

Inhalt

1. Einleitung.....	8
1.1 Herausforderungen.....	10
2. Generationen von Spielern.....	16
2.1 Die erste Generation – Die Zeit vor dem Jahr 2000.....	17
2.2 Die zweite Generation – Die Geburt und die Kindheit des E-Sports in den Jahren 2000 bis 2009.....	18
2.3 Die dritte Generation – Der E-Sport wird erwachsen, die Jahre von 2010 bis 2014	23
2.4 Die vierte Generation – Der E-Sport ist erwachsen, 2015 bis heute..	26
2.5 Die fünfte Generation – Der E-Sport von morgen, die Entwicklung ab 2021 als Prognose	33
3. Der Einstieg in den E-Sport als Spieler	35
3.1 Mobile Gaming (ab sechs Jahren).....	37
3.2 Spielekonsolen (ab neun Jahren).....	39
3.3 PC / Computer (ab zwölf Jahren).....	41
3.4 Auswahl des Titels	43
3.5 Entwicklungsstufen	44
3.5.1 Einzelspieler und die Liebe zum E-Sport	44
3.5.2 Wechsel zum Multiplayer, erste Erfahrungen	45
3.5.3 Findung eines Clans und/oder Teams.....	47

3.5.4 Entscheidungsfindung: Profi oder Breitensportler?	47
3.5.5 Ja, ich werde Profi – Der Weg zum Semiprofi und die Evolution als Spieler	48
4. Amateure und Semiprofis – Die ersten Schritte als Wettbewerbsspieler	50
4.1 Vorstellungen und Wünsche.....	52
4.2 Probleme und Herausforderungen.....	54
4.3 Der Breitensportler	55
5. Der Profispieler.....	60
5.1 Erforderliche Kompetenzen: Fähigkeiten, Fertigkeiten, Talent.....	61
5.2 Trainingspensum	65
5.3 Tagesablauf.....	66
5.3.1 Bootcamp / Trainingslager.....	66
5.3.2 Wettbewerb.....	68
5.3.3 Normaler Tag.....	69
5.4 Gehälter und weitere Einnahmen.....	70
5.5 Beispielvertrag	72
5.6 Gesundheitliche Aspekte.....	76
5.7 Beziehung zum Clan.....	77
6. Probleme von Profispielern	80
6.1 Vermarktung der eigenen Person.....	80
6.2 Marktwert und dessen Findung.....	81
6.3 Mikrogefüge eines Teams.....	82

6.4	Leistungsdruck	84
6.5	Beziehung mit dem Clan/Verein	85
6.6	Rolle eines Verbandes	87
6.7	Fehlende Ausbildung der Spieler und ein fehlendes Verständnis vieler Spieler gegenüber Clans, Veranstaltern und weiteren Marktteilnehmern.	88
7.	Spielervermarktung	91
8.	Preisgelder und Einnahmen	94
9.	Vergleich von Fußball und E-Sport	96
9.1	„Der kleine Hans“	96
9.2	Die Geschichte	96
9.3	E-Sport-Entwicklung	98
9.4.	E-Sport-Leistungszentren (ELZ).....	100
9.5	Auseinandersetzung mit Publishern	101
9.6	Spielerunion	104
9.7.	Meinung der Spieler	106
10.	Blick in die Zukunft	111
10.1	Der Ist-Stand	111
10.2	Probleme der Zukunft	112
10.3	Chancen und Möglichkeiten	114
11.	Fußnoten	116
	Bildnachweis	118