





















KALYPSO DEV DAYS 2014 PROGRAMM

Montag, 26. Mai 2014 - PROGRAMM

8.30	EINLASS
9.30 - 10.00 📍 Audimax	ERÖFFNUNG
10.00 - 10.45 📍 Raum 1	WER, WIE, WAS IST EIGENTLICH KALYPSO... 👤 Stefan Marcinek / Global Managing Director & Co-Owner 🏠 Kalypso Media Group
10.00 - 10.45 📍 Raum 2	MIGHT & MAGIC LEGACY WHAT WENT RIGHT, WHAT WENT WRONG 👤 Stephan Winter / Geschäftsführer 🏠 Limbic Entertainment
11.00 - 11.45 📍 Raum 1	OUTSOURCING EINES TRAILERS VON DER IDEE ZUM FINALEN BILD 👤 Ralf C. Adam / Geschäftsführer 🏠 Virgin Lands
11.00 - 11.45 📍 Raum 2	AUFBAU UND PFLEGE EINER LOW BUDGET ASSET PIPELINE 👤 Patrick Wachowiak / Managing Director 🏠 Chasing Carrots
11.00 - 11.45 📍 Raum 3	KLINGT AUCH DEIN SPIEL FLACH? 3D-AUDIO IN DEN SPIELEN VON MORGEN! 👤 Krystian H. Kozlowski / Audio Engineer 🏠 Basement Loft
12.00 - 12.45 📍 Raum 1	CUTSCENES PRODUKTION ANHAND VON BEISPIELEN AUS VERGANGENEN PROJEKTEN IN UNREAL UND CRYENGINE WERDEN WORKFLOW UND GESTALTERISCHE MERKMALE ERLÄUTERT. 👤 Philip Weiss / Managing Partner 🏠 Metricminds 👤 Christoph Schulte
12.00 - 12.45 📍 Raum 2	VIDEOGAMES - SKANDALMEDIUM ODER SPIELBALL DER POLITIK? 👤 Andreas Garbe / Redakteur 🏠 ZDF Heute Journal
12.00 - 12.45 📍 Raum 3	PITCHING ALS NOBODY DIE ERFAHRUNGEN ALS NEUGEGRÜNDETES STUDIO IN DER SPIELEBRANCHE

	<p> Peter Angel / Geschäftsführer  Linked Dimensions</p>
13.00 - 14.00	<p>PAUSE - KOSTENLOSES MITTAGESSEN</p>
14.00 - 15.30 📍 Audimax	<p>PODIUMSDISKUSSION PITCHING - WIE MAN ES RICHTIG MACHT</p> <p> Peter Angel  Dr. Florian Stadlbauer  Ralf C. Adam  Reinhard Döpfer  Stefan Marcinek</p>
14.00 - 14.45 📍 Raum 1	<p>BUDGETOPTIONEN FÜR GAME AUDIO: WIE KRIEGE ICH DAS BESTE ERGEBNIS FÜR MEIN GELD? AUDIO PLANUNG - TIPPS UND TRICKS</p> <p> Pierre Langer / Geschäftsführer  Dynamedion  Felix Diekhake</p>
14.00 - 14.45 📍 Raum 2	<p>BIG PROJECTS, BIG PROBLEMS WIE ENTWICKLER UND PUBLISHER EINE GROSSE PRODUKTION GEMEINSAM (UND ERFOLGREICH) DURCHSTEHEN</p> <p> Jan Klose / Creative Director  Deck 13</p>
15.00 - 15.45 📍 Raum 1	<p>VON DER SPIELIDEE ZUM MASTER DER ENTWICKLUNGSZYKLUS BEI GAMING MINDS STUDIOS</p> <p> Daniel Dumont / Creative Director  Gaming Minds Studios - a Kalypso Studio  Kay Struve  Matthias Muschallik</p>
15.00 - 15.45 📍 Raum 2	<p>THE INNER WORLD VON DER ENTWICKLUNG BIS ZUR PUBLISHERSUCHE UND DIE FOLGEN NACH RELEASE</p> <p> Alexander Pieper / Technical Director  Studio Fizbin  Tobias Frisch</p>
16.00 - 16.45 📍 Raum 1	<p>WHOLE LOTTA HOMEOFFICE DEZENTRALES TEAMWORK: WORKFLOW, TOOLS UND TIPPS</p> <p> Tassilo Rau / Head of bumblebee  bumblebee Games</p>
16.00 - 16.45 📍 Raum 2	<p>STADT, LAND, FLUSS ODER: MARKEN UND LIZENZEN UND WAS MAN UNBEDINGT DARÜBER WISSEN SOLLTE.</p> <p> Olaf Wolters / Rechtsanwalt  Boehmert & Boehmert</p>
16.00 - 16.45 📍 Raum 3	<p>LUDO ERGO SUM - ICH SPIELE, ALSO BIN ICH!</p> <p> Prof. Dr. Linda Breitlauch / Professorin für Game Design  Hochschule Trier</p>
18.30	<p>ENDE VERANSTALTUNGSTAG 1</p>
20.00 - Open End	<p>KOSTENLOSE ABENDVERANSTALTUNG (BADGE ERFORDERLICH!)</p>

