

ELABORAÇÃO DE UM JOGO COMERCIAL PARA A PLATAFORMA STEAM UTILIZANDO CONSTRUCT3

Gabriel Formigoni Michels¹, Luciano Antunes²

Resumo: O desenvolvimento de jogos digitais no Brasil enfrenta dificuldades relacionadas à infraestrutura, capital e escassez de conhecimento técnico especializado, fatores que comprometem a competitividade internacional dos desenvolvedores independentes. Diante desse cenário, torna-se essencial a realização de estudos que documentem e analisem de forma prática os processos e estratégias que possibilitam a criação de jogos comerciais viáveis por pequenos estúdios. Este trabalho teve como objetivo aplicar metodologias ágeis, em especial o Scrum, no processo de criação de um jogo comercial para a plataforma Steam. A pesquisa abordou as etapas de concepção, desenvolvimento técnico, definição da identidade visual, otimização, divulgação e estratégias de marketing, registrando as práticas utilizadas e os resultados obtidos em termos de engajamento do público e desempenho comercial. Os achados evidenciam contribuições relevantes para a comunidade de desenvolvedores, destacando boas práticas como o uso de ferramentas NoCode para otimizar o fluxo de produção, a aplicação do Scrum para gestão eficiente de tarefas e o emprego de estratégias de marketing digital para aumentar a visibilidade do produto. Esses aspectos podem ser replicados em futuros projetos e contribuir para o fortalecimento da indústria de jogos digitais no cenário nacional e internacional.

Palavras-chave: desenvolvimento de jogos digitais; metodologias ágeis; scrum; steam; indústria de jogos.

ABSTRACT: The development of digital games in Brazil faces challenges related to infrastructure, capital, and lack of specialized technical knowledge, which undermine the international competitiveness of independent developers. This work aims to apply agile methodologies, especially SCRUM, in the process of creating a commercial game for the Steam platform. The research covers the stages of conception, technical development, visual identity design, optimization, promotion, and marketing strategies, documenting the practices adopted and the results achieved in terms of audience engagement and commercial performance. The findings highlight relevant contributions to the developer community, emphasizing best practices that can be replicated in future projects and contributing to the strengthening of the digital games industry in both national and international contexts.

Keywords: digital game development; agile methodologies; scrum; steam; game industry.

1 INTRODUÇÃO

A criação de jogos comerciais é um processo complexo e multidisciplinar, envolvendo diversas etapas interdependentes que vão desde a

1. Curso de Ciência da Computação, Universidade do Extremo Sul Catarinense (Unesc), Criciúma - Santa Catarina - Brasil. gabrielformigonimichels@gmail.com

2. Orientador. Luciano Antunes, Curso de Ciência da Computação, Universidade do Extremo Sul Catarinense (Unesc), Criciúma - Santa Catarina - Brasil. luc@unesc.net

concepção da ideia até a comercialização do produto final. Esse processo exige não apenas domínio técnico, mas também decisões relacionadas à escolha das ferramentas adequadas, à implementação de funcionalidades que garantam uma boa experiência ao jogador e à construção de uma identidade visual coerente e atrativa. Conforme explica Schuytema (2017), o desenvolvimento de jogos requer uma abordagem estruturada que considere simultaneamente arte, design e tecnologia, reforçando o caráter multifacetado dessa atividade.

Segundo Lesse e Bernardino (2023), o desenvolvimento de jogos digitais demanda uma gestão organizada e o uso de metodologias que possibilitem coordenar as diferentes áreas envolvidas no projeto. Para os autores, essa coordenação é essencial para garantir consistência entre mecânicas, narrativa, arte e programação, tornando o processo de produção mais eficiente e reduzindo retrabalhos.

No contexto brasileiro, entretanto, o cenário apresenta desafios ainda mais significativos. De acordo com Kirschbaum e Sakuda (2021), os desenvolvedores nacionais enfrentam limitações de infraestrutura, escassez de recursos financeiros e lacunas de conhecimento técnico. Esses fatores impactam diretamente a competitividade dos estúdios independentes no mercado internacional de jogos, dificultando a consolidação da indústria nacional.

Nos últimos anos, o desenvolvimento de jogos digitais tem se consolidado como um campo de estudo relevante, impulsionado pelo crescimento do mercado independente e pela popularização de ferramentas de criação acessíveis. Conforme Prieto, Nesteriuk e Steagall (2022), o movimento de desenvolvedores independentes representa uma nova forma de produção cultural e tecnológica na chamada era pós-digital, caracterizada pela autonomia criativa, limitação de recursos e busca por inovação fora dos grandes estúdios.

Da mesma forma, Machado e Goulart (2021) analisaram a importância do uso de motores de jogo (game engines), como Unity, Unreal e Construct, que possibilitam a criação de projetos por indivíduos com formações diversas, ampliando o acesso ao desenvolvimento de jogos e contribuindo para a democratização dessa indústria.

Pesquisas recentes também destacam a necessidade de abordar o processo de criação de jogos sob uma perspectiva interdisciplinar. Linåker et al.

(2023) ressaltam a relevância da aplicação de metodologias ágeis, como o Scrum, adaptadas ao contexto de pequenas equipes de desenvolvimento, enquanto Costa e Oliveira (2020) enfatizam a importância da integração entre design, programação e estratégias de mercado para o sucesso de jogos independentes.

Apesar dos avanços observados, ainda existe uma lacuna quanto a estudos que documentem de forma prática e sistemática o processo de criação de um jogo comercial completo, desde o surgimento de uma marca de estúdio até a publicação do produto final em plataformas de distribuição digital como a Steam. Essa ausência de materiais aplicados reforça a necessidade de pesquisas que abordem o desenvolvimento de jogos independentes de maneira integrada, considerando tanto os aspectos técnicos quanto os desafios organizacionais e mercadológicos enfrentados por pequenos estúdios.

