

АНАЛИЗ И ПРЕДСКАЗАНИЕ РЕЙТИНГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

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

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

(Университет ИТМО, г. Санкт-Петербург)

В данной работе было проведено исследование игровой индустрии и составлена модель предсказания рейтинга игры до даты ее выхода.

Введение. Индустрия компьютерных игр одна из самых быстрорастущих 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. Согласно прогнозам, к 2023 году капитализация мирового рынка видеоигр составит \$196 млрд. При таком стремительном ростом контента в игровой индустрии пользователю всё тяжелее выбрать желаемую компьютерную игру из множества представленного.

Целью работы является упрощение и повышение качества выбора компьютерной игры за счёт предсказания её рейтинга с использованием нейронных сетей.

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

- Выбор источника данных и изучение API платформы
- Составление скриптов для сбора данных. Анализ и фильтрация полученных датасетов.
- Изучение архитектуры нейронных сетей.
- Обработка данных для обучения модели.
- Реализация модели и ее обучение.

Промежуточные результаты. Результатом данной работы является отобранный датасет, содержащий информацию о 2 324 играх, а также модель предсказания рейтинга видеоигры до ее выхода.

Выводы. Результаты проведенного исследования могут быть использованы для упрощения выбора компьютерных игр пользователями. Также полученные данные могут быть использованы в будущих исследованиях рынка видеоигр.

Пикалов П.М. (автор)

Ватьян А. С. (научный руководитель)