

Introdução

O objetivo deste estudo é investigar se há diferenças no interesse dos jogadores por RPGs em diferentes épocas de lançamento, usando dados públicos da Steam. A variável principal é o número de jogadores (ex.: média de jogadores ativos ou pico de jogadores), comparada entre quatro faixas de anos: *1983–2000, 2001–2010, 2011–2020 e 2021–2023*. Esses intervalos representam períodos distintos da história dos RPGs, marcados por transições tecnológicas, mudanças de mercado e diferentes estilos de design.

O conjunto de dados utilizado contém informações como ano de lançamento, avaliações e métricas de engajamento de cada RPG disponível na plataforma. Os dados foram obtidos no Kaggle e incluem apenas jogos marcados como “RPG”, filtrados e limpos para remover duplicações e valores faltantes. A análise pretende identificar se jogos clássicos mantêm relevância em comparação aos títulos modernos, observando padrões de jogadores e avaliando se as diferenças entre épocas são estatisticamente significativas. Para isso, o estudo seguirá três etapas: análise exploratória, teste de normalidade e teste de hipóteses comparando as quatro faixas temporais.