



ANDREAS SCHAETZKE
TIMO SCHÖBER

ZERO2HERO

DER WEG ZUM E-SPORT PROFI

 SPORTIONARY

HEEL

 PENTA

TIMO SCHÖBER, ANDREAS SCHAETZKE

ZERO2HERO

DER WEG ZUM E-SPORT-PROFI

HEEL

TIMO SCHÖBER
ANDREAS SCHAETZKE

ZERO2HERO

DER WEG ZUM E-SPORT-PROFI

 **ESPORTIONARY**

 PENTA

HEEL

HEEL Verlag GmbH
Gut Pottscheidt
53639 Königswinter
Tel.: 02223 9230-0
Fax: 02223 9230-13
E-Mail: info@heel-verlag.de
www.heel-verlag.de

© 2021 HEEL Verlag GmbH

Autoren: Timo Schöber, Andreas Schaetzke
Satz und Gestaltung: gb-s Mediendesign, Königswinter
Coverdesign: Axel Mertens, Königswinter
Lektorat: Helge Wittkopp

Fotos:

© PENTA Entertainment UG: U1, S. 7, S. 14, S. 15, S. 20/21, S. 23, S. 43, S. 49, S. 53, S. 57, S. 60, S. 68, S. 69, S. 118, S. 119

© Timo Schöber: S. 7, S. 113–115, S. 117 u r

© unsplash.com: Dmitry Dreyer (S. 18), Alex Haney (S. 31, S. 71, S. 133), Igor Karimov (S. 32), JESHOOOTS.COM (S. 33), Emmanuel (U4, S. 34, S. 67, S. 97), Florian Olivo (S. 47), Mateo Vrbnjak (S. 51), Emiliano Cicero (S. 52), Artiom Vallat (S. 54 r), sadeq shahsvan (S. 54 l), Sean Whelan (S. 55), ELLA DON (S. 63 o), Hans-Peter Gauster (S. 72), Lukas Blazek (S. 74), Fitsum Admasu (S. 75), Anthony DELANOIX (S. 77), dole777 (S. 79), Glen Carrie (S. 80), Olivier Bergeron (S. 81), Caspar Camille Rubin (S. 83), Martin Delaby (S. 98), Dimitris Chapsoulas (S. 99), Scott Graham (S. 101), Paul Fiedler (S. 103), Adi Goldstein

(S. 104), Merakist (S. 105), Jordan Whitfield (S. 109), Markus Winkler (S. 112), Fredrick Tendong (S. 125, S. 127), Pawan Kawan (S. 129), Hanny Naibaho (S. 137), AronPW (S. 141)

© wikipedia.org/wiki/Multiplayer_Online_Battle_Arena: Original PNG-Version von Raizin, SVG-Bearbeitung von Sameboat und gb-s Mediendesign (S. 27)

© wikipedia.org/wiki/Counter-Strike#/media/Datei:ESport_IFNG_Munich_20-Nov-11_Stage4.jpg (S. 29)

© stock.adobe.com: TimeStopper (S. 39), DisobeyArt (S. 84), Achraf (S. 85), Oliver (S. 86), MyStockVideo (S. 87), kjekol (S. 89), made_by_nana (S. 91 o), samuel (S. 91 u), Araki Illustrations (S. 92), katatonia (S. 121), magele-picture (S. 122), lazyllama (S. 123), momius (S. 131), Aleksei (S. 132), Were (S. 135), kebox (S. 139), XtravaganT (S. 140)

© eSports Nord e.V: S. 62, S. 63 u

© eSport Rhein-Neckar: (S. 66), (S. 117 o, M, u l)

Alle Rechte, auch die des Nachdrucks, der Wiedergabe in jeder Form und der Übersetzung in andere Sprachen, behält sich der Herausgeber vor. Es ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlags nicht erlaubt, das Buch und Teile daraus auf fotomechanischem Weg zu vervielfältigen oder unter Verwendung elektronischer bzw. mechanischer Systeme zu speichern, systematisch auszuwerten oder zu verbreiten.

- Alle Rechte vorbehalten -

- Alle Angaben ohne Gewähr -

Printed in Latvia

ISBN: 978-3-96664-184-5

eISBN: 978-3-96664-286-6

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort

Was ist E-Sport?

