

16 мая 2009

		О Б Е Д								
		10:00 –10:50	11:00 –11:50	12:00 –12:50	13:00 –13:50	14:00 14:50	15:00 –15:50	16:00 –16:50	17:00 –17:50	
А У Д И Т О Р И Я	Сатурн (150)		Евгений Марченков, Microsoft — Монетизация игр на технологиях Microsoft под PC, XBOX 360 и Windows Mobile	Микко "mixer" Ведру — Коктейль Молотова и санки: партизанские методы выживания маленького финско-русского отряда в суровых условиях нулевого бюджета	Николай Барышников, фирма "1С" — Вопросы и ответы 2009	П Е Р Е Ш Е Н И Е	Astrum Online Entertainment: История, стратегия успеха и секреты создания Большой Игры			
	Нептун (100)	Заякин Евгений, Creat Studios — Сетевая игра: что, как, зачем и почему	Виктория Жислина, Intel - Масштаб имеет значение! Советы по оптимизации игр для интегрированных графических решений Intel	Константин Колчин, NVIDIA — Краткий обзор Direct3D 11	Александр Харламов, NVIDIA — GPU computing или параллельные вычисления в играх		Владимир Ческис, Nival Online — Тюнинг красивого боя в MMORPG	Антон Пергушин, Intel - Проверено: слабых звеньев больше нет!	Евгений Марченков (Microsoft), Владимир Бедросов, Дмитрий Тимофеев — Практика разработки игр на XNA Game Studio 3.0 под PC и XBOX 360	
	Галактика 1+2 (70)	Евгений Хомченко, Codygain Games — Индустрия видео-игр принимает человеческую форму	Валерий Орлов, Reaxion — Будь ты проклят, менеджер! (разговор об арте)	Вадим Бахлычев, Даниил Шипицын, Nival Online — Рождение игрового персонажа: идея, форма, движение	Олег Сигачев, Autodesk — "Мощь экстремального 3D"		Анна Радченко, Академия Фантазий — Практика производства лицевой анимации	Светлана Саблина, Playrix Entertainment - «Кис! А Вы рисовать умеете?»	Алексей Рубель, RADIA-active — Использование технологии MoCap в анимационном пайплайне игровой студии	
	Галактика 4+5 (60)	Екатерина Немова, Snowball — 10 юридических и организационных вопросов, которые должен решить разработчик до подписания контракта с издателем	Martin Metzler (Koch Munich), Michael Hoge (Piranha Bytes), Andre Thiel (Piranha Bytes) — Особенности геймдизайна open-world RPG от разработчиков Risen	Николай Платонов, Legal SoftWave - «GameDev и аспекты лицензионного ПО»	Владимир Торцов, Snowball - «Завтра не умрёт никогда» или рецепты создания новостей		Владимир Бедросов, Microsoft — Использование скелетной анимации в играх на XNA под PC и XBOX 360a	Дмитрий Кузьменко, Strategic Music — Музыка и звук: перезагрузка	Сергей Фомин, Студия Сергея Фомина — High Dynamic Range Audio	
	Венера (30)	Зал для членов жюри	Зал для членов жюри	Зал для членов жюри	Зал для членов жюри		Круглый стол "Новые правила: казуальные игры в эпоху перемен"			Зал для членов жюри

Организация бизнеса
 Управление проектами
 Гейм-дизайн
 Программирование
 Арт
 Звук
 Другое