

Moonlighter: la storia del suo fortunato successo nel mondo indie

Al giorno d'oggi, sviluppare un gioco in maniera completamente indipendente è abbastanza ostico, soprattutto se si vuole competere con gli altri titoli e si vuole vendere. Moltissime software house non ci riescono, ma fortunatamente sono altrettante quelle che coronano il loro sogno: pubblicare e vendere il proprio prodotto.

È il caso di **Digital Sun**, un giovane studio che, dopo alcuni progetti in *outsourcing*, hanno deciso di sviluppare qualcosa da soli: **Moonlighter**.

La storia di *Moonlighter* sembra rispecchiare quella dello studio: il protagonista è **Will**, un giovane commerciante che combatte i mostri per appropriarsi di tesori da riuscire a vendere nel suo negozietto, ma Will ha un sogno segreto, quello di diventare un eroe.

La pubblicazione di questo gioco è stata resa possibile grazie alla collaborazione e, soprattutto, all'interesse di **Square Enix Collective**, un programma di Square Enix che **ha lo scopo di sostenere e aiutare le piccole software house nello sviluppo dei loro giochi**.

Tutto cominciò circa tre anni fa, quando **WildFrame**, **casa madre di Digital Sun**, era un piccolo gruppo di sviluppatori che avevano acquistato delle piccole "aziende" per riuscire a esternalizzare il lavoro. Dapprima Digital Sun aveva ricevuto il compito di sviluppare dei semplici cloni di *Flappy Bird* o alcuni giochi poco impegnativi e innovativi, ma con il passare del tempo hanno imparato a gestire gli incarichi assegnati, riuscendo a guadagnare denaro e imparare a sviluppare i giochi.

La maggior parte dei primi guadagni veniva utilizzata per pagare i dipendenti e le varie spese e solo una piccola parte andava come fondo per il progetto che avevano in mente, mentre la maggior parte dei fondi proveniva dalla campagna **Kickstarter**, che ha raccolto circa il 25% del costo totale del gioco.

Oltre ai fondi raccolti, ad aiutare lo sviluppo, è stata la conformazione di WildFrame, (che a oggi, comprende quattro società con compiti differenti) e questo ha aiutato tantissimo i ragazzi di Digital Sun che hanno potuto trovare un pubblico più ampio a cui presentare il loro gioco.

Moonlighter è stato pubblicato da **11 bit studios** lo scorso 29 maggio per PS4, PC e Xbox One, e già ha raggiunto circa **90.000 download** solamente su Steam. Questo traguardo è stato possibile dopo un duro lavoro per ottenere la fiducia non solo da parte dei clienti, ma anche per ulteriori partnership.

Square Enix Collective è stato il primo passo. In questa piattaforma, Digital Sun ha pubblicato le prime idee su quel che sarebbe stato *Moonlighter* e ha ricevuto risposte estremamente positive. Quindi, quando lanciarono la campagna Kickstarter, avevano già una sorta di fanbase che poteva sostenerli e lo stesso sito di raccolta fondi ha aiutato il progetto a essere pubblicizzato. Ma per fare ciò, ha detto **Javier Gimenez, CEO di Moonlighter**, il gioco doveva essere a un buon punto dello sviluppo per poter garantire e soprattutto acquisire fiducia dagli investitori.

Tutto questo è stato reso possibile grazie alla collaborazione con **11 bit studios** che ha insegnato e preparato il team al marketing e, ovviamente, ha dato dei consigli molto importanti sullo sviluppo di alcune parti del gioco.

L'episodio di Digital Sun con *Moonlighter* è uno dei tanti esempi di una software house indie che è riuscita a ottenere ottimi risultati dopo un lungo e faticoso lavoro. **Gimenez non è d'accordo sul fatto che le altre società indie debbano seguire lo stesso esempio della sua azienda**, ma con

il successo di *Moonlighter*, che ha superato di gran lunga le aspettative dell'azienda, dimostra l'importanza di affidarsi a società più competenti e prendere decisioni aziendali intelligenti e mirate.