



Hintergrundbericht

eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Computerspiele sind fester Bestandteil der jugendlichen Freizeitkultur. Noch ist der Ruf des Computerspielens in bestimmten Kreisen der Gesellschaft belastet. Aus diesem Grund leistet die Turtle Entertainment mit der eSport Schulmeisterschaft einen aktiven Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz von Schülern, Lehrern und Eltern.

Die Schule meldet ein Team von Schülern zur eSport Schulmeisterschaft an. Dazu bedarf es der Zustimmung der Schulleitung und der Betreuung durch einen Lehrer. Dieser Autorisierungsprozess bietet dem Lehrer Zugang zu außerschulischen Interessen der heutigen Jugend und regt den konstruktiven Dialog zwischen Lehrern und Schülern im Umgang mit Unterhaltungsmedien an. Schülern bereitet es großen Spaß, wenn sie das Lehrer-Schüler-Verhältnis umkehren und so selbst Lehrer sind.

Die eSport Schulmeisterschaft soll verdeutlichen, dass es beim Computerspielen nicht nur auf Spaß und Zeitvertreib ankommt, denn soziale Dimensionen spielen eine wichtige Rolle. Kontakt zu anderen Spielern, das Bilden von Cliquen und Teams, der gegenseitige Wissensaustausch, Kommunikation, Teamfähigkeit sowie taktisches und

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

1/12



strategisches Handeln sind lebenswichtige Kompetenzen für jeden Heranwachsenden. Diese Kernkompetenzen fördert die Teilnahme an Veranstaltungen wie der eSport Schulmeisterschaft.

Was wird gespielt?

Die eSport Schulmeisterschaft umfasst fünf Disziplinen: Warcraft 3, FIFA 2009, Trackmania Nations Forever, Carom3D und DotA. Alle Titel sind jugendfrei. Warcraft 3 erhielt von der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ das Prüfsiegel „Freigegeben ab 12 Jahren“, FIFA 2009, Carom3D und Trackmania Nations sind „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“. DotA ist ein besonderer Spielmodus für Warcraft 3, welches „Freigegeben ab 12 Jahren“ ist.

Carom3D

Carom3D ist eine klassische Billardsimulation und erfreut sich dank guter Ballphysik großer Beliebtheit, nicht zuletzt auch, weil es kostenlos ist. Bei Billiard kommt es auf Geschick, räumliche Vorstellungskraft und Anwendung geometrischer und physikalischer Gesetze an.



Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

Carom3D ist kostenlos und kann ohne Altersbeschränkung unter <http://carom3d.gameis.com> heruntergeladen werden.



FIFA 2009

FIFA 2009 ist eine klassische Sportsimulation. Neben Lizenzen für 500 Mannschaften und 30 Ligen des FIFA Verbandes, bietet das Spiel eine absolut realistische Umgebung, die für jeden Fußballfan ein Muss ist. Das Spielprinzip ist für jeden, der Fußball kennt, einfach zu durchschauen: 22 Spieler, zwei Tore und ein Ball. Wer die meisten Tore innerhalb der Spielzeit erzielt gewinnt.



Doch anders als im realen Fußball zählt bei FIFA 2009 weniger die Kondition, die Beweglichkeit oder die Kunst am Ball. Viel mehr setzt es eine hohe Geschicklichkeit beim Bedienen des Joypads/Tastatur voraus. Das taktische Denken kommt auch nicht zu kurz: Die Spieler der eigenen Mannschaft müssen geschickt platziert und Spielzüge geplant werden. Das Spiel erlaubt es durch verschiedene Schuss- und Passtechniken die kuriosesten Spielzüge und Tore zu verwirklichen. Fallrückzieher? Im realen Geschehen selten zu sehen und natürlich eine absolute Meisterleistung. Doch FIFA 2009 ermöglicht, selbst diese komplizierten Schüsse durch Präzision und Timing mit Bravour zu meistern.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

3/12



Sportspiele wie FIFA 2009 sind ideal, wenn man einmal in die Haut seines Sportidols schlüpfen oder ihm wie ein Trainer vom Feldrand aus Anweisungen geben möchte. Ebenso erlauben Sportspiele die Simulation von "Was wäre, wenn"-Szenarios, wie zum Beispiel: Wie wäre ein reales Spiel ausgegangen, wenn die Mannschaften in anderen Aufstellungen angetreten wären?



Trackmania Nations Forever

Trackmania Nations Forever ist ein Arcade-Rennspiel. Das Auto-Rennspiel hat eine leicht zu erlernende Steuerung und verzichtet auf Realismus. Es ist ohne lange Trainingsphase leicht zu spielen und man erzielt schnell respektable Ergebnisse. Die Strecken können selbst entworfen werden. Dadurch bietet das Spiel eine hohe Langzeitmotivation, fördert die Kreativität und lädt zum Tüfteln ein. Loopings, Beschleunigungsstrecken, weite Sprünge und enge Kurven: Trackmania Nations Forever bietet alles was man von einem Rennspiel erwartet.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

4/12



Die Spieler spielen im Rundenmodus. Der Spieler, der in sieben Runden schneller war als sein Gegner gewinnt das Match. Mehrere Spieler fahren gleichzeitig auf der selben Strecke, können



sich aber wegen einem fehlenden Kollisionsmodell nicht gegenseitig behindern oder von der Strecke drängen. Damit bleibt das Rennen für alle Teilnehmer fair.



Trackmania Nations fordert dem Spieler vor allem ein hohes Maß an Konzentrationsfähigkeit ab und schult die Gedächtnisleistung wegen der ungewöhnlichen Streckenverläufe.

Selbstdisziplin und Präzision sind unabdingbar, denn auf der Jagd nach der schnellsten Rundenzeit sind Leichtsinnsfehler unverzeihlich.

Trackmania Nations Forever ist kostenlos und kann ohne Altersbeschränkung unter <http://www.trackmania.com/en/index.php?lang=en&rub=nations> heruntergeladen werden.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

5/12



Warcraft 3: The Frozen Throne

Die Warcraft-Reihe der Softwareschmiede Blizzard ist wohl die beliebteste und erfolgreichste Echtzeit-Strategiespielserie der Welt. Warcraft 3: The Frozen Throne ist die aktuellste Version der Serie. Echtzeit-Strategie bedeutet, dass sämtliche Befehle aller Spieler



sofort umgesetzt werden und die Spielfiguren prompt darauf reagieren. Ziel ist es, den gegnerischen Spieler in eine Schachmatt-Situation zu bringen. Dies geschieht in der Regel durch die Zerstörung aller gegnerischen Gebäude. Zu Beginn eines Spieles starten die Spieler mit einem Hauptgebäude und einer Handvoll Baueinheiten. Baueinheiten bauen die auf den Karten vorhandenen Ressourcen Holz und Gold ab (im Fachjargon nennt man das „Eco“ vom englischen "Economy"). Damit errichten die Spieler weitere Gebäude, mit denen sie eigene Armeen aus Rittern, Zauberern und Helden ausheben und damit gegen die gegnerische Basis zu Felde ziehen. Jede Einheit hat dabei ganz bestimmte Stärken und Schwächen sowie Spezialfähigkeiten.

