

**INTERGAME 2013 TAI
IGEXPO PROJEKTO
RĖMUOSE
ORGANIZUOJAMA
KONFERENCIJA ŽAIDIMŲ
KŪRĖJAMS, KURI VYKS
2013—ŪJŲ METŲ
SAUSIO 31 — VASARIO 2
DIENOMIS. TAI PIRMASIS
TOKIO POBŪDŽIO
RENGINYS ESTIJOJE IR
BALTIJOS ŠALYSE.**

INTERGAME 2013 ŽAIDIMŲ PRAMONEI SKIRTI RENGINIAI ATKELIAUJA Į BALTIJOS ŠALIS

Renginys organizuojamas susitelkiant į regionines realijas. Išskirtinis dėmesys bus skirtas žaidimų kūrėjams iš kaimyninių, šiaurės ir rytų Europos valstybių. Nepaisant to, organizatoriai tikisi sulaukti ir atstovų iš vakarų, juolab, kad pirmąjį renginį remia daugeliui jau gerai žinomos įmonės ir organizacijos — EGDF, Triobet, Unity, Olympic-Online, H2games, Boolba labs, HBM, GameFounders, Aurora Interactive ir kiti.

Estai yra įsitikinę, kad geografinė jų šalies padėtis skatina ambicingų projektų gimimą. Būdami tiltu tarp šiaurės ir rytų Europos, estai tikisi įgyti konkurencinį pranašumą ir išnaudoti IGExpo projektą kaip platformą kasmetiniams žaidimų kūrėjų susitikimams rengti. Apie renginį ir estiškus planus dominuoti regione, mes ir kalbamės šiame interviu su viena parodos organizatorių **Svetlana Konok**.

GAMEON

Pradėkime nuo trumpo prisistatymo. Papasakokite kokia yra ir iš kur atsirado renginį organizuojanti komanda.

Svetlana Konok

Savo komandą būrėme jau dirbdami. Šioje sferoje iš tiesų juntamas specialistų stygius ir deja joks pasaulio universitetas neruošia specialistų tik šio darbo specifikai. Į grupę mes rinkomės metus, mūsų komandoje dirba žmonės iš įvairiausių šalių. Pirminis mūsų (North Expo Marketing) veiklos tikslas buvo suburti dalyvius į mūsų partnerių rengiamas parodas Suomijoje, Danijoje, Rusijoje, Ukrainoje. Šiuo metu mūsų įmonėje dirbantys žmonės gali bendrauti mažiausiai trimis užsienio kalbomis, visi turi aukštąjį išsilavinimą, dauguma jų rinkodarininkai. Šiaip mes dar jauna komanda, tad vis dar esame vystymosi stadijoje, ieškom naujų būdų spręsti kasdienius klausimus. Kiekvienas komandos narys į kompaniją atėjo su jam būdingu patirties kompleksu, labai stengiamės tai išnaudoti. Kompanijos branduolį sudaro keturi asmenys — kompanijos valdybos narys Leonidas Ageevas, direktorius ir projektų vadovas Dmitrijus Dolgyi,



Parodos internetinis puslapis
tinyurl.com/dr-inter



Leonid
AGEJEV



Dmitry
DOLGY



Dmitri
KUZNETSOV



Svetlana
KONOK

projekto koordinatorius M.B.A Dmitrijus Kuznecovas, projekto vadovo padėjėja ir pardavimų vadybininkė Svetlana Konyk. Rengiant šį renginį mums aktyviai talkina „GameFounders“, jos bendrąkūrėja Kadri Uhand, ypač aktyviai mums talkina ir EGDF generalinis sekretorius Malte Bermanas.

Vadinasi nesate visiškai naujokai. Ką nuveikėte per tuos metus?

