



## Pressemitteilung

# eSport Schulmeisterschaft: Profispieler Dennis Schneider ist eSport Pate für Niedersachsen, Hamburg und Bremen

**Start der zweite Saison der eSport Schulmeisterschaft am 10. März 2008 – Schulen aus zehn Bundesländern spielen für Bildung – Profi-Gamer Dennis 'HasuObs' Schneider ist eSport Pate der Schulteams aus Niedersachsen, Hamburg und Bremen**

Köln, 4. März 2008 – Der eSport Pate für Niedersachsen, Hamburg und Bremen zur zweiten eSport Schulmeisterschaft heißt Dennis 'HasuObs' Schneider. Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ verbessern Schüler durch erfolgreiches Computerspielen das Lernklima an ihren Schulen. Der Stadlander Profispieler unterstützt die Schulteams auf dem Weg ins Offline-Finale im Juli 2008. 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 die Meisterschaft in der ESL Pro Series X und XI. Ferner ist er eSport-Nationalspieler und nimmt an den Intel® Extreme Masters teil – der UEFA Champions League im eSport.

„Meldet euch an und beweist, dass ihr die besten Warcraft III Spieler auf eurer Schule vereint“, sagt Dennis 'HasuObs' Schneider – er ist einer von

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](http://www.turtle-entertainment.de)

[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)

[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)

1/5



sieben eSport Paten.

Die eSport-Company Turtle Entertainment aus Köln veranstaltet gemeinsam mit dem Deutsches SPIELEmuseum e.V. die zweite Saison der eSport Schulmeisterschaft. Anmeldeschluss für die Schulteams war der 3. März 2008 auf der Internetseite [www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de). Teilnehmen können alle Schüler aus den Bundesländern Nordrhein-Westfalen, Hessen, Bayern, Niedersachsen (inklusive Bremen und Hamburg), Brandenburg (inklusive Berlin), Baden-Württemberg und Rheinland-Pfalz. Die Schüler treten als ein Team für ihre Schule an, die Registrierung und die Teilnahme sind kostenlos. Ein Diskussionsforum auf der Webseite lädt zum Austausch über das Thema eSport und die Turnierstruktur der eSport Schulmeisterschaft ein.

Ab dem 10. März spielen die Schüler online um Punkte für ihr Schulteam in den Disziplinen Warcraft 3, FIFA 2008, Trackmania Nations und Tetrinet. Das Finale der zweiten Saison findet im Juli 2008 als Offline-Event in Nordrhein-Westfalen statt. Weitere Informationen zum Verlauf der zweiten Saison der eSport Schulmeisterschaft sind unter [www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de) erhältlich.

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](http://www.turtle-entertainment.de)

[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)

[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)

2/5



## Das komplette Statement von Dennis 'HasuObs' Schneider

Die neue Saison der eSport Schulmeisterschaft steht an und diesmal sind auch wir dabei! Zu meiner Schulzeit gab es einen solchen Wettbewerb leider nicht, obwohl ich mich gern mit anderen Schulen gemessen hätte. Meldet euch an und beweist, dass ihr die besten Warcraft III Spieler auf eurer Schule vereint! Ich wünsche allen Beteiligten viel Glück, aber besonders den Niedersächsischen Schulen, haut in die Tasten!

Infos zum Ligenbetreiber Turtle Entertainment GmbH und zum Deutsches Spielemuseum e.V. sind unter [www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de) und [www.deutsches-spielemuseum.de](http://www.deutsches-spielemuseum.de) erhältlich.

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](http://www.turtle-entertainment.de)

[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)

[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)

3/5



## 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 im Juli 2008 in Nordrhein-Westfalen statt.

Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter:  
[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.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](http://www.turtle-entertainment.de)

[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)

[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)

4/5



## 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 800.000 Nutzer bringen dem Liga-Portal [www.esl.eu](http://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](http://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-spielmuseum.de](http://www.deutsches-spielmuseum.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](http://www.turtle-entertainment.de)

[www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de)

[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)