

# Handlungsempfehlung für Sportvereine zu eSports

## (Steuer-)rechtliche Betrachtung

Die vorliegende Handlungsempfehlung vertieft das Positionspapier der Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (HSJ) und das darin enthaltene Prüfschema zum Thema eSports und setzt sich detailliert mit den Spielvoraussetzungen und -beschreibungen ausgewählter eSports-Titel auseinander. Ziel ist es, dass Vereine und Mitgliedsorganisationen eSports-Titel, die einen sehr starken Bezug zum traditionellen Sport aufweisen, in ihre Arbeit integrieren und ihr Angebot erweitern können.

### Status Quo: keine Gemeinnützigkeit

eSports ist nach der derzeitigen Rechtslage nicht gemeinnützig (vgl. §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO). Eine Zuordnung der eSports-Angebote eines (ausschließlich) zur Förderung des Sports als gemein-

nützig anerkannten Vereins zum ideellen Bereich oder einem steuerlich begünstigten Zweckbetrieb scheidet aus. In Folge dessen sind alle eSports-Angebote dem steuerlich nicht begünstigten wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb zuzuordnen. Daraus ergibt sich die Abgrenzung von steuerpflichtigen Einnahmen und Ausgaben zur Ermittlung des körperschaftsteuerpflichtigen Einkommens. Darüber hinaus dürfen auch keine Mittel aus dem ideellen Bereich für den wirtschaftlichen Geschäftsbetrieb eingesetzt werden. Der Übungsleiterfreibetrag nach § 3 Nr. 26 EStG ist für eSports-Angebote nicht zu gewähren. Ein wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb ist grundsätzlich umsatzsteuerpflichtig und unterliegt den allgemeinen Regelungen des Umsatzsteuergesetzes.

Die HSJ ist der größte Jugendverband in Hamburg und anerkannter Trä-

ger der freien Jugendhilfe. Als solcher setzen wir uns mit unterschiedlichsten Angeboten der Jugendhilfe und Jugendarbeit für die Entwicklung junger Menschen ein. Dies trifft ebenfalls auf eine Vielzahl unserer Mitgliedsorganisationen zu, die in ihren Satzungen die Förderung der Jugendhilfe verankert haben.

Die HSJ hat mit einer Anfrage an das zuständige Finanzamt Nord die Feststellung von eSports als Teil der Jugendhilfe beantragt. Es ist unsere Überzeugung, dass eSports-Titel, die nach dem Prüfschema der Hamburger Sportjugend einen sehr hohen Bezug zum Sport aufweisen, Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit gemäß § 11 SGB VIII darstellen und eSports damit Teil der steuerbegünstigten Jugendhilfe sein kann (vgl. HSJ-Grundlagenpapier zu eSports, Seite 3/[4]). Die Finanzverwaltung hat diese Auffassung bis-

her weder abgelehnt noch sich dieser explizit angeschlossen. Vielmehr wird diese gerade auf Bundesebene erörtert. Im Jahr 2017 wurde ein Verein, der eSports betreibt, als gemeinnützig anerkannt. Hintergrund war hier die Förderung der Jugendhilfe gemäß § 11 SGB VIII in Form außerschulischer Jugendbildung (vgl. Pressemitteilung vom 21.12.2017 und Satzung des Vereins „Leipzig eSports e.V.“).

Es bestehen somit Argumentationshilfen gegenüber der Finanzverwaltung für die Anerkennung von eSports-Angeboten als Teil der Jugendhilfe und Jugendarbeit und damit der gemeinnützigen Tätigkeit eines Vereins. Voraussetzung ist, dass die Vereinssatzung neben der Förderung des Sports auch die Förderung der Jugendhilfe beinhaltet. Eine Erweiterung der Satzung um die Förderung der Jugendhilfe ist grundsätz-

lich möglich, sollte jedoch vorab mit der Finanzverwaltung abgestimmt werden. Eine allgemeingültige Aussage, dass eSports-Angebote unter den Kriterien der Gemeinnützigkeit anzuerkennen sind, lässt sich aus den vorherigen Ausführungen jedoch nicht ableiten.

Wir empfehlen daher, die von den Mitgliedsorganisationen und Vereinen erarbeiteten eSports-Angebote vorab aus (steuer-)rechtlicher Sicht zu prüfen. Neben den oben genannten Einordnungen als wirtschaftlicher Geschäftsbetrieb könnten sich darüber hinaus bei Nichtbeachtung von steuerlichen Regelungen und Satzungsaufgaben Haftungsrisiken für den Vorstand ergeben, die jeweils separat evaluiert werden sollten.

### Haftungsausschluss

Die HSJ hat diese Handlungsempfehlung nach bestem Wissen und Gewissen er-

stellt. Sie übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der im Rahmen der vorliegenden Handlungsempfehlung enthaltenen eigenen Informationen und Informationen Dritter. Insbesondere haftet die HSJ nicht für steuerliche oder rechtliche Inanspruchnahmen aufgrund von eSports-Angeboten der Mitgliedsorganisationen. Haftungsansprüche gegen die HSJ, die sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, welche durch die Nutzung oder Nichtnutzung der enthaltenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens der HSJ kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt.

Nach aktueller Rechtsprechung ist das Phänomen eSports nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und diesbezüglich nicht als Sportart anererkennungsfähig.<sup>1</sup> Somit ist eSports nach derzeitiger Rechtslage nicht gemeinnützig (gem. §§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) und kann aufgrund des fehlenden Aufnahmekriteriums der „Gemeinnützigkeit“ auch nicht als Mitgliedsorganisation in den Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) aufgenommen werden.

eSports ist der Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. In der Regel wird der Wettkampf mit Hilfe des Mehrspielermodus eines Computerspiels ausgetragen. Die Regeln des Wettkampfes werden durch die Software (Computerspiel) und externe Wettkampfbestimmungen, wie dem Reglement des Wettkampfveranstalters, vorgegeben.

