

	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
Сатурн (150)	Михаил Мельников, Nival Online — Практическое применение C# при реализации инструментария	Александр Лысковский, Alawar Entertainment — Цифровая дистрибуция 2009	Алиса Чумаченко, Astrum Online Entertainment — Онлайн игры. Маркетинг	Сергей Орловский, Nival Network — Играя с Богом	П е р е р ы в	Круглый стол с издателями «Кризис или катастрофа? Как жить дальше»		Павел Нечаев, Александр Сулов, Snowball - "Рейтингам - нет, сиськам - да!" или "От оценок прессы продажи не зависят"
Нептун (100)	Денис Войханский, Reaxion — Teamwork	Антон Яковлев, Creat Studios — Постмортем Interpol	Александр Шихенин, Nival Online — Контроль качества графических ресурсов и инструментария в Аллодах Онлайн	Иван Моденов, Медиа Софт Интегро — Простой 3D ландшафт для онлайн проекта		Александр Рымашевский, Reaxion — Ruby: наш опыт применения	Роман Лут, Deep Shadows — Внедрение многопоточного рендеринга в игровой движок	Евгений Марченков, Microsoft, Ян Хотетовский, Александр Гомозов, TVX Media — Разработка казуальных игр в вебе на Silverlight
Галактика 1+2 (70)	Глеб Марков, Первый Игровой Телеканал — Настоящее и будущее игрового ТВ. Его влияние на индустрию	Анатолий Любомиров, Intel - Быстро, Правильно и ... Параллельно	Владимир Травкин, Анатолий Кузнецов, Intel - Intel® GPA: Современные средства отладки производительности графических приложений	Дмитрий Качков, Creat Studios — Графические технологии на проекте SmashCars		Алексей Орлов, Intel - Автоматизация тестирования игровой графики: миф или реальность?	Кирилл Дмитриев, NVIDIA — Новое измерение в компьютерных играх: стереотехнология NVIDIA	Евгений Макаров, NVIDIA — NVIDIA APEX – широкий взгляд на технологии PhysX
Галактика 4+5 (60)	Николай Бондаренко, TVX Games — Мультиплатформенное прототипирование - миф или реальность	Pierre Gilhodes - «Рекомендации ведущих гоблиноведов — Пьер Гийод о серии Gobliiins»	Дмитрий Алексеев, Далек - Что каждый разработчик должен знать про свои права и как предотвратить стандартные конфликтные ситуации в отношениях "издатель-разработчик"/"права-продажи"	Роман Зорин, I-Play — F.A.Q. Профессия "Гейм-дизайнер"		Павел Епишин, Nival Network — Геймдизайн для всех, кроме нас	Денис Рысев, Финам — Будущее онлайн-игр	Александр Мишулин, Nival Online — Особенности игр: почему, зачем и как?

Организация бизнеса
  Управление проектами
  Гейм-дизайн
  Программирование
  Арт
  Звук
  Другое