

Ready?





Fight!

Das Geschäft mit dem E-Sport entwickelt sich rasant. Und ermöglicht erstaunliche Karrieren wie die des pakistanischen Gamers Arslan Ash.

Text: Tobias Asmuth Fotografie: Jun Michael Park



*Sein zweites Zuhause: Arslan Ash in der Spielhalle „Maniax“ inmitten anderer E-Sportler
Auf dem Foto auf den vorderen Seiten ist er mit dem italienischen Champion Daniel Madonia zu sehen*

• Fast wäre Arslan „Ash“ Siddique an einem falschen Stempel in seinem Pass gescheitert. Bis sich die Einreisebehörde am Flughafen in Tokio zufriedengab, war der Anschlussflieger nach Fukuoka gestartet, und der Traum des jungen Mannes schien geplatzt: die Teilnahme am Evo Japan, einem der größten E-Sport-Turniere der Welt. Nach einem Tag im Terminal gelang es seinem Sponsor, einen anderen Flug zu buchen. Ash erreichte die Wettkampfhalle müde und hungrig gerade noch rechtzeitig für seinen ersten Fight. Zwei Tage später war der bis dahin unbekannte Underdog der neue Champion im Tekken.

Tekken ist ein Kampf-Spiel des japanischen Herstellers Bandai Namco Entertainment. Es wird besonders in Asien – vor allem Südkorea und Japan – sowie in den USA gespielt. Tekken ist Teil des schon lange vor Ausbruch der Corona-Pandemie boomenden E-Sports, der zwar ebenfalls unter den aktuellen Einschränkungen leidet, weil keine Publikums-Veranstaltungen mehr möglich sind, aber dennoch als Sport weiter betrieben werden kann. Die Spieler treffen sich online, Zuschauer verfolgen die Turniere live auf Streaming-Kanälen. In wenigen Jahren wird E-Sport eine der umsatzstärksten Sportarten sein. Schon heute

werden mit League of Legends, Dota2, Fifa 20, Star Craft II, The King of Fighters oder Tekken mehr als eine Milliarde Dollar umgesetzt. Teil des Geschäftes sind die Entwickler der Spiele, die Veranstalter von Turnieren, die Sponsoren und Spieler wie Arslan Ash, der sich seine Position mit Ehrgeiz, Ausdauer und Gottvertrauen erarbeitet hat.

Der 24-Jährige ist der erste pakistanische Sportler, der bei Red Bull unter Vertrag steht. Der Getränkehersteller pusht seit Jahrzehnten seine Marke durch Sportsponsoring und vermarktet Ash als Aufsteiger aus dem Nichts. Er hat in der Szene für Furore gesorgt. Nach dem Sieg in Fukuoka hat er 2019 auch das Evo USA in Las Vegas gewonnen. Im Finale setzte er sich gegen den südkoreanischen Star Jae-Min „Knee“ Baek durch – der daraufhin ankündigte, nach Pakistan zu reisen, um dort zu trainieren. Überwältigt vor Glück, kniete sich Arslan Ash vor die jubelnde Menge, betete und dankte Allah.

Arslan Ash heißt eigentlich Siddique mit Nachnamen. Ash ist sein Kampfname, inspiriert von seinen Lieblingsfiguren Ash Crimson aus dem Videospiel „The King of Fighters“ und Ash Ketchum aus dem Anime „Pokemon“. Er ist im Viertel Darogha-

wala der Multimillionenstadt Lahore aufgewachsen. In den Gassen dort ertönt das Rufen der Händler und Hupen der sich an den Menschen vorbei drängelnden Motorräder. Es riecht nach frischem Brot der Bäcker und den zu Pyramiden gestapelten Orangen.

