

AMAZE.
iNDiE
CON-NECT

AMAZE-iNDiECONNECT.DE

A MAZE. Indie Connect 2013

ist nach dem Kick Off 2012, das zweite internationale Indie Games Festival in Berlin im Rahmen der Deutschen Gamestage.

Ziel:

Berlin einmal im Jahr zum Treffpunkt der europäischen „Indie Games Szene“ zu etablieren, d.h. Games Entwickler, die unabhängig ohne finanzielle Unterstützung von Publishern erfolgreiche und innovative Games kreieren. ■

A MAZE. Indie Connect 2012 2012 überzeugte das interdisziplinäre Konzept der A MAZE. Indie Connect im Programm der Deutschen Gamestage und der Entwicklerkonferenz Quo Vadis. Die Macher von A MAZE. Indie Connect bekamen nicht nur großen Zuspruch seitens

des vertretenden Fachpublikums, sondern sorgte auch für reges Interesse bei der internationalen Indie Games Szene und der lokalen Creative Industry und vorallem der internationalen Presse.

Dies bestätigte die Wichtigkeit und das Potential einer solchen Plattform in Berlin.

Die Stadt Berlin hat ein Herz für Visionen, grenzenlose Kreativität und ungewöhnlichen Lebensstil. Viele Kreative fühlen sich von der Metropole Deutschlands angezogen. So auch junge, wilde Game

Designer die ihren eigenen, den unabhängigen Weg gewählt haben. Ein Indie Game Festival, wie es A MAZE. Indie Connect ist, wird genau jene anziehen, die sonst den langen Weg in die USA auf sich nehmen, um sich mit der Szene zu vernetzen.

A MAZE. Indie Connect ist eine Plattform, die den weltweit Stellenwert der Indie Game Developer Szene in Europa nachhaltig stärkt. ■

A MAZE. Indie Connect 2013 ist nach dem Kick Off 2012, das zweite internationale Indie Games Festival in Berlin im Rahmen der Deutschen Gamestage.

Ziel:

Berlin einmal im Jahr zum Treffpunkt der europäischen „Indie Games Szene“ zu etablieren, d.h. Games Entwickler, die unabhängig ohne finanzielle Unterstützung von Publishern erfolgreiche und innovative Games kreieren. ■

Über A. Maze

A MAZE. wurde im Januar 2008 in Berlin gegründet versteht sich als Wegbereiter für unabhängige Spieleentwickler in Europa, in Deutschland und in Berlin. Das Ziel ist es, junge Spielentwickler zu ermutigen eigene Studios in Berlin zu eröffnen und mit ihren eigenen Spielkonzepten erfolgreich zu sein. A MAZE. fördert das noch nicht gespielte Game.

Die Ausstellung
(24.-26.04.2012):

Zehn der Besten zum A MAZE. Award nominierten Spiele plus interaktiven Installation werden neben einem Fachpublikum auch den Berliner Kreativen und Spielern in Form einer Ausstellung präsentiert. Die Entwickler werden selbst vor Ort sein und haben die Möglichkeit ihre Spiele und Installationen einem grösseren Publikum persönlich vorzuführen.

Der Award
(26.04.2012)

Der A MAZE. Award ist der erste internationale Independent Games Award und prämiert das beste Spiel aus dem Jahr 2012. Die Endjury besteht aus fünf international relevanten Games Experten. Die Gewinner erhalten neben einer Trophäe ein Preisgeld von 5000€. Die Konferenz

(25.-26.04.2012):

Philosophien über das Indie sein, Gamesspezifische Errungenschaften, Erfolge und Misserfolge, Dos and Dents werden in dem zweitägigen Konferenzteil von Entwicklern, Medienbeobachtern und Experten vorgetragen und diskutiert.

Die Workshops
(25.-26.04.2012):

Lernen von den Besten beflügelt und inspiriert neue Wege zu gehen. Werkzeuge verstehen und lernen über die Voreinstellungen hinaus einzusetzen schafft Unvergleichbares. Die Workshops haben das zum Ziel.