## Annäherung und Beurteilung

Dennoch existiert aktuell ein kontroverser, größtenteils juristischer Diskurs rund um das Phänomen eSports. Rechtsanwältinnen wie u. a. Dr. Paul Lambertz kommen zur Einschätzung, dass „... eSports die von Seiten der Finanzverwaltung aufgestellten Kriterien an Sport erfüllt.“<sup>2</sup> Seiner Einschätzung nach „ist die Anerkennung von eSports als Sport möglich“<sup>3</sup>. Im Rahmen dieses Diskurses möchte diese Handreichung die unterschiedlichen eSports-Disziplinen auf Bezüge zum traditionellen Sport untersuchen. Hierzu wurden drei Dimensionen von Sport definiert. Diese Dimensionen beinhalten unterschiedliche Aspekte des traditionellen Sports, welche in ein Prüfschema überführt wurden, um eine objektivere Beurteilung durchführen zu können.

Grundsätzlich ist das Prüfschema so zu verstehen: Je mehr Aspekte mit „ja“ beantwortet werden können, desto

stärker ist der Bezug der eSports-Disziplin/ des eSports-Titels zu/m traditionellen Sport/ Sportarten. Dennoch gibt es einen zwingenden (zu erfüllenden) Aspekt, der unabhängig von allen anderen ist. Es handelt sich hierbei um den Aspekt der „Unverletzlichkeit des Menschen“. Sollte eine eSports-Disziplin/ ein eSports-Titel alle anderen Aspekte erfüllen, jedoch diesen nicht, so kann für diese/n aus ethisch - moralischen Gründen kein Sportbezug hergestellt werden. Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden.

<sup>1</sup> Vgl. Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen der Anerkennung von eSport als Sportart; wissenschaftlicher Parlamentsdienst – Abgeordnetenhaus von Berlin, den 18. März 2016; Berlin; S.15.

<sup>2</sup> Kann denn eSport Sport sein? 3.3 Organisatorische Voraussetzungen, § 4 Aufnahme; Rechtsanwalt Dr. Paul Lambertz 2017




<sup>3</sup> S.2.

### Moralisch/Ethisch, Inhaltlich








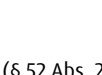
Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	
Werden anerkannte Sportarten <sup>4</sup> nachgespielt?	
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	

### Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:

Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	

### Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	
Reaktionsgeschwindigkeit	
Taktisches Geschick	
Spielübersicht	
Durchhaltevermögen	
Vorausschauendes Denken	
Räumliches Orientierungsvermögen	
erhöhte Herzfrequenz	

<sup>4</sup> 2 Punkte: Das Spiel simuliert eine Sportart, die über ein Mitglied im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) sowie gem. Abgabenordnung (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO) als Sport anerkannt ist. 1 Punkt: Das Spielziel, der Spielablauf oder Teile des Spiels gleichen einer Sportart, die über ein Mitglied im DOSB sowie gem. Abgabenordnung (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO) als Sport anerkannt ist. 0 Punkte: Das Spiel simuliert keine Sportart, die über ein Mitglied im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB) sowie gem. Abgabenordnung (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO) als Sport anerkannt ist. Weder das Spielziel, der Spielablauf oder Teile des Spiels gleichen einer Sportart, die über ein Mitglied im DOSB sowie gem. Abgabenordnung (§ 52 Abs. 2 Nr. 21 AO) als Sport anerkannt ist.

Darüber hinaus wird der Aspekt „keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial“ durch ein gesondertes Schema geprüft. Die hier zu untersuchenden Kriterien wurden mit SUCHT.HAMBURG erarbeitet. Die Bewertung der Kriterien erfolgt analog zur Gesamtsystematik (ja, 2 Punkte, tlw., 1 Punkt, nein, 0 Punkte). Der Aspekt „keine – wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial“ kann im Rahmen der Gesamtprüfung mit zwei Punkten bewertet werden, wenn er 12-9 Punkte erzielt. Er kann mit einem Punkt bewertet werden, wenn er 8-5 Punkte erzielt. Erzielt er weniger als vier Punkte, kann der Aspekt nur mit Null Punkten in die Gesamtbewertung einfließen. Jedoch existiert auch in diesem Bereich ein zwingend zu erfüllendes Kriterium. Das Kriterium „Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity““ muss aus zwei Gründen zwingend erfüllt sein. Erstens weisen Computerspiele, die kein

definiertes Ende haben, ein sehr hohes Suchtpotenzial auf. Zweitens lässt sich ohne ein definiertes Ende kaum eine Vergleichbarkeit der Spielergebnisse herstellen. Die Feststellung von Sieg oder Niederlage wäre nur sehr eingeschränkt, erschwert möglich.

Auf Grundlage dieser Punktevergabe kann dann beurteilt werden, ob ein eSports-Titel/ eine eSports-Disziplin sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu/m traditionellen Sport/ Sportarten hat. Dieses Prüfschema soll einer differenzierten Auseinandersetzung dienen und kann weiterentwickelt werden.

## Suchtpotenzial

Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)

Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)

Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)

Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei

Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten

Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to/for-play“)

Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)

Ergebnis kein Suchtpotenzial

## Positionierung:

- I. Die Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e.V. (HSJ) setzt sich für eine differenzierte Auseinandersetzung mit dem Phänomen eSports ein. Der aktuelle Diskurs betrachtet eSports immer als „Ganzes“ und differenziert nicht zwischen den Disziplinen und Titeln. Jedoch unterscheiden sich die eSports-Disziplinen in unterschiedlichen Aspekten maßgeblich voneinander.
- II. Die HSJ konnte anhand des entwickelten Prüfschemas bei bestimmten eSports-Disziplinen und eSports-Titeln sehr starke Bezüge zu/m traditionellen Sport/ Sportarten feststellen. Vereinzelt erscheinen die Begründungen der Ablehnung von eSports-Disziplinen und oder eSports-Titeln als „Sport“ nicht schlüssig (bspw. Schach & Sportschießen versus FIFA 2017/18).
- III. Dementsprechend möchte sich die HSJ für die eSports-Disziplinen/ eSports-Titel, die einen sehr starken Bezug zu/m traditionellen Sport/ Sportarten (gem. Prüfschema) haben, einsetzen, um die Anerkennung als Sport im rechtlichen Sinne (§§ 52 Abs. 2 Nr. 21, 67a AO) zu ermöglichen.
- IV. Die HSJ wird sich im Rahmen (s. III.) ihrer Mitgliedschaft in der Deutschen Sportjugend im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (dsj) dafür einsetzen, dass ein etwaiger gemeinnütziger eSportsverband in den DOSB aufgenommen werden kann.

