

Ozon Masters DS contest 2021

Постановка задачи

Требуется по описанию компьютерной игры предсказать победителя.

Игра ведётся в режиме 1 на 1 двумя игроками, они названы *игрок 1* и *игрок 2*, но этот порядок не даёт никакому из игроков преимущества (это не пошаговая игра, а игра в режиме реального времени, поэтому нет и преимущества первого хода). Игроки управляют юнитами (которые игроки выбирают, прокачивают перед сражением). В армии каждого игрока 8 разных юнитов, состав армии фиксирован на время сражения, но его можно менять перед сражением. Исход игры зависит от случая, мастерства игроков и способности юнитов взаимодействовать и уничтожать юниты противника.

Нет "самого сильного юнита", они организованы по принципу "камень-ножницы-бумага". Например, дракон легко убивает рыцаря, лучник - дракона, а рыцарь - лучника. Аналогично, нет самой сильной армии. Однако, армия может быть составлена удачно и неудачно (удачной считается сбалансированная: когда для любого юнита соперника найдётся более сильный юнит).

Описание данных

- train.csv - обучающая выборка с целевым признаком
- test.csv - тестовая без целевого
- sample_submission.csv - пример решения

Названия признаков

- X0 - режим (тренировка, бой, бой на чемпионате и т.п.)
- X1 - игрок 1 (id)
- X2 - рейтинг игрока 1 до игры (порядковый)
- X3 - игрок 2 (id)
- X4 - рейтинг игрока 2 до игры (порядковый)
- X5 - юнит 1 игрока 1 (ниже описание армий игроков, перечислены id юнитов, описание юнитов не даётся)
- X6 - юнит 2 игрока 1
- ...
- X12 - юнит 8 игрока 1
- X13 - юнит 1 игрока 2
- ...
- X20 - юнит 8 игрока 2
- X21 - время игры (порядковый)

Все признаки, которые не помечены как порядковые – категориальные. Целевое значений = 1, если выиграл первый игрок, иначе = 0.