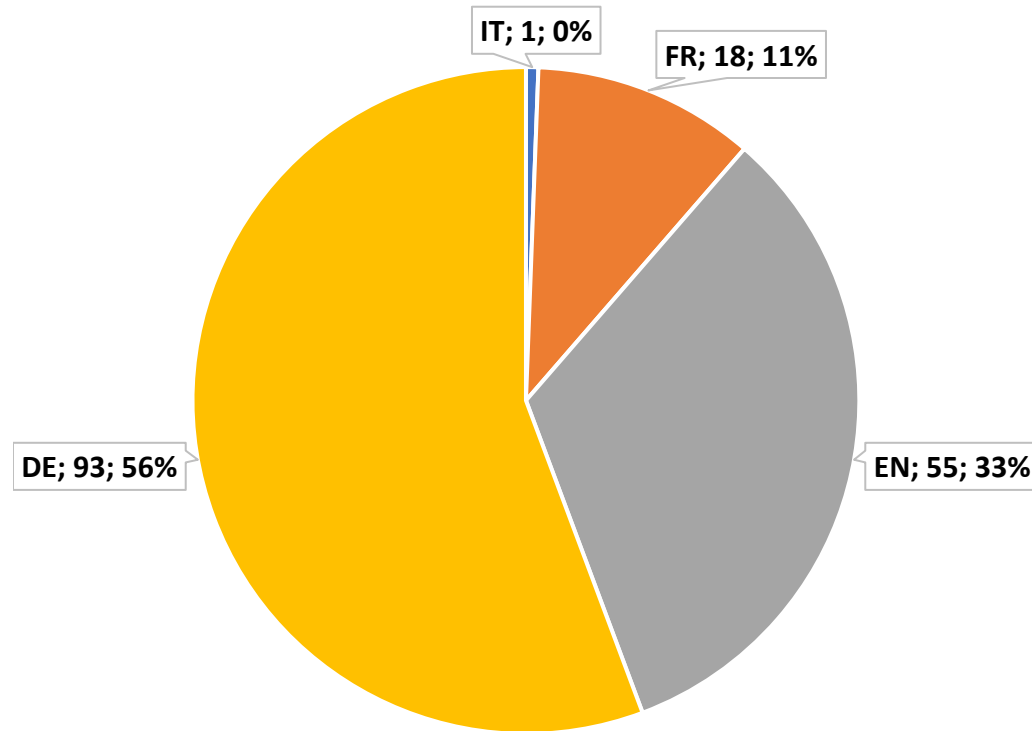


Umfrageergebnisse für eine Schweizer Esport Liga

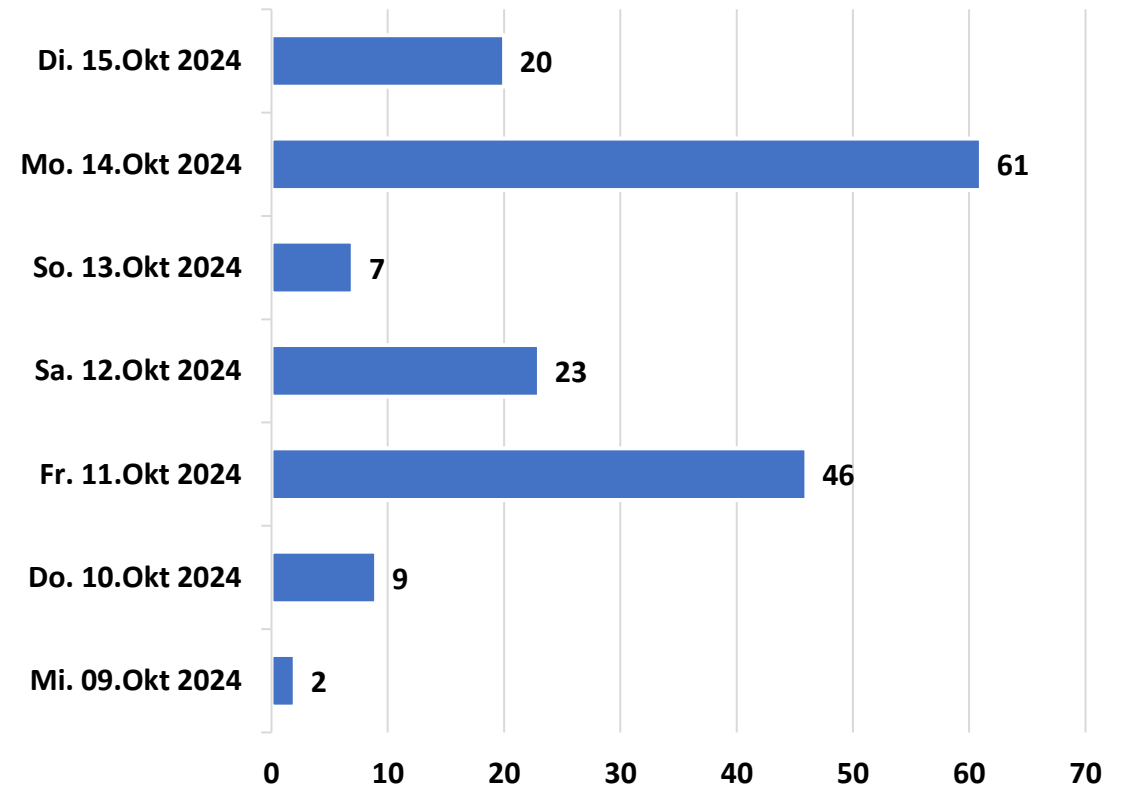
**Umfragezeitraum: Mittwoch 09.10.2024 bis Dienstag 15.10.2024,
während der SwitzerLAN 2024.**