Diante do rápido crescimento da indústria de jogos eletrônicos e da baixa representatividade de desenvolvedores brasileiros no cenário internacional, torna-se essencial produzir estudos que sirvam como referência prática. Trabalhos dessa natureza podem auxiliar novos desenvolvedores a compreender as etapas envolvidas, as dificuldades recorrentes e as estratégias necessárias para conduzir um projeto desde a concepção até a comercialização do jogo.

Assim, este trabalho busca contribuir para preencher essa lacuna ao relatar, de forma detalhada, o desenvolvimento do jogo The King Cat Clicker e a criação da marca Ginger Cat Studios. Para tal, este projeto teve como objetivo geral descrever o processo de desenvolvimento de um jogo comercial com a integração das ferramentas NoCode e metodologias SCRUM. Para alcançar esse objetivo, têm-se como objetivos propostos investigar as etapas do processo criativo e da organização do projeto, identificar os principais desafios técnicos enfrentados no desenvolvimento de jogos independentes, analisar os processos de publicação e lançamento na plataforma Steam, realizar testes com o desenvolvimento do jogo e, por fim, propor o seu lançamento comercial.

Durante a elaboração deste projeto, serão apresentadas as técnicas, metodologias e ferramentas utilizadas no processo de desenvolvimento, bem como os desafios enfrentados e as soluções encontradas. O estudo pretende documentar todas as etapas de produção de um jogo comercial para a plataforma Steam, analisando suas fases criativas, técnicas e mercadológicas. Dessa forma, este

trabalho pretende oferecer uma contribuição prática e teórica ao campo do desenvolvimento independente de jogos digitais, servindo como referência para estudantes e desenvolvedores que desejam compreender melhor os desafios e oportunidades presentes nesse setor em crescimento.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa foi do tipo aplicada, explicativa e de base tecnológica, com o intuito de explorar o processo de criação e publicação de um jogo digital independente em ambiente comercial. O projeto consistiu no desenvolvimento de um jogo digital intitulado *The King Cat Clicker*, elaborado na engine Construct 3, tendo como foco analisar e documentar todas as etapas necessárias para a criação, desenvolvimento, divulgação e disponibilização de um produto na plataforma Steam.

Para orientar o desenvolvimento deste projeto, define-se que *The King Cat Clicker* é um jogo do gênero *Clicker/Idle*, no qual o jogador acumula moedas realizando cliques e investe esses recursos em melhorias que aumentam sua eficiência ao longo do tempo. A proposta central do jogo é oferecer uma experiência casual, acessível e focada em progressão contínua, característica típica dos jogos *incrementais*, que utilizam loops de recompensa simples e frequentes. O público-alvo é composto principalmente por jogadores casuais e fãs de jogos de gerenciamento e progressão, geralmente buscando partidas rápidas, relaxantes e com progressão acumulativa — um perfil alinhado com categorias populares na Steam dentro do mercado indie.

A mecânica principal envolve a geração de moedas por meio de cliques diretos e pela compra de melhorias automáticas na loja interna. Cada upgrade adquirido altera visualmente o cenário do jogo, reforçando a sensação de evolução contínua. Durante a jogabilidade, eventos aleatórios adicionam variedade ao ciclo principal: ao clicar no rato, o jogador recebe moedas extras, enquanto interagir com o cachorro ativa um bônus temporário que aumenta significativamente o ganho de moedas. O jogo também inclui um sistema de prestígio, no qual o jogador pode reiniciar o progresso em troca de gemas, utilizadas para adquirir melhorias permanentes e cosméticos exclusivos, incentivando a rejogabilidade.

Além da progressão principal, o jogo conta com uma loja de cosméticos

onde o jogador pode adquirir diferentes gatos, chapéus e variações de ambiente, reforçando a personalização e aprofundando o senso de identidade do jogador com o progresso visual.

Embora o jogo não possua uma narrativa linear tradicional, ele estrutura sua ambientação em torno de um universo leve e humorado, centrado em um gato-rei que evolui conforme o jogador avança. A combinação entre economia incremental, eventos interativos e elementos estéticos compõe a base do design do jogo, atendendo ao objetivo de criar uma experiência casual, visualmente agradável e adequada ao mercado digital de jogos indie.

Durante o processo de produção, foram aplicadas metodologias ágeis de desenvolvimento de software, em especial o Scrum, para garantir a organização, acompanhamento e iteração contínua das tarefas. Além disso, foram incorporadas estratégias de marketing digital voltadas ao mercado de jogos independentes, com o objetivo de compreender o impacto da divulgação e da presença online na visibilidade do produto.

2.1 SCRUM

As ferramentas Trello e Milanote foram empregadas para a aplicação prática da metodologia Scrum, auxiliando na organização e no acompanhamento do projeto. O Trello foi utilizado como suporte visual para o gerenciamento de tarefas, por meio de quadros Kanban que representavam as etapas do desenvolvimento, divididas em Backlog, Em andamento e Concluído. Essa estrutura permitiu uma visão clara do progresso, facilitando a priorização das atividades e o controle das entregas ao longo das sprints. Já o Milanote foi adotado como ferramenta de planejamento criativo e conceitual, possibilitando a organização de protótipos visuais, fluxos de navegação, referências artísticas e mapas da jornada do usuário, contribuindo para a coerência estética e narrativa do projeto.

