

Primal eSports e.V

Vereinskonzept



Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort

2. Über den eSports

- 2.1 Was ist der eSports
- 2.2 Die Strukturen im eSports
- 2.3 Der eSports im Verein

3. Primal eSports e.V.

3.1 Grundsätze im Verein

3.2 Strukturen

- 3.2.1 Unsere Strukturen und Zielsetzungen
- 3.2.2 Soziale Projekte
 - 3.2.2.1 Zusammenarbeit mit dem Hallischen Jugendamt
 - 3.2.2.2 Integration von Migranten
 - 3.2.2.3 Zusammenarbeit mit der Stadt Halle
- 3.2.3 Soziale Medien [social Media]
- 3.2.4 Mitgliederstruktur
- 3.2.5 Sponsoring und Finanzierung
- 3.2.6 Veranstaltungen
- 3.2.5 Unsere Basisdemokratie

3.3 Ligabetrieb und Vereinsaktivität

- 3.3.1 Ligabetrieb
- 3.3.2 Vereinsaktivitäten
- 3.3.3 Teambuilding
- 3.3.4 Bekanntheitsgrad erhöhen



1. Vorwort

Der Primal eSports Verein ist ein Zusammenschluss an Personen, welche das gemeinsame Interesse verfolgen einen eSports-Verein, als Breitensport, im Großraum Halle zu gründen. Uns eint das Ziel die Gamer und eSportsler zusammenzubringen, ein Zuhause für sie zu sein und Sie alle zu fördern und fordern. Unser Ziel ist es ein Zuhause, das heißt Vereinsräume für unsere Mitglieder, zu schaffen, um einen großen Zusammenschluss zu erzeugen und eine zentrale Anlaufstelle für Gamer und eSportsler zu aufzubauen.

2. Über den eSports

2.1 Was ist eSports?

Unter eSports versteht sich das kompetitive Computerspielen. Der Wettkampf steht im Vordergrund. Dies zeigt sich in den Turnieren und Ligen, welche im eSports-Bereich angesiedelt sind. Seinen Ursprung hat der eSports in sogenannten „LAN-Partys“, anfangs noch als Zeitvertreib unter Freunden sind nach und nach immer größere Treffen entstanden. Die mittlerweile bekanntesten und größten LAN-Partys (LAN = Local Area Network, Treffen zum gemeinsamen Computerspielen) in Deutschland sind die DreamHack Leipzig und die LANdle. Im eSports sind unter anderem Shooter, Strategiespiele und Simulationen zu finden. Zu den Beliebtesten zählen Counter Strike, Dota2, League of Legends und FIFA. Weltweit ist der eSports in den letzten Jahren enorm gewachsen und zeigt auch für die Zukunft ein enormes Potenzial.

Oftmals werden körperliche Ansprüche des eSports unterschätzt. Blitzschnelle Reaktionen sind gefordert und die Koordinationsfähigkeit ist stets hoch zu halten. In vielen Spielen ist zudem ein strategisches Verständnis und Teamfähigkeit vonnöten. Kommunikation ist oft der Schlüssel zum Erfolg.

Der professionelle eSports zeichnet sich durch eine große Sponsoring Szene aus. Trotz alledem sind viele professionelle Teams noch ohne Organisation.

Durch den leichten Einstieg hat sich jedoch längst ein breites Segment an Hobby- und Semiprofessionellen Spielern angesammelt.



2.2 Strukturen im eSports

In Deutschland haben sich insbesondere zwei unabhängige Ligenbetreiber etabliert. Zum einen die Electronic Sports League (ESL), welche vom Kölner Unternehmen Turtle Entertainment betrieben wird, das zu den weltweit größten Akteuren im eSport, Streaming und der Infrastrukturbereitstellung gehört. Zum anderen die Deutsche eSport Bundesliga (DeSBL), die sehr stark auf einer Community basiert.

Zusätzliche bieten etliche Spiele-Publisher eigene Ligen und Turniere an. So etwa die League of Legends Championship Series (LCS) oder die Internationals in Dota2. Hier sind bis zu zweistellige Millionenbeträge als Preispool zu finden.

