

**Zeitschrift:** Aarauer Neujahrsblätter

**Herausgeber:** Ortsbürgergemeinde Aarau

**Band:** 97 (2023)

**Artikel:** Flinke Finger alleine reichen nicht

**Autor:** Huber, Matt / Grieshammer, Marc

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1030248>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 09.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



# Flinke Finger alleine reichen nicht

Matt Huber, e-Sportler und Kommentator von eSport-Turniere  
Aufgezeichnet von Marc Grieshammer, Bild: Marc Grieshammer

Computerspiele begleiteten mich schon durch meine Jugend- und Schulzeit in Aarau. Konkreter wurde es für mich dann mit dem Spiel «Hearthstone»: Erst spielte ich da in einer kleinen Community und kam so erstmals in Kontakt mit dem erfolgreichsten Schweizer eSport Team «mYinsanity». Für sie begann ich auch als Kommentator Turniere zu begleiten. Gleichzeitig wurde ich selbst immer besser, spielte in der obersten Schweizer Liga und wurde schliesslich von «mYinsanity» auch als Spieler unter Vertrag genommen.

2019 wechselte ich zum erfolgreichsten Gamestudio der Schweiz, «GIANTS Software», das mit seinem «Farming Simulator» unter den Top 20 weltweit rangiert. Ich wurde ins Europa-Team der «Farming Simulator League» (FSL) aufgenommen, mit welchem wir dann zu dritt auf Tournee gingen. Das hiess: Jeden Monat an einer grosser Messe in einer europäischen Stadt wie Paris, Köln, London oder Katowice präsent sein. Während drei Tagen hatten wir da zwischen zwei und sechs Matches, ein Match dauerte rund 30 Minuten. Dafür haben wir im Vorfeld pro Woche zwei bis dreimal jeweils etwa drei Stunden trainiert: Spielpraxis, Taktiken, Absprachen und ein betreutes Coaching gehörten dazu.

Ein direktes Einkommen gab es nicht, aber die Spesen für die Reisen waren gedeckt und das erspielte Preisgeld konnten wir behalten. Wir waren aber nicht ausserordentlich erfolgreich,

so dass über die ganze Saison im Team etwa 4000 Franken pro Spieler zusammenkamen. Das ist für die Schweiz ziemlich gut: Hier gibt es an grossen Turnieren für die Sieger rund 10 000 Franken zu gewinnen. Das muss dann aber jeweils im Team auf meist fünf Spieler aufgeteilt werden. Im internationalen Vergleich sind das Brosamen. Im Ausland gibt es schon auch mal 20-Jährige, die in den letzten vier Jahren um die 100 000 Franken verdient haben.

Solche Spieler trainieren sechs bis acht Stunden pro Tag und treten fast jedes zweite Wochenende an einem Turnier an. Erfahrung ist alles: Je mehr man spielt, desto besser kann auf wechselnde Situationen reagiert werden. Man wird flexibler und spielsicherer. Gamen bedeutet, alle paar Sekunden eine Entscheidung zu treffen: Links oder rechts, dieses Item oder jener Magiespruch, aufladen oder losschlagen. Das ist grosse Rechenpower für das Hirn, die schnell und immer wieder abgerufen werden muss.

Erfolgreiche Teams haben mittlerweile professionelle Strukturen und verfügen über einen Teammanager, einen Mentalcoach, einen Ernährungsberater, ein Strategiecoaching, einen Fitnesscoach und nicht zuletzt über einen Kommunikationscoach. Das heisst, ein Spielerkader von vier bis sechs Spielern hat oftmals ein zahlenmässig grösseres Betreuerteam. Da unterscheidet sich eSport nicht von anderen erwerbsmässigen Sportarten.

Karriere macht man, in dem sich ein Einzelspieler oder ein Team die online geführte Rangliste hocharbeitet. So gewinnt man die Aufmerksamkeit anderer Teams oder Sponsoren. In der Regel gibt es dann Tryouts, wo getestet wird, was man so mitbringt. Fingerskills alleine reichen da nicht. Wer in einem Team funktionieren will, braucht gute kommunikative Fähigkeiten, muss eine gewisse Frusttoleranz mitbringen, seine Emotionen unter Kontrolle haben, über Englischkenntnisse verfügen und die eigenen Interessen hinter jene des Teams zurückstellen können.

Im eSport-Bereich lässt sich nicht nur als Gamer Geld verdienen: Fitnesstrainer, Mentalcoaches, Teammanager, Ernährungsberater und Werbefachleute, Communitymanger, Skriptschreiber und Drehbuchautoren, die im Kommunikations- und Social-Media-Bereich tätig sind, gehören dazu. Und es braucht Menschen, welche sich an Turnieren um die Logistik und Administration kümmern, den Livestream organisieren und hosten oder die Turniere kommentieren. Auch ich verdiene heute mein Geld mit eSport: Ich habe einen Vollzeitjob als Projektleiter beim «HeroFest» in Bern, welches jeweils im Herbst stattfindet.