

## Valve e il dopo Steam Spy

**Jan-Peter Ewert**, capo del reparto business development di Valve ha dichiarato che l'azienda sta lavorando a una versione migliorata e propria di **Steam spy**. Ma cos'è **Steam spy**?

Venne creato da **Sergey Galyonkin** per poter analizzare le tendenze del mercato videoludico dei **PC gamer**, e pur non essendo un programma ufficiale, era molto utile per gli editori e gli sviluppatori, per capire su quali prodotti porre la loro attenzione durante un determinato periodo. Tutto molto bello ma anche illegale, soprattutto dopo le nuove direttive europee sulla privacy di Aprile; infatti l'intero sistema si basava sulla raccolta di dati che nei profili erano pubblici di default, ma che con il nuovo aggiornamento delle direttive sono diventati privati. Quindi un effetto collaterale dell'aggiornamento fu il crollo di **Steam spy**. Quindi, ritorniamo alle parole di **Jan-Peter Ewert** che è stato stuzzicato durante un talk (**White Night**) dal suo corrispettivo per **Herocraft**, **Michael Kuzmin** il quale ha chiesto se Valve potesse avere in mente la creazione di un sistema basato su **Steam Spy**; **Ewert** ha ribattuto affermando che al momento **Steam** non offre tale servizio e ha inoltre attaccato la poca accuratezza dei dati provenienti da **Steam Spy**, per poi essere bloccato da **Kuzmin** che ne ha sottolineato la non l'importanza dei dati, ma quella delle previsioni di mercato. **Ewert** ha infine replicato così:

«Essenzialmente sto cercando di spiegare perché pensiamo sia necessario un sistema migliore di Steam Spy. Quindi, per essere chiari, non vendiamo iPhone. L'unico modo per far soldi è che voi portiate i giochi giusti sulla piattaforma e troviate la vostra utenza. Quindi, sì, stiamo lavorando a nuovi strumenti e nuovi modi per raccogliere dati su Steam, e speriamo che siano più accurati e utilizzabili di quanto non lo siano stati quelli di Steam Spy.»

**Ewert** si è quindi lasciato scappare una golosa novità per produttori e sviluppatori, e perché no pure per i consumatori, che vedranno le case videoludiche venire incontro ai loro desideri.

---

## 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.