Besonders wichtig sind Helden. Jedes der vier spielbaren Fantasy-Völker (Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen) verfügt über eine Auswahl von Heldeneinheiten, die besonders kampfstark sind. Helden gewinnen mit jedem Scharmützel an Erfahrung, wodurch sie zum einen stärker werden

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

6/12



und zum
anderen immer
bessere

Spezialfähigkeiten erlernen können. Neutrale Monster auf den Spielkarten bewachen darüber hinaus magische Gegenstände, welche den Helden weitere Boni verleihen.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

7/12



Aus pädagogischer Sicht fördert Warcraft 3 die Konzentrationsfähigkeit und das Erfassen und Verarbeiten komplexer systemischer Zusammenhänge, da der Spieler viele Informationen simultan bearbeiten muss. Das gleichzeitige Steuern von mehreren dutzend Einheiten und deren Fähigkeiten (Jargon: „Micro“ von "Micromanagement") sowie dem Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft und die Kontrolle über die Geschehnisse auf dem Spielfeld („Macro“), machen Warcraft 3 zum anspruchsvollsten Titel der eSport Schulmeisterschaft. Das Spiel lässt sich auch mit einem Teamkameraden gegen ein anderes Team spielen, sodass beim gemeinschaftlichen Zusammenspiel Kommunikations- und Teamfähigkeiten geschult werden. Die Teilnehmer Warcraft 3 bei der eSport Schulmeisterschaft spielen den Modus "Einer gegen Einen".

DotA (Abk. für Defense of the Ancients)

Defence of the Ancients ist eine Zusatzkarte für Warcraft 3, die sich auf ein gänzlich anderes Spielkonzept stützt. Stehen in Warcraft 3 die Kontrolle von großen Einheitengruppen im Vordergrund, steuert ein Spieler in DotA nur eine einzige Figur. Der Spieler konzentriert sich auf die Ausrüstung und Fähigkeiten seines einzelnen Helden. DotA wird in der Regel im Team gespielt, so dass sich immer zwei Teams zu je fünf Mann gegenüber stehen. Ziel ist es, das Hauptgebäude (bspw. ein Baum) im



Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
 Ibrahim Mazari
 Siegburger Str. 189
 50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
 Mobil +49 163 519 6461
 Fax +49 221 880 449-239

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



gegnerischen Lager zu vernichten. DotA verlangt die gleichen Fähigkeiten wie Warcraft 3. Dabei ist es viel stärker auf Teamplay ausgerichtet, da man stets im Team arbeiten muss, um die gegnerischen Spielfiguren vorübergehend außer Gefecht zu setzen. Darüber hinaus sind gute analytische Fähigkeiten notwendig, da DotA über 91 verschiedene wählbare Spielfiguren verfügt, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben, sowie hunderte von Ausrüstungsgegenständen, deren Schwächen und Stärken abgewogen werden müssen.

DotA ist als kostenlose Erweiterung für Warcraft 3 unter www.getdota.com herunterladbar.

Ablaufplan

In der dritten Saison der eSport Schulmeisterschaft finden die Vorausscheidungen online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D statt. Die Schüler stellen maximal fünf Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Im Durchschnitt registrieren sich knapp 30 Schulen aus zehn Bundesländern mit über 200 Schülern. Auf dem Weg ins Finale begleiten eSport Paten ihr Bundesland und dessen Schüler.

Die eSport Schulmeisterschaft begann im zweiten Halbjahr 2007. Das Offline-Finale der ersten Saison fand in Nordrhein-Westfalen statt, das Zweite am 12. und 13. Juli 2008 in Bayern. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport), und der Deutsche SPIELMuseum e.V.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

9/12



Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter www.schulmeisterschaft.de.

Wie lässt sich die eSport Schulmeisterschaft in den Unterricht integrieren?

