

Inhalt

I. Vorwort	Seite 17
II. Definition des e-Sports'	Seite 26
III. Die Geschichte des e-Sports' – Ein Überblick	Seite 31
IV. e-Sports in Zahlen – Ist-Stand, Daten und Fakten, Entwicklung, sowie Interpretationen	Seite 51
V. Disziplinen, Genres, Turniere, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kompetenzen	Seite 73
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	Seite 75
- Real-Time Strategy (RTS)	Seite 84
- Taktikshooter	Seite 95
- Sportspiele und -simulationen	Seite 106
- Sammelkartenspiele	Seite 110
- Ego-Shooter (arenaähnlich)	Seite 116
- Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)	Seite 120
- Beat 'em ups	Seite 127
- Racing (Rennspiele)	Seite 130
- Shooter (Sandkasten) / Battle Royale	Seite 133
- Sonstiges	Seite 135
- League of Legends	Seite 139
- Dota 2	Seite 141

- Counter-Strike: Global Offensive	Seite 144
- Starcraft / Warcraft 3 / Starcraft 2	Seite 148
- Heroes of the Storm	Seite 159
- Fifa-Reihe	Seite 162
- Hearthstone	Seite 164
- SMITE	Seite 166
- Overwatch	Seite 168
- Call of Duty-Reihe	Seite 173
- World of Warcraft	Seite 175
- Quake-Reihe	Seite 177
- Sonstige Spiele (Beispiele)	Seite 179
- Abschlusswort des Kapitels V	Seite 182
VI. Turnier- und Ligenübersicht inkl. Modi	Seite 184
VII. Organisierter e-Sports: Clans und Verbände	Seite 198
VIII. Sponsoring – Die Zusammenarbeit mit Unternehmen, Investoren und Konzernen	Seite 206
IX. Die Professionalität des e-Sports'	Seite 216
X. Fans und Community	Seite 234
XI. Journalismus im und um den e-Sports	Seite 242
XII. e-Sports und Gesellschaft	Seite 255

XIII. Die Alleinherrschaft der Spielehersteller	Seite 270
XIV. Das System e-Sports	Seite 277
XV. Der e-Sports als internationales Phänomen inklusive kultureller Aspekte	Seite 285
XVI. Der e-Sportler: Demografische Analyse	Seite 298
XVII. e-Sports und politische/offizielle Anerkennung	Seite 304
XVIII. Ist e-Sports ein richtiger Sport?	Seite 315
XIX. e-Sportler als Berufsbild und Karrieren	Seite 331
XX. Ich war e-Sportler – Was kommt danach?	Seite 340
XXI. Gefahren und Hindernisse für den e-Sports – Früher, Heute, Später	Seite 345
XXII. Die Schattenseiten des e-Sports': Von Cheatern, Matchfixing und Doping	Seite 350
XXIII. Auswirkungen des e-Sports' und des Computerspielens auf Körper und Geist	Seite 358

XXIV. Der e-Sports in der Zukunft – eine idealisierte Prognose	Seite 364
XXV. Ich will e-Sportler werden – was muss ich beachten?	Seite 368
XXVI. e-Sports Werkzeuge: Hardware und mehr	Seite 372
XXVII. Frag einen e-Sportler	Seite 377
- Interview mit den „Fifa-Twins“	Seite 378
- Interview mit Heinrich "S.o.K.o.L" Rennert	Seite 402
XXVIII. Nachwort	Seite 414
Grundlegendes Wissen	Seite 417
Glossar	Seite 426
Abkürzungsverzeichnis	Seite 450
Fußnoten	Seite 464
Rechtliche Hinweise	Seite 494