Šiuo metu mes esame vieniintelė Šiaurės Europos bendrovė kuri tarpininkauja viliojant parodų dalyvius į ekspozicijų centrus Suomijoje, Danijoje, Rusijoje ir Ukrainoje. Tai nebuvo pats lengviausias kelias veiklos pradžiai, tačiau tyčia tokį pasirinkom, nes šioje sferoje mažai konkurentų. Per pastaruosius penketą metų Sankt-Peterburgo ir Kievo parodose būdavo ypač mažai dalyvių iš Šiaurės Europos, tad mes siekėme pakeisti susidariusią padėtį. Tiesą sakant nudirbom kolosalų darbą, kūrėme švietimo kampanijas, bendravome su potencialiais dalyviais Europoje ir žingsnis, po žingsnio situaciją išjudinom, jau galim mėgautis pirmais darbo vaisiais. Lygiagrečiai šiai veiklai, mes tyrinėjome ir vykstančių parodų temą, ar tų temų paklausą. Mūsų kompanijos vadovas jau turi tokio pobūdžio renginių organizavimo patirties, yra rengęs tarptautinę prabangos prekių mugę „Luxury Temptation 2008“ Kijeve, tad nutarėm išmėginti savo jėgas ir sukurti nuosavą projektą. IGExpo yra pirmasis mūsų bandymas.

Rimtai nusiteikęs kolektyvas, o žaidimams laiko lieka? Jūs patys apskritai pažaidžiate žaidimus?

Žinote, kaip toje patarlėje — „pasakyk ką žaidi, o aš tau atsakysiu koks tu noob'as!“ Šioje vietoje mes aišku galim pasinaudoti „cheat“ kodu ir pavardinti žinomų žaidimų pavadinimus, bet mes už sąžininga žaidimą! Mūsų vadovas išvis nežaidžia žaidimų išskyrus šachmatais. Kas liečia kolegų kolektyvą, mes žinoma pažįstami su

žaidimų pasauliu, kai kuriuos žaidimus esame žaidę ar tebežaidžiam iki šiol, nors vargu ar mūsų favoritai ką nors stebins — „Angry Birds“, „World of Tanks“, „Warcraft“ serijos žaidimai, „Worms“, „Game of Thrones“, „Legenda: Drakonų palikimas“ (Legend: Legacy of the Dragons) ir žinoma pokeris.

Aha... Ypač pokeris!

Na, visi žaidimai savaip unikalūs ir imlūs talentui kūrimo procese. Mes supratome vieną dalyką — norint sukurti dėmesio vertą žaidimą, reikia ne tik pastangų, bet ir gabumų perleisti kiekvieną žaidimo elementą per savo prizmę, suvokti jų esmę. Žaidimus kuria talentingi žmonės, o ir juos medžiojantys leidėjai nestokoja talentų.

Estija ištis nuožmiai siekia IT lyderystės Baltijos šalyse, tad ir žaidimų sektorius ne išimtis. Ką tik startavo pirmasis, išskirtinai tik žaidimams skirtas inkubatorius, dabar pirmoji paroda. Ar galime spėti, kad iš trijų Baltijos valstybių, būtent estai iškeps pirmąjį super hitą žinomą visame pasaulyje?

Estija yra iš esmės unikali šalis. Maža ir talentinga, nebijanti inovacijų ir lojali. Estai jau turi pasaulinio mąsto pasididžiavimą — Skype. Visai neseniai savo veiklą Estijoje pradėjo ir danų žaidimų kūrimo bendrovė — „BetaDwarf Entertainment“. Mes tikimės, kad kiti žaidimų kūrėjai paseks jų pavyzdžiu, tai suformuotų palankų mikroklimatą pasaulinio hito gimimui. Mes manom, kad yra 51% tikimybė, kad pirmasis Baltijos šalyse kurtas ir pasaulyje žinomas super hitas, gims būtent Estijoje.

Čia būtų gera vieta pokštui, kad 49% Lietuvai nėra blogai, bet neseniai šiek tiek susipažinom su latvių situacija ir nuo drąsių komentarų susilaikysime. Grįžkim prie parodos. Kaip gimė idėja? Ar tai jūsų įnoris, ar spėjimas, kad tokio renginio reikia tiek jums, tiek pramonei, ar galbūt jutote tam tikrą spaudimą ir iš pačių žaidimų



kūrėjų ir leidėjų pusės?

