

Turtle Entertainment GmbH
The eSports Company



Unternehmensbroschüre

Willkommen bei Turtle

Hinter jeder Sportart stecken Köpfe, die organisieren, leiten und coachen. Menschen, die für ihre Leidenschaft brennen. Alle, die unsere Leidenschaft teilen: **Herzlich willkommen.**

Turtle Entertainment ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport): Im Jahr 2000 gegründet, arbeiten heute über 150 Mitarbeiter täglich am Erfolg unserer eSport Company.

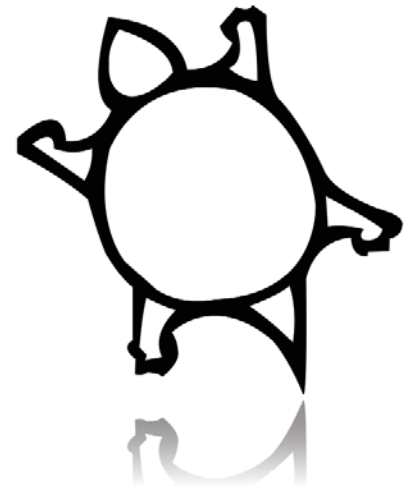
Mit Erfolg: Mit der Marke ESL (Electronic Sports League) sind wir bereits heute weltweit in über 37 Ländern aktiv und sprechen damit online Millionen von Computer- und Videospiele an. Mit jährlich über 100 internationalen Events bringen wir eSport ins Rampenlicht der öffentlichen Aufmerksamkeit, bieten Spielern und Zuschauern spannende Unterhaltung und Werbetreibenden ein einzigartiges Marketingpotenzial im innovativen Multi-Channel-Marketing-Mix. Damit schaffen wir den Dialog mit dem Endkunden.

Sind Sie bereit für den nächsten Level? Dann wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Lesen dieser Broschüre.



Ralf Reichert
Geschäftsführer








Jens Hilgers
Vorsitzender des Beirats



“ eSport ist das Verständnis von gemeinschaftlichem Computerspielen als Sportart. Als solche bringen wir ihn online und auf Events zum Leben. Er lebt von den Tausenden von Fans, von den Profi-Spielern, der einzigartigen Spannung in den Arenen. Unsere Aufgabe ist es, diesen Sport zu fördern und sein gesamtes Potenzial auszuleben. ”

- Ralf Reichert,
Turtle Entertainment

Inhaltsverzeichnis

- 05  Turtle in Zahlen
- 07  Geschäftsfelder
- 09  Professional Gaming
- 13  Gaming Communities
- 17  Gaming Media Sales
- 21  Gaming Communication & Services
- 25  Kontakt





Turtle in Zahlen

eSport ist eine
Wachstumsbranche

Turtle in Zahlen

Zahlen und Fakten

Gründung **Dezember 2000**

über **150** Mitarbeiter

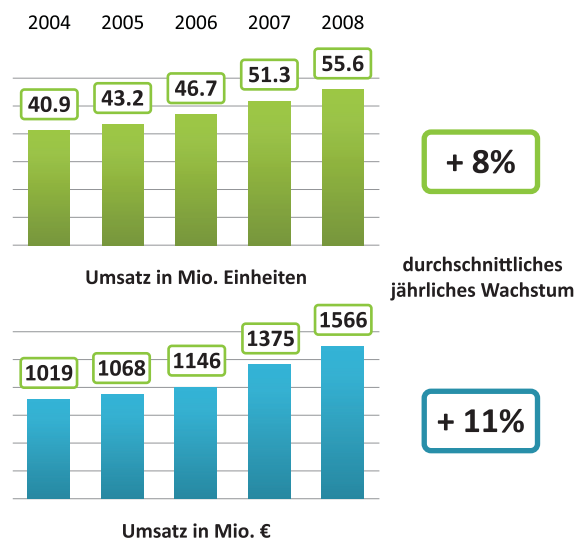
über **100** nationale und internationale Events pro Jahr

Internationale Präsenz

Aktiv in 37 Ländern –
15 Lizenzpartner weltweit

durchschnittliches jährliches **Wachstum 76%**

Spielmekmarkt Deutschland



Turtle - Fact Sheet

Im Jahr 2000 gegründet, sind wir bereits heute der **europäische Marktführer** im Bereich eSport (Electronic Sport) und mit unserer Marke ESL (Electronic Sports League) in **37 Ländern weltweit aktiv**. Damit bieten wir professionell aufgestellte und organisierte Ligasysteme für weit über 100 Spiele und über **2,2 Millionen registrierten Nutzern** eine professionelle Spieler-Plattform. Mit mehr als **10 Millionen Visits** im Monat (IWW-geprüft) gehört unser Liga-Portal www.esl.eu damit zu den größten Internetauftritten Deutschlands.

Seit 2007 verbreiten wir zudem die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender **ESL TV**. Damit ist die ESL in kurzer Zeit so stark gewachsen, dass inzwischen neben

einem Tochterunternehmen **15 Lizenzpartner** die Liga weltweit be- und vorantreiben. Den boomenden asiatischen Markt haben wir 2007 erschlossen und halten seitdem die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL.

