

Bilan d'Analyse



Fahem Rabhi

H3

Benjamin Dallard

Introduction

Le but de cette analyse est de déterminer quels est le moyen le plus efficace d'influencer les chances de victoire lors d'un match via les données qui nous sont fournies.

Le point clé de cette analyse sera donc de déterminer les features qui influencent le plus le résultat final.

Evaluation des data

Nous avons des informations qui sont répertoriées par parties jouées par joueur. Sur toutes les données que nous avons à disposition, l'on y a ajouté la victoire concrète de la partie, que l'on peut déterminer avec les autres informations présentes.

Après consultation des données via une heatmap de corrélation, une évaluation préliminaire nous permet de dire qu'il n'y a pas de moyens directement visibles d'augmenter les chances de victoires, il n'y a pas de corrélation forte entre nos données et la victoire de la partie. Cela signifie que le jeu est équilibré qu'il n'y a pas de moyen direct d'affecter le résultat final.

Nous allons faire une recherche plus poussée en observant directement les résultats de prédiction et ainsi observer d'un autre angle si un facteur peut influencer le résultat final.

Passage à l'algorithme

Après avoir testé et choisi le meilleur algorithme avec des paramètres optimaux, nous pouvons constater des données qui faussent les résultats, après avoir traité les données à problème c'est-à-dire, les données qui influencent l'algorithme sans avoir de réel rapport avec celles-ci, nous arrivons aux résultats finaux.

Bilan

Les données qui ont le plus d'influence sur la victoire de la partie sont le nombre de tués, c'est-à-dire le nombre de personnes que le joueur a tué durant la partie et le nombre de morts.

Dans le contexte d'un jeu qui s'axe de manière très poussée vers le jeu d'équipe et dans les compositions d'opérateurs, d'arme et de gadgets, il serait très intéressant voir nécessaire d'inclure à ce jeu de données des informations qui concernent ces axes comme par exemple combien de joueurs font partis d'un groupe préconstitué dans la partie.