Taip, žaidimų industrija auga ir daro tai labai ryžtingai. Šioje vietoje mums užkliuvo viena detalė, kuri mus ypač sudomino – šios industrijos pagrindas yra ypač galingas intelekto sluoksnis, kuris laikui bėgant tampa vis storesnis, vadinasi ir pati pramonė išlaikys vystymosi ir kaitos tendenciją. Tad ir IGExpo projektas gimė neatsitiktinai. Žaidimų rinką mes stebime ir tyrinėjame jau ketvertą metų, mus domino tai, kaip ir kokiomis kryptimis ji vystėsi, mus domino kokiais būdais šioje pramonėje pasiekiami rezultatai ir jos vidinė sandara. Prieš pradėdami parengiamuosius darbus, mes gan daug mąstėme apie tai, koks turi būti IGExpo, tad jis nebuvo spontaniškas. Tiesą sakant, situacija visiškai priešinga, idėjos generavimo procese mes sukūrėme tam tikras informacines ląsteles, filosofinę projekto pusę. Tik po to pradėjome darbus, kuriuos galima pavadinti projekto materializacija. Pagrindinis mūsų siekis – tarpininkauti ir padėti sutvirtėti žaidimų industrijai, paversti ją prieinamesne tiek žaidimus kuriančiam specialistui, tiek žmogui kuris tiesiog žaidžia. Siekdami šių tikslų nutarėm, kad reiktų sukurti teisingą atmosferą ir palankias

sąlygas raidai — situaciją, kurioje laimėtų visi. Tikimės, kad pirmoji projekto paroda INTERGAME 2013 suveiks kaip teigiamas postūmis IGExpo projektui ir žinoma paklos pamatus kažkam naujo. Tikimės, kad laikui bėgant, mūsų parodų ciklas ras savo vietą plačioje ir talpioje žaidimų industrijos rinkoje.

Dalyvių tarpe matome kompanijų su kuriomis nesame pažįstami. Pavyzdžiui „Olympic Entertainment Group“ yra kompanija apie kurią žinome tik iš radijo laidų apie prekybą Baltijos šalių vertybinių popierių biržose. Mes, žinoma, pripažįstame, kad azartiniai lošimai yra milžiniškas žaidimų industrijos gabalas. Ilgą laiką jie buvo traktuojami kaip atskiras segmentas, bet kuometoliau, tuo labiau trinamos azartinius ir neazartinius žaidimus skiriančios ribos. Tai pastebima tiek bendro suvokimo, tiek įstatymų korekčių kontekste, bet!.. Mes vis tik norime gauti aiškų paveikslą apie tai, kokią renginio dalį užims azartiniai lošimai, o kas bus skirta tiesiog žaidimams?

Kai mes pradėjome azartinio sektoriaus tyrimus, vienam sugaišome pusmetį, kol vieną dieną supratome, kad mažai ką

apie jį nežinome ir į viską reikia žvelgti per kiek kitokią prizmę. Tai iš ties gan didelis žaidimų industrijos gabalas, ne toks matomas, labiau specifinis ir kur kas galingesnis, jei jį lyginti su interaktyviuoju sektorium. Azartinių žaidimų versle nėra atsitiktinimų, atsitiktinių žmonių ar kompanijų. Tai reikia suprasti kartą ir visiems laikams. Tikimės, kad mūsų parodoje šis sektorius užims apie ketvirtadalį viso ploto. Olympic Entertainment Group, ar ne mažiau žinoma Triobet — didžiulės kompanijos, unikalios savo struktūra ir užimamomis pozicijomis. Mes labai džiaugiamės, kad jos dalyvauja mūsų renginyje, ypač suvokdami, kad tai mūsų pirmasis renginys Estijoje ir mūsų laukia ilgas kelias siekiant įgyti visišką šių ir kitų stambių bendrovių pasitikėjimą. Kaip ten bebūtų, dėsime visas pastangas, kad gautume patikimo organizatoriaus statusą tiek iš parodos dalyvių, tiek iš lankytojų pusės.

