

PROJETO:

TEMA: CONQUISTAS DE JOGOS NO SISTEMA OPERACIONAL PLAYSTATION

LUIZ FELIPE HIPOLITO PARAISO

[RA 04252045]

PLAYS'S PATH

(Caminho do jogo)

PROPOSTA SOBRE APURAÇÃO DO APROVEITAMENTO DE JOGOS BASEANDOS EM CONQUISTAS E RECOMENDAÇÕES DE PRÓXIMOS JOGOS BASEADOS NOS GÊNEROS QUE MAIS JOGOU

SUMÁRIO

CONTEXTO.....	2
OBJETIVO.....	4
2.1. Registro de jogos.....	4
2.2. Reduzir o percentual de jogos incompletos do usuário.....	4
2.3. Instruir um consumo responsável.....	4
JUSTIFICATIVA.....	5
ESCOPO.....	5
1. PREMISSAS:.....	6
2. RESTRIÇÕES:.....	7
3. DIAGRAMA DE NEGÓCIO:.....	7
4. DIAGRAMA DE SOLUÇÃO TECNICA.....	8
REFERÊNCIAS UTILIZADAS	8



CONTEXTO:

1.1 História das conquistas no Playstation

Em 1989, o mercado de jogos era monopolizado pela grande empresa japonesa Nintendo, atendendo ao único console para jogos no que perdurou no mercado por muito tempo, sem sofrer com os lançamentos das produtoras SEGA, Atari e Magnavox. Isso decorreu até o ano de 1994, em que de durante um empasse entre a Nintendo e a produtora de filmes Sony sobre o desenvolvimento de um console aparte, Ken Kutaragi tomou partida em relação ao lançamento de um novo console, o tão popular PlayStation.

O lançamento da nova empresa a adentrar o mercado de console, desbancou as vendas do mais recente lançamento Super Nintendo, pois o Playstation contava com o mais eficiente processamento até então. Junto a isso vieram fortes lançamentos que marcaram toda uma geração de fãs, como Crash Bandicoot 1 e 2, Silent Hill e Metal Gear Solid. Os anos se seguiram e a participação da Sony no âmbito gamer crescia mais, junto ao seu lançamento mais popular o Playstation 2, que ainda é o console com maior número de vendas até os dias de hoje.

No ano de 2008, o lançamento do playstation 3 foi um tanto quanto conturbado, por não entregar ferramentas vistas como importantes no mercado, sendo um dos maiores fracassos empresariais no meio de console. No entanto houve a adição de uma mecânica que se perdurou em todos os consoles seguintes, o sistema de conquistas, uma maneira de engajar e recompensar o jogador em completar os jogos. Diante a jogos que a cada ano ficavam mais técnicos, mais complexos e consequentemente

mais caros, a indústria tinha de achar uma maneira de fazer o consumidor usufruir de cada detalhe do jogo, fazê-lo sentir que o dinheiro gasto valeu a pena.

De tal maneira, nasceu o esquema de conquistas dentro dos jogos, todo console de mesma época apresentava o mesmo conceito, mas aplicados de maneira diferente, seja por pontuação dentro de sua biblioteca, ou por troféus caracterizados pelo nível de dificuldade de tal conquista. No sistema Playstation, as conquistas são definidas em 4 troféus, cada um com sua devida raridade, bronze, prata, ouro e platina, cada uma contendo um nível maior de raridade que o outro, saindo do menos raro (bronze), para o mais raro (platina) que só é coletado caso o jogador colete todas as conquistas do jogo e obtenha 100% dos conteúdos feitos.



Apesar da existência desse mecanismo, nem todos os jogadores fazem a coleta de todos as conquistas e obtém os troféus platina, devido ao tempo necessário para terminar o jogo ou até mesmo a qualidade do jogo em si, que desincentiva o jogador a concluir todos os tópicos da jogatina, mesmo com os altos custos dos jogos atuais.

Em uma pesquisa realizada pela plataforma Steam em 2024, os usuários já gastaram 103 bilhões de reais em jogos nunca abertos, sem qualquer conquista coletada, no Playstation não é tão diferente, aponta a Sony, mas sem revelar dados, concluindo que a exibição de conquistas não é mais tão eficiente para manter os jogadores.



