team kennengelernt, bei Riot extrem fähige Leute. Die mischen nicht grundlos bei den größten Spielen der Welt mit. Extrem kompetente Personen. Das war eine sehr schöne Zeit, die ich auch nicht missen will. Das war toll.

[Musik]

Moritz: Das war ein super interessanter Einblick in das Leben von Lifecoach. Mich hat fasziniert, wie er seine Skills, die er in eSports gesammelt hat, auch mit seiner Karriere verbunden hat. Wenn ihr wissen wollt, ob ihr das auch könnt, geht doch mal auf accenture.com/esports. Da gibt es Skills-Spinnen von Accenture-Mitarbeitern und alle anderen Folgen. Wir sehen uns das nächste Mal wieder bei profiles. Bis bald!