



## Aspectos Gerais dos Games *Indies*<sup>1</sup>

Emelyne Stefânia Lisboa do NASCIMENTO<sup>2</sup>

Liands Leite de CARVALHO<sup>3</sup>

Douglas Fernandes de ALCÂNTARA<sup>4</sup>

Eduardo Cezar MEDEIROS<sup>5</sup>

Paulo Souto Maior SERRANO<sup>6</sup>

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### Resumo

Os games *Indies*, como também são chamados os jogos independentes, tem conquistado uma grande visibilidade dentro do mercado de games. Trazendo à tona novas discussões e estudos sobre a causa que leva esses jogos, antes considerados produtos de “segunda”, a se tornarem referência no mercado dos jogos eletrônicos. Este trabalho mostra algumas características e o potencial comunicacional desse segmento de games, incluindo aspectos que os levaram a se destacar nos últimos anos. Concluímos que o desenvolvimento *Indie* tem afetado a indústria de games com mecânicas inovadoras, e também em seu sentido comunicacional e expressivo. Sendo isto possível a partir do momento em que a distribuição online de games foi regularizada em suas devidas plataformas, abrindo assim as portas para os desenvolvedores *Indies*.

### Palavras-Chave

videogames; game *Indie*; jogos eletrônicos; desenvolvimento *Indie*; indústria de games.

### Introdução

O desenvolvimento *Indie* vem influenciando a indústria de jogos eletrônicos desde os anos 1980, tornando-se, até mesmo, um dos motivos do *crash* no mercado de games em 1984 por culpa do desenvolvimento desenfreado sem o mínimo rigor de qualidade. Com a morte do *Atari 2600* ocorreu a estagnação dos consoles, o que fez com que os computadores entrassem definitivamente na era dos jogos eletrônicos, que por sua vez deram continuidade aos games *Indies*, esses porém, ainda sem o devido reconhecimento. Apagado no tempo, os games *Indies* viveram tempos difíceis, muitas

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 6 – Interfaces Comunicacionais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais do DEMID-UFPB, email: [emelynelisboa@gmail.com](mailto:emelynelisboa@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais do DEMID-UFPB, email: [liands@gmail.com](mailto:liands@gmail.com).

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais do DEMID-UFPB, email: [douglasfa@hotmail.com](mailto:douglasfa@hotmail.com).

<sup>5</sup> Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação em Mídias Digitais do DEMID-UFPB, email: [manganiac@gmail.com](mailto:manganiac@gmail.com).

<sup>6</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais do DEMID-UFPB, email: [paulohsms@gmail.com](mailto:paulohsms@gmail.com).



vezes tendo somente a plataforma PC<sup>7</sup> para desenvolvimento. Isto mudou quando a plataforma Steam foi lançada, abrindo a porta para milhões de desenvolvedores, e logo mais a *Xbox Live Arcade*, *Playstation Network*, *WiiWare* (atualmente chamado de *eShop*). Esta liberdade de publicação em várias plataformas, leva os games *Indies* a ganharem força, e influenciarem o mercado com suas propostas ousadas nas inovações estéticas, mecânicas ou em sua narrativa.

Iremos apresentar neste artigo as características de alguns jogos *Indies* atuais, que os leva a revolucionar, criando mecânicas para os jogos de forma diferente, e inovando no modo de expressar informações; ajudando os jogos digitais a se tornarem um dos meios de comunicação multi-midiática mais interativos. Games como: *Castle Crashers (The Behemoth, 2008)*, *Minecraft (Mojang, 2009)*, *Limbo (Playdead, 2010)*, *Bastion (Supergiant Games, 2011)*, *Terraria (Re-Logic, 2011)*, e *Dear Esther (The Chinese Room, 2012)*, podem demonstrar facilmente a força que o desenvolvimento *Indie* conquistou na geração atual de consoles e computadores (ver Anexo: Tabela 1).