Tame pat sąrašė pasigedome tradicinio (core/AAA) segmento atstovų. Žinia, kad visa Baltijos distribucija dabar jaukia susispaudus Estijoje, ten pat glaudžiasi ir visų stambiausių leidėjų (2K, Ubi, Sega, Codemasters ir kt.) atstovybės. Jums, kaip parodos organizatoriams, tai turėtų būti labai patogu. Ar galima tikėtis, kad parodoje savo pramoginius standus turės ir didieji leidėjai, ar juos atstovaujančios bendrovės? Kol kas negalime atsakyti tiksliai. Mes vedame derybas, bet mus stebina šio toks vietinių bendrovių pasyvumas šiuo klausimu. Tiesą sakant, mūsų paroda sulaukia kur kas didesnio užsienio šalių pasitikėjimo, gauname užklausų iš Rusijos, Ukrainos, Švedijos, Suomijos, Vokietijos, Lenkijos, Latvijos, Baltarusijos ir Bulgarijos. Kaip ten bebūtų, su estų bendrovėmis ar be jų, mes parengsime tam tikrų siurprizų kurie bus susiję su naujausiais ir didžiausiais žaidimais. Apie tai mes pranešime prieš pat parodą, jau 2013 metais.

**INTERGAME 2013**

Paroda vyks dviejuose Eesti Näitused parodų rūmų paviljonuose

Kalbant apie ilgalaikę strategiją, kuria pagrindine kryptimi judės Intergame? Jūs sieksite tapti renginių profesionalams, ar kausitės ir dėl žaidėjų dėmesio? Iš pradžių mes planavome, kad konkrečiai INTERGAME 2013 – renginys žaidėjams. Vis tik šių metų rugsėjį mes supratome, kad B2B sektoriaus susidomėjimas paroda, šiek tiek keičia ir mūsų planus. Dar kartelį bandėme išplėsti poilsio ir pramogų zoną, bet finale teko pripažinti, kad konkrečiai šis renginys artimesnis verslo/konferencijos formatui. Grubiai šnekant 70% viso parodos turinio bus dedikuota verslui, o likę 30% pramogoms. Vis tik tai pirmas renginys ir mes nesiryžtame prognozuoti, kad dabar susiformavusi jo pakraipa, ateityje nekis.

Ar sieksite regioninės partnerystės su pramogų sektoriumi (pvz.: e-sportu), kad į renginį pritraukti daugiau vaizdo žaidimų ir pačios žaidimų kultūros?

Tai labai įdomi galimybė, ypač vertinant ją per pramogų zonos prizmę. Taip partnerystė su kitais interaktyvių renginių organizatoriais yra įmanoma ir mes labai tikimės, kad taip ir bus. E-sporto tema mums labai įdomi, be to joje dominuoja puikios emocijos — judesys, sportinis nusiteikimas, valia ir pergalės troškimas. Visi šie dalykai vienodai būdingi tiek sportui, tiek verslui, tiek žaidimams.

Kiekvienas lankytojas ateis į renginio vietą vedamas skirtingų tikslų. Kurie renginio segmentai, jūsų nuomone yra esminiai ir privalomi kiekvienam lankytojui? Be abejo, kiekvienas ateis vedinas savų tikslų ir kiekvienas norės pamatyti kažką tokio, kas paliks teigiamą įspūdį. Apskritai žmonės mėgsta stebėti tai, kas geriausia ir kuo dažniau stebėtis. Taigi, profesionalams mes stengsimės sukurti visas sąlygas bendravimui verslo sektoriuje, kad konferencijų dalyviai gautų atsakymus į kuo daugiau klausimų. Sieksime, kad



