

Being Indie



@TheAnaka | anna@valiant.se | @Valiant_GS | valiant.se

Today (5 hours)

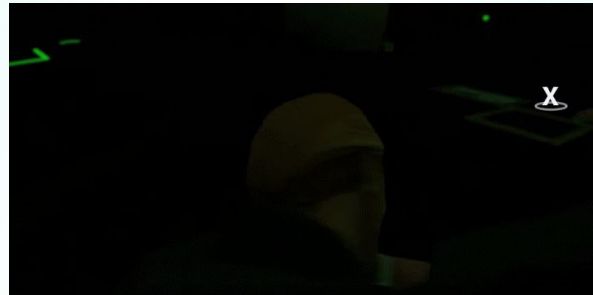
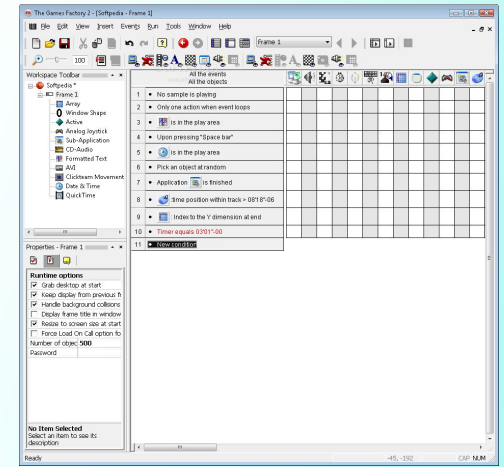
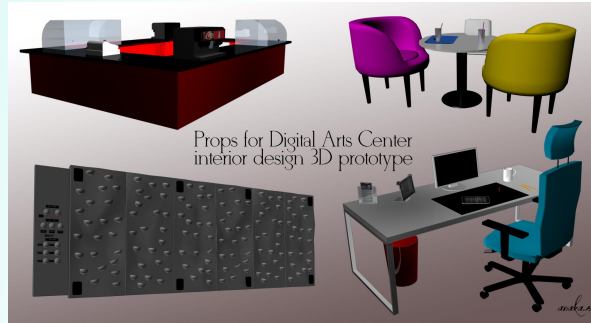
1. My background & solo indie career
 2. Valiant 2017
 3. Valiant 2018/2019
 4. Pendula Swing, overall progress
 5. Buffer hour + questions
- + Breaks, 1 h lunch

The beginnings

goodgame



Stockholms universitet



Start of career



Side projects



Mike Bithell at Nordic Game 2014: Making Games Small and Big in Unity



Midvinter

The Gnome

Anna 'Anaka' Jensen

Restart

The story was created with
Illustration software
Tobias

You are awoken by the voices of the two humans, coming from above. As you slowly rise from the hay, their soft words trickle down through the floorboards.

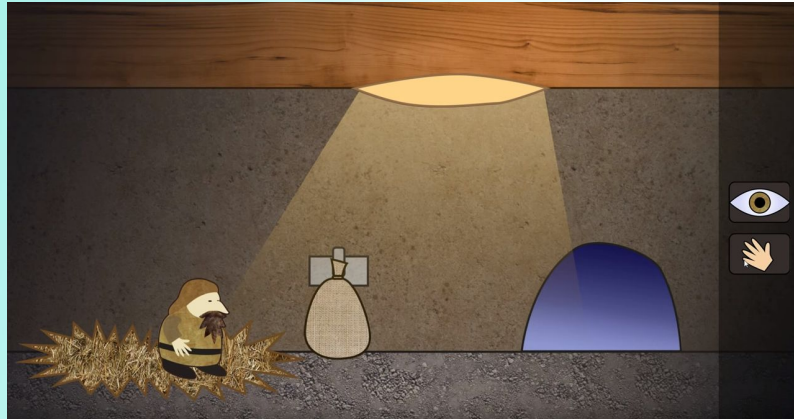
"Do you think we have a gnome on the farm?" asks the female human.

"I am not sure", answers the male human. "What do you think, dear?"

