



Pressemitteilung

Der neue deutsche eSport Schulmeister kommt aus Stuttgart

Spannendes Finalwochenende auf der Kinder-Kult-Messe in Erfurt – Team von der IT-Schule Stuttgart ist beste eSport Schulmannschaft Deutschlands

Köln, 30. April 2009 – Seit Sonntag Abend steht der Sieger der dritten Saison der eSport Schulmeisterschaft auf der Kinder-Kult-Messe in Erfurt fest. In einem packenden Finale um die Krone der elektronischen Bundesjugendspiele setzte sich das Team der IT-Schule Stuttgart knapp gegen das Team des Max-Planck-Gymnasiums aus Saarlouis durch. In der vorletzten Disziplin FIFA 09 reichte den Schwaben ein 3:2, um sich den diesjährigen Titel zu sichern. Der Titelverteidiger vom Hardtberg-Gymnasium aus Bonn musste sich nach zwei ersten Plätzen in den Vorjahren mit dem dritten Platz begnügen. Der vierte Platz ging an das Team des Johann-Schöner Gymnasiums aus Karlstadt in Bayern.

1. Platz	Team der IT-Schule Stuttgart
2. Platz	Team des Max-Planck-Gymnasiums Saarlouis
3. Platz	Team des Hardtberg-Gymnasiums Bonn
4. Platz	Team des Johann-Schöner-Gymnasiums Karlstadt

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



Links zu den teilnehmenden Mannschaften und zum Turnierbaum:
www.schulmeisterschaft.de/de/saison3/finale_erfurt/rankings

Fotos des Finalwochenendes der eSport Schulmeisterschaft Saison 3:
www.schulmeisterschaft.de/de/gallery/?event=451

“Wir sind natürlich stolz, den Titel der besten eSport Schulmannschaft Deutschlands für unsere Schule errungen zu haben”, sagt Team-Captain Patrick Luik von der IT-Schule Stuttgart nach dem Sieg. “Der Weg zum Titel war lang und die Spiele gegen Deutschlands beste vier Mannschaften auf dem Finale der Kinder-Kult-Messe sehr schwierig und nervenaufreibend. Umso schöner war es, als unser Team am Ende den Siegerpokal in Empfang nehmen konnte. Jetzt versuchen wir, uns auf die nächste Saison vorzubereiten und den Titel zu verteidigen”, so Luik weiter.

“Wir sind ein wenig enttäuscht: so kurz vor dem Ziel mussten wir uns in einem Herzschlagfinale knapp geschlagen geben”, sagt Team-Captain Fabian Lorson vom Max-Planck-Gymnasium aus Saarlouis nach dem verlorenen Finale. “Aber es war ein tolles Erlebnis, sich mit den besten eSport Schulmannschaften auf der Kinder-Kult messen zu können. Im neuen Schuljahr bereiten wir uns auf die nächste Saison vor und holen den Siegerpokal 2010 bestimmt nach Saarlouis”, blickt Lorson zuversichtlich auf die nächste Saison.

“Das diesjährige Finale der eSport Schulmeisterschaft auf der Kinder-Kult-Messe war voller spannender und hochklassiger Partien und eine super Werbung für den elektronischen Mannschaftssport”, freut sich

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



Patrick D. Reschke, Productmanager der eSport Schulmeisterschaft beim Veranstalter Turtle Entertainment. "Wir möchten diese Faszination in der nächsten Saison noch mehr Schulen vermitteln", hofft Reschke.

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 Teams aus 31 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.

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 erhältlich.

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



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 spielten die Schulen in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D um den nationalen Titel. 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 31 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 SPIELEMuseum 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 35 Ländern aktiv. Über zwei Millionen registrierte Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als zehn Millionen Visits im Monat (IVW); 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 174 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Zwölf 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, adidas, Volkswagen, Dell, Suzuki, ASUS, BitDefender, Sennheiser, Windows Vista, Sidewinder, Razor, Alienware und gamed.de. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den Marken: Electronic Sports League (ESL), ESL Pro Series, ESL Major Series, ESL European Nations Championship (ENC), ESL WC3L Series, ESL TV, Intel Extreme Masters, Consoles Sport League, eSport Schulmeisterschaft, eSports Award und ESL Sports. Turtle Entertainment hat bis Ende 2008 über drei Millionen Euro Preisgeld ausgeschüttet. 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

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 SPIELmuseum e.V.

Der Deutsches SPIELmuseum 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 SPIELmuseum ist der einzige Ort, wo das Publikum täglich mit virtuellen und traditionellen Spielen spielen kann. Der Deutsches SPIELmuseum 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 SPIELmuseum e.V. sind erhältlich unter:
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

www.schulmeisterschaft.de

presse@turtle-entertainment.de