Die ESL veranstaltet regelmäßige Deutsche Meisterschaften, diese sind jedoch nicht vom internationalen Verband anerkannt. Der internationale Verband IeSF veranstaltet wiederum jährliche Weltmeisterschaften.

In Deutschland hat sich bereits ein Netz aus Hochschulteams aufgebaut, welches bereits regelmäßige Events durchführt. Eingetragene Vereine finden sich wenige in Deutschland. Dies ist zum einen dem starken Sponsoring zuzuschulden, zum anderen der mangelnden Anerkennung der finanzrechtlichen Gemeinnützigkeit.

2.3 eSports im Verein

Ein eingetragener Verein (fortan nur Verein) bietet dem bisweilen sehr ungeordneten eSports eine Möglichkeit zu mehr Struktur und Beständigkeit. Etliche Teams sind zurzeit lose Personensammlungen, welche sich häufig auflösen und neu bilden. Eine Trainings- oder Fortbildungsinfrastruktur ist zumeist nicht vorhanden. In einem Verein ist es möglich den Teams diese Infrastruktur zur Verfügung zu stellen und mehr Konsistenz in diese Teams zu bringen. Dies führt meist zu einem gesteigerten Leistungsvermögen.

Das Vereinsleben bietet zudem die Möglichkeit zu sozialer Interaktion und bietet einen gewissen Halt und Sicherheit für die Spieler. Das geregelte Vereinsleben lässt einen geregelten Trainingsablauf zu, der für einen langen Fortbestand notwendig ist. Die regionale Orientierung eines Vereins ermöglicht zudem auch über den eSports hinaus aktiv zu werden und z.B. Ausflüge zu unternehmen und Events zu besuchen. Die Gemeinschaft hat hier einen wesentlich höheren Stellenwert als in einer losen Sammlung.



3. Primal eSports e.V.

3.1 Grundsätze

Wir als Verein haben das große Ziel den Breitensport in Halle zu etablieren. Das bedeutet für uns, dass der Zusammenhalt und die Gemeinschaft im Vordergrund stehen sollen. Somit wollen wir, dass alle Altersklassen und Leistungsstufen bei uns Unterstützung finden.

Jeder, der Spaß am Zocken hat und den verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen erlernen will ist bei uns herzlich willkommen.

Der eSports besitzt im Jahre 2018 ein in Maßen gut wachsendes Image durch weitere Professionalisierung. Trotzdem halten viele Menschen ihre Kinder, die zu lange vor dem heimischen Bildschirm sitzen für „Kellerkinder“. Dieses Bild in den Köpfen der Eltern wollen wir mit Aufklärungsnachmittagen oder Präsentationen an Schulen ausräumen.

Hierbei sollen die Vor- und Nachteile aufgezeigt werden. Es soll erklärt werden wie zum Beispiel soziale Abkopplung gegenüber den Mitmenschen, mangelnde Bewegung sowie ein Haltverfall vorgebeugt werden kann. Unser oberstes Ziel ist es dabei unsere Mitglieder in den eSports nachhaltig einzuführen. Bedeutet also, dass sie auf sozialer und körperlicher Ebene gefördert werden.



3.2 Struktur

3.2.1 Unsere Strukturen und Zielsetzungen

Wir wollen fester Bestandteil der Hallischen Stadt- und Vereinskultur sein und eine Vorreiterrolle in Deutschland zur Aufklärung über digitale Spiele, Spielkultur & ihre Spieler einnehmen. ESports ist ein sozialkulturelles Phänomen, das das oben genannte „Kellerkindimage“ nicht verdient hat. Spieler von Computerspielen haben i.d.R. ein gefestigtes soziales Umfeld mit Kontakt zu Gleichgesinnten online, aber auch lokal auf LAN-Partys. Besonders der persönliche Kontakt zwischen Vereinsmitgliedern; Gamern und eSportlern auf vereinsinternen LAN-Events sowie auf auswärtigen Events wird dabei sehr gefördert. Aufklärung und Prävention wollen wir an Schulen etablieren, um die Aspekte und Problematiken vom intensiven Computerspielen (Lichteinfluss, Bewegungsmangel, Sitzposition) bereits an Kinder und Jugendliche heranzubringen. Ebenso wichtig ist es Eltern von Anfang an eine Anlaufstelle zu bieten, um Informationen und ggf. Hilfe bei einem möglichen Suchtverhalten eines Kindes erhalten zu können.

