

2019 빅콘테스트 제공 데이터 설명서(엔씨소프트)

데이터 구성

- 학습용 데이터 세트 (train)와 평가용 데이터 세트 (test1, test2)로 크게 구분되며, 각 데이터 세트 별 제공 데이터 파일 및 내용은 하기와 같음

데이터 세트			데이터 내용
Train	Test1	Test2	
train_label.csv	-	-	대상 유저들의 생존기간 및 평균 결제액
train_activity.csv	test1_activity.csv	test2_activity.csv	대상 유저의 캐릭터별 활동 이력
train_combat.csv	test1_combat.csv	test2_combat.csv	대상 유저의 캐릭터별 전투 이력
train_pledge.csv	test1_pledge.csv	test2_pledge.csv	대상 유저 캐릭터별 소속 혈맹 정보 (전투 위주)
train_trade.csv	test1_trade.csv	test2_trade.csv	대상 유저의 캐릭터별 거래 이력
train_payment.csv	test1_payment.csv	test2_payment.csv	대상 유저의 일별 결제액

파일별 스키마 및 컬럼 설명

레이블 데이터 (train_label.csv)

- 유저의 생존 기간과 일별 평균 결제 금액을 제공

변수	설명
acc_id	유저 아이디
survival_time	생존 기간(일)
amount_spent	일별 평균 결제 금액

활동 (train_activity.csv, test1_activity.csv, test2_activity.csv)

- 캐릭터별 일일 주요 활동 집계 제공

변수	설명
day	날짜
acc_id	유저 아이디
char_id	캐릭터 아이디
server	캐릭터 서버
playtime	일일 플레이시간
npc_kill	npc 를 죽인 횟수
solo_exp	솔로 사냥 획득 경험치
party_exp	파티 사냥 획득 경험치
quest_exp	퀘스트 획득 경험치
boss_monster	보스 몬스터 타격 여부 (0=미타격 ,1= 타격)
death	캐릭터 사망 횟수
revive	부활 횟수
exp_recovery	경험치 복구 횟수(성당)
fishing	일일 낚시 시간
private_shop	일일 개인상점 운영 시간
game_money_change	일일 아데나 변동량
enchant_count	7 레벨 이상 아이템 인첸트 시도 횟수

결제 (train_payment.csv, test1_payment.csv, test2_payment.csv)

- 유저 결제 금액 일일 집계 제공

변수	설명
day	날짜
acc_id	유저 아이디
amount_spent	결제 금액

거래 (train_trade.csv, test1_trade.csv, test2_trade.csv)

- 캐릭터 거래 이력(교환, 개인상점) 일일 집계 제공

변수	컬럼 설명
day	거래 발생 일
time	거래 발생 시간 (00:00:00 ~ 23:59:59)
type	거래 구분 (교환창 = 1, 개인상점 = 0)
server	거래 발생 서버
source_acc_id	주는/판매 유저 아이디
source_char_id	주는/판매 캐릭터 아이디
target_acc_id	받는/구매 유저 아이디
target_char_id	받는/구매 캐릭터 아이디
item_type	아이템 종류 weapon (무기), armor (방어구), accessory(액세서리), adena (아데나), spell (스킬북), enchant_scroll (강화주문서), etc (기타)
item_amount	거래 아이템 수량
item_price	거래 가격 교환창 거래 (Type=1)일 경우 NA

혈맹 (train_pledge.csv, test1_pledge.csv, test2_pledge.csv)

- 캐릭터 소속 혈맹 구성원들의 전투 정보 일일 집계 제공

변수	컬럼 설명
day	날짜
acc_id	유저 아이디
char_id	캐릭터 아이디
server	캐릭터 서버
pledge_id	혈맹 아이디
play_char_cnt	접속 혈맹 캐릭터 수
combat_char_cnt	전투 참여 혈맹 캐릭터 수
pledge_combat_cnt	혈맹 전투 횟수의 합
random_attacker_cnt	무작위공격(막피)을 행한 전투 횟수의 합
random_defender_cnt	무작위공격(막피)으로 피해받은 전투 횟수의 합
same_pledge_cnt	동일 혈맹 전투 횟수의 합
temp_cnt	단발성 전투 횟수의 합
etc_cnt	기타 전투 횟수의 합
combat_play_time	전투 캐릭터 플레이 시간의 합
non_combat_play_time	非전투 캐릭터 플레이 시간의 합

전투 (train_combat.csv, test1_combat.csv, test2_combat.csv)

- 캐릭터 전투 활동 정보 일일 집계 제공

변수	설명																		
day	날짜																		
acc_id	유저 아이디																		
char_id	캐릭터 아이디																		
server	캐릭터 서버																		
class	직업																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>범주</th> <th>직업</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>군주</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>기사</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>요정</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>마법사</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>다크엘프</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>용기사</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>환술사</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>전사</td> </tr> </tbody> </table>	범주	직업	0	군주	1	기사	2	요정	3	마법사	4	다크엘프	5	용기사	6	환술사	7	전사
	범주	직업																	
	0	군주																	
	1	기사																	
	2	요정																	
	3	마법사																	
	4	다크엘프																	
	5	용기사																	
6	환술사																		
7	전사																		
level	레벨																		
pledge_cnt	혈맹 전투 횟수																		
random_attacker_cnt	무작위 공격을 행한 전투 횟수																		
random_defender_cnt	무작위 공격자로부터 공격을 받은 전투 횟수																		
temp_cnt	단발성 전투 횟수																		
same_pledge_cnt	동일 혈맹 전투 횟수																		
etc_cnt	기타 전투 횟수																		
num_opponent	전투 상대 캐릭터 수																		