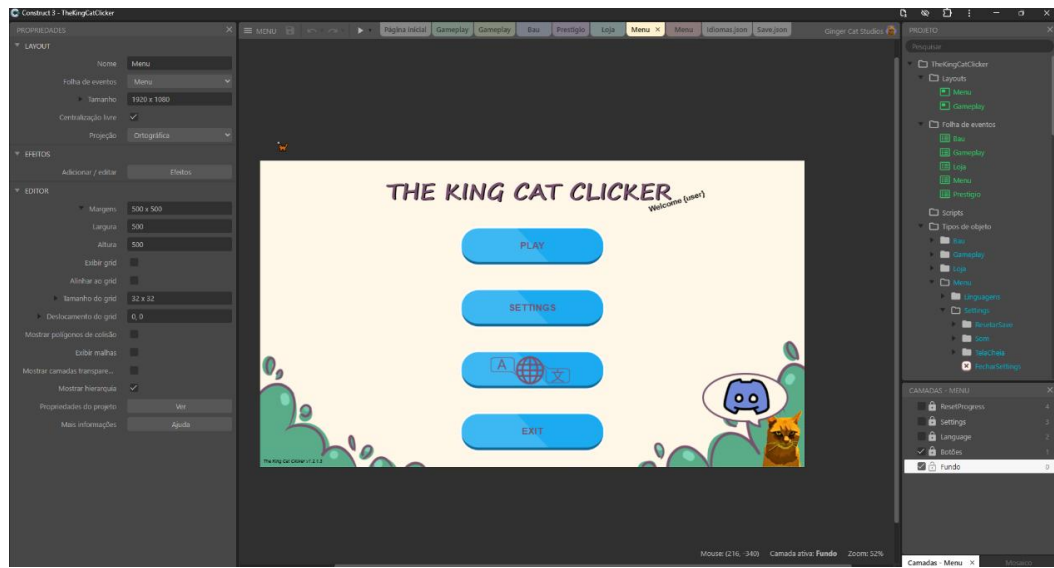
2.2 DESENVOLVIMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento técnico do jogo The King Cat Clicker foi realizado utilizando a engine Construct 3, uma plataforma voltada para a criação de jogos 2D baseada em programação visual por eventos. Essa abordagem dispensa o uso de linguagens tradicionais de código, permitindo que o desenvolvedor concentre seus esforços na lógica e no design do jogo. A interface do Construct 3 é totalmente

acessível por navegador, oferecendo um ambiente integrado de edição, teste e exportação, o que facilita a prototipagem rápida e reduz o tempo entre as etapas de criação e validação.

A tela principal da engine é organizada em diferentes áreas funcionais que se complementam no processo de desenvolvimento. O Layout Editor é utilizado para posicionar objetos, sprites, textos e elementos de interface; o Event Sheet concentra toda a lógica do jogo, estruturada de forma visual por meio de eventos e ações; a Properties Bar permite configurar parâmetros de cada objeto selecionado, e o Project Panel organiza os recursos do projeto, como imagens, sons, fontes e layouts.

Figura 1 - Tela desenvolvimento Construct3



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Como pode ser observado na Figura 1, o ambiente de desenvolvimento do The King Cat Clicker no Construct 3 exibe o menu principal do jogo, com os botões de navegação, elementos gráficos e scripts organizados em camadas. Essa interface oferece uma visão abrangente da estrutura do projeto, permitindo ao desenvolvedor controlar com precisão os componentes visuais e funcionais do jogo.

Essas ferramentas em conjunto oferecem um fluxo de trabalho intuitivo, permitindo visualizar em tempo real o comportamento dos elementos implementados. Além disso, a Construct 3 possui ferramentas integradas de depuração, pré-visualização instantânea no navegador e sistema modular de eventos, o que torna o processo iterativo e eficiente.

Durante o desenvolvimento de *The King Cat Clicker*, foram

implementados sistemas que estruturam a jogabilidade, como o mecanismo de progressão e economia interna, responsável por atualizar o avanço do jogador e gerenciar moedas, upgrades e conquistas. A interface gráfica também foi projetada para ser simples e intuitiva, facilitando a navegação.

Além disso, o jogo recebeu um sistema de upgrades automáticos, integração audiovisual com trilha e efeitos originais e um recurso de salvamento em nuvem com criptografia, garantindo continuidade e segurança do progresso em diferentes dispositivos.

Para garantir o desempenho ideal, foram aplicadas diversas técnicas de otimização durante o desenvolvimento. Entre as principais práticas adotadas estão a redução e compactação de sprites, o uso de layouts modulares e instanciamento dinâmico de objetos, além do gerenciamento eficiente de eventos simultâneos, evitando sobrecarga de processamento. A exportação do jogo foi realizada no formato NW.js, que assegura melhor compatibilidade e desempenho para a versão de PC.

Por fim, o controle de versões e a segurança dos arquivos foram mantidos por meio de backups automáticos na nuvem e versionamento manual entre builds, prevenindo perdas e facilitando o rastreamento das alterações realizadas ao longo de todo o processo de desenvolvimento.

2.3 PUBLICAÇÃO NA STEAM

A publicação do jogo *The King Cat Clicker* foi realizada por meio da plataforma Steamworks, serviço oficial da Valve Corporation destinado a desenvolvedores que desejam distribuir seus jogos na Steam, a maior loja digital de jogos para PC. O processo de publicação envolveu uma série de etapas técnicas, administrativas e de marketing, todas necessárias para disponibilizar o jogo de forma profissional e dentro das diretrizes da plataforma.

2.3.1 Configuração Técnica e Envio de Builds

A primeira etapa consistiu na configuração do ambiente de publicação e no envio das builds do jogo utilizando o sistema SteamPipe, ferramenta de distribuição de conteúdo da Valve.

