

Resumo - A Data Analysis of Player in World of Warcraft using Game Data Mining

A análise dos dados de um jogo é um tema que está sendo muito explorado em pesquisas, no artigo "A Data Analysis of Player in World of Warcraft using Game Data Mining" os autores utilizaram métodos de mineração de dados como clustering e modelos de regressão para identificar padrões dos jogadores e com isso fazer uma previsão estatística que indica se o jogador vai deixar de jogar em um futuro próximo. O método de classificação deles foi baseado em "Playtime" que é o tempo que cada jogador passou jogando o jogo e "Playing Density" é a ocorrência de dias de jogo de um jogador dentro todos os dias disponíveis. O experimento, utilizando o algoritmo "k-means clustering" mostrou o melhor agrupamento de jogadores, o qual consiste em dividi-los em quatro categorias "Beginners", "Intermediate I", "Intermediate II", "Professional". O modelo de regressão viabilizou informações úteis com base na pontuação calculada para um jogador, porque poderia representar o fato de que quanto maior a pontuação do jogador, maior a probabilidade dele renovar sua assinatura, com as informações que eles conseguiram a partir dos algoritmos e análises conseguiram inferir que 50% dos jogadores, que corresponde a Intermediário (I e II) e Profissional jogam mais de 48 horas por mês, Profissionais e o Intermediário II jogam mais de 84 horas por mês (25% dos jogadores), 25% que são os jogadores iniciantes jogam menos de 10 dias por mês, e 12,5% que indica o grupo de jogadores profissionais jogam mais de 26 dias por mês, eles também descobriram que cerca de 25% do total de players joga 28% dos dias disponíveis e que cerca de 75% gasta 61%.