## 1 Contexto Histórico

O desenvolvimento dos jogos independentes teve seu início com o jogo *Spacewar* – desenvolvido por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e testado pela primeira vez a 30 de julho de 1961 - e posteriormente com jogos para *Commodore 64* (C64), *ZX Spectrum*, etc. No fim dos anos 1980 e início dos anos 1990 houve um aumento no número de jogos *Indie*, mas com a distribuição controlada pelas grandes publicadoras os desenvolvedores independentes foram forçados a se juntar com uma publicadora - para lançar o seu jogo - ou criar a sua própria e distribuir o game em *shareware*<sup>8</sup>. *O modelo de negócio shareware* foi um dos modos de distribuição mais usado pelos jogos pagos para divulgação.

No ano de 1984, 2 anos após o lançamento do *Atari 5200*, o mercado de jogos estava saturado com jogos de baixíssima qualidade. O jogo *E.T. The Extra-Terrestrial* (Atari, Inc., 1982) – feito a partir do filme homônimo de grande sucesso de bilheteria – é um ícone desse momento histórico, que motivou as pessoas a pararem de comprar videogames e começarem a comprar computadores. Esse processo contribuiu para o *crash* de 1984, quando quase todas as plataformas da segunda geração acabaram.

---

<sup>7</sup> Computador pessoal ou PC (do inglês Personal Computer).

<sup>8</sup> Disponível por tempo determinado, depois disso o programa ou jogo bloqueia as funções ou então deixa de funcionar. Para ter acesso a essas ferramentas bloqueadas ou usar por tempo indeterminado, o usuário é obrigado a comprar o produto.



Com o *crash* de 1984 o número de computadores doméstico aumentou e no ano de 1985 surgiram as primeiras *engines* (*programa de computador para o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real*), que foram desenvolvidas para o *Commodore 64*, sendo o *Activision Gamemaker* o mais importante. No ano de 1991 Tim Sweeny<sup>9</sup> criou a *ZZT*, uma ferramenta que permitia a criação de jogos para computador com programação mínima, originalmente era um editor de *level*<sup>10</sup> que por sua complexidade, podia ser usada como *engine*. Oito anos depois Mark Overmars desenvolveu a *Game Maker* um motor gráfico para jogos 2d, muitos desenvolvedores independentes começam a fazer seu jogos usando o *Game Maker* antes de mudar para outra *engine*.

Nas últimas duas décadas o foco das grandes desenvolvedoras é fazer os seus jogos sempre mais realistas e maiores, buscando conseguir o maior número de jogadores simultâneos. Os jogos independentes possuem uma proposta diferente, onde a experiência do jogador é o mais importante, por esse motivo alguns dos jogos *Indie* são apenas para *single-player*<sup>11</sup>. Com o lançamento da *Steam* – uma plataforma de distribuição digital de jogo – os desenvolvedores *Indie* tinham mais uma opção para distribuir seus jogos. A partir do sucesso da plataforma outras empresas buscaram vender seus jogos também de modo digital como é o caso da *Playstation Network*, *Xbox Live Arcade* e *Wiiware*.

O ano de 2008 é considerado um dos melhores anos para os jogos independentes, *games* como *Audiosurf* (*Dylan Fitterer*), *Braid* (*Number None*), *Castle Crashers* (*The Behemoth*) e *World of Goo* (*2D BOY*) tiveram uma boa receptividade pelos jogadores. Entre 2009 e 2010 os jogos que mais se destacaram foram *Limbo* e *Osmos* (*Hemisphere Games*). O jogo *Minecraft*, lançado em 2009, fez grande sucesso e se tornou tão popular que no ano de 2011 os desenvolvedores criaram uma convenção exclusiva para o jogo, a *Minecon*.

## 2 Desenvolvimento *Indie* no Mercado de Games

Os *games Indies* vieram ao mercado com uma proposta diferente dos jogos produzidos por grandes produtoras ou empresas. Essas grandes empresas geralmente possuem a meta principal de criar um game perfeito que atraia milhões de pessoas,

---

<sup>9</sup> Fundador da Epic Megagames.

<sup>10</sup> Termo usado em jogos eletrônicos para representar uma fase de dificuldade ou seção definida de um determinado jogo.

