

Чень Цзяньго, Ли Лэ
(УО «ГрГУ им. Я. Купалы», Гродно)

СИСТЕМЫ ПОДДЕРЖКИ РАБОТЫ С ДЕМО-ФАЙЛАМИ ДЛЯ ИГР В ЖАНРЕ КОМАНДНОГО ШУТЕРА ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Как вид спорта, киберспорт – компьютерный спорт или электронный спорт, признан в Республике Беларусь. Приоритетным направлением в сфере киберспорта рассматривается подготовка к соревнованиям на основе компьютерных игр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления, обеспечивая условия состязаний человека с человеком или команды с командой. Особый интерес для тренеров киберспортивных команд представляет изучение

лучшей соревновательной практики, тактики команд соперников и их отдельных игроков.

На турнирах высокого уровня все игры сохраняются и доступны для последующего исследования, поэтому важной задачей обеспечения тренировочного процесса видится задача анализа сохраненных данных с целью изучения используемых командами игровых тактик и изучения качеств отдельных игроков.

Сохраненный demo-файл игры Counter Strike не имеет регулярной структуры и представляет собой набор записей во внутреннем формате, связывающих события игры (их больше 90) с тиками игры (временными интервалами). Размер одного такого файла достигает нескольких сотен мегабайт.

Известно несколько программ-менеджеров для работы с demo-файлами. В работе, на основе OpenSource проекта [1], представлена программа-менеджер, которая позволяет извлекать из demo-файлов сохраненных игр данные о событиях игры в различных сочетаниях.

Сформулированы требования на извлечение данных, поиск зависимостей и характеристик из построенных dataset'ов. Разработаны структуры dataset'ов для хранения извлеченных данных, обеспечивающие совместное использование данных различных сохраненных игр, приемлемую скорость работы и возможность манипулирования данными значительного объема.

Литература

1 CSGO Demos Manager [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://github.com/akiver/CSGO-Demos-Manager>. – Дата доступа: 10.01.2018.