ESTUDO DE CASO: O MERCADO DE JOGOS DIGITAIS NA PERSPECTIVA DOS DESENVOLVEDORES INDEPENDENTES

Jesiel Barbino dos Santos e Clayton Eduardo dos Santos

Resumo

O presente trabalho apresenta alguns dos desafios e percepções inerentes ao processo de desenvolvimento de jogos digitais a partir da perspectiva de um estúdio independente - a Tribus Games Indie, que atualmente conta com mais de dez títulos desenvolvidos e distribuídos na plataforma Google Play, bem como três títulos lançados para a plataforma Steam. O entendimento de que a adoção de estratégias assertivas voltadas a estúdios independentes em fase inicial de mercado são tão importantes quanto as tecnologias utilizadas nos produtos que desenvolvem, foi a maior motivação para o desenvolvimento da pesquisa em tela. As recomendações apresentadas ao longo do texto levam em conta as percepções e experiências adquiridas pelos profissionais responsáveis pelo estúdio em questão ao longo de 03 anos de trabalho, com ênfase em quatro pontos chaves, à saber: transição para o modelo de desenvolvimento voltado ao mercado de jogos pagos; implementação do “game feel” nos títulos; padronização do modelo de desenvolvimento baseado em pesquisas de mercado e em especial, a estratégia de criação de novos jogos de mesmo gênero. Dentre os resultados obtidos com a metodologia empregada, destacam-se: maior capacidade de controle e gerenciamento do tempo durante toda a fase de desenvolvimento, aumento considerável de receita financeira obtida e melhor resposta relativa à experiência dos jogadores.

Palavras-chave: Desenvolvimento de jogos, Estúdio de jogos independente, Mercado de jogos.

Texto Completo: https://doi.org/10.57209/e-locucao.v1i21.465

Revisão #1

Criado Wed, Apr 12, 2023 3:33 PM por Cristina Corrêa de Oliveira

Atualizado Wed, Apr 12, 2023 3:44 PM por

Cristina Corrêa de Oliveira