KONFERENCIJA IR IDĖJŲ KONKURSAS

Tikriausiai nė vienas šių dienų IT renginys negali apsieiti be IT verslo idėjų pristatymo. Vlenas iš renginio partnerių "Game Founders", tad norintiems gauti finansavimo ir pagalbos iš šio akseleratoriaus, "Intergame 2013" gali būti puiki proga tai padaryti. Organizatoriai tikisi, kad vertingas šis renginys ir siekiantiems karjeros žaidimų pramonėje - Šiaurės Europos šalių kompanijos į "Intergame 2013" žvelgia kaip į šansą rasti nebrangių ir talentingų darbuotojų.

kiekvienas rastų visą norimą informaciją, šioje vietoje didžiulį dėmesį skyrėme ir dalyvių pageidavimams. Su dalyviais mes dirbame labai kruopščiai, keliamo šimtus klausimų, siūlome aibę variantų kaip jie galėtų pateikti save, kad jų žinutė būtų aktuali ir naudinga visiems. Poilsio zonoje pagrindinis dėmesys, žinoma, skirtas žaidėjams, kur jie galės išmėginti naujausius žaidimus ir kažkuria prasme prisiliesti prie ateities. Smagiausia, kad jie tai darys atviroje erdvėje, kur vyraus kolektyvinio žaidimo atmosfera.

Kurių šalių profesionalai demonstruoja didžiausią susidomėjimą paroda? Kaip jau minėjome – Rusija, Ukraina, Švedija, Suomija, Vokietija, Lenkija, Latvija, Baltarusija ir Bulgarija. Šiuo metu vedam derybas ir bendrovėmis iš Kinijos ar Indijos, turėjom užklausių iš JAV, bet juos gąsdina estiška žiema.

Mūsų skaitytojo tipas „studentas“,

svajoja apie ateitį žaidimų industrijoje. Jis turi gerų idėjų ir šiek tiek įgūdžių vienoje ar keliuose žaidimų kūrimo sferose. Žodžiu jis rado informaciją apie renginį, bet vis dar nėra įsitikinęs, kad jis vertas dėmesio. Įtikinkit jį atvykti ir papasakokit kaip turėtų pasiruošti renginiui, kad iš jo pasiimtų kuo daugiau.

Labiausiai mane žavi renginiai, kurių metu aš galiu pasiklausyti praktikų, žmonių, kurie turi kuo pasigirti savo veikloje. Būtent tokius pranešėjus mes kviečiame ir į savo renginį. Perimamos patirties NVK, idėjos ir sprendimai apie kuriuos jie man papasakos, tikrai pateisins renginyje sugaištą laiką, todėl esu tikras, kad daugumai klausytis atvykstančių lankytojų, mūsų renginys „apsimokės“. Žodžiu aš ir pats esu praktikas, šiuo metu derinu savo darbą organizuojant renginį, su darbu vietiniame, informacinių technologijų srityje, „startuolyje“. Patarčiau dėmesingai perskaityti konferencijos programą,



atkreipti dėmesį į pranešimų temas, įsiminti pranešimus ruošiančių bendrovių pavadinimus ir pranešėjų vardus. Tuomet savarankiškai ir sąžiningai pasverkite naudas, kurias jums gali atnešti vienas ar kitas pranešimas ar kontaktas.

Studentas užleidžia tribūną pradedančiajam verslininkui. Jis turi bendrovę, turi vieną ar kelis žaidimus, bet aišku yra „basas“. Jis be abejojimo labai nori į jūsų renginį ir jame dalyvaus, bet šiuo metu sprendžia klausimą „kaip?“. Jis nori mokytis, bet dar labiau nori rasti finansų ir kūrybinių partnerių esamiems ar ateities projektams. Kokius namų darbus jam reikia atlikti, kad viskas gautųsi būtent taip?

Na tuomet jums įdomus bus žinoti, kad į mus krepšėsi Suomii ir Švedų bendrovės su klausimais ar pavyks parodoje rasti kūrėjų. Tai bendrovės ieškančios partnerių žaidimų kūrimo sferoje, jas domina jauni specialistai ar pradedančios bendrovės. Atsižvelgami į tai mes sukūrėme specialų „Business Lounge“ paketą. Tai savotiškas 3 viename ir reikalauja sąlyginai menkų išlaidų. Šį paketą įsigijusi bendrovė gaus parodos erdvę, kurioje galės pristatyti savo kompaniją ir vesti derybas su potencialiais partneriais, o taip pat du bilietus į parodą ir joje rengiamą konferenciją.