Als Turtle Entertainment GmbH präsentieren wir jährlich auf über **100 Events** die Profi-Begegnungen nationaler und internationaler Turniere auf dem Parkett der ESL – live vor jeweils bis zu 2.000 Fans.

Wir freuen uns, im Laufe der Zeit Partner gefunden zu haben, die unsere Leidenschaft teilen. Zu unseren wichtigsten Geschäftspartnern zählen **Global Player** der unterschiedlichsten Branchen. Mit Intel, Volkswagen, Dell, Nokia, ASUS, Sennheiser

und adidas teilen wir vor allem eins: die unerschöpfliche Leidenschaft für gemeinschaftliches Videogaming als Sportart.

Dank starken Partnern an unserer Seite haben wir als Turtle Entertainment GmbH eine global positionierte **Markenfamilie** aufgebaut:

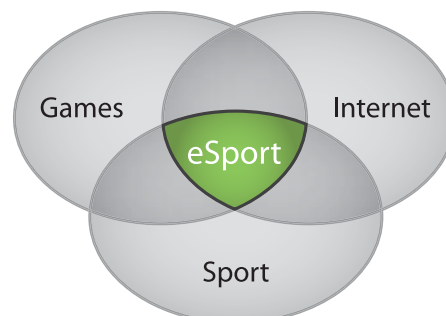
Electronic Sports League (ESL), ESL Pro Series, ESL Major Series, ESL European Nations Championship (ENC), ESL WC3L Series, ESL TV, Intel Extreme Masters, Consoles Sports League, eSport Schulmeisterschaft, eSports Award, ESL Female, ESL Sports

Weitere Informationen erhalten Sie unter www.turtle-entertainment.com

eSport - Unser Sport

Als eSport (englisch kurz für electronic sport; auch E-Sport) wird das wettbewerbsmäßige Spielen von Computer- und Videogames im Mehrspielermodus bezeichnet. Wie jede andere Sportart fordert auch eSport spezielle Leistungsmerkmale

von seinen Spielern – angefangen bei der Körperbeherrschung (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) über das taktische Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis) bis zum Teampplay.



Unsere Geschäftsbereiche

Professional Gaming

Seite 09

Die weltweit erfolgreichste Liga für Computer- und Konsolenspiele

Gaming Communities

Seite 13

Turtles Online-Plattformen sind die zentrale Anlaufstelle für die europäischen Gamer

Gaming Media Sales

Seite 17

Turtles Ligen und Plattformen bieten einen effektiven werblichen Zugang zur Zielgruppe

Gaming Communication & Services

Seite 21

Turtle tritt als spezialisierte Agentur im Gaming Umfeld auf

Turtles Kernkompetenzen

In einem Zeitraum von über zehn Jahren hat sich Turtle Entertainment die weltweit **größte Expertise im eSport** und kompetitiven Online-Gaming erarbeitet. Millionen Gamer nutzen unsere global bekannten Onlineportale. Wir veranstalten die Ligen und Turniere, aus denen die international erfolgreichsten eSport-Stars erwachsen und die Tausende von Fans und Zuschauern anziehen.

Mit einer **einzigartigen Verknüpfung** von Online Gaming Communities, Live-Event-Serien in ausgewählten Locations rund um den Globus und Web TV-Berichterstattung ermöglichen wir eine **360° Kommunikation mit der Zielgruppe** der Computerspieler.

“ Die ESL ist ein kompetenter und starker Partner auf dem Gebiet eSports-Online-Gaming. Wir freuen uns sehr, dass wir die hervorragende Zusammenarbeit in Zukunft weiter ausbauen und intensivieren können. ”

