

# Identificando contas *smurfs* na rede de relacionamentos da Steam

...

Caio Ramos  
Christian Cardozo

# Motivação

- O que é a Steam?
- O que é uma conta smurf?



# Motivação

- Desbalanceamento nas partidas
- Reprovado pela comunidade em geral
- Tarefa difícil / Nenhum algoritmo eficaz consolidado



# Objetivo

- Identificar contas secundárias
- Filtrar por um jogo: Counter-Strike: Global Offensive
- Usar Steam API para construir a rede de relacionamentos



# Objetivo

- Busca em largura na rede: Caio é a raiz
- Amostra da rede com 10 mil vértices
- A rede conterá apenas os 10 mil primeiros vértices explorados
- Combinar propriedades, métricas e algoritmos
  - Vizinhos em comum
  - Tempo de jogo
  - Centralidade

# A Rede (Sem filtrar por jogo)

- 10 mil vértices
- 154017 arestas
- Grau máximo: 517
- Grau mínimo: 1
- Grau médio: 30,8 (D.P.: 43,535)
- Densidade: 0,00308
- Pseudo-diâmetro: 4
- Coeficiente de clusterização global: 0,13172 (D.P.: 0,00246)

# Considerações Finais

- Aplicação genérica em outras redes de games
- Contribuição para um problema sem solução direta ainda