# Метрики для оценки результатов события "Plants & Gardens"

## Основные метрики

• **Уровень вовлеченности**:

**Количество игроков, принявших участие**: показывает, насколько событие было привлекательным для игроков.

**Средняя продолжительность сессии**: показывает, насколько событие было увлекательным.

**Количество завершенных уровней**: показывает, насколько игрокам удалось прогрессировать в событии.

**Процент игроков, достигших финального уровня**: показывает, насколько сложное было событие и насколько успешно игроки справились с ним.

• **Доход:**

**Средний доход на игрока**: показывает, насколько событие было рентабельным.

**Доход от покупок внутриигровой валюты**: показывает, насколько игроки были склонны тратить деньги на ускорение прохождения или получение дополнительных возможностей.

**Количество покупок внутриигровой валюты**: показывает, насколько событие стимулировало покупки.

• **Удержание:**

**Количество игроков, вернувшихся в игру после события**: показывает, насколько событие удалось удержать игроков.

**Средний период удержания игроков**: показывает, насколько событие повысило лояльность игроков.

• **Отклик:**

**Количество положительных отзывов**: показывает, насколько игрокам понравилось событие.

**Количество отрицательных отзывов**: показывает какие проблемы возникли у игроков в ходе события.

**Количество жалоб в службу поддержки**: показывает какие проблемы возникли у игроков в ходе события.

## Дополнительные метрики

• **Среднее время, потраченное на уровень**: показывает, насколько сложным был уровень.

• **Количество неудачных попыток**: показывает, насколько сложным был уровень.

• **Процент игроков, использовавших подсказки/ускорители**: показывает, насколько сложное было событие и насколько успешно игроки справлялись с ним.

# Изменения в метриках при усложненной механике

## Основные изменения

• **Количество завершенных уровней**: снизится, т. к. неудачные попытки будут приводить к откат назад.

• **Процент игроков, достигших финального уровня**: снизится, т. к. откат назад затрудняет продвижение.

• **Количество неудачных попыток**: увеличится, т. к. откат назад будет происходить чаще.

• **Среднее время, потраченное на уровень**: увеличится, т. к. игроки будут проходить уровень несколько раз.

• **Процент игроков, использовавших подсказки/ускорители**: увеличится, т. к. игроки будут искать способы ускорить прохождение или избежать отката назад.

## Дополнительные метрики

• **Количество откатов назад**: показывает, насколько сложным был уровень.

• **Среднее количество откатов на игрока**: показывает, насколько игроки справлялись с отката назад.