

Game Developers Conference Europe 2013 startet heute in Köln

(PRN) - - Zum fünften Mal bringt die Konferenz vom 19. bis 21. August führende Köpfe der Spieleindustrie von Crytek, Double Fine, King, Tencent, Ubisoft, Vlambeer und vielen weiteren Firmen im Congress-Centrum Ost Koelnmesse zusammen

Berlin (ots/PRNewswire) - Die Game Developers Conference(TM) Europe (GDC Europe) 2013 startet heute im Congress-Centrum Ost der Koelnmesse. Die GDC Europe ist die führende Konferenz für Spiele-Entwicklung in Europa und wird von UBM Tech Game Network, den Organisatoren der Game Developers Conference®-Reihe ausgerichtet. Die GDC Europe findet vom 19. - 21. August 2013 in Köln statt. Zusätzliche Informationen zur GDC Europe gibt es auf www.gdceurope.com [<http://www.gdceurope.com/>].

Auch im fünften Jahr ihres Bestehens ist die GDC Europe eine wichtige und einflussreiche Plattform für die Weiterbildung und Inspiration von Entwicklern aus ganz Europa. Mit mehr als 90 Vorträgen und Panels zu Spieleentwicklung in fünf Haupt-Tracks (Business, Marketing & Management, Design, Production, Programming und Visual Arts) und drei Summits (Free to Play Design & Business Summit, Smartphone & Tablet Games Summit und Independent Games Summit) bietet die GDC Europe ein umfassendes Programm zu allen gewerblichen und künstlerischen Aspekte der Spiele-Entwicklung.

GDC Europe eröffnet die Kölner Games-Woche, zu der auch die gamescom, die führende europäische Verbrauchermesse für interaktives Entertainment, gehört, die vom 22. - 25 August 2013 stattfindet. Die GDC Europe heißt auf der Konferenz 2013 fast 130 nationale und international Sprecher willkommen, über 75 Aussteller und Sponsoren und mehr als 200 Vertreter der Presse.

Das umfangreiche Vortragsprogramm auf der diesjährigen Konferenz befasst sich mit Themen, die die Bedeutung von Geschäftssinn, vorausschauendem Denken und technischem Know-How bei der Vermarktung und der Entwicklung von erfolgreichen Spielen verdeutlichen. Die Haupt-Tracks der Konferenz beinhalten Vorträge von führenden Stimmen der Industrie wie Steven Masters, Lead Game Designer bei Ubisoft Montreal und einer der kreativen Köpfe hinter Assassin's Creed III, den Senior Programmierer von Double Fine Productions, Oliver Franzke,

und den Lead Artist von Warface, Konstantin Molchanov von Crytek.

Bei den verschiedenen Summits erwarten die Besucher u.a. Vorträge von Spiele-Guru Tommy Palm von King zum unglaublich erfolgreichen Spiel Candy Crush Saga sowie von Peng Lu von Tencent, der darüber sprechen wird wie Entwickler Mobile-Games für den chinesischen Markt adaptieren können. Der Indie-Entwickler Tale of Tales wird in drei Sneak-Peek Vorschauen seine neuesten Projekte vorstellen und der Entwickler von Ridiculous Fishing, Vlambeer, wird in einem Postmortem über die Herausforderungen und Chancen bei der Entwicklungen eines Hit-Titels für iOS sprechen.

Auch in diesem Jahr ist wieder ein Classic Game Postmortem Teil des Programms. Diese spezielle Vortragsreihe erfreut sich auf GDC-Events auf der ganzen Welt großer Beliebtheit und zollt den bahnbrechendsten Kultspielen Tribut. Die Vortragsreihe will positive wie negative Erkenntnisse während des Entwicklungsprozesses genauer analysieren, um dem Publikum einen Einblick in das kreative Wirken sowie den Einfluss des Spiels auf die Industrie zu geben. Dieses Jahr freut sich die GDC Europe Dino Dini willkommen heißen zu können, der über die beliebten Arcade-Fußballspiele Kick Off 1 & 2 sprechen und die Design-Evolution des Originalspiels genauer analysieren wird - inklusive der "kick ahead"-Mechanik, die das Spiel so erfolgreich gemacht hat.

"Wir freuen uns, die GDC Europe nun schon zum fünften Mal auszurichten. Die Konferenz wächst in jeder Hinsicht, von der Anzahl der Teilnehmer und Sprecher bis hin zu den qualitativ hochwertigen Vorträgen. Es ist aufregend zu sehen, wie das Event kontinuierlich gewachsen ist und heute für europäische und internationaler Entwickler die wichtigste Anlaufstelle darstellt, um ihre Erkenntnisse auszutauschen", so Meggan Scavio, General Manager der Game Developers Conference-Events. "Die GDC Europe versucht sich einer Industrie anzupassen, die sich permanent verändert und den Teilnehmern der Konferenz eine große Auswahl an Vorträgen zu neuesten Erkenntnissen zu bieten, von denen sie profitieren können."

