

6 - 8 апреля 2007 / Москва

КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

КРИ 2007

каталог

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| МАСТЕР-КЛАССЫ, СЕМИНАРЫ, ФОРУМЫ | 6 |
| МАСТЕР-КЛАССЫ | 6 |
| Мастер-класс Рафаэля Чендлера | 6 |
| Мастер-класс по гейм-дизайну | 6 |
| СЕМИНАРЫ | 7 |
| CASUAL СЕКЦИЯ | 7 |
| ONLINE СЕКЦИЯ | 8 |
| Семинар "Управление эффективностью" | 8 |
| КРУГЛЫЕ СТОЛЫ, ФОРУМЫ | 9 |
| Круглый стол "Текущие проблемы рынка" | 9 |
| Открытый форум "[Мульти]платформенный движок – их есть у вас?" | 9 |
| СПИСОК ДОКЛАДОВ НА КРИ 2007 | 11 |
| ОРГАНИЗАЦИЯ БИЗНЕСА | 11 |
| О жизни и смерти | 11 |
| FAQ' 2007 | 11 |
| АИ-5: Реализация наших Сокровищ | 11 |
| Egoset – первый российский инструмент размещения рекламы в играх | 12 |
| Путь нового проекта в рамках международной игровой компании: от идеи до утверждения | 12 |
| Холокоста не было или провокационная реклама | 12 |
| Легенды и мифы игрового пиара. v0.99 | 13 |
| Как я лишилась девственности в игровой индустрии | 13 |
| Вы хотите повысить лояльность персонала? Дайте возможность ему развиваться именно в вашей компании | 13 |
| Инструкция по выживанию для разработчиков | 14 |
| "Сам себе продюсер" или "анализируй это". Как заработать на онлайновых играх? | 14 |
| Save The F***ing Chicken – практическая демонстрация представления нового проекта потенциальному издателю | 14 |
| Лицензор: Среда обитания, привычки, повадки | 15 |
| Привлечение инвестиций путем публичного размещения акций (IPO) | 15 |
| Неформальный разговор. Через призму опыта (Q&A session with Carole Degoulet) | 15 |
| Русские идут! | 15 |
| Мобильные MMO | 16 |
| Продюсирование: Правила игры | 16 |
| 10 лет в индустрии | 16 |
| Стартап: Реальность Или Миф? | 17 |
| УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ | 17 |
| Западный издаватель – мифы и реальность | 17 |
| MMOG и мобильные устройства | 17 |

| | |
|---|----|
| Разработка "Ведьмака" – от небольшой игры для местного рынка к многомиллионному проекту с международным издателем | 18 |
| Особенности национального артowego аутсорса | 18 |
| Day After Tomorrow, или как пережить катастрофу | 18 |
| Плох тот гейм–дизайнер, который не хочет стать продюсером | 18 |
| Социальные аспекты разработки в Reaxion | 20 |
| Новые Люди В Команде: Ставка На Зеро | 20 |
| ГЕЙМ–ДИЗАЙН | 20 |
| It's Full of Stars! A Look at the Technology Running the EVE Online Universe | 20 |
| Петрович и все–все–все | 21 |
| Проблемы создания MMO игр | 21 |
| Игра с Хаосом. О роли случайности в многомерной игре | 21 |
| Alternative Reality Games: the Matrix has you!!! | 21 |
| Строим эффективно | 22 |
| Визуализация невидимого, или способы использования игровой статистики | 22 |
| Эффективный левел–дизайн: создание уровней для 3D–шутера | 22 |
| Как построить мир за семь дней | 23 |
| Следующее поколение уже наступило. А как насчет геймплея? | 23 |
| Дизайн специального назначения. Становление и развитие гейм–дизайна в Creat Studios | 23 |
| ПРОГРАММИРОВАНИЕ | 24 |
| Скрипты, как основа UI. Просто, быстро, удобно | 24 |
| Разработка отладчика скриптового языка для Microsoft VisualStudio | 24 |
| Создание технического демо игры | 24 |
| Outgoing mail: Техническая переписка с разработчиками | 25 |
| Использование XNA Game Studio Express для разработки casual games для PC и Xbox 360 | 25 |
| Обработка и передача медиа–контента с использованием платформ Microsoft DirectShow и Media Foundation | 25 |
| Риски разработки ПО для MMOG в примерах | 26 |
| Туда и обратно, или путешествие в "next–gen" | 26 |
| Архитектура процессора Intel Core 2 Duo – с этого места поподробнее | 26 |
| Многоядерность для многоигровости и многоигровость для многоядерности | 26 |
| Оптимизация и параллелизация современной 3D игры при помощи инструментов Интел | 27 |
| Использование Intel® Threading Building Blocks для разработки многопоточных игр | 27 |
| Игра на ноутбуке? На ультрамобильном ПК? Возьмите с собой Intel Laptop Gaming TDK | 27 |
| Интегрированная графика от Интел – продолжение следует | 29 |
| Использование инф–ботов и экспертных систем в качестве игрового AI | 29 |
| Advanced GBA или Wii Light? Опыт программирования на NDS | 29 |
| Архитектура современного 3D движка | 29 |
| Синхронизация мультиплеера | 30 |
| Компиляция данных – think different | 30 |
| Эффективная работа с графическими ресурсами на примере j2me проекта "Трудно быть богом" | 30 |
| Hardcore rendering на PSP | 31 |
| Реализация мягких теней в DX10 с использованием иерархической мин–макс карты глубины | 31 |

| | |
|--|-----|
| Реализация технологии клипмаппинга на DX10 для уникального текстурирования больших ландшафтов | 31 |
| Реализация алгоритма теневых объемов в DX10 | 32 |
| Оптимизация DX10 приложений | 32 |
| Проектирование игровых и бизнес-программ. Разработка архитектуры, устойчивой к изменениям | 32 |
| Использование middleware в игровой индустрии | 33 |
| Как генерировать 100 игр, или C ++ AI | 33 |
| Мобильное 3D: MascotV3 vs JSR184 | 33 |
| АРТ | 34 |
| Концепт-арт, или "Есть ли жизнь на Марсе" | 34 |
| FACIAL MOTION CAPTURE (захват движений лица) | 34 |
| Concept Art для MMORPG | 34 |
| Принципы классической анимации в современной игровой индустрии | 35 |
| ZBrush – от общего к частному | 35 |
| "Чем раньше тем лучше" — арт методология | 35 |
| Направляя искусство: арт-директор для чайников | 36 |
| ЗВУК | 36 |
| Апрельские тезисы об игровой музыке | 36 |
| Применение технологии пространственного звука "Ambisonic" в компьютерных играх и мультимедиа-проектах | 36 |
| Методы, средства и практика интеграции музыки с видео-игрой | 37 |
| ПОСТМОРТЕМЫ | 37 |
| Постмортем игры "Магия Крови" | 37 |
| "Санитары Подземелий" – блокбастер малыми силами | 37 |
| Постмортем планирования в MS Project: проект "Мышь-байкеры с Марса" | 38 |
| Постмортем проекта "Великие Битвы: Курская Дуга" | 38 |
| "Головорезы (Swashbucklers): Постмортем" – история создания проекта | 39 |
| ДРУГОЕ | 39 |
| Результаты социологического исследования русскоязычной аудитории глобальных многопользовательских компьютерных игр | 39 |
| Настоящее и будущее компьютерных игр | 39 |
| Анализ стандартных методов тестирования. Применимость к разработке игр. Часть 2 | 40 |
| Фокус тестирования | 40 |
| ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ | 42 |
| СПИСОК КОМПАНИЙ-УЧАСТИКОВ | 62 |
| СПИСОК ДОКЛАДЧИКОВ | 117 |
| АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ КОМПАНИЙ | 120 |



ПРАВИЛЬНЫЙ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И
ВИДЕОИГРАХ



МАСТЕР-КЛАССЫ, СЕМИНАРЫ, ФОРУМЫ

МАСТЕР-КЛАССЫ

Мастер-класс Рафаэля Чендлера

Докладчик: Rafael Chandler (Рафаэль Чендлер), Media Sunshine

Аннотация: Мастер-класс Рафаэля посвящен теме "Разработка игр следующего поколения", и будет включать в себя четыре части:

Game Production

- Managing multiple platforms
- Building and managing teams
- Technical production

Game Design

- Crafting the user experience
- Proving the game concept
- Refining the content

Game Localization

- Localization-friendly development
- Translation and integration
- QA Testing

Game Narrative

- Next-gen story design
- Delivering the narrative
- Scriptwriting and characters

О докладчике: Рафаэль Чендлер – известный сценарист и дизайнер компьютерных и видеоигр. Его карьера в игровой индустрии началась в качестве сценариста/редактора в Electronic Arts в 2000 году. В 2003 он перешел в компанию Ubisoft в качестве сценариста/дизайнера игр из серии Rainbow Six и Ghost Recon. В 2006 году он стал креативным директором компании Media Sunshine. За шесть лет работы в индустрии Рафаэль работал более чем над 20 проектами, включая Ghost Recon 2, Rainbow Six: Lockdown, Air Warrior III и BattleTech 3025. Он является автором выходящей в свет книги "Game Writing Handbook" (Charles River Media, 2007), а также ведет регулярную колонку Screen/Play на известном ресурсе Gamasutra.com.

Мастер-класс по гейм-дизайну

Докладчики: Алексей Рехлов, Артем Колбасин, Александр Лохов, Creat Studios

Аннотация: В мастер классе рассматриваются проектные и вне проектные работы гейм-дизайнера. Представлены основные рабочие процессы и документы с детальным их описанием и примерами из реальной жизни. В первой части мастер-класса акцент делается на методи-

ках и правилах разработки игровых концептов, подготовке и подаче пропозлов и саморазвития гейм-дизайнера в рамках игровой студии. Во второй части основное внимание уделяется подготовке к проекту, формированию команды, планированию, пакету рабочих документов, основным рабочим процессам и завершению проекта. Также, предусмотрены ответы на вопросы по завершению каждого из подразделов.

О докладчиках: Алексей Рехлов – родился в 1980 году. 20-ти летний игровой стаж, 6 лет в игровой индустрии, 3 выпущенных проекта для игровых консолей (PS2/XBOX/NGC), несколько десятков игровых проектов для мобильных телефонов. Высшее техническое образование по специальности инженер автоматизации. С 2004 года работает в Creat Studios как гейм-дизайнер, в 2005 году переведен на должность начальника отдела гейм-дизайна.

Артем Колбасин – родился в 1984г. Получил полное среднее образование, сейчас учится на 5 курсе вечернего отделения БГТУ. Игровой стаж 10 лет. До Creat Studio в игровой индустрии не работал. В Creat работает с середины 2005 года, в должности скриптера.

Александр Лохов – родился в 1976 году в Санкт-Петербурге. Увлекается компьютерными играми с 1994 года. Около 12 лет своей жизни посвятил ролевым играм, как настольным, так и полевым. В компании CreatStudios работает с 2003 года. Участвовал в качестве гейм-дизайнера во всех серьезных проектах студии. В качестве Lead Game Designer участвовал в создании Biker Mice from Mars.

СЕМИНАРЫ

CASUAL СЕКЦИЯ

Бурное развитие рынка casual игр – наглядное свидетельство перспективности этого сегмента индустрии интерактивных развлечений. Многие успешные разработчики игр для РС в настоящее время активно занимаются созданием казуальных проектов. В рамках секции они расскажут о различиях в разработке крупных РС проектов и казуальных игр. Среди докладов и выступлений состоится презентация движка для разработки HGE, во время которого вы сможете задать вопросы и получить на них исчерпывающие ответы от создателей и разработчиков, использовавших эту платформу. В рамках круглого стола по мировому рынку, своим опытом поделятся представители компаний Real, Oberon Media, Big Fish Games.

В программе секции:

Презентация платформы для разработки casual игр на основе движка HGE.

Круглые столы:

Разработка casual игр.

Мировой рынок. Дистрибуция и издательство игр

Русский рынок.

Доклады по темам:

Правовая азбука для разработчиков.

Роли в индустрии. Разделение прибыли между участниками.

Маркетинг и реклама для различных бизнес моделей.

Геймдизайн в казуальных играх.

Развитие казуального рынка. Опыт и тенденции.

Клон, «рип оф» или сиквел?

Подробное расписание работы casual секции вы сможете получить в зале “Сатурн”, 7 апреля.

ONLINE СЕКЦИЯ

Онлайновые игры – одно из наиболее интересных и перспективных направлений в игровом мире. Online секция на КРИ соберет представителей крупных российских компаний, имеющих за плечами огромный опыт по созданию и развитию многопользовательских проектов. Все до-клады будут читаться в рамках круглых столов. В активном обсуждении настоящего и будущего online в России примут участие представители компаний:

Akella, Axiom Games, GDTeam, IT Territory, NIKITА, Nival Online, Sibilant Interactive, Time Zero, Vogster Entertainment, Web Interactive World, Бука

Круглые столы по темам:

Онлайн игры. Проблемы рынка.

Продвижение онлайн игр в России.

Клиентские онлайн игры. Особенности создания.

Локализации зарубежных игр в России.

Подробное расписание работы online секции вы сможете получить в зале “Сатурн”, 6 апреля.

Семинар "Управление эффективностью"

Докладчики: Глеб Яльчик, Михаил Глазырин, Creat Studios

Аннотация: Что такое эффективность производства? От чего она зависит? Можно ли ее измерить? Можно ли позволять сотрудникам сидеть в интернете и курить на работе? Как увеличится эффективность, если научить людей работать в два раза быстрее? Есть ли предел увеличения эффективности? Зачем нужен QA? Чем отличаются с точки зрения эффективности различные подходы к организации проекта? Четкая структуризация или гибкость? Как конкурировать с западом? Вопросов – масса! Увы, мы не сможем дать ответы на большинство из них, но мы расскажем об эффективности и о том, как на нее влиять. Мы попытаемся найти взаимосвязь между самыми разными аспектами – начиная от проектной деятельности и заканчивая структурой компании. Мы не знаем верных ответов, но мы расскажем о том, что мы делаем у себя в компании и к каким результатам это привело.

О докладчиках: Глеб Яльчик – родился, учился, женился и все такое начиная с 1967 года в тогда еще Ленинграде. Профессионально увлекался химией и биологией. В 1988 году профессионально увлекся программированием. С тех пор успел напрограммировать в разных областях, начиная с метеорологии и заканчивая медициной и машинными переводами. Последнее увлечение в области программирования – системы распределенного мониторинга сетей сигнализации SS7. В свободное от увлечений время играл в компьютерные игры. Рабочий стаж в этой области начался в 1988 году и тянется по сию пору. В 1995 году обратил серьезное внимание на ролевые игры на местности (LARP). Не ограничившись только участием, создал и провел вместе с группой единомышленников 4 собственные игры. Непосредственно в gamedev пришел в 2003 году, устроившись работать в Creat Studio, где и работает по сию пору. Начинал с геймдизайнером/руководителем проектов. В 2004 году был руководителем первого крупного игрового проекта с западным издателем – American Chopper. Сейчас является директором по производству компании Creat Studio.

Михаил Глазырин – родился в 1978 году. Окончил СПбГТУ (Политех) по специальности Прикладная математика. Потом аспирантура. Работает в Крейте с 1996 года. Участвовал в создании всех игровых проектах студии. Создавал первый консольный движок (PS2, Dreacast) Крейта. В настоящее время работает исполнительным продюсером в Крейт. Продюсировал игры Coded Arms Contagion для PSP и American Chopper 2: Full Throttle для PS2/Xbox/NDS/PC.

КРУГЛЫЕ СТОЛЫ, ФОРУМЫ

Круглый стол "Текущие проблемы рынка"

В первый день Конференции Разработчиков компьютерных Игр 2007, 6 апреля, состоится круглый стол, на котором будут обсуждаться текущие проблемы отечественного рынка игровой продукции. В круглом столе примут участие ведущие топ-менеджеры отечественных издателей: Юрий Мирошников (фирма "1С"), Дмитрий Архипов ("Акелла"), Сергей Орловский ("Нивал"), Александр Михайлов ("Бука"), Дмитрий Бурковский ("Новый Диск"). Главная тема обсуждения – "Состояние российского рынка на начало 2007 года и перспективы развития отечественной индустрии на ближайшие три года". Кроме того, в рамках круглого стола участники ответят на вопросы аудитории.

Открытый форум

"[Мульти]платформенный движок – их есть у вас?"

Мультиплатформенный движок – это то, что обязательно будет Вам надо завтра. Потому что без выпуска игр на разных платформах Вы не сможете увеличить совокупные продажи, и Вы не будете привлекательны для издателей, желающих выпускать игры на платформе, отличной от PC. А ведь официальный приход всех трех держателей игровых платформ на российский рынок уже случился. Именно проблемам, возникающим при разработке мультиплатформенного игрового движка и их решению, и посвящен круглый стол по программированию, организуемый в форме полюбившегося открытого форума, где наряду с признанными экспертами из ведущих студий, свое мнение могут высказать и все присутствующие на обсуждении.

Ведущий форума: Илья Пшеничный, CreatStudios

Родился в 1981г в Ленинграде. В 2004г закончил факультет ФизМех Политехнического университета. С 2002 года работает в CreatStudios младшим/просто/старшим/ведущим/ экспертом программистом. Имеет за плечами опыт четырех выпущенных и нескольких невыпущенных больших игровых проектов под PC/XBOX/NGC/PS2/PSP.

Эксперты:

Руслан Абдиев, Gaijin Entertainment

В игровой индустрии с 1997 года, прошел путь от программиста и ведущего архитектора до директора департамента исследований и разработок. Участвовал в создании игр самых разных жанров для различных платформ, включая разработку линейки игровых автоматов компании "Уникум", гонок Pulse Racer для Microsoft Xbox и серии MMO-авиасимов Microsoft Fighter Ace. В настоящее время – руководитель next-gen проектов в Gaijin Entertainment.

Николай Додонов, CreatStudios

Родился в 1982г. Закончил кафедру "Прикладная Математика" Политехнического университета со степенью магистра. С 2000г работает в CREAT Studios программистом. Участвовал в командах 4 законченных игровых проектов. Богатый опыт работы с различного вида задачами на платформах PS2, PSP, PS3, XBox, GameCube.

Дмитрий Долгов, фирма "1С", технический продюсер

Родился в 1973 году. Окончил Санкт-Петербургский Государственный Политехнический Университет. В игровой индустрии с 1996 года (более 8 лет в компании CREAT Studio). С 2005 года работает техническим продюсером внешних игровых проектов фирмы "1С".



Издатель Online игр



Издатель Casual игр *NEW!*

Адрес: 117105, Россия, Москва,
Варшавское шоссе, 2

Тел/факс: +7 (495) 952-07-65
+7 (495) 952-44-82
+7 (495) 958-18-24

E-mail: im@it-territory.ru
alisa@it-territory.ru

Web: www.it-territory.ru

СПИСОК ДОКЛАДОВ НА КРИ 2007

ОРГАНИЗАЦИЯ БИЗНЕСА

О жизни и смерти

Докладчик: Сергей Орловский, Nival Interactive

Аннотация: В чем смысл нашей жизни? В чем смысл жизни компании? Кем мы хотим стать и что нами движет? Кого мы хотим видеть рядом и так ли уж нам нужны трудности, чтобы становиться лучше? Не многовато ли для одной лекции?

О докладчике: 34 года, Президент и основатель Nival Interactive и Nival Online. Один из ветеранов российской игровой индустрии. Окончил ВМиК МГУ. Принимал участие в создании более 20 игр от Nival Interactive, включая такие серии как: Аллоды, Демиурги, Блицкриг, Silent Storm и Heroes of Might and Magic V. В 2006 году создал Nival Online и привлек 20 млн. долларов венчурного финансирования для ее развития.

FAQ' 2007

Докладчик: Юрий Мирошников, 1С

Аннотация: Традиционная сессия ответов на вопросы. В основу выступления легли ответы на реально поступающие в адрес "1С" вопросы от молодых, старых, опытных и неопытных команд разработчиков. В результате систематизации часто задаваемых вопросов появилось предположение, что ответы на них могут быть полезны широкому кругу разработчиков (в первую очередь, руководителям проектов и компаний).

О докладчике: Родился в 1970 году. Закончил факультет Информатики Российского Государственного Гуманитарного Университета, кафедра математической лингвистики. С 1994 года начал работу в индустрии компьютерных игр. С 1996 года работает в компании "1С". Руководит направлением игровых и мультимедийных продуктов, состоящим из 12 отделов, в которых работают более 150 человек. Одновременно руководит отделом разработки игровых программ. Участвовал в создании большого количества проектов.

АИ-5: Реализация наших Сокровищ

Докладчик: Андрей "КранК" Кузьмин, KranX Productions

Аннотация: Докладчик предпримет попытку поделиться со слушателями своим пониманием потенциала скрытого во всех нас Сокровища и возможности управления им. На примере реальных историй создания игр он покажет силу модели свободного выбора, не ограничивавшегося маркетинговыми страхами. Отложив в сторону все NDA, автор поделится прототипированными в KranX игровыми концепциями для демонстрации краеугольного стратегического принципа «Не сссать!», особенно актуального в век Апокалипсиса. Докладчик очень хочет разделить с аудиторией свое чувство открывавшихся горизонтов и пригласить к путешествию в Потоках, ведущих к созданию совершенно новых игр.

О докладчике: Родился в Калининграде. Генеральный директор первой отечественной продюсерской компании KranX Productions, занимающейся созданием оригинальных игр для разных платформ. Стратегический партнер KranX – фирма 1С. Недавно также занял пост генерального продюсера в новой компании ITT Casual, издающей качественные казуальные игры. Ранее под его руководством и на основе его концепций были созданы такие игры как "Вангеры" и "Периметр" (Лучшая Игра для РС на КРИ 2004, Лучший Игровой Дизайн КРИ 2004, Лучшая Технология КРИ 2003). На КРИ 2007 будут представлены новые разработки. Постоянный член жюри "КРИ Awards". Живет и работает в прибалтийском г.Светлогорске, любит чистый морской воздух. Очень горд созданной за последние годы командой. Постоянно занят расширением компании и поиском единомышленников для совместных Свершений.

Egoset – первый российский инструмент размещения рекламы в играх

Докладчик: Владимир Вайнер, Enter Media

Аннотация: Egoset как первый инструмент размещения рекламы в играх разработан Enter Media Agency для рекламодателей, заинтересованных игровой аудиторией, и производителей игр, стремящихся повысить эффективность бизнеса. Egoset позволяет обеспечивать органичную интеграцию динамической рекламы и формировать отчеты по охвату и частоте рекламного контакта.

О докладчике: Генеральный директор агентства Enter Media. Реклама в компьютерных играх. До 2002 года работал в качестве консультанта в области PR, рекламы, фандрайзинга и социального маркетинга с рядом ведущих международных и российских благотворительных организаций. Соавтор книги "Справочник "зеленого" пиарщика", автор более ста статей, учебных программ по рекламе, привлечению ресурсов и организации кампаний. Соорганизатор нескольких десятков региональных и федеральных рекламных кампаний. С 2002 по декабрь 2004 года являлся директором по маркетингу издательства "Индекс Дизайн" (выпуск альбомов современного российского графического дизайна, креатива и рекламы). Один из организаторов выставки работ победителей Нью-Йоркского клуба арт-директоров ADC Global в России. С 2005 года – представитель международного фестиваля рекламы Clio Awards в России.

Путь нового проекта в рамках международной игровой компании: от идеи до утверждения

Докладчик: Юлия Полторак, TWDC Russia & CIS, Carole Degoulet, Buena Vista Games

Аннотация: Директор по развитию бизнеса The Walt Disney Company Russia & CIS Юлия Полторак и директор по России Buena Vista Games Кароль Дегуле на практических примерах расскажут об этапах, которые проходит идея нового проекта, предоставленная на рассмотрение международному игровому издателю. Особое внимание будет уделено корпоративным процессам, как правило не заметным внешним партнерам.

Холокоста не было или провокационная реклама

Докладчик: Александр Суслов, Павел Нечаев, Snowball

Аннотация: Специалисты пропаганды студии Snowball в наглядной и занимательной форме расскажут о том, что такая провокация в рекламе, с чем ее едят и как ее можно творчески использовать в пресс-релизах, в печатной рекламе и онлайновой пропаганде. Слабонервным, беременным женщинам и детям до 16 просьба на лекцию неходить.

О докладчике: Александр Суслов – специалист пропаганды студии Snowball. До прихода в игровую индустрию успел поработать на региональных думских выборах (спичрайтером), в Минэкономразвития (раскладывал пасьянс) и ловцом лобстеров в Атлантике (США, штат Род-Айленд). В студии Snowball отвечает за организацию "нестандартных" пресс-релизов и PR-акций.

Павел Нечаев – организатор всех пресс-событий студии Snowball. Знает тысячу и один способ убийства плохого игрового журналиста. Обладатель пяти персонажей 60-го уровня в одной малоизвестной игре от Blizzard и гигантской базы контактов, которые хранит в особой визитнице израильского производства.

Легенды и мифы игрового пиара. v0.99

Докладчик: Алексей Артеменко, Анатолий Субботин, 1С

Аннотация: Все что вы хотели знать об игровом пиаре, но боялись спросить. Ответы на наиболее часто задаваемы вопросы по теории и практике продвижения компьютерных игр.

О докладчике: Алексей Артеменко – 35 лет, женат, есть сын, характер спокойный и уравновешенный. С 2003 по 2006 год работал в фирме "1С" менеджером по связям с общественностью, с 2006 года по настоящее время руководит в фирме "1С" группой продвижения компьютерных игр в России и СНГ .

Анатолий Субботин – родился в 1977 году. В 1999 году окончил переводческий факультет МГЛУ (бывший Московский государственный институт иностранных языков им. Мориса Тореза). Работал менеджером проекта и старшим координатором проекта в PR-агентствах PRP Group и Corporate Communications, а также в пресс-службе Объединенной Металлургической Компании. С 2002 г. работает в фирме "1С" менеджером по связям с общественностью.

Как я лишилась девственности в игровой индустрии

Докладчик: Екатерина Кукуреко, Бука

Аннотация: Шоу-доклад с элементами стриптиза. За этот час вы узнаете о том, как перестать жить и начать пиарить, сколько денег компании экономит ваш PR-менеджер, чем маркетинг отличается от PR, а PR от R.I.P., как организовать первое свидание журналиста и разработчика и не стать «третьим лишним», как довести журналиста до творческого оргазма, а также другие страшные и смешные истории из жизни игрового пиарщика.

О докладчике: Знакомство с игровой индустрией началось в 15 лет, когда попала внештатным бета-тестером в компанию "Бука". В 2004 году опубликовала свой первый материал в журнале "Страна Игр", где публиковалась год. В 2005 году устроилась на работу ассистентом руководителя игрового PR-отдела в компанию "Новый Диск". Затем присоединилась к рекламному агентству GamePR. С сентября 2006 года – руководитель службы PR и рекламы компании "Бука".

Вы хотите повысить лояльность персонала? Дайте возможность ему развиваться именно в вашей компании

Докладчик: Наталья Семичастнова, Kenjitsu

Аннотация: Доклад посвящен самым важным вопросам управления персонала – развитию своей команды. Многие руководители считают, что мотивация подчиненных и развитие их карьеры от них не зависит – главное чтобы зарплата устраивала коллектив. Но профессионализм иногда не приносит результата, если нет достижений личных целей сотрудника. Нет

удовлетворенности своей работы, нет лояльности к компании. Надо не забывать о развитии команды, карьеры и в первую очередь о мотивации каждого сотрудника (на примере системе грейдов).

О докладчике: В управление персоналом (IT компании) работает больше 7 лет. Получила высшее образование – менеджмент. Является преподавателем авторских курсов в центре обучения Microsoft "Управление персоналом в IT компаниях", "Использование IT технологий в управление персоналом", "Технологии эффективного найма и адаптации сотрудников". В Kenjitsu работает около двух лет в должности директора по персоналу.

Инструкция по выживанию для разработчиков

Докладчик: Назар Бояринцев, Nazar Design Group

Аннотация: Инструкция по выживанию для небольших и молодых команд разработчиков в условиях кризиса, когда издатели требуют максимального профессионализма и исполнительности, дешевых и быстро разрабатываемых, но высококачественных игр. Как сделать Игру Мечты и не загнуться от голода и тоски. Теория, подкрепленная практикой из жизни.

О докладчике: 29 лет, Пензенский Государственный Университет, диплом с отличием, аспирантура, преподаватель информатики. Постоянный участник интернет-community, создающих игровые модификации. С 2001 по 2003 гг. – уровнестроитель в фирме New Media Generation. С 2003 г. участвует в разработке универсального редактора уровней QuArK. С 2003 года организовал творческую группу Nazar Design Group, разрабатывающую игровые моды и аддоны, а также casual games.

"Сам себе продюсер" или "анализируй это". Как заработать на онлайновых играх?

Докладчик: Михаил Виноградов, Nekki

Аннотация: Игра как рыночный продукт и его товарные свойства. Маркетинг на этапе создания концепции. Анализ потребительских предпочтений. Методы исследования. Предпочтения условные и "чистые". Баланс затраты – качество. Финансирование проекта. Бизнес-схемы возврата инвестиций. Приемы экспресс-анализа будущих финансовых потоков. Опыт разработки и эксплуатации футбольного менеджера "Золотая Бутса". Формальная сторона вопроса организации бизнеса.

Бизнес-концепция игры "Гладиаторы". Методы оценки рыночной стоимости проекта, идея стоимости компании.

О докладчике: Родился в 1965 г. Образование: высшее, радиоинженер (МАИ, 1988 г.), магистр менеджмента (МАИ, 2005 г.). Тема научной работы – оценка интеллектуальной собственности в компьютерной игровой индустрии. В компании Nekki с 2005 г.

Save The F*ing Chicken – практическая демонстрация представления нового проекта потенциальному издателю**

Докладчик: Сергей Климов (Snowball Studios), Fredrik Wester-Lindgren (Paradox Interactive)

Аннотация: Save The F***ing Chicken – лекция в формате реалити-шоу. Сергей Климов, генеральный продюсер Snowball Studios, будет пытаться продать Фредрику Вестеру, директору Paradox Interactive, три реальных проекта, присланных независимыми командами в течение 2006 года. Разработчики, имеющие опыт общения с издателями, а также команды, которым получение первого опыта только предстоит, смогут со стороны понаблюдать за принципиальными различиями позиций разработчика и издателя. Предупреждение: во время лекции возможно использование нецензурной речи.

Лицензор: Среда обитания, привычки, повадки

Докладчик: Шипкова Алена, www.zodiac.tv

Аннотация: Лицензирование игр – интересный и довольно жестокий процесс. Разработчик должен научиться лавировать между задачей создания хорошей игры и соблюдением договоренностей с лицензируемой стороной. В этой лекции речь пойдет о том, как сделать хорошую игру по лицензии.

О докладчике: 10 лет в игровой индустрии, продюсировала игры Atari, Disney для телевизионных платформ. В настоящий момент генеральный директор русского отделения компании Зодиак. 40+ выпущенных проектов.

Привлечение инвестиций путем публичного размещения акций (IPO)

Докладчик: Влад Суглобов, G5 Entertainment

Аннотация: 2 октября 2006 года состоялось первое в истории российской игровой индустрии IPO (публичное размещение акций). G5 Entertainment, в состав которой входят российские разработчики G5 Mobile и G5 Software, разместила акции среди частных шведских инвесторов и привлекла инвестиции в размере \$1 млн.

Автор расскажет о существенных переменах, произошедших в G5 за последние два года, о путях привлечения инвестиций, о том, что такое публичное размещение акций, какие возможности для разработчика оно открывает, какие ограничения накладывает, любая ли компания может его провести, сколько нужно инвестиций для счастья, почему была выбрана биржа в Стокгольме, сколько сейчас стоит компания G5 Entertainment, сколько будет стоить через три года, и когда ожидать других российских игровых IPO.

О докладчике: Родился в 1977 году, закончил факультет вычислительной математики и кибернетики МГУ им. Ломоносова в 2000 году. С 1995 года в игровой индустрии. В 2001 году вместе с коллегами основал группу компаний G5, став ее руководителем. В 2005 году, заключив контракты на разработку игр с ведущими мировыми издателями, привлек в компанию G5 шведских инвесторов и провел реструктуризацию, что сделало возможным публичное размещение акций на бирже в Стокгольме в октябре 2006 года. Занимая должность генерального директора и члена совета директоров G5, Влад определяет стратегию компании, руководит операционной деятельностью, и отвечает за отношения с ключевыми партнерами.

Неформальный разговор. Через призму опыта (Q&A session with Carole Degoulet)

Докладчик: Carole Degoulet (LucasArts, UbiSoft, Buena Vista Games)

Аннотация: Интервью в реальном времени, продолжающее опубликованную на DTF серию разговоров с ветеранами игровой индустрии. Собеседник – Кароль Дегуле, более 12 лет занимающая ключевые позиции в отделах маркетинга и развития бизнеса компаний Lucas Arts, UbiSoft и Buena Vista Games. Вопросы из аудитории приветствуются.

Русские идут!

Докладчик: Николай Барышников, 1С

Аннотация: Рынок компьютерных игр сильно изменился за последние несколько лет. Затронули эти изменения и схемы традиционного лицензирования. "Продавать" игры на западные рынки становится все сложнее. Фирма "1С" предлагает свой вариант решения данной проблемы.

мы – переход от лицензирования к полномасштабному изданию на зарубежных рынках. В 2005–2006 году фирма "1С" приобрела несколько иностранных компаний и открыла собственные представительства за рубежом. Николай Барышников расскажет о накопленном опыте и поделится планами на будущее.

О докладчике: Работает в фирме "1С" с 1999 года. Руководит отделом лицензирования и продвижения, а также входит в совет директоров группы компаний Cenega — одного из крупнейших дистрибутеров видеоигр в Центральной Европе.

Мобильные ММО

Докладчик: Дмитрий Кочнев, Nival Online

Аннотация: Доклад посвящен оценке готовности мобильных рынков мира к выводу ММО. В докладе рассмотрены факторы, влияющие на успех такого продукта на рынке, а также тенденции индустрии в области мобильных ММО. Иллюстрациями к доклада являются два реальных мобильных ММО проекта компании Nival: Entis Fantasy и Мир Былин.

О докладчике: Director of Production в мобильном подразделении Нивал Онлайн. До этого 4 года руководил компанией SmartPhoneLabs, будучи одним из ее сооснователей. Женат, детей пока нет.

Продюсирование: Правила игры

Докладчик: Андрей Грищенко, Алексей Пациорковский, 1С

Аннотация: Кто он такой – продюсер? Зачем он нужен? В чем его сила и где его слабые места? Зная ответы на эти вопросы, а также соблюдая элементарные правила игры, взаимодействие с издателем пройдет с наименьшим трением и максимальным эффектом. Этот доклад о том, как строить отношения с продюсером; стоит ли вводить его в заблуждение; как воспринимать критику и легко сдавать этапы – все, что вам нужно знать о продюсерах издателя.

О докладчике: Андрей Грищенко – продюсер игровых проектов (внешняя разработка): поиск проектов и перспективных команд, организация разработки и выпуска. В Фирме "1С" отвечает за несколько десятков проектов, среди которых "Полный привод: УАЗ 4Х4", "You Are Empty"; "XIII Век", "Не время для драконов" и "Анабиоз" (в разработке).

Алексей Пациорковский – менеджер внешних проектов фирмы "1С". Получив образование в области информатики и управления в сфере экономики, длительное время скитался по кредитным организациям банковского сектора. С 2004 года работает в фирме "1С" в качестве продюсера на проектах "Магия Крови", "Кодекс войны", "7.62", "Диверсанты".

10 лет в индустрии

Докладчик: Сергей Герасев, 1С

Аннотация: В выступлении пойдет речь о некоторых проблемах, с которыми автор столкнулся за время своей работы в игровой индустрии. А также о возможных методах обхода данных проблем.

О докладчике: Родился в 1976 году. Закончил Московский Авиационный Институт по кафедре эффективности авиационных комплексов. С 1997 года начал работу в индустрии компьютерных игр. С 2000 года работает в компании "1С". Занимает должность менеджера внешней разработки игровых программ. Принимал непосредственное участие в создании около 50 игровых проектов в различных должностях.

Стартап: Реальность Или Миф?

Докладчик: Глеб Соколов, N-Game Studios

Аннотация: Многие начинающие разработчики компьютерных игр мечтают о создании собственной компании, которая как минимум покорит весь мир, сходу выпустив тайтл AAA-класса. В реальности все оказывается совсем иначе. И порой может сложиться впечатление, что создать сегодня новую игровую компанию с нуля попросту невозможно. Тем не менее, это не так. Успешный опыт компании N-Game Studios свидетельствует, что и в наши дни молодая команда может найти и занять свое место под солнцем. О том, как пройти путь от группы энтузиастов до полноценной успешной компании, какие ожидают подводные камни и рифы на этом пути и как их обойти, рассказывается в докладе соучредителя и директора N-Game Studios – Глеба Соколова.

О докладчике: Родился в 1981 г., в г. Днепропетровск. В 2003 году закончил Украинский государственный химико-технологический университет. В том же году поступил в аспирантуру Днепропетровского национального университета на специальность "Прогрессивные информационные технологии". В 2002 году, вместе с сестрой – Елизаветой Соколовой основал команду разработчиков игр N-Game Studios, которая начала работу над проектом ролевой игры "Легенды Аллодов". С 2006 года – директор компании N-Game Studios. Руководитель проектов "Легенды Аллодов" и "Великие Битвы: Курская Дуга".

УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ

Западный издатель – мифы и реальность

Докладчик: Станислав Богданов, Creat Studios

Аннотация: В данном докладе автор рассматривает сложившееся на основе докладов представленных на двух предыдущих КРИ представление о работе с западными издателями и со-поставляет его со своим личным опытом взаимодействия с такими издателями как Activision, Octagon, Konami, Midway.

О докладчике: Родился 1972 году. Образование – высшее. Экономический факультет СПбГТУ, специальность – стратегический менеджмент профессиональный переводчик с более чем 10-летним стажем в индустрии с 2004 года. За 2.5 года прошел путь от переводчика –> коммуникатора –> координатора проекта –> продюсера по FMV –> продюсера.

MMOG и мобильные устройства

Докладчик: Simon Hayes (Саймон Хэйес), BigWorld Pty Ltd

Аннотация: По мере того, как телекоммуникационная индустрия вводит в обращение стандарты 3G и WiFi, набирают популярность более производительные портативные устройства. Появляется реальная возможность создавать амбициозные MMOG-проекты для того, чтобы воспользоваться всеми преимуществами этих уникальных устройств. В этой презентации мы обсудим стратегии создания MMOG проектов для практически любого мобильного устройства, снабженного поддержкой WAP или даже полноценных интернет-совместимых устройств.

О докладчике: Саймон является со-основателем BigWorld Pty Ltd Он – ветеран игровой индустрии с более чем 15-летним опытом. Именно он выступил техническим директором BigWorld MMOG middleware, а также за его плечами – шесть вышедших проектов. Он также был консультантом Telstra Australia, помогая в создании мультиплатформенных проектов для РС и

консолей. Будучи техническим директором BigWorld, он ответственен за развитие middleware-технологий компании, и участвует в решении всех технических вопросов внутренних команд разработчиков BigWorld.

Разработка "Ведьмака" – от небольшой игры для местного рынка к многомиллионному проекту с международным издателем

Докладчик: Michal Kicinski, Michal Madej, CD Projekt

Аннотация: В этой презентации мы обсудим успешный проект The Witcher и успех компании CD Projekt. Мы расскажем, как создать брэнд с нуля и как продать проект по всему миру.

О докладчике: Michal Kicinski является сооснователем CD Projekt и CEO компании CD Projekt. Он также ответственен за реализацию главных фич игры.

Michal Madej – ведущий дизайнер The Witcher начиная с 2004 года. В его послужном списке – работа на Nekrosoft (проект Reservoir Dogs), Draco (проект Cold Zero) и компании Reality Pump.

Особенности национального артowego аутсорса

Докладчик: Александр Горбатюк, Nival Online

Аннотация: Этот доклад – об организации и опыте работы компании с артовым аутсорсом.

О докладчике: В Nival Online с сентября 2006 года. До этого более пяти лет руководил проектами в области геоинформационных технологий и мобильной картографии.

Day After Tomorrow, или как пережить катастрофу

Докладчик: Ольга Яльчик, Creat Studios

Аннотация: Планируя свою работу, мы опираемся на результаты работы других людей. Когда мы не получаем желаемого, происходят накладки, которые являются одной из главных причин потерь времени на проекте. Что делать? Можно попытаться спланировать работу так, чтобы свести вероятность их возникновения к минимуму... а можно сделать их не такими болезненными. В докладе проводится анализ причин возникновения таких накладок и предлагаются практические решения по минимизации их последствий принятые на проекте Coded Arms: Contagion.

О докладчике: Родилась в 1977г. В игровой индустрии с начала 2005 года. В Creat Studio пришла на должность тестера на проект "American Chopper 2", на последнем проекте "Coded Arms: Contagion" являлась Lead QA.

Плох тот гейм–дизайнер, который не хочет стать продюсером

Докладчик: Дмитрий Ножнин, 1С

Аннотация: Продюсер и геймдизайнер – это как физик–экспериментатор и теоретик, и плох тот теоретик, который не хочет подтвердить свою правоту на практике :) Доклад посвящен личному опыту автора по разделению обязанностей со стороны издателя при продюсировании проекта и обсуждению плюсов и минусов такого подхода.

О докладчике: Девятый год в индустрии, прошел путь от внештатного дизайнера миссий до продюсера проектов фирмы "1С". Принимал участие в более чем 15 проектах, включая Смерть Шпионам, Вторая Мировая, Демиурги, Аллоды.



БОЕВОЙ НАРОД

Все об играх на "Боевом Народе"

<http://games.cnews.ru>

Социальные аспекты разработки в Reaxion

Докладчик: Денис Войханский, Reaxion

Аннотация: Социальные аспекты разработки D6 проектов (команда из 6 человек, потеря не-существенной суммы – возможный ущерб). Будет показано как ключевые ценности (1. Люди важнее процессов и стандартов, 2. Нацеленность на изменения) реализованы в каждодневных практиках: планирование проекта, итерации, task tracking, war room, meetings.

О докладчике: Senior Project Manager. Закончил БГУ ФМПИ, Минск. Несколько лет работал программистом. С 2004 года директор Reaxion-Minsk, руководитель проектов. Более десятка завершенных проектов, из последних Men in Black, Charlie's Angles, Spin-it!

Новые Люди В Команде: Ставка На Зеро

Докладчик: Елизавета Соколова, N-Game Studios

Аннотация: Успешная работа игровой компании – начиная от соблюдения сроков и заканчивая качеством выпускаемого продукта, очень во многом зависит от личного вклада каждого из членов команды. Создать такой коллектив, который сможет успешно работать вместе и выпускать качественные, интересные игры – очень важная задача для руководства компаний-разработчика. О том, как подбирать новых сотрудников, которые бы успешно вписывались в коллектив, как профилактировать связанные с расширением штата проблемы рассказывает со-учредитель и креативный директор компании N-Game Studios – Елизавета Соколова.

О докладчике: Родилась в 1984 г., в г. Днепропетровск. В 2006 году закончила Днепропетровский национальный университет. В 2002 году, вместе с братом – Глебом Соколовым, основала команду разработчиков игр N-Game Studios, которая начала работу над проектом ролевой игры "Легенды Аллодов". С 2006 года – креативный директор компании N-Game Studios. Ведущий художник проектов "Легенды Аллодов" и "Великие Битвы: Курская Дуга".

ГЕЙМ-ДИЗАЙН

It's Full of Stars! A Look at the Technology Running the EVE Online Universe

Докладчик: Hilmar Petursson, CCP Games

Аннотация: Learn from CCP Games team why, and more importantly how, they scale and control EVE Online in a single-server persistent universe. This session presents the architecture of the EVE Online universe as well as the technology details that allow CCP to run EVE profitably.

О докладчике: Hilmar Veigar Petursson, as the Chief Executive Officer (CEO) of CCP, the creators of the sci-fi online game EVE Online, has led the company's explosive growth in terms of size and influence as evidenced by the number of CCP employees and EVE Online subscribers quadrupling since he took the helm in January 2004. Before his appointment to the CEO position, he held the title of CCP's Chief Technical Officer (CTO) of CCP, heading the engineering effort required to create CCP's persistent world technology and 3D engine. Prior to joining CCP in 2000, he served as the CTO of SmartVR.

Петрович и все–все–все

Докладчик: Андрей Бильжо, Ярослав Краснов, Trickster Games

Аннотация: Петрович и все–все–все – это доклад Андрея Бильжо (автора персонажа Петрович – www.petrovich.ru) и Ярослава Краснова (www.trickster-games.com), который расскажут об особенностях разработки игры "Петрович и все–все" на основании авторского игрового мира.

О докладчике: Краснов Ярослав – основатель компаний Dr. Music и Trickster Games.

Проблемы создания ММО игр

Докладчик: Александр Мишулин, Nival Online

Аннотация: ММО игры – это модно. Таких игр уже много и становится все больше, но конкуренция особо сильна. Какие же проблемы нас ждут на пути создания ММО–игры своей мечты:

- огромные размеры продуктов,

- активное использование лицензий
- сильная похожесть игр друг на друга
- ММО–игра – не продукт, а услуга

Подробнее о проблемах и об их решениях мы и поговорим на лекции.

О докладчике: 29 лет. Закончил ВМиК МГУ. В индустрии работает 8,5 лет. 1 год писал обзоры и прохождения разнообразных игр для журналов, 7 лет проработал в компании Nival Interactive. Участвовал в создании "Проклятых земель" в качестве дизайнера миссий, "Демиургов" в качестве дизайнера игры. Затем работал ведущим дизайнером в проектах "Операция: Silent Storm", "Silent Storm: Часовые" и "Heroes of Might and Magic V", занимал должность креативного директора компании. Последние полгода работает в компании Нивал Онлайн на должности креативного директора.

Игра с Хаосом. О роли случайности в многомерной игре

Докладчик: Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge

Аннотация: Рассказ развивает тему специфических игровых приемов, дающих игре уникальные выразительные возможности по сравнению с другими видами искусства. В этом выступлении речь пойдет о значении и возможностях случайности в игровом дизайне. Рассказ будет интересен разработчикам, которые стремятся делать игры, создающие условия для переживания игроком глубокого эмоционального и познавательного опыта.

О докладчике: Родился в 1977 году, один из основателей студии Ice-pick Lodge (2001 год). В 1996–1999 занимался экспериментальным проектированием живых игр на стыке с театральными постановками. В 2002 году выступил с утверждением, что игра – новое искусство, язык, который в ближайшем будущем должен стать наиболее адекватной формой осмыслиния и выражения современной картины мира. Под руководством создавалась игра "Мор. Утопия" (Самый нестандартный проект КРИ 2005, Наш выбор AG, Игра года от ЛКИ и другие награды).

Alternative Reality Games: the Matrix has you!!!

Докладчик: Иван Ткаченко, Kenjitsu

Аннотация: ARG – это разновидность игры, которая органично сочетает в себе элементы виртуальной среды и реальности посредством коммуникативных каналов с целью достижения

интерактивности и вовлеченности человека в игровой процесс. ARG увлекает игроков историей, яркими персонажами, различными загадками и головоломками, которые следует отгадать и решить для продолжения игры. Для вовлечения людей в игровой процесс используются различные средства коммуникации, вроде Интернета, телевидения, радио, sms и mms.

О докладчике: Соучредитель студии Kenjitsu, Иван еще в начале 90-х годов стал заниматься программированием. Получил высшее техническое образование в Санкт-Петербургском Государственном Электротехническом Университете. Работал программистом в Аэрокосмическом Центре в Германии, где получил богатый опыт проектирования и создания систем управления. Дальнейший профессиональный опыт он приобрел, работая ведущим специалистом в известной американской IT-компании. Следующим шагом было построение компании с нуля. Целеустремленность, широкое видение картины бизнеса, быстрое освоение новых областей, понимание важности процессов и построение их, позволило ему в роли технического директора создать успешную компанию более чем из 100 человек, работающую в области IT Solutions и Multimedia Content на Европейском рынке. Этот положительный опыт приблизил его к цели – созданию собственной компании. В 2002 году была организована студия Kenjitsu.

Строим эффективно

Докладчик: Дмитрий Светличный, Nival Online

Аннотация: Возможно, одним из самых важных моментов дизайна уровня является начало. То, как начинает строиться уровень, определит и как он будет развиваться, и что не менее важно – как быстро и эффективно он будет строиться. В наши дни растущей сложности игровых движков скорость построения уровня очень важна. Незэффективный метод построения влияет в дальнейшем на время изготовления и срыв сроков. В данной презентации автор старается рассказать о подводных камнях, которые встречает дизайнер уровней в своей ежедневной работе, и как эффективно их обходить.

О докладчике: Образование высшее. Специальность – инженер–механик. С игровой индустрией начал работать с 1998 года.

Визуализация невидимого, или способы использования игровой статистики

Докладчик: Артем Колбасин, Creat Studios

Аннотация: Доклад посвящен теме, которой занимаются обычно в самый последний момент – игровая статистика. Часто ей уделяется крайне мало внимания особенно вначале и середине проекта. А между тем, грамотная балансировка геймплея невозможна без полноты собранной статистики. Разумное использование этих данных может помочь при выявлении в игре зон с низкой интенсивностью, или просто багов разработки.

О докладчике: Родился в 1984г. Получил полное среднее образование, сейчас учится на 5 курсе вечернего отделения БГТУ. Игровой стаж 10 лет. До Creat Studio в игровой индустрии не работал. В Creat работает с середины 2005 года, в должности скриптера.

Эффективный левел-дизайн: создание уровней для 3D-шутера

Докладчик: Алексей Андреев, Creat Studios

Аннотация: Создание уровней в современных 3D играх – одна из наиболее затратных частей проекта. Грамотная организация работы дизайнера уровней поможет создать качественные уровни при минимальных затратах. В докладе рассматривается успешный опыт работы Creat Studios в производстве уровней для 3D-шутера Coded Arms: Contagion.

О докладчике: 32 года. Высшее образование. В игровой индустрии с 2003 г. Принимал участие в работе над проектами Жор-Тур и W.E.L.L. Online. В Creat Studios с 2006 г. Работал гейм-дизайнером на проекте FPS Coded Arms: Contagion для PSP. В настоящее время работает над неанонсированным проектом для PS2.

Как построить мир за семь дней

Докладчик: Андрей Широ, NIKITA

Аннотация: В начале, доклад кратко рассказывает о процессе создания игры. Далее, подробно раскрывается тема сборки игрового мира, ее время и место. Как начинать, с чего начинать, каких целей придерживаться сейчас и о чем надо подумать заранее. Будут показаны примеры возникающих проблем, версии их решения и предвосхищения. Также подробно обсуждаются люди, занимающиеся сборкой: что должны знать, что должны делать и чего делать не должны они и люди, ими руководящие. Весь процесс сборки по простым и понятным этапам.

О докладчике: С детства любил приключенческие книги, а потом и приключенческие компьютерные игры, особенно ролевые, где было много всяких параметров или возможностей. Мечтал сделать свою игру в которой все будет максимально реалистично (за исключением магии, конечно). Со школы и далее изучал компьютеры со всех сторон и в какой-то момент выбрал стезю программиста. Учился и работал, совершенствовался, но не в игрушечной области. В какой-то момент устал, ушел с работы и переключился на другие области: администрирование, дизайн, веб-дизайн. И опять же – не то, ушел. Однажды, возникла мысль: "А почему бы и нет?!" – и было послано резюме в "Никиту".

Следующее поколение уже наступило. А как насчет геймплея?

Докладчик: Gavin Longhurst (Гейвин Лонгхерст), BigWorld Pty Ltd

Аннотация: Ключевые отличия MMOG и онлайнового гейминга следующего поколения включают в себя не только качественную графику и арт – в этой лекции мы исследуем новые геймплейные приемы, которые требуются применять в MMORPG следующего поколения, а также рассмотрим, какие еще задачи необходимо решить для создания MMOG для международной аудитории за несколько лет разработки.

О докладчике: Гейвин Лонгхерст – директор по развитию бизнеса компании BigWorld. Работал ранее в индустриях анимации, CG, игровой, вещательной и киноиндустрии. Он участвовал в зарождении австралийской индустрии анимации и спецэффектов, а затем присоединился к Autodesk/Discreet в качестве международного 3D Animation Manager. Далее его карьера продолжилась в компании Seeing Machines в качестве руководителя отдела продаж и маркетинга.

Дизайн специального назначения.

Становление и развитие гейм-дизайна в Creat Studios

Докладчик: Алексей Рехлов, Creat Studios

Аннотация: В докладе представлена краткая история формирования отдела гейм-дизайна в Creat Studios и его последующая эволюция. Освещены основные поворотные моменты в политике отдела, а так же текущая схема его функционирования. В заключении приведены текущие проблемы и планы по их преодолению.

Биография: Родился в 1980 году. 20-ти летний игровой стаж, 6 лет в игровой индустрии, 3 выпущенных проекта для игровых консолей (PS2/XBOX/NGC), несколько десятков игровых проектов для мобильных телефонов. Высшее техническое образование по специальности инженер автоматизации. С 2004 года работает в Creat Studios как гейм-дизайнер, в 2005 году переведен на должность начальника отдела гейм-дизайна.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Скрипты, как основа UI. Просто, быстро, удобно

Докладчик: Аркадий Чумаченко, Creat Studios

Аннотация: Презентация посвящена особенностям построения интерфейса игры, управляемого скриптами. Такое решение позволяет обеспечить необходимую гибкость и простоту с минимальными потерями в функциональности и скорости.

Биография: Высшее образование по специальности защита информации. Игровой стаж 17 лет, 1 год в игровой индустрии – в Creat Studios.

Разработка отладчика скриптового языка для Microsoft VisualStudio

Докладчик: Дамир Тенишев, Parallax Arts Studio

Аннотация: Многие игровые компании используют при разработке игр скриптовые языки. Обычно при их использовании сразу стает вопрос простой и удобной отладки кода. Наличие данной возможности значительно снижает стоимость разработки скриптового кода. Существует недорогой способ решить эту проблему качественно и надежно, используя инфраструктуру привычной для многих интегрированной среды разработки Microsoft Visual Studio.

О докладчике: Опыт программирования с 1988 года. В игровой индустрии с 1992 года. С 1995 по 1998 аспирантура Санкт-Петербургского технологического института (технического университета). В 1998 защитил кандидатскую диссертацию по теме "Ядро системы имитационного моделирования систем управления". В 2000 году – технический директор, ведущий разработчик российского филиала "Forest Technologies". Три завершённых проекта обучающих программ под PC и Macintosh. С 2001 года по настоящее время – технический директор, руководитель отдела программирования "Адамант–Мультимедиа". Два завершённых проекта (3D-шутеры) под PC.

Создание технического демо игры

Докладчик: Петр Попов, Nival Online

Аннотация: В этой лекции будет рассказано о том, какие технические проблемы мы видели на этапе preproduction, разрабатывая клиентскую часть ММО игры. Как вырабатывались лимиты на арт. Как была прототипирована подсистема рендеринга (полный прототип занял примерно 3 человека–недели). Конкретные технические решения – LOD для моделей и террейна, система определения видимости, стримминг, система больших координат для бесшовного мира. Шлифовка техно–демо с NVPerfHUD в одной руке и Intel VTune в другой. Как проблемы после 4 месяцев разработки соотносятся с рисками, выработанными на этапе preproduction. Что мы не учили.

О докладчике: Родился в 1978 году, в 1995 поступил на механико–математический факультет МГУ. Закончил с отличием в 2000 году, поступил в аспирантуру. Преподавал на математике. В 2004 году поступил в "Нивал Интерактив". В 2005 году, работая, защитил диссертацию кандидата наук.

Outgoing mail: Техническая переписка с разработчиками

Докладчик: Дмитрий Долгов, 1С

Аннотация: Доклад – это технический постмортем нескольких десятков проектов, которые издавались фирмой "1С" за последний год. В доклад вошли избранные места из переписки с разработчиками – какие проблемы и задачи наиболее часто всплывали на разных этапах разработки. Что бывает с проектами, когда количество арта начинает катастрофически влиять на качество работы программы? И о чем еще не догадываются программисты вплоть до релиза игры?

О докладчике: Родился в 1973 году. Окончил Санкт-Петербургский Государственный Технический Университет. В игровой индустрии с 1996 года (более 8 лет в компании CREAT Studio). С 2005 года работает техническим продюсером внешних игровых проектов фирмы "1С".

Использование XNA Game Studio Express для разработки casual games для PC и Xbox 360

Докладчик: Сергей Гайдуков, Александр Ложечкин

Аннотация: XNA Game Studio Express – это инструментарий для разработки кросс-платформенных игровых приложений, нацеленный на команды разработчиков и энтузиастов. Рассматривается библиотека классов XNA Framework, использование Content Pipeline, особенности реализации .NET Compact Framework 2.0 на XBOX-360, оптимизация производительности XNA-приложений, разработка игрового инструментария, в частности вопросы интеграции в Visual Studio 2005 Pro.

О докладчике: Сергей Гайдуков – родился в 1980 году. Окончил Пензенский государственный институт по специальности информационные системы в экономике. Автор книги "OpenGL. Профессиональное программирование на C++". В настоящее время работает в Пензенском региональном центре дистанционного образования (ПРЦДО). В свободное время работает над книгой "XNA Framework. Графика в проектах Windows Forms".

Александр Ложечкин – руководит группой технических евангелистов Microsoft в России. В его обязанности входит организация мероприятий, анализ и выработка рекомендаций по проектированию информационных систем. Александр – автор многих статей и книг, посвященных разработке решений на базе платформы Microsoft, неоднократно выступал с докладами на семинарах и конференциях Microsoft. Имеет сертификаты MCSE, MCSD, MSF Practitioner. Кандидат технических наук.

Обработка и передача медиа-контента с использованием платформ Microsoft DirectShow и Media Foundation

Докладчик: Антон Михалев

Аннотация: Доклад рассматривает вопрос передачи медиа-контента (аудио/видео) в распределенных системах на основе платформ Microsoft DirectShow и Media Foundation с использованием форматов сжатия. Демонстрируется применение DirectShow и Media Foundation на примерах, дается сравнение этих технологий.

О докладчике: Руководитель направления компании Elecard. Технический директор Томской Особой Экономической Зоны.

Риски разработки ПО для MMOG в примерах

Докладчик: Константин Бабушкин, Vogster Entertainment.

Аннотация: В докладе описаны те аспекты программирования, которые в MMO принимают другой вид или имеют более важное значение по сравнению с однопользовательскими играми. Они сопровождаются примерами из различных MMO игр.

О докладчике: Играет в онлайн игры более 5 лет. Июнь 2004 – Октябрь 2006: Ведущий серверный программист на проекте ARENA Online, компания GTeam. Ноябрь 2006 – текущий момент: Ведущий серверный программист на проекте CrimeCraft, компания Vogster Entertainment.

Туда и обратно, или путешествие в "next-gen"

Докладчик: Евгений Иванов, Creat Studios

Аннотация: В докладе рассказывается о опыте разработки Creat Studios, Inc. под платформу PS3, а именно создание технологической демо-версии. Автор описывает предпосылки проекта, ход разработки, проблемы, возникшие при процессе создания продукта, а также способы их решения.

О докладчике: Родился в городе-герое Ленинграде. В игровой индустрии с 1999 года, с 2004 года работает в компании Creat Studios, Inc., где принял деятельное участие в создание проектов под платформы XBox, PS2, GCN, PSP, PC. На данный момент работает над созданием Nintendo DS-части движка в качестве продюсера и технического директора.

Архитектура процессора Intel Core 2 Duo – с этого места поподробнее

Докладчик: Максим Перминов, Вадим Сухомлинов, Intel

Аннотация: Для того, чтобы выжать из процессора максимум производительности, нужно хорошо представлять, как он устроен внутри. В этой лекции будет рассказано о многих внутренних характеристиках процессоров Intel Core 2 Duo, представляющих интерес для программистов – особенно для тех, кто не боится заглянуть в ассемблерный код. Вы сможете детально узнать, как устроен конвейер Intel Core 2 Duo; на что процессор способен теоретически и практически; из-за чего максимальная производительность может не достигаться и как это исправить.

О докладчике: Максим Перминов – инженер по программному обеспечению в Intel, Максим занимается оптимизацией программного обеспечения из сектора High Performance Computing под платформы компании. Ранее Максим от лица Intel оказывал техническую поддержку некоторым известным игровым компаниям России и Украины, помогая им лучше распорядиться возможностями существующих и будущих процессоров Intel.

Вадим Сухомлинов – менеджер по технологиям в подразделении enterprise software enabling, Вадим работает в Intel с 2004г. Задачи подразделения – работа с разработчиками ПО в области оптимизации под современные платформы, использование новейших технологий, стратегическое развитие экосистемы. С 2000г Вадим работал в компании Motorola, лидер проекта по разработке средств тестирования с применением формальных методов.

Многоядерность для многоигровости и многоигровость для многоядерности

Докладчик: Виктория Жислина, Intel

Аннотация: Поскольку развитие компьютерной техники неуклонно идет в сторону увеличе-

ния числа вычислительных ядер, развитие игр должно идти в ту же сторону. Сессия рассказывает о возможностях использования в играх более одного процессорного ядра. Приводятся идеи, примеры и обсуждается техника максимально эффективного распараллеливания игр.

О докладчике: Старший инженер по приложениям в Intel, Виктория занимается технической поддержкой компаний-разработчиков программного обеспечения, помогая им внедрить и эффективно использовать в своих продуктах возможности аппаратных платформ Intel.

Оптимизация и параллелизация современной 3D игры при помощи инструментов Интел

Докладчик: Анатолий Любомиров, Валерий Провалов, Intel

Аннотация: Оптимизация кода остается одним из ключевых этапов разработки любой игры. Доклад освещает основные вопросы оптимизации игр для современных платформ на базе многоядерных процессоров Интел. В докладе представлены примеры работы с новейшими инструментами оптимизации и параллелизации приложений от компании Интел. На примере несложной трехмерной игры проиллюстрирован итерационный процесс анализа производительности и оценки возможности оптимизации и параллелизации приложения. Доклад затрагивает инструменты Intel® VTune™ Analyzer, Intel® Thread Profiler и библиотек Intel® Threading Building Blocks.

О докладчике: Анатолий Любомиров – инженер по программному обеспечению в Intel, Анатолий является дизайнером пользовательских интерфейсов нового поколения анализаторов производительности семейства Intel® VTune™ Analyzers.

Использование Intel® Threading Building Blocks для разработки многопоточных игр

Докладчик: Денис Котляров, Intel

Аннотация: Воспользовавшись преимуществами библиотеки многопоточного программирования TBB, вы сможете разрабатывать игры со сложными параллельными архитектурами с легкостью доступной лишь опытным в параллельном программировании разработчикам. Intel® Threading Building Blocks 1.0 – это библиотека C++ которая упрощает разработку оптимизированных многопоточных приложений. TBB содержит параллельные алгоритмы и структуры данных, самостоятельная реализация которых требует серьезных усилий. Применение TBB позволит разрабатывать игры, оптимизированные для многоядерных платформ, а на сессии будут рассмотрены приемы того, как это сделать.

О докладчике: Инженер по программному обеспечению Intel, Денис с 2005 г. работает в Интел экспертом по анализу и разработке параллельных архитектур приложений. Денис также проводит тренинги по обучению основам многопоточного параллельного программирования в рамках программы Intel® Software college.

Игра на ноутбуке? На ультрамобильном ПК? Возьмите с собой Intel Laptop Gaming TDK

Докладчик: Александр Лазарев, Intel

Аннотация: Вы часто собирались и ходили в походы? Сколько Вам нужно одежды, еды, инструментов и для чего? Как много тащить с собой, как и сколько экономить? А теперь к играм – сколько Вам нужно заряда батареи, а что делать, когда беспроводная сеть ловится только иногда? В докладе будут представлены результаты нескольких исследований по энергопот-

Ктулху
проснется



НА СТЕНДЕ Н-4

И Г Р О
И МАНИЯ

реблению и сделаны практические рекомендации, как сделать игру "в походе" привлекательной для пользователя.

О докладчике: Инженер по программному обеспечению в Intel, Александр отвечает за взаимодействие Интел в ЕМЕА с компаниями-разработчиками программного обеспечения в области мобильных приложений. Принимал участие в разработке Intel Threading Tools.

Интегрированная графика от Интел – продолжение следует

Докладчик: Виктория Жислина, Intel

Аннотация: Сессия рассказывает об интегрированных графических решениях компании Интел и учитывает их особенности для эффективной разработки игр. Основной акцент сделан на последнее поколение графических карт с Graphics Media Accelerator X3000.

О докладчике: Старший инженер по приложениям в Intel, Виктория занимается технической поддержкой компаний-разработчиков программного обеспечения, помогая им внедрить и эффективно использовать в своих продуктах возможности аппаратных платформ Intel.

Использование инф–ботов и экспертных систем в качестве игрового AI

Докладчик: Александр Клячин, Наносемантика

Аннотация: Эта лекция посвящена использованию автономных систем искусственного интеллекта для управления сюжетом в играх, для создания независимых персонажей, NPC и т.д.

О докладчике: Александр Клячин является учредителем и генеральным директором компании "Наносемантика" (www.nanosemantics.ru). До этого Александр был учредителем компании Рутек (2000 г.), работал вице–президентом по стратегическому и корпоративному развитию ОАО "Аэрофлот – Российские Авиалинии" (1999–2000), консультантом американской юридической фирмы "Latham & Watkins" (1993–1999) и советником Председателя Антимонопольного Комитета РФ (1992–1993). Александр Клячин закончил Институт стран Азии и Африки при МГУ им. М.В. Ломоносова и получил степень Global Executive MBA в Duke University (USA).

Advanced GBA или WII Light? Опыт программирования на NDS

Докладчик: Антон Яковлев, Creat Studios

Аннотация: В докладе речь пойдет об особенностях разработки под целевую платформу. Автор поделится опытом программирования 3D графики, анимации и системы проверки столкновений для физики.

О докладчике: Родился в Ленинграде, закончил ФМЛ 239. Сейчас учится в Санкт–Петербургском Государственном Университете Информационных Технологий, Механики и Оптики. Помимо разработки игр, увлекается теорией принятия решений. Научный проект, которым Антон занимается в составе группы, участвует в конкурсе "Русские Инновации".

Архитектура современного 3D движка

Докладчик: Роман Лут, Deep Shadows

Аннотация: Лекция о том, какие системы должны присутствовать в современном трехмерном движке для игр от первого/третьего лица, на примере движка Vital Engine. Опыт разработки проектов "Xenus: Точка кипения", "Precursors" и "White Gold".

О докладчике: 31 год, окончил Национальный Аграрный Университет в г. Киеве, специальность – Инженер-электрик. Опыт разработки игр – 8 лет. Участвовал в проектах "Venom" (компания GSC Game World, программист графического "движка" и утилит, дизайнер уровней), Xenus: Точка кипения (компания Deep Shadows, ведущий программист). В текущий момент работает ведущим программистом в компании Deep Shadows, над проектами "Precursors" и "White Gold".

Синхронизация мультиплеера

Докладчик: Станислав Пугач, Nival Interactive

Аннотация: Одной из важных проблем, возникающих при создании мультиплеера, является синхронное поведение всех копий игры. На основе накопленного за три года и два больших проекта (Blitzkrieg 2, HoMM 5) опыта рассматриваются основные причины возникновения рас-синхронизаций и описываются примененные при отладке методы и утилиты.

О докладчике: Закончил английскую спецшколу, ВМиК МГУ, затем прошел аспирантуру в Великобритании. В Nival Interactive с 2003 года в должности программиста. Принимал участие в разработке игр "Блицкриг 2", Heroes of Might & Magic V и Heroes of Might & Magic V: Владыки Севера. В настоящий момент трудится над сетевым кодом неанонсированного AAA-проекта.

Компиляция данных – think different

Докладчик: Евгений Заякин, Creat Studios

Аннотация: В докладе рассказывается о компиляции данных – методе и технологии предварительной подготовки игровых данных. Автор описывает отличный от классического метод создания и организации данных в игровом движке, а также предлагает технологию, направленную на ускорение и облегчение загрузки игр.

