



---

# GAME MASTERS

—

**DER ULTIMATIVE GAMING  
WETTKAMPF**

**PRESS-KIT**

GAMING, WETTKAMPF UND CREATORS

---

GAME MASTERS GMBH

ANFRAGEN: [KONTAKT@GAME-MASTERS.COM](mailto:KONTAKT@GAME-MASTERS.COM)



# INHALT

Konzept

Zielgruppe

Casting

USP's

Finanzierung

Sponsoren

Ablaufplan



# KONZEPT

“Game Masters: Der Ultimative Gaming-Wettkampf” lässt Personen in den am häufigsten gespielten Multiplayer-Spielen in einem Wettkampf gegeneinander antreten. Im ersten Spiel treten 20 Spieler gegeneinander an, wobei nach jeder Runde eine bestimmte Anzahl an Spielern eliminiert wird. Jeder Spieler kann Sachpreise gewinnen, welche mit Steigerung der Platzierung auch an Wert gewinnen. Der Gewinner der Show darf in der nächsten Ausgabe wieder mitspielen.

Das Besondere ist, dass in jeder Show fünf Creator aus unterschiedlichen Bereichen mitspielen. Damit kann zusätzlich die Reichweite erhöht werden.

Gespielt werden drei Vorrunden mit jeweils einem Zwischenspiel, in dem die Kandidaten Punkte gewinnen können. Diese werden unabhängig von der Platzierung am Ende zusammengerechnet und Spieler haben somit nochmal eine Chance auf einen zusätzlichen Gewinn. Der Spieler mit den meisten Punkten erhält am Ende einen gesonderten Sachpreis. Anschließend an die drei Vorrunden werden Halbfinale und Finale gespielt.



# ZIELGRUPPE

Das Game-Show-Format "Game Masters" richtet sich vornehmlich an folgende Zielgruppen:

- Junge Erwachsene und Jugendliche im Alter von 15 - 35 Jahren.
- Gamer und E-Sport-Fans, also Personen, welche aktiv Videospiele spielen oder verfolgen und an verschiedenen Genres von Multiplayer-Spielen interessiert sind.
- Technik Enthusiasten, die Interesse an aktuellen Gamingplattformen, Konsolen und PC-Spielen haben.
- Fans der teilnehmenden Creator, egal aus welcher Bubble.
- Zuschauer, die Freude an unterhaltsamen Shows und Wettbewerben haben, selbst wenn sie keine aktiven Gamer sind.
- Quiz- und Rätsel Liebhaber, da ein Teil der Show aus Quiz und Rätsel Runden besteht.



# CASTING

Das Casting der Game-Show wird online stattfinden. Über Social-Media, Online-Plattformen, Streaming Communitys und Creators wird es möglich sein auf der Show-eigenen Webseite ein Formular auszufüllen, in welchem gefragt wird, welche Spiele die Teilnehmer spielen und wie häufig. Dadurch wird es möglich sein, ein sehr diverses Teilnehmerfeld zu erstellen, da Spieler aus unterschiedlichen Bereichen der Gaming-Community kommen.



# USP'S

- Vielfalt der Spiele: Die Show präsentiert eine breite Palette von Multiplayer-Spielen, die verschiedene Genres und Spielstile abdecken.
- Wettbewerbliche Herausforderungen: Durch unterschiedliche Wettbewerbsrunden, von Battle Royale über Teamspiele bis hin zu 1-gegen-1-Duellen, wird die Vielseitigkeit und die Fähigkeiten der Spieler herausgefordert.
- Zuschauerbeteiligung: Einbindung der Zuschauer durch Online-Abstimmungen, Social-Media-Interaktionen und die Möglichkeit, Fragen für die Rapid-Fire-Runde einzureichen, um die Zuschauer aktiv in die Show einzubeziehen.



# USP'S

- Prominente Creator: Die Einbindung bekannter Persönlichkeiten als Teilnehmer oder Mentoren steigert die Attraktivität der Show und zieht ein breiteres Publikum an.
- Unterhaltsames Format: Die Kombination aus Wettbewerb, kurzen Zwischenaktivitäten und Trivia bietet ein unterhaltsames Format, das sowohl Gamer als auch Nicht-Gamer anspricht.
- Attraktive Preise: Die Aussicht auf attraktive Preise für die Gewinner erhöht den Anreiz für die Teilnehmer und steigert das Interesse der Zuschauer.