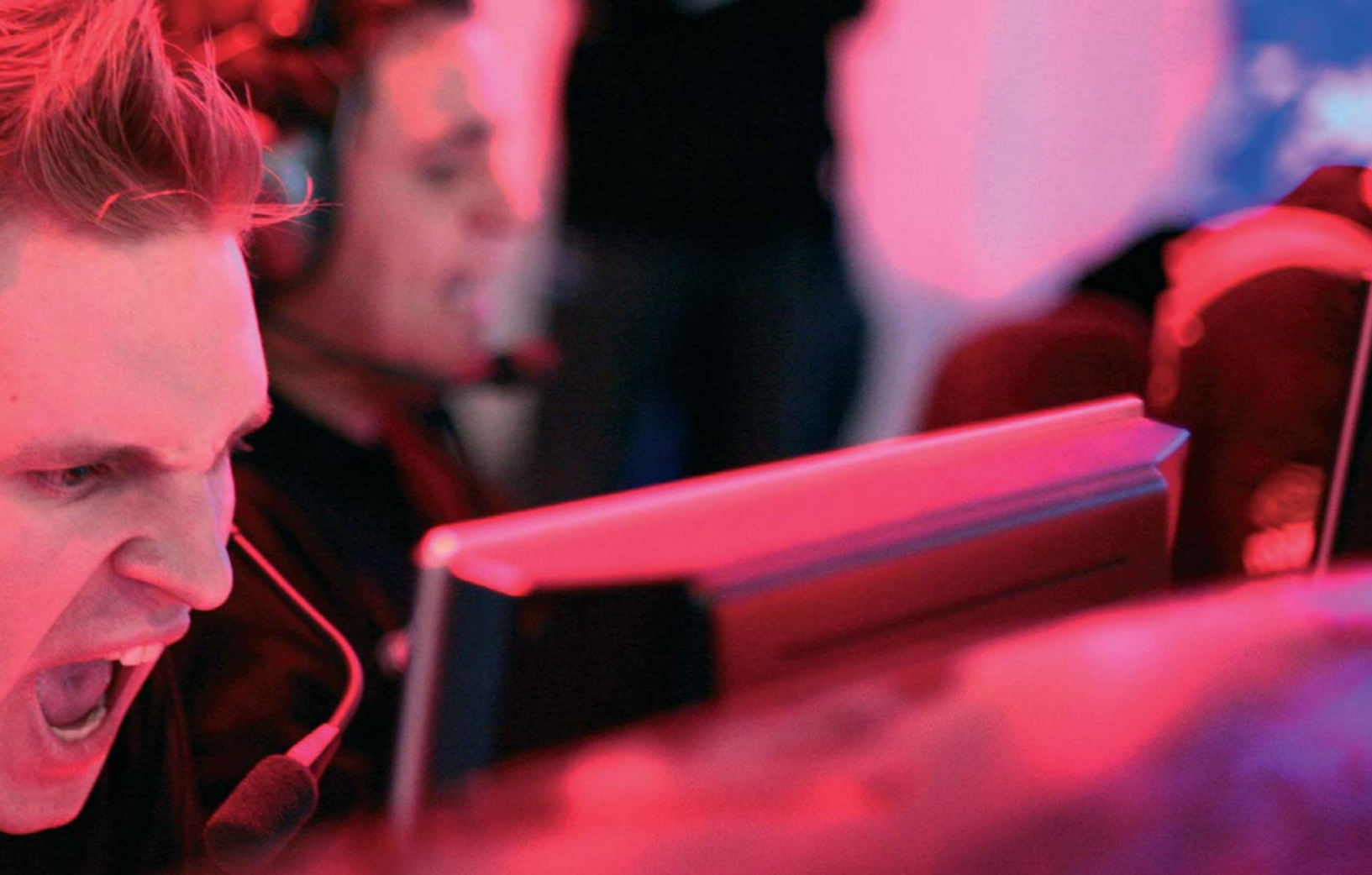
- Cornelia Lenz,
Volkswagen

Internationale Kompetenz



Turtle ist mit eigenen Ligen bereits in 37 Ländern weltweit aktiv





Professional Gaming

eSport ist digitaler,
mentaler **Sport**

Professional Gaming

Unser eSport-Ligasystem

Auf unseren internationalen Plattformen Electronic Sports League (ESL) und Consoles Sport League finden unsere User Mitspieler aus der ganzen Welt. Dabei bieten beide Plattformen Spielern jedes Fähigkeitslevels die Möglichkeit des wettbewerbsmäßig organisierten Spielens auf Turnieren mit internationalem Format.

Egal, ob Anfänger oder Pro-Spieler: Auf unseren Plattformen ESL und Consoles findet jeder Spieler Zugang und Anschluss zu Gleichgesinnten:

Gelegenheitsspielern bieten Cups und Ladder-Ranglisten den leichten Einstieg ins Feld eSport. Im One-on-One- oder Teamplayer-Modus bietet sich den Spielern hier größtmögliche Flexibilität bei der Organisation und Durchführung von Matches – natürlich völlig kostenlos.

Erfahrenen Spielern eröffnet die ESL Amateur Series den Einstieg ins professionelle eSport-System. In übersichtliche Gruppen aufgeteilt und festen Spieltagen zugeordnet, werden die ambitionierten Spieler an das leistungsorientierte Spielen herangeführt. Den besten Amateuren bietet sich am Ende der Saison der Aufstieg in die nationale Königsklasse: die ESL Pro Series.

In der ESL Pro Series – der eSport-Bundesliga – steht einer glanzvollen Karriere dann nichts mehr im Weg: Hier finden die begehrtesten Turniere und spannendsten Matches des Jahres statt – und den Gewinnern winken hoch dotierte Preise. Dabei treten 16 Teams und Einzelspieler in unterschiedlichen Disziplinen an und bestreiten jede Woche ein Spiel – ausgewählte Matches werden live auf den Intel Friday Night Games in Großstädten vor 2.000 Zuschauern ausgetragen und vom hauseigenen IPTV-Sender über das Internet weltweit ausgestrahlt.

