

Step1 :

各玩家數據從區分 gamemode(遊戲模式)可以衡量的指標

一般對戰

- 遊戲勝率
- 英雄使用率、英雄勝率(前三英雄)
- 平均遊戲時間
- *下列數據要衡量是否依照角色位置做區分
- KDA : $(K+A)/D$
- 分均吃兵吃野 : CS/mins (考量有打野英雄，CS與吃野數合併計算)
- 分均輸出 : damage/mins
- 分均經濟 : money/mins

積分對戰(單雙+彈性)

- 同一般對戰，但可以考慮加入牌位考量，牌位高是否在上列數值的表現較佳

隨機單中

- 遊戲勝率
- 英雄使用率、英雄勝率(列出前三英雄)
- 平均遊戲時間
- *ARAM的遊戲性質跟一般不太相同，KDA跟CS跟damage差異很大，不太好衡量表現

Step2 :

怎麼定義指標的好或壞？

- 是否要用台服的總數據當比較母群體？
- 或者是用收集的 data 當作母群體？
- 也有一些普遍被認為好或壞的指標數值，ex.KDA \geq 3；分均補刀 \geq 8~10

Ex1 :

玩家 1 :

一般對戰勝率：50%

前三使用最高的英雄為：I、J、K

前三勝率最高的英雄為：A、B、J

一般對戰平均遊戲時間：35mins

平均 KDA：3.33

CSPM(分均補刀)：7.2

DPM(分均輸出)：400

GPM(分均經濟)：500

***紅項**可考慮用向度分析圖呈現(例圖)，但這樣可能需有對應指標數值