O SteamPipe é responsável por empacotar, enviar e atualizar versões do jogo de forma automatizada, garantindo que todos os usuários recebam as

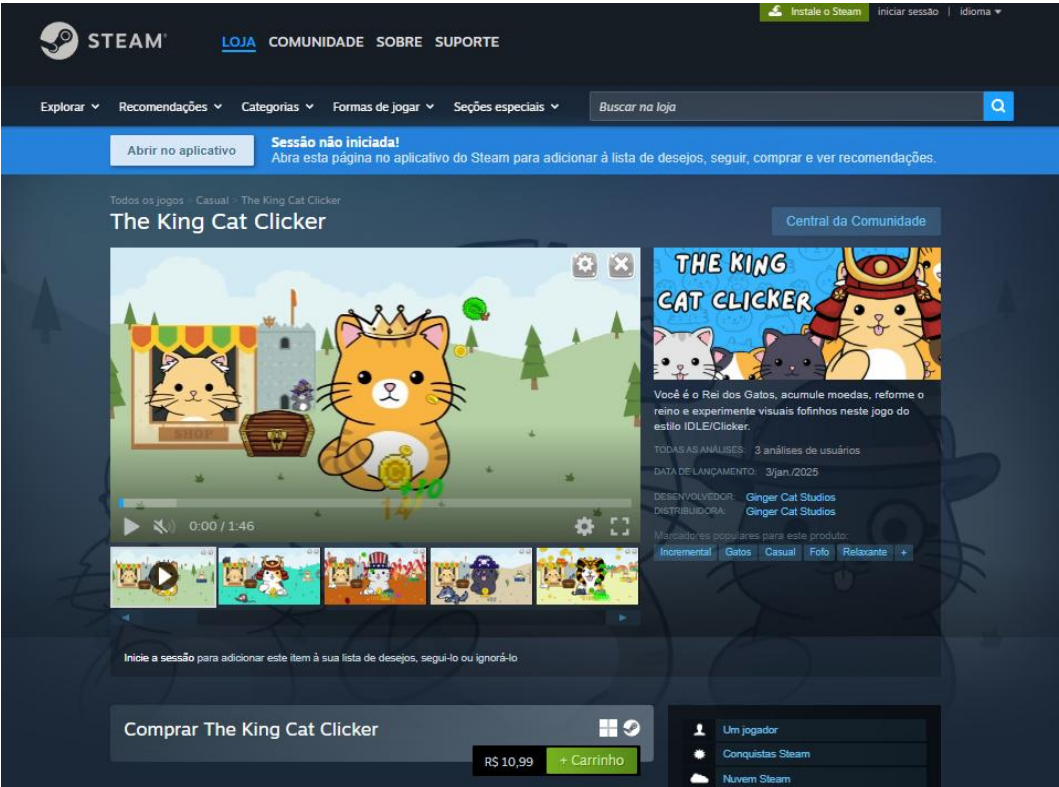
atualizações simultaneamente. Para o *The King Cat Clicker*, foram criados depots e builds separados para a versão demo e a versão final, possibilitando o gerenciamento independente de atualizações.

2.3.2 Criação da Página da Loja na Steam

A segunda etapa consistiu na configuração da página oficial do jogo dentro do painel Steamworks, etapa fundamental para a disponibilização comercial do produto na plataforma. Esse processo envolveu a elaboração e inserção de todos os elementos visuais e textuais que compõem a vitrine do jogo, garantindo uma apresentação atrativa e em conformidade com as diretrizes da Valve.

Foram criadas as descrições curta e longa do produto, sendo a *Short Description* um texto breve de até 300 caracteres com o propósito de introduzir a proposta central do jogo, enquanto a *Description* apresenta uma explicação mais detalhada sobre as mecânicas, objetivos e diferenciais da obra. Além disso, foram produzidas e inseridas imagens promocionais em alta resolução (*screenshots*), ícones e capas (*capsule images*) em diferentes dimensões, e um trailer de gameplay demonstrando os principais aspectos visuais e interativos do jogo.

