



## Pressemitteilung

# eSport Schulmeisterschaft: Profispieler Jonas Lempa ist eSport Pate für Rheinland- Pfalz

**Start der zweite Saison der eSport Schulmeisterschaft am 10. März 2008 – Schulen aus zehn Bundesländern spielen für Bildung – Profi-Gamer Jonas 'junKie' Lempa ist eSport Pate der Schulteams aus Rheinland-Pfalz**

Köln, 4. März 2008 – Der eSport Pate für Rheinland-Pfalz zur zweiten eSport Schulmeisterschaft heißt Jonas 'junKie' Lempa. Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ verbessern Schüler durch erfolgreiches Computerspielen das Lernklima an ihren Schulen. Der Edenkobener Profispieler unterstützt die Schulteams aus seinem Bundesland auf dem Weg ins Offline-Finale im Juli 2008. Seine Karriere als Profispieler begann im Jahr 2004 in der Electronic Sports League (ESL), der größten und bedeutendsten Liga für Computerspieler in Europa. Heute ist der Team-Manager von mTw.PokerRoom. Sein Team sicherte sich die Meisterschaft in der ESL Pro Series V, VI und VII.

„Ich persönlich halte die eSport Schulmeisterschaft als eine gute Gelegenheit, den eSport der breiten Masse zugänglich zu machen“, sagt Jonas 'junKie' Lempa – er ist einer von sieben eSport Paten.

### 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



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.

### **Das komplette Statement von Jonas 'junKie' Lempa**

Nur wenige aktive Spieler haben das Glück in einem Team zu spielen, welches wirklich aus Freunden der eigenen Schule oder des Wohnortes besteht. Entweder kam es nicht zu solch einer glücklichen Fügung oder man wusste schlicht weg nichts voneinander. Mit der eSport Schulmeisterschaft gibt es jetzt eine Möglichkeit mit genau solchen Freunden im Namen der eigene Schule gegen andere Bildungsinstitutionen zu spielen! Genau wie es die Fußball- oder

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



Handballschulmannschaften schon längst vor gemacht haben. Ich persönlich halte die eSport Schulmeisterschaft als eine super Gelegenheit, den eSport auch der breiten Masse zugänglich zu machen. Nämlich Deutschlands beste eSport-Schule zu werden! So weiß ich auch schon, dass sich auf meiner alten Schule ein Team bilden wird, welches diesen Wettkampf gewinnen will – und so drücke ich noch all den anderen weinfrohen Rheinland-Pfälzern beide Daumen für dieses Turnier, anmelden lohnt sich!

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)