



Como Atualizações de Jogos Online Influenciam Sentimentos e Engajamento dos Jogadores

IZABELA CECILIA, LUCAS MACHADO, MARIANA ALVES,
VITOR FERNANDES

A top-down view of various gaming peripherals on a dark, textured surface. In the top left, a red and black headset is partially visible. To its right is a black game controller with a directional pad and several buttons. Further right is a black gaming mouse with blue LED lighting on its side. In the top right corner, a portion of a black keyboard is visible, showing keys like '9', '8', and 'Num Lock'. In the bottom right, a black headset with red and black braided headband is shown. The overall aesthetic is dark and tech-oriented.

Caracterização dos dados

TEMOS 2 TIPOS DE DADOS:
QUANTITATIVOS E
QUALITATIVOS PARA CADA
CATEGORIA DE JOGOS.

Metodologia

Etapa 1. Seleção dos Jogos

Etapa 2. Coleta de Dados

Etapa 3. Processamento e Classificação dos Dados

Etapa 4. Análise Comparativa

Etapa 5. Interpretação dos Resultados

Seleção dos jogos

- Todos os dados utilizados nesta pesquisa foram extraídos da plataforma SteamDB, que disponibiliza métricas públicas sobre o desempenho e histórico dos jogos da Steam.
- Foram selecionadas 6 categorias de jogos para o estudo.



Action,



Adventure,



Casual,



Indie,



Racing



Strategy.

Para cada gênero, coletamos os **10 jogos mais jogados** e filtramos novamente para os jogos que possuem dados completos disponíveis :

1. Coleta de Dados Quantitativos



Data



Número de realeases



Número de jogadores



Seguidores



Avaliações positivas e negativas

2. Coleta de Dados Qualitativos

Comentários de Jogadores (Reviews):	coletados da API oficial da Steam com Limite de 5.000 reviews por jogo que Serviram para medir o sentimento (positivo, neutro ou negativo) dos jogadores em relação às atualizações lançadas
Notas de Atualização (Patchnotes):	também coletadas API oficial da Steam com Limite de 5.000 patchnotes por jogo que Representam as mudanças feitas pelos desenvolvedores — correções, novos conteúdos, balanceamentos, etc. Foram comparadas aos sentimentos das reviews para ver se o retorno dos jogadores correspondia às atualizações.
Modelagem de Tópicos (LDA):	esses dados foram processados por um algoritmo LDA para Extrair os principais tópicos semânticos das patchnotes e reviews — por exemplo, identificar se as atualizações falavam mais de “recompensas”, “bugs” ou “novos conteúdos”.
Análise de Sentimentos (VADER):	foi realizada para Atribuir um valor de sentimento entre -1 (muito negativo) e +1 (muito positivo) para cada comentário. Essas pontuações foram comparadas ao número de jogadores e tipos de atualização.

Dados analisados

Gênero	Nº jogos	Releases	Review
Action	4	136	19.190
Adventure	4	10.088	15.540
Casual	5	2.535	19.991
Indie	5	3.598	20.067
Racing	4	6.402	10.326
Strategy	3	3.919	12.156
Total	25	26.678	97.270

Conclusão

- Não há grande variação de número de jogadores entre releases para um mesmo jogo;
- A percepção das atualizações variam de acordo com o gênero;
- Independente do sentimento médio dos jogadores, não há grande variação com o número de comentários;
- Releases com temáticas mais genéricas tendem a agradar mais os jogadores;

Artigo disponível em:

- <https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PPLES-TI/plf-es-2025-1-ti6-3150100-analise-feedback-jogos.git>
- <https://www.overleaf.com/project/6828c97a9f3837b7197f7846>