



## Pressemitteilung

# Gymnasium aus Saarlouis ist beste Schule Deutschlands im Computerspielen

**Max Planck Gymnasium gewinnt vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft – Neuer eSport Schulmeister bezwingt Teams aus NRW und Berlin**

Köln, 28. April 2010 – Deutschlands beste Schüler im Computerspielen gehen auf das Max Planck Gymnasium in Saarlouis. Die Saarländer sicherten ihrer Schule nach dem zweiten Platz im Vorjahr damit zum ersten Mal die Krone in den Disziplinen Warcraft 3, Defence of the Ancients (DotA), Carom 3D, Snowbound Online und Trackmania Nations Forever. Die Saarlouiser qualifizierten sich aus 25 Mannschaften aus dem ganzen Bundesgebiet für das Finale der eSport Schulmeisterschaft auf der Kinder-Kult Messe in Erfurt und trafen dort im Showdown live vor Publikum auf ihre Finalgegner aus NRW und Berlin. In spannenden Spielen kämpften sich die Spieler bis ins Finale gegen die Mannschaft vom Walburgisgymnasium aus Menden, wo der umjubelte Sieg dann souverän in dem Autorennspiel Trackmania Nations Forever nach Hause gefahren wurde. Die unterlegene Mannschaft aus dem Sauerland musste sich mit dem zweiten Platz begnügen. Der dritte Platz ging an das Humboldt Gymnasium Berlin. Die Berliner von der Heinrich-Hertz Oberschule belegten den vierten Platz.

### 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](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



Begleitet wird die eSport Schulmeisterschaft vom Erfurter Institut für Computerspiel – Spawnpoint, das Schülern und Lehrern bei medienpädagogischen Fragen mit Rat und Tat zur Seite steht. schülerVZ, das größte europäische Online-Netzwerk für Schüler ab zwölf, ist Medienpartner des Schulwettstreits. Unterstützt wird die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft von adidas, Sennheiser und Raptor.

**Profile der Schulteams sind hier erhältlich:**

Max Planck Gymnasium aus Saarlouis:

[www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/2802929/](http://www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/2802929/)

Walburgisgymnasium aus Menden:

[www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4401879/](http://www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4401879/)

Humboldt Gymnasium aus Berlin Tegel:

[www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4568718/](http://www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4568718/)

Heinrich Hertz Gymnasium aus Berlin:

[www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4544583/](http://www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4544583/)

Fotos des Finalevents sind hier zu finden:

[www.schulmeisterschaft.de/de/gallery/?event=536](http://www.schulmeisterschaft.de/de/gallery/?event=536)

"Nach dem Rückschlag im ersten Spiel haben wir uns wieder ran gekämpft und das Finale dann auch deutlich gewonnen", sagt Fabian Lorson, Team-Captain vom Max Planck Gymnasium. "Nach dem zweiten Platz im Vorjahr war der Titel Lohn einer guten Teamleistung und ein schöner Abschluss unserer Schulzeit. Nächstes Jahr müssen dann

**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](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



andere Schüler vom Max Planck Gymnasium den Titel verteidigen", blickt Lorson in die Zukunft.

"Die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft ist zu Ende und hat mit den eSportlern vom Max Planck Gymnasium einen würdigen Schulmeister hervorgebracht. Die Saison war von einigen Überraschungen geprägt, so musste beispielsweise der Titelverteidiger aus Stuttgart früh alle Hoffnungen auf die Meisterschaft aufgeben. Im Gegensatz dazu wurden die Saarländer ihrer Favoritenrolle als Vizemeister des Vorjahres gerecht und holten schließlich verdient den Titel nach Saarlouis", sagt Patrick D. Reschke, Projektverantwortlicher beim Ausrichter Turtle Entertainment.

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

Das Edelprofil der eSport Schulmeisterschaft auf schülerVZ ist hier zu finden: [www.schuelervz.net/schulmeisterschaft](http://www.schuelervz.net/schulmeisterschaft)

Fotos der letzten Saisons, der Imagetrailer sowie ein Radiobeitrag sind erhältlich unter: [www.schulmeisterschaft.de/de/sm\\_media](http://www.schulmeisterschaft.de/de/sm_media)

Die "Hall of Fame" der eSport Schulmeisterschaft – die besten Schulen der letzten Jahre: [www.schulmeisterschaft.de/de/hof](http://www.schulmeisterschaft.de/de/hof)

Informationen zum Institut für Computerspiel – Spawnpoint sind erhältlich unter: [www.ics-spawnpoint.de](http://www.ics-spawnpoint.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](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)



## **eSport Schulmeisterschaft**

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an vorderster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als Sportart sind bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule verbessern. In der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft findet die Vorrunde online in den Disziplinen Carom 3D, Defense of the Ancients (DotA), SnowBound Online, TrackMania Nations Forever und Warcraft 3 statt. Die Schüler stellen ein Team mit maximal fünf Teilnehmern 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 Finale der zweiten am 12. und 13. Juli 2008 in Amorbach (Bayern). Im April 2009 fanden die Finals im Rahmen der Kinder Kult Messe in Erfurt statt. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport) und der Deutsche SPIELMuseum e.V. Die eSport Schulmeisterschaft wird außerdem noch in einer Partnerschaft vom Institut für Computerspiel – Spawnpoint medienpädagogisch und von schülerVZ als Medienpartner unterstützt. Die Kinder-Kult Messe ist seit der dritten Saison Eventpartner des Schulwettbewerbs.

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

## **Institut für Computerspiel – Spawnpoint**

Das Institut für Computerspiel – Spawnpoint klärt in der emanzipatorischen Tradition der Medienpädagogik Spieler und Nicht-Spieler von Computerspielen über Chancen und Risiken auf. Das Computerspielen erfährt durch das Institut Legitimation als wichtiger Freizeitfaktor, als Kommunikations- und Interaktionsmittel, als Kultur- und Sportbereich sowie als methodisches Mittel. Insbesondere steht der Kontakt zur Spieler-Community im Fokus der Arbeit des Instituts.

### 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](http://www.turtle-entertainment.de)  
[presse@turtle-entertainment.de](mailto:presse@turtle-entertainment.de)