**Plattform:** PlayStation 4, PC (Microsoft Windows, iOS, Android), Xbox One, Xbox 360

**Mindest-Systemvoraussetzungen:**

Arbeitsspeicher: 8 GB RAM, Prozessor: Intel i3 6300T oder vergleichbar (Intel i3 4340, Intel i3 4350) / AMD Athlon X4 870K oder vergleichbar (AMD FX-4350, FX-4330), Grafikkarte: Nvidia Geforce GTX 660 oder vergleichbar / Radeon RX 460 oder vergleichbar (R9 270, R7 370), Bildschirmauflösungen bis 1920x1200, Betriebssystem: Windows 10 - 64-Bit, Festplatte: 50 GB.

**Prüfergebnis:**  
Sehr starker Sportbezug



# FIFA 18

**Spieltyp:** Sportsimulation

**USK:** ab 0 Jahre

## Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	ja
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	tlw.

## Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	ja
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	tlw.
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	ja

## Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	ja
Reaktionsgeschwindigkeit	ja
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	ja
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	ja
erhöhte Herzfrequenz	tlw.

## Spielverlauf:

Durch die komplette Lizenzierung des Spiels durch die FIFA, der FIFPro und zahlreicher nationaler Verbände bietet die Reihe eine große Anzahl an internationalen Ligen, Spieler\*innen und Nationalmannschaften. Die Anzahl der spielbaren Turniere schwankt in jeder Version, EA behält es sich in den letzten Jahren vor, einzelne Wettbewerbe, wie die Fußballwelt- und Europameisterschaften als separate Spiele zu veröffentlichen und diese Turniere nicht in FIFA zu integrieren (zuletzt FIFA World Cup 2014). Im Teil FIFA 17 sind insgesamt über 30 Ligen und 650 lizenzierte Mannschaften enthalten. Im Karriere-Modus kann man sich ein Team aus-

suchen, das man dann durch bis zu 15 Saisons begleitet. Als Trainer\*in und Manager\*in zugleich werden neben dem gewohnten Spielgeschehen Verträge ausgehandelt und Spieler\*innen verpflichtet. Des Weiteren kann man auch nur einen einzigen\*in Spieler\*in und dessen Werdegang spielen. In diesem Spielmodus kann man zwischen einem\*r eigens hierfür erstellten Spieler\*in oder bereits existierender

*Ziel des Spiels: Die FIFA-Reihe (früher auch als FIFA Football oder FIFA Soccer bekannt) ist eine von EA Canada entwickelte Serie von Fußball-Sportsimulationen, die unter dem Markennamen EA Sports veröffentlicht wird.*

Fußballer\*innen auswählen. Neben dem Freundschaftsspiel, dem Turnier-, Karrieremodus sowie dem Ligamodus verfügt die Reihe sowohl über einen Mehrspielermodus als auch einen Editor, mit dem man Änderungen im Spiel, wie zum Beispiel am Spieleraussehen, Taktiken und Mannschaftsaufstellungen, vornehmen kann. Der offizielle externe Editor Creation Center ermöglicht weitere Änderungen an Spieler\*innen, Mannschaften,

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.

Trikots, Bällen etc. und das Hinzufügen von eigens erstellen Mannschaften. Seit FIFA 08 enthält das Spiel zudem den sogenannten „Be a Pro“-Modus, in welchem man mit einem\*r vorhandenen oder selbst erstellten Spieler\*in dessen Karriere durchspielen kann. Während der Saison sammelt man „Attribute“-Punkte, mit denen

man die Fähigkeiten seines\*r Spielers\*in verbessern kann. Zudem wurde eine neue Kamera, die „Third Person“-Kamera, eingeführt, welche dem Spieler ein realistisches und nahes Bild vom Geschehen auf dem Platz vermitteln soll.

vgl. [https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA\\_18](https://en.wikipedia.org/wiki/FIFA_18),  
<https://www.easports.com/de/fifa>

## Suchtpotenzial

ja	Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
ja	Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
nein	Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
tlw.	Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
ja	Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
nein	Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)
tlw.	Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
tlw.	<b>Ergebnis kein Suchtpotenzial</b>



**Plattform:** PlayStation 4, PC (Windows, macOS, Linux), Xbox One, Nintendo Switch

**Mindest-Systemvoraussetzungen:**  
Arbeitsspeicher: 2 GB RAM, Prozessor: 2.4 GHz Dual core, Grafikkarte: NVIDIA GTX 260 or HD 4850, Bildschirmauflösungen bis 1920x1200, Betriebssystem: u. a. Windows 7, Festplatte: 7 GB, Hardwareunterstützung für DirectX v9.0c oder besser.

**Prüfergebnis:**  
Sehr starker Sportbezug



**Spieltyp:** Sportsimulation

**USK:** ab 6 Jahre

Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	tlw.
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	ja

Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	ja
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	tlw.
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	ja

Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	ja
Reaktionsgeschwindigkeit	ja
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	ja
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	ja
erhöhte Herzfrequenz	tlw.

Spielvorbereitung:

Bevor man ein Spiel startet, kann man sein Fahrzeug individuell anpassen. Alle Änderungen, bis auf die Karosserie, sind rein optisch und haben keine Auswirkungen auf die Leistungsfähigkeit des Fahrzeugs. Die Karosserien unterscheiden sich in Breite, Länge und Höhe, was minimale Auswirkungen auf zum Beispiel den Wendekreis des Fahrzeugs oder den Schusswinkel des Balls hat. Jedoch bietet keine Karosserie einen spielentscheidenden Vorteil gegenüber anderen. Ändern kann man: Karosserie, Lackierung, Räder, Antenne, Dachaufsatz, Raketenspur, Reifenspur, Aufkleber, Torexplosion, Motorsound. Durch das Abschließen von Spielen

werden die verschiedenen Elemente freigeschaltet.

