

## A história de amor e ódio com nossos smartphones: Candy Crush ainda está presente depois de 10 anos

Muitos de nós, 2 [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) algum momento, estávamos apaixonados por nossos smartphones. Nas primeiras idades do Android e do iPhone, os aplicativos pareciam projetados para encantar; jogar alguns quid na loja de aplicativos [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2010 e você poderia estar jogando algum jogo charmosa, geralmente 2 envolvendo pássaros, ou brincando com um sabre de luz [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) minutos. As redes sociais projetadas para telefones nos deixavam postar 2 [betano cadastro](#) s artísticas casualmente [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) alguns toques, para os amigos colocarem corações. Era divertido, uma vez.

Mas ao longo do tempo, 2 tudo isso se tornou uma relação tóxica. A diversão foi sugada de tudo. As mídias sociais se transformaram [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) um 2 inferno projetado para embranquecermos e irritarmos-nos, fornecendo *apenas* o suficiente dos posts de nossos amigos para impedir que nós de 2 fato saíssemos da plataforma, mas priorizando seus próprios anúncios e {sp}s algorítmicos. O Twitter era piadas e memes de gatos 2 e agora é... bem, é X, e sei que não sou o único que o excluiu do telefone completamente. A 2 experiência de usar aplicativos, telefones e internet [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) geral se degradou – e o mesmo pode ser dito para jogos 2 móveis, a maioria dos quais agora lhe dão cerca de 83 segundos de entretenimento antes de tentar exortá-lo por uma 2 assinatura mensal de £7.99 ou mostrar-lhe anúncios enganosos que são tão fascinadamente terríveis que você não consegue desviar o olhar. 2

E por todo esse tempo, há Candy Crush. Lançado [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2012, primeiro no Facebook e nos telefones rapidamente depois, estava 2 lá para os anos de boom de jogos móveis, quando realmente parecia que o iPhone seria a nova fronteira criativa 2 para desenvolvedores de jogos [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) todos os lugares e cada semana trazia um novo prazer de jogos [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) bocado. Ele 2 explodiu [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2014, quando parecia estar no telefone de todos e inspirou centenas de artigos sobre como divertido/adictivo/maligno ele era. 2 E ainda está aqui agora, ainda um dos jogos mais populares e lucrativos ao redor.

### Como Candy Crush ainda está 2 presente depois de 10 anos

Seu criador sueco, King, foi vendido para a Activision Blizzard [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2024 por R\$5.9bn; no ano 2 passado, a Microsoft comprou todo o grupo de empresas por R\$70bn. Em 2024, um impressionante 200 milhões de pessoas ainda 2 jogam Candy Crush todos os meses – duas vezes mais do que [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2014. Seus rendimentos de vida são superiores 2 a R\$20bn.

Como ele se manteve? Não mudando com os tempos, parece. Na superfície, absolutamente nada é diferente sobre o 2 Candy Crush do que era há 10 anos. Ainda é um jogo grátis [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) que você troca doces coloridos [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2 volta para fazer linhas satisfatórias de três, e então eles desaparecem, e mais descem para o nível, e você continua 2 até ter seu preenchimento. Por trás das cenas, porém, um grande refinamento aconteceu *como* o Candy Crush é feito. Ainda 2 é grátis para jogar, com apenas um pequeno percentual de pessoas que realmente pagam por power-ups, mais tempo ou mais 2 níveis – mas agora ele sustenta essa renda com anúncios também.

Em uma visita às escritórios de Estocolmo do King 2 – cheios de salas de recreação coloridas de doces, espaços de interrupção e refeitórios generosamente apportionados, que todos pareciam

vazios 2 no rescaldo da pandemia – aprendi que o King se transformou de um desenvolvedor de jogos sociais móveis [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) uma 2 empresa de ciência comportamental. Esses 200 milhões de jogadores criam vastos depósitos de dados sobre como as pessoas jogam e 2 por que, o que as mantém jogando ou fechando o aplicativo. Esse dado é a coisa mais valiosa sobre o 2 King. Como uma empresa de mídia social, o próprio produto é secundário.

Um uso desses dados [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2024 é treinar 2 AI para desenvolver novos níveis para os jogos do King, Candy Crush e Farm Heroes – não [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) vez de 2 designers humanos, insiste o chefe de AI Luka Crnkovic-Friis, mas ao lado deles. Eu sou mostrado como um designer humano 2 pode colocar um nível de correspondência de doces juntos, então pressionar um botão para ver se é muito difícil, muito 2 chato ou muito fácil para os modelos de comportamento dos jogadores. Isso economiza designers de testar níveis [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) jogadores reais 2 antes de iterar, o que, por [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) vez, poupa muito tempo. Os designers do King colocam 45 novos níveis toda 2 semana. Há mais de 17.000 deles no total, e muitos milhões de dólares são dedicados a garantir que cada um 2 deles seja satisfatório de forma otimizada.

