

# Проект «Секреты Темнолесья»

**Цель проекта** — изучить влияние характеристик игроков и их игровых персонажей на покупку внутриигровой валюты «райские лепестки», а также оценить активность игроков при совершении внутриигровых покупок

**Автор:** Косачев В.А.

**Дата:** 2025.07.05

## 1. Результаты исследовательского анализа данных:

1.1. Какая доля платящих игроков характерна для всей игры и как раса персонажа влияет на изменение этого показателя?

*Платящих игроков ~17,7%. Раса не влияет на этот показатель, в разрезе рас доля сохраняется в промежутке между 17% и 19,5%.*

1.2. Сколько было совершено внутриигровых покупок и что можно сказать об их стоимости (минимум и максимум, есть ли различие между средним значением и медианой, какой разброс данных)?

*Всего покупок – 1 307 678 транзакций, их сумма – 686 615 040. Минимум стоимости – 0, максимум – 486 615,1. Существенное различие между средним значением стоимости и медианой (среднее – 525,69, медиана – 74,86).*

1.3. Есть ли аномальные покупки по стоимости? Если есть, то сколько их?

*Присутствуют нулевые по стоимости транзакции – 907 штук. Их доля – 0,07%.*

1.4. Есть ли среди эпических предметов популярные, которые покупают чаще всего?

*Самые популярные предметы: Book of Legends (76,87% от всех покупок, 76,82% владения от всех покупателей), Bag of Holding (20,81% от всех покупок, 20,8% владения от всех покупателей), Necklace of Wisdom (1,06% от всех покупок, 1,06% владения от всех покупателей). Остальные предметы имеют менее 1% вышеуказанных показателей. Два первых предмета суммарно занимают более 98% покупок.*

## 2. Результаты решения ad hoc задачи

Существует ли зависимость активности игроков по совершению внутриигровых покупок от расы персонажа?

*Самые большие траты на одного игрока – у рамы Northman (222 612 у. е.), затем идет раса Elf (194 270 у. е.). Другие расы тратят примерно одинаково (Angel, Human*

*и Hobbit – от 163 749 до 174 258 у. е.), но Orc и Demon тратят почти в полтора раза меньше максимума – 149 449 и 127 564 у. е. соответственно. Зависимость покупок от расы заметна.*

### **3. Общие выводы и рекомендации**

*За некоторые расы для более легкой игры приходится тратить больше платной валюты, что может повлиять на лояльность платежеспособной аудитории, из-за чего нужно работать над балансом игры за разные расы.*

*Также игроки склонны покупать определенные 2 предмета: Book of Legends и Bag of Holding. Можно улучшить другие предметы и поработать над игровым балансом, чтобы увеличить потребность в других оружиях, что увеличит количество покупок валюты.*

*Аномальные нулевые покупки, возможно, могут быть связаны с багом или тестом систем игры, лучше проверить данные покупки на наличие ошибок.*