

Dienstag, 27.04

**BigPoint  
Business Lounge  
(Raum B07 / B08)**

**Deutsche Gamestage  
(Raum B05 / B06)**

**Workshop 1  
(Raum A03)**

**Workshop 2  
(Raum A04)**

**Workshop 3  
(Raum A05)**

**Workshop 4  
(Raum A06)**

9:00

Einlass

10:00 - 11:00

11:15 - 12:30

G.A.M.E.  
Venture Capital Lounge

Treffen der  
Game Designer Guild

12:30 - 15:30

16:00 - 16:30

„Eröffnung Deutsche Gamestage 2010“  
Petra Müller (Medienboard Berlin  
Brandenburg), Stephan Reichart (Aruba  
Events), Grußwort von Harald Wolf  
(Berliner Senator für Wirtschaft)

16:30 - 18:00

Podiumsdiskussion  
„Die Strategie der Konzerne“

18:00 - 19:00

Screening Deutsche Gamestage  
mit Simon Krätschmer & Daniel Budi-  
mann von MTW Game One

20:00

Matchmaking Dinner

Mittwoch, 28.04

	<b>Keynote (Raum B09)</b>	<b>Workshop 1 (Raum A03)</b>	<b>Workshop 2 (Raum A04)</b>	<b>Workshop 3 (Raum A05)</b>	<b>Workshop 4 (Raum A06)</b>	<b>Young Creatives (Raum A01)</b>
9:00	Einlass					
10:00 - 11:00	Jens Begemann (Wooga), „Social Games - the future of the games industry“	Christopher A. Hecht & Nils Urban (Gameforge), „Game Design für Online- und Browsergames“	Jan Wagner (Cliffhanger Productions), „Online Games - Money for nothing (an clicks for free)?“	Stephan Börzsönyi (CipSoft), „Sicherheit in Onlinespielen“	Gamona präsentiert: Marc Ralea (Bundesverband Community Management e.V.), „Community Management in Zukunft“	Alexander Lüpke & Alfred Bigler (Twisted Bytes) „Indie Games Development Basics“
11:15 - 12:30	Thomas Bidaux (ICO Partner), „The European Free to Play Games Market“	Jan Dérer (binary madness), „KI - Eine philosophische Frage?“	Tom Wendel (Microsoft) „Was 'Windows Phone 7' für Spieleentwickler bedeutet“	Joachim F. Meyer (Caipirinha Games), „Die Dame im Spiel - Casual Games, die Spielerinnen Spaß machen!“	Workshop: Harald Schottenloher (Strategam), „Finanzierung & Förderung von kleinen bis mittleren Gamesprojekte“	Podiumsdiskussion: „Game Design in Theorie und Praxis“, Nadim Affani (Daylight), André Beccu (Spellbound), Christian Godorr (BigPoint), Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow (Uni PB), Thomas Schweitzer (plazz entertainment), Markus Wiemke (RWTH Aachen), Moderator: Sylvius Lack
12:30 - 13:30	Mittags Lunch					
13:30 - 14:15	Keynote Chris Taylor (Gaspowered Games), „Pitfalls when trying to run an independent game studio“					
14:30 - 16:15	Podiumsdiskussion: „Die Rolle des Producers in der klassischen Industrie vs. der Welt der Browser- und Online-Spiele.“ Philip Reisberger (Bigpoint), Ralf Adam (Gameforge), Guido Eickmeyer (Koch Media), Christopher Schmitz (Ubisoft), Moderation: Erik Simon	Hands-On Workshop: Falko Löffler, „Arbeit an Computerspiele-Stories“ Modul A	Workshop: Kai Bodensiek (Brehm & v. Moers), Jayclin Wilkins (Marriott Harrison), „Grand Theft Idea – Protection of Ideas and Content in Videogames“	Roundtable: Janis Zech (Sponsorpay), Ines Petersen (Webbilling), Jürgen Weichert (Dealunited), „Sponsorpay, Dealunited und Webbilling - Alternativen in der Monetarisierung“	Workshop & Podiumsdiskussion: „Cross-Media & Location Based Gaming Neue Formen von Gameplay in der vernetzten Stadt“, Sebastian Quack (Game Designer), Roman Hänslar (Gründer von aka-aki games), Moderation: Prof. Thomas Bremer (HTW Berlin)	14:30 - 15:15 Mats Kregel (MDH), „Die Evolution der Dialogsysteme“  15:30 - 16:15 Julius Kuschke (MDH), „Fortsetzung folgt... Episodic Games als Alternative zu AAA“
16:30 - 18:15	An Interview with: Bob Wallace (Strategic Alternatives)  Interviewer: Ralf Adam (Gameforge), Harald Riegler (Sproing)	Hands-On Workshop: Falko Löffler, „Arbeit an Computerspiele-Stories“ Modul B	Roundtable: „Adventure 2.0 - Was erwartet uns in der Zukunft“ Jan Müller-Michaelis (Daedalic), Jan Klose (Deck 13), Jan Theysen (King Art), Martin Ganteföhr (House of Tales), Moderation: André Peschke (Krawall)	Workshop: Folker Schamel (Spinor), „Scrum - unbrauchbar für die Gamesbranche?“	Workshop: Alex Horst (yello! digital production tools), „Animations, Assets und Tools. Workflows in 3ds Max 2011“	16:30 - 17:15 Nhat Phong Tran (Visual Effects Artist), „Effektivere Szenennachbeleuchtung durch Zwischenspeicherung von Geometrie“
18:30 - 19:30	Thorsten Oppermann (Indigo Pearl), „Vom Developer zum Publisher mit dem richtigen Marketing“	Alexander Krug (SOFTGAMES), „Neue lukrative Geschäftsmodelle im Mobile Gaming - SOFTGAMES innovative Ansatzpunkte“	Hagen Gottschalck (Die Polynauten), „Reich und Berühmt? Geschichten aus dem App Store“	Andre Beccu (Spellbound), „Your Mom Could Play It - Ways to Expand Your Target Group“	Prof. Dr. Linda Breitlauch (Media Design Hochschule), „Potenziale des Interactive Storytelling“	17:30 - 18:15 Games Academy „Vorstellung: Akabar- Ein Dragon Age Mod“
20:00	Get Togheter @ Games Academy					