О докладчике: Окончил СПбГУ ИТМО (ФИТИП) в 2006 году. Пару лет работал разработчиком бухгалтерского софта, после чего бросил все и ушел в геймдев. В игровой индустрии около 5 лет, последние 2 года – в компании Creat Studios.

Эффективная работа с графическими ресурсами на примере j2me проекта "Трудно быть богом"

Докладчик: Андрей Киселев, Ильяс Гусейнов, ИрийСофт

Аннотация: В докладе представлено описание того, как был налажен процесс реализации интерактивных компактных роликов на примере проекта "Трудно быть богом", а также рассмотрены проблемы, накладываемые платформой J2ME на работу с графикой и методы их преодоления.

О докладчике: Андрей Киселев: Закончил Брянский Государственный Технический Университет по специальности "Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем". С 2005 года работает в компании IriySoft j2me-программистом. Участвовал в мобильных проектах "Трудно быть богом", "Robogear Battle", "Блицкриг II".

Ильяс Гусейнов: студент Брянского Государственного Технического Университета. Работает программистом в компании "ИрийСофт" с начала 2006 года, принимал активное участие в проекте "Трудно Быть Богом".

Hardcore rendering на PSP

Докладчик: Александр Долбилов, Creat Studios

Аннотация: Презентация описывает создание трех графических технологий: Динамическое освещение, Bloom и "Visor SFX". Основной упор делается на особенности реализации для PSP. Описание иллюстрируется эволюцией картинки по ходу внедрения технологий.

О докладчике: Родился 7 августа 1984 года в г. Великие Луки Псковской области, в 2001 году закончил с отличием техническое отделение Гимназии г. Великие Луки. В 2006 году закончил с отличием СПбГГТУ "Военмех" по специальности "Автоматизированные системы обработки информации и управления". С начала лета 2005 года работает в компании Creat Studio программистом компьютерной графики.

Реализация мягких теней в DX10 с использованием иерархической мин–макс карты глубины

Докладчик: Кирилл Дмитриев, NVIDIA

Аннотация: Для улучшения реализма компьютерных игр, мягкие тени – очень важная вещь. Жесткие тени, которые мы часто видим в играх, физически не обоснованы. Полностью жесткие тени могут образовываться только источниками света с нулевым размером. А таких в реальной жизни не существует. Обычные способы сделать тени мягкими – PCF (Percentage Closer Filtering) используя случайное сэмплирование и VSM (Variance Shadow Maps). В этом докладе мы обсуждаем еще один, сравнительно новый способ – построение мягких теней с помощью иерархической мин–макс карты глубины. Рассматриваются два алгоритма. Первый алгоритм больше похож на PCF с фиксированным ядром. Используя мин–макс карту глубины и эксплуатируя поддержку эффективного ветвления в DX10 железе, можно достичь высокой скорости рендеринга без необходимости прибегать к случайному сэмплированию. Таким образом мы получаем стандартные мягкие PCF тени без какого-либо шума. Второй алгоритм пытается построить физически аккуратную тень. Он учитывает тот факт, что мягкость теней зависит от взаимного положения источника света, затеняющего объекта и получателя тени. Он более вычислительно емок, но дает результаты гораздо более близкие к реальности.

О докладчике: Работает в группе специалистов по технологиям для разработчиков в Московском представительстве NVIDIA. Ранее он занимался вопросами расчета физически аккуратных изображений, участвовал в ряде проектов с Институтом Прикладной Математики им. М.В.Келдыша, Институтом Макса Планка и Центром Виртуальной Реальности компании Даймлер Крайслер. Сейчас помогает российским и западным разработчикам компьютерных игр в оптимизации существующих и разработке новых алгоритмов для их продуктов.

Реализация технологии клипмаппинга на DX10 для уникального текстурирования больших ландшафтов

Докладчик: Евгений Макаров, NVIDIA

Аннотация: Основным применением технологии Clipmaps является решение задачи текстурирования больших ландшафтов. Главным преимуществом является возможность использования текстур больших размеров, без учета аппаратных ограничений на их максимально допустимый размер. При использовании данного подхода появляется возможность использования уникальной текстуры для всего ландшафта, при этом сохраняется вся детализация, полученная на этапе ее создания. В докладе рассматривается пример конкретной реализации с использованием DX10 API, а также основные вопросы связанные с интеграцией и специфическими реализациями.

О докладчике: Родился в 1983 году. В 2006 закончил МГТУ им. Н.Э. Баумана по специальности САПР. Всю сознательную жизнь занимался графикой, сфера интересов затронула все от 2D до 3D, питает странную тягу к OpenGL. С 2006 года работает в группе специалистов по технологиям для разработчиков в Московском представительстве NVIDIA.

Реализация алгоритма теневых объемов в DX10

Докладчик: Юрий Степаненко, NVIDIA

Аннотация: В докладе рассматриваются особенности реализации метода теневых объемов полностью на GPU с использованием API DX10. Рассмотрены особенности реализации, отличия от традиционных реализаций с определением теневого силуэта на CPU. Предложен новый метод формирования теневого силуэта, который позволяет избавиться от артефактов самозатенения на низко- и среднеполигональных моделях, возникающих при использовании известных реализаций метода теневых объемов. Рассмотрены проблемы и изложены пути повышения производительности реализации.

О докладчике: В 1998 закончил Запорожскую государственную инженерную академию по специальности "промышленная электроника" и специализации "микропроцессорные системы". Увлеченный компьютерный энтузиаст вот уже более 15 лет, который с особым интересом занимался низкоуровневой оптимизацией программ, и для которого хобби стало любимой профессией. Сейчас работает в Московском офисе компании NVIDIA, где вместе с коллегами занимается разработкой новых графических технологий для новейших графических процессоров компании.

Оптимизация DX10 приложений

Докладчик: Филипп Герасимов, NVIDIA

Аннотация: DX10 предлагает большое количество новых возможностей для приложений. В докладе рассмотрены особенности использования этой новой функциональности и вопросы оптимизации DX10 приложений. Мы поговорим об эффективном использовании инстансинга, геометрических шейдеров и других возможностей DX10.

О докладчике: Работает в группе специалистов по технологиям для разработчиков в Московском представительстве NVIDIA. Он помогает разработчикам Западной и Восточной Европы наиболее эффективно использовать возможности современных GPU. Список проектов с которыми, он работал включает Painkiller, Timeshift, Spellforce 2, Call of Juarez, Gothic 3, Crysis и многие другие.

Проектирование игровых и бизнес-программ.

Разработка архитектуры, устойчивой к изменениям

Докладчик: Кирилл Лебедев, Evosquare

Аннотация: Многие коллеги сводят программирование исключительно к написанию кода. Это было верно на заре индустрии. Сейчас более продуктивен другой взгляд на программирование – как на деятельность по построению моделей. Тому, как строить модели, устойчивые к изменениям, и посвящено данное выступление.

О докладчике: Принимал участие в создании игр Pulse Racer и Fighter Ace 3.x. Ранее работал на VR1 и Jaleco (российская компания называлась Gem Soft). Принимал участие в КРИ 2005 в качестве докладчика. Название доклада: "Закономерности развития компьютерных и видеоигр. Механизмы создания жанров".

Использование middleware в игровой индустрии

Докладчик: Вадим Степанов, N-Game Studios

Аннотация: Практически все разработчики игр на сегодняшний день используют сторонние библиотеки и технологии. Даже такие гранды, как Epic и Valve. По приблизительным расчетам, доля "чужого" кода в игровом проекте может занимать от 20% и выше. Подобный показатель для позаимствованных идей и технологий – еще выше. Почему все-таки это выгодно, даже если это не бесплатно? Чего надо опасаться, если вы решили использовать чужие наработки? Что лучше – опенсорсные или коммерческие middle-ware? Кто лидирует в рейтингах популярности и наиболее востребован на сегодняшний день? Эти и многие другие вопросы освещает в своем докладе ведущий программист N-Game Studios – Вадим Степанов.

О докладчике: Родился в 1975 г., в г. Днепропетровск. В 1997 году закончил Днепропетровский Инженерно–Строительный Институт. Более 8 лет занят в области системного программирования. С 2006 года – ведущий программист компании N-Game Studios. Лид-программист проекта "Великие Битвы: Курская Дуга". С 2007 года – руководитель проектов компании N-Game Studios.

Как сгенерировать 100 игр, или C ++ AI

Докладчик: Сергей Ковтонюк, Carrot-Games

Аннотация: Презентация о том, как избавиться от хаоса и превратить разработку игры из священного таинства в систематизированный процесс. Предлагается представить компьютерные игры как шаблон абстрактной интеллектуальной системы с произвольной структурой и логикой работы, каждая реализация которого, является непротиворечивым, программным комплексом с интегрированной системой AI, со своей уже конкретной структурой и логикой.

О докладчике: Закончил ДонНТУ факультет ВТИ специальность ПО. Защитил диплом на тему "разработка скриптовых систем". Около двух лет работает в игровой индустрии. В настоящий момент является соучредителем ООО "Carrot-Games".

Мобильное 3D: MascotV3 vs JSR184

Докладчик: Артем Жарков, Илья Кот, HeroCraft

Аннотация: Речь пойдет о разработке мобильных 3D игр на платформе j2me, основных проблемах и опасностях поджидающих на этом пути. Постмортем четырех j2me 3D игр. Особенности 3D API для мобильных платформ (JSR184 и MascotCapsuleV3).

О докладчике: Артем Жарков – опытный программист машины Бэббиджа и прочих вычислителей. С 2004 года разрабатывает приложения для j2me платформы.

Илья Кот – в индустрии мобильных игр с 2004 года. Работал в компаниях Kenjitsu, SmartPhoneLabs. В настоящий момент покоряет мир вместе с парнями из HeroCraft.

APT

Концепт-арт, или "Есть ли жизнь на Марсе"

Докладчик: Екатерина Федорова, Илья Руднев, Creat Studios

Аннотация: В докладе отражены два противоположных взгляда – настоящего художника и "ремесленника", ставшего в силу обстоятельств успешным гейм-художником. Обозначены проблемы, связанные с созданием качественного игрового арт-концепта, привлечения профессиональных художников в индустрию и управления ими. Сделана попытка предложить несколько путей решения проблем, связанных с низким качеством арта в гейм-индустрии.

О докладчике: Екатерина Федорова – в компании Creat Studios с 2002 года. Принимала участие в большом количестве проектов. В настоящий момент занимает должность 3D модельера. ДПШ2 СПб, Колледж СПбГУ, юридический факультет. с 1996 по 2002 работала в компании "АМИ" – заливщик 2D анимации, затем 3D модельер.

Илья Руднев – художник, преподаватель СПбГПУ (Политех), с 2004 работает в "Креат Студии" в качестве ведущего 2D-художника. Участвовал во всех проектах, начиная с 2004.

FACIAL MOTION CAPTURE (захват движений лица)

Докладчик: Алексей Власов, Skyfallen Entertainment

Аннотация: Большинство решений, представленных в докладе, программных и технических в той или иной степени можно найти в публикациях западных ученых и разработчиков. Тем не менее, в большинстве своем это либо тесты в научных целях, часто без указания четкой технологической цепочки, либо очень дорогие технические решения (как правило, от \$70,000). Цель доклада – показать наиболее оптимальное решение поставленной задачи – facial motion capture – в разумные денежные средства (\$3,000–5,000) и формирование четкого пайплайна, не вызывающего затруднений у специалиста среднего уровня. В достаточной степени раскрывается тема нестандартного использования ПО из пограничных областей (Compositing, Match Moving), что позволяет экономить массу времени и средств. Также, мы рассмотрим существующие программные и технические подходы в данном направлении, бесплатные решения(GPL), преимущества и недостатки не только в техническом плане, но и в соотношении цена/качество/скорость.

О докладчике: Опыт работы 12 лет. Опыт руководства 7 лет.

Concept Art для MMORPG

Докладчик: Виктор Титов, Nival Online

Аннотация: Данный доклад будет интересен как начинающим художникам в плане понимания основных принципов методов и задач, стоящих перед концепт-художником в рамках современной гейм индустрии, так и для профессионалов. В первую очередь – это обмен опытом, обсуждение основных проблем и способов их решения. В докладе будет разобран по порядку принцип создания концепт-контента для высокобюджетных онлайн-проектов, взаимодействие между художником и сценаристом, между арт-директором и рядовым концептщиком, создание основной линии стилистического направления. Также, будет раскрыта мотивация данного подхода.

О докладчике: 23 года, родился и вырос в Воронеже. Окончил детскую художественную школу, позже – художественное училище. Работал персонажным аниматором в студии "Сатурн+", участвовал в проектах "Пограничье", "Викинги". Позже работал персонажным ани-

матором и модельером в филиале московской студии Video production Продюсерского центра Максима Фадеева. Участвовал в создании видео-клипов проекта Глюкоза – "Невеста", "Коза-ностра", "Снег идет", "Швайне". Занимался фрилансом в области цифровой живописи, работы напечатаны в книгах: "Поинт", "Expose4", "Exotique2", "Creature sketches", журналах "Icon", "Imaginefx". В данный момент работает на должности concept artist в обособленном воронежском подразделении Nival Online.

Принципы классической анимации в современной игровой индустрии

Докладчик: Денис Демьянов, Creat Studios

Аннотация: Эффективность принципов классической (про-диснеевской) анимации не подлежит сомнению. Представляя из себя набор технологических приемов и рекомендаций, они ныне используются аниматорами всего мира, помогая им создавать яркие, запоминающиеся фильмы. Кино "обречённое" на успех. Зритель получает удовольствие от просмотра ролика, созданного в соответствии с принципами, основанными на общих законах визуального восприятия. Разумеется, кино – не единственная отрасль, где применимы данные принципы. Действенны они и в производстве игр. Но в полной ли мере используется бесценный опыт мастеров классической анимации в современной игровой индустрии? Попытке ответа на этот вопрос посвящена данная презентация.

О докладчике: Родом с Урала. Окончил художественно-графический факультет Магнитогорского Государственного Педагогического Института. С 1994 по 2003гг. – старший преподаватель кафедры живописи МагУ. С 2003г. работа в Creat Studios.

ZBrush – от общего к частному

Докладчик: Дмитрий Барышев, N-Game Studios

Аннотация: Технологическая и эстетическая визуальная составляющая игр становится все более заметной и значимой. Создание современной графики в играх – это сложный цикл, включающий в себя стадии эскизирования, моделирования, создания текстуры, анимации и с недавнего времени – создание карт нормалей, карт освещения, карт блеска, etc. Художникам, имеющим немалый опыт в игровой индустрии, приходится изучать новые технологии для того, чтобы идти в ногу со временем, а молодым и начинающим художникам приходится учиться, осваивать новые программы и технологии, для того чтобы соответствовать высоким требованиям современной игровой графической индустрии. Одним из актуальных редакторов является ZBrush. Об особенностях работы в пакете ZBrush рассказывает Дмитрий Барышев – ведущий художник по трехмерной графике компании N-Game Studios.

О докладчике: Барышев Дмитрий Юрьевич – родился в 1983 г., в пгт. Усть-Омчуг, Магаданской обл. В 2005 году закончил Днепропетровский национальный университет. С 2004 работает в компании N-Game Studios на должности 3D-моделлера. С 2007 года – ведущий художник по трехмерной графике компании N-Game Studios.

"Чем раньше тем лучше" — арт методология

Докладчик: Антон Опарин, Creat Studio

Аннотация: Идея доклада – рассказ об некоторых методах управления художественным процессом при создании игры. Рассказ о том, как не потерять художественный фокус игры, как создать качественный контент, как избежать лишней работы и неудовлетворенности художников в команде.

О докладчике: Родился в Ленинграде, учился в ЛВМИ, работает в Creat Studio с 1997 года, участвовал во множестве анимационных и игровых проектов в качестве 3D художника.

Направляя искусство: арт–директор для чайников

Докладчик: Виктор Сурков, Nival Online

Аннотация: Хорошее начало – половина дела! Для оформления игры необходим законченный замысел, который будет каркасом всей последующей работы – Арт–Дизайн–Документ. Чем больше проект, тем важнее базовая идея: кристаллизовав ее, вы можете добавлять новые элементы оформления, и шлифовать качество работы художников, не боясь испортить целостность проекта.

О докладчике: Родился в 1979 году в Москве, еще до окончания школы начал работать в игровой индустрии в качестве художника, с 1998 года работал в Nival Interactive, где принял участие практически во всех проектах компании. С 2006 года работает в Nival Online в должности Арт–Директора, и сотрудничает с издательством (game)land в качестве вольнонаемного иллюстратора.

ЗВУК

Апрельские тезисы об игровой музыке

Докладчик: Дмитрий Кузьменко, Strategic Music

Аннотация: В докладе будет изложено авторское видение игровой музыки в современных "больших" и казуальных играх. На примере собственного опыта, докладчик подробно расскажет о своих методах создания музыки для самых разных игровых событий (от главной темы до музыки к бонусным уровням), даст свои рекомендации по работе с игровыми композиторами. В процессе доклада будут приводиться аудиовизуальные примеры.

О докладчике: Родился в 1980 году в Ленинграде. Закончил СПбГУП по специальности музыкальный звукорежиссер. В 2003 году создал студию Strategic Music, в портфолио студии – музыка и звуковой дизайн к таким проектам, как: "В Тылу Врага 2", "The Treasures of Montezuma", "7.62", "Snowy. Treasure Hunter II", "Койоты. Закон Пустыни", "Mahjong Match", "Альфа: антитеррор" и ко многим другим.

Применение технологии пространственного звука "Ambisonic" в компьютерных играх и мультимедиа–проектах

Докладчик: Рудольф Гейдер, 1С

Аннотация: Доклад – продолжение выступления на КРИ–2005, и тоже посвящен технологии пространственного звука Ambisonic. За прошедшие два года эта технология стала гораздо популярнее, появилось много новой аппаратуры и программных продуктов, о которых и будет рассказано. Также, будет рассказано о применении Ambisonic в новой игре "1С" "Битва за Британию".

О докладчике: Родился в 1970 году. С 1993 по 1999 работал в Maddox Games. С 1999 по настоящее время – в фирме "1С" (1C:Maddox Games) в должности инженера–программиста.

Методы, средства и практика интеграции музыки с видео-игрой

Докладчик: Николай Скворцов, Рефлекс-мьюзик

Аннотация: Роль музыки в играх, прежде всего, прикладная – способствовать погружению и растворению игрока в виртуальной вселенной, передавать информацию, влиять на эмоции. Поэтому будут рассмотрены как жанры игровой музыки, так и подходы к использованию музыки в играх. В частности, будут обсуждаться адаптивная, свободно проигрываемая, лицензионная, эмблематическая и др. типы музыки на примере знаменитых аналогов и собственных проектов автора за последний год.

О докладчике: Композитор–аранжировщик и гитарист. Родился 7 сентября 1975 года в Москве. Имеет обширный опыт создания музыки для игр, телевизионных сериалов, рекламных роликов, радио–программ. Из последних работ – музыкальное оформление игр Parkan II, Дальнобойщики. Транспортная компания, Дом 3. С 2003 года работает гитаристом группы Reflex. Имеет огромный опыт работы сессионным гитаристом. Ранее играл в группах Старый приятель, Место встречи, Ундервуд. Образование: Московский Университет Связи и Информатики, фак-то Радосвязь, радиовещание и телевидение, Колледж Эстрадно–джазового искусства и Царицынское музыкальное училище.

ПОСТМОРТЕМЫ

Постмортем игры "Магия Крови"

Докладчик: Евгений Братков, Skyfallen Entertainment

Аннотация: Постмортем Action/RPG "Магия Крови" – дебютного проекта воронежской компании Skyfallen Entertainment. Непосредственные участники проекта расскажут, как на самом деле происходила разработка игры, какие ошибки были сделаны в процессе, а также о различных приятных моментах и интересных решениях неинтересных проблем.

О докладчике: Евгений Братков родился и живет в Воронеже. Образование – институт МЭСИ по специальности "Финансы и кредит". В игровой индустрии более 6 лет. Из них 2.5 года в компании Burut CT в качестве гейм дизайнера. В данный момент занимает должность ведущего гейм дизайнера в компании Skyfallen Entertainment.

Алексей Пациорковский – менеджер внешних проектов фирмы 1С. Получив образование в области информатики и управления в сфере экономики (МЭСИ), длительное время скитался по кредитным организациям банковского сектора. С 2004 года работает в фирме 1С в качестве продюсера на проектах "Магия Крови", "Кодекс войны", "7.62", "Диверсанты".

"Санитары Подземелий" – блокбастер малыми силами

Докладчик: Алексей Вахрушев, Наталья Зимакова, Всеволод Иванов, Александр Майоров, Павел Ошарин, 1С

Аннотация: Выступление расскажет о разработке игры "Санитары Подземелий" (по мотивам произведения ст. о/у Goblina). Вы узнаете о том, как совместить, казалось бы, несовместимое и сделать силами 13 разработчиков игру, получившую от пользователей прозвище "Русский Фоллаут". Лекция предоставляет возможность услышать из первых уст подлинную историю создания авторской игры.

О докладчике: Алексей Вахрушев – художник, модельер. Родился в 1981 году в городе Пермь. Компьютерной графикой профессионально начал заниматься с 2001–го. В компанию

"1С" пришел в 2004 году в проект "Санитары подземелий". В настоящее время исполняет обязанности главного художника на другом неанонсированном проекте от "1С". Характер дружелюбный. Не женат.

Наталья Зимакова – директор TriDigital Studio. Выпускница факультета экономики и менеджмента МГУП. В игровой индустрии с 2001 г. Компания–аутсорсер TriDigital Studio принимала участие в разработке "Санитаров Подземелий" и занималась производством: моделей монстров, персонажей, растений, оружия и зданий, анимаций для людей и животных, а также сооружением видеороликов для игры.

Всеволод Иванов – главный сценарист проекта "Санитары Подземелий" (сюжет, диалоги). Родился в 1978 году. Трудился в студиях МАДИя(СПб), DFS(СПб). Принимал участие в разработке проектов "Штурм", "Штурм: Солдаты Неба". С 2003 года работает в отделе внутренних разработок фирмы "1С". В настоящее время работает над дополнением к "Санитарам Подземелий" под рабочим названием "Охота за Черным Квадратом".

Александр Майоров – главный дизайнер проекта "Санитары Подземелий". Родился в 1969 году. Окончил Московский Экономико–Статистический Институт. Работал в рекламе, маркетинге и управлении проектами: Денди – Новая Реальность, телекомпания ВИД, Гарри Поттер в России и многое другое. Одиннадцатилетний журналистский стаж: статьи, книги, сценарии рекламных роликов и телепередач. Опыт разработки и продюсирования казуальных игр для компании Realore Studios. В "1С" работает с 2004 года.

Павел Ошарин – главный художник проекта "Санитары Подземелий". Родился в 1976 г . Лауреат первой премии им. Чайковского в муз. Школе №71 в 1984 году. С 1995 г. в разработке игр. Имеет два высших образования: техническое и художественное. Принимал участие в проектах: Total Control, LinguaMatch, Выгода в пустыне, Князь 2. С 2002 года работает в фирме "1С".

Постмортем планирования в MS Project: проект "Мыши–байкеры с Марса"

Докладчик: Михаил Федоров, Creat Studios

Аннотация: Ретроспективный анализ событий происходивших на проекте Biker Mice from Mars (PS2), и около него.

О докладчике: Родился 1975 г. Принимал участие в создании DTF.ru. В настоящий момент является продюсером компании Creat Studios. Принимал участие в проектах: Biker Mice From Mars (PS2), American Chopper (PS2/XBox/PC), American Chopper 2 (PS2/Xbox/GC/PC) и других. Входит в состав жюри КРИ. В меру сил старается помогать небольшим и начинающим разработчикам игр.

Постмортем проекта "Великие Битвы: Курская Дуга"

Докладчик: Валерий Чернец, N–Game Studios

Аннотация: Кто из игровых разработчиков не желает, чтобы их проект занял достойное место под солнцем, хорошо продавался и был оценен и игроками, и прессой? Тем не менее, многие проекты проваливаются еще на стадии предложения демо–версии издателю. Поэтому, если есть желание создать игру, следует опираться на опыт других команд. На примере компании N–Game Studios и проекта "Великие Битвы: Курская Дуга" будет показано, какие проблемы возникают по ходу работы над игрой и о способах их преодоления на разных этапах проекта. Об этом рассказывается в докладе руководителя проектов N–Game Studios – Валерия Чернца.

О докладчике: Чернec Валерий Валерьевич – родился в 1980 г., Днепропетровск. В 2003 году закончил Украинский государственный химико–технологический университет и поступил на

работу в ОАО "Укртелеком". С 2003 года работает в составе команды разработчиков игр N-Game Studios. Ведущий дизайнер проекта "Великие Битвы: Курская Дуга". С 2007 года – руководитель проектов компании N-Game Studios.

"Головорезы (Swashbucklers): Постмортем" – история создания проекта

Докладчик: Андрей Белкин, Александр Лашин, Акелла

ДРУГОЕ

Результаты социологического исследования русскоязычной аудитории глобальных многопользовательских компьютерных игр

Докладчик: Александр Насонов, Vogster Entertainment

Аннотация: Аудитория игроков MMORPG рассматривается с позиции демографических и социально-профессиональных характеристик, а так же с позиции вовлеченности в игровой процесс и социализации в мире игры. Демонстрируются различия в потребительских моделях игроков в зависимости от степени их социализации в игровом сообществе и обычном ("реальному") социуме.

О докладчике: В 2004 году окончил Международный университет в Москве, защитив диплом по теме "Исследование методов оценки кредитоспособности заемщика – юридического лица, специальность "финансы и кредит". В 2005 году начал работать в индустрии компьютерных игр и заинтересовался социально-экономическими исследованиями глобальных многопользовательских компьютерных игр. Сменил тему своей научной работы и в 2006 году утвердил ее на научном совете Института Социально-Экономических проблем Народонаселения РАН. С марта 2006 года начал работать в отделе локализации в компании "Акелла". Участвовал в проекте локализации игры EverQuest 2 для российского рынка. В настоящий моментучаствую в проекте аналитического отдела компании Gameland по проведению крупномасштабного исследования российской аудитории глобальных многопользовательских компьютерных игр.

Настоящее и будущее компьютерных игр

Докладчик: Илья Чудаков, Step Games

Аннотация: В докладе объясняется теория информационных уровней. Рассматриваются различные виды "записи" и "воспроизведения" информации, генерируемой человеком. Производится позиционирование компьютерных игр в рамках изложенной теории, объясняются текущие процессы, и делается прогноз на будущее.

О докладчике: 2006 – ведущий гейм-дизайнер "Обитаемый остров. Землянин"

2005 – гейм-дизайнер "Звездное наследие"

2005 – окончил ФОПФ, МФТИ

2004 – поступил на работу в Step CG

Анализ стандартных методов тестирования. Применимость к разработке игр. Часть 2

Докладчик: Александр Шишенин, LG Electronics Russia R&D Lab

Аннотация: Продолжение анализа известных методологий тестирования. Будут проанализированы зависимости от размера и технологической сложности проекта, фазы начиная с которой отдел QA подключается к проекту, степени документированности процесса.

О докладчике: Аспирант СПбГУ Мат-мех факультет. Кафедра системного программирования. Работал Lead Tester в Apeiron над проектом "E5" и на начальных этапах проекта "7.62". На данный момент – LG Electronics Russia R&D Lab / Mobile Solutions Direction / 3D Technology Group / QA Part Leader.

Фокус тестирования

Докладчик: Роман Клочков, Creat Studios

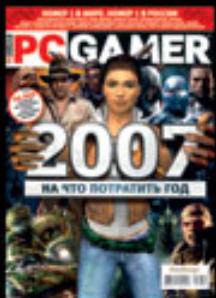
Аннотация: Фокус успешного тестирования прост — тестирование должно быть сфокусировано на заказчике. Как объяснить что вы можете, и как понять, чего именно от вас ждут? Как повысить эффективность тестирования?

Биография: Родился в Ленинграде в 1975г. В геймдеве с 2003г. В данный момент – начальник отдела тестирования компании CreatStudio. Обожает компьютерные игры, особенно BTS и RPG.

PC GAMER

НОМЕР 1 В МИРЕ.
НОМЕР 1 В РОССИИ.

WWW.PC-GAMER.RU



ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

СПОНСОР
ЯРМАРКИ ПРОЕКТОВ

К Г А П Х
productions

AxySoft

WWW: www.axysoft.com
E-mail: axysoft@mail.ru

Компания AxySoft занимается разработкой игр для РС с 2000 года. Мы выпустили такие проекты как AirXonix, Chroma-Ways, Alonix, которые успешно продаются на основных рынках через сеть Интернет.

«Azangara»

Azangara — лабиринтовая аркада от 3-го лица с оригинальной 3D визуализацией. Игра состоит из цепочки дворцов и представляет собой вертикальный мир лабиринтов. Весь путь полон приключений и опасностей: движущийся пол, исчезающие мости, огненные пропасти, вспышки молний и т.п. За каждой дверью подстерегают монстры — хранители тайн. Каждый дворец выполнен в уникальном стиле, насыщен музыкой и мультфильмами. Игрока ждет захватывающее путешествие через лабиринты древних дворцов и запутанные подземелья в поисках несметных сокровищ и разнообразных премий, чтобы открыть многовековую тайну.



Elephant Games

WWW: www.elephant-games.com
E-mail: sales@elephant-games.com

Компания Elephant Games основана в 2003 г. с целью разработки игрового программного обеспечения. Сегодня наши игры пользуются популярностью как в России, так и за рубежом.

«Old School Arcade»

Сегодня в программе «Old School Arcade»:

RIP 3: The Last Hero: В очередной раз спасти мир от жестокого диктатора? Смерть уверяет: миссия выполнима в этом ударном аркадном шутере!

Road Rush 2: Бешеная скорость и лучшие традиции Old School Arcade в динамичных трехмерных гонках!

Dragon Heart: Яркая графика, простой геймплей и анимация в лучших традициях аркадного жанра — Дракончик дает рецепт самой красивой казуальной игры!



Компания Фиксарт основана в 2005 году в Санкт–Петербурге. В течение двух лет занимались разработкой игрового движка Martial History. С 2007 года взялись за разработку первого проекта на основе МН.

«Генералы»

Действие игры разворачивается в реальном мире 18в. на исторических картах, воссоздающих неповторимый ландшафт Северной Америки. В игре участвуют пять наций: Англия, Американские колонии (США), Франция, Голландия и Россия. Каждая нация обладает своими уникальными свойствами. Игра рассчитана на три кампании охватывающие период войн за независимость американских колоний и на игру по сети до 4–х человек.



ITGroup

WWW: www.itg.drfc.biz
 E-mail: itgroup@drfc.biz, aleks@drfc.biz

Компания ООО "ITGroup" находится на Украине, в городе Донецке. Специализируется на создании каузальных, логических, детских игр для платформы РС. Качество — вот основной критерий в работе нашей фирмы.

«Затерянные острова»

ЖАНР: Приключения

АУДИТОРИЯ: Игра для всей семьи

Вам не нравится, когда шалят и проказничают? Давно ли вы сами были ребенком? А ребенком, попавшим на необитаемый остров? На целый архипелаг необитаемых островов! Когда в последний раз Вы катались на гигантской черепахе или спасались бегством от разъяренного крокодила?! Может быть, у Вас есть такие друзья как попугай и горилла? В такое детство стоит вернуться!

Вид от третьего лица. Все управление осуществляется при помощи мышки. Камера "привязана" к персонажу и свободно двигается вокруг него, в диапазоне определенным минимальным и максимальным расстоянием до персонажа, а также наклоном камеры относительно линии горизонта. Взаимодействие игрока с миром осуществляется при помощи левого щелчка мыши. Варианты использования предметов уникальны и зависят от текущей игровой ситуации.



Phantomery Interactive

WWW: www.phantomery.ru, www.sublustrum.ru
E-mail: info@phantomery.ru

Phantomery Interactive — студия, ориентированная на создание мультимедийных, игровых и арт-проектов, путем конвергенции различных творческих подходов — живописи, музыки, 3D-моделирования, анимации, графического и звукового дизайна.

«Sublustrum»

Sublustrum — мультимедиа-арт проект, задуманный с целью продемонстрировать возможность создания принципиально иных игровых концепций. Sublustrum сочетает в себе элементы традиционного квеста с авторским подходом к визуальному и звуковому оформлению. Интерактивное музыкальное сопровождение в стиле "дик-эмбиент" записывается специально для игры проектом Anthesteria.

Мир Sublustrum наполнен эстетикой декаданса, стим-панка и сюрреализма, сюжет затрагивает аспекты иррационального и подсознательного, сновидений и "near death experience". Это монолог на тему возможностей сознания и ограниченности восприятия человеком действительности.



ООО "РУСОФТВАРЕ"

WWW: www.fragoria.ru
 E-mail: fragoria@fragoria.ru

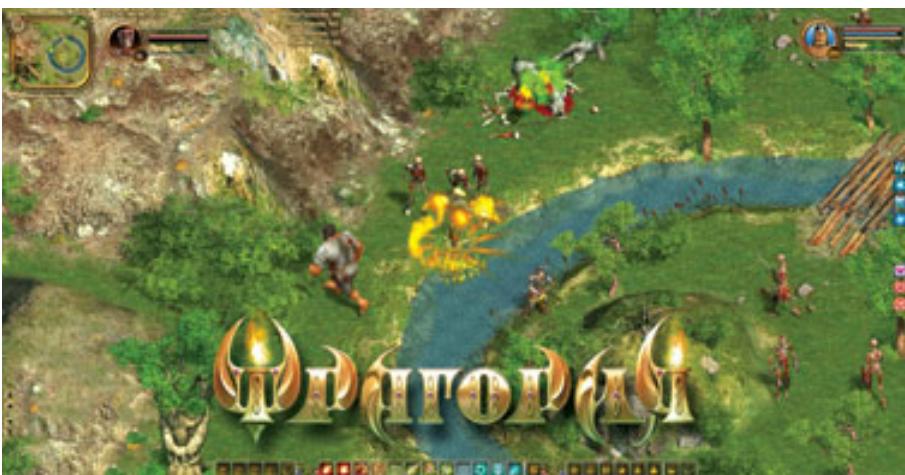
Компания занимается разработкой и внедрением программного обеспечения, игр, приложений для работы в Internet. Постоянно изучаются и используются инновационные технологии программирования для Internet. Решение задач разработки, создания новых проектов и их продвижение.

