











# KALYPSO DEV DAYS 2014 PROGRAMM

## Montag, 26. Mai 2014 - PROGRAMM

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

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

**Dienstag, 27. Mai 2014 - PROGRAMM**

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

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