15. Februar 2019 // Leipzig

DREAMHACK
LEIPZIG 2019

eSPORT.BUSINESS. FORUM

GAMING
SPONSORING
ENTERTAINMENT

© Foto: Leipziger Messe GmbH / Tom Schulze (TS) & Kirsten Nijhof (KN)

Veranstalter

ESB MARKETING NETZWERK

LEIPZIGER MESSE

Premium Partner

game Verband der deutschen Games-Branche

nielsen

sport1

eSPORT.BUSINESS.FORUM
GAMING.SPONSORING.ENTERTAINMENT

Wenn in Leipzig die Gaming-Kultur ihr deutsches Woodstock feiert, wird auf der DreamHack über die Zukunft und Gegenwart des eSports gesprochen. Das eSPORT.BUSINESS.FORUM 2019 bildet auch in diesem Jahr den perfekten Business Einstieg in den eSport. Namhafte Speaker aus dem In- und Ausland berichten über die Franchise-Debatte, den Spagat zwischen Millionen-Investments und nachhaltigem Wachstum, den Herausforderungen des Profisports und die Akzeptanz von Marken in dem Umfeld. Seien Sie mit dabei und sichern sich schon jetzt ihre Dosis VITAMIN E sports.
www.esportbusiness.de

VERANSTALTER

1994 wurde die ESB als Europäische Sponsoring-Börse gegründet. 2014 umbenannt in ESB Marketing Netzwerk ist sie Marktführer für Know-how und Kontakte im professionellen Markt für Sport, Entertainment & Marketing. Sie bietet ihren Mitgliedern umfangreiches Know-how, branchenrelevante Kommunikationsmöglichkeiten, einen individuell abgestimmten Support sowie zahlreiche Kontaktmöglichkeiten. Dabei fördert die ESB gezielt Kooperationen und Geschäftskontakte für neues Business.
www.esb-online.com

ESB MARKETING NETZWERK

Die Leipziger Messe gehört zu den zehn führenden deutschen Messegesellschaften, den Top 50 weltweit und führt Veranstaltungen in Leipzig und an verschiedenen Standorten im In- und Ausland durch. Mit den fünf Tochtergesellschaften und dem Congress Center Leipzig (CCL) bildet die Leipziger Messe als umfassender Dienstleister die gesamte Kette des Veranstaltungsgeschäfts ab. Dank dieses Angebots wurde die Leipziger Messe 2016 zum dritten Mal in Folge zum Service-Champion der Messebranche in Deutschlands größtem Service-Ranking gekürt.
www.leipziger-messe.de

LEIPZIGER MESSE

ESPORTS DIG DEEP

10.30

Congress Center Leipzig

Moderation | **Steven Leunens,** Co-owner & Director of Operations at 4Entertainment

Sponsorship in esports - Status quo and how to successfully engage with the fans
The number of brands which want to be active sponsors in esports is heavily increasing Of course all this brands want to present themselves to the fans to make them want their products, but how do you gain exposure in esports? Can you apply the same mechanics as in classical sports or something completely different?
Michael Heina, Head of Esports Europe, Nielsen Sports

RFRSH Entertainment: The eSports Imperium
RFRSH owns some of the hottest eSports properties and continues to expand its way with a global roll-out of their eSports-Event-Series Blast Pro. What does it take to lead the best CS:GO-Team of the World and how does the future of the Blast Pro eSports-Entertainment look like?
Jakob Kristensen, COO & Founder, RFRSH

Esports: Where are we heading? | Diskussion
The eSports system evolves different strategies. Which one will lead to success or is there space for each way? Let's talk about the YEY's and NAY's of franchise systems, the pros and cons of organic growth vs. big investments and the long term needs for a healty eco-system.
Hauke van Göns, Online Redakteur eSports, Sport1 Media
Christoph Timm, EMEA Client Manager
Jakob Kristensen, COO & Founder, RFRSH
Michael Heina, Head of Esports Europe, Nielsen Sports

12.00 Mittagessen

Auf der Bühne

KI, BIG-DATA, VR & INFLUENCER-MARKETING

13.00

Congress Center Leipzig

Moderation | **Daniel Luther,** Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

Shikenso Eye: Künstliche Intelligenz für Sponsoren
Das Shikenso Eye hat auf Basis künstlicher Intelligenz einen Algorithmus entwickelt, welcher in Echtzeit Videos, Livestreams, Texte und Sprachen analysiert. Sponsoren können die Datenflut des eSports nutzen, um ihre Engagements zu bewerten. Eine Revolution für die Bewertung von eSport-Sponsorships?
Arwin Fallah, Founder, Shikenso

Hologate: Erobert mit VR die reale Welt
Das Lied des bewegungsarmen eSports wird bald verstummen. Hologate hat bereits mehr als 200 Multiplayer eSport-Stationen weltweit ausgeliefert und entwickelt VR-Content für die großen Blockbuster und Publisher.
Robert-Maximilian Fankhänel, CEO, All Your Base Ug / Coo & Founder, Hologate

Heavy Metal trifft auf eSports
Mit der weltweit ersten eSports-Themenwelt im Rahmen des Wacken Open Airs 2018 leisteten ICS und ESL Pionierarbeit. Auf 1.800 Quadratmetern konnten die Festivalbesucher gemeinsam mit ihren Freunden und gegen ihre Helden zocken. Wie entstand die Idee und wie wurde sie von den 85.000 Metalheads angenommen?
Manouchehr Shamsrizi, Wacken-Botschafter & Co-Founder gamelab
Andreas Ullmann, Managing Director ,The Sports People

vAudience: Die Gretchenfrage: Wie monetarisieren wir die eSport-Fans?
vAudience operiert am Herzen des eSports, Twitch. Als Basis dient die Analyse des weltweiten Twitch-Chats. Mit Hilfe von Extensions, Chat-Bots, Mini-Games will vAudience die Interaktion mit den eSport-Zuschauern ermöglichen.
Toni Wagner, Founder & CEO, vAudience