«Фрагория»

Фрагория — Online игра Нового поколения, запускаемая в любом браузере с Flash!

В этот мир, невиданный по красоте и уникальному геймплею, Ты сможешь погрузиться с любого компьютера, подключенного к интернету из любого браузера, даже без диска с игрой. Покупка земель и зданий, основание гильдий, наем охранников, воспитание домашнего питомца, развитая банковская система, изучение различных профессий — все это лишь часть деталей составляющих столь высокую реальность мира Фрагории.

Фрагория — это хитросплетение удивительных миров, населенных разнообразными существами, добрыми и злобными, миролюбивыми и ведущими жестокие кровопролитные войны. Эти миры населены воинами, магами, разбойниками, дикими зверями, необычными лесными и болотными жителями и многими другими существами



SiberGames

WWW: sibergames.nm.ru
E-mail: sibergames@nm.ru

Команда энтузиастов из города Красноярска:

Программист: Жук Дмитрий (C++, OpenGL&Direct3D)

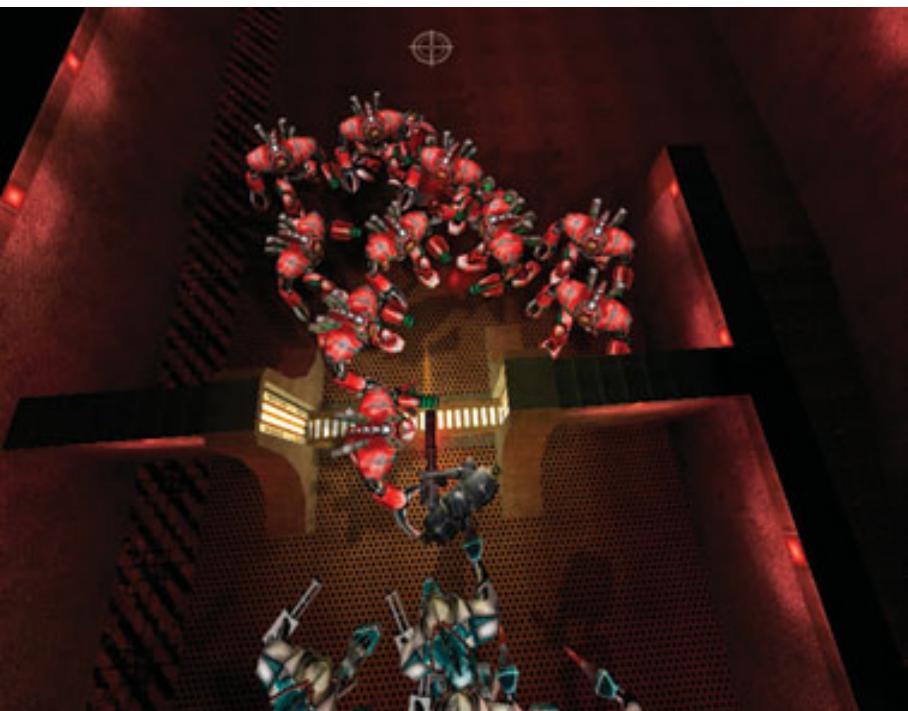
Художник: Пономарев Денис (скетчи, текстурирование)

Моделер-аниматор: Винк Илья (3DSMAX)

Дизайнер локаций: Ефременков Антон (GTKRadiant)

«RoboTroopers»

Группа космических командос (RoboTroopers) путешествует от планеты к планете Солнечной системы и очищает их от опустошительного нашествия биомехов. Они вооружены новыми, экспериментальными нейросенсорными бронекостюмами (вспоминаем АПУ из Матрицы или фильм Звездная Пехота) с гидроусилителями, которые сравнивают шансы людей и биомехов (BioMechanics) в этом противостоянии. Намечена высадка на первую планету. Вас зовут Макс Стейнер (Max Stainer), и вы член этого отряда. Вам предстоит очистить родную Солнечную систему от захватчика, сражаться на планетах, их спутниках, космических станциях. Судьба всего человечества находится в ваших руках, миллионы глаз с надежной смотрят на вас.



Steelseed

E-mail: mxkash@mail.ru

Steelseed — это молодая команда разработчиков игр, в настоящий момент состоящая из нескольких человек, имеющих большой опыт в игровой индустрии. Компания работает используя современные графические технологии.

«Annihilator»

Игра Annihilator — это 3D Action от третьего лица. Действия происходят на богатой ресурсами колонизированной планете. Игрок принимает участие в войне между тремя расами и главная задача — переломить ее ход. В его распоряжении разнообразный арсенал оружия и 5 видов техники.



Swin Soft

WWW: www.haemoglobin-game.com

E-mail: YakovSumygin@gmail.com

Компания Swin Soft на данный момент официально не зарегистрирована и состоит из одного человека — Якова Сумыгина

«Гемоглобин»

Гемоглобин — тактический командный FPS в техногенном окружении ближайшего будущего. Основная задача проекта состоит в снятии ограничения на однотипность геймплея, присущего традиционным командным играм (Counter Strike, Team Fortress и т.д.). Гемоглобин использует собственный движок PEngine — победитель конкурса Intel Cup в категории "Компьютерная графика и виртуальная реальность".



Synergy Way

WWW: www.synergy-way.com
E-mail: edge@synergy-way.com

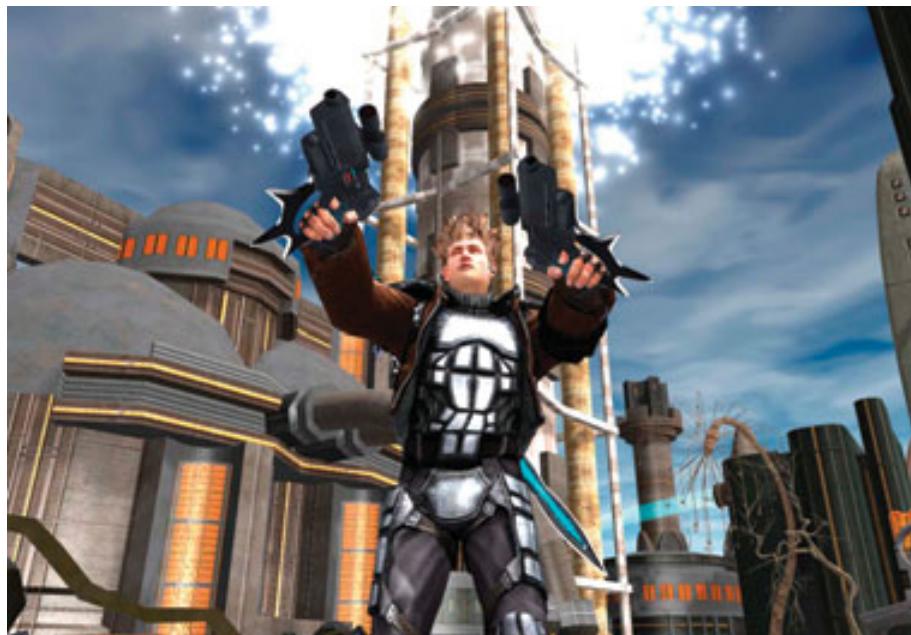
Компания Синерджи Вэй была образована в 2006 году. Целью компании является создание игр с максимально интересным геймплеем и захватывающей сюжетной линией. Мы используем современные технологии, чтобы игрок, запуская игру, достигал полного эффекта присутствия в созданном нами мире.

«Мегаполис»

Игрок переносится в недалекое будущее и выступает в роли сверхчеловека, который благодаря неожиданным поворотам сюжета попадает в целый вихрь приключений и фантастических событий.

Особенности:

- Очень динамичный игровой процесс с потрясающими боевыми сценами
- Возможность превращения в ЛЮБОГО механического монстра в игре, которые кардинально отличаются друг от друга
- Мощный лицензионный 3D-движок, поддерживающий все современные технологии и эффекты, Playstation 3 and Xbox 360 ready
- Незабываемый, стильный мир игры
- Игровая физика physX от AGEIA
- Проработанный искусственный интеллект монстров и напарников



ООО “ТэВэИкс Медиа”

WWW: www.f-o2.ru
E-mail: katerina@tvx.ru

Компания занимается разработкой онлайн игр нового поколения. Приоритетным направлением является создание и развитие 3D-проектов в области браузерных игр. Также компания осуществляет локализацию российских продуктов для зарубежного рынка.

«Formula-O2»

Многопользовательская трехмерная браузерная онлайн-игра с телетрансляцией игрового процесса по телевидению. Бесплатная, без загрузки клиентского ПО, графика 3D для IE 5.5. и выше, 3D (в том числе, вид от первого лица), свободное перемещение в игровом пространстве, визуальные спецэффекты (отражения, дым, туман, блики, освещение и т.д.) собственный реекиссерский модуль для управления виртуальными телекамерами в режиме реального времени.



Valor-Studio

WWW: valorland.ru
E-mail: studio@valorland.ru

Основная деятельность нашей студии – разработка, поддержка и продвижение качественных WEB/WAP игр. Мы — это сплоченная команда единомышленников, нацеленная на создание интересных и ярких проектов.

«Земля Доблести»

Игра Земля Доблести — это базирующаяся на Web-технологиях многопользовательская экономическая онлайн RPG игра с элементами стратегии. Мы поставили перед собой цель создать интересный, красивый и увлекательный мир, полный приключений, который будет изменяться на глазах игрока, а игрок будет принимать в этом активное участие. Любой желающий может создать своего персонажа и прожить с ним еще одну жизнь. От вас зависит, будет ли ваше имя тут, или же вы навечно останетесь неизвестным...



UAZ 4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД
УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

ПОЛНЫЙ ПРИВОД УАЗ 4Х4
УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ -
продолжение заслужившего
большую популярность
симулятора вождения
внедорожников марки УАЗ.

В игре реализована возможность использования лебедки для преодоления сложных участков трасс, регулирования давления в шинах, шноркель, помогающий преодолевать водные преграды, функционал педали сцепления, виртуальная кабина с приборами и другие опции, характерные для автосимуляторов.



ИГРА НОМИНИРОВАНА НА ЗВАНИЕ
"ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР КРИ 2007".

www.4x4game.ru

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.

1C
ФИРМА "1С"

ASE avalon style
entertainment

6 апреля 2007

| Зал презентаций / Пресс-рум | | | | | | | | | |
|--|---------|---|-----|---|---------------|--|-----|--|---|
| Myrtorh | Behedpa | Honntep | A Y | A N | Laarkinka 4+5 | T o | P o | E p | Б |
| Мастер-класс по гейм-дизайну (Creat Studios) | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Круглый стол игровых и левел-дизайнеров | | Семинар "Управление эффективностью" (Глеб Яльчик, Михаил Глазырин – Creat Studios) | | Заполнение проектами | |
| Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Круглый стол игровых и левел-дизайнеров | | Семинар "Управление эффективностью" (Глеб Яльчик, Михаил Глазырин – Creat Studios) | | Заполнение проектами | | Организация бизнеса | |
| Online-секция на КРИ 2007 | | Круглый стол "Текущие проблемы рынка" | | Программирование – открытый форум "[Мультиплатформенный движок – их есть у вас?] | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Заполнение проектами | |
| Online-секция на КРИ 2007 | | Круглый стол "Текущие проблемы рынка" | | Программирование – открытый форум "[Мультиплатформенный движок – их есть у вас?] | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Заполнение проектами | |
| Carryphr | | Carole Degoulet, LucasArts, Ubisoft, Buena Vista Games – Несформальный разговор. Через примеру опыта (Q&A session with Carole Degoulet) | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Заполнение проектами | |
| Kohlepphrin | | Братков Евгений, Наталья Зимакова, Всеволод Иванов, Александр Майоров, Тавис Ошарин, ИС – Санктпетербургский "Магия Крови" – блогбастер малымами силами | | Carole Degoulet, LucasArts, Ubisoft, Buena Vista Games – Несформальный разговор. Через примеру опыта (Q&A session with Carole Degoulet) | | Мастер-класс Рафаэля Чендура: "Next Generation Game Development" | | Заполнение проектами | |
| 10:00 – 10:50 | | 11:00 – 11:50 | | 12:00 – 12:50 | | 13:00 – 13:50 | | 14:00 – 14:50 | |
| 10:00 – 10:50 | | 11:00 – 11:50 | | 12:00 – 12:50 | | 13:00 – 13:50 | | 14:00 – 14:50 | |
| О Б Е Д | | Online-секция на КРИ 2007 | | Online-секция на КРИ 2007 | | Круглый стол "Текущие проблемы рынка" | | Программирование – открытый форум "[Мультиплатформенный движок – их есть у вас?] | |

Другое

Звук

Арт

Гейм-дизайн

Программирование

Управление проектами

Организация бизнеса

наш адрес: 127015 Москва, ул. Б.Новодмитровская, д. 12 стр. 1, четвёртый этаж
телефон +7 (495) 363-46-12

www.akella.ru

место вашей работы

издатель вашей игры



Акелла

ЧЕСТНЫЕ ИГРЫ И
ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ
СЕТЕВЫЕ ИГРЫ

МФ Н МАРИПТИМЕНДИНГ
MFP N MARYPTIMMING

МФР, АСТАНАН Н МЕТОДИНГ
MFR, ASTANAN N METODINING
МОСКОВСКАЯ ТЕЛЕФОНОВ
MOSCOWSKAYA TELEFONOV

МЕСТО ВАШЕЙ РАБОТЫ
место вашей работы

7 апреля 2007

ОБЕД

| | 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 – 18:00 |
|---|--|---|--|--------------------------------|---|--|---------------|---------------|
| Полторак Юлия, TWDC Russia & CIS, Carole Degoulet, Biens Vista Games – Где нового проекта в рамках международной игровой компании: от идеи до утверждения | Hilmar Pettersson, CCP Games – It's Full of Stars! A Look at the Technology Behind Running the EVE Online Universe | Андрей Кузьмин, KranX Productions – АИ-5: Реализация наций Сокровищ | Сергей Орловский, Nival Interactive – О жизни и смерти | Юрий Мирошников, 1С – FAQ 2007 | Michał Kłynski, Michał Madej, CD Projekt – Разработка Ведьмака – от небольшой игры для местного рынка до международного проекта с международным издателем | Арсений Назаренко, Vogster Entertainment – Хорошее или лучше? Анализ поступивших дизайнов – документов | | |
| Casual–секция на КРИ 2007 | | | | | | | | |

Casual–секция на КРИ 2007

| Category | Author | Topic | Speaker | Content | Speaker | Topic | Speaker | Content |
|-----------|--|---|--|---|---|---|---|---------|
| Бизнес | Хенрик Гарднер | Parallax Arts Studio – Разработка отладчика скриптового языка для Microsoft VisualStudio | Попов Петр, Nival Online – Создание технического демо игры | Дмитрий Долгов, 1С – Outgoing mail: Техническая переписка с разработчиками | Гайдуков Сергей, Ложечкин Александр, Microsoft Россия – Использование XNA Game Studio Express для разработки casual games для Xbox 360 | Бабушкин Константин, Vogster Entertainment – Риски разработки ПО для MMORPG в примерах | Иванов Евгений, Great Studios – Туда и обратно или путь вперед – путешествие в "хэл-9е" | |
| Инновации | Насонов Александр | Разумоград – Результаты социологического исследования русскоязычных аудиторий пользовательских компьютерных игр | Чудakov Илья, Step Games – Настоящее и будущее компьютерных игр | Андрей Бильзов, Краснов Ярослав, Trickster Games – Петрович и все все | Мишулин Александр, Nival Online – Проблемы создания MMO игр | Суслов Александр, Нечаев Павел, Snowball – Холодасти не боятся превращаться в реканата | Кукурецо Екатерина, Бука – Как я лишилась цветовой индустрии | |
| Лекция | Семинастнова Наталья, Кенинжи | – Вы хотели знать, что такое полность персонажа? Для чего возможна ее разработка именно в Вашей компании? | Бородиньев Назар, Nazar Design Group – Инструкция по выживанию для разработчиков | Виноградов Михаил, Nekki – "Сам себе проносите" или "анализируйте это". Как заработать на онлайн играх? | Кликов Сергей (Snowball Studios), Fredrik Wester-Lindgren (Paradox Interactive) – Save The F***ing Chicken – практическая демонстрация представления нового проекта потенциальному издателю | Федорова Екатерина, Рудчен Илья, Creat Studios – Концепт арт или "Есть ли жизнь на Марсе" | Титов Виктор, Nival Online – Concept Art для mmorpg (захват движечкой лица) | |
| Лекция | Максим Перминов, Вадим Сухомлинов, Intel – Архитектура процессора Intel Core 2 Duo | – Для этого места поподробнее | Виктория Жилинича, Intel – Многоядерность для многоигровости и многоядерности | Анатолий Подомиров, Алан Григорьев, Intel – Оптимизация и параллелизация современной игры при помощи инструментов Intel | Денис Котлярев, Intel – Использование Intel(r) Threading Building Blocks для разработки многопоточных игр | Александр Лазарев, Intel – Игра на почуке? На ультратонком ПК? Возьмите с собой Intel Laptop Gaming TDK | Виктория Жилинича, Intel – Интегрированная графика от Intel – продолжение следует | |
| Лекция | Аркадий Чумаченко, Creative Studios – Скрипты как основа UI. | Быстро, просто, удобно | Соколова Елизавета, N-Game Studios – Новые люди в команде: ставка на зеро | Войканский Денис, Reaction – Соцальные аспекты разработки в Reaction | Шишкин Александр, LG Electronics Russia R&D Lab – Анализ стандартных методов тестирования | Роман Ключков, Great Studios – Фокус тестирования | Шипкова Алена, www.zodias.ru – Лицензионный Среда, привычки, говядки | |
| Пресс-рум | | | | | | | | |

■ Арт

■ Программирование

■ Гейм-дизайн

■ Управление проектами

■ Организация бизнеса

■ Другое

Уже есть голова на плечах?

job@nival.com



ВНИМАНИЕ!

NIVAL
INTERACTIVE

www.Nival.com

8 апреля 2007

| ОБЕД | | | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|---|---|
| 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 – 18:00 |
| Вайнер Владимира, Enter Media – Ебозет – первый российский институт размещения рекламы в играх | Gavin Longhurst, BigWorld – Следующее поколение уже наступило. А как настанет геймплей? | Сутябов Влад, G5 Entertainment – Привлечение инвестиций путем публичного размещения акций (IPO) | Николай Дыбовский, Ice-Pick Lodge – Игра с Хаском. О роли случайности в много-мерной игре | Николай Барышников, 1С – Русские идут! | Богданов Станислав, Creat Studios – Западный изодатель – мифы и реальность | Янчик Ольга, Creat Studios – Day After Tomorrow или как пережить катастрофу | |
| CarryPPI KohnheppHans | Kochnev Дмитрий, Nival Online – Мобильные MMO | Ножкин Дмитрий, Алексей Панорковский, 1С – Проектирование: Правила игры | Андрей Грищенко, Алексей Панорковский, 1С – Проектирование: Правила игры | Горбаток Александр, Nival Online – Особенности национального автомобильного аугсорса | Сергей Герасев, 1С – 10 лет в индустрии | Долбилов Александр, Creat Studios – Hardcore rendering на PSP | |
| Колячин Александр, Наносимантика – Использование инфоботов и экспертиных систем в качестве игрового AI | Яковлев Антон, Create Studios – Advanced GBA или Will Light? Опыт программирования на NDS. | Лут Ронан, Deep Shadows – Архитектура современного 3D движка | Пугач Станислав, Nival Interactive – Синхронизация мультиплеера | Касильев Андрей, ИрийСоф – Эффективная компиляция данных – think different | Касильев Андрей, Игорь Чесноков Ильяс, 1С – Установка Ильяса, работа с графическими ресурсами на примере 72месячного проекта "Рудно-Большой ОМК" | Ширков Андрей, NIKITA – Как построить мир за семь дней | Алексей Рехлов, Creat Studios – Дизайн специального назначения. Стандартизация и развитие дизайна в Creat Studios |
| Tatiana Hentyy | Ткаченко Иван, Alternative Reality Games: the Matrix has you!! | Светличный Дмитрий, Nival Online – Строим эфективно | Колбасин Артем, Create Studios – Визуализация невидимого или способы использования игровой статистики | Сурков Виктор, Nival Online – Направления искусства, арт-директор для чайников | Барышев Дмитрий, N-Game Studios – ZBrush – от общего к частному | Опарин Антон, Creat Studios – Чем раньше – тем лучше. Арт-методология | Денис Демьянков, Creat Studios – Принципы классической анимации в современной игровой индустрии |
| Ларакинка 1+2 | Киркин Дмитрий, NVIDIA – Реализация технологий в DirectX 10 с использованием инрактивных мини-макс карт глубины | Евгений Макаров, NVIDIA – Реализация технологии клипартинга на DX10 для уникального обновления больших ландшафттов | Юрий Степаненко, NVIDIA – Реализация алгоритма геневых обновлений в DX10 | Филипп Герасимов, NVIDIA – Оптимизация DX10 приложений | Рудольф Гейдер, 1С – Применение технологий прорастрансформации "Ambisonic" в компонентных играх и мульти-медиа-проектах | Кузьменко Дмитрий, Strategic Music – Апрельские темы об игровой музыке | Скворцов Николай, РедФлеко-Минизик – Методы, способы и практика интеграции музыки с видео-игрой |
| Люминар A+V | Лебедев Кирилл, Erosquare – Проектирование игровых и бизнес-программ, Разработка архитектуры, устойчивой к изменениям | Степанов Вадим, N-Game Studios – Использование middleware в игровой индустрии | Ковтонюк Сергей, Carto-Games – Как стартовать 100 игр. Или C++ AI | Жарков Артем, NemoCraft – Мобайлъ3 vs JSR184 | | | |

Зал презентаций / Пресс-рум

Организация бизнеса Управление проектами Гейм-дизайн Программирование Другое

Арт Звук

Вы готовы оценить преимущества?



Корпорация Intel © 2007 г. Все права защищены. Intel, логотип Intel, Intel. Leap ahead., логотип Intel, Leap ahead., Intel Core, Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.



УМНОЖАЙ
РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

УМНОЖАЙ
ВОЗМОЖНОСТИ.

УМНОЖАЙ
СВОБОДУ.

Intel® Core™2 Duo
Новый процессор
способен на большее.



СПИСОК КОМПАНИЙ-УЧАСТНИКОВ

1C

WWW: games.1c.ru
E-mail: 1c@1c.ru
Телефон: (495) 737-92-57



Один из крупнейших российских издателей, дистрибуторов и разработчиков игр. Как издатель мы работаем с компаниями Action Forms, Akella, Arise, Best Way, Creat Studio, Dark Fox, Digital Spray Studios, DVS, Eagle Dynamics, Elemental Games, G5 Software, Gaijin Entertainment, K-D LAB, Nikita, Nival Interactive, Saturn-plus, SiGraph, Sky Fallen, SkyRiver Studio, Snowball Interactive, SoftLab-NSK, TS Group, X-bow, Алейрон.

1GPN (First Games Publisher Network Corporation)

WWW: <http://www.ragnesis.ru>
E-mail: nyuri@1gpn.com



Компания 1GPN (First Games Publisher Network Corporation) является мировым издателем MMORPG Ragnesis Online. Ragnesis Online – фэнтезийная MMORPG в уникальном мире Рагнезис, который после битвы богов и двух катастроф разбился на множество соединенных между собой магическими порталами островов.

Особенности проекта:

- Плавный морфинг туловища и лица персонажа, позволяющий с легкостью воссоздать на экране свое виртуальное альтер-эго;
- Четыре человекообразные расы: фалдорты, сайхэны, буштарги и гилтарты, каждая из которых обладает своими неповторимыми особенностями;
- Два направления развития – магическое (пять магических школ, сотни заклинаний, которые можно комбинировать) и воинское (более десятка умений, множество специальных возможностей);
- Пятнадцать профессий, включая музыкантов, художников и архитекторов;
- Развитая система крафтинга, позволяющая добывать свыше 60 видов ресурсов, из которых в дальнейшем можно создавать доспехи, оружие и предметы быта;
- Уникальная социальная система, поддерживающая семь видов организаций: альянс, клан, гильдия, культ, семья, партия, государство, пять из которых смогут создавать сами игроки;
- Верховые животные;
- Собственные домашние любимцы, которые растут и развиваются вместе с персонажем;
- Более двухсот разнообразных монстров;
- Высокотехнологический движок, реалистичное освещение, качественная анимация,
- Постоянно расширяющийся список используемых брендовых технологий, среди которых уже имеются SpeedTree, Vivox и PathEngine.
- Сотни захватывающих квестов, разработанные профессиональными писателями, увязаны в сложные сюжетные схемы.

4A Games™

WWW: www.4a-games.com
 E-mail: info@4a-games.com
 Телефон: 8 (044) 390 00 17
 Факс: 8 (044) 390 00 17

Abyss Lights Studio

WWW: www.abyss-lights.com
 E-mail: djeka@abyss-lights.com
 Телефон: +38(050) 338 00 63

Компания основана в 2002 году в Киеве. Занимается разработкой видео игр под РС платформу и предоставляет аутсорс-услуги в области 3D-графики и компьютерной анимации. Выпустила несколько тайтлов для Nokia платформы, заканчивает первый собственный игровой проект для РС.

Action Forms, Ltd

WWW: www.action-forms.com
 E-mail: karev@action-forms.com
 Телефон: +380504692727

Компания Action Forms основанная в 1995 году занимается разработкой компьютерных игр, используя собственно разработанные технологии. За свои разработки компания была награждена премией "Лучшая технология" на конференции разработчиков игр "КРИ" в России 2006-го года. За последние 11 лет, компания создала 6 игр для коммерческого распространения, включая 3D экшен Chasm – the Rift, 3D трилогия охоты – Carnivores, Carnivores 2 и Carnivores Ice Age, Treasure Island и шутер от первого лица Vivisector: Beast Within, который был награжден премией "Лучший звук" на КРИ в России 2004-го года и получила премию от GameLand Award "Лучший FPS 2005".

**AeroHills**

WWW: www.aerohills.com
 E-mail: cr@aerohills.com
 Телефон: +38 044 537 1821
 Факс: +38 044 236 4305

Aerohills – международная компания с 6-ти летним опытом в сфере разработки компьютерных видеоигр, мультимедиа.

Компания может предложить полный цикл разработки компьютерных игр. Нам не составит труда сделать 3Д игру, включающую все составляющие – от концепции до конечной реализации.

Outsourcing – 3Д моделирование, анимация, визуализация, видео спецэффекты.

Большой опыт работы позволяет реализовывать проекты высокой сложности в сфере разработки игрового контента для различных проектов – от концептов, 3Д моделирования, анимации и до визуализации и рендера.

Akella

WWW: www.akella.com
 E-mail:
 Телефон: +38 044 537 1821



Компания «Акелла» была создана в 1993 году.

Первооткрыватель отечественного рынка программного обеспечения, она стала первым издателем, официально выпустившим иностранную игру в России (POD, 1997). С тех пор компания успешно развивает направления разработки, издания, локализации и портирования мультимедиа-продуктов.

«Акелла» сегодня – долгожитель и крупнейший деятель российской индустрии информационных технологий. Штат сотрудников организации насчитывает более 200 высококвалифицированных специалистов. Часть персонала занята в пяти внутренних студиях разработки компьютерных игр. Они создали крайне популярные продукты: «Корсары» (2000), «Пираты Карибского Моря» (2003), «Корсары 3» (2006), «Головорезы: Корсары XIX века» (2007) и др. Игры компании выходили на платформах PC, PS2 и Xbox.

Сегодня в процессе создания находится масштабный PC-проект нового поколения «Морской Охотник». А игры «Одиссея Капитана Блада» и Postal 3, помимо PC, поддержат современную консоль Xbox 360. Кроме того, с «Акеллой» сотрудничают более 20 сторонних команд разработчиков. Jagged Alliance 3 и Disciples 3 – самые многообещающие из числа внешних проектов компании.

Благодаря подтвержденным многолетней практикой компетентности и профессионализму «Акелла» имеет партнерские отношения с самыми крупными компаниями России и зарубежья: SOE, Ascaron Entertainment, ATARI, Bohemia Interactive, UbiSoft, Intel, CAPCOM, Digital Reality, JoWooD, Enlight Software, DreamCatcher Interactive, Primal Software, Burut CT, Wargaming.net, Electronic Paradise и др.

Обладая опытным отделом локализаций, компания «Акелла» выпустила на русском языке такие масштабные проекты как Newerwinter Nights 2, Everquest 2, Planetside, Sacred, Fahrenheit, Test Drive Unlimited, Armed Assault, серия Prince of Persia.

Для расширения перспективной области мобильных и онлайн-проектов в структуре организации учреждены соответствующие подразделения: Akella Mobile и Akella Online.

AKVIDO Games

WWW: www.akvido.com
 E-mail: director@akvido.com
 Телефон: +38 (044) 235 38 26

ООО "АКВИДО" была основана в 2005 г. В г. Киеве. В компании работают специалисты из разных отраслей производства медиа продуктов с довольно солидным опытом работы, что гарантирует молодой компании высокий уровень качества. В настоящее время компания занимается разработкой и продюсерованием своего собственного игрового проекта, который будет анонсирован на КРИ 2007 в апреле 2007 года.

Alawar Entertainment, Inc.

WWW: www.alawargroup.com
 E-mail: pr@alawargroup.ru
 Телефон: +7 (383) 332 81 33
 Факс: +7 (383) 332 81 33



Alawar Entertainment, Inc. работает на рынке компьютерных игр формата casual games с 1999 года. Сегодня игровая коллекция компании насчитывает более сотни популярных во всем

мире игровых проектов и является крупнейшей в Рунете. В число партнеров Alawar входит более 30 разработчиков, для которых компания предоставляет полный спектр услуг по продюсированию, распространению и маркетинговому продвижению проектов. Alawar Entertainment владеет собственной сетью игровых интернет-площадок, а также сотрудничает с крупнейшими онлайновыми дистрибуторами. Кроме того, компания предоставляет готовые решения для владельцев веб-ресурсов по созданию собственных игровых разделов и занимается изданием игр на CD более чем в 20 странах мира.

Aliasworlds Entertainment

WWW: www.aliasworlds.com

E-mail: vz@aliasworlds.com

Телефон: +375 (29) 752-62-00

Компания Aliasworlds Entertainment основана в 2001 году.

Arise

WWW: www.arisegames.com

E-mail: feodor@arisegames.com

Телефон: +375296118620

ARTOGON

WWW: www.artogon.com

E-mail: id@artogon.com

Телефон: +7 (906) 278-70-77

Компания Artogon Games (бывшая d'Morph.com) образована в 2000 году, как аутсорсинговая студия, специализирующаяся на выполнении работ по 3D моделингу и анимации. С тех пор мы успели поработать со многими отечественными и западными партнерами и собрали обширное портфолио проектов, в которых принимали участие. Начиная с 2005 года в нашей компании открылся отдел разработки казуальных игр. В 2006г нами выпущена игра "Pharaoh's Mystery" для Oberon Media и Alawar. В этом году выходит наш второй казуальный проект – "Charma – The Land of Enchantment".

Art–Studio

WWW: www.art-std.com

E-mail: den@art-std.com

Телефон: 7-921-9920370

Компания Art–Studio специализируется на полном цикле аутсорсинга Зд–графики для игр. Отложенный тех–процесс, и накопленный опыт, позволяют нашим специалистам делать работу для заказчиков быстро и качественно. Это позволило компании занять достойное место среди немногих российских аутсорсеров, кто способен делать работу в срок и в соответствии с мировыми стандартами.

Что мы делаем:

- Разработка персонажей любой сложности – как под ключ, так и необходимые части работы
- Моделирование лоу–поли любой сложности (персонажи, (оружие), техника, объекты)
- Моделирование хай–поли любой сложности, в том числе и для Next–Gen технологий (персонажи, (оружие) техника, объекты)

- Текстурирование любых персонажей, объектов, техники, с любыми параметрами, указанными заказчиком.
- Настройка персонажей и техники для последующей анимации, любой сложности
- Анимация любых персонажей и техники

На сегодняшний день компания Art-Studio участвовала в разработке порядка 11 крупных российских игровых проектов, где мы разрабатывали графику, начиная от нескольких персонажей, и заканчивая производством всей линейки игровых персонажей, объектов, зданий и техники. Мы всегда рады возможности сотрудничества с новыми заказчиками!

Avalon Style Entertainment

WWW: www.avalonstyle.ru

E-mail: sg@avalonstyle.ru

Телефон: 8-903-164-65-37

Местоположение: 249032, Калужская область, г. Обнинск, ул. Аксенова, д.4, кв. 92

AV Games

WWW: www.av-games.com

E-mail: s.videneev@av-games.com

Телефон: (8312) 176947

Компания AV Games основана в 2004 году. В ее состав входят люди, являющиеся профессионалами игровой индустрии и имеющие за плечами изданные коммерческие проекты. Дебютным проектом компании является игра "Звездный Легион".

Цель компании – разрабатывать яркие и оригинальные игры, которые смогут привнести нечто новое в устоявшийся рынок игр и будут привлекательны как для конечных пользователей, так и для партнеров по бизнесу.

Мы считаем, что наша цель недостижима без сплоченной команды профессионалов, которые готовы постоянно расти над собой и покорять новые горизонты.

Awem studio

WWW: <http://www.awem.com>

E-mail: oleg@awem.com

Телефон: +375-296-102432

Awem studio основана в январе 2002 года как разработчик casual игр.

Местоположение: Беларусь. г.Могилев. ул.Ленинская 63, оф.111

Лучшие проекты: Star Defender 2, Alien Stars, Star Defender 3, Cradle Of Rome.

Готовятся к выпуску: Star Defender 4, Aquitania, Cradle Of Persia.

Мы динамично развиваемся и всегда открыты для сотрудничества с издателями и дистрибуторами.

AxySoft

WWW: <http://www.axysoft.com>

E-mail: axysoft@mail.ru

Телефон: 8(903)671-38-41

Компания AxySoft занимается разработкой игр для РС с 2000 года. Мы выпустили такие про-

екты как AirXonix, Chroma-Ways, Alonix, AxySnake, SkyMaze, которые успешно продаются на основных рынках через сеть Интернет. Компания AxySoft сотрудничает с российскими и зарубежными партнерами, такими как Real Arcade, Boonty, Big Fish Games, Terminal Studio.

