

Criada pela Valve Corporation e anunciada ao público em 22 de março de 2002 na Game Developers Conference, a Steam, um software de gestão de direitos autorais, é hoje uma das queridinhas dos gamers.

Seus usuários já passam da marca de 65 milhões. Com mais de 50 mil jogos e médias de acessos simultâneos diários de quase 8,5 mil contas, a Steam é sem dúvidas um dos principais portais de jogos que temos.

Pensando nisso, o artigo em questão usou alguns dados da gigante dos games para fazer algumas relações interessantes entre as informações que conseguimos recolher. De modo que, ao final dessa leitura, possamos tirar algumas informações úteis para possíveis desenvolvedores de jogos, ou apenas curiosos de plantão.

Para uma base de informações mais rica, mesclamos duas planilhas, com informações distintas. A primeira, sobre os 200 jogos mais comprados da steam, contendo 9 colunas, com as seguintes informações:

- Metascore
- Preço
- Categoria do Jogo
- Nome do jogo
- Data de lançamento
- Quantos usuários possuem o jogo
- Horas médias jogadas por player desde 2009
- Mediana de horas jogadas por player desde 2009
- Criadores.

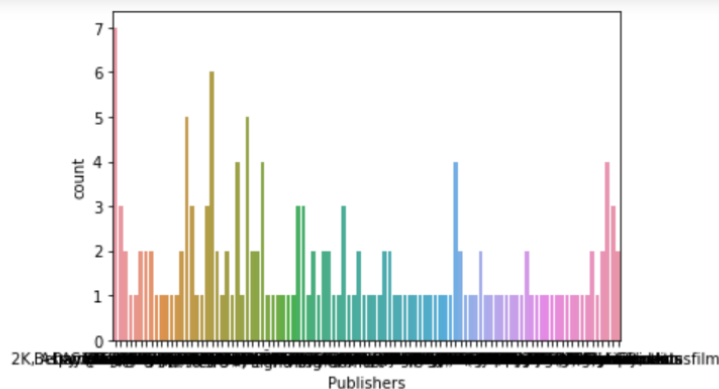
A segunda, sobre aproximadamente 53 mil jogo, com 4 colunas, com as seguintes informações:

- Nome do jogo
- Número médio de jogadores
- Número de pico de jogadores
- Horas jogadas ao todo.

Quando mesclamos esses data frames, perdemos parte das informações nos restando apenas 166 linhas, sendo elas dos principais jogos vendidos na Steam.

Ao contarmos quais foram as empresas que mais produziram esses jogos, vemos uma coisa interessante: a empresa que tem mais produziu jogos que estão entre esses 166 é a Valve, que não coincidentemente é a dona da Steam.

Seguido dela, encontramos as empresas Studio Wildcard, Klei Entertainment e BetaDwarf.



```
Out[52]: Valve 7
Studio Wildcard 6
Klei Entertainment 5
BetaDwarf 5
Electronic Arts 4
..
Funcom 1
Gaijin Distribution KFT 1
Gameforge 4D GmbH 1
Konami Digital Entertainment 1
advocatus 1
Name: Publishers, Length: 100, dtype: int64
```

Ao olharmos de perto sobre os jogos de cada uma dessas empresas podemos tirar outras conclusões:

Game_Type			Game	Price	Publishers
0	Strategy	Counter-Strike: Global Offensive	0.00	Valve	
1	Action	Dota 2	0.00	Valve	
5	Action	Counter-Strike	0.00	Valve	
6	Action	New World	0.00	Valve	
39	Action	Rocket League	4.99	Valve	
40	Adventure	Age of Empires II (2013)	1.99	Valve	
77	Action	Albion Online	9.99	Valve	

Os jogos produzidos pela Valve, em sua maioria, são jogos de ação, que possuem um baixo preço. Visto que os jogos são mais acessíveis, isso explica, em partes, a forte presença da Valve nos jogos mais vendidos da Steam.

Outra peculiaridade achada na análise foi da Studio Wildcard. A empresa não apresenta um tipo de jogo em que tenha mais sucesso como a Valve, mas tem um padrão muito bem definido de preço em seus produtos. Mantendo seus jogos pelo valor de 9,89 dólares.

	Game_Type	Game	Price	Publishers
32	RPG	Cyberpunk 2077	9.89	Studio Wildcard
33	Indie	Dead by Daylight	9.89	Studio Wildcard
34	Adventure	Don't Starve Together	9.89	Studio Wildcard
35	Action	Counter-Strike: Source	9.89	Studio Wildcard
70	Action	Mount & Blade II: Bannerlord	9.89	Studio Wildcard
71	Indie	No Man's Sky	9.89	Studio Wildcard

Agora que já analisamos as empresas que mais produziram algum dos jogos de maior sucesso, é interessante ver quais são os principais jogos em algumas categorias. Desse modo, o sucesso do Counter Strike fica nítido, com mais horas jogadas (415.122.552 horas), com mais número de jogadores correntes (770.227 jogadores) e no pico (937.944 jogadores).