14.30 Kaffeepause

Auf der Bühne

ESPORTS-ENTERTAINMENT AND ADVERTISING

15.00

Congress Center Leipzig

Moderation | **Daniel Luther,** Projektleiter eSport, ESB Marketing Netzwerk

Mercedes-Benz: Der Stern schwebt nun auch im eSport
Die Nachricht schlug ein: Bis 2020 sicherte sich Mercedens-Benz u.a. das Rechtepaket des Mobilitätspartners bei der ESL. Wie entstand die Strategie, wohin führt die Reise und welches Zwischenfazit kann bereits gezogen werden?
Caroline Pilz, Manager Product Placement and Fashion Sponsoring, Daimler

Sport1: Der TV-First-Mover erweitert sein Portfolio um einen 24-Stunden-Sender
Welche Rolle definiert das lineare Fernsehen für sich im eSport? Sport1 ist der Vorreiter des deutschen eSports-TV, ein 24-Stunden-Sender für eSports ergänzt das Portfolio und zeigt, wie man als TV-Sender mit der eSport-Zielgruppe interagieren kann.
Daniel von Busse, COO TV / Mitglied der Geschäftsleitung, SPORT1

16.15 Kaffeepause

Auf der Bühne

ESPORT & FUSSBALL

16.30

Congress Center Leipzig

Moderation | **Simon Koschel,** Strategic Partnerships Facilitator

TAG Heuer Virtual Bundesliga
Seit sechs Jahren kürt die DFL den Sieger der virtuellen Bundesliga. In der Saison 2018/2019 wird der Wettbewerb größer, Vereine der 1. & 2. Bundesliga treffen in einer Liga aufeinander und krönen nun auch den digitalen Vereinsmeister.
Dominik Hilpisch-Hahn, Head of Licensing & eSport, Bundesliga International

Battle Royal - Die Debatte
Fortnite bricht alle Rekorde - Was macht den Gaming-Titel so spannend, wie steht es um die 100 Millionen US-Dollar Turnierserie und warum gucken eigentlich 10 Millionen Spieler einem ingame-Konzert zu?
Hendrik Ruhe, Co-Founder & CEO, Instinct3
Simon Koschel, Strategic Partnerships Facilitator

17.30 eSport Rundgang | DreamHack

Auf der Bühne

eSPORT RUNDGANG | DREAMHACK

17.30

Start | Congress Center Leipzig

Flimmernde Bildschirme, packende Events und eine ausgelassene Stimmung. Vom 15. bis 17. Februar 2019 wird die DreamHack Leipzig erneut zum Mekka für die Gaming-Community. Wie es sich für das Festival gehört, erwartet die Besucher an drei Tagen ein vielfältiges Programm aus eSports-Turnieren, Cosplay, Szene-Größen und großer DreamExpo. Letztere wird ab 2019 auch für junge Gamer interessant. Der Zutritt war bisher nur der Ü16-Generation vorbehalten. Durch die Entwicklung eines neuen Hallenkonzepts ist der Besuch dieses Mal bereits ab zwölf Jahren gestattet.

© Fotos: Leipziger Messe GmbH / Tom Schulze (TS) & Kirsten Nijhof (KN)

HIGHLIGHTS UND BESTANDTEILE DER DREAMHACK LEIPZIG

Die DreamHack Leipzig ist die offizielle deutsche Plattform der schwedischen DreamHack, dem weltweit größten digitalen Festival. Veranstalter ist die Leipziger Messe GmbH mit der Schenker Technologies GmbH/XMG als Mitorganisator und der DreamHack AB als Gründer. Hauptbestandteile des Festivals sind zahlreiche professionelle eSports-Turniere, die Ausstellung DreamExpo mit dem dazugehörigen DreamStore und ein LAN-Bereich mit über 1.700 Plätzen. Abgerundet wird der Festivalcharakter durch ein umfangreiches Eventprogramm rund um das Thema Gaming an allen drei Veranstaltungstagen.
Weitere Informationen finden Sie auf **www.dreamhack-leipzig.de.**

MEET N' GREET

18.15

Business Lounge | Dreamhack

Beim abschließenden Meet n' Greet kommen die Teilnehmer im entspannten Umfeld zusammen, um die Inhalte und Themen des Tages zu vertiefen. Tauschen Sie Visitenkarten, pflegen Sie bestehende Kontakte und lassen Sie uns den Abend gemeinsam ausklingen.

TICKET

WWW.ESPORTBUSINESS.DE

Ticket 249 EUR zzgl. MwSt.
Kongress inkl. aller Foren, Verpflegung, Messeeintritt und Parkplatz

150 Teilnehmer
20 Experten auf der Bühne

15. Februar 2019
Leipziger Messe, Leipzig

© Foto: Leipziger Messe GmbH / Tom Schulze (TS) & Kirsten Nijhof (KN)

MEDIEN PARTNER

ESM

game Verband der deutschen Games-Branche

sport1

ANSPRECHPARTNER

ESB Marketing Netzwerk
Brunneggstr. 9, Postfach 519
9001 St.Gallen, Schweiz
Tel. +41 71 223 78 82
www.esb-online.com

Ansprechpartner
Daniel Luther
E-Mail: Luther@esb-online.com

Bildrechte:
© Gabriele Grießenböck, Leipziger Messe GmbH: Tom Schulze (TS) & Kirsten Nijhof (KN)

VERANSTALTUNGSORT

Leipziger Messe
Congress Center Leipzig
Messe-Allee 1
04356 Leipzig