



E-Sport – Computerspielen als Sport?





Ein paar Zahlen...

1,25 Millionen Teilnehmer an den World
Cyber Games 2007

über **800.000** registrierte Spieler in der
Electronic Sports League

in Deutschland:
1,5 Millionen Spieler
in 40.000 clans

**(Angaben des Deutschen eSport
Bundes)**



(Quelle: www.e-sb.de)





Definition E-Sport

E-Sport = electronic + sport

wettbewerbsmäßiges Spielen von
Computer- oder Videospielen im Einzel-
oder Mehrspielmodus
erfordert Spielkönnen und taktisches
Verständnis





Definition E-Sport

Betonung von Wettbewerb und Fairness
abgelehnt wird „Cheaten“ (= Doping des
E-Sports)

Cheat-Codes

„Wall-Hack“

Camping

Ringer



(Quelle: <http://wiki.counter-hack.net/quake3>)





Hobby- vs. Pro-Gamer

Differenz zwischen Hobby und Profi-Spielern (Pro-Gamer, professionelle Gamer)

Professionalisierung: Sponsoring, Verträge zwischen clan und Spieler, teilweise sogar monatliche Gehaltszahlungen

Preisgelder:

zum Beispiel World Cyber Games 2006
je nach Disziplin für die Gewinner

15.000, 25.000 oder 60.000 Dollar)





Struktur: Vereine

Vereine im E-Sport = clans
organisierte Spielergemeinschaft
gemeinsame Teilnahme an Turnieren und
Ligakämpfen on- und offline
gemeinsames Training und Wettkampf





Struktur: Vereine

Einige Beispiele für Clannamen:

Ninjas in Pyjamas

Mousesports

Fnatic

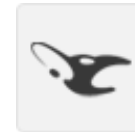
SK (Schroet Kommando) Gaming

Deutschlands kranke Horde (DkH)

Mortal Teamwork (mTw)

Freaks on eSport

Pro-Gaming



(Quelle: www.g7teams.com)



(Quelle: www.e-sb.de)





Struktur: Aufgaben

Unterteilung des clans in einzelne **squads**

clanleader

squadleader

War-Arranger

Trainer

Teammanager

PR

Homepage





Spieler und Nicknames

Nickname als Erkennungszeichen

Zeichen von Individualität

Voraussetzung für Identifizierung

Spielernamen (i.d.R.) immer

Zusammensetzung aus clan-tag und
eigenem Nickname

Beispiele:

mTw-Protois hardGamer[EFC]





Spieler und Nicknames

Nickname als Erkennungszeichen

TiTaN

HasuObs

fragm^n

niLssoN-

hero

Mondragon

miou

killu

morpheus

Spell

silve[R]*

Z4muZ

nknknk

styla

thor

gamerno1

Fatal1ty

JackBauer





Die Disziplinen

Disziplinen = Computerspiele
Counter-Strike



(Quelle: www.rolol23.tripod.com)



(Quelle: www.csnation.net)

WarCraft III (TFT)



(Quelle: www.blizzard.fr)



(Quelle: www.gamerankings.com)



(Quelle: www.strategy-gaming.com)



Die Disziplinen

FIFA



(Quelle: www.hcgamer.hu)



(Quelle: www.applied-mathematics.net)

Star Craft: Broodwar



Die Disziplinen

Painkiller



(Quelle: www.modernfix.com)



(Quelle: www.bonusweb.cz)

