



Pressemitteilung

Hardtberg-Gymnasium aus Bonn gewinnt eSport Schulmeisterschaft Saison II

Bonner Hardtberg-Gymnasium aus Nordrhein-Westfalen gewinnt die zweite Saison der eSport Schulmeisterschaft – das Finale fand am Wochenende (12. und 13. Juli) auf dem 1. Amorbacher Spielefestival 2008 in Bayern statt – Schulen aus ganz Deutschland spielten für Bildung und um Preise im Wert von 6.000 Euro

Köln, 16. Juli 2008 – Das Finale der zweiten Saison der eSport Schulmeisterschaft fand am 12. und 13. Juli auf dem 1. Amorbacher Spielefestival 2008 in Bayern statt. Das Hardtberg-Gymnasium Bonn aus Nordrhein-Westfalen erreichte in den Disziplinen Warcraft 3, FIFA 2008, Trackmania Nations und Tetrisnet insgesamt die höchste Punktzahl. Der Hauptgewinn: Zehn Schulmikroskope und zehn Präparierbestecke inklusive Transportwagen für den Biologieunterricht. Des Weiteren überreichten die Veranstalter 30 Adidas EM 2008 Bälle, 15 Sennheiser PC 161 Kopfhörer und 10 Raptor-Gaming M3 Platinum Mäuse sowie drei Kristallpokale an die Siegerschulen.

1. Platz: Hardtberg-Gymnasium Bonn, Nordrhein-Westfalen
2. Platz: Theodor-Fontane-Gymnasium Strausberg, Brandenburg
3. Platz: St. Benno Gymnasium Dresden, Sachsen

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

1/4



Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ bieten die Veranstalter Turtle Entertainment und der Deutsche SPIELemuseum e.V. 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 30 Schulen und 200 Schüler aus der Online-Gruppenphase kommen aus Nordrhein-Westfalen, Hessen, Niedersachsen (inkl. Bremen und Hamburg), Brandenburg (inkl. Berlin) und Baden-Württemberg (inkl. Sachsen und Bayern). Die zweite 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. Für Bayern unterstützt der Münchener Profispieler Moritz 'coru' Wagner die Schulteams aus seinem Bundesland. Seine Karriere als Profispieler begann im Jahr 2003 in der Electronic Sports League (ESL), der größten und bedeutendsten Liga für Computerspieler in Europa. Mit seinem Team sicherte er sich den sechsten Platz in der ESL Pro Series Saison X.

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.europa-im-herzen.de ist die Internetseite des 1. Amorbacher Spielefestival zu erreichen.

Hintergrundbericht zur eSport Schulmeisterschaft

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

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

2/4



eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Ferner sind Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als Sportart bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule unmittelbar verbessern. Seit der zweiten eSport Schulmeisterschaft begleiten so genannte eSport-Paten ihr Bundesland und dessen Schüler auf den Weg ins Finale.

Die Vorausscheidungen werden online in den Disziplinen Warcraft 3, FIFA 2008, Trackmania Nations und Tetrinet ausgespielt. Die Schüler stellen die Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Dabei darf jede Schule bis zu fünf Teams stellen. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Die „eSport Schulmeisterschaft – Schüler spielen für Bildung“ begann im zweiten Halbjahr 2007. Die erste Saison der eSport Schulmeisterschaft fand in Nordrhein-Westfalen statt – das Finale auf dem Jugendforum NRW im Oktober 2007. Das Land Nordrhein-Westfalen und die Stadt Köln haben das Projekt offiziell unterstützt.

Im November 2007 startete mit dem eSport Schulmeisterschaft - Deutschland Cup ein bundesweiter eSport-Wettbewerb für Schüler mit über 20 Schulen aus ganz Deutschland. Das Online-Finale findet gegen Ende April 2008 statt. Ferner registrierten sich knapp 30 Schulen aus zehn Bundesländern mit über 200 Schülern zur zweiten Saison der eSport Schulmeisterschaft - Beginn: 10. März 2008. Das Offline-Finale findet am 12. und 13. Juli 2008 in Amorbach (Bayern) im Rahmen des 1. Amorbacher Spielefestival 2008 statt.

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 in 20 europäischen Ländern aktiv. Über 820.000 Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als 165 Millionen Page Impressions im Monat; die Website gehört zu den größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 120 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 und adidas.

Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH sind erhältlich unter: www.turtle-entertainment.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



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

4/4