"I think we do. My grandfather used to say that you should put out porridge to the gnome to keep him happy. We should do that. You know, just in case."

"As you wish, my love. I will do it."

I will wait for them to go asleep.





Menu

Undo



People of Gareil! Citizen of Dreussen! I stand before you because I am one of you - and as such, I am getting just as fed up with the state of things as our dear queen Miantha dom Digeronet ought to be with her pastries and cakes.

People living in the streets! No food! Disease and vermin covering the cobblestones like the rainwater the drains and ditches cannot get rid of.

And meanwhile, the queen rolls around in luxury. You all remember her yearday celebration, I am sure. She is more than willing to spend when it comes to food for herself, it would seem... But for the people? Not a single loaf of bread."



STING
Test Drive 

SWEDEN
GAME | ARENA



LION  BITE

BREAK




Valiant: 2017






Sting




Advisory Board

-  **Chris Avellone**
Advisory Board Member
-  **Armin Ibrisagic**
Advisory Board Member
-  **Mysterious Industry Veteran**
Advisory Board Member

Board of Directors

-  **Anna Jenelius**
Chair of the Board
-  **Kevin Martinez**
Board Member
-  **Daniel Ström**
Deputy Board Member

Affärsplan för Valiant Game Studio AB



(redan kallat Bolaget)

- INLEDNING**
I oktober 2017 startar vi Bolaget, som ska vara verksam inom datorspelsbranschen, där vi kommer skapa oss ett utbud av datorspel. Inledningsvis är vi två spelutvecklare: Anna Jenelius och Kevin Martinez, som driver verksamheten. Anna har jobbat inom spelbranschen i 6 år, där hon har haft roller som Senior QA Manager och Narrative Designer, samt har skapat spel själv. Kevin har jobbat inom spelbranschen i 2 år och haft roller som UI för ett datorspel, spelutvecklare, producent, spelutvecklare samt musikkompositör. Vi var ett par år ett bra tillfälle att starta ett bolag som fokuserar på att skapa värde genom att skapa kommersiellt spel som kan, på sikt, bli värdefullt.
- VISIONEN**
Visionen är att skapa ett tillväxtbolag inom spelbranschen som är ett internationellt erkänt bolag med ca. 20-30 anställda om 5 år. Bolaget kommer ha fokus på att utveckla och lansera kommersiellt målbart spel samt utbildning. Detta utvecklar sig ständigt utifrån spelutvecklingsprocessen, samt konkurrensen på en företagsmarknad där medvetenhet och värdepappers om varandra står i fokus. Vi kan utgå från att vi har en bra chans att lyckas med detta om vi har tillräckligt många kompetenta spelutvecklare.
- VERKSAMHET / BUSINESS ACTIVITIES**
Bolaget ska vara verksam inom datorspelsbranschen. The Company shall be active in the computer games market as well as other business etc.
- ÅRTERMINAL / SHARE CAPITAL**
Bolagets aktiekapital ska utgå enligt 90 000 SEK. The share capital of the company shall be no less than 90 000 SEK.
- ANSLAG / NUMBER OF SHARES**
Antal aktier ska vara högst 90 000 och högst 20. The number of shares shall be no less than 90 000.

- 1. AFFÄRSIDÉ**
Bolaget ska producera engagerande datorspel med fokus på historiebaserade och djupa meningar om det mest underhållande. Verksamheten fokuserar på att göra kommersiellt spelutvecklare till en bred publik som får tillgång till värdefull information. Utöver detta är vår syftan

BREAK


Valiant: 2019



BRINDIE - affordable branding for indie games

Cost effective service packs and a lot of free resources to self publish your indie game on various store fronts and social networks

[ORDER BRINDIE](#) [GET BRINDIE FREE](#)