Best Way

E-mail: max@bestway.lg.ua

Телефон: +38 (06452) 5-25-75

Факс: +38 (06452) 5-21-16

Местоположение: 93400, Украина, г. Северодонецк, пр. Гвардейский, 30

Best Way – компания-разработчик компьютерных игр, расположенная в городе Северодонецке на Украине. Компания основана в 1991 году, игровое подразделение создано в 1999 году.

Компания стала известной благодаря серии игр "В тылу врага" и своему уникальному движку "GEM".

Biart Studio

WWW: <http://www.biart.ru>

E-mail: info@biart.ru

Телефон: (495)777-3011

Факс: (495)135-3467



Компания Биарт Studio была основана в 2002 году как объединение разработчиков в области компьютерных игр и мультимедиа.

Уже в 2004 году профильной деятельностью компании становятся видеоигры. Начинается разработка первого крупного игрового проекта компании Diver: Deep Water Adventures. С 2006го года мы приступили к работе над проектами для XBOX360. В ноябре 2006го года заработал издательский отдел и дистрибутерская компания.

Наше игровое портфолио:

- Diver: Deep Water Adventures – PC
- Diver: Check Dive – PC
- Ice Cream Tycoon – Mobile – War Chess – PC
- CarJacker: Hotwired and Gone – PC
- Killer Tank – PC
- M&M's blast – GBA
- Caesars Palace – GBA
- Earthworm Jim 2 – GBA
- Pink Panther: Pinkadelic Pursuit – GBA

В разработке:

- Underwater Wars – XBOX360
- Diver II: Arctic Missions – PC
- Diving 2007: Red Sea – PC
- European Cuisine – iDVD
- Crazy Party – iDVD

Мы занимаемся разработкой оригинальных игр. Нашиими партнерами являются известные производители оборудования SCUBAPRO, UWATEC, Sea&Sea, Camaro, Tigullio, Waterproof и другие.

Наша цель – занять нишу подводных симуляторов и околоподводных продуктов к концу 2007 года. Мы всегда открыты к аутсорс сотрудничеству по части разработки контента. Возьмем на себя все хлопоты по изданию Ваших игр на Запад.

BigWorld

WWW: www.bigworldtech.com



Компания BigWorld – пионер в области инструментального ПО для MMOG. Технология BigWorld, отмеченная множеством наград, задействована в нескольких самых масштабных MMOG, которые готовятся к выходу. На сегодняшний день мы предлагаем наиболее полное решение на рынке – все, что необходимо для создания MMOG следующего поколения.

Мы берем на себя все заботы о технологии – вы занимаетесь собственно игрой!

CCP

WWW: www.ccpgames.com

CCP was founded in the summer of 1997 with the goal of becoming a leading massively multiplayer game company. With the launch of EVE Online in May 2003, CCP has established itself as one of the leading companies in the field, winning numerous awards and receiving critical acclaim worldwide.

CCP is dedicated to the development of cutting edge massively multiplayer games. CCP is founded on the principle of pushing the envelope and breaking new grounds on all levels. CCP is not about making copycat products with compromised quality. CCP is about making dreams become a reality.

Cinemateka

WWW: www.cinemateka.ru

E-mail: khar.khar@gmail.com

Телефон: +7 (495) 291 29 99

Факс: +7 (495) 202 51 77

Местоположение: 103009, Россия, Москва, Тверской Бульвар д.14/3

Компания специализируется на разработке и реализации комплексных творческих и технологических решений в области кинопроизводства. Основными направлениями деятельности являются монтаж, цифровая обработка киноизображения и производство специальных эффектов и CGI для кино.

CNews

WWW: www.cnews.ru

E-mail: kryzhkova@rbc.ru

Телефон: +7 495 3631111 (доб.1887)

Факс: +7 495 3631496

Местоположение: 350015, РФ, г.Краснодар, ул. Красноармейская, д. 129

CNews сегодня – это:

- Интернет-портал www.cnews.ru, ориентированный на полное, оперативное и беспристрастное освещение информационной картины дня рынка высоких технологий России и мира;
- CNews Analytics – аналитическое агентство /статьи, рейтинги, обзоры и обозрения рынков, заказные исследования/;

- Журнал CNews – выходит ежемесячно с декабря 2004 года;
- Zoom.CNews – каталог цифровой техники;
- Games.CNews – каталог компьютерных игр;
- Soft.CNews.ru – о пользовательском ПО разных платформ
- Wi-fi.CNews – каталог хот-спотов России и стран СНГ
- Мероприятия CNews – организация и проведение семинаров, пресс-конференций, круглых столов;
- Школа ИТ – организация авторских учебных семинаров, продажа учебных курсов.

Codeman Arts Studio

WWW: www.codeman.ru

E-mail: info@codeman.ru

Телефон: (861) 2538867, 2538868

Факс: (861) 2539584

Местоположение: 350015, РФ, г.Краснодар, ул. Красноармейская, д. 129

В 2006г при группе "Ком-Интур" создано подразделение студия разработки компьютерных игр Codeman Arts Studio. В данный момент работает над RTS проектом.

Comulti multimedia

WWW: www.comulti.ru

E-mail: fin@comulti.ru

Телефон: 8 (916)675–93–95

Местоположение: 117463, Москва, ул. Инессы Арманд, д.11, кв. 273

Crazy House

WWW: www.crazyhouse.ru

E-mail: lola@crazyhouse.ru

Телефон: +380 50 5502872

Компания Crazy House образовалась в 2002 году, на основе творческой группы Дядюшка Ри-сеч, начавшей работать на рынке локализаций с 1996 года, и известной в России своим неординарным и творческим подходом к локализации компьютерных игр, среди которых есть такие известные тайтлы, как Phantasmagoria, Freelancer, Soulbring, Sacred, Jack Orlando: Director's Cut, Dragonshard. Со временем основания компании было создано 4 собственных игровых проекта. Все игры изданы и успешно продаются в странах СНГ, а некоторые из них также изданы в Европе: Вий. История рассказанная заново, Т-72. Балканы в огне, Kill Deal, Т-72. Балканы в огне. Стремительный рейд. В данное время в разработке находятся несколько проектов: Tank Combat, Жюль Верн. Войны изобретателей, Т-72. Пылающий восток. Компания тесно сотрудничает со многими разработчиками: 1С, Акелла, Новый Диск, Play Ten Interactive, City Interactive.

CreativeDream Studio

WWW: www.creativedream.ru

E-mail: atm_deev@creativedream.ru

Телефон: 8 (903) 631–12–88

Местоположение: 170100, г.Тверь, ПОЧТАМТ, а/я 634, ООО "М'Арт системс"

Разработчик компьютерных игр на основе известных литературных произведений.



Золотой спонсор
КРИ-2007

FOR THE NEXT GENERATIONS OF GAMERS

Vogster Entertainment – компания нового образца на отечественном рынке компьютерных и видео игр:

- **Разработка и продюсирование игр высшего класса**
- **Применение западных стандартов в разработке проектов**
- **Использование лучших в мире технологий**
- **Профессиональная команда**
- **Идеальные условия труда**
- **Сотрудничество с молодыми талантливыми разработчиками**
- **Содействие развитию игровой индустрии в странах СНГ**

Первый масштабный конкурс гейм-дизайна **Vogster Awards!** Уникальная возможность превратить игру своей мечты в реальность!

Организатор



Подведение
итогов на
КРИ-2007!

ПЕРВЫЙ ПРИЗ
\$50 000

КОНКУРС
ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ

Не пропусти!

Получи свою регистрацию на вход
на стенде Vogster Entertainment.

www.vogsterawards.com

При поддержке



Генеральный медиа-партнер



Информационная поддержка



Creat Studios Inc.

WWW: <http://www.creatstudios.com/>

E-mail: n.platonov@creatstudio.com

Телефон: +7(812)336-50-30

Факс: +7(812)336-50-31

Местоположение: 197101 г.Санкт–Петербург, Большая Монетная, д.16, оф. 1



creat studio

Компания образована в 1996 году; расположена в Петербурге и имеет продюсерский центр в Бостоне. Исторически в компании существовало два крупных отдела – анимационный и игровой.

История игрового отдела компании уходит корнями в 1997, когда Criterion Studios (создатель Renderware) стала первым партнером и продюсером игры Symbiant Dawn. За прошедшее с тех пор время, нами выпущено большое количество игровых и анимационных проектов, среди них Coded Arms Contagion, Biker Mice From Mars, American Chopper 2, American Chopper, Smash Cars, RC Cars, Universal Monsters Wax, Zorro 2, Millennium Racer.

С 2002 года компания ориентирована на разработку консольных игр и имеет цель стать признанным мировым лидером в этой области. В нашем активе работа с ведущими мировыми издателями и производство для них. За прошедший год наши продукты были представлены на ведущих игровых выставках и заслужили высокие оценки прессы и игроков. Сегодня наши технологии позволяют вести кросс разработку более чем на шести платформах. Что в сочетании с профессиональной командой позволяет делать игры в наикратчайшие сроки с высоким качеством. В настоящие времена на студии ведется работа над несколькими не анонсированными проектами.

CREOTEAM

WWW: www.createam.com

E-mail: info@createam.com

Телефон: +38 044 425 02 37

Местоположение: г. Киев, ул. Хоревая, 34, оф. 6



Компания CREOTEAM находится в Киеве, состоит из профессионалов, имеющих многолетний опыт работы в игровой индустрии и несколько успешно законченных изданных игровых проектов. Сейчас ведется работа над игрой COLLAPSE — non-stop action от третьего лица. Издателем проекта по России и странам СНГ является компания Buka Entertainment. Проект демонстрируется на КРИ 2007 на стенде компании CREOTEAM.

Награды:

КРИ 2006 – проект получил награду "Лучшая игра 2006 без издателя".

Четвертый Международный Фестиваль Компьютерных Игр "ИГРОГРАД" – высшая оценка ГРАН-ПРИ "ЛУЧШАЯ ИГРА ФЕСТИВАЛЯ";

"ИГРОМИР 2006" – награда от журнала "РС ИГРЫ" "САМАЯ ПЕРСПЕКТИВНАЯ РАЗРАБОТКА".

CTXM SIA

WWW: www.ctxm.com

E-mail: artur.sakalis@ctxm.com

Телефон: +371 2 922 6282

Факс: +371 7540702

Местоположение: Dzerbenes iela 14b, 6st., Riga, Latvia, LV-1006

Компания CTXM присутствует на рынке казуальных игр почти с самого момента его зарождения.

Ни для кого не секрет, что этот рынок в последние несколько лет очень активно развивался, и тоже самое мы можем сказать и про нашу компанию. Начав свою деятельность в качестве продюсеров casual-игр и успев хорошо зарекомендовать себя на этом поприще, в настоящее время СТХМ может предложить разработчикам полный спектр услуг, напрямую связанных с разработкой, продюсированием и дистрибуцией казуальных игр на крупнейших западных порталах. Наверное, нет такого вопроса, связанного с разработкой казуальных игр, по которому нельзя было бы получить от нас исчерпывающий ответ с вариантами решений.

Компания СТХМ также сама занимается разработкой казуальных игр – наработанный за многие годы опыт позволяет нам быть уверенными в том, что мы знаем, что хочет потребитель "здесь и сейчас", а опытные программисты и виртуозы-художники могут реализовать даже самые смелые идеи. К тому же мы справедливо считаем, что разработка игр внутри компании сможет помочь нам ещё более глубоко понять проблемы, с которыми сталкиваются разработчики казуальных игр, а значит, найти и предложить нашим партнёрам наиболее оптимальные решения.

Dagor Technologies

WWW: www.dagor.ru
 E-mail: nash@gaijin.ru
 Телефон: +7 495 189 2670



technologies

Компания Dagor Technologies занимается разработкой, поддержкой и лицензированием кросплатформенного next-gen игрового движка Dagor Engine и пакета middleware к нему. Кроме того, мы осуществляем custom development для максимального соответствия наших решений целям лицензиатов. Мы не стоим на месте и постоянно совершенствуем Dagor Engine, а также изучаем новые и перспективные технологии, интегрируя в свой движок наиболее удачные из них.

Использование нашей технологии позволило выпустить уже более 10 успешных игр. Делайте игры вместе с нами, Dagor – сердце вашего проекта.

DayTerium

WWW: www.dayterium.com
 E-mail: contact@dayterium.com
 Телефон: +7-902-213-12-09
 Местоположение: 236010, Калининградская область, г. Калининград,
 Проспект Победы 144"Б"-30

Основным направлением деятельности компании являются:

- 1) Art Outsourcing – от разработки концепт скетчей, до полной реализации в 3D(Low Poly, Hi Poly) – моделинг, текстуринг, анимация, как живых персонажей так и техники.
- 2) Разработка собственных Казуальных Игр.

Уже вышли: Birds on a Wire – Птички на Проводе(2006), Valentine's Gift (2006), Best Gift – Лучший Подарок (2005)

Dekovir Entertainment

WWW: www.dekovir.com
 E-mail: denis@dekovir.com
 Телефон: +7-913-536-52-59

Компания специализируется в разработке casual игр. Работает с марта 2003 года и находится в Красноярске. Наиболее известные игры: Alpha Ball, Puzzle Solitaire и Chameleon Gems.

Destiny SphereWWW: ds.rambler.ruE-mail: nfrolov@destinysphere.com

Телефон: 745 36 19



Destiny Sphere GmbH была основана в 2003 году и сразу заняла свою нишу на рынке онлайн игр, выпустив на Российском рынке игру "Destiny Sphere". Сейчас игра является лидером в области стратегических онлайн игр в Российском Интернете. На данный момент база игроков игры составляет более 650 000 человек. Помимо этого мы занимаемся:

- Разработкой собственных онлайн-игр
- Локализацией и изданием популярных зарубежных онлайн-игр
- Разработкой мини-игр
- Маркетинговой и PR поддержкой онлайн игр

DEVOLER EntertainmentWWW: <http://www.devoler.com>E-mail: info@devoler.com

Телефон: +38 067 6322399

Факс: +380562335394

Местоположение: 117463, Москва, ул. Инессы Арманд, д.11, кв. 273

Компания DEVOLER Entertainment специализируется в создании игровой графики и видео игр для платформ интерактивного телевидения.

Digital FactoryWWW: www.kochka.ruE-mail: submit@digitalfactory.ru

Телефон: 8 915 158 81 19

Местоположение: 109472, г. Москва, ул. Ташкентская, д. 35, а/я 79

Один из крупнейших российских онлайновых дистрибуторов казуальных игр.

Digital Worlds J.S.C.WWW: www.dworlds.ruE-mail: ira@dworlds.ru

Телефон: (495) 250-17-47

Факс: (495) 250-07-30

Местоположение: 125047 г. Москва, 2-й Тверской-Ямской пер. д.10



ЗАО "Цифровые Миры" – российская компания–разработчик высокотехнологичных решений в области многопользовательских интернет–технологий.

Являясь многопрофильной компанией, ЗАО "Цифровые Миры" занимается как созданием MMORPG продуктов, так и развитием платформы комплексного сопровождения ММО проектов.

Уделяя большое внимание требованиям современного рынка онлайн–технологий, ЗАО "Цифровые Миры" ориентировано на производство высококачественной продукции, созданной с учетом передовых тенденций отрасли. А проведение собственных исследований позволяет создавать качественные и надежные решения, что обеспечивает им привлекательность и актуальность.

Компания "Цифровые Миры" открыта для сотрудничества, всегда рада новым партнерам и всем заинтересованным в совместной работе.

DiP Interactive

WWW: <http://dipinteractive.com/>
 E-mail: receipt@dipinteractive.com
 Телефон: 8 4732 266 388
 Местоположение: 394042, Воронеж, Минская, д. 5-А

Discus Games

WWW: <http://www.dgames.ru>
 E-mail: info@dgames.ru



"Discus Games" – российская компания, занимающаяся разработкой мультидидийных продуктов и игр, локализацией западных проектов для отечественного рынка и их изданием, продюсированием, распространением лицензионных игр и программного обеспечения.

На этом рынке наша компания с 2000 года. Мы сотрудничаем с ведущими российскими компаниями. У нас есть партнеры как в Европе, так и в странах Северной и Южной Америки.

DivoGames Ltd.

WWW: <http://www.divogames.com>
 E-mail: zd@divogames.com
 Телефон: +7 (8312) 73-86-97
 Местоположение: Россия, 603003, г.Нижний Новгород, ул. Свободы 63, офис 224А.

Компания DivoGames занимается созданием интересных и качественных игр различных жанров для широкой аудитории. Команда включает в себя профессиональных программистов, художников и дизайнеров. Постоянно расширяя список деловых партнеров, компания DivoGames успешно продвигает свои продукты как через свою онлайновую дистрибуторскую сеть, так и на CD и игровых автоматах в таких странах, как Россия, США, Германия, Франция, Италия и других.

Driver-Inter, Ltd.

WWW: www.d-inter.ru
 E-mail: igor@d-inter.ru
 Телефон: +7 (812) 552-61-86

Компания была образована в 1991 году при кафедре прикладной математики Санкт-Петербургского Государственного Политехнического Университета. Мы специализируемся на передовых технологиях трехмерной графики реального времени – области, требующей как разработки сложных математических методов, так и эффективного программирования.

Практическое применение разработанные технологии находят как в графических приложениях и "движках" на заказ, так и в играх для консолей Microsoft Xbox, Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2, Sony PlayStation Portable. Помимо своего собственного мультиплатформенного движка, используемого в играх, мы имеем опыт работы и с другими "энжинами", среди которых есть и широко известные коммерческие продукты: Criterion Renderware, Intrinsic Alchemy.

Последние наши продукты, изданные за рубежом:

- "Whiteout" by Konami of America, Inc. (2002; PC, PlayStation2, Xbox)
- "Crash Nitro Kart" by Vivendi Universal Games, Inc. (2003; PlayStation2, Xbox, GameCube)
- "Spider-Man 2" by Activision Publishing, Inc. (2005; PlayStation Portable)

Dynamic Pixels

WWW: www.dp-mobile.ru

E-mail: mihail.minakov@dp-mobile.com

Телефон: 8 910 2410899

Местоположение: 124482, г.Москва, Зеленоград, корпус 117, к.46

Dynamic Pixels – динамично развивающаяся инновационная компания, работающая в сфере разработки мобильных игр. С начала 2004 года занимается успешной разработкой и дистрибуцией собственных проектов различных жанров для огромного числа мобильных телефонов 2го – 3го поколений. Выполняет заказы на разработку и портинг от таких крупнейших компаний как: Reaxion, AIM Productions, Engine Software. Разрабатывает и поддерживает крупнейший портал разработчиков мобильных игр (MGDC – <http://www.mgdc.ru>).

Elephant Games

WWW: www.elephant-games.com

E-mail: sales@elephant-games.com

Телефон: 8-8382-415661

Местоположение: Россия, республика Марий Эл, г. Йошкар-Ола, ул. Гагарина, 14а

White Elephant Games занимается созданием компьютерных игр с 2003 г. Современные графические технологии, профессиональная команда программистов, дизайнеров и веб-специалистов позволяют компании производить высококачественные игры, которые пользуются популярностью у людей всех возрастов.

Elephant Games уверен: все игроки, скачивающие и покупающие их игры, получают море положительных эмоций и незабываемый игровой опыт. Дополнительную информацию о компании и ее продуктах можно узнать на официальном сайте www.elephant-games.com

Enter Media

WWW: www.entermedia.ru

Агентство «Enter Media» — первое и единственное в России специализированное агентство по размещению рекламы в компьютерных играх. Компания сотрудничает с ведущими разработчиками и издателями России, имеет устойчивые связи и дружеские отношения в рекламных агентствах и компаниях. С 2005 года агентство «Enter Media» финансирует исследования рынка российской аудитории игроков и отношения к размещению рекламы в играх. Нашим успешным и крупным проектом стало размещение рекламы Альфа-банка в игре «Ночной дозор». (Разработчик игры — компания Nival Interactive, издаватель — «Новый Диск»). Мы заинтересованы в развитии нового медиарынка. Уже сейчас в России играет в игры более 10 миллионов человек. Основная и непрерывно растущая аудитория — финансово-обеспеченные люди в возрасте от 25 до 44 года.

eX.team

WWW: <http://exteam.mirgames.ru>
 E-mail: v1rus@front.ru
 Телефон: +375295664642

FalcorMedia

WWW: www.falcormedia.ru
 E-mail: ok@fmedia.ru
 Телефон: 8-926-560-28-26
 Факс: 963-48-06



Местоположение: 107076, Москва, ул. Электрозводская, д.35, стр.1

Компания FalcorMedia создает актуальные и оригинальные продукты на основе передовых компьютерных и видео технологий. Мы осуществляем весь цикл производства игровых, развлекательных и обучающих программ, включающий в себя продакшн, маркетинг и дистрибуцию. Наша деятельность объединяет в себе несколько различных направлений:

1. Разработка 3D игр

В 2007 году была выпущена первая в России игра в стиле "аниме" – "Хранители: Ключ Жизни". Одновременно с этим, началась разработка нового уникального трехмерного игрового проекта.

2. Разработка On-Line игр

Одним из приоритетных направлений деятельности FalcorMedia является разработка много-пользовательских онлайновых игр, представляющих одну из самых перспективных областей игровой индустрии. В 2007 году компания выпустит в свет уникальную онлайновую MMORPG игру "Снайпер".

3. Разработка мультимедийных систем

В арсенале компании FalcorMedia уже две серии обучающих программ: мультимедийная система "Правила Съема" и медицинская обучающая система "Диагностика внутренних болезней". Обе эти программы не имеют аналогов во всем мире.

В 2007 году в свет выходят продолжения одной из популярных программ: "Правила Съема: Знакомства в Интернете" и "Правила Съема с Бачинским и Стиллавиним", которые будут доступны пользователям Интернета в интерактивном режиме на специальном портале.

4. Электронная дистрибуция и издание проектов

Все продукты компании FalcorMedia распространяются как на дисках, так и через Интернет. Успешно издавая собственные проекты в Интернете, мы готовы предложить любому разработчику игр или развлекательного софта услуги нашего электронного издательства – Falcor Publishing. Компания оказывает полноценную поддержку всем новым и интересным проектам, включающую в себя финансирование, участие в разработке, PR-кампанию, электронную дистрибуцию, а также издание на физических носителях.

Fixart, Ltd., ООО"ФиксАрт"

WWW: www.fixart.ru
 E-mail: music@fixart.ru
 Телефон: +7 911 771 87 45, (812) 567 08 49
 Факс: (812) 567 08 49

Компания "ФиксАрт" основана в 2005 году в городе Санкт-Петербург. В состав команды входят специалисты, знающие своё дело, исполняющие свою работу на отлично в любое время суток и при любых погодных условиях. На протяжении двух лет занимались разработкой соб-

ственного игрового движка "MartialHistory", ориентированного на игры жанра RTS под PC. С начала 2007 года взялись за разработку проекта на основе "MH" с рабочим названием "Генералы", чем и занимаемся в сей момент.

Flood Light Games

WWW: www.floodlightgames.com

E-mail: bessonov_alex@mail.ru

Телефон: +375297904198

Casual games development.

FriendsGames

WWW: www.friendsgames.com

E-mail: taras.tarasov@friendsgames.com

Телефон: +380673824586

Funny Arts

WWW: www.funnyarts.com

E-mail: niko@funnyarts.com

Телефон: +7 (903) 671-38-42

Компания Funny Arts работает на международном рынке с 2002 года и занимается разработкой и дистрибуцией казуальных игр для PC. Мы успешно работаем на главных рынках продажи игр через сеть Интернет: США, Канада, Европа и Австралия. Компания Funny Arts имеет российских и зарубежных партнеров, таких как Boonty, Big Fish Games, Intenium, Terminal Studio, NevoSoft, S.A.D. Software, Reflexive Entertainment.

G5 Entertainment AB

WWW: www.g5e.se

E-mail: contact@g5e.se

Телефон: (495) 504 46 38

Факс: (495) 741 00 87

Местоположение: 107023, г. Москва, Мажоров переулок, д.14, стр. 5



Компания G5 Entertainment AB (publ) объединяет российские студии G5 Mobile и G5 Software.

G5 Mobile — один из ведущих мировых разработчиков игр для мобильных платформ. Сегодня компания сотрудничает с Walt Disney, Electronic Arts, Skyzone Entertainment и другими крупнейшими мировыми издательствами, работая над проектами по глобальным брендам, к которым не допускалась еще ни одна российская студия: Pirates of the Caribbean, Scarface, Stargate SG-1 и другими. В активе компании награды КРИ за "Лучшую игру для портативных платформ" в 2003, 2005, и 2006 годах.

Начиная с 2002 года, студия G5 Software выпустила 5 игр для персональных компьютеров, которые успешно издаются по всему миру такими компаниями, как Atari, ValuSoft (THQ), Strategy First, Black Bean, Cenega, Capcom.

G5 Entertainment первой среди российских игровых компаний провела IPO, в ходе которого публично разместила свои акции среди частных и институциональных шведских инвесторов на стокгольмской бирже NGM Nordic MTF (www.nordicmtf.se). Акции компании торгуются под символом G5EN.

Gaijin EntertainmentWWW: www.gaijin.ruE-mail: nash@gaijin.ru

Телефон: 189–2670

Местоположение: 129344, Москва, Енисейская ул., д.2, 12 этаж



Динамично развивающаяся российская компания – разработчик, основанная в 2001 году. Команда Gaijin занимается не только созданием компьютерных игр под различные платформы, но и исследует новые, перспективные технологии, что обеспечивает ее решениям привлекательность и актуальность в быстро изменяющихся условиях IT-рынка.

(game)landWWW: www.glc.ruE-mail: polyanskiy@gameland.ru

Телефон: +7(495) 935–70–34

Факс: +7(495) 780–88–24



Медиа-компания (game)land была основана в 1992 году. Компания издает 17 журналов различной тематики и активно развивает интерактивные проекты. Игровые издания компании – журналы "Страна Игр" и "PC ИГРЫ".

Ежегодно компания (game)land проводит церемонию вручения наград за достижения в области компьютерных и видеоигр GameLand Award. Церемония 2007 года прошла 10 марта в рамках выставки GameX.

GamePRWWW: www.game-pr.ruE-mail: contact@game-pr.ru

Телефон: +7 (926) 274 74 04

GamePR – название, которое говорит само за себя. Но понятие Public Relations – включает в себя гораздо больше, чем Вы можете представить. Компания GamePR занимается разработкой стратегии продвижения игры на рынок и созданием положительного (или отрицательного, в зависимости от задачи) имиджа для компьютерных и видеоигр. В наших силах добиться того, чтобы о Вашем проекте заговорили все ведущие издания, а игроки штурмовали магазины в день выхода проекта! Мы предоставляем полный цикл поддержки продукта – от выбора названия и создания сайта, контактов с прессой до организации релиз-пати и презентации игры дилерам и игрокам. Ваша задача – сделать игру. Остальное мы берем на себя.

Компания GamePR обеспечила PR-поддержку международной выставке электронных развлечений "ИгроМир 2006".

Games Convention 2007 – Лейпцигская выставка компьютерных игр, интерактивных, развлекательных и обучающих программWWW: www.gc-germany.comE-mail: info@gc-germany.com, moskau@leipziger-messe.ru

Телефон: +7 (495) 223 02 83, 698 51 54

Факс: + 7(495) 698 51 57

Местоположение: 109240 Москва, Москворецкая набережная, д. 2А

Games Convention 2007 — ведущая в Европе выставка интерактивных развлечений, предлагает Вам ознакомиться с играми для консолей, персональных компьютеров и прочих платформ, обучающими программами и новинками игрового «железа». Она пройдет в Лейпциге, с 22 по 26 августа 2007 года. Специально оборудованный конгресс-центр по льготным ценам предлагает молодым разработчикам и издателям площадки для презентаций своей продукции. По вопросам организации поездки и участия в выставке обращайтесь в Представительство Лейпцигской ярмарки в РФ.

GDT Team

WWW: www.gdteam.com

E-mail: pr@gdteam.com

Телефон: 580-24-73

Факс: 580-25-06



Молодая московская студия "GDT Team" была создана в апреле 2006 года, но уже успела проявить свой профессионализм и творческий подход к разработке игр.

Первым крупным игровым проектом стала одна из самых популярных MMORPG Рунета "ARENA Online" — первая в мире бесплатная мультиклиентская онлайн-игра, не имеющая аналогов. Помимо "ARENA Online", сейчас в разработке находится ряд других игровых проектов. Среди них космическая MMORPG "World of Tides". Кроме того, "GDT Team" является создателем таких окологamingовых ресурсов, как:

- www.dump.ru – бесплатный сайт для обмена файлами;
- www.sigs.ru – программа для создания уникальных подписей;
- www.mmogame.ru – интернет-ресурс, посвященный MMO-играм;
- www.l2db.ru – крупнейшая база знаний по игре "Lineage II";
- www.clanhost.ru – ресурс для создания сайтов кланов и др.

Geleos Media

WWW: www.geleosmedia.ru

E-mail: contact@ladaracing.ru



Компания Geleos Media занимается разработкой компьютерных игр.

GFI

WWW: www.gfi.su

E-mail: s_vitaly@mistgames.ru



Компания GFI была образована в 2003 году профессионалами игровой индустрии, как издатель и разработчик игр и развлекательных программ для платформы ПК, полностью фокусирующейся на цикле разработки и продвижения этих продуктов на внутреннем и международных рынках.

Целью компании GFI является создание развлекательных программных продуктов соответствующих общемировым стандартам качества, а также учитывающих специфику и потребности различных рынков. Одним из важнейших аспектов работы компании является тесная связь с конечными пользователями, сбор и анализ получаемых от них данных, направленный на максимальное соответствие предложения спросу на рынке электронных развлечений.

Среди направлений, в которых работает компания GFI, следует выделить: разработку и маркетинг компьютерных игр и обучающих программ, созданных с учетом требований рынка;

PC 2 DVD
КОМПЛЕКТУЕТСЯ

Навигатор игрового мира

10

ЛЕТ

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ С ИСТОРИЕЙ



мобильное направление, предлагающее конечным пользователям, как развлекательные продукты, так и бизнес-приложения и сервисы; онлайн-дистрибуцию игровых продуктов; мульти-платформенные сериалы в формате DVD, предлагающие поклонникам жанра превосходное качество записи, адекватный перевод и работу актёров озвучания.

Основной задачей компании в любом из трех основных направлений ее деятельности является мониторинг и анализ рынка, следование бизнес-принципам европейского и американского рынков и поддержка разработчиков игр, услуг и сервисов.

Ghost software

WWW: www.ghost-software.ru

E-mail: gh0st@rambler.ru

Телефон: (495) 533-1973

Команда Ghost software занимается созданием компьютерных игр с 2001 года. За спиной компании свыше 10 выпущенных проектов, еще несколько находятся на стадии разработки.

Grail Games

WWW: www.grailgames.ru

E-mail: vladimir.medeyko@grailgames.ru

Телефон: +7-921-940-39-79

Факс: +7-812-316-93-30

Компания Grail Games занимается изданием компьютерных игр.

GSC Game World

WWW: www.gsc-game.ru

E-mail: anton@gsc-game.com



Компания GSC Game World является крупнейшим восточноевропейским разработчиком компьютерных игр. Компания находится на рынке с 1995 года и за время своего существования выпустила более десяти собственных игровых проектов, включая такие хиты, как серия «Казаки», «Завоевание Америки», Venom: Codename Outbreak, «Александрийский» и др. С 2004 года работает собственное издательское подразделение компании GSC World Publishing, осуществившее издание на территории стран СНГ проектов «Александрийский», «Герои Уничтоженных Империй» и S.T.A.L.K.E.R. Первая часть трилогии «Герои уничтоженных империй» издана компанией самостоятельно на территории всего мира начиная с октября 2006 года.

Дата основания: 1995. Сотрудников: 65 человек

Проекты:

Казаки: Европейские войны – 2000

Казаки: Последний довод королей – 2001

Казаки: Снова война – 2002

Завоевание Америки – 2002

Завоевание Америки: В поисках Эльдорадо – 2003

Venom (Codename: Outbreak) – 2001

HoveRace – 2 сентября 2002

FireStarter – 2004

Александр – 25 ноября 2004

Казаки 2: Наполеоновские войны – апрель 2005

Казаки 2: Битва за Европу – 2006

Герои Уничтоженных Империй – 6 октября 2006

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – 23 марта 2007

Haggard Games

E-mail: haggard@aaanet.ru

Телефон: (863)-227-08-17

Факс: (863)-227-08-17

Handy Entertainment

WWW: <http://www.handyent.com/>

E-mail: info@handyent.com

Телефон: +7 8634 613200

HBM

WWW: www.hbm.spb.ru

E-mail: amk@hbm.spb.ru

Телефон: (812) 570-37-33

Факс: (812) 570-37-33

Местоположение: 191025, Санкт–Петербург, ул. Рубинштейна 2/45, пом. 5

HBM — компания–разработчик программного обеспечения, основанная в 2001 г. Ядро компании составили профессионалы своего дела, работавшие на рынке программного обеспечения с 1993 г.

Направления деятельности:

- Разработка комплексных программных решений, в первую очередь, в области мультимедиа, интерактивных обучающих и игровых программ;
 - CAD–ориентированные программные решения;
 - Программное обеспечение для мобильных платформ, мобильные телефоны Neonode;
 - Адаптация и перенос существующих программных решений на различные аппаратные платформы, улучшение существующей функциональности, локализация программного обеспечения;
- В ходе своей деятельности, мы разрабатываем как собственные технологии и наработки, так и используем лицензированный инструментарий сторонних производителей, много лет сотрудничая с такими компаниями как ATI Technologies, Touchdown Entertainment (LithTech Productions), Neonode A.B., Buka Entertainment, IDDK Group, G5 Software, Pipe Studio, Targem.

За шесть лет работы по разным направлениям деятельности нами реализовано 15 проектов, часть которых, была издана не только в России, но и на зарубежном рынке (до 20 стран).

IceHill

WWW: <http://www.icehill.ru>

E-mail: info@ice-hill.com

Телефон: +7 343 2424779

Местоположение: 620028, Екатеринбург, ул.Нагорная 12, оф.418

Екатеринбургская студия IceHill была основана в декабре 2004 года. Мы занимаемся разра-

боткой игр для платформы PC и мобильных телефонов. Штат компании составляют 15 увлеченных талантливых специалистов. Весной 2007 года выпускается проект "Империя превыше всего" в жанре action-RTS о войне человечества за место во Вселенной. Он создан на движке собственной разработки IceEngine, использующий все графические возможности современных видеокарт. В июне 2006 года вышел "пиратский" файтинг Капитан Блад для мобильных телефонов с поддержкой J2Me, занявший уверенную позицию в топах продаж.