Spielverlauf:

Die Arenen ähneln in ihrem Aufbau einem Fußballfeld, sind jedoch durch Wände begrenzt. Die Physik der Fahrzeuge und des Balles unterscheiden sich deutlich von der Realität, im Besonderen in Hinblick auf die Schwerkraft. So kann man an Wänden und mit ausreichender Geschwindigkeit für einen kurzen Zeitraum auch an der Decke entlang fahren. In der Arena sind wiederkehrende „Boost“-Zellen

*Ziel des Spiels: Rocket League ist ein von Psyonix entwickeltes Computerspiel ähnlich einer Sportsimulation. Das Spielprinzip ähnelt am ehesten einem Autoballspiel, in dem die Spieler versuchen, einen etwas größeren Ball mit Hilfe von Autos in das gegnerische Tor zu befördern. Es besitzt Elemente von Fußball und Stockcar.*

vorhanden, die man einsetzen kann, um seinem Auto einen kurzfristigen Turbo-Antrieb zu geben. Des Weiteren ist es möglich, mit den Fahrzeugen diverse Sprünge auszuführen. In der Regel dauert ein Spiel fünf Minuten, wobei das Spiel nach Ablauf dieser Zeit erst beendet wird, wenn der Ball den Boden berührt oder ein Tor erzielt wird. Bei Gleichstand gibt es eine Nachspielzeit, bis ein entscheidendes Tor fällt. Es

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.



spielt immer Team Orange gegen Team Blau. Punkte gibt es für: erster Ballkontakt nach einem Anstoß, ein erzieltes Tor, ein erzieltes Tor aus der eigenen Spielfeldhälfte, ein erzieltes Tor im Rückwärtsgang, ein erzieltes Tor in der Nachspielzeit, drei erzielte Tore, einen Schuss auf das Tor, einen Pass in den gegnerischen Strafraum, eine erfolgreiche Torvorlage für einen Teampartner, drei Torvorlagen, Abwehren eines Schusses auf das eigene Tor, Abwehren des Balles kurz vor dem eigenen Tor, drei Paraden und/oder Glanzparaden (Retter), einen Fallrückzieher, ein erzieltes Fallrückzieher-Tor, das Entfernen des Balls aus dem eigenen Strafraum (Befreiungsschlag), eine Ballberührung in der Luft, oberhalb der Höhe der Torlatte, ein erzieltes Tor nach einer Ballberührung in der Luft, oberhalb der Höhe der Torlatte, ein erzieltes Tor, bei dem das Auto beim Schuss auf dem Dach lag (Schildkrötentor), das Hochhalten des Balls nach mehrmaligen Berührungen, ohne dass der Ball den Boden berührt (Zauberei), den Spieler mit den meisten Punkten im Siegerteam (Wertvolls-

te\*r Spieler\*in), ein Tor, bei dem man den Gegner so angestoßen hat, dass er den Ball in das eigene Tor geschossen hat (Bandenschuss), sieben mal in einem Spiel ein gegnerisches Fahrzeug betriebsunfähig machen.

#### Spielnachbereitung:

Nach einem abgeschlossenen Spiel bekommt man die im Spiel erhaltenen Punkte auf sein\*ihre Online-Profil gutgeschrieben. Mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit bekommt man zusätzlich eine Kiste, die man mit einem Schlüssel öffnen kann, wodurch man dann ein zufälliges spezielles Item erhält. Den Schlüssel kann man in den jeweiligen Stores kaufen. Durch Sammeln der Punkte kann man neue Level erreichen. Allerdings muss man für jedes neue Level mehr Punkte sammeln, um das nächste Level zu erreichen. 75 ist das höchste Level, welches man erspielen kann. Zusätzlich kann man Ränge erreichen.

vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Rocket\\_League](https://de.wikipedia.org/wiki/Rocket_League),  
<https://www.rocketleague.com/>

### Suchtpotenzial

- ja
  - ja
  - nein
  - ja
  - ja
  - tlw.
  - ja
  - ja
- Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
- Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
- Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
- Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
- Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
- Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)
- Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
- Ergebnis kein Suchtpotenzial**



Plattform: Nintendo 64, iQue Player

**Prüfergebnis:**  
Starker Sportbezug



Spieltyp: Sportsimulation

USK: ab 6 Jahre

### Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	tlw.
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	ja

### Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	ja
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	tlw.
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	tlw.

### Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	ja
Reaktionsgeschwindigkeit	ja
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	ja
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	ja
erhöhte Herzfrequenz	tlw.

### Spielverlauf:

Das Spielsystem ist zweidimensional: Die Spieler\*innen betrachten das Geschehen von der Seite und können ihre Figuren nach oben, unten, links und nach rechts bewegen, ähnlich wie in 2D-Jump 'n' Runs. Im Unterschied zu den meisten Fighting Games besteht der Wettkampf nicht darin, mit erfolgreichen Angriffen ein Knockout des\*der Kontrahenten\*in herbeizuführen; der\*die Spieler\*in muss sich vielmehr mit der eigenen Spielfigur möglichst lange auf einer schwebenden Plattform halten und andere Spielfiguren in eine beliebige Richtung aus dem Bild befördern. Hierfür muss jede\*r Gegner\*in zunächst mit geeigneten Attacken ge-

schwächt werden. So erhöht sich mit jedem eingesteckten Treffer eine der Figur zugeordnete Prozentanzeige. Je höher diese „Schadensanzeige“ ist, desto weiter wird die Figur durch Angriffe zurückgeschleudert und umso schwieriger wird es für sie, wieder auf die Plattform zu gelangen. Um dem entgegenzusteuern, steht den Spielfiguren in der Regel ein zweiter Sprung zur Verfügung, zu dem sie frei in der Luft ansetzen können, sowie Spezialattacken, mit denen sie zusätzlich Dis-

