

Turtle Entertainment
the eSports Company

Pressemitteilung

eSport Schulmeisterschaft startet in die dritte Saison

Bei der eSport Schulmeisterschaft spielen Schüler für Bildung – Anmeldephase für Schulteams beginnt am 1. Oktober 2008 auf www.schulmeisterschaft.de – Anmeldeschluss ist der 7. November

Köln, 22. September 2008 – Turtle Entertainment und der Deutsche SPIELemuseum e.V. setzen die eSport Schulmeisterschaft mit dem Start der dritten Saison im Oktober 2008 fort. Die Anmeldung ist für Schulen und Schüler aus ganz Deutschland vom 1. Oktober bis 7. November 2008 auf www.schulmeisterschaft.de/anmeldung möglich. 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 im April 2009 in Thüringen aus. Die Sponsoren sind adidas, Sennheiser und RAPTOR-GAMING.

„Wir leisten einen Beitrag zur Bildung und fördern Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation sowie das Verstehen von Computerspielen als elektronische Sportart. Die eSport Schulmeisterschaft bietet den Schülern eine Plattform, um das Lernklima an ihrer Schule durch erfolgreiches Spielen zu verbessern“, sagt Patrick D. Reschke, Product Manager bei Turtle Entertainment.

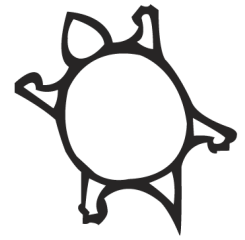
KONTAKT

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196461
Fax. +49 221 880449-239

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



Turtle Entertainment
the eSports Company

Das Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison II fand am 12. und 13. Juli 2008 in Amorbach (Bayern) statt. Das Hardtberg-Gymnasium aus Bonn setzte sich zum Schluss durch und gewann Schulmikroskope plus Ausrüstung, Kopfhörer von Sennheiser sowie adidas EM 2008 Bälle. Der Filmbeitrag über die eSport Schulmeisterschaft von ESL TV ist hier erhältlich: www.turtle-entertainment.de/Dateien/eSM_Clip_lowres.wmv. Unter www.turtle-entertainment.de/Dateien/eSM_Clip_highres.wmv steht die hochaufgelöste Version zur Verfügung.

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

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 Vorrundenspiele 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.

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

KONTAKT

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196461
Fax. +49 221 880449-239

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