Donnerstag, 29.04

	<b>Keynote (Raum B09)</b>	<b>Workshop 1 (Raum A03)</b>	<b>Workshop 2 (Raum A04)</b>	<b>Workshop 3 (Raum A05)</b>	<b>Workshop 4 (Raum A06)</b>	<b>Young Creatives (Raum A01)</b>
9:00	Einlass					
10:00 - 11:00	Seung Hun Lee (Präsident Korean Game Developer Association), "Online game industry of KOREA"	Patrick Streppel (Gamigo), „Next Generation - von Retail zu Free-to-Play MMOG“	Stefan Blanck (Chromatrix) „Spielzeit wird zum Zeitspiel“	Gabriel Hacker (49games), „Konsole only. Was macht die Entwicklung für Konsolen besonders?“	Presented by FMX Conference: Hannes Appell (Crytek), „Transforming 2D concept art into immersive 3D game environments using CryENGINE and camera projection“	Recruitment Day (Vorstellungsrunde der teilnehmenden Firmen):  10:00 - 10:15 (Trollgames) 10:15 - 10:30 (Wooga) 10:30 - 10:45 (Bigpoint) 10:45 - 11:00 (Yager Development)
11:15 - 12:30	Vortrag: Dr. Jan Wergin (Bigpoint)	Vortrag: Carina Neumüller & Andreas Lober (RAe SCHULTE RIESENKAMPFF)	Thomas Schweitzer (plazz entertainment), „Atlantis taucht auf - Entwicklung und Betrieb einer Browsergame Youth Community“	Michael Schade (Fishlabs) „Freemium vs. Premium im App Store – Widerspruch oder geniale Kombination?“	Presented by FMX Conference: Margherita Balzerani „Video Games and Virtual Worlds: New fields for Contemporary Artists and Immaterialism in Art“	11:00 - 11:15 (Nevigo) 11:15 - 11:30 (Keyfactor) 11:30 - 11:45 (Gameforge) 11:45 - 12:00 (Gamegenetics) 12:00 - 12:15 (Radon Labs)
12:30 - 13:30	Mittags Lunch					
13:30 - 14:15	Keynote Panel mit deutschen Triple-A Titel Entwicklern (Yager Development, Blue Byte, u.a.): „Triple-A Entwicklung in Deutschland - Chancen & Möglichkeiten“ Moderation: Stephan Reichart					
14:30 - 16:15	Gameforge präsentiert: Carsten van Husen „What you want? - Von der Zusammenarbeit mit asiatischen Entwicklern“	Hands-On Workshop: Markus Wiemker (Consultant for Game Design & Game Studies), "Power to the People" Or How to Design a Persuasive Game"	Alexander Piutti (POPMOG) & Gäste „Independent Browsergames“	Fachgespräch: „Musik in Spielen - Aus der Konserve vs. Handmade“, Finn Seliger (Periscope Studios), Pierre Langer (Dynamedion), Thoja von Uthmann (EMI Music), Bastian Seelbach (Freier Audio Director)	Wissenschaftsforum prä. von Digarec: Begrüßung: Michael Liebe & Georg Spehr (DIGAREC), Moderation & Einführung: Steffen P. Walz (sreee), „Spiel als Forschung - Forschung als Spiel“ Mathias Fuchs (M.A. Creative Games, University of Salford), „Ludic Interfaces - Spielerische Schnittstellen zwischen Industrie, Kunst und Hochschule.“	Recruitment Day (Bewerber stellen sich bei den teilnehmenden Firmen vor)