168 Umfrageteilnehmer

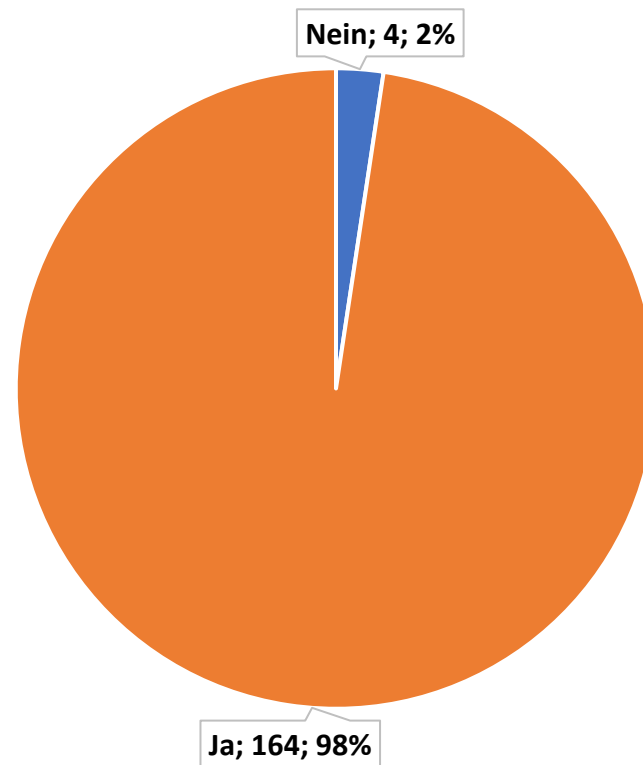
Umfrage-Sprache



Teilnehmer pro Tag



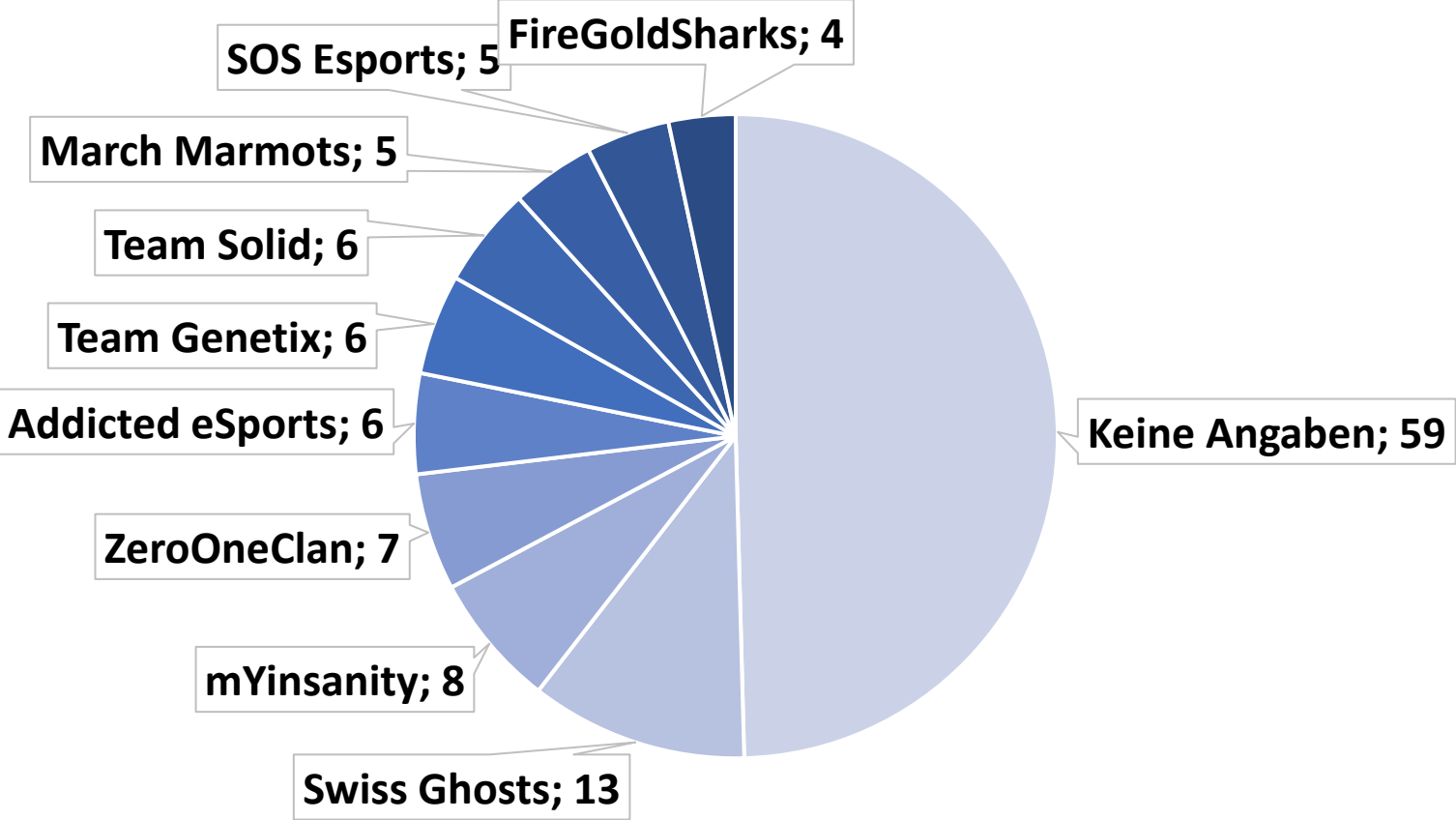
Wie findest Du die Idee einer Schweizer E-Sport Liga? Könntest Du Dir vorstellen aktiv als Spieler daran teilzunehmen, falls sie ins Leben gerufen wird?



