Задание №3

Для оценки результатов последнего прошедшего события в игре Plants & Gardens можно использовать следующие ключевые аналитические метрики:

1. Количество уникальных игроков, принявших участие в событии - это покажет, насколько успешно была проведена маркетинговая кампания и какое количество пользователей заинтересовало предложение.
2. Соотношение активных игроков к числу уникальных игроков, принявших участие в событии - это метрика покажет, насколько сильно мероприятие влияло на удержание игроков в игре.
3. Среднее количество уровней, пройденных участниками в рамках события - это покажет, насколько сильно была заинтересована аудитория в тематическом событии.
4. Количество полученных наград - это покажет, насколько игроки были заинтересованы в участии в событии и насколько оно было для них важным.
5. Конверсия в оплату - это метрика покажет, насколько сильно участие в событии влияло на поведение пользователей, и как это отразилось на прибыли игры.
6. Среднее время, проведенное в игре участниками, принявшими участие в событии - это покажет, насколько успешно событие было вовлекающим и насколько сильно оно влияло на продолжительность игровой сессии.

Эти метрики могут помочь оценить эффективность прошедшего события и выявить проблемные области, которые можно улучшить в будущих мероприятиях.

Если усложнить механику таким образом, чтобы при каждой неудачной попытке выполнения уровня, игрок будет откатываться назад на несколько уровней назад набор необходимых метрик существенно изменится:

1. Процент успешно пройденных уровней - это покажет, насколько сложная механика повлияла на успех игроков.
2. Среднее количество неудачных попыток выполнения уровня до его прохождения - это покажет, насколько сложной была механика для игроков и сколько времени требуется, чтобы ее понять.
3. Среднее количество уровней, которые игрок прошел за время события - это метрика покажет, насколько успешно игроки справлялись с усложненной механикой.
4. Среднее количество времени, потраченное на прохождение каждого уровня - это метрика покажет, насколько сложная механика повлияла на продолжительность игровой сессии.
5. Количество попыток прохождения каждого уровня - это метрика покажет, насколько сложная механика повлияла на поведение игроков и их упорство в достижении цели.
6. Количество покупок внутриигровых предметов, которые помогают в прохождении уровней - это метрика покажет, насколько игроки заинтересованы в решении сложных уровней и насколько они готовы вкладывать деньги в игру.
7. Количество жалоб и отзывов игроков - это метрика покажет, как игроки отреагировали на измененную механику и насколько она была для них интересной.

Эти метрики помогут оценить эффективность новой механики события и выявить проблемные области, которые можно улучшить в будущих мероприятиях.