*Ziel des Spiels: Super Smash Bros. (verkürzt Smash Bros. oder SSB) ist ein von Nintendo entwickeltes Fighting Game. Das Ziel des Spiels besteht darin, mit einer gewählten Spielfigur seine Gegner\*in unter Zuhilfenahme von individuellen Angriffen und zufälligen Items von einer Plattform zu befördern.*

Auch das Steuerungssystem von Smash Bros unterscheidet sich stark von dem anderer Prügelspiele wie etwa Street Fighter: Statt vorgegebenen Eingabekombinationen wird für das Ausführen einer Spezialattacke nur eine dafür vorbehaltene Taste und eventuell eine Richtungseingabe über den Analog-Stick benötigt. Auch gibt es nicht mehrere Tasten für Hiebe oder Tritte verschiedener Stärke und Schnelligkeit, stattdessen benutzt man dafür eine einzelne Taste, die je nach Bewe-

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.

gung und Position des Analog-Sticks unterschiedliche Attacks hervorruft. Neben den eigentümlichen Attacks eines jeden Charakters stehen den\*der Spieler\*innen auch Items zur Verfügung. Diese tauchen zufällig auf der Arena auf und können von den Spielfiguren aufgehoben werden. Wie die Spielfiguren und Areale sind auch diese Gegenstände aus bekannten Nintendo-Spielereihen entliehen. Beispiele hierfür sind die Feuerblume aus den Super Mario-Spielen, die als Flammenwerfer fungiert, oder der riesige, aus Donkey Kong bekannte Hammer. Manche Items versetzen den\*die Träger\*in sofort in einen vorübergehenden Zustand, zum Beispiel Unverwundbarkeit, oder setzen die Schadensanzeige teilweise zurück, andere fungieren als

Blank-, Projektil- oder Wurfwaffe. Generell können Blankwaffen und Projektilwaffen auch jederzeit als Wurfwaffe missbraucht werden. Manche Gegenstände stellen Behälter dar, die, wenn geworfen, weitere Items zum Vorschein bringen. Eine Sonderform hiervon sind Pokébälle und Helfertrophäen: Diese geben ein Pokémon bzw. einen nicht spielbaren Charakter frei, welche meist andere Spieler\*innen kurzfristig angreifen. Zum Spiel tragen die Eigenheiten mancher Arenen bei; so gibt es neben der Hauptplattform teilweise kleinere Plattformen, die aber temporär verschwinden können oder sich auch bewegen.

vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Super\\_Smash\\_Bros.](https://de.wikipedia.org/wiki/Super_Smash_Bros.),  
[https://www.smashbros.com/de\\_DE/](https://www.smashbros.com/de_DE/)

## Suchtpotenzial

ja	Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
ja	Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
nein	Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
ja	Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
ja	Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
tlw.	Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)
ja	Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
ja	<b>Ergebnis kein Suchtpotenzial</b>



**Plattform:** PC (Microsoft Windows, macOS und Linux)

**Mindest-Systemvoraussetzungen:**

Arbeitsspeicher: 2 GB, Prozessor: Intel Core 2 Duo E7400 oder AMD Phenom II X3 435,  
Grafikkarte: Nvidia GeForce 9800 GTX oder AMD Radeon HD 4870, Bildschirmauflösungen bis  
1920x1200, Betriebssystem: u. a. Windows Vista, Festplatte: 30 GB

**Prüfergebnis:**  
**Starker Sportbezug**



**Spieltyp:** Echtzeit-Strategiespiel

**USK:** ab 12 Jahre

### Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	nein
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	tlw.

### Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	ja
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	tlw.
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	ja

### Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	ja
Reaktionsgeschwindigkeit	ja
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	ja
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	ja
erhöhte Herzfrequenz	tlw.

### Spielverlauf:

Bei Dota 2 steuert der\*die Spieler\*in eine\*n Helden\*in aus der Vogelperspektive. Der\*die Spieler\*in wird in eine Gruppe aus fünf Spieler\*innen einer der Fraktionen (Dire oder Radiant) zugewiesen. Ziel des Spiels ist es, den „Ancient“, das Hauptgebäude der jeweiligen Fraktion, zu verteidigen und den gegnerischen zu zerstören. Jede\*r Held\*in skaliert im Laufe des Spieles durch zwei Größen: Gold, das durch das Zerstören von gegnerischen Gebäuden und das Bezwingen von gegnerischen Mitspieler\*innen oder den KI-Gegnern, sog. Creeps, gewonnen wird, und Erfahrung (auch: Experience (XP)), welche durch das Bezwingen von gegnerischen Held\*innen

bzw. Creeps und Roshan oder dem konsumierbaren Item "Tome of Knowledge" gewonnen wird. Daneben erhält jede\*r Spieler\*in ein geringes regelmäßiges Einkommen an Gold. Das Gold wird hauptsächlich für das Kaufen von mehr als 100 verschiedenen Gegenständen (Items) verwendet, während Erfahrung in bestimmten Abständen zu Levelaufstiegen führt, die dem\*der Helden\*in bessere Werte (wie bspw. Lebenspunkte/Manapunkte oder Rüstung) als auch neue Fertigkeiten (sog. Skills) verschafft. Der maximal zu erreichende Level ist 25. Jede\*r der (zurzeit)

*Ziel des Spiels: Zwei Teams von bis zu fünf Spieler\*innen versuchen gegenseitig ihre Stützpunkte (Basen) einzunehmen. Dota 2 ist ein von Valve entwickeltes Multiplayer Online Battle Arena.*

115 Held\*innen im Spiel ist einem der drei Hauptattribute (Intelligenz, Agilität und Stärke) zugeordnet. Ein\*e Held\*in hat in der Regel vier Fertigkeiten, davon drei normale und eine ultimative Fertigkeit, die er zumeist auf Level 6 erlernen kann.

