

09 marzec 2022

PUBG Finish Placement Prediction



Specyfikacja Systemu

Szadkowski Michał
Strzechowski Konrad
Szymański Mateusz
Sawicki Piotr

Spis treści

1	Wprowadzenie	2
2	Opis gry	2
3	Analizowane dane	2
4	Cel projektu	3

1 Wprowadzenie

Projekt realizowany jest w ramach przedmiotu "Warsztaty z technik uczenia maszynowego". Celem projektu będzie na podstawie anonimowych danych z ponad 65 tysięcy rozegranych gier popularnego PUBG znaleźć najlepszą strategię do wygrywania gier.

2 Opis gry

PlayerUnknown's Battlegrounds (lub inaczej PUBG) to wieloosobowa gra komputerowa typu battle royale, w której gracze walczą między sobą a ten gracz lub drużyna, który zostanie ostatni przy życiu wygrywa. Ten typ rozgrywki zainspirowany jest filmem "Battle Royale" z roku 2000 a PUBG jest jednym z największych przedstawicieli gatunku.

Gracze mogą przystąpić do meczu solo, w duecie lub w drużynie czteroosobowej ale w jednym meczu występuje tylko jeden rodzaj drużyn. W meczu bierze udział co najwyżej 100 osób. Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę w samolocie lecącym nad mapą, z którego mogą w dowolnym momencie wyskoczyć na spadochronie. Po wylądowaniu gracze mogą przeszukiwać budynki, miasta i inne obiekty w poszukiwaniu pojazdów, broni, pancerza lub innych przedmiotów (np. bandaża), które są rozmieszczone na mapie w sposób przypadkowy. Wyeliminowani gracze pozostawiają swoje wyposażenie w miejscu śmierci a inni gracze mogą je zebrać. Począwszy od startu rozgrywki strefa rozgrywki stopniowo zawęża się w przypadkowo obranym kierunku a gracze przebywający poza nią otrzymują obrażenia. Gracze nie mogą się odradzać ale w przypadku gry w drużynie, postać gracza po śmierci może, w określonym czasie, zostać uratowana przez innego członka zespołu i kontynuować rozgrywkę. Mecz wygrywa gracz lub zespół, którego członek jako jedyny na mapie pozostanie żywy.

3 Analizowane dane

Zestaw danych dostarczonych do analizy można podzielić na 4 kategorie:

- ogólne dane dotyczące rozgrywki (ilość drużyn biorących udział w rozgrywce, czas trwania rozgrywki)
- dane dotyczące indywidualnych osiągnięć gracza w analizowanej rozgrywce (zabójstwa, zadane obrażenia, wskrzeszenia innych graczy)
- dane dotyczące eksploracji mapy przez gracza (przebyty dystans, ilość podniesionych broni)
- ogólne dane na temat historii rozgrywek gracza (pozycja w ogólnym rankingu).

4 Cel projektu

Celem projektu jest stworzenie modelu, który będzie przewidywał końcowe miejsce graczy na podstawie ich ostatecznych statystyk. Model będzie określał zajmowane miejsca w skali od 1 do 0, gdzie jedynka oznacza pierwsze miejsce a zero ostatnie miejsce.