An diesem Nachmittag im Februar lässt Khadija Siddique ihre Tochter von der Straße Curry, Reis, Hähnchen, Kuchen und Cracker holen und im guten Zimmer mit den beiden Sofas servieren. „Gäste bringen Segen in ein Haus“, sagt die kleine Frau. Sie hat Arslan allein großgezogen, ihr Mann ist schon lange tot. Sie erzählt, wie glücklich sie über den Erfolg ihres Sohnes sei und dass sie sich Sorgen gemacht habe, er könne sein Leben verschwenden. Als er begann Turniere zu spielen, habe sie ihn aber unterstützt: „Die Verwandtschaft und die Nachbarn haben für seine ersten Reisen Geld zusammengelegt. Zum Glück konnte er es zurückgeben.“



Lahore bei Sonnenuntergang: Die Metropole profitiert von chinesischen Investitionen in Pakistan

Jetzt hat er die Chance, viel Geld zu verdienen

Arslan Ash begann im Alter von zwölf Jahren mit Tekken, um die Ecke in einem kleinen Teehaus, in dem es nur ein paar Spielkonsolen gab. „Schnell habe ich gemerkt, dass ich bessere Reflexe habe als alle anderen.“ Bald ging er nach der Schule in große Spielhallen und zockte dort stundenlang. Eine Runde kostete zehn Rupien (ungefähr zehn Cent). Der Verlierer musste zahlen. „Ich habe kaum Geld ausgegeben“, sagt er.

Im Kreise der Familie: Die Mutter (links) ist stolz auf ihren Sohn



Für seinen Sieg beim Evo in Las Vegas hat er fast 14000 Dollar bekommen. Das ist viel Geld in Daroghawala. Noch mehr verdienen Profispieler durch Sponsorenverträge und Werbung. „Ich will einen Kanal auf Twitch (eine Streaming-Plattform für Gamer, Anm. der Red.) aufmachen, wo meine Fans live sehen können, wie ich trainiere“, sagt Ash. „Je mehr mir zuschauen, umso attraktiver wird das für Werbekunden sein.“

Er trainiert sechs, sieben, manchmal acht Stunden am Tag. Heute spielt er bei einem Freund, der sich einen Raum mit zwei Bildschirmen und einer Playstation eingerichtet hat. Sein Gegner ist Daniel Madonia, 23, der aus der Nähe von Monza nach Pakistan gereist ist, um hier in Lahore zu trainieren. Er studiert Betriebswirtschaft und hat einen Sponsorenvertrag.

In Italien – wohin er inzwischen wieder zurückgekehrt und wohlauf ist – gilt er als sehr guter Spieler, gegen Ash verliert er fast jedes Mal.

Im Raum ist es dämmrig, die Vorhänge sind zugezogen. An den Wänden hängen Poster mit Figuren aus Tekken: Der eine sieht aus wie Bruce Lee, ein anderer trägt wie der Held eines Marvel-Comics eine Tigermaske. Es gibt auch Kämpferinnen in knappen Outfits im Stile von Angelina Jolie oder japanischer Manga-Mädchen. Ashs Lieblingscharakter ist Kazumi, weil seine Mutter die Kämpferin im eleganten Kimono mag. Sie habe ihm gesagt: Wenn du mit ihr in Japan spielst, wirst du gewinnen.

Alle paar Monate bringt die Firma Bandai Namco eine neue Figur auf den Markt, die die Spieler für rund fünf Euro zum Basispaket dazukaufen können. „Ich fände es besser, wenn sie das nur jedes halbe Jahr machen würden, damit wir Profispieler uns darauf einstellen können“, sagt Ash. „Jeder Charakter hat seine Eigenheiten.“ Es sind die Softwareentwickler, die die Regeln im E-Sport bestimmen – so, als würde Adidas beschließen, dass in der Bundesliga die Teams plötzlich mit zwölf Kickern auflaufen oder mit kleineren Bällen.

Im Augenblick ist der Bildschirm im Ruhemodus. Ash sitzt im Schneidersitz auf dem Boden und isst ein Curry. Er hat bis vier Uhr morgens in einer Spielhalle mit Freunden gespielt. „Ist Tekken eine Sucht?“ Er schüttelt den Kopf: „Es war mein Hobby, und jetzt ist es mein Beruf.“ Er spiele nicht immer bis in die Nacht hinein, aber es sei gut, manchmal wie in einem Turnier an die Grenze zu gehen. Seit einiger Zeit trainiert er regelmäßig in einem Fitness-Studio: „Für die Reflexe und die Auge-Hand- ▶

Koordination.“ Er will so viel wie möglich aus seiner Karriere herausholen. „Ich denke, ich habe noch zehn gute Jahre vor mir.“

Sein Gast, der Italiener Madonia, reibt sich die Hände mit einem Gel ein, er und Ash greifen zu ihren Controllern und starten die Playstation. „ROUND ONE!“ Die Stimme des Ansagers klingt überdreht martialisch wie beim Wrestling. Die Kämpfe finden in einem virtuellen chinesischen Palast statt.