<sup>11</sup> Modo de jogo que suporta apenas um jogador.



focando na empatia com a grande maioria dos jogadores e criando um produto comercial mais direcionado à vendas, do que um jogo que possa transmitir experiências. Por isso, estes games perdem a grande essência incorporada nos games *Indies*: o simples fato de ser algo pessoal, totalmente diferente, original e artístico. Levando ao pensamento de que jogos *Indies* é de certa forma um meio de arte ao nível máximo de interatividade, uma mídia expressiva de seu desenvolvedor.

Cada jogo *Indie* tem suas peculiaridades, com aspectos especiais que o desenvolvedor quis demonstrar, podendo ser originadas por uma característica pessoal incorporada ao personagem, jogabilidade, na narrativa ou em outros aspectos do game. Essas peculiaridades marcam a diferença e tornam o jogo uma experiência única como recompensa ao jogador. Como disse o desenvolvedor independente Jonathan Blow “Fazer um jogo, foi pegar minhas falhas e fraquezas mais profundas e colocá-las ali dentro.” (2012, *Indie Game The Movie*).

Isto transforma todo o projeto do game não somente em algo artístico mas também pessoal. Tornando os games *Indies*, uma comunicação midiática, entre desenvolvedor e jogador muito acima daquela gerada pelos jogos comercialmente polidos para atender a demanda de audiência por parte de grandes empresas.

Nas duas últimas décadas, o foco de grandes empresas no desenvolvimento de games para o mercado, foi o de potencializar as imagens gráficas, deixando-as mais próximas do real; e também possibilitar que milhares de pessoas pudessem jogar online, contra outras pessoas ao redor do mundo, criando assim em um meio de comunicação digital entre os jogadores.

Tem havido uma tendência, nas duas últimas décadas em jogos eletrônicos de fazer tudo maior e realista, de potencializar tudo. Grandes jogos tem outros objetivos, eles querem entreter a massa, levando a 10 milhões de pessoas jogarem online entre si ao mesmo tempo. (Brandon Boyer, 2012, *Indie Game The Movie*).

Porém nos games *Indies*, a comunicação era de via única. Do desenvolvedor para o jogador, tornando o jogo algo exclusivo e especial. Estas experiências agregadas aos jogos *Indies*, tem feito deles um sucesso na indústria bilionária que é o mercado de games. Pois um jogador procura não somente diversão, mas também uma experiência, que pode se tornar a maior recompensa que um jogo pode proporcionar.

Os jogos *Indies* não são novidades da atualidade, pois esta prática de



desenvolvimento independente vem desde o *Atari*, na época em que o seu console (*Atari 2600*) veio ser um sucesso de vendas nos anos 1980. Porém, houve uma produção desenfreada de games, sendo muitos deles *Indies* e outros sem qualidade. Finalmente em 2008 os jogos *Indies* começaram a se destacar dentro do mercado de jogos; sendo a Steam o principal facilitador para que isto ocorresse. Pois com esta plataforma de games online em funcionamento, os desenvolvedores tiveram um melhor acesso ao mercado. Tanto que por este fator sugeriram outras eShops como: *Xbox Live Arcade*, *Playstation Network* e *Wiiware*; todos abrindo espaço para a venda de games de forma online.

Muitos jogos *Indies* ficaram conhecidos por seu sucesso ao decorrer dos anos através destas plataformas online, como: *Audiosurf*, *Castle Crashers*, *Braid*, *World of Goo*, *Osmos*; games estes que chegaram a faturar milhões de dólares. O jogo *Limbo*, foi um dos primeiros games a quebrar recordes de vendas, chegando a faturar 8 milhões de dólares, seguido do *Castle Crashers* com 25 Milhões de dólares e *Minecraft* com 40 milhões de dólares. Desenvolvedores *Indies*, muitas vezes não conseguem investidores ou recursos para bancar um jogo com gráficos espetaculares; onde em sua maioria é o que iria chamar atenção do público.

Por este motivo, os games *Indies* procuram suprir este déficit gráfico inovando em mecânica, jogabilidade e narrativa. Desde 2008, muitos games *Indies* vem se destacando no mercado com inovações e conceitos bastante interessantes, se diferenciando da maioria dos games até então comercializados. As empresas já consolidadas no mercado atual de games vinham se acomodando ao longo do anos com franquias consagradas e que todos já admiravam ou gostavam, somente lançando versões novas com algumas diferenças ou novidades gráficas; isto veio a enfraquecer o mercado para elas. Com o sucesso dos games *Indies* os jogadores começaram a vê-los como uma alternativa para sair da invariabilidade que estava nos jogos do mercado. A partir deste fato, as pessoas perceberam que podiam encontrar ótimos jogos em suas plataformas online, e que tinham uma proposta diferenciada e muitas vezes inovadora.

