



SPORTKULTUR STUTTGART

E-Sport Abteilung

WAS IST E-SPORT?

Ist das Wettkampfmäßige Spielen von Video- bzw. Computerspielen nach festgelegten Regeln.

Grundstein für das erste professionelle Videospieleteam:

- Im Jahre 1982 veröffentlichte Walter Day das Twin Galaxies National Scoreboard, eine Highscore Liste mit über 100 Arcade-Spielen.

Der technologische Fortschritt Ende der 90er machte die Videospiele massentauglich.

Der Vergleich der sportlichen Leistung im E-Sport bestimmt sich aus dem Zusammenwirken einer zielgerichteten Bedienung der Eingabegeräte in direkter Reaktion auf den dargestellten Spielablauf bei gleichzeitiger taktischer Beherrschung des übergreifenden Spielgeschehens.

WARUM SPIELEN WIR ÜBERHAUPT?

- Mit Freunden etwas unternehmen, ohne viel Zeit und Mühe aufwenden zu müssen. (Es ist schnell umsetzbar, ist Online möglich und man hat eine große Auswahl von Videospiele)
- Kreatives ausleben, zum Beispiel Flugzeug fliegen, Boote und Rennautos fahren mit der VR-Brille.
- Überwinden von kleinen Zeit Lücken (eine Runde Online zu spielen ist schneller vorbei als andere Sportarten in der Realität zum Beispiel eine FIFA-Runde dauert 10-15 Minuten und ein Fußballspiel dauert 90 Minuten in der Realität).

BEKANNTE VIDEOSPIELE

Die eSport-Disziplinen unterscheiden sich dabei erheblich in ihren grundlegenden Spielmechaniken:

- Strategiespielen (RTS – Real-Time-Strategy)
- MOBA (Multiplayer-Online-Battle-Arena)
- Ego-Shootern (FPS – First-Person-Shooter)
- Sport- und Rennspiele
- Battle-Royale-Shooter
- Simulationen

FIFA

Genre:

Sportspiel

Inhalt:

Die FIFA-Reihe ist eine von EA entwickelte Serie von Fußball-Sportsimulationen, die unter dem Markennamen EA Sports veröffentlicht wird. Sie besteht seit Ende 1993 mit der Veröffentlichung von *FIFA International Soccer*. Seither erscheint jährlich eine neue Ausgabe des Spiels mit den neuesten Daten aus der Welt des Fußballs

LEAGUE OF LEGENDS

Genre:

Strategie

Inhalt:

League of Legends ist ein schnelles, kompetitives Onlinespiel, das die Geschwindigkeit und Intensität von Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen verknüpft. Zwei Teams mächtiger Champions, jeder mit einem einzigartigen Design und Spielstil, treten Kopf an Kopf in mehreren Schlachtfeldern und Spielmodi gegeneinander an. *League of Legends* bietet mit einer ständig wachsenden Anzahl an Champions, häufigen Aktualisierungen und einer blühenden Wettkampfszene unbegrenzte Wiederspielbarkeit für Spieler jeden Niveaus.

FORMEL 1

Genre:

Rennspiel

Inhalt:

F1 umfasst alle offiziellen Teams, Fahrer und die 21 Strecken der jeweiligen Saison und ist das von Fans und Fachpresse gleichermaßen am besten bewertete Rennspiel-Franchise aller Zeiten. Auch F1 2019 bietet eine Spielerfahrung, die der Qualität und den Werten des Vorbilds in der Realität entspricht. Dank eines größeren Fokus auf der grafischen Darstellung, wurden die Umgebungen noch weiter verbessert und die Strecken erwachen so realistisch wie noch nie zu digitalem Leben. Die Nachtrennen wurden vollständig überarbeitet und die optimierte F1-Übertragungs-Optik und -Vertonung stellt das gesamte Rennwochenende realistischer als jemals zuvor dar.

ROCKET LEAGUE

Genre:

Rennspiel, Sportspiel

Inhalt:

Rocket League kombiniert Fußball mit Auto fahren in einer unglaublichen, auf Physik basierenden Fortsetzung von "Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars", die sich auf mehrere Spieler konzentriert! Mit einer Vielzahl von hochfliegenden Fahrzeugen, die mit riesigen Raketenverstärkern ausgestattet sind, kann man erstaunliche Lufttore und unglaubliche, bahnbrechende Paraden erzielen!

IST ESPORTS IM VEREIN BESSER ?

Es ist **DEFINITIV** besser, da wir:

- das kreative Denken und die Kommunikation zwischen den Mitgliedern fördern, zum Beispiel durch das austauschen von Strategien.
- einen Verantwortungsvollen / respektvollen und richtigen Umgang mit Videospiele beibringen.
- nicht nur spielen werden, wie sich das jeder Erwachsene vorstellt.
z.B.: Workshops, regelmäßige Austauschrunden, IT/Technik Messen besuchen, etc...

JUGENDSCHUTZGESETZ

Videospiele haben alle ihre **Altersbeschränkungen (USK)** begründet und diese werden im Verein auch streng eingehalten!

z.B.:

- Sport- und Rennspiele wie "FIFA", "Formel 1" und "Gran Turismo" sind ab 0 Jahren.
- Shooter wie "Call of Duty", "Battlefield" und "Battle Royales" sind meist ab 18 Jahren, manchmal aber auch ab 16 Jahren.

VERGLEICHE ZU VIDEOSPIELEN

„Shooter“ sind umstritten, aber einem Kind das zwischen 10 und 18 ist einen Sportschützengewehr in die Hand zu geben ist in Ordnung?!

- Wenn man Rennsimulationen spielt wird man kein Profi-Rennfahrer.
- Wenn man Flugsimulationen spielt wird man kein Profi-Flugzeugflieger.
- Wenn man FIFA spielt wird man kein Profi-Fußballer.

ZUKUNFTSPLAN DER ABTEILUNG

Wir werden **Workshops** veranstalten, um verschiedene Themen aufzuklären.

z.B:

- Gefahren im Internet
- Kindersicherung
- Auf was aufpassen beim Downloaden von Spielen, etc...

Auf Twitch / YouTube streamen, um einen größeren Publikum auf die Abteilung und zugleich auf das Verein aufmerksam zu machen.

Messen besuchen, wie zum Beispiel die Modell und Technik Messe.

<https://www.messe-stuttgart.de/modellundtechnik/>

The background features several flowing, wavy bands of color. At the top, a thick band of red and orange flows from left to right. At the bottom, there are more complex, layered waves in shades of red, orange, and yellow, creating a sense of movement and depth. The central text is set against a plain white background.

**DANKE FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT!**