



„Starcraft“-Profi Lim Yo Hwan im Wettkampf: „Uuuhhhhhh“ und „Aaaahhhhhh“

FOTOS: JEAN CHUNG / ONASIA

COMPUTERSPIELE

Jungs mit fliegenden Fingern

Computerspiele haben sich in Südkorea zur Wettkampfdisziplin und zum Publikumsmagneten entwickelt: Während Tausende Fans hochbezahlte Daddler verehren, versinken Millionen Nachahmer in die Abhängigkeit. Schon gibt es erste Tote.

Lim Yo Hwan kann weder tanzen noch singen, er ist weder Schauspieler noch Leichtathlet, kein Dichter, kein Dressman, kein Milliarden-Erbe. Nicht einmal eine Ausbildung hat er – aber das hat seinem Glanz nicht geschadet.

Es ist Freitagabend in Südkoreas Hauptstadt Seoul. In einer Tiefgarage entsteigt Lim dem Minibus. Sein Chauffeur hat ihn hergefahren, sein Trainer wartet bereits – und er nicht allein: Weil die Bodyguards heute fehlen, hat sich ein Dutzend Mädchen vorgekämpft bis zum Prominenten-Eingang des „CoEx“-Einkaufszentrums. Manche strahlen, manche wimmern, andere sind schlicht verzückt. Lim beachtet sie kaum, läuft weiter, noch zwei Ecken, noch mehr Mädchen; ohne Autogramme

zu verteilen, verschwindet er in der Garderobe, dort warten schon die Visagistin und der Manager, obendrein die Fachpresse, ein Haufen Techniker und eifrige Helfer, die sich nur um ihn kümmern.

Gleich beginnt das Spiel.

Raketengleich ist Lim, 25, in Südkorea zur lebenden Legende aufgestiegen. Unter den 12- bis 30-Jährigen kennt ihn fast jeder. Auf allen Straßen des Landes wird er erkannt. Lims Fanclub im Internet, wenige Jahre alt, begrüßt in Kürze das 600 000. Mitglied. Zehntausende Jungs wünschen sich sehnlich, wie Lim zu sein, und allabendlich gehen Zehntausende Mädchen mit Lim im Kopf zu Bett.

Die Quelle seines Ruhms: Lim Yo Hwan ist Berufs-Computerspieler – einer der bes-

ten, der beliebteste und der wohl reichste „Pro-Gamer“, den die Welt bisher hervorgebracht hat. Ballern, zocken und daddeln kann er wie kaum ein anderer. Seine Spezialdisziplin ist „Starcraft“ – ein schon angejhrtes „Echtzeit-Strategiespiel“ aus Kalifornien, das nur gewinnen kann, wer flinke Finger und clevere Taktiken hat.

Es gilt, intergalaktische Aliens zu vernichten, und nirgendwo auf Erden spielen Menschen dieses und andere Online-Spiele hingebungsvoller als im nicht selten wunderlichen Hightech-Land Südkorea.

Lim macht sich bereit zum Gang auf die Bühne. Zuvor hat er über eine Stunde beim Friseur gesessen, damit seine Haare schön stachlig werden und er nicht länger aussieht wie der Stubenhocker, der er ist.

Lim weiß, was seine Fans verlangen. Heute sind etwa 300 ins Studio gekommen. In den ersten vier Reihen sitzen ausschließlich Mädchen. Sie haben Maskottchen dabei, Lim-Fotos und Lim-Miniaturen und natürlich ihre Foto-Handys. Hinten stehen die Jungs.

Dann betritt Lim die Bühne. Applaus, Jubelrufe, Gekreisch.

Elf professionelle „Starcraft“-Mannschaften konkurrieren in verschiedenen Ligen um Pokale, Geld und Ruhm. Spieler wie Lim – und Sponsoren wie Samsung oder Mobilfunkbetreiber des Landes – haben das Daddeln längst in den Rang einer schnell wachsenden Publikumssportart erhoben, die Millionenumsätze erzielt.

Über 100 000 Menschen haben sich bereits live versammelt, um zuzuschauen, wie sich Jungs virtuelle Schlachten liefern. Selbst in Deutschland hat sich bereits ein E-Sport-Verband gegründet, regelmäßig finden in kleinerem Rahmen Wettbewerbe statt, doch im Vergleich mit Fernost ist das deutsche Gedaddel allenfalls Spielerei.

Der Wettkampf beginnt. Auf gewaltigen Bildschirmen kann das Publikum mitverfolgen, was geschieht. Und eigentlich geschieht nicht viel: Milchbärtige Burschen in Uniformen wie von Captain Kirk bearbeiten ihre PC-Tastaturen mit fliegenden Fingern und starren dabei ohne sichtbare Gefühlsregung auf Computer-
schirme.

In Europa mögen das Szenen sein, deren Faszination sich auch Jugendlichen nicht auf Anhieb erschließt. In Korea aber haben die Spieler ihre Fans fest im Griff. Mittlerweile ist es so still im Raum, als stünde Garri Kasparow kurz vor dem Schachmatt. Plötzlich kommt auf den Bildschirmen Action auf. Drohnen vernichten Drohnen, Kommandos radieren Kommandos aus. „Uu-uhhhhhh“, entfährt es den Zuschauern, als es brenzlich wird für Lim, „Aaaahhhhhh“, als er sich aus der Not befreit.