E-Sport vs. Gaming

Was bedeutet E-Sport genau?

E-Sport ist kein kurzfristiger Hype

Was ist im E-Sport wichtig?

Talent

Ausgleichssport

Analysen

Teamplay

Fairplay

Entscheidungsfreudigkeit

Freude am Spiel

Genres und Spiele

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Taktikshooter

Battle-Royale-Spiele

Sportsimulationen

Weitere Genres

Analyse der eigenen Person

Stärken und Schwächen - Fähigkeiten und Fertigkeiten

Taktisches Verständnis und strategisches Denken
Kommunikation und Teamplay
Aiming, Fingerfertigkeit, Hand-Augen-Koordination
Analysefähigkeit
Multitasking, Mikro- und Makromanagement
Körperliche und mentale Stärke
Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

Geeignete Hardware - Vorbereitung für den Weg in den E-Sport

Tastatur und Maus
Gaming-Computer und Monitor
Controller
Headset

Der Start: Breiten- und Amateursport

Was bedeutet Breitensport?
Was machen E-Sport-Vereine?
Hybriden aus Breiten- und Profisport
Ligen und Clans

Das Training

Social Media und Profile

Twitch - Wie geht das?

**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
(USK)**

Der Weg zum E-Sport-Profi

Der Profivertrag

Wie geht es weiter?

Wichtiges Puzzlestück: Leistungszentren

E-Sport und die deutsche Politik

Zero2Hero

**Beruf, Studium und Ausbildung im
elektronischen Sport**

**Vorurteile und wie du sie entkräften
kannst**

Nachwort

VORWORT



Andreas Schaetzke



Timo Schöber

E-Sport ist in aller Munde. Große Medienanstalten, Fernsehsender, Zeitschriften, Zeitungen und Online-Plattformen berichten über das „Phänomen E-Sport“. In Zeiten der Coronakrise hat sich diese Berichterstattung nochmals intensiviert.

Immer mehr Kinder und Jugendliche spielen Videospiele und viele träumen von einer Karriere als E-

Sportler. Wollte früher noch fast jedes Kind auf dem Bolzplatz Fußballstar werden, finden sich inzwischen immer mehr junge Menschen, die auf die große E-Sport-Bühne streben.

Wenn du dieses Buch in den Händen hältst, dann bist du vielleicht einer dieser jungen Videospiele. Vielleicht bist du auch ein ungeschliffener Diamant mit viel Talent, der es tatsächlich in den Profi-E-Sport schaffen könnte.

Mit diesem Ratgeber möchten wir jungen, aufstrebenden Spielern einige Tipps, Tricks und Erfahrungen an die Hand geben, die den Weg zum E-Sport-Profi erleichtern sollen. Wir möchten aber auch von vorneherein ehrlich zu dir sein: Die wenigsten Videospiele oder E-Sportler schaffen es Profi zu werden. Neben Talent, Willen, Fähigkeiten und Fertigkeiten gehört auch eine ordentliche Portion Glück dazu, wenn man Profi werden möchte.

Wer sind wir und warum können wir dich auf deinem Weg mit einem Ratgeber begleiten?

Dieses Buch wurde von zwei ehemaligen E-Sportlern geschrieben, die zu den ersten Generationen des deutschen E-Sports gehören. Beide sind seit vielen Jahren in der Szene unterwegs, nicht nur als Spieler, sondern auch in Managementfunktionen und anderen Positionen.

Timo Schöber ist ehemaliger E-Sportler in den Genres der Echtzeitstrategiespiele und der *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*. Er ist seit 1998 in der E-Sport-Szene aktiv; erst als Spieler, später in unterschiedlichen anderen Funktionen. Bisher hat er vier Bücher zum E-Sport als Autor und drei weitere als Co-Autor geschrieben. Darüber hinaus ist er Dozent an zwei Hochschulen und Leiter der Denkfabrik *Esportionary*. Als Leiter Presse/Politik des *eSports Nord e. V.* engagiert er sich darüber hinaus ehrenamtlich für den E-Sport und die Anerkennung des E-Sports als Sport. Außerdem promoviert er an der Europa-Universität Viadrina zu Geschäftsmodellen, Teamaspekten und Definitionsmerkmalen vom E-Sport. Er ist der maßgebliche Autor dieses Buches.