Die annähernd punktsymmetrisch zum Mittelpunkt aufgebaute Karte ist in drei von Türmen bewachte Wege (sog. Lanes) unterteilt. Jeder Weg hat dabei zwei Türme. Die Wege verbinden die beiden Ancients miteinander und werden von den Creeps des\*der Geg-

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.



ners\*in abgelaufen. Die Ancients stehen dabei in der Basis der jeweiligen Fraktionen, die am Ende jedes Weges durch jeweils einen weiteren Turm am Eingang zur Basis stark gesichert sind. Durch Zerstören der dahinterliegenden Nahkampf- bzw. Fernkampfkaserne, werden die eigenen Creeps auf diesem Weg stärker, was einen erheblichen Vorteil mit sich bringt. Als allerletzte Instanz vor dem eigenen Ancient stehen zwei weitere Türme, die vor dem

Angreifen des eigentlichen Ancients zerstört werden müssen. Das Aussehen der Spieloberfläche und das der Held\*innen lässt sich durch Skins verändern, die unter anderem durch Echtgeld erworben werden können. Zudem kann man sich Turnier-Tickets kaufen, die es einem ermöglichen, Partien live mit zu verfolgen. Im Gegensatz zu anderen Free-to-play-Modellen lassen sich bei Dota 2 keinerlei spielerische Vorteile erkaufen.

vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Dota\\_2](https://de.wikipedia.org/wiki/Dota_2),  
<http://de.dota2.com/>

## Suchtpotenzial

ja	Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
ja	Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
nein	Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
nein	Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
ja	Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
ja	Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)
ja	Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
tlw.	<b>Ergebnis kein Suchtpotenzial</b>



**Plattform:** PC (Microsoft Windows und macOS)

**Mindest-Systemvoraussetzungen:**  
 Arbeitsspeicher: 1 GB RAM, Prozessor: 2 GHz Prozessor, Grafikkarte: Shader Version 2.0-fähige Grafikkarte, Betriebssystem: u. a. Windows Vista, Festplatte: 8 GB freier Speicherplatz, Bildschirmauflösungen bis 1920x1200, Hardwareunterstützung für DirectX v9.0c oder besser.

**Prüfergebnis:**  
**Starker Sportbezug**



**Spieltyp:** Echtzeit-Strategiespiel

**USK:** ab 12 Jahre

Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Rechtlich

Körperbeherrschung

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	nein
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	tlw.

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	ja
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	tlw.
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	ja

Auge-Hand-Koordination	ja
Reaktionsgeschwindigkeit	ja
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	ja
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	ja
erhöhte Herzfrequenz	tlw.

Spielvorbereitung:

Vor dem Beginn einer Runde kann ein\*e Spieler\*in mit Hilfe eines automatischen Matchmaking-Systems Mitspieler\*innen und Gegner\*innen suchen. Alternativ kann ein\*e Spieler\*in für ein freies Spiel seine Mitspieler\*innen manuell suchen oder aus seiner Freundesliste einladen. In diesem Fall findet das Matchmaking-System keine Verwendung. Sind genügend Spieler\*innen für beide Teams gefunden (fünf je Team im klassischen Modus), gelangen alle Spieler\*innen der Partie gemeinsam in die Champion-Auswahl. Hier kann jede\*r Spieler\*in seinen gewünschten Champion, eine Spielfigur mit individuellen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen, auswählen. Der\*die

Spieler\*in erfüllt dabei die Rolle des Beschwörers, der diese Figur beschwört und steuert. Je nach Spielmodus können alle Spieler\*innen gleichzeitig wählen oder jeweils abwechselnd pro Team. Im abwechselnden Auswahlmodus können zudem vor der Auswahl von allen 5 Mitgliedern jedes Teams je ein Champion „gebannt“ werden. Gebannte Champions können von keinem Spieler beider Teams gewählt werden. Neben dem Champion können zwei

**Ziel des Spiels:**  
 Mindestens zwei, maximal fünf Spieler\*innen versuchen gegenseitig ihre Stützpunkte (Basen) einzunehmen. League of Legends (kurz: LoL) ist ein von Riot Games entwickeltes Multiplayer Online Battle Arena.

Beschwörerzauber gewählt werden, welche im Spiel Verwendung finden. Diese sind vom gewählten Champion unabhängig. Zudem kann aus diversen Fertigerksverbesserungen und den Runen ausgewählt werden, um den Champion an die individuelle Spielstrategie anzupassen.

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.

## Spielverlauf:

Das Spielfeld selbst ist in zwei ähnlich gehaltene Hälften aufgeteilt, von denen jede einem Team zugeordnet ist. Je nach Karte und Spielmodus gibt es mehrere Wege zwischen beiden Kartenhälften. Die Wege werden im Spieljargon allgemein als Lanes (englisch lane, dt.: „Fahrspur“ oder „Weg“) bezeichnet, wobei

das Gebiet zwischen diesen häufig als „Dschungel“ zusammengefasst wird. In diesem befinden sich diverse neutrale (keinem Team zugehörige) Monster, d. h., Mitglieder beider Teams können sie besiegen. Einige dieser Monster verleihen einem Champion – zusätzlich zu Erfahrung und Gold – einzigartige, zeitlich

eingeschränkte Verbesserungen. Das Spielfeld ist nur an denjenigen Stellen aufgedeckt, wo sich gerade ein\*e Spieler\*in, ein Turm, Vasallen oder ein sogenanntes „Auge“ (englisch ward) des eigenen Teams befinden. Ein Auge ist ein einmalig verwendbarer Gegenstand, der für eine begrenzte Zeitspanne einen

