

## Pressemitteilung

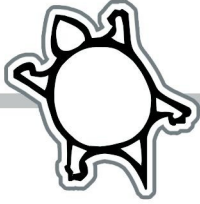
### Schulmeisterschaft – Deutschland Cup: Gruppenphase mit 30 Schulen gestartet

**Schulen aus ganz Deutschland spielen für Bildung – Turtle Entertainment und das Deutsche Spielemuseum e.V. starten die Gruppenphase mit 30 registrierten Schulen**

Köln, 7. Dezember 2007 – 30 Schulen aus ganz Deutschland registrierten sich zum Anmeldeschluss am 23. November 2007 für den Schulmeisterschaft – Deutschland Cup. Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ bieten die Veranstalter Turtle Entertainment und das Deutsche Spielemuseum e.V. (DSM) den Schulen eine Plattform, um durch erfolgreiches Computerspielen das Lernklima an ihrer Schule zu verbessern. Weitere Informationen zur Gruppenphase des Deutschland Cups sind unter [www.schulmeisterschaft.de](http://www.schulmeisterschaft.de) erhältlich.

Die Schüler spielen seit Anfang Dezember online um Punkte für ihr Schulteam in den Disziplinen Warcraft 3, FIFA 2007, Trackmania Nations und Tetrinet. Beim Deutschland Cup der Schulmeisterschaft vertreten neun Schulen das Land NRW – weitere Bundesländer mit mindestens drei Schulteams befinden sich in Bayern, Niedersachsen und Schleswig-Holstein. Nach dem Onlinefinale im Januar 2008 starten Turtle Entertainment und das DSM die zweite Saison der Schulmeisterschaft im März 2008 mit einem Offlinefinale im Juli.

**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)



Wieder mit dabei: das Hardtberg-Gymnasium aus Bonn. Das Siebergymnasium der Schulmeisterschaften 2007 in NRW trifft in der Gruppe B auf vier weitere Schulen. Die Liebfrauenschule in Mülhausen, das Max-Planck-Gymnasium in Saarlouis, die Max Planck Schule Rüsselsheim und das Gymnasium der Insel Föhr.

### **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 15 europäischen Ländern aktiv. Über 750.000 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 20 größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 112 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, adidas und Wilkinson.

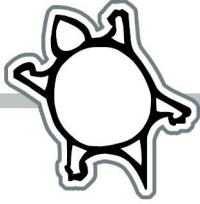
Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH sind erhältlich unter: [www.turtle-entertainment.de](http://www.turtle-entertainment.de)

### **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.

#### **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)



## Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der Schulmeisterschaft. Ferner sind Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als Sportart bei der Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule unmittelbar verbessern. Die Sponsoren der Schulmeisterschaft stellen dafür attraktive Hard- und Softwarepreise bereit – speziell für den Einsatz in den Siegerschulen.

Die Vorausscheidungen werden online in den Disziplinen Warcraft 3, FIFA 2007, Trackmania Nations und Tetrinet ausgespielt. Die Schüler stellen die Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Dabei darf jede Schule nur ein Team stellen. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt.

Die „Schulmeisterschaft – Schüler spielen für Bildung“ begann im zweiten Halbjahr 2007. Die erste Saison der Schulmeisterschaft fand in Nordrhein-Westfalen statt – das Finale auf dem Jugendforum NRW im Oktober 2007. Die Schulmeisterschaft in Nordrhein-Westfalen wurde offiziell durch die Stadt Köln unterstützt.

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

### 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)