Студия IceHill плодотворно сотрудничает с ведущим российским издателем – компанией "Акелла".

Ice-Pick Lodge

WWW: www.ice-pick.com

E-mail: mailgauhar@gmail.com

Телефон: +7 (915) 495 4471; +7(495) 150 0573

Местоположение: Россия, 125171, г. Москва,
1-й Новоподмосковный пер., д. 4, оф. 29



Ice-Pick Lodge (eng.) – "хижина ледорубов".

"Ледорубы" занимаются созданием игр самого разного рода, в том числе компьютерных, как содружество мастеров, практикующих авторский подход к решению творческих задач. Студия на удивление последовательна в определении своей позиции: компьютерные игры – это новый вид искусства.

Продолжается экспериментальная деятельность, направленная на выявление скрытых возможностей игры, поиск новых выразительных форм, а также освоение специфических художественных приемов, свойственных исключительно игре, как оригинальному роду творческой деятельности.

Первой компьютерной игрой студии стал симулятор принятия правильных решений под названием "Мор.Утопия/Pathologic" выпущенный с компанией "Бука". В настоящее время студия Айспик Лодж и компания "Новый диск" заканчивают игру "Turgor/Tension". Ведется разработка неанонсированного проекта для Nintendo DS.

Illusion Online Games

WWW: www.millidor.ru

E-mail: kaabah@s-mail.com

Телефон: +7(4732)770937

Компания работает в качестве издателя и разработчика на рынке онлайновых компьютерных игр с 2004 года. Определив для себя приоритетным направлением жанр TBS/RTS компания взялась за разработку своего первого проекта – глобальной онлайновой стратегией под наименованием Millidor. Выход проекта запланирован на 2007 год.

Ino-Co

WWW: www.ino-co.com

E-mail: skelos@ino-co.com

Телефон: +7(918)4326633

Местоположение: 350042 г.Краснодар, ул. Московская 45.

Компания Ino-Co, образована в 2004 году и расположена в г.Краснодаре. Цель компании — создание лучших игр в выбранных жанрах. Первый проект компании, "Кодекс Войны", номинируется на КРИ 2007 в категории "Лучший Дебют".

Intel Corporation

WWW: www.intel.ru/software

E-mail: skelos@ino-co.com

Телефон: +7 (495) 721-4900

Местоположение: 125252, Россия, Москва, Чапаевский пер., 14



Корпорация Intel, ведущий мировой производитель инновационных полупроводниковых компонентов, разрабатывает технологии, продукцию и инициативы, направленные на постоянное повышение качества жизни людей и совершенствование методов их работы.

В 2006 году корпорация Intel представила самое большое в своей истории количество разнообразных моделей процессоров (более 40 процессоров), плат и платформ, которые, имея лучшие в отрасли характеристики, способствуют существенному качественному изменению как персональных, так и профессиональных вычислительных систем.

Intel представил на рынке продукты на базе новой микроархитектуры Intel® Core™, обладающих высочайшей производительностью и сниженным энергопотреблением, – это дало нам возможность говорить о новой эре «энергоэффективной производительности» вычислительных систем.

В ноябре 2006 года Intel представил первый в истории ПК четырехядерный процессор, который знаменует собой окончательный переход ИТ индустрии на многоядерную/многопоточную парадигму вычислений.

Использование ускоренного цикла разработки микроархитектуры и постоянное совершенствование технологического процесса, уже признанного самым передовым в мире, призваны обеспечить производственное и технологическое преимущество Intel на долгосрочную перспективу. Три завода Intel были полностью переведены на 65-нанометровый производственный процесс, кроме того, корпорация Intel успешно продемонстрировала производственный процесс следующего поколения, использующий 45-нанометровую технологию (два завода по производству 45-нанометровой продукции планируется запустить в 2007 году).

Вслед за успехом технологии Intel® Centrino® для мобильных ПК корпорация Intel выпустила две другие платформенные технологии: Intel® Viiv™ для домашних цифровых развлечений и Intel® vPro™ для обеспечения лучшей управляемости и безопасности профессиональных ПК.

Несмотря на непростую экономическую ситуацию в отрасли, 2006 год стал поистине годом перемен для корпорации Intel и для всей ИТ индустрии. 2007 год закрепит развивающиеся тенденции – переход на многоядерность и многопоточность, активное распространение параллельных вычислений, стремительный рост сегмента мобильных технологий и устройств, включая ультра-мобильные ПК, появление широкополосных технологий доступа в качестве базового составляющего элемента мобильных платформ, достижение тера-скоростей на стандартных серверных платформах, дальнейшее улучшение управляемости и безопасности профессиональных систем уровня предприятия благодаря платформенной технологии Intel vPro. Из грядущих анонсов Intel в 2007 году особенно хотелось бы выделить представление новой мобильной платформы, имеющей в настоящий момент кодовое наименование Santa-Rosa и переносящей на уровень мобильных устройств многие преимущества управляемости и безопасности, уже достигнутые в настольных ПК.

Intel, мировой лидер в создании инновационных интегральных микросхем, разрабатывает технологии, продукцию и выдвигает инициативы, которые постоянно совершенствуют стиль работы и жизни людей. Дополнительную информацию о корпорации Intel можно найти на Web-сервере компании Intel для разработчиков ПО (www.intel.com/software), а также на Web-сайте www.intel.com/pressroom.

Intelligent Soft, LLC

WWW: <http://www.ragnesis.ru>
 E-mail: is@intel-soft.biz

Компания Intelligent Soft, LLC является разработчиком MMORPG Ragnesis Online. Ragnesis Online – фэнтезийная MMORPG в уникальном мире Рагнезис, который после битвы богов и двух катастроф разбрался на множество соединенных между собой магическими порталами островов.

Особенности проекта:

- Плавный морфинг тулowiща и лица персонажа, позволяющий с легкостью воссоздать на экране свое виртуальное альтер-эго;
- Четыре человекообразные расы: фалдорты, сайхэны, буштарги и гилтарты, каждая из которых обладает своими неповторимыми особенностями;
- Два направления развития – магическое (пять магических школ, сотни заклинаний, которые можно комбинировать) и воинское (более десятка умений, множество специальных возможностей);
- Пятнадцать профессий, включая музыкантов, художников и архитекторов;
- Развитая система крафтинга, позволяющая добывать свыше 60 видов ресурсов, из которых в дальнейшем можно создавать доспехи, оружие и предметы быта;
- Уникальная социальная система, поддерживающая семь видов организаций: альянс, клан, гильдия, культ, семья, партия, государство, пять из которых смогут создавать сами игроки;
- Верховые животные;
- Собственные домашние любимцы, которые растут и развиваются вместе с персонажем;
- Более двухсот разнообразных монстров;
- Высокотехнологический движок, реалистичное освещение, качественная анимация,
- Постоянно расширяющийся список используемых брендовых технологий, среди которых уже имеются SpeedTree, Vivox и PathEngine.
- Сотни захватывающих квестов, разработанные профессиональными писателями, увязаны в сложные сюжетные схемы.

ITGroup

WWW: www.itg.drfc.biz
 E-mail: aleks@drfc.biz
 Телефон: +380 (62) 335 73 10
 Факс: +380 (62) 335 27 43

Фирма ITGroup – разработчик игрового программного обеспечения, мультимедийных приложений и обучающих программ. Основана в городе Донецке, в 2002 году. Представляет собой высокопрофессиональную команду единомышленников, которая создает качественные программные продукты.

JetDogs Studios

WWW: www.jetdogs.com
 E-mail: contact@jetdogs.com
 Телефон: 8(911)2679544

Компания JetDogs Studios занимается созданием компьютерных игр и другой мультимедийной продукции. В данный момент компания разрабатывает несколько игровых проектов для российского рынка. Основу компании составляют высококлассные специалисты, за плечами ко-

торых большое количество проектов, как для российских, так и для западных издателей. Так же коллектив компании является организатором ежегодной неформальной вечеринки российских разработчиков GameDev Party.

JoyBits Ltd.

WWW: www.joybits.org

E-mail: anton@joybits.org

Телефон: 8-(812)-982-01-57

Местоположение: 198262, г. Санкт-Петербург, пр. Маршала Жукова, д.44, оф. 413.

JoyBits один из ведущих российских разработчиков и контент-агрегаторов игр для мобильных телефонов. С момента основания компании в 2002 году, было выпущено более 15 мобильных игр и приложений для платформы J2ME. В декабре 2004 года компания участвовала в конкурсе Hewlett-Packard, на разработку многопользовательских мобильных игр, заняв почетное второе место. Уже третий год подряд JoyBits принимает участие в международной конференции КРИ (2005/2006/2007). Мы активно занимаемся мобильным маркетингом, разработкой брендовых игр, из которых стоит отметить первую в России мобильную брендовую игру, по заказу ФК ЗЕНИТ (СПб), игру для салонов сотовой связи DIXIS ("Лучшая игра года" по версии PocketGames). По заказу Nival Interactive, нами была разработана игра Silent Storm Mobile, выпущенная в декабре 2005. Игра стала одним из трех претендентов на КРИ Award 2006. В 2006 году компания выпустила 12 игр на заказ.

Также в нашем портфолио несколько J2ME-приложений: генератор слайдшоу, Java оболочка SMS-чата, Java-каталог, схема Метрополитена. Заказчики Nival, Akella-Mobile, Alawar Ent, ФМК, Infon, SPN Digital, GoldenTelecom...

Kalicanthus

WWW: <http://www.kalicanthus.it/>

E-mail: fcali@intrasoft.it

Телефон: +39 335 284724

Факс: +39 02 70608119

Kalicanthus is the game company of Intrasoft.

Our services are:

- Web and mobile games content provider
- Concepting, projecting and production of Web, SMS, i-mode, Wap, singleplayer and multiplayer games
- Multiplayer games service management
- Technology platform, Game Mastering, Community management for multiplayer games
- Gaming Consultancy
- Scouting game multiplayer, editorial plans project, game marketing consultancy
- MMOG Publishing & Management
- Localization service management, customer care, game mastering, game community
- Localization services
- Translation, game testing, focus group
- Game companies services
- We represent companies in Italy: distribution, publishing for Mobile and Online games
- Game magazine services
- We provide content for online games portal

Katauri Interactive

WWW: www.katauri.com
 E-mail: mail@katauri.com
 Телефон: 41–41–65

KDV games

WWW: <http://kdvgames.com/>
 E-mail: penguin@kdvgames.com
 Телефон: 8 4012 36 47 49
 Факс: 8 4012 36 47 49
 Местоположение: Россия, г. Калининград, ул. Леонова, 22, а\я 132

Компания KDV games была создана в июле 2004 года. Основу коллектива составляют профессиональные разработчики с многолетним опытом разработки разноплановых проектов ("Периметр", "Вангеры", "QD Engine", "Vista Game Engine", "Maelstrom"). Команда KDV games нацелена на производство высококачественных компьютерных игр для широкого потребительского рынка, как в России, так и во всем мире. В данный момент в разработке находится несколько проектов в жанрах RTS и RPG.

Кроме разработки конкретных игровых проектов, первоочередное внимание уделяется разработке новых технологий для создания современных, качественных игр. Продолжается разработка интегрированной системы для создания серий игр в жанре RTS&RPG – Vista Game Engine. Система объединяет передовые технологические новинки, многопрофильные утилиты создания и сборки игрового контента. Основной плюс технологии – полный визуальный контроль над общей структурой, контентом и логикой создаваемых игр, без непосредственного участия программистов-технологов, сфокусированных на постоянном усовершенствовании Vista Game Engine.

KranX Productions

WWW: <http://kranx.com>
 E-mail: contact@kranx.com
 Телефон: +79022394220
 Факс: +74012743653
 Местоположение: 238560, Российская Федерация, Калининградская обл.,
 г. Светлогорск, ул. Ленина 16



KranX Productions создана в 2004 году. Основные направления деятельности – продюсирование, разработка и прототипирование перспективных коммерческих привлекательных игровых проектов для разных платформ. Головной офис KranX Productions расположен на берегу Балтийского моря, в старинном курортном городе Светлогорске. Производственные отделения компании работают в Симферополе и Киеве. На данный момент команда KranX Productions продолжает разработку нескольких внешних проектов и создает собственные прототипы и продукты на основе своих оригинальных игровых идей в таких областях как Core Games, Casual/Pop Games, различные виды MMO. Основные платформы, на которых ведется работа: PC Retail, NDS/PSP, Brower-based, клиентские downloadable/online. KranX это крепкий коллектив увлеченных играми профессионалов, сфокусированный на весомых индустриальных достижениях и внутренней гармонии. Компания активно растет и заинтересована в сотрудничестве со "светящимися" людьми.

Lesta Studio

WWW: www.lesta.ru
 E-mail: maliik@lesta.ru
 Телефон: +7 (812) 3208445
 Факс: +7 (812) 3165056



Lesta Studio основана в 1991 году. Годы труда на рынке компьютерной графики, рекламы, мультипликации и видеопроизводства не пропали даром и сделали компанию одним из ведущих разработчиков компьютерных игр в России. Более 50 опытных сотрудников и профессиональная техническая база, расположенная в историческом центре Санкт-Петербурга, в сочетании с постоянно развивающимися технологиями, позволяют нам выполнять проекты с высоким качеством и в оптимальные сроки. С 2002 года мы активно развиваем направление по разработке компьютерных игр. Lesta разработала и совместно с компанией BUKA выпустила игру "Антанта", первую стратегию о Первой Мировой войне. В 2005 году вышел второй наш проект – масштабная военно-морская игра "Стальные Монстры", объединяющая стратегию, тактику и аркадный авиасимулятор. В настоящее время в работе находятся посвященный двум Мировым войнам инновационный стратегический проект "Агрессия", а также тактическая стратегия "9 POTA". Наши игры заслужили ряд наград в профильной прессе и на профессиональных мероприятиях, были хорошо встречены как игроками, так и журналистами.

Media Contact LLC

WWW: www.mediacontact.com
 E-mail: pr@mediacontact.com
 Телефон: +7-495-999-6222

Независимая Интернет Медиа–Компания. Разработано более 40 downloadable продуктов, более 20 on-line игр. Посещаемость сайтов более 4 млн. уникальных посетителей в месяц.

MEDIA WORLD

WWW: www.mediaworld.ru
 E-mail: info@mediaworld.ru
 Телефон: 89036153717
 Местоположение: Москва, ул.Вересаева,д.18

Издательство проектов отечественных разработчиков.

Microsoft

WWW: www.microsoft.com/rus
 E-mail: russia@microsoft.com
 Телефон: +7 (495) 967-85-85
 Факс: +7 (495) 967-85-00

Основанная в 1975 году корпорация Microsoft является мировым лидером в производстве программного обеспечения, предоставлении услуг и разработке Интернет – технологий для персональных компьютеров и серверов. Компания предлагает широкий спектр программных продуктов для делового и личного применения, призванных расширить возможности человека за счет использования современного программного обеспечения в любое время, в любом месте и на любом устройстве.

С ноября 1992 года в России действует представительство Microsoft (с июля 2004 года – ООО “Майкрософт Рус”), в задачи которого входит продажа и продвижение программного обеспечения, развитие рынка информационных технологий, а также внедрение и локализация новейших технологий на территории России.

Дополнительную информацию о компании и продуктах Microsoft можно найти на веб-серверах Microsoft: <http://www.microsoft.com/rus> (рус. язык); <http://www.microsoft.com> (англ. язык).

Microsoft является охраняемым товарным знаком Microsoft Corporation в США и/или других странах. Другие названия продуктов и компаний, упоминаемые в данном документе, могут являться товарными знаками соответствующих владельцев.

MOCAP.RU

WWW: <http://www.mocap.ru>

E-mail: mocap@mocap.ru

Телефон: +7 (846) 2790407

MobiLeap

WWW: <http://www.mobileap.ru>

E-mail: info@mobileap.ru

Телефон: +7 (8442) 266–144

Факс: +7 (8442) 266–144

Местоположение: 400120, Россия, г. Волгоград, ул. Елецкая, д. 21, офис 420

Компания MobiLeap с момента создания поставила перед собой целью разработку качественных приложений для мобильных устройств. Сделав ставку на технологию J2ME, за короткий срок компания выпустила целый спектр оригинальных игр разнообразных жанров под широкий диапазон мобильных телефонов, имеющих поддержку данной технологии.

Приступив к развитию технологий в данной индустрии, MobiLeap предоставляет пользователям возможность получить удовольствие от высокотехнологичных игр с поддержкой многопользовательского режима и трехмерной графики.

MultiSoft

WWW: www.multisoft-web.ru

E-mail: multisoft@multisoft-web.ru

Телефон: +7 383 219 18 39

Местоположение: 630015, г.Новосибирск, ул.Королева, д. 40, оф. 18



Разработка игровых и мультимедийных продуктов. Широкий спектр направлений. Более 100 изданных проектов.

Nekki

WWW: <http://www.nekki.ru>

E-mail: dterekhin@mail.ru

Телефон: 89166212699



Компания Nekki была создана в 2005 г. на базе творческой группы разработчиков игр. Основная деятельность компании – продюсирование, разработка и издание многопользовательских онлайн-игр, создание информационно-развлекательных проектов.

Компанией созданы и поддерживаются проекты:

"Золотая Бутса" (www.butsa.ru) – многопользовательская онлайн-игра в жанре футбольно-экономической стратегии. В настоящее время по нашей лицензии игра издана в Германии, также готовится издание в других странах.

"Соккер.Ру" (www.soccer.ru) – портал, зарегистрированный в качестве российского электронного СМИ и посвященный футболу. Такое важное событие как Чемпионат мира по футболу 2006 в Германии, наша компания отметила созданием проекта WorldCup.ru и онлайновой игры "Команда мечты" в жанре fantasy football.

В марте 2007 года запущен проект "Гладиаторы" (www.gladiators.ru) – многопользовательская онлайн-игра, посвященная гладиаторским боям в Древнем Риме. Игра включает элементы экономической и социально-политической стратегии. В ней воссозданы 10 исторически достоверных типов гладиаторов. Игрокам даётся возможность набрать отряд из рабов или наемников, управлять школой гладиаторов и другими постройками, вступать в гильдии и вести политическую деятельность в сенате.

Мы всегда открыты к сотрудничеству и готовы делиться опытом.

N-Game Studios

WWW: <http://www.ngsdev.com>

E-mail: ngsdev@ngsdev.com

Телефон: +3(8056)3732926

Местоположение: 49054, Украина, г. Днепропетровск,
пр. Кирова, д. 46



N-Game Studios — молодая, динамично развивающаяся компания, один из ведущих разработчиков компьютерных игр в регионе. Штат насчитывает более 20 высококлассных и увлеченных своим делом специалистов. Компания была основана в 2002 г. и начала работу над ролевой игрой "Легенды Аллодов", которая увидела свет в феврале 2005 года и получила высокую оценку в прессе и среди игроков. В январе 2007 года вышла новая игра компании — военно-историческая RTS "Великие Битвы: Курская Дуга", разработанная совместно с продюсерским центром компании Nival Interactive. На пути к вершинам творческого и профессионального успеха, команда N-Game Studios растет, активно использует передовой опыт разработки игр, внедряет новые технологии и методики управления. Офис компании находится в г. Днепропетровск, Украина.

Nival Interactive

WWW: www.nival.com

E-mail: eugene.maleev@nival.com

Телефон: +7 (495) 363–9630

Факс: +7 (095) 363–9631

Местоположение: Россия, 123060, Москва, 1-ый Волоколамский
пр-д, д. 10



Nival Interactive – один из ведущих разработчиков компьютерных игр в Европе. Со времени основания компании в 1996 году, команда Nival находится в постоянном поиске оригинальных игровых решений. На ее счету такие известные и популярные серии как "Аллоды", "Проклятие Земли", "Демиурги", "Блицкриг" и "Операция Silent Storm", а также продолжение знаменитой серии Heroes of Might and Magic V, разработанное по лицензии Ubisoft Entertainment, и получившее ряд престижных наград и премий от российской и зарубежной прессы.

В настоящее время компания Nival Interactive занимается разработкой нескольких крупных проектов в сотрудничестве с издателями первого эшелона, а также активно расширяет штат сотрудников – как в Москве, так и за ее пределами.

Стратегическая диверсификация на рынке компьютерных игр и высокий професионализм команды обеспечивают стабильный рост компании в постоянно меняющихся условиях индустрии интерактивных развлечений.

Parallax Arts Studio

WWW: www.partstudio.com

E-mail: vadim@partstudio.com

Телефон: +7-812-713-5475



Компания основана в октябре 2000 года холдингом "Адамант" и располагается в Санкт-Петербурге.

Разработана собственная новейшая технология: движок, редакторы, utility, которые поддерживают все последние возможности и достижения компьютерной индустрии. "Parallax Arts Studio" — авторизованный разработчик NVIDIA, ATI, Creative. Ведется совместная работа с компанией Intel.

Помимо разработки игр для PC, деятельность "Parallax Arts Studio" также ориентирована на рынок консолей нового поколения. У компании есть два законченных пилотных проекта, изданных в России и СНГ, а также Англии и Германии.

Текущий проект в разработке: шутер от первого лица "Исход с Земли" — более подробная информация на сайте: www.exodus-game.com. Еще 3 игры находятся на стадии предпроектной подготовки.

NVIDIA

WWW: www.nvidia.ru

Корпорация NVIDIA® (Nasdaq: NVDA) является мировым лидером в области цифровых медиа процессоров. Графические процессоры, медиа и коммуникационные процессоры и беспроводные медиа процессоры широко распространены на рынке и встроены в широкий спектр платформ, включая потребительские и корпоративные ПК, ноутбуки, рабочие станции, мобильные телефоны, КПК и игровые приставки.

Phantomery Interactive

WWW: <http://www.phantomery.ru>

E-mail: info@phantomery.ru

Телефон: 8-812-9259329

Phantomery Interactive – "Фабрика фантомов", крыло студии Phantomery, ориентированное на создание мультимедийных, игровых и арт проектов, путем конвергенции различных творческих подходов: живописи, музыки, 3D-моделирования, анимации, графического и звукового дизайна и, далеко не в последнюю очередь, текстовой информации в виде идей и сюжетов.

Phantomery Interactive образована в Санкт-Петербурге в 2006 году Денисом Тамбовцевым, Георием Тиме и Павлом Богдановым. Мы уделяем приоритетное внимание разнообразным проявлениям экспериментального, скрытого, абстрактного, странного, а порой даже девиантного в творчестве.



ГЕШТАЛЬТ-КОМПАНИЯ

Мы создаем игры для **разных платформ**. Мы прототипируем **смелые концепции**. Мы продюсируем **правильные проекты**. Мы делаем **большие** игры. Еще мы делаем **Casual/Pop Games**.

Мы движемся в сторону **онлайновых** игр. Мы нацелены на весомые **индустриальные достижения**. Мы ценим **внутреннюю гармонию**. Мы активно **расширяемся**.

Мы ищем **светящихся** людей. Мы **нужны друг другу**.

К Г А П Х
productions

238560, Российская Федерация, Калининградская область,
г. Светлогорск, ул. Ленина 16, телефон/факс: (4012) 743653
contact@kranx.com, <http://kranx.com>

PLAY TEN INTERACTIVE

WWW: www.playten.com

E-mail: press@playten.com

Телефон: 4013755

Факс: 9671452

Местоположение: 127106, Алтуфьевское шоссе, дом 5/2, Москва, Россия.



Play Ten Interactive (PTI) — это российский издатель компьютерных игр, образованный в 2005 году. Костяк команды — люди с большим опытом и глубокими знаниями в своей сфере. Но что гораздо важнее — все мы обожаем игры!

Positive-Games

WWW: www.positive-games.ru

E-mail: contact@positive-games.ru

Телефон: 7-921-9920370

Компания "Positive-Games" основана в 2006 году, людьми, не один год проработавшими в индустрии производства компьютерных игр. В данный момент компания специализируется на разработке красочных Casual и Shareware игровых проектов. Благодаря слаженному коллективу профессионалов, компания не только с успехом занимается производством собственных проектов, но так же разрабатывает графику и дизайн для других разработчиков, в качестве аутсорсера.

Puzzle Lab

WWW: <http://www.puzzlелab.com>

E-mail: andry@puzzlелab.com

Телефон: +7 3912 501791

Quazar Studio

WWW: <http://www.quazar-studio.com>

E-mail: contact@quazar-studio.com

Студия была основана в 2000г для разработки компьютерных игр. Первые два года работы были вложены в создание игровой вселенной "Tapp", и, начиная с 2003 года, на ее базе был разработан проект "Хроники Тарра: Призраки Звезд" — космической action-игры для РС.

Компания открыта для партнерских и инвестиционных предложений, в ближайшие годы основные усилия планируется направить на разработку интересных и доступных компьютерных игр.

Realmware

WWW: <http://www.visual3d.net>

E-mail: slobanovsky@visual3d.net

Телефон: +375 29 7506541

Компания Realmware – разработчик пакета Visual3D.NET. Продукт предназначен для быстрого прототипирования, разработки интерактивных образовательных систем и симуляций, одно- и многопользовательских игр.

Realore Studios

WWW: <http://www.realore.com>

E-mail: michail@realore.com

Телефон: +7-962-262-93-99

Факс: +7(4012)717739

Местоположение: 236011 г. Калининград, ул. Батальная 67-32

Разработчик и издатель казуальных игр.

ROOM Media Group

WWW: www.theROOM.ru

E-mail: George@theROOM.ru

Телефон: 8-(3812)-415679

ruCap Ltd.

WWW: www.rucap.ru

E-mail: gerokunst@rucap.ru

Телефон: +7 (926) 269 22 44



ruCap Ltd. создана для разработки и продвижения на мировой рынок новых технологий и устройств, обеспечивающих объемное восприятие трехмерных виртуальных объектов на экранах обычных компьютеров или портативных устройств.

Разработки компании осуществляются на базе технологии WIDEGLANCE, отличительной особенностью которой является распознавание положения пользователя в пространстве, определение текущей точки наблюдения в реальном времени и представление виртуальных объектов на дисплее компьютера (или портативного устройства) под правильным углом зрения, изменяющимся в зависимости от перемещения пользователя.

Основными направлениями деятельности ruCap Ltd. являются производство устройств для потребителей компьютерных игр, пользователей систем трехмерного моделирования и компьютерных тренажеров, а также предоставление лицензий на использование технологии WIDEGLANCE сторонними производителями.

В данный момент специалисты компании заняты созданием первого серийного устройства ruCap для домашнего пользования. На конференции КРИ 2007 вниманию публики будет представлен новый прототип устройства ruCap и комплект средств разработки (SDK) для осуществления интеграции технологии WIDEGLANCE в программные продукты сторонних разработчиков.

Scan-games при поддержке СИЭИТ

E-mail: scan-games@yandex.ru

Телефон: +79182072591

Местоположение: 354000 Краснодарский край, г. Сочи, ул. Гагарина, дом 1, кв. 31

Scan-games команда разработчиков, на данный момент занимается разработкой игры "Галактические Войны"

СИЭИТ (Сочинский Институт Экономики и Информационных Технологий) Образовательное учреждение. Подготовка специалистов в предметных областях "Прикладная Информатика", "Вычислительные Машины", "Менеджмент"

SchoolBox Software

WWW: <http://www.schoolbox.ru>
E-mail: dmitrik@schoolbox.ru
Телефон: 89085218884

SchoolBox Software — молодая компания, организованная командой единомышленников в 2005 году. Сегодня это полноценная, постоянно развивающаяся, коммерчески успешная структура.

Основные сферы деятельности:

1. Разработка игр и приложений для мобильных платформ J2ME и Brew.
2. Портирование и доработка игр.
3. Разработка обучающих приложений.

Seven Seas Lab LLC

WWW:
E-mail: mnikonov@tochka.ru
Телефон: +7(916)606-3959
Местоположение: г.Москва

Shape Games

WWW: <http://shapegame.ru>
E-mail: vadim@shapegame.ru
Телефон: +79161739661

Компания Shape Games – независимый разработчик казуальных игр (casual games). Опираясь на опыт разработки игр, полученный в бытность казуальным подразделением компании Gaijin Entertainment, Shape Games с мая 2006 года разработала и выпустила две игры: Маджонг Артефакт (Mahjongg Artifacts) и Мастер бургер (Stand O'Food). Эти игры, сделанные на мировом уровне, занимают высокие места в топах ведущих порталов.

SiberGames

WWW: <http://sibergames.nm.ru/>
E-mail: sibergames@nm.ru
Телефон: 8-913-833-38-38
Местоположение: 660049, г. Красноярск, ул.Конституции, д. 23 кв. 163,

Начинающая команда разработчиков игр (без издателя), г.Красноярск.

Sigma Team

WWW: www.sigma-team.net
E-mail: michael@sigma-team.net
Телефон: +73832630931
Факс: +73833306606
Местоположение: 630117, Россия, Новосибирск, а/я 191

Российская компания занимающаяся разработкой и изданием компьютерных игр, основана в начале 2003 года. Продукты компании успешно продаются во всем мире, на данный момент насчитывается около 10 стран партнеров по продажам игр на CD, а так же множество порта-

лов для продажи игр через Интернет, среди них MSN Games, Yahoo Games, Shockwave и пр. Российская компания занимающаяся разработкой и изданием компьютерных игр, основана в начале 2003 года. Продукты компании успешно продаются во всем мире, на данный момент насчитывается около 10 стран партнеров по продажам игр на CD, а так же множество порталов для продажи игр через Интернет, среди них MSN Games, Yahoo Games, Shockwave и пр.

Skyfallen Entertainment

WWW: www.skyfallen.com

E-mail: cher@skyfallen.com

Телефон: +7 903 856 32 54

Факс: +7 4732 702560

Местоположение: 394006, г. Воронеж, ул. 20 лет Октября, д. 103, офис 116.

Skyfallen Entertainment — российская компания, специализирующаяся на создании компьютерных игр и разработке решений middleware.

Компания была основана в октябре 2002 года группой профессиональных программистов и дизайнеров. В настоящее время штат сотрудников Skyfallen Entertainment составляет более 40 квалифицированных специалистов в области графики, программирования, игрового дизайна и звука.

SkyRiver Studios

WWW: <http://skyriver.ru>

E-mail: spline@skyriver.ru

Телефон: 846 2790407

Факс: 846 2790407

Местоположение: 443090, ул. Антонова–Овсеенко, 44 А, 6 этаж.

snowball.ru™

WWW: www.snowball.ru

E-mail: Alexander.Souslov@snowball.ru

snowball.ru — небольшая московская студия, профессионально занимающаяся сложными проектами адаптации игр на русский язык. Наша специализация – ролевые игры, военно-экономические стратегии, приключения и боевики.

Мы не стремимся делать много и быстро, мы стремимся делать хорошо и не торопимся сдавать игру в печать до тех пор, пока не исчерпаем большинство возможностей для ее улучшения. Мы считаем, что русская версия игры должна быть лучше оригинала.

С 1998 года, когда мы завершили свой первый проект ("Дон Капоне"), нами были созданы русские версии более чем ста игр. Вам могут быть знакомы такие наши проекты (и серии) как "Горький-17", "Готика", "Война и Мир", "Отряд Дельта", "Бандиты", "День Победы", "Европа", "Бесконечное путешествие".

Наши основные партнёры в России – фирма "1С" и игровое отделение компании "Новый Диск".

Sol Games

WWW: www.solgames.ru

E-mail: info@solgames.ru

Телефон: (4872) 35-13-40

Местоположение: 300012, г. Тула, ул. Руднева, 28а, оф. 32

Компания Sol Games основана в начале 2005 года. Основная сфера деятельности – разработка проектов для игорного бизнеса таких, как: слот-игры, системы Джекпот, системы видеонаблюдения, системы управления, контроля и сбора статистики игорного заведения, электронные рулетки. Другим направлением развития компании является разработка терминалов по продаже мобильного контента.

Space Dream Factory

WWW: ifh.babylonfive.ru
 E-mail: rubin@b5.ru
 Телефон: +7 (903) 5971940

Space Dream Factory (SDF) — неофициальная и некоммерческая группа разработчиков freeware-игр. Первый проект — космический симулятор Babylon 5: I've Found Her — вышел зимой 2003 г. Также, было выпущено несколько обновлений и дополнений к данному проекту. В настоящее время анонсирован следующий проект группы — космический симулятор Black Omega.

Stargaze Interactive

WWW: <http://www.stargaze-int.com>
 E-mail: contacts@stargaze-int.com
 Телефон: 8-385-2-24-94-84

Разработчик казуальных компьютерных игр. За время нашего существования нами были созданы следующие проекты: Hyperballoid, Arctic Quest, Mysteries Of Horus, Arctic Quest 2.

SteelIce Development Group

WWW: sidg.com.ua
 E-mail: lkarqe@i.ua
 Телефон: +380937081691

Компания SteelIce Development Group, созданная молодыми специалистами выпускниками вузов Днепропетровска, представляет свой дебютный проект, игру Enerija, RPG для мобильных устройств под управлением Windows Mobile. Основная идея проекта – расширение рынка игр для КПК и поднятие их на качественно новый уровень.

Steel Monkeys

WWW: <http://www.steelmonkeys.com>
 E-mail: contact@steelmonkeys.com
 Телефон: (+375 17) 212-41-28
 Факс: (+375 17) 212-41-28
 Местоположение: Беларусь, 220115, г. Минск, ул. Корженевского 18–202

Steel Monkeys — это современная студия дизайна и создания новых технологий. Мы — активно развивающаяся команда, состоящая более чем из 50 профессионалов, имеющая за своими плечами опыт разработки крупных игровых проектов для PC, PS2, Xbox, GameCube.

Определяющую роль в стратегическом планировании и росте Компании со дня ее основания играет руководство Компании – Тимофей Двоскин (Восточная Европа) и Дерек МакЛенан (Великобритания).

Задача Steel Monkeys — создавать уникальный геймплей и использовать творческие технологии для разработки концептуально новых игр XXI века.

Новаторские технологии и смелые дизайнерские решения всегда были сильной стороной Компании. Мы постоянно увеличиваем наш коллектив, для осуществления планов выхода на новые игровые платформы и расширения существующих игровых жанров.