„READY?“ Beim Tekken gewinnt man mit drei K.-o.-Siegen eine Runde. Wer zuerst drei Runden gewinnt, ist Sieger des Spiels. Modanias Figur heißt Jin, Typ Türsteher mit smartem Lächeln, Ash spielt Leroy, der zu Dreadlocks eine Sonnenbrille und einen weißen Ledermantel trägt, der bei jedem Kung-Fu-Tritt wie eine Fahne flattert.

„FIGHT!“ Jin und Leroy lassen wie beim Karate die Fäuste durch die Luft fliegen, drehen sich, werden zu Boden geschlagen, springen wieder auf, setzen eine Beinschere an, einen Tritt, einen Fausthieb. Tekken bedeutet auf Japanisch eiserne Faust. Je länger der Kampf dauert, desto dramatischer wird die Musik. Am Ende liegt Jin am Boden.

„ROUND TWO!“ Während Modanias Finger scheinbar unkontrolliert über den Controller flitzen, als führten sie ein Eigenleben, scheint Ash seine Finger kaum zu bewegen. Spar-sam tippt er mit der linken Hand am Hebel, um Leroy von vorn nach hinten und von einer Seite zur anderen zu bewegen, während seine rechte Hand über dem Board zu schweben scheint, bis die Finger fast sanft die Knöpfe drücken, um Schläge und Tritte zu verteilen.

„TIME UP!“ In der Pause sagt Ash: „Es spielt sich leichter ohne Aggressionen, du verlierst keine Energie.“ Er greift zu seinem Smartphone und schickt seinen Fans ein Foto vom Training. Seit er bei Red Bull unter Vertrag ist, achtet er darauf, möglichst ein T-Shirt mit den roten Bullen zu tragen. „Und kein 7up zu trinken“. Er lacht.

„GET READY FOR THE NEXT FIGHT!“ Das Training dauert noch zwei Stunden. Als von draußen die Rufe der Muezzine durch das angelehnte Fenster dringen, geht Ash ins Nebenzimmer und betet.

E-Sport ist vermutlich der gesundeste in Lahore

Ameem Haq ist Pakistans einflussreichster Sportmanager. Er wohnt im achten Stock eines eleganten Wohnturms mit privaten Wachleuten und Zimmerservice. Sein Geld verdient er vor allem mit Cricket. „Cricket ist in Pakistan eine Religion wie der Islam“, sagt er, „und ein großes Geschäft.“ Eines, von dem er sehr gut lebt. Fast alle pakistanischen Sportstars haben einen Vertrag mit seiner Agentur Flaminko.

Arslan Ash überlegt, ob er sich an die Firma binden soll. Er hat auf der Ledercouch Platz genommen, Ameem Haq sitzt ihm gegenüber auf einem Stuhl, auf dem Glastisch dampft Chai aus



Digital Natives: die urbane Jugend bei dem Samsung-Event in Lahore

einer Kanne. Sie sprechen über Marketing, Pressearbeit und Ashs Idee, einen Kanal auf Twitch zu eröffnen. Auf dem schnell wachsenden Streaming-Videoportal, können Fans Spiele live verfolgen. Die Spieler kommentieren ihre Aktionen, verraten Taktiken und Tricks. Da auf Twitch die Videos nach kurzer Zeit gelöscht werden, will Ash sie auch auf Youtube hochladen. Er möchte mit seinem Kanal so schnell wie möglich beginnen. Haq rät ihm, sich noch ein wenig Zeit zu lassen und alles gut zu durchdenken.