Computerspiele bieten eine sehr gute Basis zu Diskussionsrunden und Referaten innerhalb einer Schulklasse. Welches Lernpotentiale haben Simulationen? Lassen sich Wirtschaftssimulationen wie Anno 1701 erfolgreich in den Erdkundeunterricht integrieren oder Erzählstrukturen im Deutschunterricht anhand von Abenteuerspielen erklären? Neben der Geschichte und Bedeutung des Jugendschutzes in Deutschland, sind dies nur ein paar Beispiele für interessante Themenstellungen in Schulen. Man mag es kaum glauben, aber es gibt auch Schüler, die können mit Computerspielen und Computern nichts anfangen. Etwa, weil zu Hause kein Rechner zur Verfügung steht. Diesen Schülern droht eine entscheidende Benachteiligung hinsichtlich wichtiger Kompetenzen in Sachen Büroarbeiten. Diesen Schülern sollten IT und EDV spielerisch nahe gebracht werden, um so eine neue digitale Kluft frühzeitig abzufangen. Spiele liefern hier einen unterhaltsamen Beitrag und helfen Berührungängste mit Computertechnik abzubauen. Der Bundesverband der Verbraucherzentralen bietet auf seinem Internet-Portal Verbraucherbildung.de eine Reihe vorgefertigter Unterrichtseinheiten zum Thema „Computerspiele im Unterricht“ (www.verbraucherbildung.de/projekt01/d/www.verbraucherbildung.de/unterrichtsmaterialien/medienkompetenz/index.html).

Einen vertiefenden Blick im Bezug auf Computertechnik bieten Spiele wie Trackmania Nations oder Warcraft 3, indem sie kostenlose

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

10/12



Zusatzprogramme zum Erstellen von eigenen Rennstrecken und Landkarten anbieten. Trackmania Nations hat diesen Editor bereits im Hauptprogramm integriert und bietet sich somit am Besten, um im Rahmen von Gruppenprojekten eigene Rennstrecken oder Fahrzeugchassis zu erstellen und anderen Mitschülern zu präsentieren. Das Erstellen von eigenen Rennstrecken schult nicht nur das dreidimensionale Denken, sondern bietet auch Einblicke in physikalische Zusammenhänge (schafft ein Rennauto es überhaupt über diese Rampe springen zu können?) und fördert nicht zuletzt auch die Kreativität der Schüler. Der Austausch dieser Rennstrecken mit Mitschülern stärkt die Kommunikation und soziale Interaktion.

Inwiefern kann die Schulmeisterschaft die Medienkompetenz fördern?

Die Teilnehmer müssen innerhalb ihres Teams kommunizieren. Dies geschieht vornehmlich über das Internet und schult den verantwortungsvollen Umgang mit verschiedenen Kommunikationstools wie Instant Messaging und Voice over IP-Lösungen. Da der Wettbewerb in einen festen Zeitplan eingebunden ist, erfordert und schult die eSport Schulmeisterschaft Zeitmanagement und Disziplin.

Gibt es Erfahrungen aus anderen Ländern?

In den USA gab es eine vergleichbare Veranstaltung: Die Campus Challenge. Hier traten Studenten verschiedener Colleges in Computerspielen gegeneinander an. DELL und das Team Pandemic haben das Projekt im zweiten Halbjahr 2007 gestartet, es gab online und offline Turniere an Universitäten. Zu gewinnen gab es u.a. eine Reise nach Schweden zum Finale eines großen Turniers.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle

Ibrahim Mazari

Siegburger Str. 189

50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231

Mobil +49 163 519 6461

Fax +49 221 880 449-239

www.turtle-entertainment.de

www.schulmeisterschaft.de

presse@turtle-entertainment.de

11/12



Offizielle Pressemitteilung zu diesem Projekt:

www.dell.com/content/topics/global.aspx/corp/pressoffice/en/2007/2007_07_20_rr_000?c=us&l=en&s=corp

Mittlerweise veranstaltet DELL mit der College Gaming League eine Onlineliga: <http://cgl.delluniversity.com/home.php>

Auch das britische Bildungsministerium kam in einer Studie 2007 zu dem Schluss, dass Computerspiele im Unterricht häufiger einzusetzen sind. Vor allem der Einsatz von Simulations- und Abenteuerspielen kann den Schülern nutzen, da nicht nur Neugierde geweckt, sondern auch das Aufstellen und Prüfen von Hypothesen gefördert werde. Dies wiederum führe die Schüler zum problemlösenden Denken.

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

12/12