## O segredo por trás do sucesso de Candy Crush

Esse dado também mostra ao King 2 que muitos milhões de jogadores têm estado jogando por anos. "Tomamos muito orgulho [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) ter um jogo de alta qualidade. 2 Isso é como mantemos nossa base de jogadores", diz Eva Ryott, chefe de jogo do Candy Crush, que se juntou 2 ao King como cientista de dados [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2013. "Eles gostam do jogo, e para muitos jogadores ele se torna parte 2 de uma rotina diária. É parte de fazer uma pausa, relaxar. Muitas pessoas fazem isso várias vezes ao dia, algumas 2 pessoas uma vez ao dia. Temos estado ouvindo as necessidades e desejos dos jogadores e fizemos pequenas alterações e grandes 2 expansões. Essa combinação manteve as pessoas apaixonadas pelo jogo ... sempre queremos ser o melhor jogo de correspondência três fora 2 lá."

Você não mantém jogadores por tanto tempo explorando-os. Uma razão para a longevidade do Candy Crush é que ele 2 não se envolve [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) monetização de alta pressão ("compre este casaco virtual antes que retiremos amanhã!") ou publicidade de baixa 2 qualidade que assola jogos móveis [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) geral. "A última coisa que queremos é fazer com que os jogadores queiram sair 2 do jogo incomodando-os", diz Trevor Burrows, que é responsável pelo Farm Heroes Saga. "Nosso objetivo é colocar as pessoas no 2 jogo e mantê-las lá, então anúncios enganosos, por exemplo, não é algo que queremos fazer. Nós designamos nossos jogos para 2 que você não precise gastar dinheiro, você sequer precisa assistir a anúncios – essas são as principais King, para criar 2 o menor atrito possível."

O jogo se tornou tão otimizado que as pessoas simplesmente não se movem de Candy Crush. 2 O próprio King tentou criar um sucessor, Candy Crush Saga Soda, [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) 2014 – mas tantas pessoas continuaram jogando o 2 original que se tornou um jogo complementar [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) vez disso. Ainda está [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) execução, prestes a comemorar seu décimo aniversário, 2 com [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) própria base distinta de jogadores e números de receita multibilionários.

O segredo por trás do sucesso de Candy 2 Crush pode ser simplesmente que ele não pede muito de você. "Minha hipótese pessoal, é um pouco difícil de comprovar, 2 mas minha suposição é que é parte da [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) rotina diária", diz Paula Ingvar, chefe do Soda Saga. "Ele não 2 interfere ou compete com algo importante [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) vida. Ele se encaixa [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) pequenos bolsos de seu dia. E resolver 2 pequenos problemas é uma coisa única e interessante para os seres humanos. É ótimo começar o dia vencendo algo ... 2 A pesquisa mais recente que temos sobre saúde mental é que se você alcançar algo pequeno, você está pronto para 2 enfrentar algo maior."

Talvez a razão pelas pessoas ainda não conseguirem parar de jogar Candy Crush seja a mesma razão 2 pelas quais as pessoas sentam-se com um sudoku ou puzzle de palavras ao lado do café

da manhã – a 2 razão pelas quais as pessoas ainda fazem seu Wordle diário. É uma pequena vitória para começar o dia, alguns minutos 2 de diversão sem atrito. Não vai dominar [www betsport7 com](#) vida ou esvaziar [www betsport7 com](#) carteira. Ao contrário do deslocamento noFeed do Facebook, 2 não te faz sentir mal. Ele está, como seus clientes mais antigos, jogando o jogo longo.

"Vi muitas estratégias de 2 jogos móveis se basearem na viralidade, esgotarem jogadores o que eles valem e, após isso, o jogo acaba", diz Ingvar. 2 "Isso nunca foi a estratégia do Candy Crush. Você nunca terá uma parede de dificuldade ou pressão de monetização ... 2 Não precisamos nos submeter a cada torcedor e giro que o mercado toma. Temos uma base muito leal de jogadores. 2 E podemos nos fiar [www betsport7 com](#) [www betsport7 com](#) lealdade enquanto não fizermos e lhes demos um motivo para saírem."