Enquanto os desenvolvedores independentes avançavam, as grandes empresas viram o potencial que estes games *Indies* poderiam trazer para grandes plataformas. Assim, grandes empresas como: *Nintendo*, *Sony* e *Microsoft* aos poucos abriram as portas e deram a oportunidade de lançamentos oficiais em consoles. Exemplo disto foi a própria *Nintendo* que atualmente tem mais de 120 jogos independentes em desenvolvimento para serem lançados no *WiiU*. O *Super Meat Boy* (*Team Meat*, 2010), por exemplo, é um jogo independente que foi lançado para a plataforma *Xbox Live*



*Arcade* e PC, um dos desenvolvedores, Tommy Refenes afirmou “Se as pessoas querem *Modern Warfare* e *Halo Reach*, tudo bem! Porque eu os acho uma m..., e se é isso que as pessoas querem, não posso fazer nada. Porque não faço jogos de m...” (2012, *Indie Game The Movie*).

Muitos jogadores vivem à espreita de novos lançamentos no mercado, procurando o tempo todo sobre novidades e informações. A indústria de games é bastante acelerada em seus lançamentos, porém games demandam bastante tempo de produção e centenas de profissionais empenhados para lançar um jogo em pelo menos 3 anos de desenvolvimento; Games como *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), mil pessoas, 5 anos para conclusão, *GTA4* (Rockstar, 2008), mil pessoas, 5 anos para conclusão, *Duken Nukem Forever* (Gearbox Software, 2010), mil pessoas, 12 anos para conclusão. Enquanto em um estúdio *Indie*, geralmente se tem 2,3 ou no máximo 5 pessoas empenhadas na produção de 1 jogo que muitas vezes ainda é somente para uma única plataforma.

### **3 Game Design em Jogos Indies**

Muitos produtores independentes distribuem seus games gratuitamente através da internet. Essa forma de distribuição também é encontrada entre o conteúdo usado pelos produtores como referência na hora de criar seus games.

Na internet, é bastante fácil de encontrar páginas voltadas para desenvolvedores de games. Onde os mesmos podem tirar dúvidas com outras pessoas que atuam nessa área, como também podem partilhar conhecimentos, experiências, conteúdos e assim, se ajudarem. Seja em forma de tutoriais, comentários, vídeo-aula, artigo, livro ou notícia, os novos desenvolvedores podem encontrar facilmente conteúdo que auxiliam na construção de um game, em diferentes plataformas. O portal [www.Indiegamerbrasil.com](http://www.Indiegamerbrasil.com), por exemplo, distribui uma gama de tutoriais ensinando passo a passo como desenvolver um jogo.

Também há conteúdos mais teóricos, que estudam a linguagem dos videogames. É o caso da dissertação chamada *Game Design Inteligente*, da professora de Game Design, Thais Arrias Weiller, onde ela analisa os elementos de *design* que mediam a interação do jogador com o game e observa a existência de seis elementos mais recorrentes: objetivos claros, *feedback*, nível de dificuldade, interação e sensação de controle, narrativa e estética, e socialização e imagem pessoal. Todo esse conteúdo é disponibilizado pela autora gratuitamente, através da internet, de forma que contribui



para o aprendizado de desenvolvedores interessados.

Alguns sites disponibilizam cursos completos sobre construção de jogos digitais, como é o exemplo do *www.coursera.org*, um portal de cursos gratuitos que em 2013 concedeu o *Gamification*, um curso que envolve a aplicação de elementos de jogos e técnicas de design para jogos digitais com ênfase em problemáticas que abrangem o mundo real, como o impacto social dos games e os desafios de negócios. O *Gamification* durou 10 semanas, mas ainda está disponível no portal mesmo quase 1 ano depois da sua data de início.

Desse modo, é possível notar que a internet tem auxiliado de forma essencial na produção de games *Indies*, gerando a oportunidade para os desenvolvedores independentes aprenderem, construir e publicarem seus games com baixo custo, qualidade e conteúdo teórico.

### 3.1 Impacto das Inovações

A marca que os games *Indies* tem deixado no mercado de jogos eletrônicos, se resume a uma palavra: inovação. O colunista do portal *www.eurogamer.pt*, Nelson Zagalo, diz que algumas publicações de jogos tem caído em desagrado por causa da falta de relevância, ou valor agregado às informações que os jogadores já possuem.

Esta necessidade de retorno acaba fazendo com que, muitas vezes, estes desenvolvedores abram mão de inovações para não correrem o risco de desagradarem aos fãs mais fervorosos e acabarem com um fracasso comercial. Foi justamente esta falta de inovação que favoreceu o crescimento da cena independente dentro do campo dos jogos digitais. (HILDEBRAND; DE PAULA, 2013, pg.2).

Segundo Nelson os games *Indies* podem representar um escape para a indústria de jogos eletrônicos pelo fato de trazerem, em geral, uma bagagem muito grande de inovação. “Os jogos *Indie* são os que mais inovação têm apresentado, o que não é mais do que uma consequência direta do facto de os autores *Indie* estarem mais predispostos à criatividade.” (ZAGALO, 2012).

Nelson também afirma que existem três elementos que são a causa ou os geradores da criatividade encontrada nos games *Indies*, são eles:

1. Independência: É a total liberdade de expressão que o autor *Indie* possui, ou seja, ele não está restrito a um tema. Ele pode falar daquilo que lhe assombra a alma sem



correr o risco de ferir suscetibilidades, ou de ser demasiado enfadonho para alguns. Ele também não está limitado a permissões quando sua imaginação quer construir uma mecânica que nunca foi usada antes e que poderia ser excessivamente complexa. Essa possibilidade de comunicar algo particular ou emocional é o que torna o jogo único.

2. Limitações: A falta de recursos humanos e financeiros, leva os autores a procurar desenvolver suas ideias seguindo caminhos diferentes. Com tecnologia mais barata e sem especialistas. Mas esses caminhos diferentes acabam tornando o resultado final em algo bastante diferente dos jogos que já existem, em algo original e muitas vezes inovador.

3. Simplicidade: Com a ausência de grandes recursos, os desenvolvedores *Indies* se concentram no essencial do jogo e deixam de lado os acessórios. Nasce assim, um jogo com menos extensões e diversidade mas muito bem produzido dentro do seu foco, seja na jogabilidade, na arte gráfica ou na narrativa. Essa simplicidade gera valor a experiência que o jogo concede, e produz o engajamento dos jogadores.

Os autores Hermes Hildebrand e Bruno de Paula, estudaram dois jogos *Indies*, *Flower* (2009), e *Journey* (2012) produzidos pelo estúdio *Thatgamecompany* e sobre eles afirmam: temos duas obras capazes de incentivar grandes reflexões em seus fruidores. Para Hermes e Bruno, essa capacidade se deve ao fato desses jogos não serem produzidos visando exclusivamente um retorno financeiro, ou a exploração de regras e mecânicas sem sentido, mas visam passar sentimentos bons nos jogadores e promover a expressividade dessas obras.

Desta maneira, compreende-se que, através da liberdade de criação e experimentação, pode-se chegar a novos métodos de desenvolvimento de jogos digitais capazes de obter resultados importantes para a compreensão de qual o real potencial expressivo destes jogos. Acredito que o caminho para essa compreensão passa necessariamente pelos projetos *Indie*, como *Journey* e *Flower*, obras capazes de reconfigurar o sentido de um jogo digital. (HILDEBRAND; DE PAULA, 2013, pg.14).

#### **4 Mecânica Renovada em Jogos *Indie***

Os jogos finalmente começam a trazer um leque de mecânicas novas com games





que estão dispostos a explorar os controles de suas respectivas plataformas. Em um mercado dominado por grandes produtoras onde um único jogo recebe inúmeros *ports* (jogos adaptados para consoles paralelos, *gadgets* e PC) existe uma dormência no que diz respeito à mecânica desses jogos, o ramo *Indie* hoje existe como uma porta de entrada para novos conceitos, quebrando paradigmas, especialmente quanto à forma de se jogar.