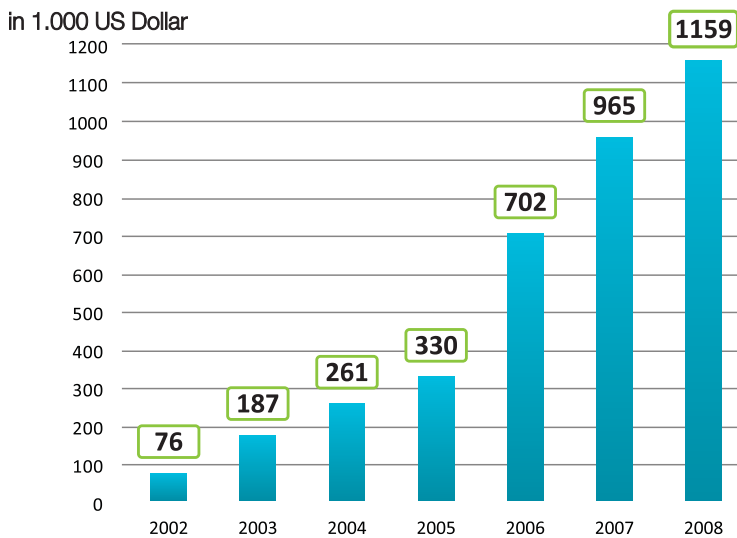
Richtig spannend wird es in der ESL Major Series, die das Bundesligasystem auf internationales Top-Niveau überträgt: Bei der eSport-Europameisterschaft ESL European Nations Championships treten die Nationalteams jedes Landes gegeneinander an.

Getoppt wird dies nur noch durch das absolute Gamer-Highlight: Die Intel Extreme Masters vereinen in ihrer Liga alle regionalen und internationalen eSport Champions in einem globalen Turnier – mit Live-Events von Los Angeles über Dubai bis Seoul.



ESL LADDER	ESL AMATEUR SERIES	ESL PRO SERIES
<ul style="list-style-type: none"> > Level: Lightcore > Membership: Free > Liga-Zugang: Jederzeit > Kein Preisgeld 	<ul style="list-style-type: none"> > Level: Lightcore/Pro > Membership: Premium > Liga-Zugang: Jederzeit > Qualifikationsmöglichkeit für die ESL Pro Series > Kleine Sach- und Geldpreise 	<ul style="list-style-type: none"> > Level: Pro > Membership: Premium > Liga-Zugang: Qualifikation über ESL Amateur Series > Qualifikationsmöglichkeit für die Finals > Preisgeld

Preisgeldentwicklung



Globale Championships

Mit unseren internationalen Championships bringen wir ausgewählte Turniere auf ein noch höheres Niveau: Bei den **Intel Extreme Masters** tritt die Crème de la Crème der Topligisten in Counter-Strike- und World of Warcraft-Matches gegeneinander an und kämpft um **Spitzen-Preisgelder** – weltweit live übertragen von ESL TV. 500.000 US-Dollar warten auf den eSport-Champion, der sich gegen seine Mitspieler

aus Europa, Asien und Amerika durchsetzen kann – ein Rekord-Preisgeld für eine weltweite Online-Liga. Daneben werden die besten Teams und Einzelspieler der Saison auf den größten IT- und Gaming-Ausstellungen als eSport-Weltstars präsentiert. Die Liga endet mit den Finals im Frühjahr, bei dem die besten Teams und Spieler der ganzen Welt gegeneinander antreten.

Wir machen Stars

„Wir machen Stars“ - Dieser Slogan verdeutlicht eine wichtige Säule der Electronic Sports League. Der Dialog aus Stars und Fans schafft eine lebendige Jugendkultur.

Wir bieten mit der ESL Pro Series eine aktive, kontinuierliche Profi Liga. Eine Saison pro Halbjahr, 15 Begegnungen pro Saison, 20 Intel Friday Night Games bringen die Profispieler in die größten Städte, zwei große Saison-Finals, über 100.000 Besucher auf unseren Events und hunderttausende an den heimischen Bildschirmen. Computerspielen ist eine regelrechte Bewegung der Jugend geworden - weltweit.

Der regelmäßige Ligenbetrieb schafft eine Spielbiografie der Profis. Er erlaubt es den Zuschauern, die Geschichte eines Profispieler vom Neuling bis zum Champion hautnah mitzuerleben. Höhen und Tiefen der Karriere, Saison für Saison. Das garantiert Spannung und Emotionen, die die Zuschauer begeistern und den Spielern Ruhm und Ehre verheißen.

Profispieler sind ihren Fans Vorbilder. Sie werden um Autogramme gebeten, zeigen, wie man ein Spiel effektiv spielt und dabei Fair Play nicht aus den Augen verliert. Auch die Öffentlichkeit feiert die siegreichen „Lokalhelden“.