Zielgruppe

Gamedesigner, Kreative aus interaktiven Unterhaltungsmedien, Community der DIY, Programmierer, Musiker, Games-Liebhaber, Kunst- und Kulturinteressierte, Styler, Hipster, Digital Natives, Trendsetter, Medienwissenschaftler, Künstler für AV Medien etc.

A MAZE. Community

Facebook über 1800 Fans
Homepage seit 2008 : monatl. 10.000 clicks

Erwartete Besucherzahl > 1000

Für das Veranstaltungsjahr 2013 erwarten wir angesichts der Ausweitung des Festivals auf drei Tage und des vielfältigen Programms eine signifikante Steigerung der Besucherzahlen, der öffentlichen Wahrnehmung sowie des medialen Interesses an A MAZE. Indie Connect.

Reichweite

Die Community ist weltweit verstreut. Unser Fokus liegt jedoch auf dem eu-

ropäischen Raum. Dank internationaler Bekanntheit von A MAZE., der Sprecher und der Jury werden wir eine große Medienresonanz erreichen. Festivalsprache ist Englisch und somit ist A MAZE. Indie Connect eine Plattform, die weltweit wahrgenommen wird.

Dokumentation

Das ganze Festival wird foto- und videodokumentarisch festgehalten. Die Videoaufzeichnungen sowie die professionellen Fotos werden jeweils auf der Homepage und auf Social Media Plattformen verfügbar sein.

Öffentlichkeitsarbeit

Zur effektiven Bewerbung des Festivals werden klassische Kommunikationskanäle (Printmedien, Radio, TV, Außenwerbung) mit einer breit angelegten Online-Marketing-Kampagne kombiniert (Online-Netzwerke, Games Foren und Kulturportale). Dabei ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Firmenvermarktung, von denen Ihr Unternehmen profitieren kann: u.a. den unmittelbaren Zugang zu attraktiven, unternehmensrelevanten Zielgruppen

und die effektive Kommunikation der Markenidentität im kulturellen Kontext.

Promotion

Webteaser und Banner,
Facebook,
Twitter
Facebook Event
Webseite
Plakate Auflage: 2.000 Stk.
Flyer: A MAZE. Indie Connect Auflage: 10000 Stk.

Ankündigung und Bewerbung von A MAZE. Indie Connect auch bei den Festivalpartner Webseiten:

Partner:

Medienboard Berlin-Brandenburg,
Deutschen Gamestage, Quo Vadis,
Computerspielemuseum

Sponsoring Paket Highscore* 2500,- €

2 VIP Tickets
Firmenlogo auf Flyer
Firmenlogo auf Plakate
Firmenlogo in Newsletter
Firmenlogo im Sponsorenbereich
der Eventwebseite
Firmenlogo auf Programmheft
Firmenlogo auf dem Sponsorenloop
auf der Bühne
Auslage von Informationsmaterial
und Merchandise

Sponsoring Paket Walkthrough* 5.000,- €

Zusätzlich zu den unten genannten Leistungen, beinhaltet das Sponsoring Paket Walkthrough* den gesamten Umfang des Sponsoring Paket Highscore*.

- 4 VIP Tickets
- Ausstellungsfläche von bis zu 8qm
- Vortragsslot (25min) oder Workshop (2h)
- Hervorgehobene Firmenlogo-präsenz im Sponsorenloop auf der Bühne

Hauptspon- soring Paket Godmode* 10.000,- € nur einmalig

Zusätzlich zu den unten genannten Leistungen, beinhaltet das Hauptsponsoring Paket Godmode* den gesamten Umfang des Sponsoring Paket Highscore* und

- 4 VIP Tickets
- Laudatio beim A MAZE. Indie Connect Eröffnung
- 12 Monate Logo auf A MAZE. Seite
- Keynote (45min)

*Änderungen vorenthalten

Im letzten Jahr haben
die folgenden Partner A
MAZE. Indie Connect ver-
trauensvoll unterstützt:
Logos (einfärben) - Find-
est du auf der Webseite
runternehmen.