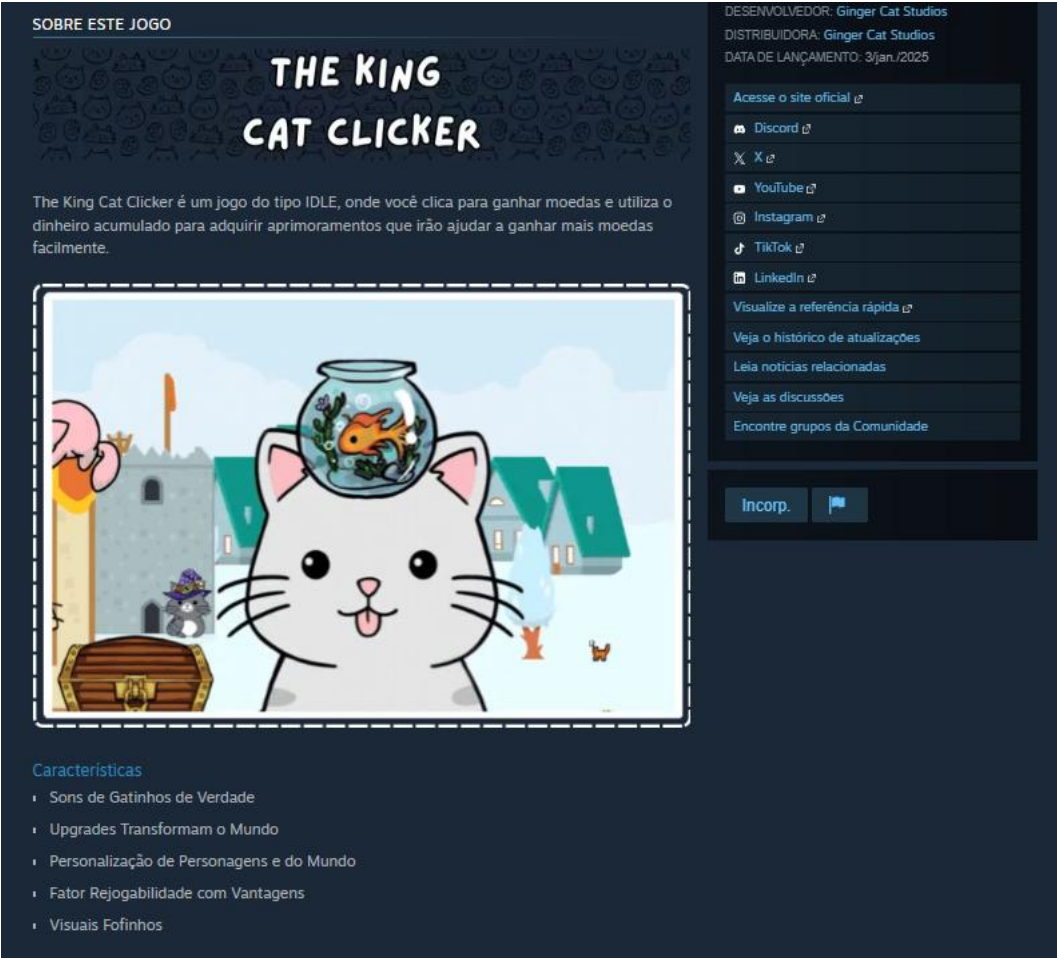
Figura 2 - Página do jogo na Steam



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Como demonstrado na Figura 2, a parte superior da página da loja apresenta o título, a capa, o trailer e as imagens promocionais do jogo, além da descrição curta. Já na Figura 3, é possível visualizar a seção inferior, que reúne a descrição longa, responsável por detalhar a jogabilidade e os principais diferenciais do produto. Esses elementos visuais e informativos foram organizados com o objetivo de atrair o público-alvo do jogo, composto por jogadores que apreciam títulos casuais, clicker e idle, geralmente interessados em experiências leves, progressão contínua e estética temática com apelo visual. A construção dessa página visa comunicar de forma clara a proposta do jogo e reforçar seu posicionamento dentro do mercado indie na Steam.

Figura 3 - Seção inferior página do jogo na Steam



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

2.3.3 Categorização e Tags

Outro ponto importante foi a definição das tags e categorias que classificam o jogo dentro da Steam, permitindo que ele seja encontrado por

jogadores com interesses semelhantes.

Foram selecionadas tags que representam o gênero e o estilo do jogo, como Clicker, Idle, Casual e Cute, baseadas nas sugestões automáticas da plataforma e nas análises de títulos semelhantes.

Essa escolha é essencial para o algoritmo de recomendação da Steam, que utiliza as tags e o comportamento dos jogadores para sugerir novos jogos de forma personalizada.

Com todos os campos preenchidos, imagens otimizadas e builds aprovadas, o jogo passou pela etapa de revisão automatizada da Valve, que verifica conformidade técnica e conteúdo. Após a aprovação, o The King Cat Clicker foi liberado para pré-visualização e publicação pública.

Essa etapa garantiu que o produto final estivesse devidamente configurado, com uma página atrativa e alinhada às práticas de mercado digital, fortalecendo a imagem profissional da Ginger Cat Studios na Steam.

2.4 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO E MARKETING

As estratégias de marketing digital aplicadas no projeto, como por exemplo a criação de redes sociais e *e-mail marketing* tiveram como propósito principal aumentar a visibilidade do jogo e gerar engajamento com o público antes, durante e após o lançamento. Para isso, foi desenvolvida uma identidade visual consistente para o estúdio *Ginger Cat Studios* e para o jogo *The King Cat Clicker*, com foco em transmitir autenticidade, profissionalismo e carisma sendo estes atributos essenciais para o mercado independente.

2.4.1 Criação do Site Oficial

Como parte das ações de divulgação, foi desenvolvido um site oficial dedicado ao jogo, com o objetivo de centralizar informações, notícias e acesso à versão demo. O site foi estruturado com uma interface responsiva, apresentando:

- Banner principal com o título e trailer do jogo;
- Descrição detalhada das mecânicas e recursos;
- Links para download da demo e para a página da Steam;
- Canal direto de comunicação com os jogadores por meio de formulário de contato e links para redes sociais.

O site funcionou como um ponto de referência para divulgação, especialmente em campanhas de e-mail marketing e publicações nas redes.

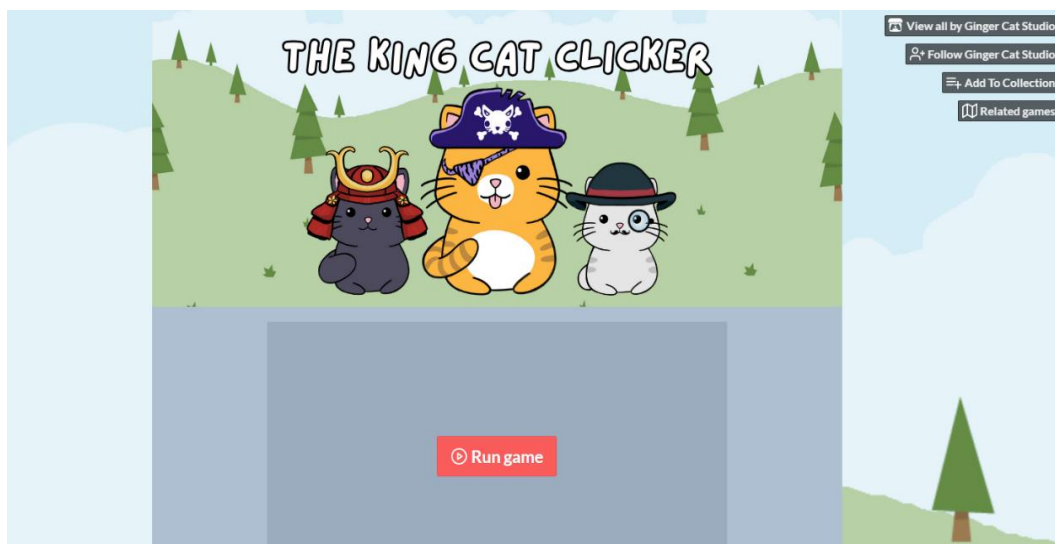
2.4.2 Página no itch.io

Além da página oficial na Steam, foi criada uma página dedicada ao jogo no portal itch.io conforme pode ser visto na figura 4, sendo esta plataforma voltada à comunidade indie, onde foi disponibilizada uma versão demonstrativa gratuita (demo).

Essa ação teve como objetivo testar o interesse inicial do público, coletar feedback de jogadores e ampliar o alcance do projeto entre desenvolvedores e criadores de conteúdo que utilizam o site como vitrine de jogos independentes.