3.2.2 Soziale Projekte

Wir als Verein sind vor allem gewillt den eSports in Halle zu integrieren. Deshalb haben wir verschiedene soziale Projekte geplant, um dieses Ziel zu verwirklichen. Um dies in unserem Vereinskonzert darzustellen haben wir Ihnen eine kompakte Zusammenfassung unserer einzelnen sozialen Projekte hier niedergeschrieben. Weitere Details wollen wir Ihnen in Form von Präsentationen persönlich vorstellen.



3.2.2.1 Zusammenarbeit mit dem Hallischen Jugendamt

Wir als eSports Verein wollen unserer Jugend die durch verschiedene Ereignisse im Leben an Perspektivlosigkeit leiden oder unter Einsamkeit, mangelndem Selbstwertgefühl, sozialer Abschottung, Problemen mit Freunden und Familie leiden eine neue Perspektive geben. Gemeinsam wollen wir etwas erreichen, woran sich noch kein eSports Verein getraut hat. Auch jenen wollen wir helfen, die den richtigen Umgang mit dem Computer und Computerspielen noch nicht erlernt haben und dadurch in eine Sucht gefallen sind. In den meisten Fällen birgt diese viele Risiken: sozial Abschottung, Probleme mit dem sozialen Umfeld, Abnahme der physischen und psychischen Gesundheit bis hin zur Verwechslungsgefahr zwischen virtueller und realer Welt. Wir als Verein wollen unserer Jugend bei Ihren Problemen helfen, Sie bei der Bekämpfung ihrer Sucht unterstützen und Sie wieder in unsere Gesellschaft integrieren.

Wir wollen zusammen mit den Jugendlichen, Eltern und dem Jugendamt eine Lösung für dieses Verhalten finden. Unser Vorschlag: Eine Mischung aus Aufklärung, eine Lösung des eigentlichen Auslösers der Probleme oder der Sucht finden, erlernen von sozialen Eigenschaften, pädagogische / schulische Hilfestellung durch das Jugendamt, die Integration von Gaming und oder Integration in ein eSports Team und Ausgleichsport. Zusammen mit diesen drei Parteien wollen wir einen individuellen Plan für jeden Jugendlichen erstellen, um seine individuellen Ziele erfüllen zu können. Diese Hilfe wollen wir völlig kostenlos anbieten. Und jeder Jugendliche soll seine eigene individuelle Zeit bekommen, um sein Ziel erfolgreich zu erreichen.

1) Aufklärung: In Form von verschiedenen Präsentationen und Beispielen wollen wir den Jugendlichen darüber aufklären welche Folgen beispielsweise sein derzeitiges Verhalten haben kann, dass verschiedene Methoden seine Probleme lösen können oder, dass der Computer nicht die Realität ersetzt. Darüber hinaus wollen wir ihm neue Perspektiven, ein Leben ohne ständige Angst vor irgendwelchen Problemen, die Integration in die soziale Gesellschaft oder den vertrauensvollen Umgang mit dem Computer und den Computerspielen zeigen.

2) Lösung des Auslösers oder Sucht: Zusammen mit den Jugendlichen und dem Jugendamt wollen wir eine Lösung finden, um das Problem des Jugendlichen zu lösen. Im Falle, dass der Jugendliche eine psychische Belastung vorweist, wollen wir die Eltern bei den ersten Gesprächen erst einmal ausschließen, weil nicht selten das eigene Elternhaus Auslöser dieser Belastung ist. Im nächsten Schritt soll dann auf Wunsch des Jugendlichen mit oder ohne Eltern ein Plan erstellt werden, wie wir zusammen eine Lösung des Problems vorantreiben und



eventuell neue Ziele für sein zukünftiges Leben setzen. Im Falle eines Suchtfalles wollen wir zusammen mit dem Jugendlichen, den Eltern und dem Jugendamt einen ähnlichen Plan erstellen, der als Ziel beinhaltet einen Ausgleich zwischen Gaming und dem realen Leben wiederherzustellen.

