

# Come sopravvivere nell'indie game development

Dopo aver lavorato con **Insomniac** e con **RWS**, **Nathan Fouts** si è dato al mondo indie, sfornando giochi con la sua casa **Mommy's Best Games**. Al momento sta lavorando a **Pig Eat Ball**, un arcade tra **Super Mario Galaxy** e **Pac Man** con componenti da puzzle game e, proprio alcuni giorni fa, è stato interpellato da [GamesIndustry.biz](http://GamesIndustry.biz) e ha fornito le sue **22 "regole"** per sopravvivere nel mondo dell'indie games.

A capo di **Mommy's Best Games** dal 2007, **Fouts** promette di essere l'unico sviluppatore impiegato full-time in azienda e di avvalersi (dietro compenso) di vari amici per varie programmazioni, per musica, level-design e story-writing, in relazione al singolo progetto, per poi raccontare punto per punto la ricetta del suo successo:

- 1. Ho lavorato su titoli tripla A per 10 anni. Ho messo da parte dei soldi, con i quali abbiamo iniziato.**
- 2. Mia moglie lavora a tempo pieno. Questo aiuta immensamente.**
- 3. Vivo in Indiana. Il costo della vita è basso; la qualità della vita è alta. È meraviglioso. Vivere in un posto dove si vive bene ed è economico aiuta tantissimo.**
- 4. Il nostro primo gioco, *Weapon of Choice*, è andato abbastanza bene. Ci ha fatto vincere dei soldi in un contest. Applico per circa una dozzina di contest ogni anno.**
- 5. Ho lanciato *Weapon of Choice* sulla piattaforma XBLIG. Microsoft ha apprezzato il nostro gioco e l'ha appoggiato. Questo ha aiutato.**
- 6. In alternativa ho provato a lanciare un gioco su Ouya. Non è andata bene, ho sprecato soldi. Mi piace quindi cercare settori di gioco meno battuti, li vedo come luoghi di crescita.**
- 7. Ho insegnato "Introduzione al Game Development" in un corso per il doposcuola nella scuola dei miei figli per fare dei soldi extra. Ho accresciuto il mio curriculum. Agli studenti è piaciuto. Ho usato Construct 2 per ragazzi di 8-14 anni.**
- 8. Insegno Unity 3D in alcuni campi estivi. Ci sono ragazzi un po' più grandi, ma che ancora non conoscono la programmazione, quindi affrontiamo C # in punta di piedi. Anche lì guadagno dei soldi.**
- 9. Nei cinque anni in cui ho lavorato per realizzare il nostro gioco di prossima uscita, mi sono fermato ogni tanto per realizzare piccoli giochi mobile più piccoli. Giochi come *Finger Derpy* nel 2015 e *Emoji Scream* nel 2016. Questo ha ricaricato il mio entusiasmo per il gioco principale. Tuttavia, quei giochi più piccoli non hanno guadagnato abbastanza denaro per coprire il loro tempo di sviluppo. Non lasciate che i "progetti di ricarica" vi sfuggano di mano.**
- 10. I giochi le cui vendite sono abbastanza morte, li ho messi in bundle. Fai un po' di soldi anche così. Ma mai *Shoot 1UP*. È il gioco più prezioso. Assicuratevi di capire dove risiede il vostro valore.**
- 11. Ho pubblicato otto giochi commerciali in 11 anni. La maggior parte sono andati bene, alcuni no. Rilasciare un gioco ogni 10 anni e vendere milioni di copie può essere un metodo alternativo.**

**12. Mi sforzo di fornire un ottimo customer service. Ho giochi su Steam che sono vecchi di anni ma continuo a far parte della community, entro ogni tanto per controllare. Rispondo a tutte le email dei clienti che mi arrivano. Ho visto molti giochi lasciati a morire senza supporto agli utenti, e questo mi rattrista.**

**13. Supporto la rimappatura dei comandi e l'accessibilità nei giochi. Questo amplia il pubblico e consente a più persone di apprezzare il proprio lavoro.**

**14. Mi piace bypassare le grandi vendite di Steam e gestire le nostre vendite su Steam. Con i nostri giochi più piccoli a volte loro lo fanno meglio, questo ci permette di non perderci.**

**15. Ho fatto accordi con negozi cinesi online. Non sembra influire sulle vendite di Steam. Ho fatto un po' di soldi così, forse era un azzardo.**

**16. Ho fatto un lavoro a contratto per studi tripla A nel frattempo. Sono bei soldi, se ottieni una commessa simile. Tieni occhi e orecchie aperte.**

**17. Ho un debole per il merchandise. Ho realizzato t-shirt per molti dei miei giochi. Palline soffici, frisbee, pick-picker. L'ho annotata come voce di marketing. Probabilmente è stato uno spreco di denaro, ma è divertente.**

**18. Ho lavorato su cinque educational game nel corso degli anni. Soldi in parallelo al lavoro principale, anche lì. Alcuni di quei progetti però sono andati oltre il tempo dovuto, e l'impegno non è valso l'introito.**

**19. Il mio motto è «tieniti sempre in agitazione».**

**20. E anche «Fai delle pause per preparare torte».**

**21. E ancora «Le lunghe passeggiate fanno parlare il tuo cervello»**

**22. Quest'ultimo [punto] è strano, ma probabilmente lo capirai.**