Empresas como a *Nintendo* reservam parte de suas transmissões (*Nintendo Direct*) ao anúncio de jogos *Indie*, possibilitando a esses títulos e seus desenvolvedores uma porta de entrada para o que era, até pouco tempo atrás, um sonho de mecânica impossível. Hoje, jogos *Indie* podem ser desenvolvidos para qualquer que seja a plataforma (*Steam*, *Origin*) ou consoles, como os títulos *Shantae and the Pirate's Curse* (*WayForward Technologies e Cria Inti, previsto para 2014*), *Pier Solar HD* (*WaterMelon Co p., 2010*) e *Wooden Sen'sey* (*Neko Entertainment, 2013*) que são simultaneamente jogos *Indie*, e titulares para 3DS e Wii U. Essa entrada de desenvolvedores menores abre as portas para um mundo de novas mecânicas, e na verdade muitos fatores contribuem para isso.

Jogos *Indie* são uma tentativa de pequenas empresas de entrar para o mercado, mas um iniciante não consegue atingir um nível de reconhecimento fazendo apenas mais um *FPS*<sup>12</sup>, ou mais um jogo de luta, é preciso ser o próprio ícone. Um meio natural de tentar atingir essa meta é fazer diferente, algo que de certa forma apenas esses games podem, porque estão livres da pressão e patamares que o público espera obter de grandes desenvolvedores. Não que desenvolvedores *Indie* tenham sempre que fugir à regra, mas quando fogem, dão o que falar. A exemplo de *Like A Boss* (*previsto para 2014*), ainda em desenvolvimento pela *Firehorse* para iOS, *Android e Smart Phones*, onde a proposta é inverter, com bastante humor, o cenário de um MMORP<sup>13</sup>, colocando o jogador no lugar de um vilão de estágio, tendo que derrotar hordas de heróis em potencial.

Não quer dizer que o público espera que jogos *Indie* sejam medíocres, mas exatamente por não existir um paradigma de mecânica *Indie*, qualquer ideia tem o potencial de avançar, onde talvez só não tenha sido explorado. Pois os grandes

---

<sup>12</sup> Tiro em primeira pessoa (do inglês first-person shooter, FPS) é um gênero de jogo eletrônico, no qual se enxerga apenas o ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador.

<sup>13</sup> Jogo de interpretação de personagens online e em massa para múltiplos jogadores (do inglês Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game) é um termo que designa jogos eletrônicos que permitem a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na Internet.



desenvolvedores estão tão alienados às suas próprias mecânicas, que mesmo títulos novos com mecânica incomum são recebidos negativamente. Como é o caso da série *Final Fantasy Crystal Chronicles (2003)*, desenvolvida pela *Square Enix* para consoles da *Nintendo*, onde mesmo os críticos da *Game Informer* e *IGN* resumem suas revisões ao fato do jogo ser do gênero ação aventura e não um RPG<sup>14</sup> de turnos.

O histórico de desenvolvedores de longa data cria paradigmas que dificultam a essas mesmas empresas testar ideias novas. Para uma *Square Enix*, apenas o fato de produzir *Final Fantasy* que não se baseia em turnos se torna motivo o bastante para que seus fãs recebam esse jogo negativamente e isso acontece com mais naturalidade do que simplesmente opinativo, o próprio mercado cria uma expectativa do tipo de jogo que espera receber de um certo desenvolvedor.

Então temos uma situação em que jogos *Indie* trazem sua própria mecânica, não apenas por limitações ou opção, mas porque de certa forma, esta é uma porta que está aberta apenas para eles.

## Referências

Documentário:

PAJOT, Lisanne. SWIRSKY, James. *Indie Game: The Movie*. BlinkWorks / Flutter Media. 2012.

