

Сprint 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: Никитина Виктория

Дата: 03.08.2025

Часть 3. Выводы и аналитические комментарии

Задание. В заключительной части проекта напишите выводы и аналитические комментарии по полученным в проекте результатам. Отметьте только самые важные моменты — в выводах достаточно одного-двух предложений по каждой задаче.

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 примерно 0,18, что составляет 3929 человек из 22214. Раса “Human” лидирует по количеству платящих игроков, но только потому, что является самой многочисленной расой, поэтому по доли платящих игроков занимает только третье место с показателем 0,176 . Наибольшая доля платящих игроков в расе “Demon”.

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 было совершено 1307678 покупок, об их стоимости можно сказать следующее: появляется аномальное значение в минимуме, а именно 0. Максимальное значение почти в тысячу раз превосходит среднее. Среднее значение в свою очередь больше медианного, из-за большого максимального значения.

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

Всего аномальных покупок 907, аномальные по причине нулевой суммы. Но они не сильно влияют на данные в целом, потому что составляют менее 1% от всего количества операций.

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

Эпический предмет "Book of Legends" является самым популярным среди пользователей 77% от всех покупок приходится именно на него, доля игроков хоть раз купила такой предмет составляет 0,88. Второй по популярности предмет "Bag of Holding" на него приходится 21% покупок, доля игроков хоть раз купила такой предмет составляет 0,87

2. Результаты решения ad hoc задачи

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

Гипотеза, что прохождение игры за персонажей разных рас требует примерно равного количества покупок эпических предметов отклоняется. Так как среднее количество покупок за персонажей с расами "Human" и "Angel" выбивается и составляет 121 и 106 соответственно, по сравнению с остальными значениями, которые находятся на уровне 80

3. Общие выводы и рекомендации

Наиболее перспективной с точки зрения монетизации оказалась раса "Demon" - она демонстрирует наибольшую конверсию в платящих игроков. При этом раса "Human", будучи самой многочисленной, занимает лишь третье место по этому показателю. Это говорит о том, что выбор расы персонажа существенно влияет на готовность игроков совершать покупки.

Были выявлены явные лидеры среди эпических предметов - "Book of Legends" и "Bag of Holding". При этом доля игроков, хотя бы раз приобретавших каждый из этих предметов, практически одинакова, что свидетельствует о высокой востребованности обоих предметов.

В ходе исследования была опровергнута гипотеза о равномерном распределении покупок между разными расами.

Необходимо устранить нулевые платежи и проанализировать причины повышенной активности покупок у рас "Human" и "Angel".

- 1.
- 2.