

<b>Vorwort</b>	<b>6</b>
<b>Was ist E-Sport?</b>	<b>10</b>
E-Sport vs. Gaming	11
Was bedeutet E-Sport genau?	11
E-Sport ist kein kurzfristiger Hype	14
<b>Was ist im E-Sport wichtig?</b>	<b>16</b>
Talent	17
Ausgleichssport	17
Analysen	19
Teampplay	19
Fairplay	21
Entscheidungsfreudigkeit	22
Freude am Spiel	22
<b>Genres und Spiele</b>	<b>24</b>
Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	26
Taktikshooter	28
Battle-Royale-Spiele	30
Sportsimulationen	32
Weitere Genres	34
<b>Analyse der eigenen Person</b>	<b>36</b>
<b>Stärken und Schwächen – Fähigkeiten und Fertigkeiten</b>	<b>40</b>
Taktisches Verständnis und strategisches Denken	44
Kommunikation und Teampplay	44
Aiming, Fingerfertigkeit, Hand-Augen-Koordination	45
Analysefähigkeit	46
Multitasking, Mikro- und Makromanagement	47
Körperliche und mentale Stärke	48
Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen	49

<b>Geeignete Hardware –</b>	
<b>Vorbereitung für den Weg in den E-Sport</b>	<b>50</b>
Tastatur und Maus	<b>51</b>
Gaming-Computer und Monitor	<b>54</b>
Controller	<b>55</b>
Headset	<b>56</b>
<b>Der Start: Breiten- und Amateursport</b>	<b>58</b>
Was bedeutet Breitensport?	<b>59</b>
Was machen E-Sport-Vereine?	<b>61</b>
Hybriden aus Breiten- und Profisport	<b>66</b>
Ligen und Clans	<b>67</b>
<b>Das Training</b>	<b>70</b>
<b>Social Media und Profile</b>	<b>78</b>
<b>Twitch – Wie geht das?</b>	<b>82</b>
<b>Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)</b>	<b>90</b>
<b>Der Weg zum E-Sport-Profi</b>	<b>94</b>
<b>Der Profivertrag</b>	<b>100</b>
<b>Wie geht es weiter?</b>	<b>106</b>
<b>Wichtiges Puzzlestück: Leistungszentren</b>	<b>110</b>
<b>E-Sport und die deutsche Politik</b>	<b>120</b>
<b>Zero2Hero</b>	<b>124</b>
<b>Beruf, Studium und Ausbildung im elektronischen Sport</b>	<b>130</b>
<b>Vorurteile und wie du sie entkräften kannst</b>	<b>138</b>
<b>Nachwort</b>	<b>142</b>