# Спринт 4. 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:**  Потапов Роман

**Дата: 21.06.2025**

## Часть 3. Выводы и аналитические комментарии

1. Результаты исследовательского анализа данных:

#### 

*Доля платящих игроков около 20 - ти процентов(а конкретно 18%), в разрезе расы персонажа это значение меняется незначительно( от 17 у рас “Angel” и “Elf” до 19 процентов у расы “Demon”)*

#### *Всего было совершено 1307678 покупок. Максимальная стоимость внутриигровой покупки - 486615.1, минимальная ненулевая – 0.01 , различие между средним значением и медианой существенное, 525.68 и 74.86 соответственно, стандартное отклонение стоимости покупки - 2517.345444427788*

#### *Покупки с нулевой стоимостью встречаются в таблице, их 907, но их доля от всех покупок невелика ~ 0,00069. Причина возникновения таких аномальных значений может быть следствием проведения тестовых отправок игровых событий в аналитический отдел*

#### *Неплатящих игроков более чем в 5 раз больше: совершали внутриигровые покупки 2444 пользователя, в то время как не делали этого - 11349, при этом среднее количество покупок у платящих игроков - 82.02, у неплатящих - 97.56. Средняя суммарная стоимость покупок на одного платящего игрока - 55467.74, неплатящего - 48627.46*

#### *Двумя самыми популярными эпическими предметами являются “Book of Legends” и “Bag of Holding”. Они составляют около 97 процентов от доли всех купленных эпических предметов, из чего делаем вывод, что остальные эпические предметы не так интересны пользователям.*

### 2. Результаты решения ad hoc задач

*Количество внутриигровых покупок в разрезе рас персонажей варьируется от 77(раса “Demon”) до 121(раса “Human”). Разница довольно значительная, из чего делаем вывод, что прохождение игры за расу “Human” сложнее, так как требует большего количества покупок.*

### 3. Общие выводы и рекомендации

*Исходя из результатов, полученных при выгрузке первого ad-hoc запроса, можем сделать вывод, что покупки между всеми расами распределены неравномерно и отклонения довольно значительны, из-за чего визуально кажется, что сложность прохождения игры сильно варьируется от выбранной расы. Рекомендуется провести балансировку сложности для выравнивания полученных значений*