3) Soziale Eigenschaften: Wie in den ersten Zeilen niedergeschrieben haben sich viele Jugendliche sozial abgeschottet und dabei viele soziale Kompetenzen beziehungsweise Eigenschaften entweder verlernt oder im schlimmsten Falle nie erlernt. In Form von verschiedenen Vereinsevents wie beispielsweise Grillabende, Kinoabende, Public Viewing oder der Aufbau eines eSports Teams wollen wir erreichen, dass die Jugendlichen, wenn möglich, selbstständig sich wieder gesellschaftlich reintegrieren und dabei soziale Eigenschaften wie beispielsweise Kommunikationsfähigkeiten, Teamfähigkeit, Hilfsbereitschaft fördern. Diese Förderung soll auch für das spätere Leben / Berufsleben eine stützende Rolle übernehmen.

4) Hilfestellung durch das Jugendamt: Wir als Verein haben derzeit leider noch keine ehrenamtlichen Pädagogen. Deswegen benötigen wir die Hilfe des Hallischen Jugendamtes, um den Abschnitt der pädagogischen / schulischen Hilfestellung durch ehrenamtliches Personal stemmen zu können. Sie sollen für die Jugendlichen eine psychologische - und schulfördernde Stelle anbieten können. Wir wollen mit dieser Hilfe erreichen, dass schulische Leistungen verbessert werden und auch wir immer eine psychologische Betreuung vor Ort haben. Auch unsere späteren Helfer stehen immer als Ansprechpartner zur Verfügung.

5) Gaming oder eSports Team: Mithilfe des Gamings wollen wir den Jugendlichen eine neue soziale Anlaufstelle geben, die sie vorher nicht hatten. Wir wollen psychisch Belastete eine neue Option geben sich frei entfalten zu können und Probleme vergessen und sogar dadurch lösen zu können. Die Jugendlichen, die durch das Gaming süchtig geworden sind wollen wir auch Mithilfe des Gamings eine neue Richtung geben.

Auch in ferner Zukunft wollen wir ihnen eine Perspektive im eSports geben. Denjenigen, die den Umgang mit dem Computer und Spielen erlernt haben und denjenigen, die den Spaß am Gaming gefunden haben und mehr machen wollen bieten wir an ein eSports Team gemeinsam aufzubauen. Die Jugendlichen, die sich dafür entscheiden können sich selbstständig ein Spiel in ihrer Altersklasse auszusuchen. Dabei werden sie dann dabei von unseren Vereinsmitgliedern in Form von Trainingsangeboten, Coaching unterstützt. Hierbei können wir eine Überwachung der Spielzeit, ein soziales Umfeld, Erlernung von sozialen Eigenschaften für das spätere Leben / Berufsleben gewährleisten. Das Team



bekommt auch volle eSports Liga Unterstützung und hat die Möglichkeit auch in den internationalen eSports einzusteigen. Alles soll auf menschlicher Basis aufgebaut und von niemanden etwas verlangt werden, was er nicht möchte. Auch ein späterer Ausstieg ist möglich.

Eine Zukunftsvision von uns ist es eine spätere duale Ausbildung anbieten zu können. So können wir dann professionellen eSports und Ausbildung kombinieren und zwei verschiedene Perspektiven für unsere Jugendlichen schaffen. Diese wollen wir im späteren Verlauf des Vereins mit der Hilfe des Jugendamts und der Stadt aufbauen

6) Ausgleichsport: Auch wenn Gaming eine positive, physische und psychische Auswirkung darstellt ist diese kein Ersatz für den Sport außerhalb des Bildschirms. In unserem Verein stehen die Gemeinschaft und die Förderung von Teamfähigkeiten an oberster Stelle. Deshalb wollen wir vor allem auf Teamsport wie beispielsweise Basketball, Volleyball, Handball, Fitness bis hin zu Airsoft setzen. Durch ein breites Angebot wollen wir garantieren, dass für jeden Geschmack etwas dabei ist und dadurch auch neue Hobbys entstehen können, denn der Sport hat viele verschiedene fördernde psychische, physische und soziale Eigenschaften.

