Referencer, spørgeskemaer, diagrammer etc.

Alle bilag skal være henvist til i opgaveteksten

Alle bilag nummeres og placeres i rækkefølge ud fra henvisninger i opgavetekst

Evt. oversigt over bilag hvis mange

Bilag overskrift 1

Produktoversigt: (Kun fra deres nuværende website)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***In-house developed*** | ***Collaborated on / supported development*** | ***Exclusively porting support*** |
| Rise of Triad (Interceptor)  <https://store.steampowered.com/app/217140/Rise_of_the_Triad/> | Core Decay  <https://store.steampowered.com/app/1260940/Core_Decay/> | Daymare: 1998  <https://store.steampowered.com/app/842100/Daymare_1998/> |
| Bombshell  <https://store.steampowered.com/app/353190/Bombshell/> | Ghostrunner  <https://store.steampowered.com/app/1139900/Ghostrunner/> | WRATH: Aeon of Ruin  <https://store.steampowered.com/app/1000410/WRATH_Aeon_of_Ruin/> |
| Rad Rodgers  <https://store.steampowered.com/app/805660/Rad_Rodgers__Radical_Edition/> |  | Metamorphosis  <https://store.steampowered.com/app/1025410/Metamorphosis/> |
| GRAVEN  <https://store.steampowered.com/app/1371690/GRAVEN/> |  | Paradise Lost  <https://store.steampowered.com/app/982720/Paradise_Lost/> |
| Kingpin: Reloaded  <https://store.steampowered.com/app/1224700/Kingpin_Reloaded/> |  | Of Bird and Cage  <https://store.steampowered.com/app/523770/Of_Bird_and_Cage/> |

Bilag overskrift 2

BMC

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Key Partners**  Distributører (fysiske og digitale butikker)  Publishere af deres spil, ofte “3D Realms” | **Key Activities**  Udvikling af interne og eksterne spilprojekter, herunder porting til spilkonsoller | **Value Proposition**  Interaktiv underholdning  Porting af spil til spilkonsoller  Hjælp til udvikling af computerspil | | **Customer Relationships** | **Customer Segments**  Spillere af action FPS-computerspil  Andre spiludviklingsvirksomheder der skal bruge assistance til udvikling af deres spil |
| **Key Resources**  Spiludviklere  Hardware til at udvikle spil samt konsolporte, ex: computere og spilkonsoller | **Channels**  SoMe   * Steam * LinkedIn * Twitter * Facebook   Steam Store  Spil konferencer  Website  E-mail |
| **Cost Structure**  Variable costs:   * Løn til medarbejdere, herunder til:   + Udvikling af spil og ekstra spil-indhold hvis DLC   + Markedsføring og salg af spil, hvis de selv udgiver et spil   Fixed costs:   * Software licenser til digitalt kreativt arbejde | | | **Revenue Streams**  Kommission til udvikling og/eller porting af samarbejdspartneres spilprojekter  Salg af egne spil | | |

Etc.