TL;DR



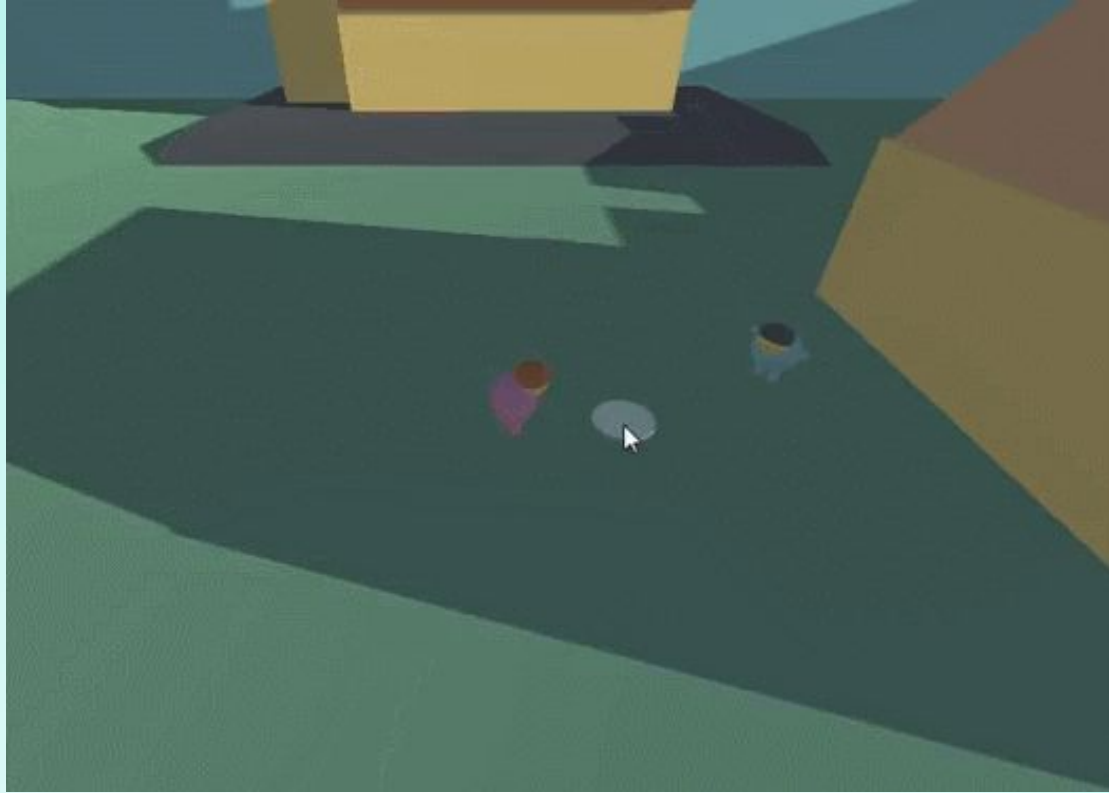
BREAK

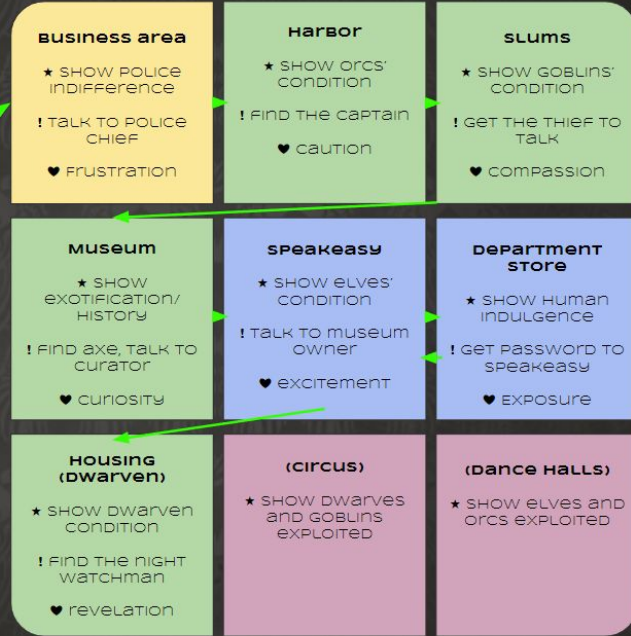


PENDULA SWITC







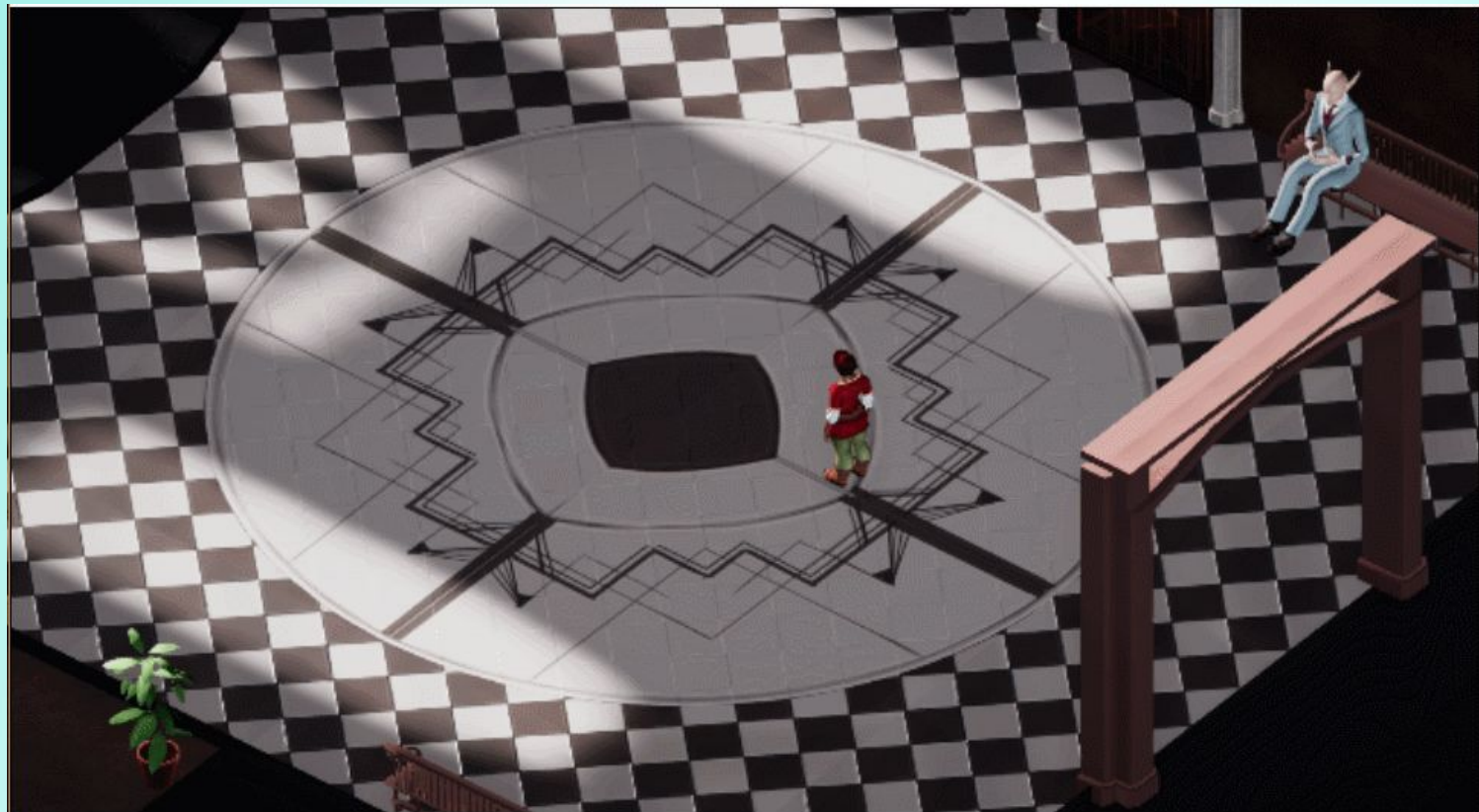


We work with **modular** puzzle and area design, which means that we can **scale** the project up and down depending on scope.

- Vertical Slice
- Small project
- Full project
- Nice-to-haves



























Thank you!

@TheAnaka | anna@valiant.se | @Valiant_GS | valiant.se