A página incluía descrição do jogo, imagens, trailer e botão de download da demo, permitindo que os jogadores experimentassem o conteúdo e deixassem comentários ou avaliações.

Figura 4 - Página do Itch.io



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

2.4.3 Estratégia de Envio de Chaves Steam

Uma das ações mais relevantes da campanha foi o envio de e-mails personalizados contendo códigos de acesso antecipado (Steam Keys) para criadores de conteúdo e curadores da Steam.

Foram enviados 398 e-mails, dos quais 116 chaves foram ativadas, representando uma taxa de conversão de aproximadamente 29%.

Entre os destinatários, destacaram-se youtubers, streamers e curadores

oficiais da Steam, que realizaram análises e publicações sobre o jogo em seus canais, contribuindo significativamente para o aumento das wishlists e da visibilidade orgânica do título.

Essa estratégia teve papel fundamental na construção de credibilidade e na divulgação boca a boca (word-of-mouth), um dos principais fatores de crescimento para jogos independentes.

2.4.4 Publicações e Atualizações na Steam

Durante o desenvolvimento e o período de divulgação, foram publicadas notícias e atualizações diretamente na página do jogo na Steam, por meio da aba “*News & Events*” do Steamworks.

Essas publicações informavam os jogadores sobre eventos especiais, atualizações de versões, correções e melhorias, além de comemorações sazonais, como o evento de Halloween.

Essas comunicações diretas ajudaram a manter o interesse da comunidade e a reforçar a transparência no desenvolvimento, estratégia importante para fidelizar jogadores.

2.4.5 Criação do Canal no YouTube

Foi criado um canal oficial no YouTube para divulgar o jogo e os devlogs do processo de desenvolvimento, fortalecendo a relação com o público e mostrando os bastidores da criação.

Os vídeos incluíram trailers, demonstrações de jogabilidade, tutoriais e conteúdos sobre a evolução do projeto, aumentando a confiança e o engajamento da comunidade.

2.4.6 Presença nas Redes Sociais

A presença nas redes sociais foi um dos pilares centrais da estratégia de marketing. Foram criados perfis oficiais no Twitter/X, Instagram, TikTok e Discord, utilizados para divulgar trailers, memes temáticos e atualizações sobre o jogo. O perfil no Twitter/X teve papel de destaque, permitindo uma comunicação mais direta com a comunidade gamer e outros desenvolvedores independentes.

2.4.7 Acompanhamento de Resultados

Durante o período de divulgação, foram acompanhadas métricas de desempenho e engajamento por meio das ferramentas do Steamworks e das próprias plataformas de redes sociais. Entre os principais indicadores avaliados estavam:

- Número de *wishlists* na Steam;
- Taxa de interação nas redes (curtidas, comentários, compartilhamentos);
- Crescimento da comunidade no Discord;
- Feedback qualitativo dos jogadores e criadores de conteúdo.

Essas métricas foram fundamentais para avaliar a eficácia das estratégias aplicadas, além de fornecer insights valiosos para o aprimoramento de campanhas futuras e o fortalecimento da presença digital do estúdio.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento do jogo The King Cat Clicker foi realizado ao longo de diversas etapas, utilizando a engine Construct 3 e aplicando metodologias ágeis baseadas no Scrum, com o objetivo de analisar e documentar o processo de criação de um jogo comercial independente.

Durante a execução do projeto, foram observados diversos aspectos técnicos, criativos e mercadológicos que influenciaram diretamente no resultado final.

No que se refere à fase de planejamento, o uso do Scrum mostrou-se eficiente para a organização das tarefas e acompanhamento do progresso do projeto. As sprints semanais e o uso de ferramentas de controle, como o Trello, facilitaram o gerenciamento das demandas e a priorização de funcionalidades essenciais, permitindo ajustes contínuos conforme o avanço do desenvolvimento. Essa metodologia se destacou por proporcionar flexibilidade e um fluxo de trabalho iterativo, o que é fundamental em projetos criativos como o desenvolvimento de jogos.

Durante o desenvolvimento técnico, a escolha pelo Construct 3 demonstrou-se adequada para o escopo do projeto. A ferramenta *NoCode* permitiu agilidade na prototipagem e testagem das mecânicas principais, especialmente no sistema de progressão e nas interações com o jogador. Entretanto, foram identificadas limitações relacionadas à otimização e à integração de recursos externos, como o sistema de conquistas e a exportação para a Steam, exigindo

soluções alternativas por meio de plugins e scripts personalizados. Esses desafios contribuíram para um aprendizado prático sobre as restrições e possibilidades das ferramentas visuais no contexto de desenvolvimento comercial.

A etapa de publicação representou um marco importante no projeto. O jogo foi disponibilizado oficialmente na plataforma Steam, por meio do Steamworks, o painel de publicação e distribuição da Valve. O processo envolveu o uso do SteamPipe para a criação e envio dos *builds* de cada atualização, além da configuração de elementos fundamentais como *depots*, versões de teste e builds públicas.

Na página oficial da Steam, foram inseridos os principais elementos exigidos pela plataforma: descrição curta, descrição detalhada do jogo, *tags* de gênero, screenshots em alta resolução e um vídeo de gameplay. Esses materiais foram desenvolvidos seguindo as diretrizes da Valve, com atenção à consistência visual da marca Ginger Cat Studios e ao público-alvo do gênero *Clicker/Idle*.

Além da Steam, foi criada uma página no itch.io contendo uma versão demo gratuita do jogo. Essa estratégia teve como objetivo coletar feedback inicial e permitir que jogadores experimentassem o conteúdo antes do lançamento completo. O retorno recebido no itch.io ajudou na identificação de pequenos ajustes de balanceamento e no aprimoramento da experiência do usuário antes do envio do build final à Steam.

A plataforma também serviu como um espaço para avaliar a recepção inicial do público, observar métricas como tempo médio de jogo e taxa de conclusão da demo, além de testar materiais de divulgação como banners, ícones e screenshots. Esse período de testes contribuiu para validar decisões de design e confirmar que a curva de progressão e dificuldade estavam adequadas ao perfil casual do público-alvo.