Steelseed

E-mail: mxkash@mail.ru
Телефон: 8 903 630 5122

Молодая команда разработчиков игр. В данный момент состоит из нескольких человек имеющих опыт в игровой индустрии. Разрабатывает экшен от третьего лица, используя последние графические технологии.

Step Creative Group

WWW: www.stepgames.ru
E-mail: step@stepgames.ru
Телефон: 7 495 5141197

Компания-разработчик компьютерных игр Step Creative Group (Step CG) начала свою деятельность в качестве игровой студии в 1994 году с выпуска специализированного журнала о компьютерных играх "Spectrofon". В то же время Step CG занималась разработкой компьютерных игр для платформы ZX Spectrum. В 1995 году была выпущена в свет культовая игра "Звездное наследие". После затишья, связанного с падением потребительского спроса к ZX Spectrum, команда перешла на платформу PC и в 2003 году выпустила новый проект – тактическую 3D-аркаду "Деактивация". Летом 2005 года вышел детский мультипликационный квест "Путешествие Алисы", созданный по мотивам произведений Кира Булычева, а в декабре 2005 года состоялся релиз сразу двух проектов: "Звездное Наследие 1: Черная Кобра" и "Вечера на хуторе близ Диканьки".

На данный момент ведется работа над приквелом "Звездное Наследие 0: Корабль Поколений" в жанре action/rpg, адвенчурай "Обитаемый Остров: Землянин", "Вечера на хуторе близ Диканьки –2. Вечер накануне Ивана Купала" и несколькими неанонсированными проектами.

Наша дискография:

- "Spectrofon" – электронный журнал о компьютерных играх 1993–1997 (платформа ZX-Spectrum)
- "Звездное Наследие" 1995 год (платформа ZX-Spectrum)
- "Special Force" 1996 год – не вышла
- "Деактивация" 2003 год (платформа PC)
- "Путешествие Алисы" 2005 год (платформа PC)
- "Звездное Наследие 1: Черная Кобра" 2005 год (платформа PC)
- "Вечера на хуторе близ Диканьки" 2005 год (платформа PC)
- "Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала" 2006 год (платформа PC)

Strategic Music Studio

WWW: <http://www.strategicmusic.ru>
E-mail: info@strategicmusic.org
Телефон: +7 960 271 05 21

Работаем над музыкой и звуком для игр с 2003 года.

SvAGames

WWW: www.SvAGames.com
E-mail: vladimir sobol@mail.ru
Телефон: +375 0172 24-52-08

Молодая целеустремленная команда разработчиков.

SWin soft

WWW: yak32.nm.ru
E-mail: YakovSumygin@gmail.com
Телефон: +82 1032471945, +79283508345

Switlle Games

WWW: <http://www.switlle.com>
E-mail: magistr@webpolit.com
Телефон: +380983858199

Молодая украинская команда, занимающаяся разработкой online игр для PC.

Synergy Way

WWW: <http://www.synergy-way.com>
E-mail: edge@synergy-way.com
Телефон: +380632586061

Компания "Синерджи Вэй" ("Синергия" (от греч. Synergos – вместе действующий) — это совместное использование знаний и умений нескольких человек таким образом, чтобы они взаимно усиливались) была образована в 2006 году. Целью компании является создание игр с максимально интересным геймплеем и захватывающей сюжетной линией.

Мы используем современные технологии – графику, трехмерный звук и мощнейшую игровую физику, чтобы игрок, запуская игру, достигал полного эффекта присутствия в созданном нами мире.

В состав компании входят профессионалы с большим опытом в игровой индустрии. Все сотрудники компании являются ее патриотами и имеют опыт как стартов проектов с нуля, так и опыта работы над всемирно известными проектами класса AAA. Мы любим игры различных жанров, что приводит к разносторонним взглядам на продукт, позволяя делать его интересным для максимальной аудитории.

Targem Games

WWW: www.targem.ru
E-mail: stanislav.skorb@targem.ru
Телефон: +7 912 24 96 827
Факс: +7 343 372 13 07

Targem Games, крупнейшая компания-разработчик компьютерных игр на Урале, основана в 2002 году. Среди завершенных проектов студии — автомобильный экшн "Ex Machina" и аддон "Ex Machina: Меридиан 113", фэнтезийная серия: "Магия войны", а также тактическая ролевая игра "Дневной Дозор" по знаменитой трилогии Сергея Лукьяненко.

Игры Targem Games издаются не только в России, но и в США, а также в ряде стран Европы и

Азии. Проекты компании отличаются высокими стандартами качества и оригинальным дизайном, что не раз подтверждалось наградами от игровых изданий.

Офис компании расположен в Екатеринбурге — промышленном, научном и культурном центре Урала. В непосредственной близости от города находятся живописные горнолыжные курорты и природные заповедники.

В состав студии входит более 40 талантливых и увлеченных сотрудников, и компания продолжает расти. В настоящее время специалисты студии ведут разработку трех новых проектов.

Teggo

Е-mail: olga.marchevska@teggo.com

Телефон: +7 910 870 9740

Местоположение: г. Нижний Новгород, ул. Заводской парк, 21–406

Temporal Games

WWW: <http://www.temporal-games.com>

E-mail: w_kashnikov@temporal-games.com

Телефон: 8 906 032 50 55

Temporal Games – российская команда разработчиков в составе более 20 человек. В настоящий момент, продолжает разработку своего дебютного проекта в жанре RPG с элементами action, "The Tales of Walenir". Проект разрабатывается на базе собственного трехмерного движка Temper Engine.

TERMINAL Studio

WWW: www.terminalstudio.com

E-mail: igor@terminalstudio.com

Телефон: +79115027675

Компания занимается разработкой казуальных игр.

TikGames

WWW: www.tikgames.com

E-mail: NikitaL@tikgames.com

Телефон: +375(29)6341498

TikGames, LLC was founded in 2002 to develop the most innovative and entertaining games for digital distribution. Towards that end, we have built an industry-leading studio to deliver a broad range of top quality proprietary games. The company is headquartered in San Mateo, California. Our games are designed and produced exclusively by TikGames to ensure high quality and a great gaming experience.

Trickster Games

WWW: www.trickster-games.com

E-mail: info@trickster-gams.com

Телефон: +7 921 552 69 19

Местоположение: 199406 г Санкт-Петербург, Картавицкая ул 21 литА

Trickster Games – компания— разработчик игр и мультимедийных приложений.

Выпущенные прокты:

Танита: Морские приключения(2006), Приключения Барона Мюнхгаузена (2007), Петрович и все, все, все (2007)

TriHorn Productions

WWW: <http://www.trihorn.ru/>

E-mail: ruber@trihorn.ru

Телефон: +79022311471

Местоположение: переулок Трамвайный дом 8, кв. 4, Калининград, 236039

Наш метод — комплексный подход к созданию звукового сопровождения. Мы подключаемся к разработке проекта на ранней стадии, созвучно трудясь вместе с командой разработчиков. Наше участие в проекте начинается с составления дизайн-документов по звуку и заканчивается вместе с отправкой проекта "на золото".

Наша работа включает в себя звуковой дизайн, создание музыкальных тем, озвучение видеороликов, запись диалогов. Мы курируем все элементы, связанные со звуком, неся ответственность за звуковую часть проекта.

Наша задача — убедить создателей игр в важнейшей роли игрового звука, в том числе своей качественной и своевременной работой. Мы верим, что наши музыка и звук не только помогут доставить удовольствие игрокам, но и дадут разработчикам шанс ещё больше прочувствовать целостность своих проектов ещё на этапе разработки.

troll.ru™

WWW: www.troll.ru

E-mail: Pavel.Nechaev@snowball.ru

Телефон: 1

troll.ru — это студия, целиком и полностью посвященная развивающим и обучающим играм для детей. Вместе с партнерами из театра, кинокомпаний и книжных издательств мы адаптируем и издаем проекты, которые и развлекают, и учат.

Некоторые наши игры и игровые серии: "Муми–тролли" (WSOY), "Петсон и Финдус" (Gammafon), "Пеппи Длинныйчулок" (PAN), "Рони, дочь разбойника" (PAN), "Петрович" (PAN), "В поисках Немо" (THQ), "Суперсемейка" (THQ), "Цыпленок Цыпа" (Disney), "Король Лев" (Disney), "Лило и Стич" (Disney), "Аладдин" (Disney), "Тарзан" (Disney), "Принцессы" (Disney).

С 2002 года мы издали более 50 проектов и на сегодняшний день являемся единственным российским издательством, полностью ориентированным на работу с детскими игровыми проектами. Наши основные партнеры — игровое отделение компании "Новый Диск" и фирма "1С".

TVX Media

WWW: www.tvxmedia.ru

E-mail: katerina@tvx.ru

Телефон: 8-903-793-99-45

Факс: 225-76-03

Местоположение: 105203, г. Москва, ул. Нижняя Первомайская, д.52



Компания занимается разработкой онлайн игр нового поколения. Приоритетным направлением является создание и развитие 3D-проектов в области браузерных игр.

Также компания осуществляет локализацию российских продуктов для зарубежного рынка.

Ulysses Games

WWW: <http://www.ulyses-games.com>/

E-mail: michael@ulysses-games.com

Телефон: +380 (50) 380 8275

Местоположение: 04080, Украина, г. Киев, ул. Викентия Хвойки, 21

Киевская компания Ulysses Games основана в 2005 году выходцами из ведущих студий страны. При этом состав нашей команды может похвастаться как участием в создании и выпуске игр "с чистого листа", так и аутсорс-работой над всемирно известными AAA проектами.

На данный момент основные усилия компании сосредоточены в двух направлениях — самостоятельном создании игровых проектов и выполнении сторонних заказов в области игровой графики, 3D моделирования, анимации.

Мы абсолютно открыты к любой форме взаимовыгодного сотрудничества, соответствующей основной стратегии нашей команды – создание качественных продуктов, превосходящих все ожидания будущих игроков.

Для получения интересующей вас дополнительной информации обращайтесь к нам по адресу: ulysses@ulysses-games.com

Unicorn Games Studio

WWW: www.unicorn-games.com

E-mail: marasin@rambler.ru

Телефон: (044) 235-13-79

Факс: (044) 235-13-79

Компания Unicorn Games Studio основана в мае 2003 года, в Киеве. Цель компании – создание новаторских и высококачественных игр.

В настоящее время Unicorn занимается разработкой своего дебютного проекта – XIII century: Death or Glory, игры в жанре RTS/WARGAME. Гармоничное сочетание возможностей современных игровых технологий, разработанных нашей компанией, аутентичность игрового контента с неповторимым колоритом средневековой военной истории – вот основополагающий принцип, с которым Unicorn Games Studio приступила к разработке проекта. Другим важным компонентом достижения цели является сама команда Unicorn – коллектив единомышленников, профессионалов в своей отрасли, для каждого из которых участие в проекте стало чем-то большим, чем работа.

Unicorn Games Studio активно сотрудничает с ведущей российской компанией 1С.

Unicum Gaming

WWW: www.unicum.ru

E-mail: ychistakov@unicum.ru

Телефон: +79119170263

Unigine Corp.

WWW: <http://unigine.com/>

E-mail: diesel@unigine.com

Телефон: +79138250566

Основная деятельность компании – разработка высокотехнологичного кросс-платформенного движка Unigine для современных игр и систем виртуальной реальности.

Valor-Studio

WWW: <http://valor-studio.com>
E-mail: studio@valorland.ru
Телефон: +375 29 7587570

Молодая Белорусская команда, офис расположен в Минске. Основная деятельность нашей студии — разработка, поддержка и продвижение качественных WEB/WAP сайтов, сервисов и конечно же игр.

Мы — это сплоченная команда единомышленников, нацеленная на создание интересных и ярких проектов.

VironIT

WWW: www.vironit.com
E-mail: m.osipau@vironit.com
Телефон: +375 (29) 778-63-29

Vogster Entertainment

WWW: www.vogster.com
E-mail: info@vogster.com
Телефон: +1 973 246 4070



Vogster Entertainment — это компания нового образца на отечественном рынке компьютерных и видео игр. Успешно развиваясь, Vogster Entertainment ведет свою деятельность сразу в нескольких направлениях: разработка и продюсирование игровых проектов высшего класса, сотрудничество с крупнейшими мировыми издательствами, заключение партнерских соглашений с другими компаниями для обеспечения и укрепления своих позиций на игровом рынке. Vogster Entertainment обладает мощным инвестиционным потенциалом и, находясь в постоянном поиске свежих идей для игровых проектов, предлагает сотрудничество как отдельным специалистам, так и талантливым командам разработчиков. В ближайшие планы компании входит расширение штата, открытие нескольких внутренних студий, поддержка и продюсирование новых перспективных проектов.

Wanted Games Studios

E-mail: linux@ukr.net
Телефон: +380509253101

Молодая команда разработчиков компьютерных игр для РС. В настоящее время ведет разработку игры на своем движке.

Warlock-Games

WWW: www.warlock-games.com
E-mail: Dmitry_Zosimov@warlock-games.com
Телефон: 380686917044

Warlock Studio

WWW: <http://www.warlockstudio.com>
 E-mail: peter@warlockstudio.com
 Телефон: +7 (8412) 408273

Создание игр и распространение их методом try-before-you-buy.

White Magic Studio

WWW: www.whitemagicstudio.com
 E-mail: mitya@whitemagicstudio.com
 Телефон: +7909-594-6946

Молодая команда-разработчик casual-игр.

WILDEC

WWW: <http://www.wildec.com>
 E-mail: eugene@wildec.com
 Телефон: +380676301292
 Факс: +380562333317

Компания WILDEC занимается разработкой мобильных игр и приложений.

Среди проектов компании имеется обширный ряд однопользовательских мобильных игр, а также сетевых мобильных проектов (мобильный чат, многопользовательские мобильные игры).

Xbow Software

WWW: <http://www.xbow.ru>
 E-mail: dixand@xbow.ru
 Телефон: +7-988-246-76-24
 Факс: +7-861-262-75-58



Компания Xbow software (ООО Икс-Б-корпорейшн) существует с 1998 года и является независимым разработчиком компьютерных игр. Начиная с группы энтузиастов и простых игрушек. На сегодняшний день в арсенале имеется два больших выпущенных проекта "Звездные волки", "Звездные волки 2" которые успешно продаются не только в России, но и за рубежом. Так же завершен новый проект в жанре автосимулятора "Автопробег "Черное море". Сейчас команда работает над новыми интересными проектами. Коллектив состоит из молодых талантливых креативных сотрудников. Все сотрудники фирмы являются разносторонними специалистами. Наша цель – создание интересных, захватывающих игр в разных жанрах.

В структуре команды имеется своя профессиональная музыкальная студия, прекрасно оборудованная и имеющая своих композиторов и аранжировщиков. Мы можем создавать качественное и оригинальное музыкальное сопровождение, как для своих игр, так и для сторонних заказчиков. Долгосрочным и надежным партнером и издателем является фирма "1С".

Zanooda Testing Group

E-mail: kzyryanov@zanooda.ru
 Телефон: +79132077300

Удаленное сопровождающее тестирование

ЖУРНАЛ

Ежемесячно:

**240 страниц,
20 рубрик,
2 DVD,
17 GB информации**

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

**Журнал "Лучшие компьютерные игры"
нужен тем, кто хочет:**



Получать удовольствие от лучших игр



Располагать исчерпывающей информацией



**Читать статьи, написанные
грамотным литературным языком**



Находить оптимальные тактики победы



Играть на высшем уровне

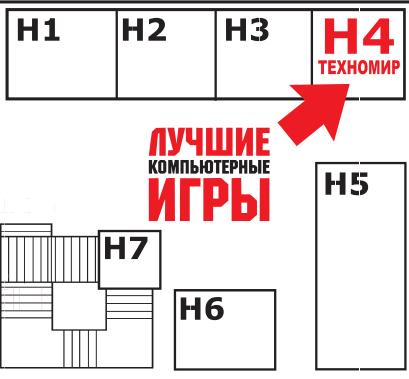
В интернете:

www.lki.ru



Служит источником ценной
справочной информации по самым
интересным играм и содержит
архив номеров

**ИЩИТЕ НАШ СТЕНД
В ЗЕРКАЛЬНОМ ЗАЛЕ**



**ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ТЕХНО
МИР**

**111542, г.Москва,
Ул. Перовская, д.1
тел. (495)231-23-64,
231-23-65**

Zodiac InteractiveWWW: www.zodiac.tvE-mail: secretary@zodiacgaming.ru

Телефон: (812)633-32-63

Факс: (812)633-32-63

Местоположение: 192019, г. Санкт-Петербург, ул. Седова, д. 11, лит. А, офис 834

Американская компания, занимающая одну из лидирующих позиций в индустрии интерактивного телевидения США. Более 2х лет присутствует на Российском рынке в качестве заказчика игровых продуктов для платформ Scientific Atlanta/Power TV а также клиент серверных приложений. Создает игровые и технологические решения для Time Warner, Disney Interactive, ICTV и Buzz Time. Сотрудничает с бренд компаниями Atari, Hasbro Interactive и Tetris.

АльфаКлассWWW: www.malgrimia.kh.uaE-mail: info@malgrimia.kh.ua

Телефон: +38-(057)-352-35-32

Факс: +38-(057)-719-52-67

Местоположение: 103030, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8

Компания "АльфаКласс", начиная с 2002 года, разрабатывает игры в жанре пошаговых стратегий в мире фэнтези. На настоящий момент компанией уже завершен проект – "Герои Мальгриими: затерянный мир магии" в лучших традициях сериала Heroes of Might and Magic. Сейчас "АльфаКласс" занимается продолжением игры "Герои Мальгриими", получившей название "Нашествие Некромантов". На КРИ-2007 в рамках стенда издателя "Новый Диск" планируется презентация демонстрационной версии игры.

АпейронWWW: <http://www.apeiron-games.ru/>E-mail: apeiron@apeiron-games.ru

Телефон: (812) 449 88 91

Ядро Апейрона сложилось в 2001-м году в работе над проектом "Бригада Е5: Новый Альянс". Сейчас штат компании составляет около 20 человек. Среди них есть разработчики космической стратегии "Remember Tomorrow" и другие сотрудники, имеющие солидный опыт работы в игровой индустрии. Завоёвывать сердца игроков нам помогает фирма "1С".

Бизнес в стиле .RUWWW: <http://styleru.net>E-mail: lothar@styleru.net

Телефон: 8 926 335-51-30

Клуб "Бизнес в стиле .RU" – некоммерческая научно-исследовательская организация в рамках Государственного университета – Высшей школы экономики. Клуб ведёт исследования и организует открытые встречи, круглые столы, лекции и семинары в области Интернет-бизнеса, веб-разработки, юзабилити и видеогр. Клуб был основан в 2004 году и за время существования экспертами на его мероприятиях были руководители и ведущие специалисты таких компаний как Google, Яндекс, Рамблер, Студия Артемия Лебедева, AdWatch, "Интернет-решения" (торговая марка Озон) и многие другие. ИТ-партнёром клуба является компания

"Битрикс". Целью секции "Игры" клуба "Бизнес в стиле .RU" является создание академического сообщества в области бизнеса в сфере видеоигр с целью систематизации и накопления знаний и формирования учебных курсов, которые позволили бы готовить квалифицированные кадры для игровой индустрии. За время существования секции с осени 2006 года было проведено два семинара для студентов Высшей школы экономики.

Бука

WWW: <http://www.buka.ru>

E-mail: buka@buka.ru

Телефон: 780–90–91

Факс: 111–54–40

Местоположение: 115230 г. Москва Каширское шоссе д.1 к.2



Компания "Бука" — один из ведущих в России издателей и дистрибуторов компьютерных игр и программ мультимедиа зарубежного и собственного производства. Мы работаем на рынке компьютерных игр уже 13 лет и динамично развиваемся в сторону открытия новых направлений компании.

Мы гордимся своей работой с такими именитыми зарубежными партнерами, как Valve, THQ, Ubisoft, Aspyr, NCsoft, Codemasters, Empire. И, конечно же, активно сотрудничаем с разработчиками из России и СНГ: CREOTEAM, Lesta Studio, Orion Games, Targem Studio, Сатурн+ и многими другими. Количество открытых проектов в 2006 году увеличилось в три раза по сравнению с 2005м.

Сейчас в России открыто пять региональных офисов компании "Бука": в Екатеринбурге, Новосибирске, Нижнем Новгороде, Самаре и новое представительство в городе Санкт-Петербург.

Веб Интерактив Ворлд

WWW: <http://wiw.ru>

E-mail: company@wiw.ru

Телефон: +7 (495) 254–83–15

Факс: +7 (495) 253–95–76

Местоположение: РФ, 123242, Москва, ул.Барrikадная, д.8, стр.5а

Издатель и разработчик многопользовательских онлайновых игр. Среди проектов компании – старейшая и популярнейшая фэнтезийная ролевая Wizards World (<http://wiw1.ru>), новая фэнтезийная Wizards World II (<http://wiw2.ru>), приключенческая игра "Острова" (<http://islandsworld.ru>), стратегическая "ВОЙНА онлайн", космическая "Астроникс: Мастера вселенной" (<http://satronix.ru>).

Голден Телеком

WWW: www.goldentelecom.ru, www.goldenwifi.ru

Телефон: (495) 787–1000

Местоположение: Россия, 115114, Москва, Кожевнический пр-д, д.1

Компания «Голден Телеком, Инк.» (NASDAQ: GLDN) является ведущим поставщиком интегрированных телекоммуникационных и Интернет-услуг в крупнейших населенных пунктах России и других стран Содружества Независимых Государств (СНГ), обладающим собственными средствами и сооружениями связи. Компания предлагает услуги телефонии, передачи данных, доступа в Интернет корпорациям, операторам и частным лицам через свои наложенные сети в крупнейших городах, включая Москву, Киев, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Самару, Калининград, Красноярск, Алма-Ату и Ташкент, а также через волоконно-оптические и спут-

никовые сети связи, включая около 290 комбинированных пунктов доступа в России и других странах СНГ. Компания предлагает услуги мобильной связи в Киеве и Одессе.

Десятый Легион

WWW: <http://www.tl-dev.com>

E-mail: leon@tl-dev.com

Телефон: +7(909)9719638

Молодая и активно развивающаяся команда. В данный момент разрабатывает большой RPG проект.

Игровая социальная сеть The Fabrique

WWW: <http://www.the-fabrique.com/>

E-mail: reggie12@gmail.com

Телефон: +375 29 7831868

The Fabrique является разработчиком софтверно-ориентированной социальной сети с возможностью публикации мультимедийного контента.

ИДДК

WWW: www.iddk.ru

E-mail: dimma@iddk.ru

Телефон: 946–55–42

Компания «ИДДК», созданная в 1995 году, специализируется на дистрибуции, разработке и издании CD и DVD дисков домашнего пользования.

Издательский Дом “Mediasign”

WWW: www.mediasign.ru

Телефон: +7 (495) 510 15 23

Факс: +7 (495) 510 15 24

С самого основания в 1998 году компания создает и развивает медиа (журналы, сайты и события) для увлеченных различными видами хобби и профессионалов.

- 16 лучших журналов класса premium (из них — 8 собственных и 8 всемирно известных и популярных лицензионных) с широкой сетью дистрибуции по всей России и странам СНГ
- Десятки современных web-порталов и сайтов журналов и других электронных медиа
- Развлекательные, образовательные и профессиональные события — концерты, выставки, церемонии награждения, соревнования
- 8 тематических рынков, на двух из которых (фотография и автомобили) ИД является бесспорным лидером
- Годовая аудитория более 5 миллионов русскоязычных человек, живущих в России, странах СНГ и за рубежом
- Прочные деловые связи с надежными поставщиками Future Publishing (UK), Imagine Media, Primedia, Dennis Publishing, RR Donnelly, Lietuvos Rytas.

Издательский Дом “ТехноМир”

WWW: www.igromedia.ru
 E-mail: info@igromania.ru
 Телефон: +7 (495) 231–23–64
 Факс: +7 (495) 231–23–65



Издательский Дом «ТехноМир» успешно действует на медиа-рынке начиная с 1995. Начав с выпуска игровой книжной продукции, ИД со временем полностью переключился на периодические журналы. Сегодня ИД представляет собой группу компаний и выпускает ежемесячные журналы «Игромания», «Лучшие компьютерные игры», «Mobi» и «Мир фантастики». Действуют онлайневые порталы по изданиям, выходит в свет компьютерно-игровая телепередача «Игромания». Задача, которую ставит перед собой руководство ИД: выпуск только качественной медиапродукции.

Информационно-учебный Центр Render.Ru Center

WWW: www.center.render.ru
 E-mail: i.matyushonok@render.ru
 Телефон: +7(812)438–17–10
 Факс: +7(812)438–17–10
 Местоположение: 195197, Санкт–Петербург, Кондратьевский пр., д.15, корпус 3

Render.Ru Center — единственная в России некоммерческая и независимая организация, деятельность которой направлена на создание благоприятных условий для взаимодействия между участниками рынка 3D: делового сообщества, в т.ч. заказчиков CG-продукта, профессионального сообщества в лице отечественных и зарубежных 3D-студий, СМИ, правительственные структуры, образовательных учреждений, широкой общественности и специалистов, желающих работать в сфере компьютерной графики.

Принципы Центра — информационная открытость, содействие и компетенция. Под эгидой Центра работает популярный интерактивный журнал Render.ru (www.render.ru).

ИрийСофт

WWW: <http://www.iriisoft.ru>
 E-mail: dpavlenko@iriisoft.ru
 Телефон: (4832) 647–657
 Местоположение: 241007, г. Брянск, а/я 288

Компания занимается разработкой J2ME и Flash игр.

В сотрудничестве с компаниями Nival и Акелла были созданы игры "Блицкриг II", "Robogear: Battle", "Трудно быть богом" для платформы J2ME. В области разработки Flash игр компания сотрудничает с порталами www.flashgames247.com и www.miniclip.com.

Матильда Энтертеймент

E-mail: matilda.ent@bk.ru
 Телефон: 4383693
 Местоположение: 117513, г. Москва, Ленинский пр–т, д. 129, к. 3, кв. 160

Основана в 2005 году. В январе 2006 вышел дебютный проект "Проклятые Земли: Затерянные в Астрале"

Навигатор игрового мира

Издается с марта 1997 года.



Издание ориентировано на любителей компьютерных игр от 7 до 70 лет (это не шутка). Журнал регулярно публикует рецензии игр, которые только поступили в продажу или появятся на рынке в самое ближайшее время. Мы регулярно публикуем интервью с наиболее интересными представителями игровой индустрии. Наши читатели прекрасно информированы обо всех событиях в мире игр, ведь новостным блокам в каждом номере отведено почти два десятка страниц. Традиционно много внимания уделяется онлайновым играм, которые зачастую разбираем до тактических тонкостей. Заслуженным авторитетом пользуется у читателей "железячный" раздел, материалы которого ориентированы прежде всего именно на "человека играющего". Любимый раздел многих наших читателей — "Z-Zone", который объединяет страничку юмора, почту и другие статьи неформального характера.

Мы добиваемся того, чтобы полезная и интересная читателям информация была ненавязчиво подана в увлекательной форме.

На прилагаемых к журналу двух двухслойных DVD размещаются полные клиенты онлайновых игр, подборки дополнений к наиболее популярным играм, руководства и прохождения, специальный сервис-пак, состоящий из полезных утилит и программ, рекламные ролики кинофильмов и многое другое.

Новый Диск

WWW: www.nd.ru

E-mail: info@nd.ru

Телефон: +7 (495) 785-65-13

Местоположение: г. Москва



Новый Диск — крупнейший разработчик, издатель и дистрибутор мультимедийных и компьютерных программ для домашних компьютеров и игровых приставок Nintendo.

Линейка наших продуктов постоянно расширяется: за истекший год было выпущено более 100 игр.

Учебные программы, детские игры, мультимедийные программы — в нашем каталоге не только игры «для геймеров».

Число сотрудников отдела локализации выросло за 2006 год почти в два раза, а продюсерский центр увеличился более чем в три раза.

Шикарные локализации «Нового Диска» очень высоко оцениваются в российской игровой прессе.

Игры премиум-класса выходят под особым лейблом ND Games; в 2007 году ожидается достойное пополнение: Tomb Raider 10th Anniversary и The Witcher.

Еще мы просто любим свою работу.

НПК "Генезис Знаний"

WWW: www.kg.ru

E-mail: tsarev@kg.ru

Телефон: +79023725125

Факс: +7(846)2219941

Местоположение: 443001, г. Самара, ул. Садовая, 221

НПП Динамические Системы

WWW: www.dynamic-systems.com.ua

E-mail: roman.marusyk@dynamic-systems.com.ua

Телефон: +38 044 408 45 23

Факс: +38 044 408 45 23

ООО "ТРЕСТ-Р"

E-mail: frolov@eonic.ru

Телефон: 150-69-38

Местоположение: 125130, г. Москва, ул. Клары Цеткин, д. 18А

Системная интеграция в области информационных технологий и микрографии. Проектирование, разработка и внедрение корпоративных информационных и управляющих систем. Создание баз данных и информационных ресурсов любой сложности на основе различных систем управления базами данных. Перевод в электронные форматы данных, в том числе, – графических (включая картографические данные), и наполнение данными информационных систем. Реализация полного комплекса мер по обеспечению информационной безопасности разрабатываемых систем. Поставка, монтаж и настройка оборудования для информационных систем и комплексов микрофильмирования. Реализация проектов в области телекоммуникационных систем. Создание и эксплуатация систем связи и оповещения, видеонаблюдения и контроля доступа. Разработка концепций, методик и методических материалов, технических заданий, технико-экономических обоснований и технических проектов информационных систем.

ООО "Космиго"

WWW: www.cosmigo.ru

E-mail: panprog@hotmail.ru

Телефон: +79202839214

Космиго — разработчик компьютерных игр и технологий для создания игр. Мы фокусируемся на эффективном процессе создания качественных игр для мобильных телефонов, консолей и прочих мобильных платформ.

Космиго — зарегистрированный разработчик для следующих платформ: Nintendo Game Boy Advance, Nintendo DS, Sony PlayStation, Microsoft XBOX, Qualcomm BREW, N-GAGE.

ООО "Мини Ай Ти"

WWW: <http://miniT.ru>

E-mail: hexware@gmail.com

Телефон: +79033090390

ООО "Неокортекс"

WWW: <http://www.incarnation.ru>

E-mail: kkk@13r.ru

Телефон: +7 926 373 02 25

Компания "Неокортекс" была создана в 2006 году. Импульсом к ее созданию послужило бурное развитие рынка онлайн-игр в России. Область деятельности: продюсирование и прототипирование оригинальных онлайновых игр и сервисов. Настоящее: браузерная онлайн-игра "Воплощение", прототипы новых онлайн-концепций. Будущее: бесконечно раздвинуть рамки мышления и изменить мир.

ООО "Нивал Онлайн"

WWW: www.nivalonline.com

E-mail: olga.zhak@nivalonline.com

Телефон: (495) 221-20-09; 8-903-105-34-48

Факс: (495) 221-20-09

Местоположение: 123060, г. Москва, 1-ый Волоколамский пр-д., д. 10

Nival Online — молодая компания, специализирующаяся на разработке и издании многопользовательских онлайновых игр. Ключевые посты новой компании занимают ветераны индустрии компьютерных игр с 10-летним опытом работы, включая Сергея Орловского, в 1996-м году основавшего Nival Interactive. Деятельность компании Nival Online направлена на создание игровых сервисов мирового уровня и их продвижение на российском и зарубежных рынках.

ООО "Омега-Софт"

WWW: www.omega-soft.ru

E-mail: info@omega-soft.ru

Телефон: +7 (495) 241-01-17

Факс: +7 (495) 241-01-17

Местоположение: Россия, 119002, г. Москва, пер. Сивцев Вражек, д.34, стр.1

Компания ООО "Омега-Софт" занимается профессиональной разработкой программного обеспечения, компьютерных игр и web-сайтов с 2006 года. Молодая и перспективная команда специалистов всегда готова к нестандартным решениям стандартных задач!

ООО "РУСОФТВАРЕ"

E-mail: fragoria@fragoria.ru

Телефон: +7 495 5173416

Факс: +7 495 5173416

Местоположение: Россия, г. Москва

Компания занимается разработкой и внедрением программного обеспечения, игр, приложений для работы в Internet. Постоянно изучаются и используются инновационные технологии программирования для Internet. Решение задач разработки, создания новых проектов и их продвижение.

ООО "Стратегикон"

WWW: <http://dev.strategicon.ru>

E-mail: mail@strategicon.ru

Телефон: +79082195691

"Стратегикон" это коллектив профессиональных программистов и геймдизайнеров. Часть команды принимала участие в разработке глобального смс-веб развлечения "Битва Магов". В настоящее время мы занимаемся разработкой нескольких игровых проектов. Среди анонсированных:

- Веб-проект "Воплощение", брога в мире любви и смерти. Создаётся в плодотворном сотрудничестве с компаниями "Неокортекс" и KranX Productions.

- Игра "Пир Войны", многопользовательская стратегия для телефона и браузера.

Мы стараемся фокусировать наши усилия на онлайн-направлении. Наши работы – неболь-

шие, но аккуратные и нестандартные проекты для широкой аудитории. Мы хотим изменить мир к лучшему. Нам нравится то, что мы делаем.

ООО УкрГеймЭкспорт

WWW: www.urkgameexport.com

E-mail: ov@comedyclub.net.ua

Телефон: +380503109010

Факс: +380445020289

Местоположение: 02100, г. Киев, ул.Красноткацкая, 16 Б, кв.66

UkrGameExport это компания, которая была создана специально для всеобщего развития и продвижения Украинской Игровой индустрии.

Панорамик

WWW: www.panoramik.ru

E-mail: vlad@panoramik.ru

Телефон: +79213785727

Факс: 8 (812) 326–45–52

Местоположение: 191186, г. Санкт–Петербург, Малый проспект д.87, оф. 412.

Основное направление деятельности компании – создание виртуальных туров и 3Dweb–презентаций. В данный момент активно развиваем направление разработки казуальных игр, в том числе основанных на сферических панорамах.

