

CRAFTING
THE WORLD
OF GAMES

BarCamp
+ Konferenz

99€

Crafting the World of Games

Unter dem Motto „Game Development, Design & Business“ bringt die Games DevCon führende Entwickler und Key-Player aus dem deutschsprachigen Games-Sektor zusammen und durchleuchtet an zwei Tagen die Branche, gibt einen Ausblick auf Trends und Perspektiven und stellt Businesschancen vor.

Auf der Agenda der erstmals durchgeführten Konferenz stehen alle wichtigen Aspekte der Spieleentwicklung – vom Storytelling über Animation und Sounddesign bis hin zu Monetarisierung, Marketing und Distribution auf bestehenden und aufstrebenden Plattformen wie Mobile, Social, PC, Konsole oder Handheld.

iPad Sound Urheberrecht Advertising Android PC
Konsolen App Stores **Business** Mobile Web Programmieretechniken
HTML5 Finanzierung Inspiration Testing Recht **Design** Windows
Social Gaming Distribution **3-D** iOS Recruiting Facebook Gründer
iPhone Lizenzrecht **Development** Payment Marktforschung
User Interaction **Trends** Plattformen **Mobile** Engines **Storytelling**

Games DevCon® BarCamp am 29. Oktober 2012

Der Eröffnungstag der Games DevCon ist BarCamp Tag! Das bedeutet: Die Veranstaltung lebt von und mit euch. Wir laden euch ein, mit uns den Tagesablauf inhaltlich zu gestalten, eigene Ideen einzubringen und so genau die Themen auf die Agenda zu setzen, die ihr euch wünscht.

Spontanität, eine engagierte Community, spannende Talks und jede Menge Impulse für Spieleentwickler machen das Games DevCon BarCamp zu einer inspirierenden Plattform, auf der man mit Experten Erfahrungen austauschen kann und gleichzeitig von ihrem Wissen und Können profitiert.



Hauptkonferenz

Dienstag



Enrique Duvos
[Adobe]

Games, games and more games. You could say I spend the day playing! Not entirely true, but my current role as Manager of Adobe's Worldwide Gaming Evangelism team allows me to interact and play with some of the coolest games out there. About 70% of all online games are developed with Adobe® Flash technology. My team's job is to engage with all those game developers and publishers out there, helping them bring their ideas and designs to reality. Prior to specializing in gaming, I ran the Flash Platform Evangelism team in EMEA, the Adobe elite team of technical evangelists focused on driving Adobe Flash Platform adoption and building thriving communities. With a major in Computer Science and a Master's in Distributed Applications, my background includes more than 13 years in the software industry, 5 of them in R&D as Senior Software Architect designing and developing J2EE enterprise solutions for Adobe and Macromedia US.

S Bring your C/C++ Games to the Web with Adobe Alchemy

With large amounts of C/C++ code built up over the years it would be great to use these libraries on the web. This is where an Adobe project, code named Alchemy, comes in. Adobe Alchemy allows developers to compile portable code for the Flash Player. Alchemy is useful for the client side gaming companies in China who want to migrate their game into browser base. A good example of this technology is Epic's UDK running in the browser: <http://www.unrealengine.com/flash/>.



Alexander Rudolph
[spieleprogrammierung.net]

Alexander Rudolph schrieb zwei Bücher über das Thema Spieleprogrammierung mit DirectX für den Markt+Technik Verlag, eine Artikelserie über die Spieleentwicklung mit OpenGL und OpenAL und war an der Entwicklung sowohl der Grafik- wie auch der Physik-Engine für das Spiel Söldner 2 beteiligt. In regelmäßigen Abständen veröffentlicht er auf seiner Webseite spieleprogrammierung.net Artikel und Tutorials über den Einsatz von OpenCL sowie der modernen OpenGL Spezifikationen 3.x und 4.x und ist als freier Mitarbeiter im Bereich 3-D-Programmierung tätig.