Zwei Fernsehkameras sind auf Lim und seinen Gegner gerichtet. Das Live-Publikum ist nur ein winziger Teil der Zuschauerschaft. Gleich drei Fernsehkanäle in Korea senden 24 Stunden am Tag nichts anderes als die Partien der Profis. Massenhaft schalten die Zuschauer ein, wenn professionelle Game-Kommentatoren ihren Senf abgeben zu den Titanen-Kämpfen der Daddler.

Wer das Bedürfnis hat, Lims Partien mit Muße daheim zu studieren, der kann auch

das tun: Eine Sammlung seiner besten Games ist als DVD erschienen; mehr als 30 000 Stück wurden bereits verkauft.

Noch ein Angriff von oben, noch einer von rechts – und zack, wieder hat Lim einen Gegner auf den zweiten Platz verwiesen. Das Publikum ist kaum zu halten. Lim reicht seinem Kontrahenten die Hand. Er sieht angestrengt aus. 35 Minuten hat es diesmal gedauert, länger als normal.

Was war da los? In der Garderobe scharf Lim die Journalisten um sich und erläutert ihnen 20 Minuten lang mit gedämpfter Stimme seine Strategie. Die Journalisten hinterfragen, was er sich hier gedacht hat, was dort. Sie schreiben mit – alles, was

Lim, sagt Lee, sei der charismatischste Spieler, ihn umfließe jene Aura, jene besondere Magie – „nur zu vergleichen mit Magic Johnson, Pelé oder Beckenbauer“.

Die Bühne ist längst leer, aber immer noch harren Fans aus im Saal. Sie wollen unbedingt zusehen, wie der Held das Haus verlässt. Das tut er dann, so unspektakulär, wie er gekommen ist: Er geht einfach, etwas verlegen lächelnd; sein Fahrer wartet, eine Viertelstunde später ist Lim wieder daheim.

Daheim? Von wegen. Ein Hochleistungs-Daddler kennt kein Zuhause.

Ähnlich wie ein japanischer Sumo-Ringer wohnt er im Trainingscamp der Mannschaft. Die 15 Mitglieder von

„T1“, gesponsort von Koreas größtem Mobilfunkanbieter, leben in zwei angrenzenden Luxuswohnungen in einem schicken Viertel Seouls. Vom Luxus ist drinnen wenig zu spüren. Die Cyber-Athleten teilen sich jeweils zu zweit oder zu dritt ein Schlafzimmer. Jeden Tag kommt eine Köchin, aber aufräumen, wischen und waschen müssen die Jungs selbst. Je jünger einer ist, je schlechter er spielt, desto mehr Pflichten obliegen ihm im Haushalt.

Hart und entbehrungsreich ist das Leben der Stars. Die vielen Mädchen, die sie herbringen könnten, müssen allesamt draußen bleiben. Der Sport verlangt eiserne Disziplin und geradezu zölibatäre Klausur. Gegen elf Uhr morgens stehen die Jungs auf. Sie frühstücken und laufen die wenigen Meter ins Wohnzimmer. Da stehen 15 schnelle Rechner, und hier verbringt die Mannschaft ihren Arbeitstag: Mindestens zehn, besser zwölf Stunden täglich – außer sonntags – müssen „Starcraft“-Profis „Starcraft“ spielen; wer faul ist, fliegt.

Lim Yo Hwan hält sich fit mit Vitamintabletten, Krafttraining und Laufband. Jeden Werktag führt er mehr als 300 000 Fingerbewegungen aus, 400 pro Minute.

Seine Finger gleiten so elegant und zielbewusst über die Tastatur wie die eines Pianisten, doch das Training ist eine Qual. Immer, klagt ein Teamkollege, habe er „Rücken- und Schulterschmerzen, die Augen brennen“. Ein anderer sagt, ihm schmerze der Handballen; gerötet und geschwollen ist er vom vielen Zocken. Und Lim findet das Training manchmal öde. „Außerdem wird der Bauch dicker vom vielen Sitzen.“ Zeit für seine beiden Hobbys – „Kino und



Idol Lim (r.) im Trainingsraum, Anhängerinnen: 600 000 Fans im Club

Lim über seine Geheimwissenschaften offenbart, ist hochinteressant.

Einmal wöchentlich erscheint „ES-Force“, eine Hochglanz-Fachzeitschrift für das Game-Wesen. Jede Regung von Lim Yo Hwan und seinen Kollegen findet in diesem Magazin ihren Niederschlag. Es gibt Homestories, Berichte von wichtigen Spielen, Interviews, Fotostrecken, Kommentare und Nachrichtenseiten über neue und alte Spiele. Die verkaufte Auflage liegt bei immerhin 150 000 Stück, und stolz berichtet Reporter Lee Jung Hoon: „Jede Woche bin ich bei mindestens 50 Spielen dabei.“

Kneipe“ – bleibt ihm fast überhaupt nicht.