1. Physische positive Auswirkungen: Sie reichen von Verbesserung des Herzkreislaufsystem, Stärkung des Immunsystems, Reduzierung von Anfälligkeiten auf Krankheiten bis hin zum Muskelaufbau und weiteren Eigenschaften.

2. Psychische positive Auswirkungen: Sie reichen von der Prävention von Burn-Outs und Depressionen, Angstverminderung, Abbau des Alltagsstress bis hin zu Verbesserungen der Konzentrationsfähigkeit, Verbesserung des Wohlbefindens [geschätzt werden, Unterstützung zu erhalten, Zufriedenheit] und weitem Eigenschaften.

3. Soziale positive Auswirkungen: Mitbestimmung der Sportaktivitäten im Verein, Verbesserung der eigenen Teamfähigkeit, Einbringen und Diskutieren von Ideen und des eigenen Vorhabens, Eigenreflektion oder Reflektion anderer Mitspieler, Verbesserung kommunikativer Eigenschaften.

Wenn das Ziel erreicht wurde bieten wir allen natürlich einen Mitgliederplatz beziehungsweise einen Betreuerplatz in unserem Verein an. Die Jugendlichen können dann ihre Erfahrungen weitergeben, andere Spieler somit unterstützen und ihnen möglicherweise dann auch ihren Weg erleichtern.



3.2.2.2 Integration von Migranten

Als Verein haben wir uns eine Mission auf unsere Fahne geschrieben. Wir wollen den nicht mehr allzu kleinen Teil unserer Gesellschaft, dem wir helfen können, auch maximal unterstützen. Auch für Migranten gilt unsere Mission. Wir wollen ihnen die Integration in die Gesellschaft von Deutschland mit verschiedenen Methoden erleichtern. Viele unserer Migranten haben sich noch nicht in unsere Gesellschaft integriert. Sie agieren in kleinen oder großen Gruppen und sind größtenteils nur unter sich. Umso schwerer fällt es ihnen sich in die deutsche Gesellschaft zu integrieren. Wenn sie beispielsweise keinen Kontakt zu uns Deutschen herstellen können, verlangsamt dies den Integrationsprozess. Wir wollen es schaffen mit dem Aufbau eines oder mehrerer Teams beziehungsweise durch unterschiedliche Angebote diesen Prozess der Integration zu beschleunigen.

- 1) Verbesserung der Deutschkenntnisse: Zusammen mit dem Migrationsamt und freiwilligen Helfern wollen wir den Migranten einen Deutschkurs anbieten. Dieser Deutschkurs soll aus zwei Teilen bestehen: Einem theoretischen Teil und einem praktischen Teil. Im theoretischen Teil sollen die Helfer den Migranten die Grundbegriffe der deutschen Sprache beibringen. Im praktischen Teil wollen wir aktives Sprechen mit Gaming verbinden. In Trainingssituationen wollen wir in Kooperation mit den Migranten diese Prozesse auf Deutsch abhalten. Dieser praktische Teil dient zur Festigung und zur Übung der Deutschen Sprache beziehungsweise Aussprache.
- 2) Integration in die Deutsche Gesellschaft: Diese soll im Grundsatz wie im Projekt Jugendamt folgende Events enthalten: Grillabende, Kinoabende, Public Viewing, Hallische Kulturangebote. Bei diesen Aktivitäten sind die Migranten immer in Kontakt mit anderen Vereinsmitgliedern und können beispielsweise neue Freundschaften schließen oder sich untereinander kulturell austauschen.
- 3) Aufbau eines eSports Teams: Zusammen mit den Migranten wollen wir das erste deutsche eSports Migranten Team gründen. Die Spielauswahl ist den Migranten überlassen. Nach einer erfolgreichen Auswahl des Spieles werden die Spieler von professionellen Vereinsmitgliedern online und offline trainiert. Das Team bekommt volle eSports Liga Unterstützung und hat die Möglichkeit auch in den internationalen eSports einzusteigen.
- 4) Ausgleichssport: Auch unsere Migranten wollen wir in den Sport miteinbinden. Dieser unterscheidet sich nicht von dem Sport, den wir für unsere Jugendlichen geplant haben. Dieser soll vor allem zur Förderung der sozialen Integration dienen.