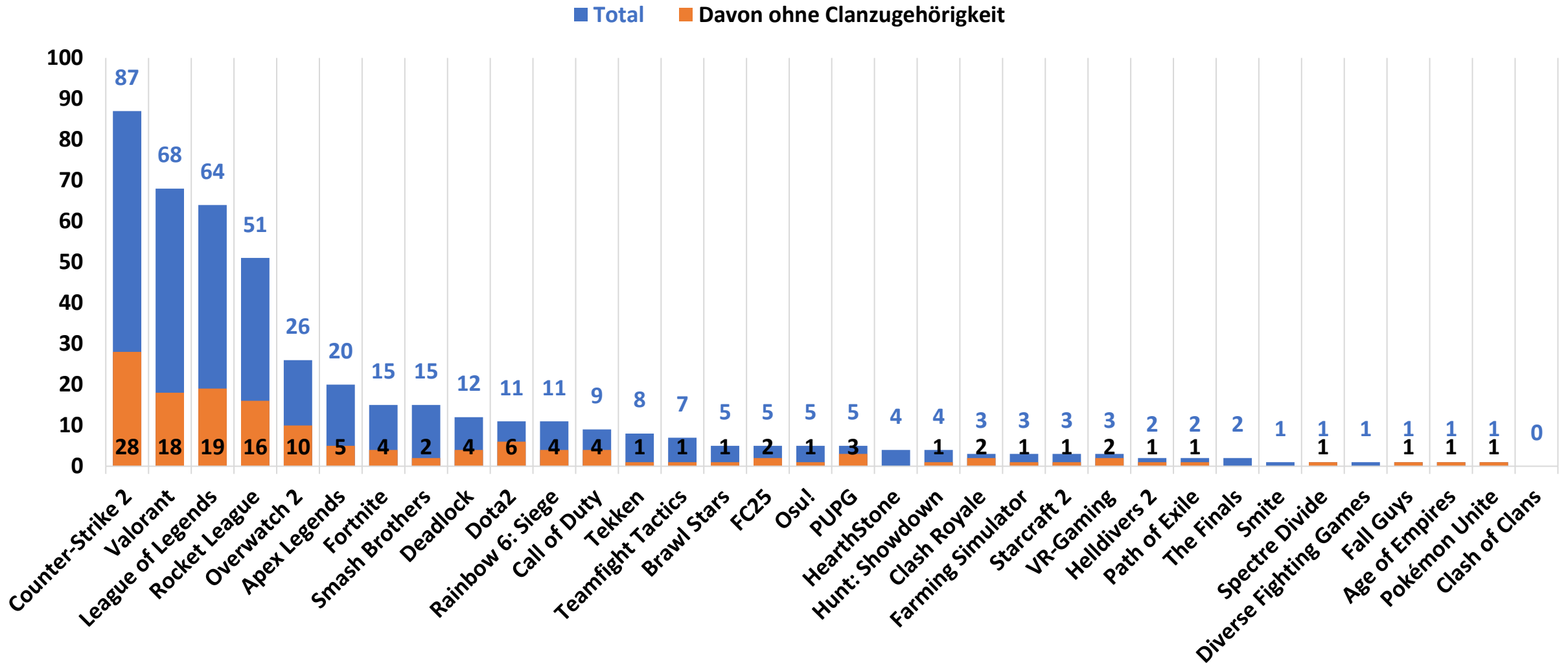
42 Clans / Orgas

- 404 Multigaming, Pandaric Esports (1)
- Acng (1)
- Addicted eSports (6)
- Addicted eSports / EGSwiss (1)
- BABOS GAMING (1)
- Based Gaming (2)
- Basilea Ballers (3)
- BigChungusEsports (2)
- Circus monti (1)
- clarity dota league admin (1)
- DIVE Esports (3)
- DSQ Esports (2)
- E-bou (1)
- Esports.ch (1)
- FireGoldSharks (4)
- GameCrew :3 (1)
- hrässgang (1)
- Ja (4)
- Keine Angaben (59)
- Ladies First (1)
- Larry Bird Gang (1)
- Lausanne-Sport Esports (1)
- March Marmots (5)
- Mighty Esports (1)
- mYinsanity (8)
- OCN (1)
- OSC (1)
- Ovation Esports (1)
- S!CK (1)
- Simmer Ume (3)
- slnt (1)
- SOS Esports (5)
- Swiss Chmapionship Clan (1)
- Swiss Ghosts (13)
- swissbamclan (1)
- Take Flyte (3)
- Team Genetix (6)
- Team Solid (6)
- Time 2 Esport (1)
- Unicorn Irgendöppis (3)
- UOL (1)
- Virtualetix (1)
- VisionGamingCH (2)
- ZeroOneClan (7)

