

Arbeitskreis Games diskutiert über PR- und Marketingmaßnahmen

30.01.2008, 16:31 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Turtle Entertainment*

eco-Verband und Turtle Entertainment GmbH laden zum Ak Games ein – Thema: Bedeutsamkeit von Marketing und PR-Maßnahmen im Gamingsektor

Köln, 30. Januar 2008 – In Kooperation mit der Turtle Entertainment GmbH bringt der eco e.V., Verband der deutschen Internetwirtschaft, am 14. Februar Vertreter der Gaming-Branche an einen Tisch. Der Arbeitskreis Games diskutiert über die hohen Anforderungen an Öffentlichkeitsarbeit und Marketing im Gamingbereich. Durch die Veranstaltung führt Jens Hilgers, CEO der Turtle Entertainment GmbH.

"Bei der Arbeitskreissitzung wollen wir die besondere Position von PR und Marketing im Gamingsektor herausstellen. Ob mangelnde gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen oder Killerspieldiskussion, den verschiedenen Vorbehalten entgegenzuwirken bedeutet eine große Herausforderung für die Unternehmen aus der Gamingbranche", erklärt Jens Hilgers.

Neben Martin Lorber, Electronic Arts GmbH, sind auch Dennis Niedergesäß, freier Eventmanager aus dem Multimedia-Umfeld, und Thomas Jäpel von der Indigo Pearl GmbH als Referenten beim Arbeitskreis dabei. Darüber hinaus beschreibt Ibrahim Mazari, Director Communication der Turtle Entertainment GmbH, am Beispiel der Electronic Sports League (ESL) und deren Intel Friday Night Games die Inszenierung von eSport-Events als PR-Maßnahme und erläutert die Wirkung auf Zuschauer und Fans.

Weitere Informationen sowie die Anmeldung zur Veranstaltung sind erhältlich unter:
www.eco.de/arbeitskreise/games.htm

Ein Profil von Ibrahim Mazari ist zu finden unter: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Profil_IM.pdf

Druckbares Foto von Ibrahim Mazari: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Foto_IM.jpg

Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH: www.turtle-entertainment.de

Portrait

Arbeitskreis Games

Der Arbeitskreis Games des eco-Verbands beschäftigt sich mit all jenen Themen die Computerspiele im Zusammenspiel mit dem Internet betreffen und hat es sich zur Aufgabe gemacht für mehr Klarheit, Transparenz und Sicherheit für Verbraucher und Anbieter zu sorgen.

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 in 17 europäischen Ländern

aktiv. Über 770.000 Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als 165 Millionen Page Impressions im Monat; die Website gehört zu den 20 größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 110 Mitarbeiter und sitzt in Köln. 15 Lizenzpartner 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, Fujitsu-Siemens, adidas und Wilkinson. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den sieben Marken: ESL Pro Series (eSport-Bundesliga), European Nations Championship (ESL ENC), Extreme Masters by ESL, ESL WC3L Series, Consoles Sport League, United Consoles League und eSports Award. Turtle Entertainment hat bis Ende 2007 über 2,2 Millionen Euro Preisgeld ausgezahlt. Weiteres Geschäftsfeld des Unternehmens ist der ESL Shop, in dem Merchandising-Artikel, Elektronik sowie Gaming-Equipment angeboten werden. Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH sind unter www.turtle-entertainment.de erhältlich.

News-ID: 185389 • Views: 1609 (Stand: 12.10.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/185389/Arbeitskreis-Games-diskutiert-ueber-PR-und-Marketingmassnahmen.html>