Zusätzlich zu diesen Sessions und Summits bietet die GDC Europe etliche Möglichkeiten zum Networking, kreativen Austausch und für Business Development, auf dem GDC Europe Expo Floor, in der VIP Lounge und der GDC Europe Business Lounge auf der gamescom, sowie auf zahlreichen von der GDC Europe veranstalteten Events und Partys. Mehr als 50 europäische und internationale Aussteller werden auf dem GDC

Europe Expo Floor vertreten sein.

Details zur GDC Europe, inklusive eines Zeitplans mit allen Veranstaltungen der Konferenz und allen Partys sowie einer vollständigen Ausstellerliste gibt es auf <http://www.gdceurope.com/> [<http://www.gdceurope.com/>].

Informationen zum UBM Tech Game Network

Als einer der wichtigsten Informationsanbieter der professionellen Videospieleindustrie bietet das UBM Tech Game Network marktprägende Inhalte und zählt mit seinem preisgekrönten Portfolio von Print- und Online-Magazinen, Veranstaltungen sowie Recherche-Produkten und dazugehörigen Dienstleistungen zu den größten Antriebskräften der Branche. Hierzu zählen die Game Developers Conference®, die mit dem Webby Award ausgezeichnete Website Gamasutra.com und das dazugehörige Website-Netzwerk, das Werbenetzwerk Game Advertising Online, die App Developers Conference(TM), die Game Developers Conference® Next, die Game Developers Conference(TM) Europe, die Game Developers Conference(TM) China, die Game Career Seminars und GameCareerGuide.com, das Independent Games Festival and Summit sowie die Game Developers Choice Awards. Besuchen Sie: www.jointhegamenetwork.com [<http://www.jointhegamenetwork.com/>]

Informationen zu UBM Tech

UBM Tech, in den Bereichen Medientechnik und fachspezifische Informationen weltweit führend, bietet Menschen und Unternehmen die Möglichkeit, die Transformationskraft der Technologie für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Mit seinen drei Kerngeschäftsfeldern - Medienlösungen, Marketingservices und Bezahlinhalte - produziert UBM Tech die renommiertesten und absatzstärksten Marken und Medienanwendungen des gesamten Technologiemarkts. Über 14,5 Millionen Fachkräfte aus der Geschäftswelt und der Technologiebranche (CIOs und IT-Manager, Fachkräfte für Web- und digitale Anwendungen, Softwareentwickler sowie behördliche Entscheidungsträger und Telekommunikationsanbieter) beteiligen sich Monat für Monat aktiv an den Diskussionsforen und Informationsquellen von UBM Tech. Zu den Marken von UBM Tech zählen: globale Face-to-Face-Veranstaltungen wie Interop, Web 2.0, Black Hat und Enterprise Connect, preisgekrönte Online-Ressourcen wie InformationWeek, Light Reading und Network Computing sowie die marktführenden Magazine InformationWeek, Wall Street & Technology und Advanced Trading. UBM Tech ist eine

Tochtergesellschaft von UBM plc, einem weltweit tätigen Anbieter von Nachrichtenverbreitungs- und Fachinformationsdiensten mit einem Börsenwert von über 2,5 Milliarden US-Dollar. Besuchen Sie: tech.ubm.com [http://tech.ubm.com/]

Web site: <http://www.jointhegamenetwork.com/>

~

Rückfragehinweis:

KONTAKT: fortyseven communications, Brian Rubin, +1-212-391-4707, brian@fortyseven.com, Teresa Tyndorf, +1-323-658-1200, teresa@fortyseven.com; oder UBM Tech Game Network, Bibi Jackson, +1.415.947.6417, bibi.jackson@ubm.com, Sandra Lew, +1-415-947-6232, sandra.lew@ubm.com; oder Marchsreiter Communications, Dieter Marchsreiter, Janina Wintermayr, +49 89 519 199 42, gdc@marchsreiter.com

~

Digitale Pressemappe: <http://www.ots.at/pressemappe/PR109619/aom>

*** OTS-ORIGINALTEXT PRESSEAUSSENDUNG UNTER AUSSCHLIESSLICHER INHALTLICHER VERANTWORTUNG DES AUSENDERS - WWW.OTS.AT ***

OTS0033 2013-08-19/09:32

190932 Aug 13

Link zur Aussendung:

http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20130819_OTS0033