Dienstag, 27. Mai 2014 - PROGRAMM

8.30	EINLASS
10.00 - 10.45 📍 Raum 1	EISBERG! DOCH DAS SCHIFF SOLLTE SCHON IM HAFEN SEIN WAS TUN ALS PROJEKTMANAGER, DER GERADE NEU AN BORD KOMMT? 👤 Johannes Bickle / Project Manager 🏠 Noumena Studios - a Kalypso Studio
10.00 - 10.45 📍 Raum 2	„SPIELSPASS IST NICHT SO WICHTIG“ ÜBERRASCHENDE ERKENNTNISSE AUS DER KUNDENFORSCHUNG 👤 Christian Schmidt / Lead Market Research Analyst 🏠 Bigpoint
10.00 - 10.45 📍 Raum 3	JEDES SPIEL FÄNGT KLEIN AN WAS SPIELENTWICKLER VON START-UPS LERNEN KÖNNEN 👤 Jonas Heinroth / Head of Marketing 🏠 Gameloop
11.00 - 11.45 📍 Raum 1	WARUM MOCAP PER KINECT (NOCH) NICHT FUNKTIONIERT UNSERE ERFAHRUNGEN MIT MOCAP PER KINECT BEI UNSEREM PC/XBOX 360 SPIEL DARK 👤 Christopher Mertig / Lead Animator 🏠 Realmforge Studios - a Kalypso Studio
11.00 - 11.45 📍 Raum 2	LOCALIZATION - GANZ AM ENDE DER PRODUKTION 👤 Jörg Mackensen / Geschäftsführer 🏠 Toneworx Studios
11.00 - 11.45 📍 Raum 3	GAME PLAY PROGRESS SPIELINHALTE METHODISCH STRUKTURIEREN 👤 Andreas Suika / Game Designer
12.00 - 12.45 📍 Raum 1	\$\$\$ - GESCHÄFTSMODELLE 101 GESCHÄFTSMODELLE IM WANDEL DER JAHRESZEITEN 👤 André Bernhardt / Inhaber 🏠 Indie Advisor
12.00 - 12.45 📍 Raum 2	WAS KOSTET DIE ENTWICKLUNG EINES COMPUTERSPIELS? WIE BERECHNET MAN DAS? 👤 Thomas Friedmann / Geschäftsführer 🏠 Funatics
12.00 - 12.45 📍 Raum 3	HOW TO TRANSMEDIA - DAS ÄLTESTE NEUE DING DER WELT 👤 Maximilian Witt / Mitgründer und Konzeptionist 🏠 transmediastory.net 👤 Björn Billing

13.00 - 14.00	PAUSE - KOSTENLOSES MITTAGESSEN
14.00 - 14.45 📍 Raum 1	MAD TV - POST MORTEM 👤 Ralph Stock / Geschäftsführer 🏠 Serious Games Solutions
14.00 - 14.45 📍 Raum 2	DAS ENDE DES SPIELE-JOURNALISMUS? 👤 Jörg Langer / Chefredakteur 🏠 GamersGlobal
15.00 - 16.30 📍 Audimax	PODIUMSDISKUSSION PUBLISHER - WARUM AUCH INDIE-ENTWICKLER SIE BRAUCHEN!? 👤 André Bernhardt 👤 Stephan Winter 👤 Thomas Friedmann 👤 Simon Hellwig 👤 Stefan Marcinek
15.00 - 15.45 📍 Raum 1	ENTWICKLUNG VON MOBILE CROSS-PLATTFORM MMOS – EINE GROSSE HERAUSFORDERUNG? 👤 Matthias Schindler / Technical Director 🏠 Flaregames
15.00 - 15.45 📍 Raum 2	WOHIN ALL DIE GAMESTAR-LESER VERSCHWINDEN UND WAS DAS FÜR DIE GAMES-BRANCHE BEDEUTET 👤 Heiko Klinge / Chefredakteur 🏠 IDG Verlag - Making Games
16.00 - 16.45 📍 Raum 1	TRANSPARENZ DURCH UNABHÄNGIGE QA 👤 Enrico Ausborn / Inhaber 🏠 A-SQA
16.00 - 16.45 📍 Raum 2	EINE ÜBERSICHT DEVELOPMENT TOOLS DIE DAS ENTWICKLERLEBEN VEREINFACHEN 👤 Kai Rosenkranz / Geschäftsführer 🏠 Nevigo
16.00 - 16.45 📍 Raum 3	GIVE EM BRAIN WIE VIEL KÜNSTLICHE INTELLIGENZ BRAUCHT EIN ZOMBIE? 👤 Carsten Widera-Trombach / Managing Director 🏠 Crenetic
17:30 📍 Audimax	ABSCHLUSS
18.30	ENDE DER VERANSTALTUNG