

Vladimír Horský, Matěj Ružůň

VIZUALIZACE STATISTIK HRÁČŮ, TÝMŮ A TURNAJŮ PROGAMINGOVÉ SCÉNY REALTIMOVÉ STRATEGIE STARCRAFT II



eSports, progaming, etc.



⦿ Electronic sports (eSports)

- Organizované profesionální hraní videoher
- Od roku 1972, od roku 2000 profesionalizace (-> progaming)
- Dnes turnaje po celém světě, stovky tisíc diváků

⦿ Starcraft II

- RTS (real-time strategy)
- Profesionálně hráno ve formátu 1 proti 1
- Stovky aktivních hráčů
- Roční výtěžky až v desítkách tisíc \$ + plat profesionálního hráče
- <http://eu.battle.net/sc2/en/>



The KeSPA logo is a Copyright of the Korea e-Sports Association.

Starcraft II: Heart of the Swarm logo is a trademark or registered trademark of Blizzard Entertainment, inc., in the U.S. and/or other countries.

Zdroje dat

- ◎ **Liquipedia** (primární zdroj)
 - <http://wiki.teamliquid.net/starcraft2>
 - Fanoušky udržovaná wiki s mnoha informacemi o týmech, hráčích a turnajích
 - Nutnost složitého parsování dat
- ◎ **Aligulac** (sekundární zdroj)
 - <http://aligulac.com/>
 - Databáze statistických údajů progamingové scény hry Starcraft II
 - Data lze získat jako PostgreSQL dump
 - -> nutnost rozjet „domácí“ SQL server a zformulovat vhodné dotazy



Co chceme vizualizovat?

- ⦿ Data oSCII scéně ve světě
 - Kde se koná nejvíce (nejlépe placených) turnajů?
 - Z jakých zemí pochází nejlepší hráči (Jižní Korea) a nejúspěšnější týmy?
- ⦿ Časová osa konání turnajů, vzniků týmů, přestupů mezi týmy, případně dalších milníků v kariérách hráčů
- ⦿ Kteří sponzoři mají nejúspěšnější hráče?
- ⦿ Je hra vybalancovaná? Mají všechny 3 hratelné rasy stejnou šanci na výhru?

Příklad