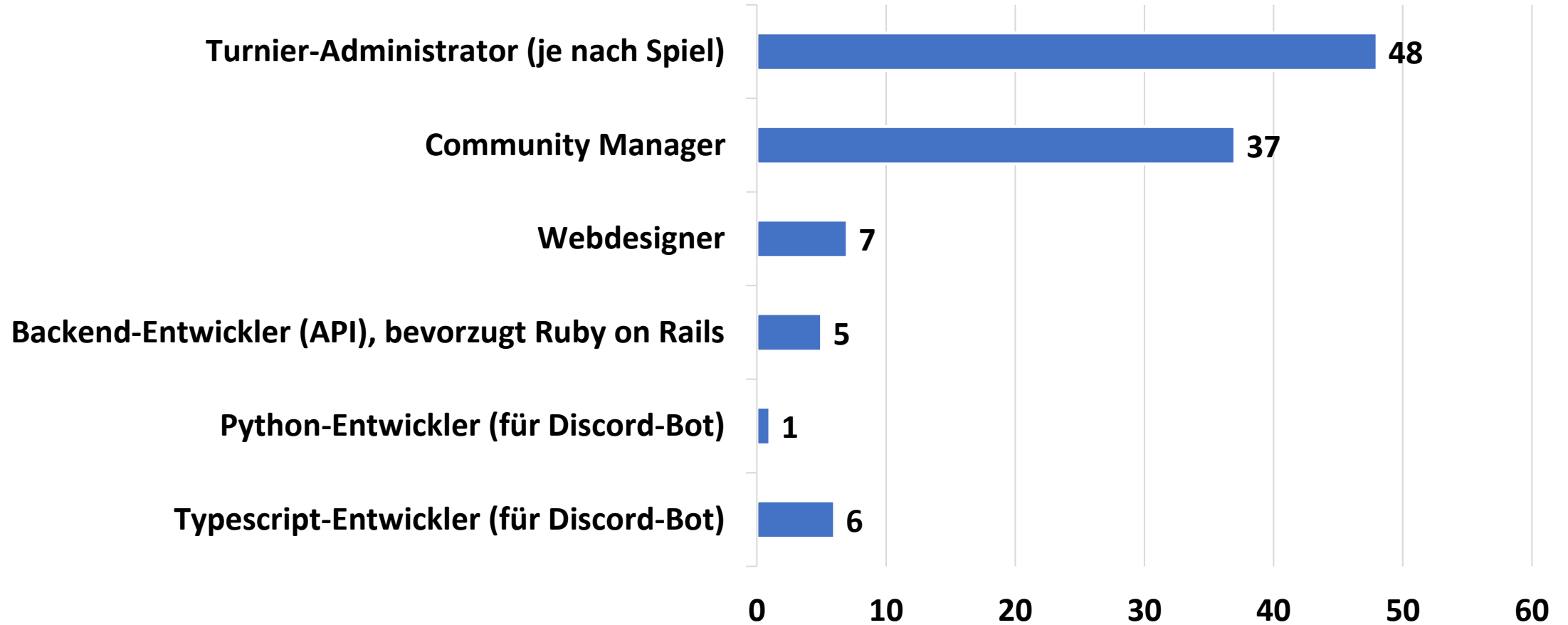
Top Clans / Orgas



Gewünschte Games



Aktive Mithilfe



Aktive Mithilfe +

- Analyst (R6)
- Caster / Host
- Ich könnte mir eine Zusammenarbeit bei der Einrichtung eines LAN-Bereichs vorstellen.
- CS Server Admin
- Event planning
- Exist
- Grafikdesign
- In-Game Observer
- Input Allgemein
- IT-Supp
- Je nach Scale: Webentwickler, .NET, Typescript, Angular
- Kommentator, Interviewer, Editor, Content & Marketing-Creator
- Konzept- / Regelwerk-Entwicklung
- Moderator: CS2, RL
- Planung und Ausführung
- pretty useless im IT und ohne Auto aber kann bei Möglichkeit anpacken helfen
- Project lead / Managing Director
- Spende 😄
- Sponsor und Media-Partner
- Stream Production
- System-/Netzwerktechnik & Backend Management/Leadership
- Unterstützung in Server und Netzwerk Struktur sowie generell Hardware
- Video Content, Graphic & Motion Design
- Video oder Foto, wenn in LAN

Feedback (A)

