

Pressemitteilung 04/2009
International eSports Conference (ESCONF)
Köln, 26. – 27. Mai 2009

**PRESSETEXT - PRESSEMELDUNG - PRESSEMITTEILUNG - ZUR SOFORTIGEN
HONORARFREIEN VERÖFFENTLICHUNG**

Turtle Entertainment unterstützt die ESCONF

Berlin, den 04.05.2009 – Die Turtle Entertainment GmbH, europäischer Marktführer im Bereich des eSports und Betreiber der Electronic Sports League (ESL), unterstützt in diesem Jahr die „International eSports Conference (ESCONF)“ als Sponsor. Neben der finanziellen Unterstützung wird Turtle Entertainment außerdem auch das Vortragsprogramm bereichern. So wird Ibrahim Mazari, Pressesprecher und Jugendschutzbeauftragter bei Turtle Entertainment, in seinem Vortrag auf die Relevanz und Bedeutsamkeit von Aufklärungsarbeit in dieser jungen Branche am Beispiel der von der ESL durchgeführten Eltern-LAN eingehen.

„Turtle Entertainment als Sponsor und Ibrahim Mazari als Referenten dabei zu haben, macht uns sehr stolz. Schließlich ist Turtle Entertainment nicht nur der europäische Marktführer, sondern zählt weltweit auch zu den Markttreibern dieser Branche. Ibrahim Mazari ist aufgrund seiner langjährigen Erfahrung im eSport als auch im Bereich des Jugendschutzes und der Aufklärungsarbeit, die ideale Besetzung, um den Teilnehmer die Bedeutung von Aufklärungsarbeit in dieser Branche näher zu bringen“, erklärt Carsten Kohlenbeck, Project Manager GDC Europe and eSports bei Think Services Game Group Germany und zuständig für die ESCONF.

„Der Aufklärungsbedarf in der Öffentlichkeit zum Thema Games und eSport ist trotz Fortschritte immens, deshalb unterstützen wir die eSports Conference. Ein zentrales Ziel dieser Konferenz ist für eine größere Bekanntheit und Akzeptanz der eSport-Branche zu kämpfen. Wir möchten in einem Vortrag unsere Aufklärungsarbeit anhand der Eltern-LAN vorstellen und diskutieren, wie man Vorbehalte und Ängste abbauen kann. Das ist für eine weitere Entwicklung des eSports von enormer Bedeutung!“, sagt Ibrahim Mazari (34), Director Public Relations beim Ligenbetreiber Turtle Entertainment und Jugendschutzbeauftragter der Electronic Sports League.

Weitere Informationen und die Anmeldung für die ESCONF sind auf der Webseite www.esconf.com zu finden.

Über die International eSports Conference (ESCONF)

Die „International eSports Conference“ findet 2009 zum sechsten Mal statt und ist weltweit die wichtigste Business- und Networkingplattform für eSport und Gaming Communities. In Vorträgen, Seminaren, Meetings, Geschäftsanbahnungen (eSports-Connection) und Networking präsentiert sich die junge Branche der Öffentlichkeit und informiert und diskutiert dabei die aktuellen und wichtigsten Themen des eSport-Marktes. Während sich die Vorträge an Schüler, Studenten, Pädagogen, Eltern, Politik und Medien richten, sind die angebotenen Seminare an eSportler und deren Management gerichtet. In geschlossenen Meetings diskutieren geladene eSport-Organisationen anstehende Entwicklungen, Trends und Probleme. Die eSports-Connection ist



ein exklusives Speed-Dating-Format für externe Unternehmen mit Unternehmen aus der eSport-Branche. Weitere Informationen: www.esconf.com

Über Turtle Entertainment

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport). Mit der Electronic Sports League (ESL) ist das Unternehmen weltweit in 35 Ländern aktiv. Über zwei Millionen registrierte Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als zehn Millionen Visits im Monat (IVW); die Website gehört zu den größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 174 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Zwölf Lizenzpartner und ein Tochterunternehmen betreiben die ESL weltweit. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, adidas, Volkswagen, Dell, Suzuki, ASUS, BitDefender, Sennheiser, Windows Vista, Sidewinder, Razor, Alienware und gamed.de. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den Marken: Electronic Sports League (ESL), ESL Pro Series, ESL Major Series, ESL European Nations Championship (ENC), ESL WC3L Series, ESL TV, Intel Extreme Masters, Consoles Sport League, eSport Schulmeisterschaft, eSports Award und ESL Sports. Turtle Entertainment hat bis Ende 2008 über drei Millionen Euro Preisgeld ausgeschüttet. Weiteres Geschäftsfeld des Unternehmens ist der ESL Shop, in dem Merchandising-Artikel, Elektronik sowie Gaming-Equipment angeboten werden. Weitere Informationen: www.turtle-entertainment.de

About the Think Services Game Group

A core provider of essential information to the professional game industry, the Think Services Game Group offers market-defining content, and drives community through its award winning lineup of print, online, event and research products and services. These include Game Developer Magazine, Game Developer Research, the Webby Award-winning Gamasutra.com, GameCareerGuide.com, WorldsInMotion.biz, GameSetWatch.com, GamesOnDeck.com, SeriousGamesSource.com, the Game Developers Conference®, the Game Developers Conference® Austin, the Game Developers Conference® Europe, the Game Developers Conference® China, GDC Mobile, the Game Career Seminars, the Independent Games Festival and Summit, and the Game Developers Choice Awards. To learn more, visit www.tsgamegroup.com

About Think Services, a division of United Business Media

Think Services connects specialized communities worldwide using educational events, consulting, training, certification, membership, and innovative media. Providing comprehensive opportunities for people to learn from, network with, and inspire each other, Think Services builds strong brands and works within communities to foster a unique affinity with its products and services. The division's flagship products include the Game Developers Conference, the Webby Award-winning Gamasutra.com, *Game Developer* magazine, the International Customer Management Institute (ICMI), and HDI. Think Services is a subsidiary of United Business Media, a global media and marketing services company with a market capitalization of more than \$1.6 billion. To learn more, visit www.think-services.com.

Kontakt:

Think Services Game Group Germany GmbH
Kaiser-Wilhelm-Straße 30,
12247 Berlin,
Germany
Tel.: +49 (0)30/ 34622644
Web: www.tsgamegroup.com
Web: www.esconf.com