S OpenCL in der Spieleentwicklung

OpenCL in der Spieleentwicklung – eine gute Idee? Bei Besitzern von AMD-Grafikkarten herrscht regelmäßig dicke Luft, wenn das nächste Topspiel mit atemberaubenden Physikeffekten beworben wird, aber nur auf NVIDIA-Grafikkarten lauffähig ist. Muss das so sein? Eigentlich nicht, denn die OpenCL-Technologie ermöglicht GPU-beschleunigte Berechnungen auf NVIDIA- und auf AMD-Grafikkarten sowie Multithread-optimierte Berechnungen auf allen gängigen CPU-Typen. Im Rahmen dieses Vortrags werden die Grundlagen der OpenCL-Programmierung behandelt, der Aufbau und die Funktionsweise einer OpenCL-basierten Physik-Engine erörtert und die Simulation von Luft-, Wasser- und Landfahrzeugen besprochen.



Cornelius Wiegmann
[Synthesis Deutschland GmbH]

With a strong musical background and final paper on the psycho- and physiological impact of sound Cornelius Wiegmann quickly found himself in good hands within the interactive entertainment industry right after graduating in Music-, Art- & Media science from the University of Marburg (Germany). As Product Manager he is currently responsible for the interactive music middleware psai® which is being developed at Periscope Studio (Hamburg). Cornelius has been invited frequently to give lectures on interactive music at both industry events and universities. Since SYNTHESIS' acquisition of Periscope Studio's localization wing, Cornelius serves as International New Business & Account Manager while being entrusted with the final inspection of their voice-recordings every so often.

S Pitfalls of Localization – A personal report

Imagine Bruce Willis in one of his major movies speaking a flawed German or using uncool terms...would he still appeal as rad as we all expect him to be!? And how come that we've all experienced so many "bad" dubbings in both feature films and AAA-games!? The answer is simple: It's just a pretty difficult thing to do. While there are a lot of people who prefer watching movies in the language of the original, Games tend to get more and more movie-like and increasingly complex in both story-telling and gameplay. To experience a truly staggering interactive sensation while playing a game in your respective mother-tongue a lot of right decisions had to be made in the process we all know as localization. Fortunately we made a lot of wrong decisions ourselves until we made the right ones. Besides a very brief introduction on what the service of localization implies, the panel will revolve exactly around those "mistakes" and what anybody affiliated to the interactive entertainment industry can learn from them. Additionally the panel will look out on the future of localization, areas we're trying to break fresh ground as well as helpful tips for everybody planning to transfer his game into another language.



Adrian Hon
[Six to Start]

Adrian Hon is co-founder and CEO at Six to Start, specialising in gamelike stories and story-like games for the web, mobile, and real world, the latest being the international bestseller, „Zombies, Run!“ Clients have included Disney, the BBC, Channel 4, and Penguin, and Six to Start has won multiple awards including Best of Show at SXSW. Adrian also writes about technology for The Telegraph, is writing a Kickstarter-funded book and blog called A History of the Future in 100 Objects, co-organises the Hive Mind Challenge and is the founder of Transmedia London.

S Storytelling with wearable computers and Zombies, Run!

There are many successful games on smartphones, but real innovation in gameplay and storytelling is rare. Learn how we can use the unique features of smartphones to create entirely new, immersive, and exciting gameplay and story experiences, using the example of Zombies, Run!, a running game and audio adventure for smartphones.

Hauptkonferenz

Dienstag



Damir Ismailović
(Technische Universität München)

Damir Ismailović ist Leiter der Forschungsgruppe im Bereich Serious Games am Lehrstuhl für angewandte Softwaretechnik der Technischen Universität München (TUM). Seine Stärken liegen vor allem in Software Engineering, Game Engineering und Serious Games. Damir Ismailović ist ausserdem Gründer und CEO des Start-ups Serapion, die sich auf die Konzeption, Entwicklung und den Betrieb von Serious Games spezialisiert. Serapion arbeitet daran, in Kooperation mit der Spieleindustrie und der TUM erfolgreiche Lernspiele zu entwickeln.