- Bei der Aktiven Mithilfe habe ich nein gesagt, weil ich gerade einen Lehrgang besuche, der meine ganze Zeit in Anspruch nimmt, sonst wäre ich mit dabei.
- Als ich endlich in einem Clan war war die SESL weg. Motivation went from Hero to Zero
- Mach das bitte mit RocketLeague, das Spiel ist tot in der Schweiz.
- Ich bin bereit, mich aktiv am Aufbau der Liga zu beteiligen, habe aber leider nicht genug Zeit, um mich zu engagieren :/ Desweiteren hätte ich auch eine eigene LoL-Liga aufgebaut. Allerdings erlaubt uns Riot dies nicht. Wir haben sie schon mehrfach angesprochen. Wir sind gezwungen, an der DACH-Liga teilzunehmen. Wir können nur Turniere organisieren, die kürzer als ein Monat dauern.
- Ich kann mir schwer vorstellen, dass dies ohne finanzielle Unterstützung in Form von Sponsoren wirklich umsetzbar ist. Selbst mit dem Gedanken, dass ich bei so einem Projekt tatsächlich als freiwilliger Arbeiter Interesse hätte.
- Wär meeeega geil wenn do was zstand chunt, glaub aber nonig dra dass das ganz ohni sponsoring oder ähnliches actually passiert
- Ich finde es schade, dass es in der Schweiz kaum noch Online-Events für Counter-Strike gibt. Die DACH repräsentiert nicht wirklich die Schweiz als solche. Wir haben immerhin einen Pool von interessierten Spielern, die man auch in LANs findet, und es würde die Szene weiterentwickeln und auch neue Spieler anziehen. Es gab die Peek League by UMB im Jahr 2024, die cool war, aber jetzt ist nichts mehr in Sicht. Abgesehen von der SwitzerLAN und zwei, drei kleineren, regionalen LANs. Abgesehen von diesen Veranstaltungen gibt es leider nichts, was uns zusammenbringt. Diese Feststellung haben wir auch in der Schweizer Counterstrike Szene gemacht. Die ESEA ist nicht wirklich interessant, da es sich um eine europäische Mischung handelt und wir nie auf Schweizer Teams treffen.

Feedback (B)

- Für mich persönlich wäre wichtig, dass es auch ein Angebot für **Amateure** gibt. Da soll der **Fokus eher bei Fun** liegen.
- Ich liebe das Konzept der SEL, wo man sich **einfach registrieren** und seine Turniere mit einem **Preispool** starten kann. Vielleicht könnte man mit der Community **monatliche Turniere veranstalten**, wo man einen **Spendenbutton** hat und **Merch gegen einen Preispool eintauschen** kann, so dass beide Parteien etwas haben, um Zuschauer und kompetitive Spieler zu bekommen.
- Wenn ihr die Schweizer Esportszene neu starten wollt, dann macht es mit dem **Division-System** und nicht mit dem Tournament-System.
- **preise/preisgeld** muss vorhanden sein, damit mehr Leute teilnehmen
- **Skill ranking** sollte **fair** aufgebaut sein.
- Überlegt euch die Finanzierungsfrage zu Beginn. Schaut, was bei anderen Ligen / Projekten gut / verbesserungswürdig war. Vielleicht auch, was die Gründe waren, warum es sie heute nicht mehr gibt. **Klare Vorstellungen, klare Kommunikation** von Beginn weg. **Lieber klein beginnen und langsam wachsen**, als sich von Beginn weg zu übernehmen. Das wären meine Key-Inputs aus Erfahrungswerten.

Feedback (C)

- <3
- Cool Project, good luck!
- GL
- Hell yeah! Ich supporte das
- Ich hoffe für euch das klappt
- Ich bin daran interessiert, an diesem Projekt mitzuarbeiten!
- Keep it up !
- Keine Zeit zum Helfen aber würde mich sehr freuen, wenn das Projekt Erfolg hat.
- Let's do it!
- LETS GO
- Nichts, aber ich finde die Idee cool!
- Bitte, die Schweiz braucht das. Ich stehe hinter euch und bin bereit, euch zu unterstützen.
- schliesst euch mit 01 zusammen, Irus will genau das gleiche machen.
- Super idee
- Swiss esports revival let's go :D
- Wäre ein tolles Projekt :D
- Weiter so!
- Würde mich enorm über ein Revival der Schweizer Szene freuen

Feedback (D)

- bereits Turnier-Admin-Erfahrung bei Smash Bros; ansonsten nur Interesse an Fighting Games, kein weiteres Interesse an Multiplayer games
- Let's have a call
- bin allzeit bereit euch zu supporten (x.com/xxxxxxxxxxxx)

Es konnten 53 E-Mail-Kontakte gesammelt werden.