1.2 Minha conexão com o tema

O ano de 2009 foi meu primeiro contato com vídeo game, um familiar estava para encontrar um comprador de seu já ultrapassado Playstation 1, este que já estava a um bom tempo parado, foi usado para averiguar seu funcionamento em minha residência, assim pude me “apaixonar” à primeira vista com os jogos digitais. Em um período de poucos meses, no ano seguinte, recebi de presente o console seguinte, historicamente mais icônico da Sony, o Playstation 2, aos quais pude deter de uma grande variedade de jogos que nunca completei, seja devido à ausência de um cartão de memória, ou pela falta de discernimento que se fazia necessário para passar de fases ou concluir os objetivos.

Assim foi marcada grande parte da minha infância e adolescência, consumindo jogos através dos hardwares Playstation, raras exceções em que tive um vídeo game de outra linha, menções honrosas ao Nintendo 3ds que tive em 2014. Já possuí absolutamente todos os lançamentos de console da Sony, ao que se refere a versão base (não slim ou pro), tendo cada um, um pinga de relevância em meu crescimento, o Playstation 1 foi meu primeiro contato imediato, o Playstation 2 foi marcado pelo contato amplo com a tecnologia, o Playstation 3 se marcou por abrir portas a outros idiomas devido aos exclusivos jogos que possuíam traduções, tendo de buscar entender outro idioma, o Playstation 4 sendo o que mais possuo memórias, não somente por ser um console recente, mas por grandes momentos sociáveis que tive nele, comunidades que passei a participar mais ativamente, eventos que comecei a comparecer, graças ao suporte que o console dava para a comunicação entre os usuários.



No entanto, a nona geração de console foi responsável por uma reflexão que se segue o tema, marcada pelos altos preços em seus jogos, poucos lançamentos e poucas unidades a serem vendidas durante a pandemia, o Playstation 5 foi responsável por me fazer compreender o peso de um jogo, apreciar cada momento e cada detalhe que os desenvolvedores deram ao game, não só isso, mas aderir um peso em minhas aquisições, comprar jogos que realmente farei 100% do conteúdo disponível. A princípio joguei todos os jogos que já possuía no antecessor, aproveitando de experiências que não tive antes, verificando as que mais gostei, minhas preferências e quais lançamentos atendiam aos meus gêneros preferidos.



OBJETIVO

Um sistema para coleta do percentual de jogos completados, a média do percentual que ele tende a atingir em jogos. Visando conscientizar o consumidor sobre o proveito que ele pode tirar dos jogos que o usuário possui.

2.1. Registro de jogos

Registrar os jogos do usuário, trazer a porcentagem de quantos jogos o usuário tende a completar e seu gênero favorito

2.2. Reduzir o percentual de jogos incompletos do usuário

Conscientizando o usuário sobre os jogos que estão incompletos, pode ajudar o usuário a ter uma percepção de que os próximos jogos a jogar dentro de sua própria biblioteca.

2.3. Instruir um consumo responsável

Baseado nas preferências do usuário, o usuário terá uma recomendação de próximos jogos a serem adquiridos.

JUSTIFICATIVA

Com base no que foi pontuado, se faz justificável a existência de um sistema que faça sugestões ao usuário, com jogos que condizem com seus interesses, principalmente no Brasil, ao qual sofre com os altos custos de aquisição ao que diz respeito ao serviço Playstation, com jogos lançamento acima de R\$ 300.

O sistema busca com em função do tempo e conquistas que o usuário jogou tal jogo, para que, com base no gênero, faça sugestões do mesmo gênero que acumula mais percentuais de conquistas e tempo jogados. Desta forma, prevê a mitigação em custos por jogos que não atendem aos gostos individuais, prevendo ao cliente um consumo mais responsável.

ESCOPO

O projeto visa um site para apuração dos dados (conquistas e tempo jogado) de jogos do Playstation que o cliente cadastrará em sua biblioteca dentro do site, junto a isso, fará a implementação das conquistas e tempo jogado atrelado a aquele jogo. O cliente terá um percentual de aproveitamento da obra cadastrada atrelada ao gênero ao qual ela pertence, sendo devolvido por meio de uma plataforma web interativa, incluindo painéis visuais em representação gráfica, junto a uma sugestão de um próximo jogo ao qual o usuário pode jogar.