3.2.2.4 Zusammenarbeit mit der Stadt Halle

Aufklärung ist das Erfolgsrezept, um den eSports in Halle und Umgebung bekannt zu machen. Dazu haben wir ein großes Portfolio geplant, um dieses Ziel zu erreichen.

1) Aufklärung an unseren Bildungseinrichtungen

Wir wollen darüber aufklären, was der eSports wirklich ist. Unser Ziel ist es nicht, dass jeder in den eSports einsteigt. Unser Interesse ist es Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrer über den eSports aufzuklären und zu sensibilisieren. Dazu haben wir geplant verschiedene Präsentationen und Vorstellungen an unseren Bildungseinrichtungen abzuhalten. Diese sollen informativ für all die jenen sein, die noch nie etwas vom eSports gehört haben und für all jene, die ihre Kinder nicht bei der Verfolgung ihrer möglichen eSports Karriere unterstützen. Auch für unsere Heranwachsenden können diese Informationen neue Perspektiven eröffnen, die vorher nicht in Erwägung gezogen wurden.

2) eSports Events in Halle

Es ist unser Ziel die Stadt Halle zu einem Event-Zentrum des eSports zu machen. Mit den verschiedensten Informations- und eSports Events wollen wir dieses Ziel erreichen. In der Zukunft wollen wir eine regionale Liga gründen um weitere Teams, Organisationen auf den Hallischen eSports aufmerksam zu machen.

Darunter zählen:

- Tag der offenen Tür im Verein
- Public Viewing an öffentlichen Orten [z.B. Marktplatz]
- LAN Events von verschiedenen eSports Titeln
- Informationsabende für Eltern / Erwachsene in öffentlichen Einrichtungen [Bibliotheken, Bars etc.]



3.2.3 Soziale Medien (social media)

Viele Menschen ob jung oder alt benutzen heutzutage die sozialen Medien wie Facebook, Twitter oder Instagram. Durch diese Medien wollen wir unter anderem unsere neuen Mitglieder ansprechen, Unterstützer finden oder sogar eine Fangemeinde schaffen. Der Posten eines Beauftragten, der sich um die Pflege dieser Netzwerke kümmert wird natürlich ehrenamtlich übernommen. Im späteren Verlauf soll dieser Aufwand aus Vereinsmitteln wiedererstattet werden.

3.2.4 Mitgliederstruktur

Die Mitgliederstruktur wird durch die Satzung von Primal eSports e.V. festgelegt.

3.2.5 Sponsoring und Finanzierung

Wir finanzieren uns gemäß der Satzung Zuschüsse, Spenden und Sponsorings, sowie durch Shopverkäufe.

3.2.6 Veranstaltungen

Wir wollen regelmäßige Veranstaltungen im Bereich eSport in Halle etablieren. Darunter fallen u.a.: LAN-Partys (kostenfrei für Mitglieder, Unkostenbeitrag für Nichtmitglieder), geregelte Elternabende und Infotainment für Spieler an Bildungseinrichtungen.

3.2.7 Basisdemokratie

Wir wollen einen basisdemokratischen Ansatz für die Mitglieder unseres Vereins schaffen, um ihre Ideen vorzubringen und Unterstützer zu finden. Vielversprechende Ideen wollen wir schnell und unkompliziert umsetzen. Ferner müssen Ideen von den Verantwortlichen des Vereins und dem Vorstand auf allgemeine und insbesondere finanzielle Belastung und Risiken geprüft werden. Für eine Idee, die die finanziellen Kapazitäten des Vereins übersteigen müssen Sponsoren gefunden werden, oder die Umsetzung der Idee muss vertagt werden.



