***STEAMSPY: Analýza trendov na videohernom trhu***

***Barbora Janků, Petra Karandyšovský Seidl***

***MENTOR: Marek Odráška***

*ÚVOD*

Platforma Steam bola vytvorená v roku 2003 spoločnosťou Valve ako distribučný kanál pre digitálny obsah, v dobe kedy ešte neexistovali app stores. Môžeme povedať, že to bol prvý digitálny obchod na počítačové hry svojho druhu. Hry nie sú v tomto prípade na fyzických nosičoch, ale priamo dostupné cez Steam. Zakúpením hry získame product key, ktorý aktivuje licenciu pre našu hru. Tieto keys zvyknú predávať aj nezávislí predajcovia, často za veľmi výhodné ceny. Od založenia Steam vzniklo viacero konkurenčných platforiem, ktoré však nemajú dostupné základné dáta o hernej histórii svojich užívateľov.

Debutovým titulom od Valve bol v roku 1998 vydaný Half-Life, ktorý získal viac ako 50 herných ocenení a je aj právom nazývaný najlepšia počítačová hra všetkých čias. Od tej doby už vydali množstvo iných, taktiež veľmi úspešných hier, ktoré hrávajú milióny užívateľov denne.

SteamSpy je v štatistická služba, ktorá bola založená nezávislým vývojárom Sergejom Galyonkinom v apríly 2015. Dáta sú automaticky sťahované z užívateľských profilov Steam pomocou API (application programming interface). Takto prezentované a aktualizované dáta môžu poslúžiť komukoľvek, koho zaujímajú počítačové hry a ich súčasný stav. V tomto konkrétnom momente poslúžia našemu projektu.

*CIEĽ*

Cieľom nášho projektu je spracovať vybrané dáta dostupné z webu steamspy.com. Predpokladáme, že naše výstupy môžu byť užitočné pre začínajúcich vývojárov, vydavateľov hier i samotných hráčov. Predovšetkým si však chceme osvojiť prácu s dátami v praxi.