

Turtle Entertainment
the eSports Company

Pressemitteilung

Electronic Sports League veröffentlicht Fallstudie über Intel Xeon 7300er Quadcore- Prozessoren

Europas größte Online-Liga für Computerspiele testet Intel Xeon 7300er Quadcore-Server – mehr Leistung, längerer Lebenszyklus – Einladung zum Hintergrundgespräch auf CeBIT 2008

Köln, 21. Februar 2008 – Die Electronic Sports League (ESL), Europas größte Liga für Computerspiele, veröffentlicht eine technische Fallstudie über den Einsatz von Intel Xeon 7300er Quadcore-Prozessoren. Täglich greifen in den Stoßzeiten über 20.000 Nutzer gleichzeitig auf die ESL zu. Das Upgrade des ESL Hauptdatenbankservers auf die neue Server-Technologie verbesserte die Renderleistung der gesamten eSport-Plattform um 30 Prozent. Die Leistungsressourcen der Intel Xeon 7300er Quadcore-Prozessoren erhöhen den Lebenszyklus des Serversystems um mehr als das Doppelte.

Die Fallstudie "Migration der ESL-Serverinfrastruktur zu Intel Xeon 7300er Quadcore-Prozessoren" liegt zum Download bereit unter:
www.turtle-entertainment.de/Dateien/Fallstudie.pdf

KONTAKT

Turtle-Entertainment GmbH

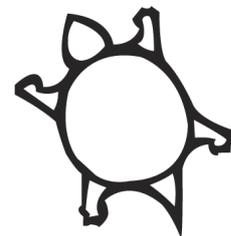
Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196161
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de

1/4





Turtle Entertainment
the eSports Company

Einladung:

Besuchen Sie uns auf der CeBIT 2008 in Hannover. Wir laden Sie herzlich zu einem Hintergrundgespräch über die Fallstudie ein. Björn Metzdorf, Director IT und Ralf Reichert, Geschäftsführer von Turtle Entertainment, der Betreiberfirma der ESL stehen Ihnen gerne zur Verfügung. Akkreditieren Sie sich für Ihren Wunschtermin per Telefon unter 0221 / 880 449-231, über Handy 0163 / 5196161, per Email unter presse@turtle-entertainment.de oder nutzen Sie unser Akkreditierungsformular unter <http://www.turtle-entertainment.de/?press&accreditation> (unter Event bitte eintragen: „CeBIT Fallstudie“).

Nähere Informationen zur Electronic Sports League sind unter www.esl.eu erhältlich.

Weitere Informationen über Turtle Entertainment sind unter www.turtle-entertainment.de erhältlich.

Profil Björn Metzdorf, Director IT und eCommerce: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Profil_BM.pdf

Portraitfoto Björn Metzdorf, Director IT und eCommerce: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Bjoern_Metzdorf.jpg

Profil Ralf Reichert, Geschäftsführer: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Profil_RR.pdf

Portraitfoto Ralf Reichert, Geschäftsführer: www.turtle-entertainment.de/Dateien/Ralf_Reichert.jpg

Gemeinsames Foto: www.turtle-entertainment.de/Dateien/intel_testimonial_server.pdf

KONTAKT

Turtle-Entertainment GmbH

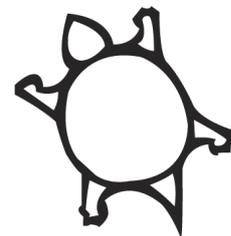
Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196161
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de

2/4





Turtle Entertainment
the eSports Company

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 in 15 europäischen Ländern aktiv. Über 780.000 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. 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.

Electronic Sports League

Mit über 780.000 Mitgliedern und über 360.000 registrierten Teams ist die Electronic Sports League (ESL) die größte und bedeutendste Liga für Computerspieler in Europa. Von dem Unternehmen Turtle Entertainment GmbH im Jahr 2000 gegründet, bietet die ESL mit über 1.800 Ligen und Spielen aus jedem Genre eine Plattform, auf der aktuell 170.000 Matches pro Monat gespielt werden. Die Webseite der ESL erreicht monatlich 165 Millionen Page Impressions und verzeichnet über 10.000 Neuanmeldungen pro Monat.

Heute ist die ESL mit 13 Lizenzpartnern in 20 europäischen Ländern aktiv. Global Player wie Intel, Fujitsu-Siemens, adidas und Volkswagen unterstützen als Partner die ESL. In Kooperation mit der ProGamerLeague hat die ESL im Februar 2007 ihre chinesische Sektion gestartet.

Die ESL hat einen dreiteiligen Karrieremodus: 90 Prozent der Mitglieder spielen in den kostenlosen Ladders. Circa neun Prozent sind in der ESL Amateur Series, der Liga für ambitionierte Spieler aktiv. Den Sprung in die Profiligen schaffen ein Prozent aller Gamer.

Seit 2001 unterstützt Intel das Profisegment der ESL: die ESL Pro Series, die eSport-Bundesliga. Mit einem Preisgeld von 170.000 Euro pro Saison feiert die ESL Pro Series ihre Höhepunkte auf den Intel Friday Night Games, die über die Saison verteilt in zehn verschiedenen Städten ausgetragen werden. Bis zu 2.000 Zuschauer besuchen ein Intel

KONTAKT

Turtle-Entertainment GmbH

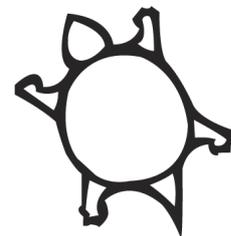
Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196161
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de

3/4





Turtle Entertainment
the eSports Company

Friday Night Game. An den Finaltagen steigt die Zahl über TV, Besucher vor Ort sowie Live-Newsticker auf bis zu 120.000 Zuschauer. Die ESL Pro Series befindet sich seit ihrer Gründung mittlerweile in der elften Saison und ist zu einer festen Institution der Gamer-Szene geworden.

Weitere Informationen unter www.esl.eu

KONTAKT

Turtle-Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196161
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de

4/4