ULTIMO, Chefe. **Mais de 120 jogos Indies em desenvolvimento para Wii U; confira a lista. Gamevicio;** [09 de Fevereiro de 2014]. Disponível em: <[www.gamevicio.com/i/noticias/181/181690-mais-de-120-jogos-indies-em-desenvolvimento-para-wii-u-confira-a-lista/index.html](http://www.gamevicio.com/i/noticias/181/181690-mais-de-120-jogos-indies-em-desenvolvimento-para-wii-u-confira-a-lista/index.html)>. Acessado em: 23 de Fevereiro de 2014.

**Desenvolvimento de jogos eletrônicos independentes.** Wikipedia; [atualizado em 13 de Dezembro de 2013]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Desenvolvimento\\_de\\_jogos\\_eletr%C3%B4nicos\\_independentes](http://pt.wikipedia.org/wiki/Desenvolvimento_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_independentes)>. Acessado em: 23 de Fevereiro de 2014.

WEILLER, T. A. **Game design inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos.** São Paulo, Catálogo USP. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17052013-105240/pt-br.php>>. Acesso em: 06 de Março de 2014.

SAMPAIO, C. **Indie Gamer Brasil.** Disponível em: <[www.Indiegamerbrasil.com](http://www.Indiegamerbrasil.com)>. Acesso em: 06 de Março de 2014.

INC, Coursera. **Gamificação.** Disponível em: <<https://www.coursera.org/course/gamification>>. Acesso em: 06 de Março de 2014.

---

<sup>14</sup> Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de personagens"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente.



**DICA: Curso Online (E Gratuito!) De Gamification.** Disponível em: <<http://www.gamestorming.com.br/2013/03/12/dica-curso-online-e-gratuito-de-gamification/>>. Acesso em: 06 de Março de 2014.

ZAGALO, Nelson. **Crash e a Criatividade dos Jogos Indie.** Disponível em : <<http://www.eurogamer.pt/articles/2012-02-04-crash-e-a-criatividade-dos-jogos-Indie>>. Acesso em: 06 de Março de 2014.

**History of Independent Games.** Disponível em: <[http://tig.wikia.com/wiki/History\\_of\\_Independent\\_Games](http://tig.wikia.com/wiki/History_of_Independent_Games)>. Acesso em: 15 de Março de 2014.

**Role Playing Game.** Wikipedia; [atualizado em 19 de Março de 2014]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing\\_game](http://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game)>. Acesso em: 22 de Março de 2014.

**MMORPG.** Wikipedia; [atualizado em 12 de Outubro de 2013]. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mmorpg>>. Acesso em: 22 de Março de 2014.

**Tiro em Primeira Pessoa.** Wikipedia; [atualizado em 15 de Agosto de 2013]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Tiro\\_em\\_primeira\\_pessoa](http://pt.wikipedia.org/wiki/Tiro_em_primeira_pessoa)>. Acesso em: 22 de Março de 2014.

**Computador Pessoal.** Wikipedia; [atualizado em 19 de Fevereiro de 2014]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Computador\\_pessoal](http://pt.wikipedia.org/wiki/Computador_pessoal)>. Acesso em: 22 de Março de 2014.

**Motor de Jogo.** Wikipedia; [atualizado em 9 de Novembro de 2013]. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Motor\\_de\\_jogo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Motor_de_jogo)>. Acesso em: 03 de Abril de 2014.

**Super Meat Boy.** Wikipedia; [atualizado em 25 de Fevereiro de 2014]. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Meat\\_Boy](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Meat_Boy)>. Acesso em: 23 de Março de 2014.

**Level (video gaming).** Wikipedia; [atualizado em 15 de Março de 2014]. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Level\\_\(video\\_gaming\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Level_(video_gaming))>. Acesso em: 23 de Março de 2014.

## Anexo

**Tabela 1 – Número de vendas de alguns jogos independentes, entre os anos de 2008 e 2012 (WIKIPEDIA)**

<b>Jogos Indies</b>	<b>Vendas</b>	<b>Período</b>	<b>Ano de Lançamento</b>
Castle Crashers	2,6 milhões	Após 1 ano	2008
Minecraft	1 milhão	Após um mês	2009
Limbo	300.000	Após um mês	2010
Terraria	432.000	Após um mês	2011
Bastion	1,7 milhões	Após 1 e 8 meses	2011
Dear Esther	850,000	Após 1 e 7 meses	2012