# Konklusion

Dette projekt har omhandlet to problemstillinger, hvordan man opstarter en bæredygtig spilvirksomhed, og hvordan man designer og udvikler et salgsværdigt spil.

For at svare på det første spørgsmål blev der først dykket ned i de grundlæggende tal omkring opstart af ny virksomhed. Der blev redegjort for ressourcer, som virksomheden har til rådighed fra begyndelsen, virksomhedens evner og kompetencer og sidst virksomhedens situation i form af det eksterne miljø.

Herefter blev der udarbejdet et etableringsbudget, som redegør for de grundlæggende omkostninger ved virksomhedsopstart. Budgettet udregnes til et relativt lille beløb på ca. 35.000 kr., som er realistisk for en nyopstartet virksomhed at overkomme. I længden bliver virksomheden finansieret af forskellige salgsmuligheder igennem spillet herunder salg af spillet selv, reklameindtægter og køb i spillet. Markedet er en enorm industri med rig mulighed for at komme ind, men lav sandsynlighed for succes, da selve mængden af konkurrerende produkter kan overskue virksomhedens.

Kernekompetencerne i virksomheden bunder i indsigt og erfaring med design af computerspil, og har et uddannelsesniveau, som kan bære spillet kompleksitet. Derudover har virksomheden en høj fleksibilitet i form af udviklingsværktøjer samt udviklingstid. På virksomhedens svage side har udviklerne ingen erfaring med føring af virksomhed, og der er ikke næsten ingen kapital til rådighed.

På et virksomhedsniveau er der altså en realistisk mulighed for at oprette og drive en virksomhed med få ressourcer, men virksomhedens bæredygtig afhænger i høj grad af salg af de produkter, der bliver udviklet, som kan være utroligt svingende.

Under udviklingen af spillet har fokus hovedsagligt været på at skabe et simpelt spil, som kan hånderes af den gennemsnitlige mobile enheder. Det har betydet en række tiltag i udviklingen for at optimere kravene til hardwaren herunder optimering af de forskellige grafiske instillinger, lysinstillinger og oprettelse af objekter i scenen. Samtidig har det været nødvendigt at tage højde for forskellige skærmstørrelser på de mobile enheder.

Endvidere er der taget en række beslutninger omkring design af produktet, som har indvirkning på både markedsføring af spillet, men naturligvis også udviklingen af spillet. Idéen, som startede ud i form af en ’endless runner’, bevægede sig igennem designfasen over til en platform shooter, hvor hver bane afsluttes. Her forsøger produktet at skille sig ud fra mængden, da en bosskamp skal gennemføres.

Udviklingsprocessen er foregået under metoderne Scrum og XP, som har givet en god grundstruktur igennem forløbet, dog med tilpasninger fra de typiske standarder. Dette har givet en mere overskuelig udviklingsproces, hvor de enkelte funktioner omskrives til stories og uddelegeres iblandt udviklerne.

Selve udviklingen har omhandlet en god række emner, som udgør hovedfunktionaliteten i spillet. Den største og mest ressourcekrævende funktionalitet er spillerobjektet, som gør brug af adskillige funktionaliteter. Det har været en krævende proces, da animationssystemet har voldt en del problemer. Resultatet er dog i sidste ende blevet nydeligt og den investeret tid i denne feature må siges at være godt lagt ud. Et andet stort element i spillet er generering af banen, som naturligvis er en essentiel del af produktet. Her var der under udviklingen lagt vægt den tilfældige generering af platformene, som skulle sikre en frisk bane hver gang. Resultatet er blevet generisk generering af en tilfældig størrelse platform, som er optimeret til brug på mobile enheder, hvor opgaven må siges at være løst. Sidst er der de omkringliggende features, som er blevet afsluttet, herunder fjenderne i banen, menu-systemet og bevægelige baggrunde. Alt i alt er de grundlæggende rammer for spillet afrundet i en kvalitativ facon.

Projektet har været et lærerigt projekt, som har givet et dybere indblik i at starte og drive en virksomhed i spilindustrien. Endvidere har det givet rig erfaring inden for spiludvikling med Unity3D, da ny emner og funktionalitet har været involveret i projektet. Det må derfor konkluderes projektet er vellykket.