TURTLE BEACH'S EXKLUSIVE, PATENTIERTE AUDIO-EINSTELLUNG SUPERHUMAN HEARING® VERBESSERT NACHWEISLICH DIE SPIELLEISTUNG

Neue Studie mit College-Studenten zeigt verbesserte Gameplay-Statistiken bei Verwendung der Superhuman Hearing Audio-Einstellung von Turtle Beach

White Plains, NY, USA - Hamburg, Deutschland, 30. Juli 2021 – Der führende Hersteller von Gaming-Zubehör, Turtle Beach Corporation (Nasdaq: HEAR), gab gestern bekannt, dass seine exklusive, patentierte Gaming-Audioeinstellung Superhuman Hearing® die Spielleistung nachweislich deutlich verbessert. In einer aktuellen Studie, die in Zusammenarbeit mit Real Industry- einer gemeinnützigen Bildungseinrichtung im Studentenumfeld - durchgeführt wurde, hat Turtle Beach mehr als 100 College-Studenten beim Spielen verschiedener beliebter Spiele wie Call of Duty, Apex Legends und Fortnite getestet, um herauszufinden, welche Auswirkungen die Verwendung von Superhuman Hearing auf ihre Spielleistung hat. Superhuman Hearing von Turtle Beach verstärkt wichtige Geräusche im Spiel, wie sich nähernde feindliche Schritte und das Nachladen von Waffen in der Nähe, ankommende feindliche Fahrzeuge mit Verstärkung und mehr. Die Studie ergab, dass die Spieler mit aktiviertem Superhuman Hearing ihre durchschnittliche Gameplay-Zeit um fast 20 % und ihre Ingame-Stats um über 40 % steigern konnten.

"Diese neuesten Studienergebnisse spiegeln unsere früheren Ergebnisse wider, die zeigen, dass das Superhuman Hearing von Turtle Beach einen Wettbewerbsvorteil bietet und es ermöglicht, länger im Spiel zu bleiben", sagt Jürgen Stark, Chairman und CEO der Turtle Beach Corporation. "Spiele werden immer wettbewerbsintensiver, und jeder Vorteil, den man sich verschaffen kann, ist wichtig, und Superhuman Hearing bietet diesen Vorteil durch präzises Audio. Mit der Fähigkeit, früher zu hören, woher ein Feind kommt, ist man besser auf die Begegnung vorbereitet und gewinnt mit größerer Wahrscheinlichkeit den Schlagabtausch - und deshalb ist Superhuman Hearing für ambitionierte Gamer wichtiger denn je."

Superhuman Hearing ist ein wichtiges Feature einer Vielzahl von Gaming-Headsets von Turtle Beach und ROCCAT, darunter die kabellosen Bestseller-Headsets Stealth 700 Gen 2 und Stealth 600 Gen 2 von Turtle Beach für Xbox und PlayStation® sowie das brandneue, kabellose ROCCAT Syn Pro Air PC-Headset mit 3D-Surround-Sound. Turtle Beach hat außerdem kürzlich den brandneuen Recon™ Controller für Xbox vorgestellt, der mit Superhuman Hearing eine Vielzahl zusätzlicher Turtle Beach-exklusiver Funktionen bietet, die mit jedem angeschlossenen Headset funktionieren.

Im Mai 2021 haben Turtle Beach und Real Industry ein virtuelles Event namens Turtle Beach Superhuman Hearing Challenge durchgeführt. Mehr als 100 College-Gamer aus dem ganzen Land wurden aus über 400 Bewerbern ausgewählt, und die Studienteilnehmer wurden eingeladen, die Auswirkungen der Superhuman Hearing-Audiotechnologie des Unternehmens auf die Spielleistung zu testen und zu bestimmen. Die Teilnehmer der Studie gaben an, dass sie Spiele wie APEX Legends, Fortnite und Call of Duty: Cold War auf Xbox- und PlayStation-Konsolen spielten. Die Studenten spielten eine Stunde lang ohne Superhuman Hearing und dokumentierten ihre Ergebnisse. Anschließend wiederholten sie den Vorgang mit aktivierter Superhuman Hearing-Funktion von Turtle Beach. Etwas mehr als die Hälfte der Teilnehmer spielte das Spiel ihrer Wahl auf der Xbox, während 45 % auf der PlayStation spielten.

"Beim Testen der Auswirkungen von Superhuman Hearing wollten wir herausfinden, ob die Technologie von Turtle Beach den Spielern bei First-Person-Actionspielen einen Vorteil verschafft, der sich tatsächlich in der Anzahl der besiegten Gegner und der Spieldauer widerspiegelt", so Humera Fasihuddin, Chief Designer, Real Industry. "Die Ergebnisse zeigen, dass die meisten Studenten mit ausgeschaltetem Superhuman Hearing eine Kill/Death Ratio (KDR) von 1,9 oder weniger hatten. Bei eingeschaltetem Superhuman Hearing hingegen hat sich die Anzahl der Spieler mit einer K/D-Ratio von 4,0 oder mehr mehr als verdoppelt. KDR ist eine gängige Metrik, die in Ego-Action- und Battle-Royale-Spielen verwendet wird und die Effektivität eines Spielers beim Besiegen gegnerischer Spieler misst."