Weltweite Turniere



Unsere weltweiten Stops der Intel Extreme Masters Season III



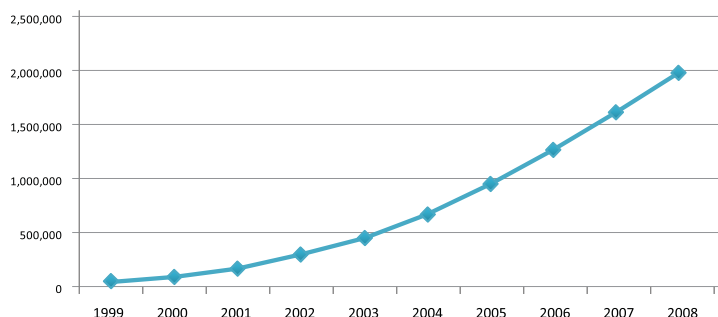


Gaming Communities

**eSport ist Ausdruck
einer vernetzten Community**

Gaming Communities

Entwicklung Nutzerzahlen



Zahlen und Fakten

Juni 2009 Quelle IVW

Durchschnittliche Aufenthaltsdauer

Consoles **15 min**

ESL **18 min**

Unique Visitors pro Monat

Globale Reichweite aller Plattformen
2.100.000

Seitenzugriffe

ESL **211.000.000**

Consoles **4.300.000**

Die Electronic Sports League

eSport hat sich längst zu einem **globalen Phänomen** entwickelt: Die Begeisterung für die Herausforderung, gegen andere Spieler aus aller Welt anzutreten, ist ungebrochen. Inzwischen zählen wir in der ESL weit über **2,2 Millionen registrierte Mitglieder** und **über 500.000 Teams** und sind damit Europas größte und bedeutendste Computerspiel-Liga. **Der Erfolg gibt uns Recht:** Monatlich erreicht die Website der ESL unter www.esl.eu mehr als **1,1 Millionen Unique Visitors** und verzeichnet mehr als 100.000 Neuregistrierungen. Begeistert von unserer Liga sind nicht nur Spieler

weltweit – wir freuen uns, Global Player wie Intel, ASUS, Dell, Volkswagen, adidas, Nokia und viele andere Top-Marken zu unseren treuen Partnern zu zählen, die mit uns gemeinsam am Erfolg unserer eSport-Portale arbeiten.

Unsere Spieler bieten wir einen dreiteiligen Karrieremodus: 90 Prozent spielen dabei in der ersten Stufe – den kostenlosen Ladders. Weitere neun Prozent sind als ambitionierte Gamer in der ESL Amateur Series aktiv. Zu den Profispielern, die in der ESL Pro Series spielen, zählen ein Prozent aller Gamer. Den

Höhepunkt einer Saison bilden die Intel Friday Night Games, auf denen über die Saison verteilt in zehn verschiedenen Großstädten Preisgelder von 130.000 Euro ausgespielt werden. Ein begehrtes Highlight, nicht nur für Spieler: Bis zu 2.000 Zuschauer verfolgen die Turnierspiele, bei Finalbegegnungen sind es sogar noch mehr. Dank der weltweiten Übertragung der Spiele vom hauseigenen IPTV-Sender zählen wir mehrere zehntausend Zuschauer. Damit ist die ESL Pro Series seit ihrer Gründung eine feste Größe der Gamer-Szene geworden.

Sportlich: Unsere Community-Portale

Immer mehr Anhänger von klassischen Sportarten entdecken die elektronische Umsetzung als Computer- und Konsolenspiel für sich. Um diesem wachsenden Markt an Anhängern eine Plattform zu bieten, haben wir im Mai 2008 mit **ESL Sports** und der **Consoles Sports League** zwei Community-Plattformen etabliert. Gleichgesinnte können sich hier in der elektronischen Umsetzung ihrer Lieblingssportart messen. Auf www.esl-sports.net finden rund um die Uhr packende Matches zwischen Fußball-, Tennis- oder Golf-

Begeisterten statt. Nicht nur erfahrene eSportler sind hier anzutreffen: Die Plattformen strahlen vor allem eine hohe Anziehungskraft auf allgemein Sportinteressierte aus, die ihre Freizeit Computerspielen widmen.

Konsolenspieler treffen sich dazu auf www.consoles.net, der Plattform, auf der wir als Consoles Sports League diesen Usern die Möglichkeit bieten, weltweit Mit- und Gegenspieler zu finden. **4,5 Millionen Page Impressions** von über 50.000 Mit-

gliedern, die bis zu 6.000 Matches im Monat in mehr als 30 Games bestreiten, bescheinigen uns: Wir sind mit unserer Leidenschaft nicht allein und haben den Nerv der Zeit getroffen. Damit ist die Consoles Sports League **Europas aktivste Konsolensportliga** für Xbox 360, Nintendo Wii und Nintendo DS. Seit der Ausweitung von Consoles auf Frankreich (2006), Italien (2007), Rumänien und Polen (2009) finden seitdem noch mehr professionelle und Freizeitspieler hier ihr Zuhause.

Community kommt vor Challenge

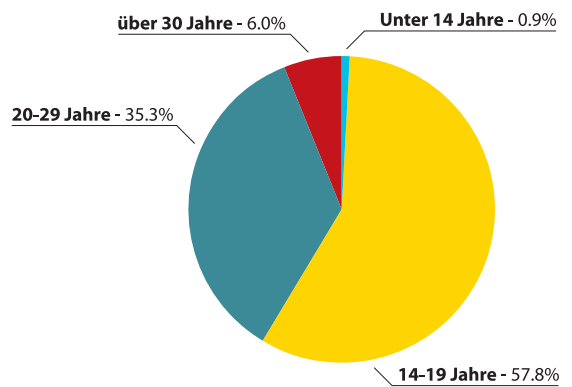
Unsere eSport-Portale sind mehr als nur Plattformen des organisierten Spielens: Sie bieten unseren Nutzern und Spielern ein vollständiges **Social Network**, in dem sich jeder User auf seinem Profil persönlich darstellen und seine Wettkampfleistungen veröffentlichen kann – natürlich auf Basis modernster Technik: So lässt unser Multimediasystem die Einbettung von **User Generated Content** wie Texte, Bilder und Videos zu, die direkt mit anderen Nutzern geteilt werden können.