16:30 - 17:45	Podiumsdiskussion: „Chancen europäischer Entwickler im internationalen Vergleich“ Chris Taylor (Gaspowered Games), Bob Wallace (Strategic Alternatives)		Workshop: Daniela Heine (Two Pi Team) „Community Management bei Lizenzspielen“	Workshop: Andrè Dittrich & Philipp Schellbach (Yager Development), „The Importance of Tools in a Triple-A Project“	Frank Furtwängler (Plazz Entertainment), „Transferleistungen und Kreislaufschwächen: Game studies im Reality Check“ Mark Butler (UfU e.V.): The Seriousness of Play. Das Reale, Symbolische und Imaginäre Computerspielen	
18:00 - 19:00		Matthias Schwinn & Stephan Jacob (Byte the Bytes), „CLOD - Terrain Next Generation“	Dipl. Inform. (FH) Michael Schumann (Media Design Hochschule), „Leveldesign - akribisch analysiert“		Volker Helzle, „Forschung und Entwicklung an der Filmakademie Baden-Württemberg“ Podium zur Konvergenz von Wissenschaft und Industrie mit den Teilnehmern & Wolfgang Siebert (Radon Labs).	
20:00	Deutscher Computerspiele Preis 2010					

Donnerstag, 29.04

**Meeting Raum  
(Raum B95 - Geschlossen)**

9:00

10:00 - 11:00

11:15 - 12:30

12:30 - 13:30

13:30 - 14:15

14:30 - 16:15

16:30 - 17:45

18:00 - 19:00

20:00

**Serious Games Workshop Berlin**

„Spielend Gesund - Serious Games im Health Bereich“, Katrin Tobies (Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen in Berlin), Thomas Leitert (CEO - TimeKontor AG), Franziska Oehler (Serious Games Berlin)

Vor allem im Rehabilitationsbereich und in der Schulung von Medizinern gewannen Serious Games in den letzten Jahren an Bedeutung. Trotz Mangels an fundierten Studien in diesem Bereich, wurden bereits diverse Lösungen zur Rehabilitation und Schulung entwickelt. SERIOUS GAMES BERLIN ist bewusst, dass es viel Überzeugungsarbeit kostet große Industrieunternehmen sowie Krankenkassen vom Potenzial der Serious Games zu überzeugen. Dennoch ist eines der Ziele des neuen Netzwerkes, auch Serious Games Lösungen für den Gesundheits- und Sportbereich durch Marketing und Vertriebsmaßnahmen zu unterstützen, um die „time-to-market“ für die im Rahmen dieser Projekte entwickelten Angebote signifikant zu verkürzen. Zudem sollen Akteure, Initiativen und Projekte der Hauptstadtregion stärker als bisher intelligent einer breiten Öffentlichkeit sichtbar gemacht und vernetzt werden.