

Game Behavior Data Analysis Comp

Data feature

1) total games = 38872

2) 동일 game_id에 대한 sequence data 이다

hypothesis

H1 : 승자 운영 습관 / 패자의 운영 습관 (패턴) 이 존재한다. (맵 리딩, 자원 효율적 관리, 자원 확보 .. etc)

= model_1

H2 : 상대 종족에 따른 운영 빌드는 다르다.

-> 종족별로 sequence 학습

(T vs. T

T vs. P P vs. P

T vs. Z P vs. Z Z vs. Z)

= model_2

=> model ensemble

pre-processing idea

1) event value = one-hot encoding

-> neural network input shape

2) 생산 유닛 count ?