



---

**BEDTIME**  
DIGITAL GAMES

FRA STUDIE PROJEKT TIL SPIL STUDIE

# Oversigt

---

Hvem er vi og Bedtime Digital Games?

Begyndelsen

Oprettelse af Selskab

Back to Bed udgivelse

Hvad vi har lært

Næste skridt

En programmørs tanker

Spørgsmål

# Hvem er vi?

---

## Bedtime Digital Games ApS

Spil studie i central Aalborg. Stiftet i slutningen af 2013 med midler fra CAP NOVA.

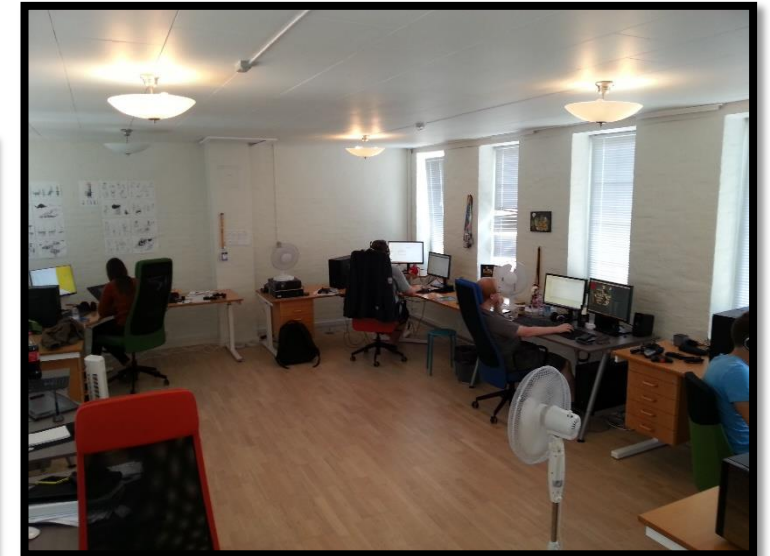
Er på nuværende tidspunkt 6, snart 7, personer i produktionen.

### -Jonas Byrresen

- Cand.It fra AAU
- Lead Designer og writer

### -Dion Christensen

- Cand.Scient Datalogi fra AAU
- Programmør



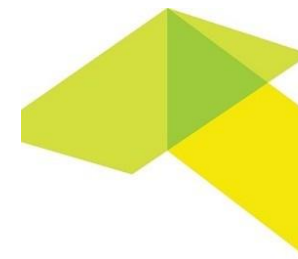
# Begyndelsen

---

# DADIU

---

- Dansk Akademi for Digital Interaktiv Underholdning
- Team 1UP – Årgang 2011
- 3 ud af 5 leads er med, og alle founders i Bedtime Digital Games er fra 1UP
  
- Et mødested imellem forskellige kompetencer
- Erfaring igennem samarbejde
- Berøring med de store udfordringer man ikke kender:
  - Leads
  - Organisation
  - Kommunikation



**DADIU**

# Mellemåret

---

- Weekend produktion af Back to Bed
  - Positivt:
    - Holdt kontakten
    - Kickstarter
    - Spillet levede videre
  - Negativt:
    - Ingen kontrol over folk, tid og kvalitet
    - Mangel på professionel fremtoning
- Rusty Dice Digital Games – Nine Realms
  - Et spil vi ville lave
  - Den store lektie i at bide over for meget
  - Hårdt at skulle bevise noget fungerer

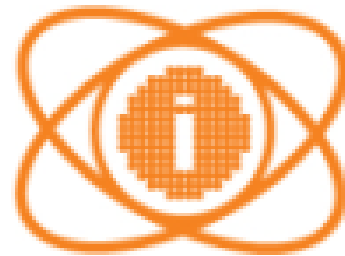
**Rusty Dice**  
Digital Games



# IGF og opmærksomhed

---

- Independant Game Festival 2013 – Student Showcase winners
- Det store bevis på at Back to Bed er en god ide
- Åbnede en masse nye døre



**INDEPENDENT  
GAMES FESTIVAL**  
WINNER  
STUDENT SHOWCASE

# Oprettelse af Selskab

---



# Investor og Selskabsret

---

- Mange forhandlinger med daværende CAT, da senere blev til CAP NOVA
- Pitching for folk der ikke kender til spil
- Udkast efter udkast til budget
- Oprettelse af selskaber og datter selskaber



På mange måder en hel ny verden, men faktisk meget interessant når man lige lærer grundtrinene

# Holdet

---

- Man skal lave et well-rounded hold for at få succes – Hold med kun én kompetence klarer sig ikke
- Risikovillighed
- Stole på de andres kompetencer
- Forventningsafstemning, Forventningsafstemning, Forventningsafstemning...



# Lokaler og produktion

---

- Vi var meget heldige med lokaler, men føler at man skal bruge tid på det
- Tænk over hardware, men heller ikke alt for meget
- Husk at software koster mange penge
- Server, back up, cloud osv....



Back to Bed udgivelse

---

# Erfaringer fra udgivelse

---

- Steam er ikke end all be all
- Android er fyldt med kinesiske pirater
- Marketing og PR er konge
- Man tjener penge med en lang hale
- Nogle platforme skal man overveje at blot holde sig fra
  - Vores Kickstarter lovede for meget



# Erfaringer generelt

---

- At lave spil skal være sjovt, men det skal også være en fornuftig forretning
- Pas på med crowdfunding
- Alting tager meget længere end du regner med, specielt de ting du ikke har kontrol over
- Overvej hvornår det er pengene værd at få andre til at ordne en opgave



Næste skridt?

---

# Projekt 2

---

Vi er her ikke for at snakke om vores projekt 2, selvom vi har et, men mere om at man altid skal planlægge og tænke længere end bare det første spil.

Hvis man vil være selvstændig så skal man brænde for sine egne idéer og lysten til at skabe flere



# En programmørs tanker

---

# Overvejelser

---

- Hvordan starter det?
- Løn med vækstpotentiale
- Hinsides faglig kompetence
- Lange arbejdstider (?)

# The good stuff

---

- Nevø-faktoren
- Udfordringer
- Instant Gratification
- Mangfoldigt Arbejds miljø

Spørgsmål?

---