

КОРРЕЛЯЦИОННЫЙ АНАЛИЗ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Пикалов П. М. (Университет ИТМО, г. Санкт-Петербург)

Научный руководитель – к. т. н. Ватьян А.С.

(Университет ИТМО, г. Санкт-Петербург)

В данной работе производится корреляционный анализ внутриигровых параметров по выборке из 2 000 игр.

Введение. Игровая индустрия одна из самых быстро развивающихся сфер в мире. В период с 2013 по 2018 год доходы от продаж игр в мире увеличились на 56%, или на \$70 млрд, достигнув рекордной отметки в \$109 млрд, а к концу 2020 года данный показатель поднялся до \$140 млрд. Несмотря на ежегодное увеличение количества компьютерных игр игры с множеством схожих параметров (например жанр или студия разработки) получают абсолютно разный отклик от аудитории.

Целью повышение эффективности продаж компьютерных игр за счёт поиск корреляционных зависимостей

Базовые положения исследования. Для достижения заданной цели были определены следующие задачи:

- Выбор источника данных
- Изучение API выбранной платформы.
- Составление скриптов на языке Kotlin для автоматического сбора информации игровых данных.
- Обработка информации, удаление данных из выборки, содержащих неполную информацию.
- Изучение корреляционных зависимостей среди таких параметров, как жанр, рейтинг платформы, количество отзывов, длительность, выпускаемые платформы, тэги, количество игровых, дата выпуска, рейтинг игры.

Промежуточные результаты. Результатом данной работы является отфильтрованный список, содержащий информацию о 2 389 играх. Результатом корреляционного анализа является список возможных зависимостей между игровыми параметрами.

Выводы. Результаты проведенного исследования могут быть использованы для повышения эффективности продаж видеоигр за счёт корректирования игровых параметров, изученных в корреляционном анализе, а также отобранные параметры могут быть использованы для изучения других метрик в игровой индустрии.

Пикалов П. М. (автор)

Ватьян А. С. (научный руководитель)