PREMISSAS:

- O cliente terá acesso ao serviço PSN / PS plus (ao menos até o essencial), para atender a todas as sugestões de jogos tais como os multiplayer;

DELUXE Experimente todos os benefícios	EXTRA Descubra centenas de jogos	ESSENTIAL Jogos mensais, modo multijogador online e muito mais
<ul style="list-style-type: none"> Jogos mensais ✓ Modo multijogador online ✓ Descontos exclusivos ✓ Conteúdo exclusivo ✓ Armazenamento em nuvem ✓ Share Play ✓ Coleção do PlayStation Plus* ✓ Catálogo de jogos ✓ Ubisoft+ Classics ✓ Catálogo de clássicos ✓ Experimentação de jogos ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> Jogos mensais ✓ Modo multijogador online ✓ Descontos exclusivos ✓ Conteúdo exclusivo ✓ Armazenamento em nuvem ✓ Share Play ✓ Coleção do PlayStation Plus* ✓ Catálogo de jogos ✓ Ubisoft+ Classics ✓ Catálogo de clássicos ✕ Experimentação de jogos ✕ 	<ul style="list-style-type: none"> Jogos mensais ✓ Modo multijogador online ✓ Descontos exclusivos ✓ Conteúdo exclusivo ✓ Armazenamento em nuvem ✓ Share Play ✓ Coleção do PlayStation Plus* ✓ Catálogo de jogos ✕ Ubisoft+ Classics ✕ Catálogo de clássicos ✕ Experimentação de jogos ✕
Adicionar ao carrinho	Adicionar ao carrinho	Adicionar ao carrinho

- O cliente possuirá um console Sony (Playstation 4, Playstation 5 ou Playstation Portal);
- O cliente disponibilizará de sua conexão à internet e energia para o funcionamento contínuo do sistema;
- O cliente será maior de idade para atender a todas as classificações indicativas.

RESTRIÇÕES

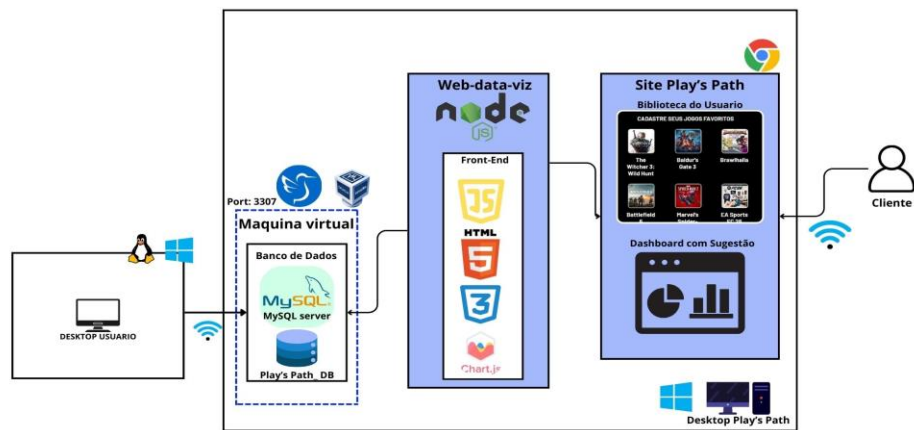
- O projeto se limita somente a jogos presentes na loja Playstation, não abrangendo plataformas como Xbox, Pc, Nintendo etc.
- É responsabilidade do cliente fazer a aquisição dos jogos recomendados
- Não há garantia de que o usuário goste do jogo recomendado.

DIAGRAMA DE NEGÓCIO



DIAGRAMA SE SOLUÇÃO TECNICA

Solução técnica



FONTES:

<https://www.playstation.com/pt-br/playstation-history/1994-ps-one/>

<https://br.ign.com/nintendo-switch-2/138486/feature/todos-os-consoles-da-nintendo-toda-a-historia-de-lancamentos-de-hardware-da-casa-do-mario>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_jogos_eletr%C3%B4nicos_da_Seg_a

https://pt.wikipedia.org/wiki/Ken_Kutaragi

<https://bdjogos.com.br/console.php?id=7>

<https://gogamers.gg/gamepedia/consoles-mais-vendidos/>

<https://www.dust2.com.br/noticias/50219/usuarios-da-steam-ja-gastaram-r-103-bilhoes-em-jogos-nunca-jogados>