

## Pressemitteilung

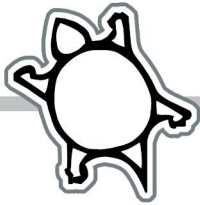
### Schüler spielen für Bildung

**Erste offizielle eSport-Schulmeisterschaft in Nordrhein-Westfalen – Electronic Sports League kooperiert mit Stadt Köln, Familienministerium NRW und dem Deutschen Spielemuseum – Finale auf Jugendforum NRW im Oktober**

Köln, 24. Juli 2007 – Die Electronic Sports League (ESL) richtet in Zusammenarbeit mit der Stadt Köln, dem Familienministerium NRW und dem Deutschen Spielemuseum e.V. die erste offizielle eSport-Schulmeisterschaft aus. Alle Schüler Nordrhein-Westfalens haben die Möglichkeit, sich in Schulteams zu formieren und in einem Wettstreit um die beste eSport-Schule zu messen. Die stärksten Teams treffen im großen NRW-Finale live auf dem Jugendforum NRW im Oktober 2007 aufeinander. Die Sieger werden mit Pokalen prämiert und gewinnen für ihre Schule einen PC im Wert von 2.000 Euro – gestiftet von NetCologne.

"Wir engagieren uns seit vielen Jahren im Bereich Schulen mit dem Ziel, Medienkompetenz zu fördern und den Umgang mit neuen Medien als selbstverständliche Lern-, Lehr- und Arbeitsmittel zu ermöglichen", sagt Raymund Witte, Leiter Schulprojekte bei NetCologne.

**Kontakt:**  
Turtle Entertainment GmbH  
Pressestelle  
Ibrahim Mazari  
Siegburger Straße 189  
50679 Köln  
Fon. +49 221 880449-231  
Mobil +49 163 5196461  
Fax. +49 221 880449-239  
[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



Das Turnier umfasst das Echtzeit-Strategiespiel "Warcraft 3", das Rennspiel "Trackmania Nations", das Puzzle-Spiel "Tetrinet" und das Fußballspiel "FIFA Soccer 2007". Die Anmeldung läuft noch bis Ende August. Im Anschluss beginnt das Turnier mit einer Gruppenphase, in der sich die besten Teams für das LAN-Finale auf dem Jugendforum qualifizieren.

„Mit den eSport-Schulmeisterschaften bringen wir ein Stück moderne Jugendkultur in die Schulen“, erklärt Jan-Philipp Reining, Director ESL des Ligenbetreibers Turtle Entertainment GmbH aus Köln. „Wir wollen mit den Schulmeisterschaften zeigen, dass Computerspiele nützliche Lehrmittel sein können. Besonders Team- und Kommunikationsfähigkeit werden durch gemeinsames Spielen vermittelt“, so Reining.

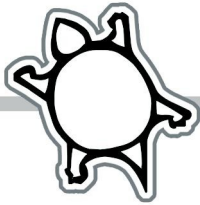
„Und natürlich sollte Lernen auch Spaß machen, zeitgemäß sein. Bei der eSport-Schulmeisterschaft können die Kids sozusagen spielend lernen, der Wettbewerb hat ein gutes und zeitgemäßes Konzept, da sind wir gern als Preisgeld-Sponsor dabei!“ ergänzt Raymund Witte.

Anmeldung und weitere Informationen über die Schulmeisterschaft finden sich unter [www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de) und [www.esl.eu/de/news/40705/](http://www.esl.eu/de/news/40705/).

Nähere Informationen zu den ESL Schulmeisterschaften sind in einem Hintergrundbericht abrufbar unter: [www.turtle-entertainment.de/dateien/HB\\_Schulmeisterschaft.pdf](http://www.turtle-entertainment.de/dateien/HB_Schulmeisterschaft.pdf)

--

**Kontakt:**  
Turtle Entertainment GmbH  
Pressestelle  
Ibrahim Mazari  
Siegburger Straße 189  
50679 Köln  
Fon. +49 221 880449-231  
Mobil +49 163 5196461  
Fax. +49 221 880449-239  
[www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



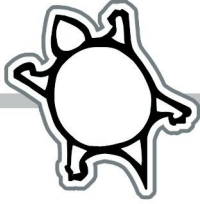
## **Turtle Entertainment GmbH**

Turtle Entertainment GmbH, die "eSport Company", ist der Macher hinter dem Phänomen eSport. Das 1997 gegründete Unternehmen ist heute führender Veranstalter und Dienstleister im Segment des Multiplayer Gaming und des elektronischen Sports (eSport) in Deutschland und Europa und seit Anfang 2007 auch in Asien aktiv. Turtle Entertainment hält über 50 Prozent der chinesischen eSport-Toppliga PGL und ist im boomenden chinesischen Markt präsent.

Als Betreiber der Electronic Sports League, der ESL Pro Series, des European Nations Championship (ESL ENC), den Extreme Masters by ESL sowie der ESL WC3L Series hat sich die Turtle Entertainment GmbH als eine der größten Institutionen in der Computerspielebranche und Spielerszene weltweit etabliert.

Seit Anfang 2006 ist Turtle Entertainment am Digital-Lifestyle-Sender GIGA Digital beteiligt und festigt damit seine Position als Marktführer im eSport-Segment. Zudem wurde Anfang Juni 2006 der IPTV Sender GIGA 2 gestartet. GIGA 2 sendet rund um die Uhr und berichtet in noch größerem Umfang als GIGA über das Thema eSport.

Die offizielle Website der ESL, [www.esl.eu](http://www.esl.eu), rangiert laut Vergleich mit der Wertung der IVW unter den Top 20 aller deutschsprachigen Webseiten. Darüber hinaus betreibt Turtle Entertainment den ESL Shop mit Merchandising-Artikeln, Elektronik sowie Gaming-Equipment.



## Alle Links auf einen Blick:

- Diese Pressemitteilung als PDF: [www.turtle-entertainment.de/dateien/070723\\_PM\\_Schulmeisterschaft.pdf](http://www.turtle-entertainment.de/dateien/070723_PM_Schulmeisterschaft.pdf)
- Schulmeisterschaften NRW: [www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)
- Hintergrundbericht ESL Schulmeisterschaften: [www.turtle-entertainment.de/dateien/HB\\_Schulmeisterschaft.pdf](http://www.turtle-entertainment.de/dateien/HB_Schulmeisterschaft.pdf)
- News zur Schulmeisterschaft auf der ESL: [www.esl.eu/de/news/40705/](http://www.esl.eu/de/news/40705/)
- Jugendforum NRW: [www.jugendforum-nrw.de](http://www.jugendforum-nrw.de)
- Electronic Sports League: [www.esl.eu](http://www.esl.eu)
- Turtle Entertainment GmbH: [www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)