

| |
|----------------------|
| Организация бизнеса |
| Управление проектами |
| Гейм-дизайн |
| Другое |

| |
|------------------|
| Программирование |
| Арт |
| Звук |

18 апреля 2008

| | | | | Обед | | | | |
|--------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|---|---------------|--|--|--|
| Аудитория | 10:00 - 10:50 | 11:00 - 11:50 | 12:00 - 12:50 | 13:00 - 14:00 | 14:00 - 14:50 | 15:00 - 15:50 | 16:00 - 16:50 | 17:00 - 17:50 |
| Концертный (1000) | | | | Алексей Гончаров, AeroHills - Постмортем проекта "Office Life - IPO" | Перерыв | Олег Афонин, 1GPN — Разработка и продвижение проекта Ragnesis Online | Александр Лысковский, Alawar Entertainment - Цифровая дистрибуция 2008 | Thomas Grip, Jens Nilsson, Frictional Games - Как вдвоём сделать хорошую игру и продать её крупному издателю |
| Сатурн (150) | | | | Роман Лебедев, Saber Interactive - Визуализация дождя и большого числа поврежденных сцены (decals) на примере шутера TimeShift | Перерыв | Программирование - открытый форум «Профилирование, оптимизация и производительность проекта» | Программирование - открытый форум «Профилирование, оптимизация и производительность проекта» | Программирование - открытый форум «Профилирование, оптимизация и производительность проекта» |
| Нептун (100) | Круглый стол гейм-дизайнеров | Круглый стол гейм-дизайнеров | Круглый стол гейм-дизайнеров | Michał Kiciński, Michał Madej, CD Projekt — Постмортем проекта The Witcher: Его зовут Геральт, а не Фродо. Это – «Ведьмак»! | Перерыв | Круглый стол «Индустрия вне мглы» | Круглый стол «Индустрия вне мглы» | Круглый стол «Индустрия вне мглы» |
| Галактика 1+2 (70) | | | | Александр Лазарев, Intel - Игры на мобильных ПК: что нового в ПК, что нового в Играх? | Перерыв | Алексей Супиков, Сергей Лялин, Сергей Сидоров, Intel - Игровая физика на многоядерных процессорах с векторной обработкой | Дмитрий Буданов, Intel - Будущее параллельного программирования вместе с компиляторами Intel | Семинар от Intel |
| Галактика 4+5 (60) | | | | Екатерина Немова, Snowball Studios - 10 ошибок, совершаемых в контрактах разработчиков с российскими и зарубежными издателями -- практические рекомендации на реальных примерах | Перерыв | Круглый стол "Диалоги о менеджерах" | Круглый стол "Диалоги о менеджерах" | Круглый стол "Диалоги о менеджерах" |
| Юпитер (40) | | | | Дмитрий Кузьменко, Strategic Music - Казуальные игры и звуковой дизайн. | Перерыв | Рудольф Гейдер, 1С - Физическое моделирование источников звука. | Виктор Краснокутский, TriHorn Productions - От черного к белому | Евгений Цымбалюк, Saber - FMOD vis-a-vis Platforms |
| Плутон (30) | | Зал презентаций – пресс-рум | Зал презентаций – пресс-рум | Зал презентаций – пресс-рум | Перерыв | Презентация 1С | Презентация Аллодов Онлайн | Зал презентаций – пресс-рум |