Unser Ziel: Spielern den bestmöglichen Zugang zu Gleichgesinnten zu ermöglichen, sie zu verbinden und ihren Kontakt und Austausch zu fördern. So finden Spieler mit wenigen Klicks direkt zu ihren potenziellen Gegnern oder Teamplayern und können sich mit ihnen messen. Dabei bieten wir für nahezu jedes online spielbare Computer- oder Konsolenspiel entsprechende Ranglisten, Cups und mit Preisgeld dotierte Turniere an.

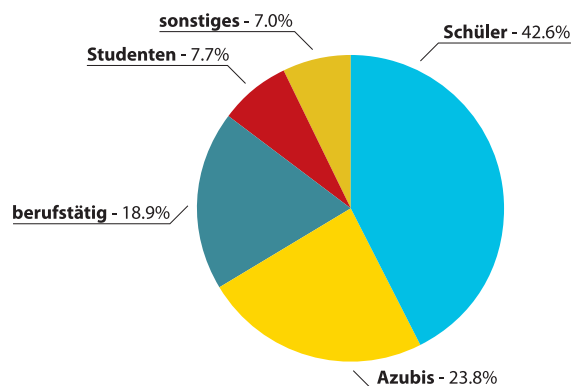
Zielgruppe eSportler - eine Definition

Deutschlands größte Umfrage unter Jugendlichen hat den **durchschnittlichen eSportler gefunden**: Er ist **19 Jahre alt, männlich** und betreibt auch abseits des Computers aktiv Sport. Fast zwei Drittel der Befragten gibt zudem an, aus Spaß und Gesundheitsbedürfnis regelmäßig klassischen Sportarten nachzugehen – wenigstens zweimal pro Woche. Dabei sind **Fußball**, gefolgt vom Workout im Fitnessstudio und Jogging die mit Abstand **beliebtesten Sportarten**. Über 42 Prozent unserer Spieler besuchen noch die Schule – 23 Prozent der ESL-User besuchen ein **Gymnasium**, weitere 7,7 Prozent studieren an einer **Hochschule**. Weiterhin sind 23,8 Prozent Auszubildende und junge Berufstätige machen weitere 18,9 Prozent aus. Auch wenn der durchschnittliche ESL-Sportler noch männlich ist – die Anzahl weiblicher User steigt kontinuierlich und liegt derzeit bei 3,3 Prozent.

Altersstruktur der ESL



Tätigkeiten



Features

Statistiken **Turniere** Freundesliste **Gästebuch**

Ranglisten Bilder & Video Upload

Spielerpass **Spielerprofile** Spiele Charts

Forum **ESL Shop**

Spielesammlung **Premium Mitgliedschaft** **Awards**

Online Schiedsrichter





Gaming Media Sales

**eSport ist
Zuschauersport**

Gaming Media Sales

Promotionaktivitäten

Durch unser großes und ständig wachsendes Online-Angebot bieten wir Werbetreibenden **vielfältige Möglichkeiten** aktiv zu werden: Unsere Zielgruppe ist jung, dynamisch und konsumgeprägt – ideal für Unternehmen, die diese Gruppen erschließen oder noch direkter ansprechen wollen. Unser Portfolio an Werbemaßnahmen ist reich an **Ideen und Möglichkeiten**, online als auch offline zu werben – angefangen bei klassischer Bannerwerbung über das begehrte Sport-Sponsorship mit Branding und Ausstellungsflächen auf unseren Events bis zum Angebot von Merchandise-Artikeln über unseren ESL Shop.

Unsere Community-Portale www.esl-sports.net und www.consoles.net bieten alle **Werbevorzüge** typischer Infotainment- und Social-Network-Sites: Prominente Werbeflächen und die Möglichkeit des Namenssponsoring garantieren **hohe Sichtbarkeit** und **maximale Reichweite** in der **jungen, konsumorientierten Zielgruppe**. Abgerundet werden unsere On- und Offline-Kommunikationsmöglichkeiten durch klassische Werbeformen: von Bannerwerbung bis zu TV-Spots im ESL-TV-Programm.

Egal, ob Spielehersteller oder Unternehmen mit zielgruppennahen Marken und Produkten: Unsere zahlreichen Werbeformen sind begehrt bei internationalen Marken, die dadurch ihre Zielgruppe direkt ansprechen können. Erstellung redaktioneller Inhalte, wie authentische Newsbeiträge, Direct Mailings und Gewinnspiele sind die Marketing-Tools, die unser Werbeangebot unterstützen. Unternehmen und Marken gewährleisten wir größtmögliche Planungsflexibilität.

Unsere Zielgruppe

- männlich, jung, ledig
- kommunikativ & sozial
- technik-interessiert
- sportlich & aktiv
- überdurchschnittlich gebildet
- Multiplikator, Innovator, Early-Adopter

Unsere Reichweite

Die Electronic Sports League erreicht mit ihrem Portal monatlich über zwei Millionen Unique Visitors. Unsere öffentlichen Events und Messebesuche ziehen weit über 100.000 Besucher an. Ergänzt wird unsere Reichweite durch zahlreiche externe Medienberichte in Print, Rundfunk- und Onlinemedien.