The King Cat Clicker é um jogo do gênero Clicker/Idle em que o jogador acumula moedas ao clicar na tela e utiliza esses recursos para adquirir melhorias dentro da loja. Cada upgrade aumenta progressivamente a geração de moedas e modifica visualmente o cenário, reforçando a sensação de evolução constante.

A jogabilidade baseia-se no ciclo contínuo de cliques, investimento em upgrades e observação do impacto imediato das melhorias, elemento central em

jogos incrementais.

Além das mecânicas principais, o jogo incorpora eventos dinâmicos que estimulam a interação. Durante a partida, um rato pode atravessar o cenário rapidamente e, ao ser clicado, concede um bônus imediato de moedas. Da mesma forma, clicar no cachorro ativa um efeito temporário que multiplica os ganhos, incentivando atenção contínua do jogador mesmo em um título idle. Esses eventos contribuem para manter a experiência mais variada e responsiva.

O jogo também inclui um sistema de customização e progressão de longo prazo. O jogador pode gastar suas moedas em uma loja de cosméticos, adquirindo novos gatos, chapéus e temas visuais para o mapa. Há ainda a mecânica de "reinício estratégico", que permite resetar o progresso em troca de gemas, uma moeda especial utilizada para comprar melhorias permanentes e itens cosméticos exclusivos.

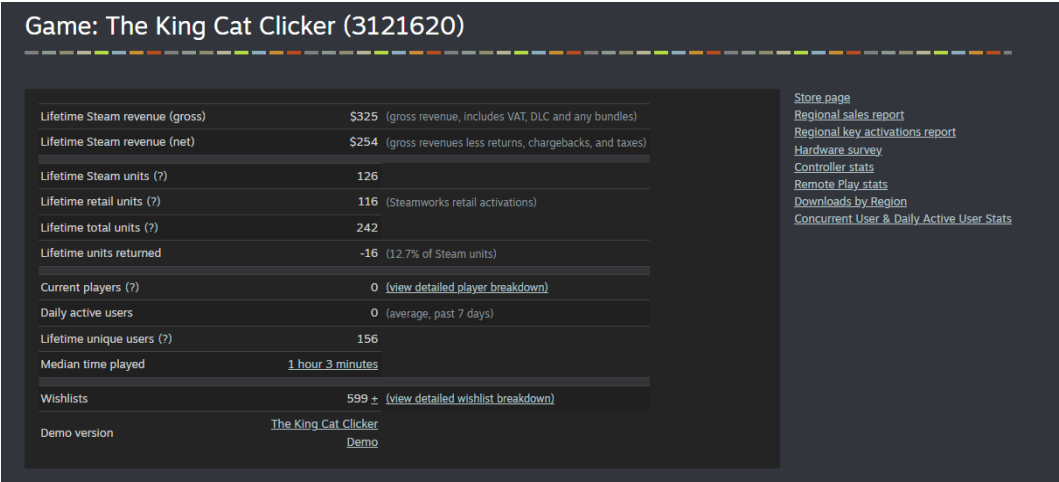
Esse sistema amplia a rejogabilidade, oferecendo objetivos de longo prazo e novos horizontes de progressão, característicos do gênero incremental moderno, tornando o jogo atrativo por um período maior de tempo.

A divulgação do jogo foi reforçada por meio de estratégias de marketing digital, incluindo a participação no evento Steam Next Fest, o envio de chaves de acesso antecipado através de e-mails e a presença ativa nas redes sociais (Twitter/X, Discord e Instagram).

Durante o período do evento, o número de wishlists do jogo aumentou de aproximadamente 180 para mais de 600, conforme registrado no painel da Steamworks. Esse crescimento expressivo refletiu o impacto positivo da visibilidade obtida no festival, evidenciando a importância desses eventos sazonais para desenvolvedores independentes.

Após a publicação, os resultados iniciais de vendas e engajamento também se mostraram positivos. O painel da Steamworks indicou picos de acessos e adições à lista de desejos durante a semana de destaque do jogo, além de um volume considerável de downloads e tempo médio de sessão superior a 30 minutos, valores considerados satisfatórios para um jogo independente do gênero *Idle*.

Figura 5 - Resultados do jogo na Steam



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Em relação ao desempenho comercial, conforme pode ser observado nas figura 4 e 5, os relatórios da Steamworks apontaram um total de 242 unidades vendidas, com receita acumulada de aproximadamente US\$ 325, distribuídas entre diversos países. A maior parte das vendas concentrou-se nos Estados Unidos, responsáveis por 45 cópias (25,8%) e US\$ 84 de receita, seguidos pela Alemanha, com 23 unidades (9,5%) e US\$ 52, e pelo Brasil, com 26 unidades (10,7%) e US\$ 25. Outros mercados relevantes incluíram Japão (11 unidades), China (21 unidades), Rússia (22 unidades) e Países Baixos (6 unidades).

Figura 6 - Relatório de vendas por país

Countries		All history	Daily average during period
United States	25.8% Revenue	\$84	\$0
	18.6% Units	45	0
Germany	16.1% Revenue	\$52	\$0
	9.5% Units	23	0
Brazil	7.7% Revenue	\$25	\$0
	10.7% Units	26	0
Japan	7.2% Revenue	\$23	\$0
	4.5% Units	11	0
Netherlands	4.9% Revenue	\$16	\$0
	2.5% Units	6	0
Canada	3.3% Revenue	\$11	\$0
	2.1% Units	5	0
Italy	2.9% Revenue	\$9	\$0
	1.7% Units	4	0
Finland	2.7% Revenue	\$9	\$0
	1.7% Units	4	0
Denmark	2.7% Revenue	\$9	\$0
	1.2% Units	3	0
China	2.5% Revenue	\$8	\$0
	8.7% Units	21	0

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Esse resultado está diretamente relacionado à estratégia de localização completa, que traduziu The King Cat Clicker para os 26 idiomas oficiais suportados

pela Steam, permitindo que o título fosse exibido de forma nativa nas lojas regionais de cada país. Tal decisão ampliou significativamente o alcance global e favoreceu a visibilidade do jogo dentro do algoritmo de recomendação da Steam, o qual prioriza e impulsiona conteúdos traduzidos na língua do usuário. Assim, a localização multilíngue contribuiu não apenas para a diversificação geográfica das vendas, mas também para o crescimento orgânico da base de jogadores, reforçando a importância da acessibilidade linguística como fator estratégico no desempenho comercial de jogos independentes.

