1. Минусы метрики:

- Равный вклад каждого действия, если игрок убился в плентящего соперника на последней секунде, то он получит 1 балл (убийство), столько же получил афк парень на базе, который сейвил с лагающим интернетом. Можно всегда сейвить и иметь балл в кармашке.

- Помощь в убийствах (размен)– это не всегда польза. Игрок в ситуации, где он должен был убивать 2-3 (зайдя в спину, например), но спрей неудачный и он лишь поцарапал соперника. Этого соперника убили, чем принесли балл нашему герою, но раунд в соло проигран.

- Категориальность признака. Раунд, где игрок убил, не говорит, что он сделал в этом раунде эйс и заплентил. Причем эйс был на фулл закупе (соперникво) и три из пяти соперников были с полным здоровьем.

1. Улучшения:

Начать можно с добавления весов:

KAST игрока = сумма метрики по всем раундам, значение в раунде:

Добавим регуляризатор для импакта:

Impact = impact (c прошлого) \* L, L = 1, если раунд выйгран, 0.5 если проигран

Также можно добавить разный вклад убийств в (кол-во убийств), например,

Просто убитый это коэф 1, убитый в фулл броне 1.2, плентящий (дифф) – 1.5

0.7 коэффициент, если убитый был ранен

Примеры:

* Все союзники афк на базе, игрок убился в плентящего соперника и выйграл раунд:

Союзники: (1 \* 0.15) \* 1 = 0.15

Игрок: (1.5 \* 0.5) \* 1 = 0.75

* Игрок сделал эйс на закупе соперников (2 были ранены):

Игрок: (1.2 \* 3 + 1.2 \* 2 \* 0.7) \* 0.5 + 0.15 = 2.79

Союзник с 2 ассистами: 2\*0.25 + 0.15 = 0.65

* Два игрока вышли на трех (пистолетка без броников), раунд проигран:

Игрок 1 – убил и разменялся в одного: (1 \* 0.5 + 0.1) \* 0.5 = 0.55

Игрок 2 – разменял первого игрока и умер: (1 \* 0.5) \* 0.5 = 0.25

Конечно, нужно лучше подбирать коэф, хотелось бы также сделать импакт нормированным. Можно еще смотреть доп метрику, которая оценивает импакт игрока относительно импакта других.