Need for speed



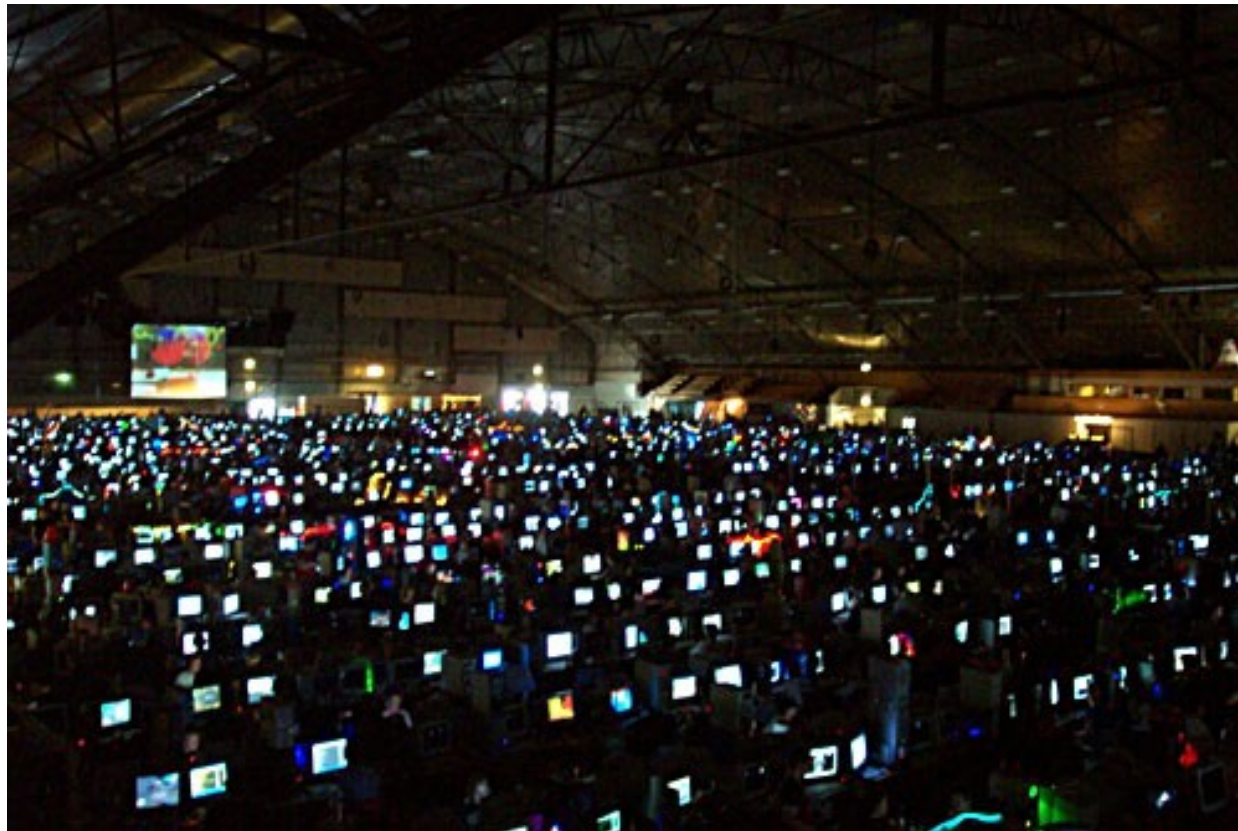
(Quelle: <http://img.presence-pc.com>)





Events: LAN-Parties

LAN = Local Area Network



(Quelle: <http://sirius.aai.ee>)





Events: Ligen

ESL – Electronic Sports League

800.000 Mitglieder

größte und älteste Liga in
Europa (seit 1997)



(Quelle: www.turtle-entertainment.de)

zur Zeit ca. 90 verschiedene Spiele in der
Liga





Events: World Cyber Games

Nationalteams

Olympiade des E-Sport

Need for Speed: ProStreet

FIFA 08

Carom 3D

StarCraft Broodwar

WarCraft III: TFT

Command & Conquer 3

Age of Empires 3

Halo 3

Project Gotham Racing 4

Virtua Fighter 5

Guitar Hero 3

Counter Strike 1.6

Redstone



(Quelle: <http://cz.worldcybergames.com>)





Berichterstattung: Caster

Caster = Reporter/ Kommentatoren

gute Caster ebenfalls mit Starstatus

Casten: hochanspruchsvolle Tätigkeit





Bedeutung der eigenen Homepage

Homepage als Aushängeschild eines clans
kein clan ohne eigene Homepage
Selbstdarstellungsforum





E-Sport im TV

GIGA als Vorreiter mit zunächst kurzen
Programmfenstern

GIGA2 als reiner E-Sports Kanal

seit 2006 abgesetzt; jetzt wieder ESL-
TV als Internet Live-Stream

E-Sports Bundesliga im DSF; beschränkt
auf FIFA

ein erfolgreiches Modell?





E-Sport 2008:

E-Sport Event im Rahmenprogramm der
olympischen Spiele; Austragungsort:
Shanghai

World Cyber Games 2008: Grand Finals in
Köln





Ist E-Sport Sport?

zentrale Aspekte sind gleich

fehlende allgemein anerkannte Definition
des Sportbegriffs

E-Sport bringt den traditionellen Sport in
eine Legitimationskrise

