

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: Владимир Добров

Дата: 15.02.2025

Выводы и аналитические комментарии

1. Результаты исследовательского анализа данных:

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

Доля платящих игроков составляет 18% от общего количества игроков, зарегистрированных в игре. Различие в расе персонажа принципиально не влияет на долю платящих игроков и находится в пределах 17-19% от общего количества

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

Всего за весь период было совершено 1307678 покупок на общую сумму 686615040 во внутриигровой валюте «райские лепестки».

Имеется достаточно большой размах (разница между минимальным и максимальным значениями) стоимости одной покупки от 0 до 486615 внутриигровой валюты «райские лепестки». При средней стоимости 526 медиана (срединное значение) составляет 75, что говорит о том, что подавляющее количество покупок происходят по невысокой цене, а разброс данных (стандартное отклонение) 2517 подтверждает это.

1.3. Есть ли аномальные покупки по стоимости?

В данных есть аномальные покупки со стоимостью равной 0. Количество таких покупок 907. Возможно, это покупки, совершенные в мобильном приложении.

1.4. Сколько игроков совершают внутриигровые покупки и насколько активно?

Количество платящих за реальные деньги внутриигровой валюты игроков 2444, что существенно меньше не платящих 11348.

При этом среднее количество покупок на одного платящего игрока 81.68 меньше на 17% чем не платящего 97.56, но средняя суммарная стоимость покупок на одного платящего игрока 55467 больше на 14% чем не платящего 48631

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

*Самые популярные эпические предметы по количеству продаж:
Book of Legends с долей 77% (1004516) - 88% игроков хоть раз купили её ,
Bag of Holding с долей 21% (271875) - 87% игроков хоть раз купили её.*

2. Результаты решения ad hoc задач

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

*Самое большое среднее количество покупок на одного игрока для расы Human 3,4
Для остальных, в зависимости от расы, находится примерно в диапазоне 2,3 до 2,6
Поэтому можно считать, что прохождение игры за персонажей разных рас
требует примерно равного количества покупок эпических предметов.
Доля платящих игроков также не зависит от расы и находится в пределах 28%*

2.2. Как часто игроки совершают покупки?

*По среднему интервалу между покупками продажи были разделены на 3 группы
'высокая частота', 'умеренная частота', 'низкая частота'.
Анализ активных игроков, которые совершили 25 или более покупок показал, что
по количеству игроков, которые совершили покупки самая многочисленная (6646
чел) это игроки с "низкой частотой" покупки (6,5 дн) ,далее (870 чел) "умеренной
частотой" (0,6 дн) и (28 чел) "высокой частотой" (0,003 дн).
Самая высокое среднее количество покупок на одного игрока у группы " высокая
частота" 31007
Доля платящих игроков существенно не различается и находится в пределах 18-
21%. Самая высокая 21% относится к "высокой частоте"*

3. Общие выводы и рекомендации

*Доля платящих игроков существенно не зависит от расы, частоты продаж.
Требуют внимание продажи непопулярных эпических предметов и увеличение доли
платящих игроков.*