“ **Junge Zielgruppen gehen auf den klassischen Kanälen immer mehr verloren. Mit der ESL erreichen wir genau diese jungen, technikaffinen Leute.** ”

- Nadine Wandel,
Sennheiser



Unsere Marken



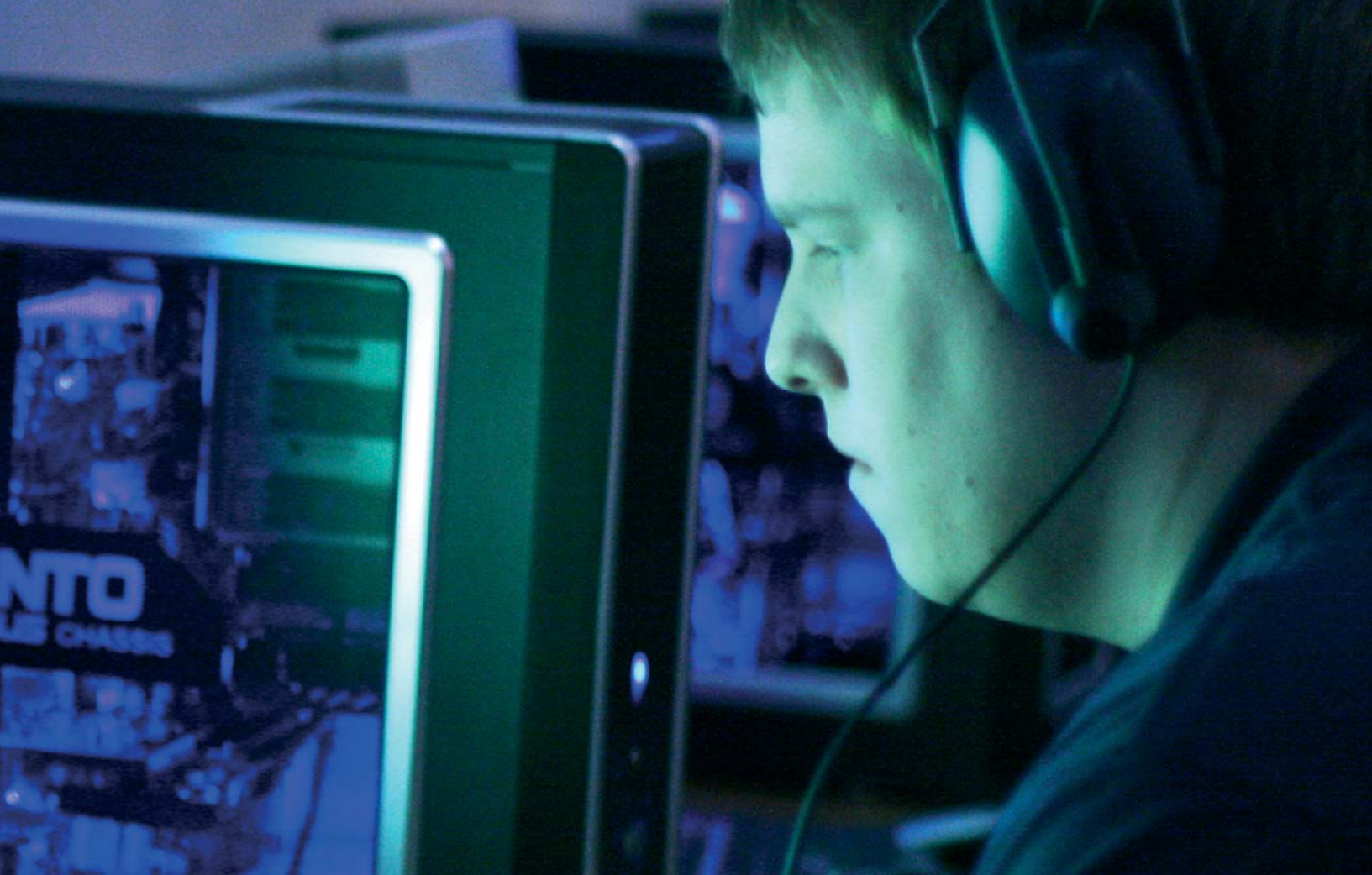
Unsere Kunden



Integrierte Kommunikation







Gaming Communication & Services

eSport treibt die
„digitale Revolution“ voran

Gaming Communication & Services

Dienstleistungen

Jeder Spieler hat seine Stärken. Gut, wenn man weiß, welche die eigenen sind.

Für unsere Kunden im B2C Umfeld entwickeln wir spezialisierte und zielgerichtete Kampagnen, die genau den Nerv der Zielgruppe „Gamer“ treffen.

Für den Eintritt in den spannenden und **wachstumsstarken Gaming-Markt steht unseren Kunden** ein internationales, hochqualifiziertes Team zur Verfügung, das über umfassende **Erfahrungswerte** in der **Konzeption, Planung und Umsetzung** von Below-the-Line Kommunikationsmaßnahmen verfügt.

