

CRAZY PIXEL PRODUCTION

INDIE GAME STUDIO
DA TARANTO AL MONDO

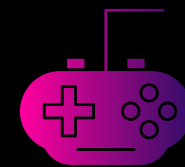
Alberto Buscicchio
hello@albertobuscicchio.com



Visione



La prima software house indie di Taranto



Creare esperienze originali e di qualità



Competere sul mercato internazionale



Portare opportunità e innovazione nel territorio

Un mercato in crescita

01

Gli indie games sono in forte espansione

A fronte di un mercato AAA attualmente “in crisi”, quello indie è in forte espansione - circa \$4 mld generati nel 2024

02

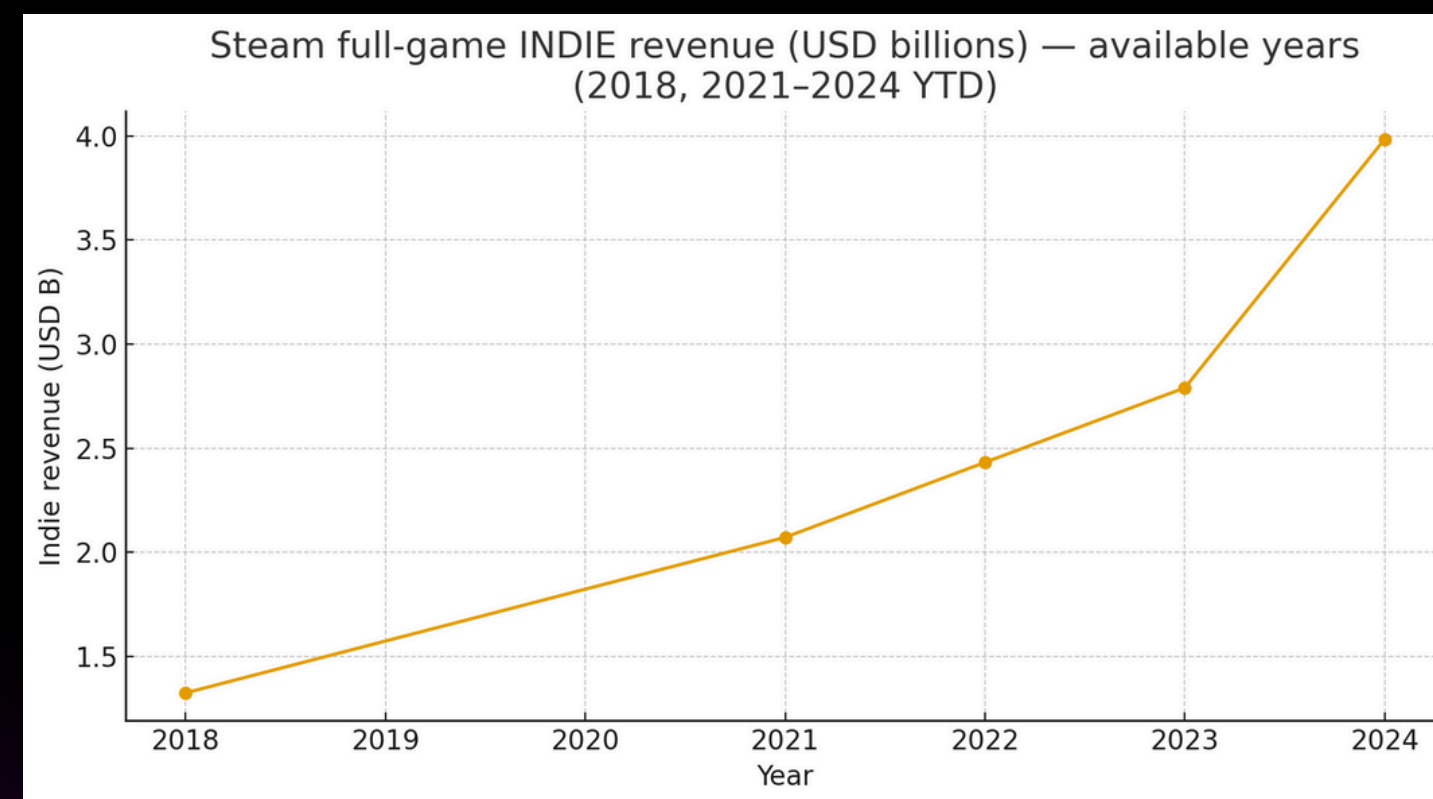
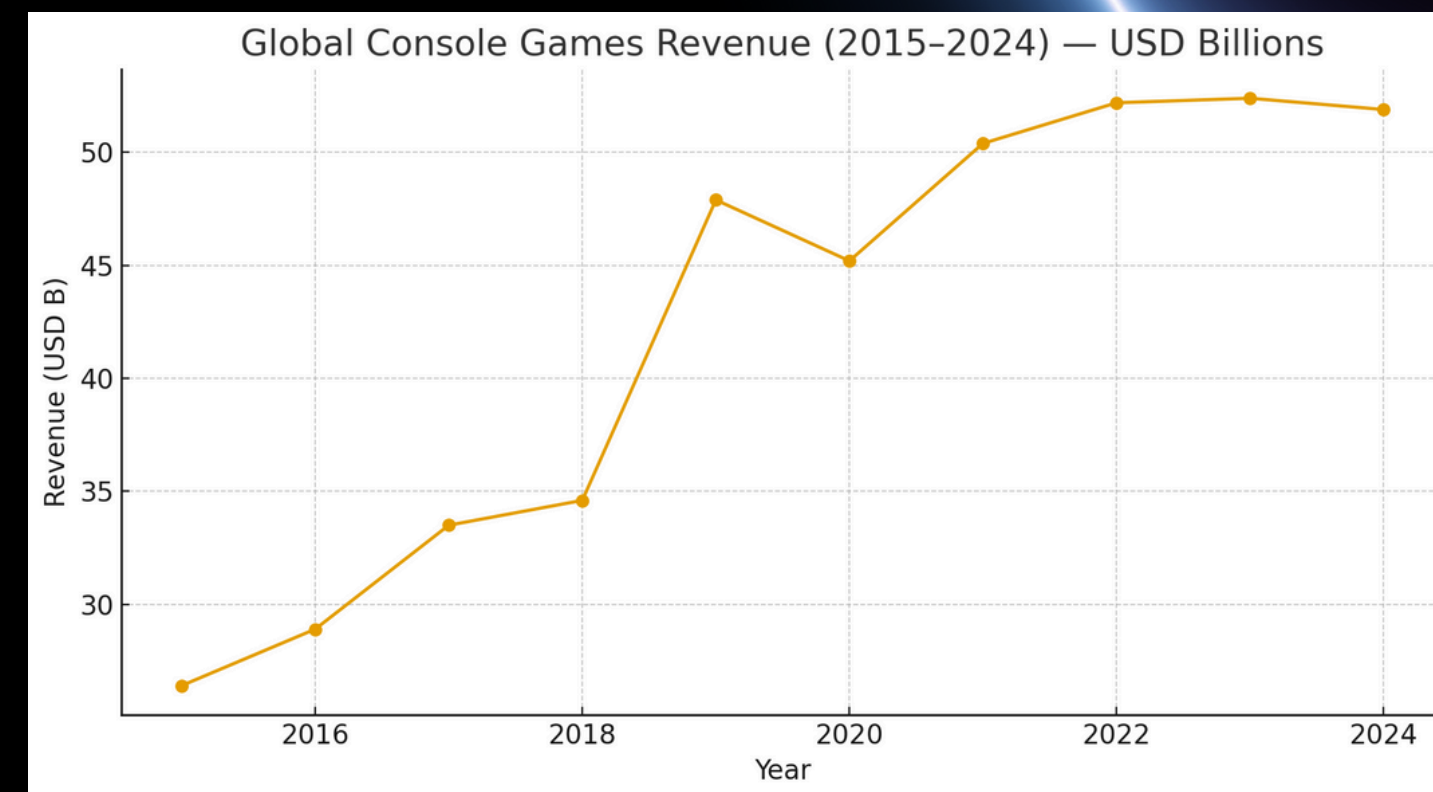
Piattaforme

