

# Изучение закономерностей, определяющих успешность игр

Из открытых источников доступны исторические данные о продажах игр, оценки пользователей и экспертов, жанры и платформы (например, Xbox или PlayStation). В нашем распоряжении данные до 2016 года. Сейчас конец года, и мы планируем кампанию на следующий год.

**Наша задача** выявить определяющие успешность игры закономерности. Это позволит сделать ставку на потенциально популярный продукт и спланировать рекламные кампании.

## Ход исследования

Исследование пройдет в четыре этапа:

1. Обзор данных
2. Предобработка данных
3. Предварительный анализ
4. Проверка гипотез:
  - средние пользовательские рейтинги платформ Xbox One и PC одинаковые;
  - средние пользовательские рейтинги жанров Action и Sports разные.