A MAZE. Indie Connect 2013 ist nach dem Kick Off 2012, das zweite internationale Indie Games Festival in Berlin im Rahmen der Deutschen Gamestage.

Ziel:

Berlin einmal im Jahr zum Treff-
punkt der europäischen „Indie
Games Szene“ zu etablieren, d.h.
Games Entwickler, die unabhängig
ohne finanzielle Unterstützung
von Publishern erfolgreiche und
innovative Games kreieren. ■

A MAZE. INDIE CONNECT 2012



A MAZE. wurde im Januar 2008 in Berlin gegründet versteht sich als Wegbereiter für unabhängige Spieleentwickler in Europa, in Deutschland und in Berlin. Das Ziel ist es, junge Spielentwickler zu ermutigen eigene Studios in Berlin zu eröffnen und mit ihren eigenen Spielkonzepten erfolgreich zu sein. A MAZE. fördert das noch nicht gespielte Game.



A MAZE. INDIE CONNECT 2012

Die Ausstellung (24.-26.04.2012):

Zehn der Besten zum A MAZE. Award nominierten Spiele plus interaktiven Installation werden neben einem Fachpublikum auch den Berliner Kreativen und Spielern in Form einer Ausstellung präsentiert. Die Entwickler werden selbst vor Ort sein und haben die Möglichkeit ihre Spiele und Installationen einem grösseren Publikum persönlich vorzuführen.

Die Workshops (25.-26.04.2012):

Lernen von den Besten beflügelt und inspiriert neue Wege zu gehen. Werkzeuge verstehen und lernen über die Voreinstellungen hinaus einzusetzen schafft Unvergleichbares. Die Workshops haben das zum Ziel.

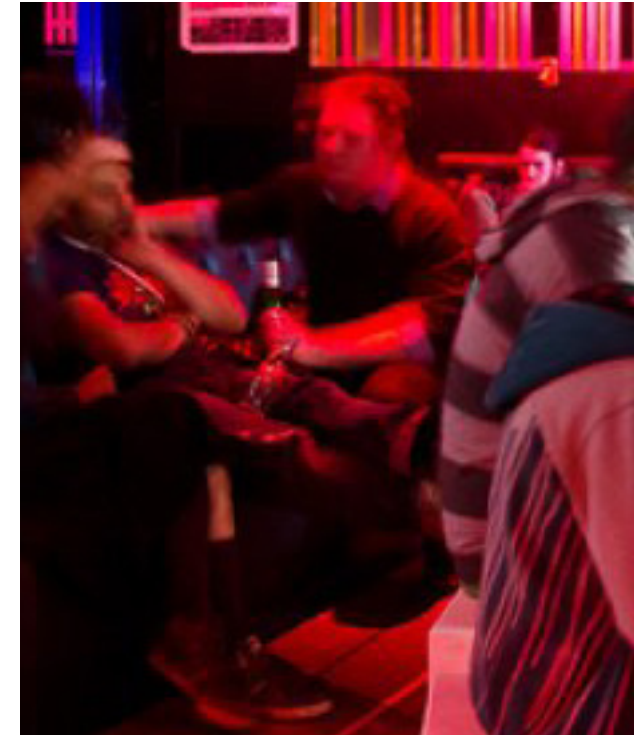


Der Award (26.04.2012)

Der A MAZE. Award ist der erste internationale Independent Games Award und prämiiert das beste Spiel aus dem Jahr 2012. Die Endjury besteht aus fünf international relevanten Games Experten. Die Gewinner erhalten neben einer Trophäe ein Preisgeld von 5000€.

Die Konferenz (25.-26.04.2012):

Philosophien über das Indie sein, Gamesspezifische Errungenschaften, Erfolge und Misserfolge, Dos and Dents werden in dem zweitägigen Konferenzteil von Entwicklern, Medienbeobachtern und Experten vorgetragen und diskutiert.