*Keza MacDonald conduziu 2 essas entrevistas nos escritórios do King [www betsport7 com](#) Estocolmo. Os custos de viagem foram cobertos pelo King.*

## Polícia desmantela a maior rede de pornografia ilegal de Taiwan

A polícia de Taiwan desmantelou a maior rede de pornografia ilegal da história do país, prendendo centenas de pessoas ligadas a fóruns da internet e do Telegram que compartilhavam imagens e filmagens de abuso sexual de crianças e de mulheres sem o seu conhecimento.

Na conferência de imprensa de quarta-feira, investigadores disseram que os 449 homens presos até agora eram suspeitos de infringir a Lei de Prevenção da Exploração Sexual Infantil e Juvenil de Taiwan, lavagem de dinheiro e envolvimento [www betsport7 com](#) crimes organizados.

Aproximadamente 180 assinantes, que pagaram [www betsport7 com](#) criptomoedas e tokens de rede, além de pessoal operacional e de gerenciamento e editores de {sp}, estavam entre os presos, disse a Diretoria de Investigação Criminal (CIB). Um dos presos, um homem chamado Chang, é suspeito de gerenciar Chuangyi Sifang, a maior plataforma ilegal de pornografia de Taiwan, com cerca de 5.000 membros. Chang era suspeito de administrá-lo [www betsport7 com](#) nome de seu suposto dono, acreditado estar na China, disse o Taipei Times.

Chang e três outros foram "fortemente suspeitos de cometer crimes" e foram detidos. Dezesesseis outros foram acusados e liberados sob fiança. Entre os presos estavam professores, militares, trabalhadores de TI e um pequeno número de policiais, autoridades disseram aos meios locais. Mais de 100 vítimas foram identificadas.

Computadores, telefones, registros financeiros e cerca de R\$30.000 (£23.500) [www betsport7 com](#) moeda de Taiwan, Hong Kong e China também foram confiscados durante os múltiplos raids [www betsport7 com](#) junho e julho, pela polícia de 64 agências e delegacias [www betsport7 com](#) 17 jurisdições taiwanesas.

A operação visava duas plataformas e dois grupos do Telegram. As autoridades disseram que o conteúdo traficado incluía imagens sexuais de crianças e adolescentes, e filmagens de mulheres [www betsport7 com](#) banheiros de restaurantes, bares e outros locais públicos, filmadas sem o seu conhecimento. A saída taiwanesa, o Reporter, disse que os perpetradores colocaram câmeras escondidas [www betsport7 com](#) banheiros.

O governo de Taiwan foi acusado de não ter atuado o suficiente para combater a disseminação de pornografia ilegal e imagens de abuso sexual infantil. A posse de imagens de abuso sexual infantil foi criminalizada apenas [www betsport7 com](#) 2024, de acordo com os meios locais. Em abril, a Fundação de Resgate das Mulheres pediu um aumento nas penalidades para aqueles que obtêm tais imagens, [www betsport7 com](#) linha com aqueles que as criam ou fornecem.

Rufus Lin, diretor do centro de crimes de alta tecnologia da CIB, disse [www betsport7 com](#) uma conferência de imprensa na quarta-feira que havia sido difícil fechar as redes porque eram operadas [www betsport7 com](#) contas e domínios estrangeiros, mesmo que fossem gerenciadas e operadas do Taiwan.

Lin pediu que os acusados fossem processados na maior extensão da lei e disse que as investigações continuavam. "Não ache que não pode ser pego", disse Lin.

O problema tem sido particularmente proeminente desde que surgiram acusações envolvendo o celebridade taiwanesa Mickey Huang. Huang tem sido um apresentador de TV bem conhecido por mais de duas décadas. Como parte do movimento MeToo de Taiwan, Huang foi acusado de assediar mulheres, incluindo uma que tinha 17 anos na época. Uma investigação policial posterior descobriu que Huang supostamente tinha um disco rígido de 4TB [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) casa que incluía centenas de imagens nuas e sexuais de mulheres, sete das quais eram menores de idade. Os promotores disseram que Huang é suspeito de ser assinante da Chuangyi Sifang.

O julgamento de Huang continua.

*Pesquisa adicional por Chi-hui Lin*

---

#### **Informações do documento:**

Autor: symphonyinn.com

Assunto: [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com)

Palavras-chave: [www.betsport7.com](http://www.betsport7.com) - [symphonyinn.com](http://symphonyinn.com)

Data de lançamento de: 2024-08-20