Game	Release_date	Owners	Average_Hours-Played_Since_2009	Median_Hours_Played_Since_2009	Publishers	Current_Players	Peak_Players	Hours_Played
Counter-Strike: Global Offensive	Jul 9, 2013	200000000.0	26.0	16.0	Valve	770227	937944	415122552

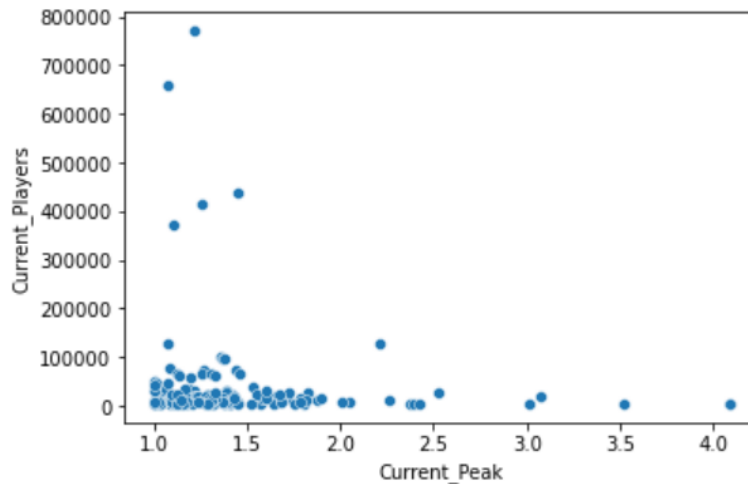
Outra coisa interessante que podemos analisar na planilha é a relação entre jogadores correntes e jogadores no momento de pico. Um jogo que tenha seu momento de pico muito distante do número corrente de jogadores, pode ser considerado um jogo menos “estável” no mundo dos jogos, e talvez sua presença entre os jogos mais comprados da Steam seja momentânea.

Na tabela abaixo, a coluna ‘Current_Peak’ representa a divisão do número em pico pelo número corrente. Ou seja, representa a diferença percentual entre um e outro.

	Price	Game_Type	Game	Owners	Current_Players	Current_Peak
157	15.99	Adventure	Halo Infinite	100000.0	5229	4.086632
128	14.99	Action	Sniper Elite 4	5000000.0	4236	4.082625
60	0.00	RPG	Call of Duty: Black Ops III	10000000.0	4163	3.523421
152	19.99	Indie	PAYDAY 2	100000.0	17635	3.075475
20	13.99	Action	Tale of Immortal	20000000.0	4578	3.015072
93	14.99	Simulation	Vampire Survivors	5000000.0	27215	2.528201
140	19.99	Adventure	Core Keeper	2000000.0	5168	2.423568
125	0.00	Indie	Back 4 Blood	5000000.0	5433	2.390576
81	19.99	RPG	Planet Zoo	5000000.0	5201	2.373005

Nesse caso, podemos notar que o alto valor do ‘Current_Peak’, não é resultado da estabilidade do jogo no mercado, mas sim do número de jogadores

corrente daquele jogo. Quanto mais baixo o número de jogadores corrente, mais fácil é aumentar o 'Current_Peak'. Podemos ver essa relação mais explícita no gráfico abaixo. No qual, os jogos que apresentaram um número muito desproporcional de jogadores no horário de pico com o número corrente, tinham um número corrente abaixo de 50 mil.



Uma relação que também podemos fazer com a planilha é a respeito do tipo de jogo. Sabemos que alguns tipos de jogos exigem uma demanda maior de tempo e conhecimento de mecânicas do que outros. Assim como, o valor desse tipo de jogo pode ser maior em virtude do público alvo do jogo.

	Price	Average_Hours-Played_Since_2009
Game_Type		
Action	14.093125	5.257576
Adventure	13.177143	7.904762
Indie	10.288261	2.541667
RPG	15.837500	10.050000
Simulation	18.241875	4.941176
Sports	27.490000	0.000000
Strategy	11.416250	4.687500

Nessa primeira tabela podemos perceber que o tipo de jogo que apresenta mais horas de jogadas médias é o RPG, o que se pararmos para pensar faz bastante sentido. O jogo de RPG, geralmente apresenta várias horas de jogo com uma história que acompanha toda a jogatina e com várias mecânicas de personalização que fazem com que o jogador se sinta dentro do universo, justificando o tempo de duração mais alto que o resto.

Com relação ao preço, é mais interessante tirarmos da tabela, os jogos gratuitos, visto que esses não apresentam preço comparável aos outros. Assim, ficamos com as informações abaixo:

	Price	Average_Hours-Played_Since_2009
Game_Type		
Action	19.607826	4.083333
Adventure	15.373333	9.000000
Indie	13.919412	3.222222
RPG	21.116667	10.866667
Simulation	22.451538	5.571429
Sports	27.490000	0.000000
Strategy	20.295556	2.222222

Considerando que apenas há dois jogos de esporte nos dados recolhidos, é mais seguro não inferir nada sobre eles. Sendo assim, o tipo de jogo que apresenta uma média de preço mais alta é os de simulação. Porém, com um valor muito parecido com jogos de RPG, Estratégia e Ação. Logo, podemos dizer que não há uma regra muito clara sobre a precificação desses jogos.