Die Party (26.04.2012):

Musik, Tanz und Spiel zusammen fördert den Austausch und die Vernetzung der Szene. Mit der A MAZE. Jump'n Run Party verabschieden wir die Teilnehmer bis zur nächsten A MAZE. Indie Connect 2014

A MAZE. INDIE CONNECT 2012

Zielgruppe

Gamedesigner, Kreative aus interaktiven Unterhaltungsmedien, Community der DIY, Programmierer, Musiker, Games-Liebhaber, Kunst- und Kulturinteressierte, Styler, Hipster, Digital Natives, Trendsetter, Medienwissenschaftler, Künstler für AV Medien etc.

A MAZE. Community

Facebook über 1800 Fans
Homepage seit 2008 : monatl. 10.000 clicks

Erwartete Besucherzahl > 1000

Für das Veranstaltungsjahr 2013 erwarten wir angesichts der Ausweitung des Festivals auf drei Tage und des vielfältigen Programms eine signifikante Steigerung der Besucherzahlen, der öffentlichen Wahrnehmung sowie des medialen Interesses an A MAZE. Indie Connect.

Reichweite

Die Community ist weltweit verstreut. Unser Fokus liegt jedoch auf dem eu-

ropäischen Raum. Dank internationaler Bekanntheit von A MAZE., der Sprecher und der Jury werden wir eine große Medienresonanz erreichen. Festivalsprache ist Englisch und somit ist A MAZE. Indie Connect eine Plattform, die weltweit wahrgenommen wird.

Dokumentation

Das ganze Festival wird foto- und videodokumentarisch festgehalten. Die Videoaufzeichnungen sowie die professionellen Fotos werden jeweils auf der Homepage und auf Social Media Plattformen verfügbar sein.

Öffentlichkeitsarbeit

Zur effektiven Bewerbung des Festivals werden klassische Kommunikationskanäle (Printmedien, Radio, TV, Außenwerbung) mit einer breit angelegten Online-Marketing-Kampagne kombiniert (Online-Netzwerke, Games Foren und Kulturportale). Dabei ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Firmenvermarktung, von denen Ihr Unternehmen profitieren kann: u.a. den unmittelbaren Zugang zu attraktiven, unternehmensrelevanten Zielgruppen

und die effektive Kommunikation der Markenidentität im kulturellen Kontext.

Promotion

Webteaser und Banner,
Facebook,
Twitter
Facebook Event
Webseite
Plakate Auflage: 2.000 Stk.
Flyer: A MAZE. Indie Connect Auflage: 10000 Stk.

Ankündigung und Bewerbung von A MAZE. Indie Connect auch bei den Festivalpartnern Webseiten:

Partner:

Medienboard Berlin-Brandenburg,
Deutschen Gamestage, Quo Vadis,
Computerspielemuseum

Sponsoring Paket Highscore* 2500,- €

2 VIP Tickets
Firmenlogo auf Flyer
Firmenlogo auf Plakate
Firmenlogo in Newsletter
Firmenlogo im Sponsorenbereich
der Eventwebseite
Firmenlogo auf Programmheft
Firmenlogo auf dem Sponsorenloop
auf der Bühne
Auslage von Informationsmaterial
und Merchandise

Sponsoring Paket Walkthrough* 5.000,- €

Zusätzlich zu den unten genannten Leistungen, beinhaltet das Sponsoring Paket Walkthrough* den gesamten Umfang des Sponsoring Paket Highscore*.

- 4 VIP Tickets
- Ausstellungsfläche von bis zu 8qm
- Vortragsslot (25min) oder Workshop (2h)
- Hervorgehobene Firmenlogo-präsenz im Sponsorenloop auf der Bühne

Hauptspon- soring Paket Godmode* 10.000,- € nur einmalig

Zusätzlich zu den unten genannten Leistungen, beinhaltet das Hauptsponsoring Paket Godmode* den gesamten Umfang des Sponsoring Paket Highscore* und

- 4 VIP Tickets
- Laudatio beim A MAZE. Indie Connect Eröffnung
- 12 Monate Logo auf A MAZE. Seite
- Keynote (45min)

Im letzten Jahr haben
die folgenden Partner A
MAZE. Indie Connect ver-
trauensvoll unterstützt:
Logos (einfärben) - Find-
est du auf der Webseite
runternehmen.