

Requirements-Engineering E-Sport Plattform

Schnittstelle für Datenübertragung der Resultate von E-Sports Events

Marc Singer

1. Problemstellung

Mit den aktuellen E-Sport Websites ist es nicht möglich, Resultate von Events (Turnieren, Liga-Spielen etc.) automatisiert auszuwerten. Die Daten sind nicht in einem einheitlichen Format strukturiert und muss mühsam von mehreren Websites abgegriffen werden.

Mit diesem Projekt soll eine einheitliche Schnittstelle (API) geschaffen werden, mit welcher diese Daten strukturiert erstellt und abgerufen werden.

2. Umfang der Proof-of-concept Version

Unterstützte Spiele

In der initialen Version sollen folgende Spiele (MOBAs) unterstützt werden:

- League of Legends
- DOTA 2

Während dem weiteren Projektverlauf sollen folgende weiteren Genres und Games unterstützt werden:

5v5 Shooter

- Counter-Strike Go
- Valorant
- Overwatch 2

1v1 Games

- Teamfight Tactics
- Hearthstone
- FIFA

Daten zum Event

- Veranstalter
- Titel
- Spiel (z.B League of Legends, DOTA2)
- Version (Patch)
- Startdatum
- Enddatum
- Preisgeld
- Format
 - o Stages

Daten zu den teilnehmenden Teams

- Organisation
- Team
 - o Spieler
 - o Group

Daten zu gespielten Runden (basierend auf Format)

- Stage ID
- Teilnehmende Teams
- Match
 - o Nummer
 - o Typ: Bo1, Bo3, Bo5
 - o Game
 - Nummer
 - Startzeit
 - Endzeit
 - Teams
 - Spieler
 - o Kills
 - o Deaths
 - o Assists
 - o Gold
 - o CS (Creep Score)
 - Gewinner