Pagaliau galiu užduoti klausimą, kurį taupiau nuo pat pradžių. Aš nei studentas, nei kūrėjas, nei įmonės darbuotojas. Aš tiesiog žaidėjas ieškantis adrenalino, išpūdžių ir atsitiktinės progos nugvelbti kokius marškinėlius ar mylmo žaidimo plakatą. Man ateiti į parodą?

Taip. Žaidėjams būtinai reikia ateiti. Mes pasirūpinsime, kad jiems netrūktų veiksmo, žaidimų, naujienų ir geros atmosferos.

Gerai, aš apsvarstysiu Jūsų pasiūlymą, tiesa tik po trumpos žaidimo vaidmenimis sesijos. Taigi... Jūsų vaidmuo bus... Na jūs būsite savimi, o aš būsiu

beprotiškai turtingas veikėjas, ieškantis naujų plotų kur galėčiau pasitaškyti pinigais kurdamas su žaidimais susijusį verslą. Aš ne prieš jokiais investicijoms, jei įrodysit, kad verta, aš galiu finansuoti startuolius, investuoti į švietimą ar padengti lobistų sąskaitas. Mano piniginė atvira visų priemonių pirkimui, su sąlyga, kad mano išlaidos grįš per 10 metų. Va koks aš esu ir tik įsivaizduokite, aš skambinu Jums! Mano užklauso esmė paprasta – trumpai apibūdinkite Baltijos šalis kaip regioną tinkamą ar netinkamą investicijoms. Kaip skambėtų jūsų apibrėžimas ir kaip rekomenduotumėte man elgtis pačioje pradžioje?

Žvalgant į Baltijos šalis, visų pirma reiktų atkreipti dėmesį į tai, kad tai regionas pasižymintis pakankamai griežta fiskaline disciplina. Taip pat Pabaltijo šalys vilioja aukštu darbuotojų išsilavinimu. Diferencijuojant regioną į atskiras šalis, galima pamatyti, kad kiekviena jų pasižymi skirtingose ūkio šakose. Tarkim Lietuva labai daug pasiekė agropramonėje (Artojų kraštas), o Latvijoje sustiprėjęs finansinis sektorius. Estija savo ruožtu siekia ir toliau vystyti IT sferą, esame Skype gimtinė ir sieksime likti IT inovacijų ir sprendimų lyderiais. Estija taip pat laikoma transporto ir žaliavų tranzito šalimi, dabar gera proga tapti ir informacinių technologijų tranzito šalimi, o tai atveria kur kas platesnes galimybes. Žodžiu jei jūs siekiate realizuoti savo investicijų planą, mes visų pirma patartume nusišaukti į konkretų sektorių ir išsirinkti šalį kurioje jis geriausiai išvystytas. Toliau labai svarbu įvertinti ir situaciją darbo jėgos rinkoje – ar pavyks rasti pakankamai kvalifikuotų žmonių savo projektų vystymui. Labai svarbu atsižvelgti į tai, kad kai kuriose srityse egzistuoja rimta specialistų stoka, rinkoje gausu laisvų darbo vietų.

Esu pasiruošęs išgirsti daugiau detalių. Pasidalinkite savo nuomone, kokie išskirtinai stiprūs bruožai vyrauja kiekvienoje iš Baltijos šalių. Jei manote, kad kažkuri šalis jų neturi, kažką

sumeluokite, nes patys suprantat... kalnas pinigų gali būti nukreiptas kitur!

Visas tris šalis vienija liberalios ekonomikos faktorius, šiose valstybėse valdžia, sąlykiai, minimaliai reguliuoja verslo santykius. Čia paprasta, aiški mokesčių sistema, sąlyginai žemas apmokestinimo lygis juridiniams asmenims, aukštas bendras išsilavinimo lygis. Kas dėl ekonominio augimo, tai taip, jis pastaruoju metu neženklus, bet pastovus.