3.3 Ligabetrieb und Vereinsaktivität

3.3.1 Ligabetrieb

Wir wollen Mannschaften in verschiedenen eSports-Ligen stellen. Dabei wollen wir bestehende Ligen vorrangig berücksichtigen. Bei Bedarf wollen wir selbst Ligen schaffen. Zunächst wollen wir Mannschaften in folgenden

Spiele nach Bedarf aufbauen: - Counter Strike

- League of Legends

- FIFA

- Rainbow Six: Siege

Nach geltendem deutschem Jugendschutzgesetz werden nur Spieler in unser Team eingesetzt die nachweislich geprüft das Mindestalter des jeweiligen Spieles erfüllen können.

Andere Spiele wie Fortnite oder Renn- und Strategiespiele sind auch möglich.

3.3.2 Vereinsaktivität

Als Verein wollen wir auf relevanten eSport-Veranstaltungen präsent sein. Beispiele dafür sind die ESL One und die GamesCom. Online wollen wir den Verein und die Mannschaften insbesondere auch durch Livestreams oder Videoinhalte repräsentieren. Für Mitglieder soll es Workshops und spezielle Trainings geben. Insbesondere wollen wir Turniere austragen, sowohl Vereinsmeisterschaften, als auch Turniere mit und gegen andere Vereine.

3.3.3 Teambuilding

Um unter dem Namen von Primal eSports e.V. spielen zu können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt werden: Interesse am kompetitiven Spielen, Interesse am gesundheitlichen und verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen, sowie der Einbezug anderer Abteilungen (Integration).

Die Integration des Bereiches eSports ist uns sehr wichtig. Man könnte dies durch gemeinsame Events bewerkstelligen. Hier einige Vorschläge:

Gemütliches Zusammenkommen wie z.B. Grillfeste o.ä. Dabei würde nicht die Abteilung an sich, sondern viel mehr die Menschen dahinter im Vordergrund stehen. Hinzu kommen auch Sharing-Events, wie zum Beispiel Fußball und



eSports. Andere Aktivitäten wie ein Treffen auf der GamesCom oder Paintball spielen zählen auch dazu.

3.3.4 Bekanntheitsgrad erweitern

Den Bekanntheitsgrad kann man mithilfe mehrerer Möglichkeiten ausbauen. Bei Streams von Primal eSports e.V. können Vereinsmitglieder das Logo in die Gestaltung des Stream-Overlays miteinbinden.

Wenn Mitglieder auf YouTube entsprechenden Content produzieren und hochladen, kann am Anfang des Videos unser Logo und „unterstützt von“ eingeblendet werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, dass unsere Mitglieder ihre Gamertags mit z.B. „Primal“ o.ä. erweitern. Diese Varianten sind nicht sehr aufwendig, haben aber das Potenzial, unseren Bekanntheitsgrad über längere Zeit zu steigern. Je mehr Mitglieder wir haben, desto mehr Werbung entsteht. Wenn wir einen gewissen Status erreicht haben, können wir die Art der Werbung natürlich noch ausbauen.

Von A5-Flyern bis hin zu Visitenkarten und Team-Shirts wird uns alles helfen noch bekannter zu werden. All die oben genannten Anwendungen erfordern aber ein einheitliches Auftreten von Primal eSports e.V.. Es muss alles definiert und korrekt benutzt werden. Ein Beispiel: Ob T-Shirt oder Stream-Overlay, es muss überall z.B. dasselbe Rot und dieselbe Schrift angewendet werden. Man sollte den Primal eSports e.V. erkennen und dieses Bild einheitlich umsetzen.

Unter dem Namen des Primal eSports e.V. spielt bereits ein CS:GO Mainteam, das in verschiedenen Ligen teilnimmt und dort den Namen weiter publiziert.

Weitere nationale sowie internationale Teams in den Spielen Rainbow Six: Siege und Playerunknown's Battlegrounds befinden sich derzeit noch im Aufbau.