Der Manager sieht vor allem bei der Jugend großes Potenzial für E-Sport. In Pakistan leben mehr als 200 Millionen Menschen, davon sind etwa zwei Drittel unter 25. „Außerdem“, sagt Haq, „ist unsere Wirtschaft in den vergangenen Jahren gewachsen. Vor allem aufgrund der Investitionen aus China. Die Netze wurden modernisiert, es gibt weniger Stromausfälle. Mit stabilen Leitungen im ganzen Land können mehr Kinder zu Hause Videospiele spielen.“

Haq möchte Ashs Popularität nutzen, um den E-Sport in Pakistan zu fördern. Bei seinem jüngsten Treffen mit dem Sportminister in der Hauptstadt Islamabad hat er vorgeschlagen, einen Verband zu gründen. Darin soll Ash eine Rolle spielen. Der ist aber noch nicht sicher, ob er bei der Agentur Flaminko einen Vertrag unterschreiben will, weil er seinem besten Freund versprochen hat, ihn als seinen Manager einzustellen. Er möchte loyal sein. Ameem Haq will ihn aber nur exklusiv verpflichten, ein Partner kommt für ihn nicht infrage.

Der Weg führt über die Canal Street, eine in jede Richtung vierspurige Straße, auf der sich Autos, Busse, Motor-Rikschas, Eselkarren und Radfahrer stauen. Die Luftverschmutzung ist enorm. Wahrscheinlich ist E-Sport der gesundeste Sport, den man in Lahore betreiben kann.

Das „Arcade Maniax“ ist Ashs zweites Zuhause. Die Spielhalle liegt im ersten Stock eines schmucklosen Gebäudes, in dem sich unten eine Motorradwerkstatt und ein Lebensmittelgeschäft befinden. An die Wand neben dem Eingang hat jemand die

pakistanische und südkoreanische Flagge gepinselt und „Willkommen in Pakistan, Kneel!“ geschrieben. Der koreanische Tekken-Crack hat bei seiner Pakistan-Tour auch Arslan Ash besucht.

Es ist Abend. 30 junge Männer, keine einzige Frau, sitzen sich paarweise gegenüber, bedienen ihre Konsolen und starren auf die Bildschirme. Arslan Ash spielt wieder gegen Daniel Madonia. Um die beiden hat sich eine Traube von Fans gebildet, die den Kampf kommentieren. Am Ende geben sich die Kontrahenten über den Monitoren die Hand wie beim Tennis die Spieler über dem Netz.

„Wir sind alle stolz auf Arslan. Er ist für uns unbezwingbar. Wenn er im Ausland spielt, sind wir in Gedanken bei ihm“, sagt einer der Angestellten im Maniax. Arslan Ash ist in den vergangenen beiden Jahren nach Japan gereist, in die USA, nach Thailand, Dubai und Katar. Die Veranstalter laden ihn jetzt ein, er ist einer der Top-Acts bei Turnieren und Spiele-Messen.

„Tekken ist in Pakistan so beliebt, weil die Leute beim Spielen ihre Aggressionen rauslassen können“, sagt der Spielhallen-Mitarbeiter. Eine andere Erklärung könnte in der rigiden Geschlechtertrennung in dem muslimischen Land liegen. Für junge Männer ist es fast unmöglich, eine Frau in einem Café zu treffen

ELEKTRONISCHER SPORT

wird am Computer oder an der Konsole gespielt, gegeneinander oder in virtuellen Wettbewerben. „Durch Streaming, bessere Grafiken und Sounds wird E-Sport immer populärer“, sagt der Jura-Professor Dieter Frey, der mit seiner Kanzlei seit Jahren Kunden bei dem Geschäft berät. „Die Zahl der Spieler und Zuschauer steigt kontinuierlich.“ Als Folge der Corona-Krise erwartet er einen weiteren Schub für die Branche. So hat die Deutsche Fußball Liga an zwei Wochenenden die Bundesliga Home Challenge organisiert, an dem E-Football-Turnier nahmen 26 Clubs aus der Bundesliga und zweiten Bundesliga teil. Und die Formel-1-Fahrer haben den abgesagten Preis von Bahrain virtuell ausgefahren.

Die stärkste Position in dem Geschäft haben die Spielehersteller dank ihrer gewerblichen Schutzrechte, so Frey. „E-Sports ermöglicht ihnen, die Reichweite und Vermarktung der eigenen Spiele zu steigern. Sie lizenzieren ihre Spiele an Turnierveranstalter und Streaming-Plattformbetreiber oder treten oft selbst als Turnierveranstalter auf.“ Daneben gibt es Veranstalter, die Turniere in großen Hallen organisieren, Teams, in denen sich von Sponsoren finanzierte Profispieler zusammentun. Die ausgeschriebenen Preisgelder für große Turniere liegen mittlerweile zum Teil in Millionenhöhe, auch dank großer Unternehmen, die E-Sport als Werbeplattform entdeckt haben.