Focus su poche piattaforme dedicate al gaming indipendente per PC: Steam, Itch.io

03

Occasione unica

Il Sud Italia è carente di realtà videoludiche, questa si presenta per noi come una grande occasione per entrare nel mercato.





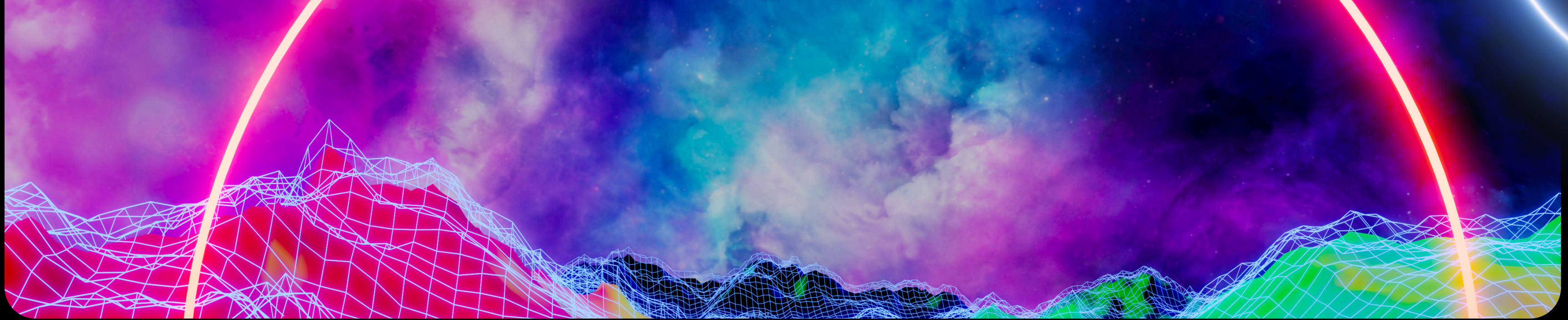
AAA VS Indie

AAA (Tripla A)

- Grandi produzioni da multinazionali
- Budget milionari, team enormi
- Più sicuri e commerciali

Indie Games

- Giochi sviluppati da team piccoli/medi
- Budget limitato ma grande libertà creativa
- Originalità e sperimentazione



Missione:

Costruire un team affiatato sul territorio, capace di interfacciarsi col mercato globale.

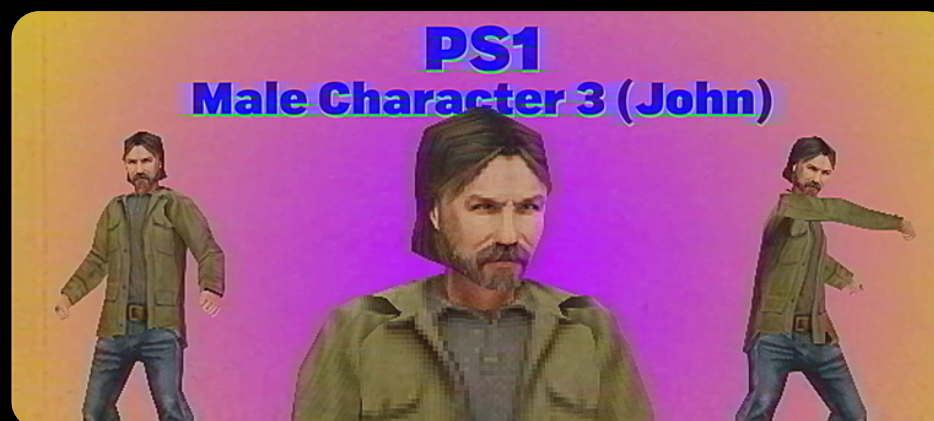
Produzione di giochi originali



Servizi per terzi



Modello di business



Vendita giochi

Distribuzione di titoli indie originali su piattaforme globali come Steam e Itch.io, puntando su identità artistica e innovazione di gameplay.

Servizi creativi

Produzione di asset 3D, concept art e supporto allo sviluppo, offrendo outsourcing creativo e tecnico ad altri studi e publisher.

Partnership

Collaborazioni con publisher e investitori per sostenere la crescita dei progetti e ampliare la visibilità sui mercati internazionali.

Roadmap



Anno 1

Prime collaborazioni + Prototipo

Avviare collaborazioni con sviluppatori e artisti locali per realizzare i primi prototipi

Anno 2

Early access + ampliamento team

Pubblicazione in early access su Steam e Itch.io, ampliamento del team e ricerca di publisher e partner

Anno 3

Primo gioco completo

Uscita ufficiale del primo titolo completo e consolidamento della community

Anni 3-5

Espansione team + secondo titolo

Crescita della squadra e avvio del secondo gioco per affermare la software house nel panorama indie



Da Taranto al mondo

Con questa iniziativa non vorrei soltanto fondare una software house, ma portare a Taranto un settore ad alto valore aggiunto, generare nuove opportunità per sviluppatori e artisti locali e posizionare la città come un nuovo punto di riferimento per l'industria dell'intrattenimento in Italia. Taranto può diventare sinonimo di innovazione e creatività, con una sua identità unica.

GRAZIE!