Представительство АО "Semi Logic Entertainments Inc." (США) в Беларусь

WWW: <http://semilogic.com/>

E-mail: alice@semilogic.com

Телефон: +375 17 298–42–84

Факс: +375 17 216 0447

Местоположение: 220033 Беларусь, г. Минск, Партизанский пр., 6д, офис 207

Проект TrackUP

WWW: www.ve-group.ru

E-mail: wieger.ilya@ve-group.ru

Телефон: +7 (495) 646 04 74

Факс: +7(495) 579 18 46

Местоположение: 141730 Моск.обл. г. Лобня, ул. Маяковского 12, 177

для Вигера Ильи Николаевича

Проект TrackUP новое поколение интерфейса взаимодействия человека и компьютера. TrackUP — оптический трекинг для игр, позволяет резко повысить степень интерактивности и взаимодействия геймера с игрой. Совместный проект компании VE Group и Прима технология.

Компания VE Group является разработчиком и системным интегратором систем виртуальной реальности и профессиональных систем визуализации.

Русские Мобильные Развлечения

WWW: www.pmu.ru

E-mail: skvach@pmu.ru

Телефон: +79104165970

Факс: +74952352216

Местоположение: 115114, г. Москва, ул. Дербеневская, д.20, стр. 19, блок 2

Разработка и издание игр для мобильных телефонов.

Территория Информационных Технологий

WWW: <http://www.it-territory.ru>

E-mail: office@it-territory.ru

Местоположение: г. Москва



Компания «Территория информационных технологий» была образована в 2003 году. Основное направление деятельности — разработка, локализация и продюсирование многопользовательских онлайн игр.

Команду «IT-Territory» составляют профессионалы в области Информационных технологий, интерактивных сервисов, имеющие многолетний опыт работы в своих сферах деятельности. Компания обладает уникальной инфраструктурой, позволяющей выпускать успешные проекты. Общая аудитория игр превысила 2,5 миллиона пользователей. На сегодняшний день основные направления деятельности «Территории информационных технологий» включают в себя:

- Разработку собственных онлайн-игр жанра MMORPG
- Продюсирование и издание MMORPG разрабатываемых сторонними компаниями
- Разработку собственных клиентских MMORPG
- Издание российских клиентских MMORPG
- Локализацию и издание зарубежных MMORPG
- Разработку глобальной системы продвижения многопользовательских онлайн-игр в России, включая гейммастеринг, рекламу, маркетинг, управление комьюнити, многоуровневую службу поддержки.
- Популяризацию MMORPG в России
- Экспертную оценку рынка MMORPG в России

Наши проекты:

- Многопользовательская ролевая онлайн игра (MMORPG) «Территория» (www.territory.ru). Для игры в нее не нужно никаких дополнительных программ. Только Internet Explorer.
- Многопользовательский онлайн проект в жанре MMORPG (fan game) «Жуки» (zhuki.mail.ru). Суть игры — тараканы бега.
- Многопользовательский онлайн проект в жанре MMORPG «Драйв» (drive.mail.ru). Каждому игроку предлагается почувствовать себя драйвером — водителем виртуального гоночного автомобиля.
- Многопользовательская браузерная онлайн игра в жанре MMORPG с фантастическим сюжетом «Легенда» (www.dwar.ru).
- Игровой портал Игры.mail.ru (games.mail.ru), организованный совместно с компанией Mail.Ru — крупнейшим русскоязычным поисково-развлекательным Интернет-сервисом (4 млн. уникальных пользователей в сутки). Портал выполняет функции агрегатора аудитории, является единой точкой входа в игры и выступает инструментом цифровой дистрибуции и офлайн доставки игр. Ежедневная аудитория портала составляет около 100 тысяч уникальных пользователей.

Наши награды:

- Проект «Территория» дважды получал награды на Всероссийском открытом Интернет — конкурсе «ЗОЛОТОЙ САЙТ ГОДА».
- В 2003 году проект был удостоен высшей премии в номинации «Игровой сайт».
- В 2004 году «Территория» одержала победу в номинации «Игры».

Самая большая городская сеть WiFi в Европе*



Golden WiFi в городе. Его всё больше и больше.

Golden WiFi – это городская сеть беспроводного доступа в Интернет.

Большая часть центра Москвы и многие районы города уже входят в зону покрытия сети. Ежедневно сеть развивается, увеличивая свой охват. Дома, на работе, в кафе, на улице – повсюду, где действует **Golden WiFi**, Вы получаете качественный и быстрый доступ в Интернет. Достаточно иметь устройство, поддерживающее технологию WiFi, это может быть ноутбук, КПК или смартфон.

Всю информацию о тарифах, возможностях и способе подключения к **Golden WiFi** Вы можете получить по телефону **363-2111** или на сайте www.goldenwifi.ru

СПИСОК ДОКЛАДЧИКОВ

| | |
|--|--------|
| Carole Degoulet (Кароль Дегуле), Buena Vista Games | 12, 15 |
| Fredrik Wester-Lindgren, Paradox Interactive. | 14 |
| Gavin Longhurst (Гейвин Лонгхерст), BigWorld Pty Ltd | 23 |
| Hilmar Petursson (Хилмар Петерссон), CCP Games | 20 |
| Michał Kicinski, CD Projekt | 18 |
| Michał Madej, CD Projekt | 18 |
| Rafael Chandler (Рафаэль Чендлер), Media Sunshine | 6 |
| Simon Hayes (Саймон Хэйс), BigWorld Pty Ltd | 17 |
| Андреев Алексей, Creat Studios, ведущий гейм-дизайнер | 22 |
| Артеменко Алексей, 1С, руководитель группы продвижения компьютерных игр в России и СНГ | 13 |
| Бабушкин Константин, Vogster Entertainment, ведущий серверный программист | 26 |
| Барышев Дмитрий, N-Game Studios, ведущий художник по трехмерной графике | 35 |
| Барышников Николай, 1С, руководитель отдела лицензирования и продвижения | 15 |
| Белкин Андрей, Акелла | 39 |
| Богданов Станислав, Creat Studios, продюсер | 17 |
| Бояринцев Назар, Nazar Design Group, руководитель, гейм-дизайнер | 14 |
| Братков Евгений, Skyfallen Entertainment, ведущий гейм-дизайнер | 37 |
| Вайнер Владимир, Enter Media, генеральный директор | 12 |
| Вахрушев Алексей, 1С, художник | 37 |
| Виноградов Михаил, Nekki, менеджер по маркетингу и PR | 14 |
| Власов Алексей, Skyfallen Entertainment, арт-директор | 34 |
| Войканский Денис, Reaxion, Senior Project Manager | 20 |
| Гайдуков Сергей, Пензенский региональный центр дистанционного образования (ПРЦДО) | 25 |
| Гейдер Рудольф, 1С, инженер-программист | 36 |
| Герасев Сергей, 1С, менеджер внешней разработки игровых программ | 16 |
| Герасимов Филипп, NVIDIA | 32 |
| Глазырин Михаил, Creat Studios | 8 |
| Горбатюк Александр, Nival Online, руководитель проекта | 18 |
| Грищенко Андрей, 1С, продюсер | 16 |
| Гусейнов Ильяс, ИрийСофт, программист | 30 |
| Демьянов Денис, Creat Studios, аниматор | 35 |
| Дмитриев Кирилл, NVIDIA | 32 |
| Долбилов Александр, Creat Studios, программист | 31 |
| Долгов Дмитрий, 1С, технический продюсер внешних игровых проектов | 25 |
| Дыбовский Николай, Ice-Pick Lodge, руководитель студии | 21 |
| Жарков Артем, HeroCraft, программист | 33 |
| Жислина Виктория, Intel, Старший инженер по приложениям | 26, 29 |
| Заякин Евгений, Creat Studios, старший программист | 30 |
| Зимакова Наталья, TriDigital Studio, директор | 37 |
| Иванов Всеволод, 1С, Главный сценарист проекта "Санитары Подземелий" | 37 |
| Иванов Евгений, Creat Studios, продюсер | 26 |
| Киселев Андрей, ИрийСофт, программист | 30 |
| Климов Сергей, Snowball Studios | 14 |
| Ключков Роман, Creat Studios, начальник отдела тестирования | 40 |
| Клячин Александр, Наносемантика, директор | 29 |
| Ковтонюк Сергей, Carrot-Games, ведущий программист | 33 |
| Колбасин Артем, Creat Studios, скриптер | 6, 22 |
| Кот Илья, HeroCraft, программист | 33 |
| Котляров Денис, Intel, инженер по программному обеспечению | 27 |
| Кочнев Дмитрий, Nival Online, Director of Production | 16 |

| | |
|---|-------|
| Краснов Ярослав, Trickster Games, директор | 21 |
| Кузьменко Дмитрий, Strategic Music, игровой композитор и саунд-дизайнер | 36 |
| Кузьмин Андрей, KranX Productions, директор | 11 |
| Кукуреко Екатерина, Бука, руководитель службы PR и рекламы | 13 |
| Лазарев Александр, Intel, инженер по программному обеспечению | 27 |
| Лашин Александр, Акелла | 39 |
| Лебедев Кирилл, Evosquare, архитектор | 32 |
| Ложечкин Александр, Microsoft | 25 |
| Лохов Александр, Creat Studios | 6 |
| Лут Роман, Deep Shadows, ведущий программист | 29 |
| Любомиров Анатолий, Intel, инженер по программному обеспечению | 27 |
| Майоров Александр, 1С, Главный дизайнер проекта "Санитары Подземелий" | 37 |
| Макаров Евгений, NVIDIA | 32 |
| Мирошников Юрий, 1С, руководитель направления игровых и мультимедийных программ | 11 |
| Михалев Антон, Elecard, руководитель направления | 25 |
| Мишулин Александр, Nival Online, креативный директор | 21 |
| Назаренко Арсений, Vogster Entertainment | 39 |
| Насонов Александр, Vogster Entertainment | 39 |
| Нечаев Павел, Snowball, специалист пропаганды | 12 |
| Ножнин Дмитрий, 1С, продюсер | 18 |
| Опарин Антон, Creat Studios, арт директор | 35 |
| Орловский Сергей, Nival Interactive, президент | 11 |
| Ошарин Павел, 1С, главный художник проекта "Санитары Подземелий" | 37 |
| Пациорковский Алексей, 1С, менеджер внешних проектов | 16 |
| Перминов Максим, Intel, инженер по программному обеспечению | 26 |
| Полторак Юлия, TWDC Russia & CIS | 12 |
| Попов Петр, Nival Online, старший программист | 24 |
| Провалов Валерий, Intel, инженер по программному обеспечению | 27 |
| Пугач Станислав, Nival Interactive, программист | 30 |
| Рехлов Алексей, Creat Studios | 6, 23 |
| Руднев Илья, Creat Studios, 2D-художник | 34 |
| Светличный Дмитрий, Nival Online, дизайнер уровней | 22 |
| Семичастнова Наталья, Kenjitsu, директор по персоналу | 13 |
| Скворцов Николай, Рефлекс-Мьюзик, композитор-арранжировщик и гитарист | 37 |
| Соколов Глеб, N-Game Studios, директор | 17 |
| Соколова Елизавета, N-Game Studios, креативный директор | 20 |
| Степаненко Юрий, NVIDIA | 32 |
| Степанов Вадим, N-Game Studios, руководитель проектов | 33 |
| Субботин Анатолий, 1С, менеджер по связям с общественностью | 13 |
| Сугробов Влад, G5 Entertainment AB, генеральный директор | 15 |
| Сурков Виктор, Nival Online, арт-директор | 36 |
| Суслов Александр, Snowball, специалист пропаганды | 12 |
| Сухомлинов Вадим, Intel, менеджер по технологиям | 26 |
| Тенишев Дамир, Parallax Arts Studio, технический директор | 24 |
| Титов Виктор, Nival Online, концепт-художник | 34 |
| Ткаченко Иван, Kenjitsu, вице-президент | 21 |
| Федоров Михаил, Creat Studios, продюсер | 38 |
| Федорова Екатерина, Creat Studios, 3D-художник | 34 |
| Чернец Валерий, N-Game Studios, Руководитель проектов | 38 |
| Чудаков Илья, Step Games, ведущий гейм-дизайнер | 39 |
| Чумаченко Аркадий, Creat Studios, скриптер | 24 |
| Шипкова Алена, www.zodiac.tv, генеральный директор | 15 |
| Ширков Андрей, NIKITA, ведущий инженер по данным | 23 |
| Шишин Александр, LG Electronics Russia R&D Lab, QA Part Leader | 40 |
| Яковлев Антон, Creat Studios, программист | 29 |
| Яльчик Глеб, Creat Studios | 8 |
| Яльчик Ольга, Creat Studios, QA lead | 18 |

МОСКВА 25 АПРЕЛЯ



НОМИНАЦИИ

01 СОВРЕМЕННАЯ СТРАНА

ИТ в госсекторе

02 ИННОВАЦИИ СВЯЗИ

Телекоммуникационный проект года

03 ЭФФЕКТИВНАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

ИТ в промышленности

04 МОДЕРНИЗАЦИЯ ТОРГОВЛИ

ИТ в торговле

05 УПРАВЛЕНИЕ ФИНАНСАМИ

ИТ в банках и страховании

06 ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Защита информации

07 ЭКСПАНСИЯ ГОДА

Развитие за пределами России

08 ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

09 ИТ ЛИЦО РОССИИ

10 ИТ КОМПАНИЯ ГОДА

11 СПЕЦИАЛЬНЫЕ НОМИНАЦИИ

УЧРЕДИТЕЛЬ



УЧРЕДИТЕЛЕМ НАГРАДЫ ЯВЛЯЕТСЯ ИЗДАНИЕ
О ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЯХ CNEWS

ОРГКОМИТЕТ



ОРГКОМИТЕТ CNEWS AWARDS ФОРМИРУЮТ
СПЕЦИАЛИСТЫ АНАЛИТИЧЕСКОГО АГЕНТСТВА
CNEWS ANALYTICS И CNEWS CONFERENCES

E-MAIL: AWARDS@CNEWS.RU

ТЕЛ. +7 495 363-1157

ВЫСОКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ
РОССИИ

КРУПНЕЙШАЯ ЦЕРЕМОНИЯ
НАГРАЖДЕНИЯ ЛУЧШИХ ПРОЕКТОВ,
КОМПАНИЙ И ПРОФЕССИОНАЛОВ,
ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ БУДУЩЕЕ
ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИНДУСТРИИ
ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
И ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ.

ПРИЕМ ЗАЯВОК
ДО 10 АПРЕЛЯ:
www.awards.cnews.ru



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ КОМПАНИЙ

| | | | |
|----------------------------------|----|--|----|
| 1C | 62 | Elephant Games | 76 |
| 1GPN | 62 | Enter Media | 76 |
| 4A Games™ | 63 | eX.team | 77 |
| Abyss Lights Studio | 63 | FalcorMedia | 77 |
| Action Forms, Ltd | 63 | Fixart, Ltd., ООО"ФиксАрт" | 77 |
| AeroHills | 63 | Flood Light Games | 78 |
| Akella | 64 | FriendsGames | 78 |
| AKVIDO Games | 64 | Funny Arts | 78 |
| Alawar Entertainment, Inc. | 64 | G5 Entertainment AB | 78 |
| Aliasworlds Entertainment | 65 | Gaijin Entertainment | 79 |
| Arise | 65 | (game)land | 79 |
| ARTOGON | 65 | GamePR | 79 |
| Art-Studio | 65 | Games Convention 2007 – Лейпцигская выставка компьютерных игр, интерактивных, развлекатель- ных и обучающих программ | 79 |
| Avalon Style Entertainment | 66 | GDTeam | 80 |
| AV Games | 66 | Geleos Media | 80 |
| Awem studio | 66 | GFI | 80 |
| AxySoft | 66 | Ghost software | 82 |
| Best Way | 67 | Grail Games | 82 |
| Biart Studio | 67 | GSC Game World | 82 |
| BigWorld | 68 | Haggard Games | 83 |
| CCP | 68 | Handy Entertainment | 83 |
| Cinemateka | 68 | HBM | 83 |
| CNews | 68 | IceHill | 83 |
| Codeman Arts Studio | 69 | Ice-Pick Lodge | 84 |
| Comulti multimedia | 69 | Illusion Online Games | 84 |
| Crazy House | 69 | Ino-Co | 84 |
| CreativeDream Studio | 69 | Intel Corporation | 85 |
| Creat Studios Inc. | 72 | Intelligent Soft, LLC | 86 |
| CREOTEAM | 72 | ITGroup | 86 |
| CTXM SIA | 72 | JetDogs Studios | 86 |
| Dagor Technologies | 73 | JoyBits Ltd. | 87 |
| DayTerium | 73 | Kalicanthus | 87 |
| Dekovir Entertainment | 73 | Katauri Interactive | 88 |
| Destiny Sphere | 74 | KDV games | 88 |
| DEVOLER Entertainment | 74 | KranX Productions | 88 |
| Digital Factory | 74 | Lesta Studio | 89 |
| Digital Worlds J.S.C. | 74 | Media Contact LLC | 89 |
| DiP Interactive | 75 | MEDIA WORLD | 89 |
| Discus Games | 75 | Microsoft | 89 |
| DivoGames Ltd. | 75 | MOCAP.RU | 90 |
| Driver-Inter, Ltd. | 75 | | |
| Dynamic Pixels | 76 | | |

| | | | |
|--|-----|---|-----|
| MobiLeap | 90 | Unicum Gaming | 103 |
| MultiSoft | 90 | Unigine Corp. | 103 |
| Nekki | 90 | Valor-Studio | 104 |
| N-Game Studios | 91 | VironiT | 104 |
| Nival Interactive | 91 | Vogster Entertainment | 104 |
| Parallax Arts Studio | 92 | Wanted Games Studios | 104 |
| NVIDIA | 92 | Warlock-Games | 104 |
| Phantomery Interactive | 92 | Warlock Studio | 105 |
| PLAY TEN INTERACTIVE | 94 | White Magic Studio | 105 |
| Positive-Games | 94 | WILDEC | 105 |
| Puzzle Lab | 94 | Xbow Software | 105 |
| Quazar Studio | 94 | Zanooda Testing Group | 105 |
| Realmware | 94 | Zodiac Interactive | 107 |
| Realore Studios | 95 | АльфаКласс | 107 |
| ROOM Media Group | 95 | Апейрон | 107 |
| ruCap Ltd. | 95 | Бизнес в стиле .RU | 107 |
| Scan-games при поддержке СИЭИТ | 95 | Бука | 108 |
| SchoolBox Software | 96 | Голден Телеком | 108 |
| Seven Seas Lab LLC | 96 | Веб Интерактив Ворлд | 108 |
| Shape Games | 96 | Десятый Легион | 109 |
| SiberGames | 96 | Игровая социальная сеть The Fabrique | 109 |
| Sigma Team | 96 | ИДДК | 109 |
| Skyfallen Entertainment | 97 | Издательский Дом "Mediasign" | 109 |
| SkyRiver Studios | 97 | Издательский Дом "ТехноМир" | 110 |
| snowball.rutm | 97 | Информационно-учебный Центр | |
| Sol Games | 97 | Render.Ru Center | 110 |
| Space Dream Factory | 98 | ИрийСофт | 110 |
| Stargaze Interactive | 98 | Матильда Энтертеймент | 110 |
| SteelIce Development Group | 98 | Навигатор игрового мира | 111 |
| Steel Monkeys | 98 | Новый Диск | 111 |
| Steelseed | 99 | НПК "Генезис Знаний" | 111 |
| Step Creative Group | 99 | НПП Динамические Системы | 112 |
| Strategic Music Studio | 99 | ООО "ТРЕСТ-Р" | 112 |
| SvAGames | 100 | ООО "Космико" | 112 |
| SWin soft | 100 | ООО "Мини Ай Ти" | 112 |
| Swittle Games | 100 | ООО "Неокортекс" | 112 |
| Synergy Way | 100 | ООО "Нивал Онлайн" | 113 |
| Targem Games | 100 | ООО "Омега-Софт" | 113 |
| Teggo | 101 | ООО "РУСОФТВАРЕ" | 113 |
| Temporal Games | 101 | ООО "Стратегикон" | 113 |
| TERMINAL Studio | 101 | ООО УкрГеймЭкспорт | 114 |
| TikGames | 101 | Панорамик | 114 |
| Trickster Games | 101 | Представительство АО "Semi Logic | |
| TriHorn Productions | 102 | Entertainments Inc." (США) в Беларуси | 114 |
| troll.ru | 102 | Проект TrackUP | 114 |
| TVX Media | 102 | Русские Мобильные Развлечения | 115 |
| Ulysses Games | 103 | Территория Информационных | |
| Unicorn Games Studio | 103 | Технологий | 115 |

Имеем честь представить проект, претендующий на звание
"Лучшего дебюта КРИ 2007" и "Лучшей стратегической игры КРИ 2007"

КОДЕКС ВОЙНЫ



Кодекс Войны - первый проект компании Ino-Co, образованной в 2004 году

Издатель в странах СНГ и Балтии -
фирма "1С".

Издатель в США и Канаде -
компания Atari.

Издатель в западной Европе -
компания Nobilis.

Игра разрабатывается
на лицензированном
движке TheEngine
(SkyFallen Entertainment).

Суммарные трудозатраты
по проекту - 700 чм.
Объем кода - 600000 строк.
Объем данных - более 2 Гб.

"Кодекс Войны - пошаговый
воргейм, к которому трудно
придраться"

РС ИГРЫ 2-2007

"Что ж, друзья, возможно,
мы присутствуем при рождении
новых Аллодов"
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР 1-2007

"Породистая, не по-российски
вылизанная картинка"
ИГРОМАНИЯ 02-2007

"Первый серьезный воргейм
с человеческим лицом"
ИГРОМАНИЯ 03-2007



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.



**СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ ЗАЛОВ КРИ
В ГОСТИНИЦЕ "КОСМОС"**

KRI EXPO HALLS AND LECTURE ROOMS PLAN

Зал "Вечерний Космос"

BUSINESS LOUNGE

Стойка регистрации
гостиницы



Зал "САТУРН" 2 этаж

Зал "НЕПТУН"

Зал "ПЛУТОН" 2 этаж

Зал "МЕРКУРИЙ" 2 этаж

Зал "ВЕНЕРА" 2 этаж

Залы
"ГАЛАКТИКА"
2 этаж

Главный холл
гостиницы КОСМОС

Вход из гостиницы

Концертный зал

Вход в гостиницу
КОСМОС

Фойе

Мраморный
холл

Зеркальный
холл

**Вход
на КРИ**

2 этаж



DISCIPLES

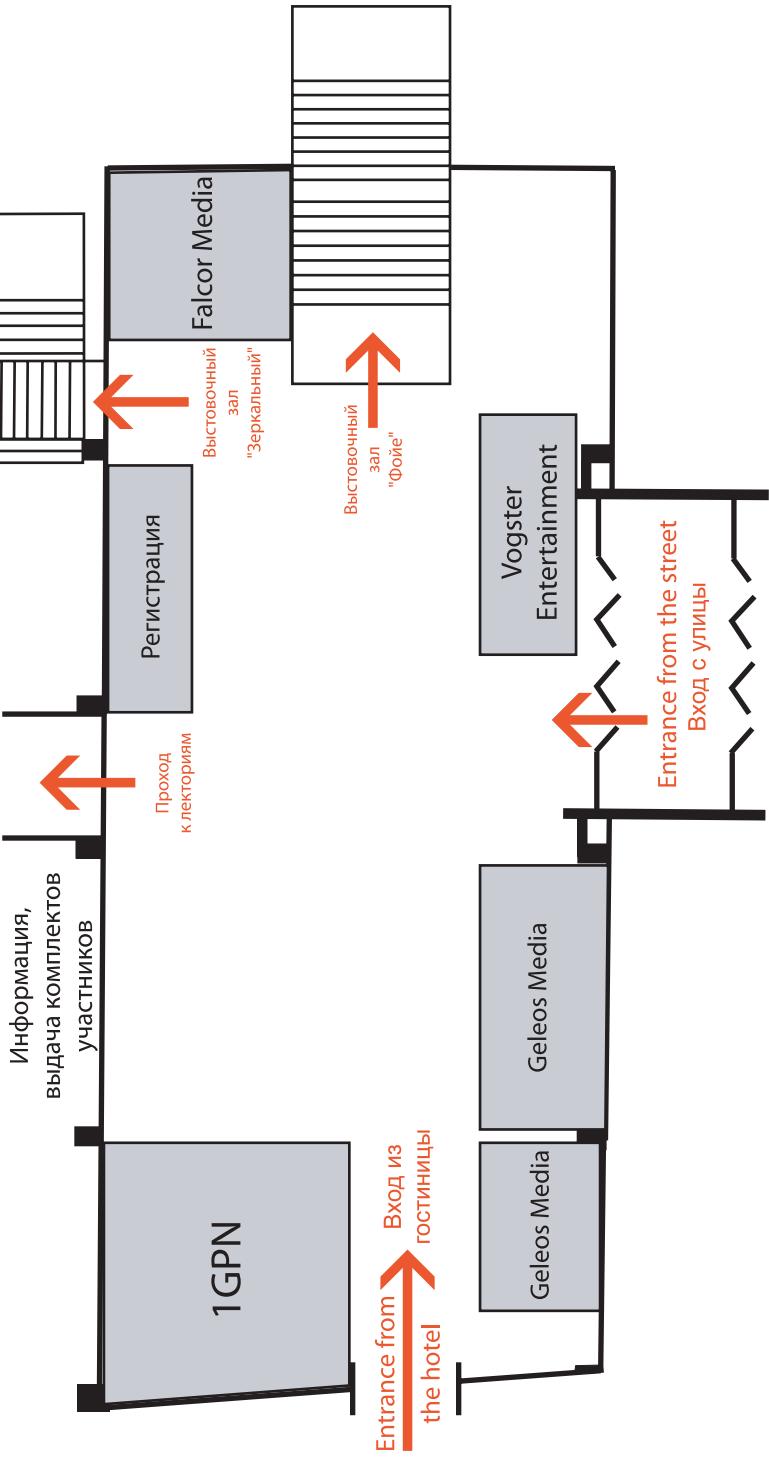


Акела



AGGED ALIANCE

ЗАЛ "МРАМОРНЫЙ" MARBLE HALL

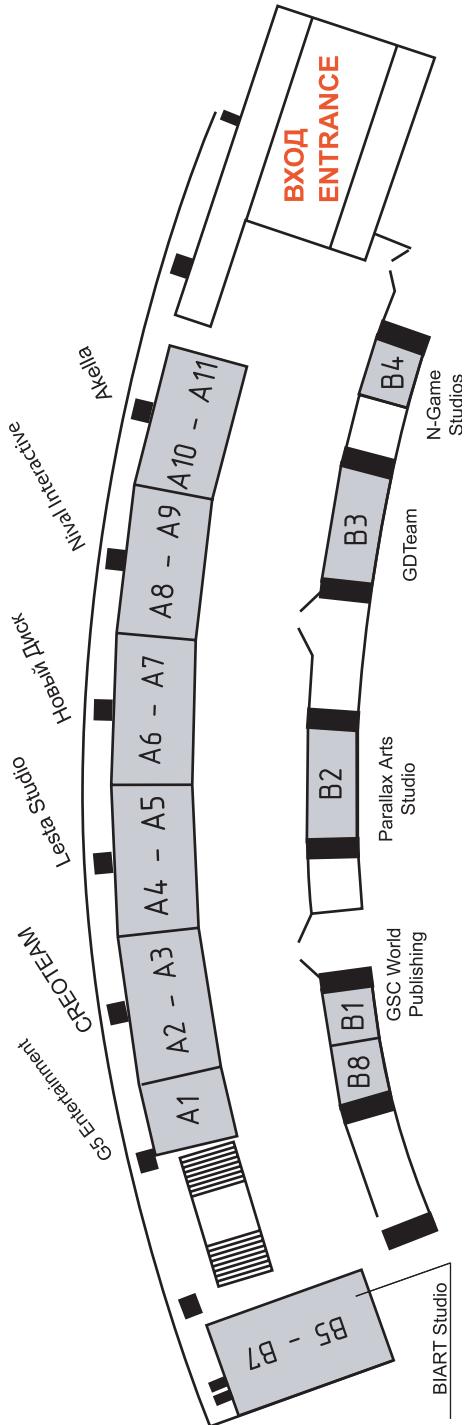


**There are only two types of people:
those who make great games
and our potential customers**





ЗАЛ "ФОЙЕ" FOYE HALL



ЖУРНАЛ О ЛЮБВИ К PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3 И PSP

PlayStation

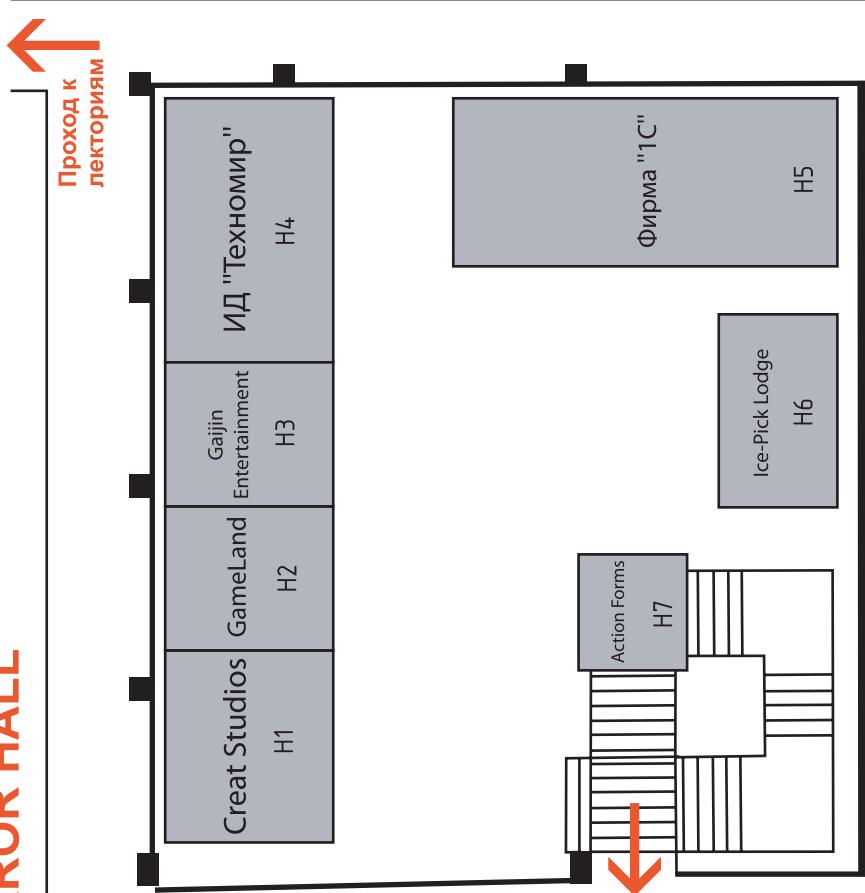
PSM



www.psm-mag.ru



ЗАЛ "ЗЕРКАЛЬНЫЙ" **MIRROR HALL**



- H1 - Great Studios
- H2 - GameLand
- H3 - Gaijin Entertainment
- H4 - ИД "Техномир"
- H5 - Фирма "1С"
- H6 - Ice-Pick Lodge
- H7 - Action Forms

А ТЫ заходишь на



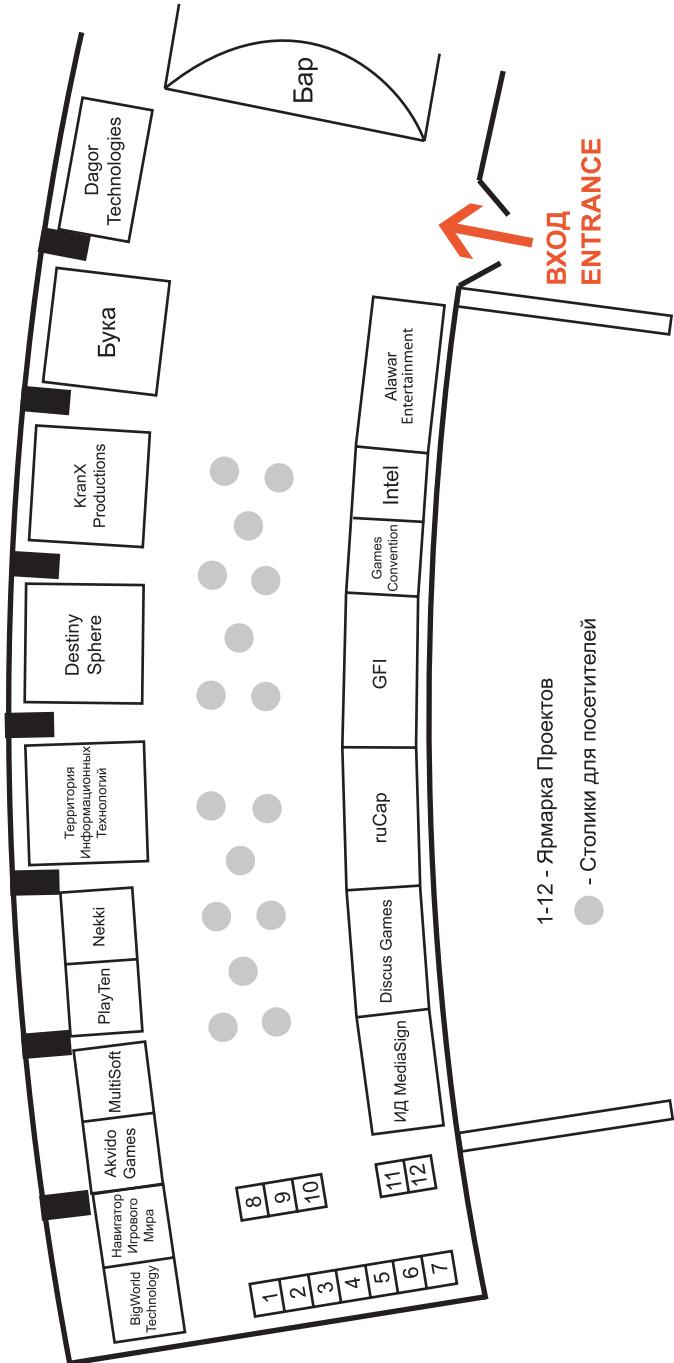
ИГРЫ@mail.ru®?

Хочешь знать об играх все? Будь с нами!

games.mail.ru



ЗАЛ "BUSINESS LOUNGE" BUSINESS LOUNGE HALL





www.room610.com