Beklausydamas jūsų, aš sulaukiau skambučio kita linija ir man pasiūlė investuoti į šurpias tikrus, zombių vaikus primenančias lėlytes, kurias kažkas gamins žiūrėdamas į būsimo kliento nuotrauką! Aš degu noru savo finansus sukišti būtent ten, bet prieš man pabėgant, jūs dar spėjate papasakoti apie pagrindinius iššūkius kurie manęs laukia Baltijos šalyse. Kuo aš rizikuoju ateidamas į šį regioną bendrai, ar kažkuria valstybę konkrečiai? Kaip man derėtų spręsti esamas problemas? Ar man tvarkytis savarankiškai ir kiekvienoje šalyje atskirai, ar galbūt problematika tokia panaši, kad aš galiu jas išspręsti visame regione vienu ypu?

Mes darome prielaidą, kad pagrindinis rizikos faktorius vis tik yra kvalifikuotų darbuotojų trūkumas. Tam tikrose sferose profesionalų arba nėra, arba jie kainuoja neproporcingai daug. Vienas iš šios problemos sprendimo būdų – pasikviesti specialistus iš užsienio, Baltijos šalyse vykdoma politika yra iš esmės tam palanki. Vis tik šioje vietoje derėtų atkreipti dėmesį net ir į menkiausias smulkmenas. Tris šalys labai panašios, tačiau skiriasi jų gyventojų mentalitetas ar religinės pažiūros. Pavyzdžiui Estijoje ir Latvijoje vyrauja liuteronų tikėjimas, Lietuvoje – katalikų. Vien šis skirtumas padiktuoja eilę emocinių savybių, kurios yra būdingos tik vienai kažkuriai tautai. Taigi, pirmasis žaidimo plano etapas – stipri

komanda. Šiuo metu visose šalyse vyksta gausybė pitch'ingo varžybų, kur talentingi žmonės pristato savo idėjas, svajoja jas įgyvendinti ir ieško investuotojų paramos. Pavyzdžiui mūsų vietinis „silikono slėnis“ esantis Tartu mieste, ten pat yra ir kompiuterinių technologijų universitetas, leškant žmonių, ko gero visų pirma derėtų užmesti akį į tokias vietas. Taip pat galite kreiptis į vietinius verslo inkubatorius dirbančius IT ar žaidimų kūrimo srityse.

Paskutinis mūsų klausimas susijęs su muzika. Įsivaizduokite, kad savo renginio atidarymo ceremonijoje galite turėti bet kokią grupę ar muzikantą iš visų kuriuos kada nors žinojo ši planeta. Toji grupė ar muzikantas atliks, bet kokią jūsų pasirinktą dainą, kuri taps renginio himnu, o jos skambesys perteiks bendrą jo atmosferą. Ką renkatės? Kompozitorių Ramin Djawadi ir jo parašytą pagrindinę temą, kino filmui „Game of Thrones“.

Dėkojame už jūsų laiką. Dabar suteikiame jums progą pasakyti viską, ką norėjot pasakyti, bet mes nepaklausėm! Dėkui ir Jums už Jūsų dėmesį mūsų renginiui, kompanijai ir Estijai. Mes savo ruožtu dėsime visas pastangas, kad INTERGAME 2013 įsimintų dalyviams ir lankytojams kaip pats ryškiausias 2013-ųjų metų įvykis. Mes ne tik organizuojame parodą, bet ir talkinsime jos dalyviams jau po įvykio teikdami rinkodaros paslaugas. Sieksime, kad kartą sudalyvavę mūsų parodoje, žmonės suvoktų, kad greta jos turime ir verslo namus – esame draugiška, versli šeima. Lauksime visų atvykstant į Talino žiemos pasaką!

IGEXPO

INTERGAME 2013

I International Game Industry Conference & Exhibition

... and Pitch Contest



31.01 - 02.02.2013

at Estonian Fairs Centre

www.igexpo.eu

in partnership with

gamefounders