Andreas Schaetzke ist CEO der international erfolgreichen E-Sport-Marke *PENTA*. Der ehemalige Spieler hat mehrere E-Sport-Vereine gegründet und fungiert darüber hinaus als CEO der Agentur *KAYDEE*. Er konnte *PENTA* zu einem der absoluten Topclans in Deutschland ausbauen. So ist *PENTA* der erste deutsche Clan, der es in die Playoffs bei einem *Counter-Strike: Global Offensive Major* geschafft hat. Insgesamt konnte *PENTA* mehrere deutsche Meisterschaften gewinnen. Zusammen mit dem deutschen Traditionsverein *TSV 1860 München* hat Andreas Schaetzke die erfolgreiche Kooperation *PENTA*

1860 im Spiel *League of Legends* auf die Beine gestellt. *PENTA 1860* konnte die erste Ausgabe der *Prime League 1st Division* gewinnen. Im Juni 2019 haben *PENTA* und der *TSV 1860 München* die Kooperation darüber hinaus auch auf den Breitensport ausgeweitet.

Nun wünschen wir dir viel Freude beim Lesen dieses Ratgebers. Vielleicht können wir ja bald eine Geschichte über dich schreiben: From Zero2Hero?

Anmerkung: Wir möchten gleich von Anfang an nochmals deutlich machen, dass es nur wenige Spieler zum Vollzeit-Profi schaffen. Es gehört viel Talent, Training, Wille und Glück dazu. Daher solltest du, bevor du es überhaupt versuchst, zumindest deinen Schulabschluss machen, im Idealfall im Anschluss auch eine Ausbildung oder ein Studium.

WAS IST E-SPORT

Ein Schreckgespenst geht für viele Eltern, Pädagogen, Lehrer und Jugendarbeiter um: Der E-Sport. Aber was ist das eigentlich? Und warum spielen hier oft Vorurteile und falsche Ansichten über den E-Sport eine Rolle?

E-SPORT VS. GAMING

Die Begriffe E-Sport und Gaming, also das einfache Spielen von Videogames zum reinen Vergnügen, werden oft fälschlicherweise synonym verwendet. Häufig denken Menschen, die nicht wissen, was E-Sport ist, auch, dass es sich hierbei um exzessives Spielen handeln würde. Dabei sind Jugendliche, die zwölf Stunden am Tag alleine vor ihrer Konsole oder PC sitzen mit Sicherheit keine E-Sportler. Es ist wichtig, dass man diesen jungen Menschen aufzeigt, dass das, was sie da machen, eine bedenkliche und gesundheitsgefährdende Form des Gamings ist. E-Sport ist aber etwas ganz anderes.

WAS BEDEUTET E-SPORT GENAU?

E-Sport steht für „elektronischer Sport“, also das wettbewerbsorientierte Spielen von Computer- und Videogames auf Computern, Konsolen oder mobilen Geräten. Dabei spielen dann auch sportliche Aspekte eine Rolle, die den Wettbewerbscharakter des E-Sports deutlich unterstreichen:

- ✘ Feste Regeln und Spielziele**
- ✘ Kommunikation und Teamplay**
- ✘ Fairplay**
- ✘ Umfassende Strukturen und Organisiertheit**
- ✘ Wettkampforientierung**
- ✘ Trainingspläne**
- ✘ Analysen von Gegnern, Spielen und dem Meta**
- ✘ Vorbereitung auf Gegner und Wettbewerbe**
- ✘ Planung eines geregelten Tagesablaufs (darunter Ernährung und Ausgleichssport)**
- ✘ Ambivalenz und Spannung**
- ✘ Symbolhandeln**
- ✘ Gegenwartsbezogenheit**
- ✘ Nichtalltäglichkeit**
- ✘ Freiheit und freiwillige Teilnahme**
- ✘ Nichtnotwendigkeit**
- ✘ Wiederholbarkeit und Unendlichkeit**
- ✘ Zweckfreiheit, aber Sinnstiftung**
- ✘ Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein und Identitätsstiftung**
- ✘ Ästhetik**