Os comentários e análises dos jogadores na página da Steam foram predominantemente positivos, destacando o estilo visual, o humor presente nas interações e a ambientação sonora. Alguns usuários sugeriram melhorias na curva de progressão e inclusão de novos conteúdos de longo prazo, aspectos que já foram considerados para atualizações futuras. Esse tipo de retorno direto é de grande relevância, pois permite o aprimoramento contínuo do produto e contribui para a fidelização da comunidade em torno do jogo.

Comparando-se os resultados obtidos com estudos recentes sobre o desenvolvimento de jogos independentes (Machado & Goulart, 2021; Linåker et al., 2023), nota-se que os desafios enfrentados nesta pesquisa — como restrições técnicas, limitações financeiras e dificuldade de visibilidade — refletem o cenário real do mercado *indie*. Entretanto, este trabalho diferencia-se por apresentar uma documentação prática e completa de todas as etapas de criação e comercialização de um jogo independente, oferecendo contribuições tanto acadêmicas quanto aplicadas.

De modo geral, os resultados obtidos confirmam que é possível desenvolver e lançar um jogo comercial competitivo utilizando ferramentas *NoCode* e metodologias ágeis, desde que haja planejamento adequado, estudo de mercado e estratégias de divulgação bem estruturadas. O projeto também evidenciou o potencial dos desenvolvedores independentes brasileiros de produzir obras de qualidade com recursos limitados, reforçando a relevância de políticas e incentivos à produção nacional de jogos digitais.

4 CONCLUSÃO

O presente trabalho teve como objetivo descrever e analisar o processo

de desenvolvimento de um jogo comercial independente, desde a concepção até sua publicação na plataforma Steam, utilizando o Construct 3 e metodologias ágeis como o Scrum. Os resultados demonstraram que o uso de ferramentas NoCode é uma alternativa viável e eficiente para pequenos estúdios, permitindo agilidade na criação e manutenção de projetos mesmo diante de limitações técnicas e financeiras. Durante o desenvolvimento de *The King Cat Clicker*, foram identificados e solucionados desafios relacionados à otimização, exportação e integração com sistemas externos, além de se comprovar a importância das metodologias ágeis na organização das tarefas e no controle do progresso.

Conclui-se que o desenvolvimento de jogos comerciais no contexto independente brasileiro é possível e promissor quando sustentado por planejamento estratégico e uso adequado das ferramentas disponíveis. Este estudo contribui ao documentar um caso real de criação e lançamento de um jogo comercial, oferecendo subsídios para outros desenvolvedores e pesquisadores da área. Como continuidade, recomenda-se investigar o impacto das ferramentas NoCode em produções de maior escala, bem como analisar métricas pós-lançamento e a recepção do público a longo prazo.

REFERÊNCIAS

COSTA, R.; OLIVEIRA, F. **Desenvolvimento de jogos digitais: integração de design, programação e marketing em projetos independentes**. *Revista Brasileira de Computação Aplicada*, v. 12, n. 2, p. 45–60, 2020. Disponível em: <https://www.rbcap.org.br/artigo/2020/12>. Acesso em: 05.dez.2025

FERREIRA, G. et al. **Data-driven method development and evaluation for indie mobile game publishing**. *Multimedia Tools and Applications*, Springer, 2022. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-022-13688-0>. Acesso em: 05.dez.2025

KIRSCHBAUM, C.; SAKUDA, L. O. **From power asymmetry to collective action: Brazilian developers in the digital games ecosystem**. *Innovation & Management Review*, v. 21, n. 2, p. 78-90, 2024. Disponível em: <https://www.emerald.com/inmr/article/21/2/78/184873/From-power-asymmetry-to-collective-action>. Acesso em: 05 nov. 2025.

LESSE, L. P.; BERNARDINO, M. **Trends and research in digital game project management: a systematic literature review**. *Journal on Interactive Systems*, v. 14, n. 1, p. 1-15, 2023. Disponível em:

<https://journalssol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/3196>. Acesso em: 05 nov. 2025. Acesso em: 05.dez.2025

LINÅKER, J.; BJARNASON, E.; FAGERHOLM, F. **Pre-Release Experimentation in Indie Game Development: An Interview Survey**. In: *Product-Focused Software Process Improvement*, 2024. Disponível em: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-85849-9_24. Acesso em: 05.dez.2025

MACHADO, L. R.; RUTZIG, M. B.; FONTOURA, L. M. **Enhancing collaboration between 3D artists and programmers in game development with agile practices**. In: *Anais do SBGames 2024*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32300>. Acesso em: 05.dez.2025

NURJAMAN, M.; BATUROHMAH, H.; WARMAN, C. **Game Development Project Management using Scrum Framework: Hypercasual Game Case Study “Rush Runner”**. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, v. 8, n. 1, 2024. Disponível em: <https://doaj.org/article/2efdde5b4c094e93b431d0be68a39ae7>. Acesso em: 05.dez.2025

PRIETO, D. T.; NESTERIUK, S.; STEAGALL, M. M. **Independent game development: brief considerations of the practice in the post-digital era**. *DATJournal*, v. 7, n. 1, p. 110–124, 2022. Disponível em: <https://datjournal.anhemb.br/dat/article/view/598>. Acesso em: 05.dez.2025