



# STEAM®

Análise do Banco de Dados em R

Nome do banco de dados: Steam Releases - All Steam listing, peak players, and scores from (2006-2023)

A base de dados escolhida para ser representada neste trabalho contém dados sobre a plataforma de jogos Steam. Os colaboradores do dataset do qual fiz a análise puxaram os dados da fonte: Steamdb, Steam e fizeram um scraping utilizando API Keys.

A base de dados que eu utilizei retém um total de 66.427 valores únicos e entre eles estão classificados em nome do jogo, link na plataforma steam para cada jogo, a data de lançamento de cada um, o pico de jogadores, análises positivas, análises negativas, total de análises e a avaliação em porcentagem de cada um dos jogos.

Falando um pouco sobre a história da criação da plataforma Steam.

A Valve é uma empresa de desenvolvimento de jogos fundada por Gabe Newell e Mike Harrington em agosto de 1996. O primeiro grande sucesso da empresa foi o jogo Half-Life, que abriu as portas para o sucesso que a Valve alcançou posteriormente. Durante a produção de Half-Life, a Valve precisava de um motor gráfico e conseguiu uma licença com um amigo da id Software para utilizar o motor gráfico de Quake.



Half-Life foi tão bem-sucedido que muitos jogadores começaram a criar modificações para o jogo, sendo a mais famosa delas o Counter-Strike, desenvolvido por Minh Le e Jess Cliffe. A Valve acabou contratando a dupla e adquirindo os direitos do Counter-Strike, o que fortaleceu ainda mais a empresa no mercado de jogos online.



Para resolver problemas de atualizações e combater trapças nos jogos, a Valve desenvolveu a Steam, uma plataforma de distribuição digital de jogos e serviços relacionados. A Steam foi anunciada em 2002 e passou por um período de testes beta antes de ser lançada oficialmente. A plataforma se mostrou um grande sucesso, permitindo atualizações rápidas e automatizadas, além de oferecer segurança contra trapaceiros.

Com o sucesso da Steam, a Valve se tornou uma das maiores empresas de distribuição digital de jogos. Ela passou a atrair outras empresas para venderem seus jogos na plataforma, oferecendo recursos como controle de versões, sistema antipirataria e opções de cobrança flexíveis. Além disso, a Valve lançou seu próprio motor gráfico, o Source, que foi utilizado em jogos como Counter-Strike: Source e Half-Life 2.

A Valve também investiu em recursos para criar uma comunidade de jogadores dentro da Steam. Foi lançada a Comunidade Steam, onde os jogadores podem conversar, trocar experiências e compartilhar arquivos. A Steam Workshop permite que os jogadores criem e compartilhem mods de seus jogos favoritos. Além disso, a Valve expandiu a Steam para outras plataformas, como OS X, PlayStation 3 e smartphones.

Em 2012, a Valve lançou o Greenlight, um serviço que permitia a desenvolvedores independentes submeterem seus jogos para aprovação pela comunidade e serem lançados na Steam. Isso abriu oportunidades para estúdios independentes e trouxe uma variedade de novos jogos para a plataforma.



Ao longo dos anos, a Valve continuou a expandir e inovar, lançando produtos como o Steam Link, SteamVR e o motor gráfico Source 2. A empresa também está envolvida no desenvolvimento de novos jogos, como a sequência muito aguardada de Half-Life, Half-Life: Alyx, que foi lançada em 2020 e foi um sucesso de crítica.

A Valve e a Steam se tornaram partes fundamentais da indústria de jogos, oferecendo uma plataforma de distribuição digital popular e criando comunidades de jogadores engajadas ao redor do mundo.

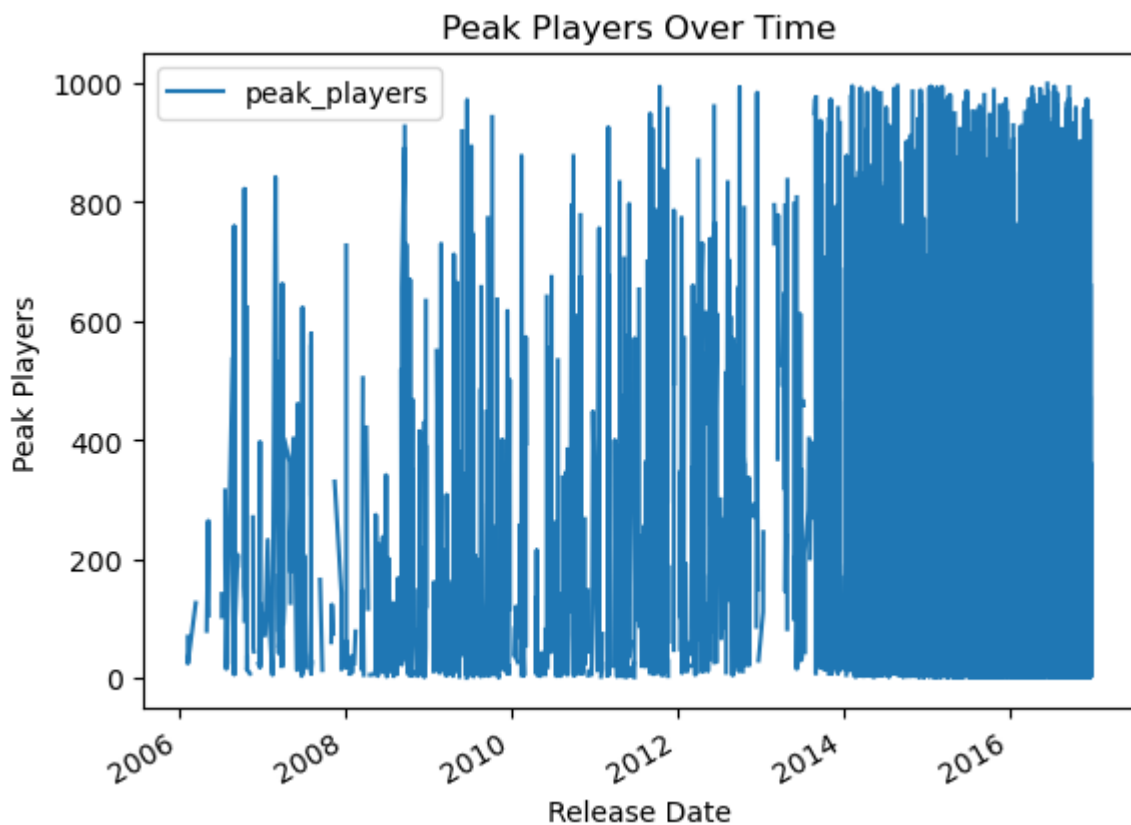


Gráfico mostrando a variação dos picos de jogadores ao longo do tempo na plataforma.

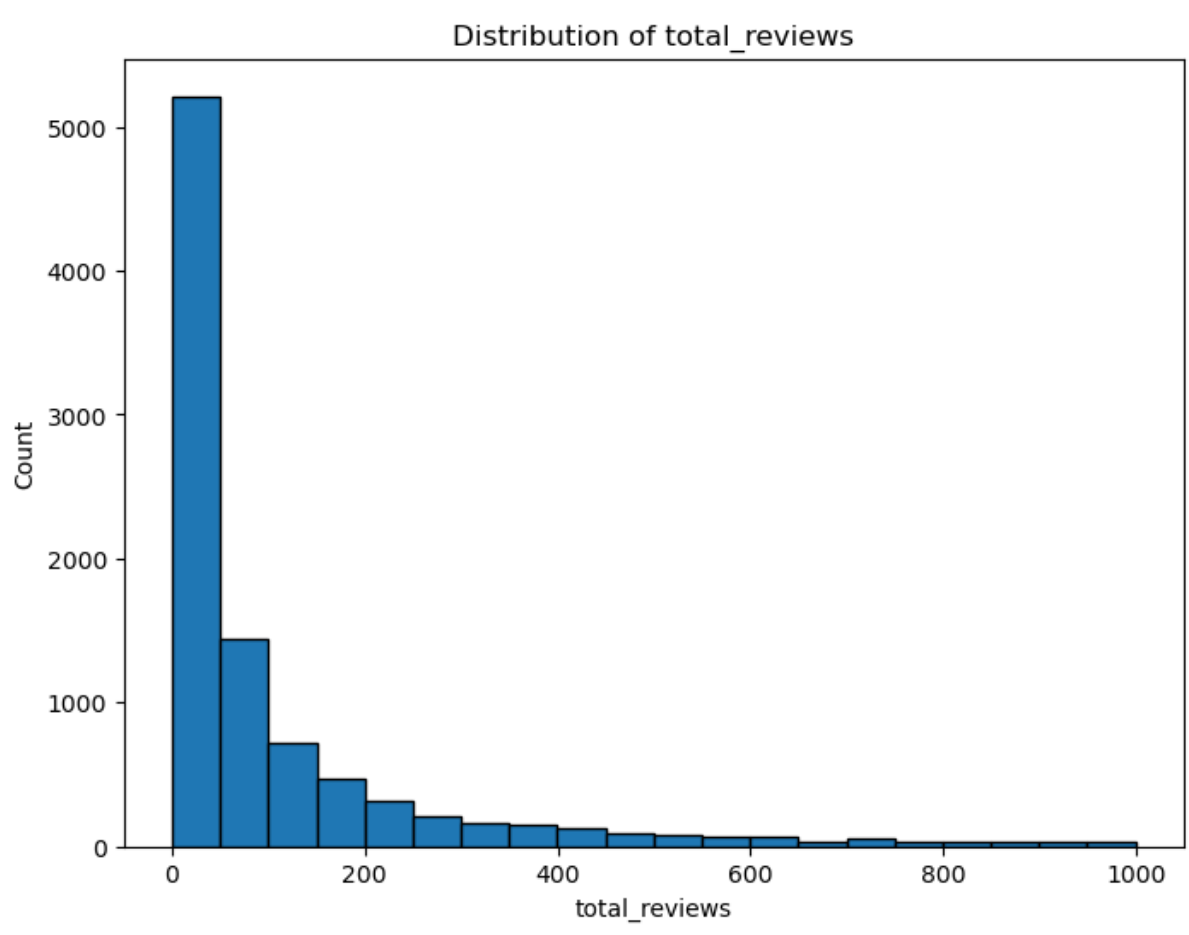


Gráfico mostrando a distribuição do total de avaliações.