S Serious Games

Serious Games (Lernspiele) sind digitale Spiele die neben Unterhaltungsaspekten auch einem anderen Zweck dienen (z.B. Lernen). Im Vergleich zu traditionellen Lernmethoden können Serious Games den Lernerfolg steigern indem sie durch Spielmechanik den Benutzer dazu bringen sich viel länger mit dem Lerninhalt auseinanderzusetzen. Spielmechanik ist in solchen Spielen von gleicher Bedeutung wie lerntheoretische Aspekte. Dieser Vortrag zeigt eine Einführung in Serious Games und erklärt die lerntheoretischen Hintergründe die ein solches Serious Game ausmachen.



Jerome Etienne
(JavaScript Developer)

Jerome Etienne is a hardcore JavaScript developer. He is focused on WebGL JavaScript, and cool HTML5 game stuff. He organizes various local events to spread the word in local communities. He likes tree.js quite a bit and write learningthreejs.com blog, trying to make WebGL easier to reach for beginners. He is currently writing tQuery: a thin library mixin Three.js Power with jQuery API Usability.

S Creating a WebGL Game in less than 10 Minutes with tQuery

„tQuery“ is a thin library on top on three.js. It has been designed to lower the barrier of entry for WebGL projects. jQuery API is well-known for most of us. tQuery provides all the usual things you are used to with jQuery: element selector, chained API and clean plugin ecosystem. During this talk, we will show how to leverage tQuery flexibility to code a simple 3D game in less than 10 minutes.



Philip Hammer
(Deck13 Interactive)

Philip Hammer studierte Informatik an der Hochschule Darmstadt und arbeitet seit Anfang 2006 als Programmierer bei dem Frankfurter Spieleentwickler Deck13 Interactive, wo er bei über 12 Spieletiteln mitgewirkt hat. Dort ist er an der Entwicklung der studio-internen Multiplattform-Technologie „Fledge“ beteiligt, bei der er maßgeblich an der 3D-Rendering-Technologie für die Plattformen PC, Xbox360, PS3 und IOS arbeitet.

S Multiplattform-Rendering bei DECK13 Interactive

Inhalt des Talks ist die Vorstellung der Multiplattform-Rendering-Pipeline der studiointernen Technologie „Fledge“ bei DECK13 Interactive. Dabei werden die wichtigsten Schritte des Renderings von linearer HDR-Beleuchtung über Schatten bis hin zum Postprocessing vorgestellt sowie einige praktische Details zur effizienten Implementierung einer Deferred Lighting Pipeline auf unterschiedlichen Plattformen erläutert.



Steffen Hees
(Bytro Labs GmbH)

Steffen Hees is a Senior Software Developer at Bytro Labs GmbH in Hamburg, where he is working on the development of upcoming games using HTML5. He joined Bytro Labs in 2011 after 9 Years at IBM Germany R&D. Even with a focus on developing IBM mainframe technology, Steffen followed his passion for Games and evaluated how IBM server- and software technology can be used for mass scaling single universe online games. Apart from that, Steffen also gave a guest lecture in Computer Graphics at the University of Cooperative Education Stuttgart (Berufsakademie).

S HTML5 – Chances and Pitfalls

HTML5 is set to become the next standard in web applications, a key technology for the years to come. With its ability to handle multimedia and graphical content without the use of external plugins or APIs, it will play a crucial role in creating cross-platform content for both desktop- and mobile devices. In a brief presentation, Bytro Labs software developer Steffen Hees is going to provide an insight into the game creation process and the experiences with HTML5. He will illustrate where the potential and the pitfalls lie. Afterwards, he will discuss the most interesting issues with HTML5 in greater detail and illustrate them directly on the prototype of our newest browser-based online game.

Nur solange die Tickets reichen!

Anmeldung Games DevCon 29. – 30. Oktober 2012	
BarCamp + Konferenz 29.10.2012 und 30.10.2012	99,00 EUR
BarCamp 29.10.2012	10,00 EUR

Jetzt anmelden unter www.gamesdevcon.de