Dieser Beruf, urteilt Trainer Seo Hyung Suk, 27, „ist äußerst schwer“. Es sei ganz falsch, dass er von den Leuten draußen so sehr idealisiert werde. „Der Wettbewerbsdruck ist enorm.“ Aber die Mühsal zahle sich aus: „Wir Koreaner sind die besten ‚Starcraft‘-Spieler der Welt.“

Einträglich ist das Spiel auch, jedenfalls für einen Spitzenmann wie Lim. Allein im vergangenen Jahr kam er auf Einnahmen von rund 260 000 Euro. Die Summe setzt sich zusammen aus Gehalt, Siebprämien und Honoraren für seine Werbeauftritte für eine Mobilfunkfirma, einen Schokoladenhersteller und einen Microchiphersteller. Gemessen am Aufwand, sagt Lim, sei das nicht viel Geld.

Immerhin gibt Lim keinen Won davon aus im Spieler-camp mit Rundumversorgung. Das Geld türmt sich auf seinem Konto, bald will er einen Vermögensberater einschalten. Drei weitere Spieler im Team T1 verdienen mehr als 80 000 Euro im Jahr. Die meisten von Koreas 240 Profispielern aber können von solchen Gehältern nur träumen.

Noch schlechter ergeht es denen, die es nie bis zum Profi bringen werden. Das Land ist gespickt mit schummrigen, verqualmten Internet-Cafés, „PC Bangs“ genannt. Hier findet, unterstützt von den schnellsten Internet-Leitungen der Welt, rund um die Uhr der koreanische Breiten-E-Sport statt – und der droht das Land in eine Krise zu stürzen.

Lee Seung Seop war ein Monteur, der am Tage Boiler reparierte und am Abend im „PC Bang“ Drachen tötete. Daraus wurden bald ganze Nächte. Er verlor Freundin und Job und kam gar nicht mehr aus dem „PC Bang“ heraus. Vor wenigen Monaten spielte er mehr als 50 Stunden am Stück, dann fiel er vom Stuhl; dehydriert und erschöpft starb er, 28-jährig, an Herzversagen. „Er hatte vergessen zu trinken“, sagte sein Obduzent.

Von sieben Computerspiel-Toten aus dem Jahr 2005 weiß der Seouler Psychiater Kim Hyun Soo zu berichten. Jeden Tag behandelt er Spielsüchtige in seiner Praxis. Schüler sind darunter, die nicht mehr zur Schule gehen; Studenten, die zocken statt zu lernen. Die Therapie dieser Patienten, sagt er, sei „sehr schwierig“.



Spieler-Garderobe, Schlafraum in Spieler-WG, Fan-Geschenke
Mädchen müssen draußen bleiben

kann schon froh sein, wenn man ihn nicht schlägt.“

Bis zu 2,1 Millionen Spieler in Korea gelten als hochgradig suchtgefährdet. Und etwa 750 000, das besagen offizielle Zahlen, sind bereits so süchtig, dass sie kein normales Leben mehr führen. Sie daddeln nur noch – Ausbildung, Beruf, Partnerschaft, Familie und Freunde sind ihnen zweitrangig geworden. Sie steuern der sicheren Arbeitslosigkeit entgegen. „Das ist eine Gefahr für die gesamte Gesellschaft“, sagt Psychiater Kim.

Wer morgens einen der 26 000 koreanischen „PC Bangs“ besucht, der sieht sie dort sitzen: blasse, wortkarge Figuren, die sich von Tütensuppen und Zigaretten ernähren. „Für diese Leute“, sagt Profispiel Lim, „muss die Gesellschaft etwas tun.“ Mehr als zwei Stunden täglich, so Psychiater Kim, sollte kein Jugendlicher verspielen.

„Starcraft“ zählt immerhin nicht zu den gefährlichen Spielen, denn wie bei Schach oder Skat kommt jede Partie nach überschaubarer Dauer an ihr Ende. Gefährvoller sind Online-Spiele wie „Lineage“, die ihre Spieler in ein fast endloses Paralleluniversum versetzen. Status und Spielspaß hängen bei ihnen vor allem davon ab, wie viel Zeit ein Spieler investiert. Wer Ambitionen hat, kommt nicht umhin, in der virtuellen Nebenwelt Tausende Stunden zu verbringen.

Starspieler Lim hingegen nähert sich dem Ende seiner Karriere. Gern würde er bis 30 oder noch länger weitermachen, aber das ist ihm wohl nicht vergönnt: Wie jeder

Mann in Korea muss er einen mehr als zweijährigen Wehrdienst ableisten, und lange kann er die Einberufung nicht mehr hinausschieben.

Lim Yo Hwan wünscht sich, dass die Armee ihm seiner Qualifikation entsprechend wenigstens einen besonderen Posten verschafft, gern würde er seinem Land als sogenannter Strategie-Simulations-Soldat dienen. Bisher allerdings ist bei dieser Elitetruppe noch kein Berufsspieler angenommen worden, erzählt Je Hunho, 48, der Chef des koreanischen E-Sport-Bundes.

Das Problem der Daddel-Jungs: „Ihre Schulbildung reicht nicht aus.“

MARCO EVERS