Für professionelle Gamer ist es keine Frage: Sie verstehen sich als Sportler. Doch obwohl sie für ihre Disziplin motorische Fähigkeiten, Taktik, Training und Ausdauer brauchen, wird sie vom Deutschen Olympischen Sportbund nicht als eigene Sportart anerkannt. Doch das könnte sich ändern. Aufgrund des rasanten Wachstums und der zunehmenden wirtschaftlichen Bedeutung rechnet Dieter Frey mittelfristig mit der Anerkennung als offizielle Sportart. Im Koalitionsvertrag haben CDU, CSU und SPD beschlossen, den E-Sport zu fördern, seine rechtliche Gleichstellung anzustreben sowie sich für seine olympische Perspektive einzusetzen.

oder mit ihr ins Kino zu gehen. So besteht ihre Abendunterhaltung aus einem Rendezvous mit der japanischen Kämpferin Asuka Kazama oder der blonden Lili De Rochefort.

Seit Arslan Ashs Erfolge gilt die pakistanische Tekken-Szene als weit vorn. Ein kommender Rivale sitzt nur zwei Plätze entfernt neben ihm. Muhammad Farsin, 17, ist noch Schüler, besitzt aber schon einen kleinen Sponsorenvertrag. Jeden Tag spielt er drei Stunden im Maniax. Seine Eltern drängen ihn, noch mehr zu trainieren. „Arslan hat für uns pakistanische Spieler die Türen aufgestoßen.“ Muhammad träumt davon, eines Tages auch ein Turnier in den USA, Korea oder Japan zu gewinnen. „Inschallah! So Gott will!“

Vom Gamer zum Influencer – eine Netz-Karriere

Draußen vor dem Expo Center, einem mehrere Fußballfelder großen Kongresszentrum im Stadtteil Johar Town, tanzen und trällern Jennie, Jisoo, Lisa und Rosé von der koreanischen Girlband Blackpink auf einer Videoleinwand. Am Eingang daneben warten Frauen in bunten Kleidern und Pumps und Männer in lässigen Anzügen und weißen Turnschuhen. Sie versichern den Wachleuten, in den vergangenen Tagen nicht in China gewesen zu sein, lassen sich ihre Temperatur messen und bekommen ein Bändchen ums Handgelenk gelegt. Drinnen in Halle 3 präsentiert Samsung einen Abend lang sein neues Smartphone „Galaxy“. Die in Pakistan bekannte DJane Maha steht auf einer Bühne und lässt entspannte Tracks auf die Menschen niederrieseln, die sich um die Tische mit dem Fingerfood drängeln.

Muhammad Ghazanfar, der Organisator der Veranstaltung, führt Ash durch die Halle, um ihm die einzelnen Themeninseln – Awesome Capture Gaming, Awesome Mobile Experience und Awesome Cameras – zu zeigen. „Du bist aus Pakistan, du bist einer der besten Gamer, du bist unser wichtigster Influencer.“ Ash hört zu und schaut fragend: „Okay, aber was soll ich jetzt eigentlich genau machen?“ Ghazanfar lacht. „Du bleibst einfach ein paar Stunden bei uns, mehr musst du nicht tun.“

Ash ist in Begleitung von Hafiz Adeel, 25, gekommen, seinem besten Freund, dem er versprochen hat, dass er sein Manager wird. Beide werden verfolgt von einer jungen Frau, die im Auftrag eines Sponsors ein Werbe-Video dreht. Auch in Pakistan beginnen sich immer mehr Unternehmen für E-Sport zu interessieren.

Viele Menschen zücken ihr Smartphone und machen ein Selfie mit Ash. An einem Stand will er sich ein Tattoo kleben lassen und sucht lange nach einem Motiv. Bevor ihm der junge Mann eine Rose auf das Handgelenk klebt, schüttelt er ihm die Hand und sagt: „Ich bin ein großer Fan von dir. Wie du in Japan gespielt hast, das war unglaublich.“ Arslan Ash Siddique lächelt und sagt leise: „Danke.“ ■