# 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:**  Гуреев Констинтин Викторович

## Часть 3. 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?

*Только 18% все пользователей платят и в разрезе расы персонажа платящие пользователи распределены равномерно 18-19 % на каждую расу.*

#### 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)?

*Было совершено 1307678 покупок. Минимальная покупка равна 0, максимальная 486615.1, среднее значения покупки 525.69, а медиана равна 74.86, разброс равен 2517.35*

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

*Имеются аномальные покупки равные 0 в количестве 907 их доля от всех покупок равна 0.0007.*

#### 1.4. Сколько игроков совершают внутриигровые покупки и насколько активно? Сравните поведение платящих и неплатящих игроков.

*Платящие Неплатящие*

*Кол-во пользователей 2444 11348*

*Среднее кол-во покупок 81.68 97.56*

*Средняя сумма покупок 55467.75 48631.74*

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

#### *Чаще всего покупали предмет Book of Legends- 1 005 423 раз.*

#### *Второй по популярности Bag of Holding- 271 875 раз.*

#### *Хотя бы один раз Book of Legends покупали 12 195 пользователей.*

#### *Bag of Holding - 11 968 пользователей*

#### *Остальные предметы покупали значительно реже.*

#### *Среди всех покупок предмет Book of Legends покупали в 77%, а Bag of Holding в 21%, Доля пользователей которые покупали предмет хотя бы 1 раз*

#### *Book of Legends - 55% Bag of Holding - 54%*

### 2. Результаты решения ad hoc задач

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

*Траты игроков в зависимости от расы распределены равномерно что подтверждает теорию что прохождение игры за персонажей разных рас требует примерно равного количества покупок эпических предметов.*

### 3. Общие выводы и рекомендации

*Исходя из анализа популярности эпических предметов рекомендуется сбалансировать их характеристики. Т.к покупают в основном лишь несколько предметов, тогда как остальные не пользуются популярностью.*