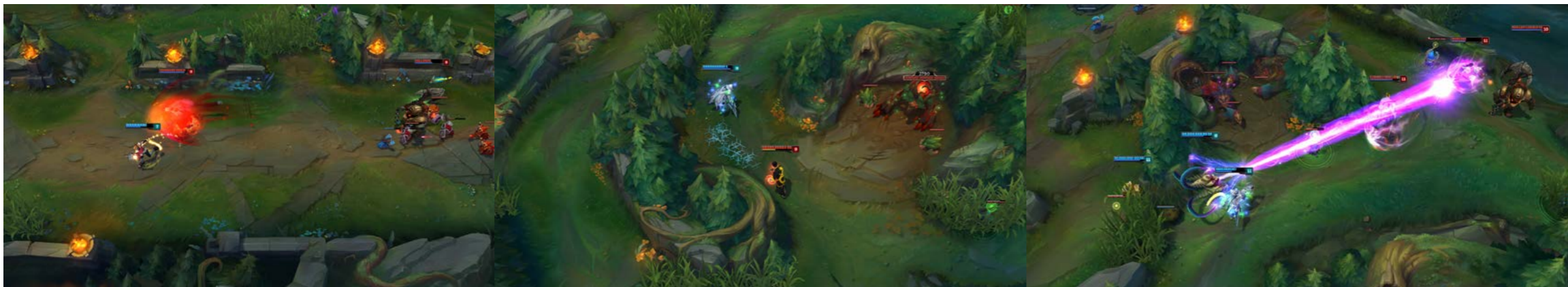
kleinen Sichtbereich erschafft. Der Rest ist im Nebel verborgen, also für Spieler\*innen nicht einsehbar.

Je zwei Teams aus in der Regel drei oder fünf Spieler\*innen treten gegeneinander an. Die beiden Teams starten auf gegenüberliegenden Seiten einer Karte in der Nähe eines Hauptgebäudes,

das Nexus genannt wird. Ziel ist es, den gegnerischen Nexus zu zerstören. Der Nexus wird dabei vom gegnerischen Team sowie von computergesteuerten Einheiten (sogenannten „Vasallen“, im engl. Minions) und Türmen verteidigt. Die Vasallen werden in die Richtung des gegnerischen Hauptgebäudes ent-

sendet und folgen den jeweiligen „Lanes“, sie laufen nicht durch den „Dschungel“. Außerdem greifen sie nahe Gegner\*innen an. Außer im Spielmodus „Dominion“ gibt es neben dem Nexus noch Inhibitoren. Falls sie zerstört werden, werden auf der Gegenseite der entsprechenden „Lane“ stärkere Vasallen erscheinen – sogenannte Supervasallen. Um einen zu schnellen Spielfortschritt zu verhindern, kann der Nexus nicht direkt angegriffen werden. Es müssen zuerst auf mindestens einer „Lane“ alle gegnerischen Türme, also der äußere, innere und der Inhibitor-Turm, sowie der Inhibitor selbst, zerstört werden. Anschließend werden die beiden Nexustürme, die unabhängig von einer „Lane“ sind, angreifbar, und erst nach deren Zerstörung kann auch der Nexus angegriffen werden.

Durch das Bezwingen von Vasallen, Monstern oder gegnerischen Champions gewinnt der\*die eigene Champion an Erfahrung, d. h., sie erreichen eine höhere Stufe („Level“), in der neue Fähigkeiten freigeschaltet oder diese verbessert werden können, wobei diese durch den jeweiligen



Champion bestimmt und nicht völlig frei wählbar sind. Zudem werden diverse grundlegende Attribute des jeweiligen Champions verbessert. Ferner gibt es für eine\*n Spieler\*in, der den endgültigen Schlag auf eine feindliche Einheit ausführt, einen gewissen Betrag an Gold. Dieses kann genutzt werden, um in der eigenen Basis spezielle Gegenstände für den\*die Champion zu kaufen, die die verschiedenen Attribute (wie zum Beispiel Lauftempo) verbessern oder sich anderweitig positiv auswirken. Jeder Gegenstand, der im Shop erhältlich ist, lässt sich aus einer gewissen Anzahl an Einzelstücken herstellen. Ein Gegenstand kann dabei aus verschiedenen vielen Untergruppen bestehen und besitzt im ausgebauten Zustand eine bestimmte, zumeist einmalige, passive Fähigkeit. Diese passive Fähigkeit wird zusätzlich zu den Attributen des Gegenstandes gewährt und unterstützt den Spieler mit besonderen Fähigkeiten.

Ein Spiel dauert je nach Spielmodus, Karte und Spieleranzahl im Regelfall etwa 15 bis 60 Minuten, wobei es jedoch möglich ist, eine Partie vorzeitig durch Kapitulation zu beenden. Dieser müssen mindestens 70 % der\*die Spieler\*innen des betroffenen Teams zustimmen, und auf den Karten Kluft der Beschwörer und Heulende Schlucht müssen mindestens 20 Minuten beziehungsweise auf den Karten Gewundener Wald und Kristallnarbe 15 Minuten vergangen sein. Auf den Karten Kluft der Beschwörer und Heulende Schlucht besteht zudem die Möglichkeit der vorzeitigen Kapitulation. Diese ist nach 15 Minuten Spielzeit möglich und muss von allen Teammitgliedern akzeptiert werden.

vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://de.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends),  
<https://euw.leagueoflegends.com/de/>

## Suchtpotenzial

ja	Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
ja	Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
nein	Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
nein	Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
ja	Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
ja	Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to/for-play“)
ja	Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
tlw.	<b>Ergebnis kein Suchtpotenzial</b>





**Plattform:** PC (Windows, Mac OS X, iOS, Android)

Mindest-Systemvoraussetzungen:

Arbeitsspeicher: 3 GB RAM, Prozessor: Intel® Pentium® D oder AMD® Athlon™ 64 X2,  
Grafikkarte: NVIDIA® GeForce® 8600 GT oder ATI™ Radeon™ HD 2600XT oder besser,  
Bildschirmauflösungen bis 1920x1200, Betriebssystem: u. a. Windows 7, Festplatte: 3 GB.

**Prüfergebnis:**  
Geringer Sportbezug



**Spieltyp:** Echtzeit-Strategiespiel

**USK:** ab 0 Jahre

### Moralisch/Ethisch, Inhaltlich

Unverletzlichkeit des Menschen gewahrt	ja
Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Freigaben eingehalten	ja
Werden anerkannte Sportarten nachgespielt?	nein
Gibt es ein organisiertes Wettkampfsystem	ja
Keine bis wenig spielimmanente Faktoren mit möglichem Suchtpotenzial (s. nächste Seite)	tlw.