Aus einer Hand bieten wir Eventplanung, Online Marketing, Media & TV, Web Services und Pressearbeit: ein umfassendes, **crossmediales** Kommunikations-Portfolio.

Und das Resultat? Ein klarer Mehrwert für jede Kommunikationsstrategie.

“ Turtle bietet uns als Kunden seit Jahren geeignete Kommunikationslösungen, um unsere Marken in der richtigen Zielgruppe zu präsentieren. Insbesondere die dabei umgesetzten Events sind weltweit einzigartig.

Für Spieler, Zuschauer und uns als Kunden wird auf diesen Veranstaltungen spannende, einmalige und zielgerichtete Unterhaltung geboten. ”

- Holger Kreie,
Intel

Dienstleistungsportfolio



Events

Messen und Events sind wichtige Kommunikationsplattformen: Kunden nutzen unsere Expertise als Full Service Eventagentur für ihre eigenen Messeauftritte, Events sowie individuelle Point-of-Sales-Aktionen. Hunderte von kleinen und großen Gaming-Events mit bis zu 100.000 Besuchern wurden von unseren Veranstaltungsexperten realisiert. Egal ob Köln, Los Angeles oder Dubai – wir sind weltweit tätig.



AdGames

Für Marketingkampagnen im Gaming-Umfeld realisieren wir für unsere Kunden Online-Werbespiele und steuern die Verbreitung der Markenbotschaften durch Ingame-Advertisement. Von der grafischen Konzeption bis zur technischen Umsetzung und der anschließenden Verbreitung in den relevanten Community Netzwerken stehen wir als zuverlässiger Partner zur Verfügung.



Video & IPTV Produktion

Für unsere Spieler, Fans und Werbetreibende ist Turtles hauseigener IPTV-Sender ESL TV zu einer unverzichtbaren und gern genutzten Informations- und Kommunikationsplattform geworden. Diese perfekte Synthese aus Internet und TV steht auch unseren Kunden zur Verfügung. Neben kompletten Auftragsproduktionen bieten sich zahlreiche Kooperationsmöglichkeiten. Gerne stellen wir auch unsere Studios in Köln oder unser mobiles TV-Team weltweit für Produktionen zur Verfügung.



Web Services

Durch unsere langjährigen Aktivitäten in der Entwicklung und dem Betrieb von Community-Plattformen können wir auf einen weitreichenden Erfahrungsschatz zurückgreifen.

Mit unseren ausgereiften und innovativen Webtechnologien verknüpfen wir Produkte mit der meinungsbildenden Zielgruppe der Gamer und schaffen so einen authentischen Zugang. Unsere Dienstleistungen reichen von der technischen Integration der Produkte bis zur Umsetzung komplexer Social Media Strategien im Internet, IPTV gestützt oder auch auf dem Desktop.



Consulting & Research

Games sind unsere Spezialität. Wir kennen die Spiele und die Spieler ganz genau. Unser direkter Kontakt zur Zielgruppe der Computerspieler ermöglicht uns zuverlässige Markt- und Zielgruppenforschung, die weit über Gaming-Themen hinausgehen. Damit bieten wir unseren Kunden Informationen für die genaue Ansprache und Steuerung der relevanten Zielgruppen.



PR & Marketing

Eine effektive Kommunikation ist das A und O für jedes Produkt. Auf den Punkt genau steuern unsere PR-Spezialisten die Zusammenarbeit mit Medien, Journalisten und Multiplikatoren, die den Endkunden genau erreichen. Mit unseren Kunden und Partnern erarbeiten wir eine zielgerichtete Konzeption und Umsetzung von Public Relations- und Marketingkampagnen oder ergänzen laufende Kommunikationskampagnen mit unserem Know-How und unseren Kontakten.







**eSport lebt von
Helden und ihren Fans**

Kontakt

Sales

Andreas Nicklas
Vice President Sales

Tel. +49 221 880 449 616
ani@turtle-entertainment.com



Patrick Hoffmann
Head of Sales Operations

Tel. +49 221 880 449 226
ph@turtle-entertainment.com



Communication & Services

Michael Kuhl
Vice President Gaming Communication & Services

Tel. +49 221 880 449 123
mku@turtle-entertainment.com



Public Relations

Ibrahim Mazari
Director Public Relations

Tel. +49 221 880 449 231
im@turtle-entertainment.com



Geschäftsführung

Ralf Reichert

management@turtle-entertainment.com

Headquarter

Turtle Entertainment GmbH
Siegburger Str. 189
50679 Köln
Tel. +49 221 880 449 0
Fax. +49 221 880 449 99
info@turtle-entertainment.com

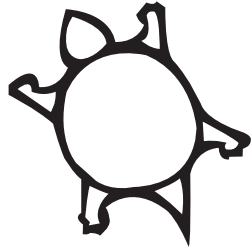
Niederlassungen

Frankreich

Turtle Entertainment France SARL
Tours, France
Samy Ouerfelli
Tel. +33 247 611 856
so@turtle-entertainment.fr

China

China E-sports Interactive, Ltd.
Beijing, China
Vincent Cheung
Tel. +86 10857 12988 868
vincent.cheung@mypgl.com



Turtle Entertainment
The eSports Company

www.turtle-entertainment.com