

# 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) 정찰 (selection : 일꾼 -> right click ( 본진 좌표위치 - right click 좌표 위치) : 정찰 여부 판단

3) attack (건제 여부)

-> 종족별 대응 특징 파악을 위한 변수로 사용한다.

4) 업그레이드 (공방업, extra-ability(unit skill upgrade Y / N )

### [ project\_log ( 3월 1주 ) ]

1. 건물, 유닛명 설명 및 번역
2. 다른 분석 예제 검색
3. 분석 아이디어 구상
4. LSTM modeling (or RNN ( mult-layer ))