# FINANZIERUNG

Die Finanzierung der Show wird durch Werbeeinnahmen, Sponsoring und Product-Placements ermöglicht.

Die Regelung für TV-Werbung in Deutschland besagt, dass in der Zeit zwischen 18 und 24 Uhr 72 Minuten an Werbung frei verteilt werden können, dabei aber das Programm höchstens alle 30 Minuten unterbrochen werden darf. Somit ergeben sich bei diesem Format drei Werbepausen á 6 Minuten, also 18 Minuten Werbung pro Folge.

Produktplatzierungen stellen einen großen Teil der Finanzierung dar, da das gesamte technische Equipment als auch die Getränke der Teilnehmer von Sponsoren zur Verfügung gestellt werden.



# SPONSOREN

The Twitch logo, featuring the word "twitch" in a white, lowercase, sans-serif font with a black drop shadow, set against a solid purple rectangular background.The GameStop logo, with "Game" in black and "Stop" in red, both in a bold, sans-serif font on a white background.The Levlup logo, consisting of an orange stylized icon resembling a game controller or a letter 'L' inside a circle, with the word "LEVLUP" in black, uppercase, sans-serif font below it.The NVIDIA logo, featuring a green stylized eye icon above the word "NVIDIA" in black, uppercase, sans-serif font.The Elgato logo, with a black circular icon containing a white play button symbol, followed by the word "elgato" in a lowercase, sans-serif font.

# ABLAUFPLAN

Dauer einer Folge inklusive Werbepausen: 105 Minuten

Schritt	Segment	Sendezeit	Inhalt
1	Willkommenssegment	20:15	Kamera schwenkt im Studio, zeigt das applaudierende Publikum, das Logo erscheint.
2	Begrüßung	20:16 - 20:26	Vorstellung des Moderators/der Moderatorin, der 20 Spieler, Einführung in das Regelwerk
3	Vorrunde 1	20:26 – 20:41	"Battle Royale Bonanza": 20 Spieler spielen Battle Royale, zwei werden eliminiert
4	Zwischenaktivität 1	20:41 – 20:46	"Speedy Trivia": Kurze Quizrunde mit Gaming-Fragen, Bonuspunkte für Extrapreis
5	Ankündigung	20:46	Der Moderator kündigt die Werbung an
6	Werbung	20:46 – 20:52	Werbung



# ABLAUFPLAN

7	Vorrunde 2	20:52 – 21:02	"Team Tactics": 18 Spieler in Teams, spielen ein teambasiertes Spiel, die zwei schlechtesten Teams werden eliminiert (= vier Spieler)
8	Zwischenaktivität 2	21:02 – 21:07	"Rapid Fire Round": Schnelle Fragerunde, Bonuspunkte für Extrapreis
9	Vorrunde 3	21:07 – 21:17	"Racing Rivalry": 14 Spieler treten bei einem Rennspiel-Wettbewerb an, zwei werden eliminiert
10	Zwischenaktivität 3	21:17 – 21:22	"Puzzle Showdown": Runde mit Gaming-bezogenen Puzzles, Bonuspunkte für Extrapreis
11	Halbfinale	21:22 – 21:32	"Duell der Besten": zwölf Spieler spielen 1-gegen-1-Matches, Die sechs Gewinner kommen ins Finale.



# ABLAUFPLAN

12	Ankündigung	21:32	Der Moderator kündigt die Werbung an.
13	Werbung	21:32 – 21:38	Werbung
14	Finale	21:38 – 21:48	"Champion's Clash": sechs Spieler spielen das entscheidende Finale, der Sieger wird ermittelt.
15	Abschluss	21:48 – 21:58	Verkündung der Gewinner, Preisverleihung, Abschlussworte des Moderators
16	Rückblick	21:58 - 22:00	Die Highlights der Episode werden wiedergegeben.