### Rechtlich

Vergleich mit den anerkannten Sportarten wie Schach, Motorsport, Drehstangen-Tischfußball, Darts, Sportschießen, Billard, Sportangeln in Bezug auf:	
Leistungsfähigkeit kann in der Regel nur durch Training aufrecht erhalten werden	nein
Über das übliche Maß hinausgehende körperliche Ertüchtigung	nein
Dem persönlichen Können zurechenbare Kunstbewegung	nein

### Körperbeherrschung

Auge-Hand-Koordination	nein
Reaktionsgeschwindigkeit	nein
Taktisches Geschick	ja
Spielübersicht	tlw.
Durchhaltevermögen	ja
Vorausschauendes Denken	ja
Räumliches Orientierungsvermögen	nein
erhöhte Herzfrequenz	nein

### Spielvorbereitung:

Der\*die Spieler\*in kann für jede neun Klassen (Magier, Priester, Krieger, Hexenmeister, Schamane, Druide, Jäger, Paladin und Schurke) aus seinen bereits gesammelten Karten ein Deck (30 Karten, davon darf jede Karte maximal doppelt enthalten sein; ausgenommen sind davon legendäre Karten, die nur einmal enthalten sein dürfen) erstellen. Dabei kann er aus klassenspezifischen Zaubern, Waffen und Dienern sowie klassenunabhängigen Dienern auswählen.

*Hearthstone ist ein Online-Sammelkartenspiel des US-amerikanischen Spielentwicklers Blizzard Entertainment.*

### Spielverlauf:

Am Anfang einer Partie wird ausgelost, wer den ersten Zug macht. Dem\*der Startspieler\*in werden drei und dessen Gegner\*in vier Karten aus ihren Decks als Starthand vorgeschlagen. Die\*der Spieler\*in können beliebig viele der vorgeschlagenen Karten einmalig gegen zufällige andere Karten aus dem Deck tauschen. Zusätzlich erhält der\*die Spieler\*in, der\*die als zweites beginnt, den Zauber „Die Münze“, die einen zusätzlichen Manakristall für einen Zug generiert. Manakristalle werden benötigt, um Karten oder Heldenfähigkeiten einzusetzen, die eine bestimmte Menge Mana kosten.

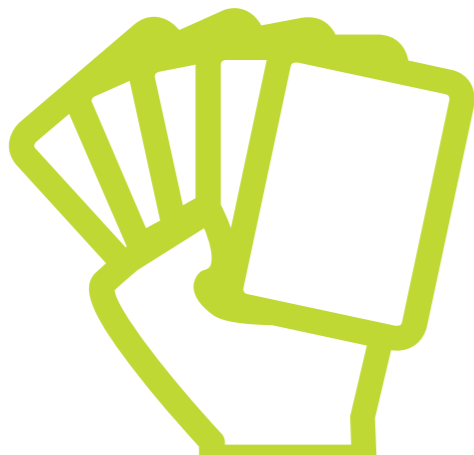
Zu Beginn jeden Zuges zieht der\*die Spieler\*in eine Karte aus seinem Deck, seinem Manapool wird ein Manakristall hinzugefügt und die in der vorherigen Runde verbrauchten Manakristalle werden wieder aufgeladen. Es können maximal 10 Karten auf der Hand gehalten werden. Jede weitere gezogene oder auf eine andere Art hinzugefügte Karte wird zerstört. Sollte man keine Karte mehr nachziehen können, weil alle Karten aus dem Deck bereits gezogen wurden, leidet man an Erschöpfung und der Held erhält einen Schadenspunkt. Bei jeder weiteren fehlenden nachziehenden Karte wird der erhaltene Schaden um jeweils einen Schadenspunkt erhöht.

Die Aspekte können entweder ganz (ja, 2 Punkte), teilweise (tlw., 1 Punkt) oder nicht erfüllt (nein, 0 Punkte) werden. Auf Grundlage der Summe kann beurteilt werden, ob sehr starke (30 – 27 Punkte), starke (26 – 23 Punkte), mittlere (22 – 17 Punkte) oder geringe (< 16 Punkte) Bezüge zu traditionellen Sportarten bestehen.

Es gibt drei Arten von Karten: Diener, Waffen und Zauber (siehe Abschnitt Diener/Waffen/Zauber). Diener bleiben bis zu ihrem Tod auf dem Spielfeld und können andere Diener oder den gegnerischen Helden angreifen, dabei können sie besondere Eigenschaften wie bspw. das Verstärken der anderen Diener haben. Helden können Waffen

anlegen, um den anderen Helden oder dessen Diener anzugreifen. Zauber sind einmalige Effekte, die bspw. Schaden verursachen oder gegnerische Diener schwächen.

vgl. [https://de.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:\\_Heroes\\_of\\_Warcraft](https://de.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:_Heroes_of_Warcraft), <https://playhearthstone.com/de-de/>



## Suchtpotenzial

ja	Das Spiel hat ein definiertes Ende (keine „Perpetuity“)
ja	Regelmäßig können (Zwischen-) Ergebnisse erzielt werden (keine „intermittierende Verstärkung“)
nein	Erfolge werden nicht durch „Extras“ belohnt, die das Weiterspielen fördern (das Spiel ist nicht „vertikal strukturiert“)
ja	Abwesenheitszeiten vom Spiel bleiben sanktionsfrei
ja	Uneingeschränkte Zugangsmöglichkeiten
ja	Kostenfreiheit fürs Spielen (kein „Pay-to-for-play“)
nein	Kostenfreiheit für Zusatzangebote (kein „Pay-to-win“)
tlw.	Ergebnis kein Suchtpotenzial



## IMPRESSUM

Herausgeber\*in: Hamburger Sportjugend im Hamburger Sportbund e. V.  
Schäferkampsallee 1, 20357 Hamburg, Telefon 040 / 419 08-123

Mit freundlicher Unterstützung der Freien und Hansestadt Hamburg  
(Behörde für Arbeit, Soziales, Familie und Integration; Behörde für Inneres und Sport)

Satz und Layout: A&B visualisation