Frau Fasihuddin fügte hinzu: "Die Zusammenarbeit mit Turtle Beach war fantastisch, und nach der Veranstaltung hatten die Studenten die Möglichkeit, mit wichtigen Turtle Beach-Teammitgliedern zu sprechen, die Fragen zur Gaming-Industrie und zur Peripheriebranche beantworteten und Einblicke in die verschiedenen Bereiche der Gaming-Industrie in beruflicher Hinsicht boten. Insgesamt war es eine sehr informative, beeindruckende und unterhaltsame Erfahrung für alle beteiligten Studenten und eine Aktion, die alle für mögliche zukünftige Karrieremöglichkeiten begeistert hat.

An der Turtle Beach Superhuman Hearing Challenge nahmen 78 verschiedene Colleges teil, von kleinen Privatschulen bis hin zu großen öffentlichen Schulen und allem dazwischen. Die Teilnehmer kamen aus 32 verschiedenen Bundesstaaten, wobei die Hälfte der Studenten in künstlerischen und geisteswissenschaftlichen Studiengängen und die andere Hälfte in MINT-Fächern eingeschrieben war.

Weitere Informationen zu den neuesten Produkten und aktuellem Zubehör von Turtle Beach gibt es unter www.turtlebeach.com und auf den Turtle Beach Kanälen auf TikTok, Facebook, Twitter und Instagram.

Über Real Industry

Real Industry ist eine gemeinnützige Bildungseinrichtung, die den Kontakt zwischen Studenten und der Industrie verbessert. Unser Ziel ist es, Hochschulstudenten auszubilden, zu inspirieren und zu befähigen, in der Kunst- und Technologiebranche erfolgreich zu sein. Real Industry entwickelt Offline- und Online-Kurse, Workshops und Partnerschaften mit Dutzenden von Spitzenuniversitäten sowie ein Mentorennetzwerk, das Studenten die Rollen, Verantwortlichkeiten und Fähigkeiten in der Technologiebranche vermittelt. Wir veranstalten praktische Workshops ("Design Challenges"), in denen die Studenten mit Mentoren aus der Industrie zusammenarbeiten, um ein reales Produkt-, Technik- oder Geschäftsproblem zu lösen. Die Studenten lernen neue Karrierewege in der Industrie kennen, entwickeln neue Fähigkeiten und erweitern rasch ihre beruflichen Netzwerke. Mehr unter www.realindustry.org.

Über die Turtle Beach Corporation

Die Turtle Beach Corporation (corp.turtlebeach.com) ist einer der weltweit führenden Anbieter von Gaming-Zubehör. Bekannt für bahnbrechende first-to-market Funktionen und patentierte Innovationen bei hochwertigen, komfortablen Headsets für Gamer allen Levels, errang die Marke Turtle Beach (www.turtlebeach.com) hohe Beliebtheit bei Fans und entwickelte sich im letzten Jahrzehnt zum Marktführer im Bereich Gaming-Audio für Konsolen. Unter ROCCAT (www.roccat.org) stellt Turtle Beach preisgekrönte Tastaturen, Mäuse, Headsets, Mauspads und weiteres PC-Zubehör her. Die Marke Neat Microphones von Turtle Beach (http://www.neatmic.com/) stellt hochwertige USB- und Analogmikrofone für Gamer, Streamer und professionelle Anwender her, die sich durch modernste Technologie und Design auszeichnen. Die Aktien von Turtle Beach werden an der Nasdaq unter dem folgenden Symbol gehandelt: HEAR.

Cautionary Note on Forward-Looking Statements

This press release includes forward-looking information and statements within the meaning of the federal securities laws. Except for historical information contained in this release, statements in this release may constitute forward-looking statements regarding assumptions, projections, expectations, targets, intentions or beliefs about future events. Statements containing the words “may”, “could”, “would”, “should”, “believe”, “expect”, “anticipate”, “plan”, “estimate”, “target”, “goal”, “project”, “intend” and similar expressions, or the negatives thereof, constitute forward-

looking statements. Forward-looking statements involve known and unknown risks and uncertainties, which could cause actual results to differ materially from those contained in any forward-looking statement. Forward-looking statements are based on management's current belief and expectations, as well as assumptions made by, and information currently available to, management.

While the Company believes that its expectations are based upon reasonable assumptions, there can be no assurances that its goals and strategy will be realized. Numerous factors, including risks and uncertainties, may affect actual results and may cause results to differ materially from those expressed in forward-looking statements made by the Company or on its behalf. Some of these factors include, but are not limited to, risks related to, the substantial uncertainties inherent in the acceptance of existing and future products, the difficulty of commercializing and protecting new technology, the impact of competitive products and pricing, general business and economic conditions, risks associated with the expansion of our business including the integration of any businesses we acquire and the integration of such businesses within our internal control over financial reporting and operations, our indebtedness, the Company's liquidity, and other factors discussed in our public filings, including the risk factors included in the Company's most recent Annual Report on Form 10-K, Quarterly Report on Form 10-Q, and the Company's other periodic reports. Except as required by applicable law, including the securities laws of the United States and the rules and regulations of the Securities and Exchange Commission, the Company is under no obligation to publicly update or revise any forward-looking statement after the date of this release whether as a result of new information, future developments or otherwise.

All trademarks are the property of their respective owners.

###

For More Information, Contact:
Eric Nielsen
Step 3 PR
202.276.5357
eric@step-3.com

MacLean Marshall
Sr. Director, PR & Brand Communications
Turtle Beach Corporation
858.914.5093
maclean.marshall@turtlebeach.com

Keith Hennessey
Sr. Director, Communications & Partnerships – International
Turtle Beach
+ 44 (0) 1256 678350
keith.hennessey@turtlebeach.com