

La gestione economica nello sviluppo degli indie game

È ormai noto a tutti che il business dei videogiochi fattura **miliardi di dollari** in tutto il mondo, tutti gli anni; ma è altrettanto vero che la maggior parte dei game designer o developer che intraprendono la strada della produzione videoludica non sanno come amministrare i propri fondi.

A evidenziare questo problema è **Jason Della Rocca**, cofondatore di **Execution Labs**, un incubatore che aiuta i developer indipendenti a poter portare avanti il loro progetto.

Della Rocca ha fatto notare come **uno studio indie sia avviato principalmente da chi sviluppa giochi** e come la maggior parte di essi sottovaluti l'importanza di avere una figura atta alla gestione economica, in modo da riuscire a ricoprire tutte le spese e investire i soldi per la crescita dell'attività. Molte volte è uno stesso programmatore o un grafico a preoccuparsi delle casse dell'azienda, mettendosi a capo dello studio, ma si tratta spesso di un soggetto non avvezzo al mondo della strategia aziendale e con poca esperienza nel procacciare fondi e nel **pitching** (banalmente, promuovere l'idea di business per ottenere finanziamenti). Molti studi indie vedono i finanziamenti come una soluzione a tutti i loro problemi, e non pensano invece a come gli stessi soldi possano servire per **creare delle opportunità al loro progetto**. Gli sviluppatori non pensano che quei soldi potrebbero servire per dare vita a una *fanbase* più vasta o per investirli e, in futuro, ricavare un maggiore guadagno.



Molte volte i programmatori in vesti di amministratori del business si ritrovano a dover pagare una squadra di programmatori e tutti i costi relativi al progetto, e per riuscire a mantenere viva la società dovranno ricercare fondi o da investitori **VC** (*Venture Capital*) o dai publisher. Proprio per questo Della Rocca sottolinea come sia importante distinguere fra le due forme di finanziamento.

Della Rocca sconsiglia ai piccoli studi di rivolgersi agli investitori **VC** se vogliono risolvere dei problemi impellenti, perché i *Venture capitalist* puntano a un guadagno alto, accettando anche di investire in dei progetti fin dalla loro nascita, e avranno molta difficoltà a investire su un prodotto che presenta dei problemi; la migliore opzione in questi casi è quella di rivolgersi sempre di più ai

publisher o a raccolte fondi su **Kickstarter** o **crowdfunding**, semplicemente perché è più sicuro e meno difficile che richiedere un finanziamento da un investitore VC, che ha come unico obiettivo quello di guadagnare il più possibile.

Gli investitori degli equity, invece, puntano di solito a un guadagno più basso, correndo meno rischi, e forniscono il capitale in cambio di una forma di piccola partecipazione, e a loro è possibile rivolgersi nel caso in cui i soldi servano per una migliore gestione ordinaria o per qualche spesa di gestione straordinaria non eccessivamente gravosa.

Al Games Capital Summit, che si terrà il 22 maggio (occasione per gli sviluppatori indie di farsi conoscere e ricevere qualche finanziamento) Della Rocca ha dichiarato che la sua società farà da "pre-filtro", indirizzando gli sviluppatori sotto l'egida di Execution Labs verso i Venture Capitalist o verso gli investitori equity in relazione ai singoli progetti.

[Star Citizen: rilasciata l'Alpha 3.0 e nuovo video per la campagna Squadron 42](#)

Star Citizen, che è attualmente in fase di sviluppo da parte di **Cloud Imperium Games Corporation**, si aggiornerà alla versione **Alpha 3.0**. Questo annuncio è stato dato tramite una newsletter inviata a tutti i sostenitori del progetto, che sono quasi **2 milioni**, informandoli che la nuova versione si potrà scaricare a partire da oggi. Ma pochi mesi fa era stato annunciato dallo studio, che dopo l'uscita della versione 3.0, gli sviluppatori non avrebbero più rilasciato enormi aggiornamenti, ma avrebbero effettuato piccoli upgrade regolari ogni trimestre.

Inoltre, durante una livestream di **Star Citizen 's Holiday**, i ragazzi di Cloud Imperium Games hanno fornito nuove informazioni per la campagna single player, **Squadron 42**, mostrando un lungo video gameplay. Secondo **Chris Roberts**, lo sviluppatore, la sceneggiatura di Squadron 42 è di circa **1600-1700 pagine**, per ora, e il team sta cercando di creare un gioco in cui gameplay e cinema si fondano per creare un mondo di gioco coeso.

L'intelligenza artificiale non è ancora completa del tutto, il team sta ancora lavorando al miglioramento dell'animazione e della stessa IA, così da permettere agli NPC di comportarsi in modo diverso in base alle situazioni, per adesso possono già interagire con il giocatore, parlare tra loro, mettersi al riparo e altro ancora.

Oltre al video, che mostra l'interno dell'enorme **UEES Stanton di Idris** e l'interazione con gli NPC, è stato annunciato un nuovo traguardo per il **crowdfunding**, che adesso conta circa **1.944.320** utenti registrati e circa **174.205.097** dollari raccolti.

Di seguito il video gameplay: