



Pressemitteilung

eSport Schulmeisterschaft: Teilnehmer aus Baden-Württemberg stehen fest

Gruppenphase der eSport Schulmeisterschaft Saison III startet – Teams aus 26 Schulen aus ganz Deutschland nehmen teil – Fünf Teams aus Baden-Württemberg im Starterfeld – Finale am 25. und 26. April 2009 in Erfurt auf der Kinder-Kult-Messe

Köln, 24. November 2008 – „Schüler spielen für Bildung“ - unter diesem Motto treten Teams aus 26 Schulen bundesweit zur eSport Schulmeisterschaft Saison III an. Aus Baden-Württemberg nehmen insgesamt fünf Teams aus folgenden Schulen teil:

[Burg-Gymnasium Schorndorf](#)

[Friedrich-Schiller-Gymnasium Fellbach](#)

[Feintechnikschule Schwenningen](#)

[Immanuel-Kant-Realschule Leinfelden-Echterdingen](#)

[IT Schule Stuttgart](#)

Die Vorausscheidungen finden online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D statt. Das Offline-Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison III richten die Veranstalter Turtle Entertainment und der Deutsche

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



SPIELEmuseum e.V. am 25. und 26. April 2009 auf der Kinder-Kult-Messe in Erfurt aus.

Mediapartner der eSport Schulmeisterschaft Saison III ist spickmich.de, das interaktive Jugendportal.

Akkreditieren Sie sich als Pressevertreter bitte per E-Mail (presse@turtle-entertainment.de) oder telefonisch unter 0221/880449-231.

Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ bieten die Veranstalter den Schülern eine Plattform, um durch erfolgreiches Computerspielen das Lernklima an Schulen zu verbessern. Ein Diskussionsforum auf www.schulmeisterschaft.de lädt zum Austausch über das Thema eSport und den Turnierverlauf der eSport Schulmeisterschaft ein. Die Teams aus 26 Schulen und 200 Schüler aus der Online-Gruppenphase kommen aus Nordrhein-Westfalen, Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern, Thüringen, Sachsen, Brandenburg, Bayern und Baden-Württemberg. Die dritte Saison der eSport Schulmeisterschaft unterstützen die Sponsoren Adidas, Sennheiser und Raptor-Gaming.

Seit der zweiten eSport Schulmeisterschaft begleiten so genannte eSport Paten ihr Bundesland und dessen Schüler auf den Weg ins Finale. eSport Pate für Baden-Württemberg ist Profi-Spieler und mehrfacher deutscher Meister [Jan "moon S" Stolle](#).

Weitere Informationen zum Ligenbetreiber Turtle Entertainment GmbH und zum Deutsche Spielemuseum e.V. sind unter www.turtle-entertainment.de und www.deutsches-spielemuseum.de erhältlich. Unter www.kinder-kult.eu/kinderkult sind Informationen zur Kinder-Kult-Messe

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



erhältlich.

Hintergrundbericht zur eSport Schulmeisterschaft:

www.turtle-entertainment.de/Dateien/HBeSportSchulmeisterschaft.pdf

eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als elektronische Sportart sind bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule verbessern.

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 Gewinner der Gruppenphase treffen sich am 25. und 26. April auf dem Finale in Erfurt. Die Schüler stellen maximal fünf Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Für die Saison III registrierten sich Teams aus 26 Schulen in elf 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.

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

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 weltweit in 20 Ländern aktiv. Über 880.000 aktive Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als eine Million Unique Visitors 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 170 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Zehn Lizenzpartner und ein Tochterunternehmen 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, Dell, Volkswagen und adidas. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den Marken: Electronic Sports League (ESL), ESL Amateur Series, ESL Pro Series, ESL Major Series, ESL European Nations Championship (ENC), ESL WC3L Series, ESL TV, Intel Extreme Masters, Consoles Sport League, United Consoles League, eSport Schulmeisterschaft, eSports Award und ESL Sports. Turtle Entertainment hat bis Ende 2007 über 2,2

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



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 erhältlich unter:
www.turtle-entertainment.de

Deutsches SPIELEmuseum e.V.

Der Deutsches SPIELEmuseum e.V. (DSM e.V.) in Chemnitz hat 2006 die ersten offenen eSport-Schulmeisterschaften in Deutschland durchgeführt. Beteiligt waren Schulen aus Sachsen, Thüringen, Berlin und Bayern. Gewonnen hat das Elisabeth-Gymnasium Eisenach. Das Deutsche SPIELEmuseum ist der einzige Ort, wo das Publikum täglich mit virtuellen und traditionellen Spielen spielen kann. Der Deutsches SPIELEmuseum e.V. hat zusammen mit der TU Chemnitz im Jahr 2006 ein Symposium durchgeführt: „Warum Computerspiele in den Unterricht gehören“. DSM e.V., als Veranstalter der ersten deutschen Schulmeisterschaften, bringt neben der spieltheoretischen Kompetenz vor allem die Erfahrungen aus der personellen Kommunikation mit jugendlichen Spielern und Gruppen aus dem schulischen Bereich mit ein.

Weitere Informationen über der Deutsches SPIELEmuseum e.V. sind erhältlich unter:
www.deutsches-spielemuseum.de

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