

# Counter-Strike 1.5 Server Stats

Der Half-Life-Server speichert, sofern man amxmodx verwendet, auch statistische Daten in der Datei `cstrike/addons/amxmodx/data/csstats.dat`. Diese Daten lassen sich z. B. über die Chatmessage `/top15` in CS selbst anzeigen. Die Datei wird nach jedem Mapwechsel vom Server aktualisiert. Damit lässt sie sich natürlich auch automatisiert auswerten. Sie ist in binärer Form, also nicht menschlich lesbar gespeichert. Das Format ist dabei aber eigentlich recht simpel:

## Format "csstats.dat"

- int16 - Version des Ranking-Systems
- Spieler-Einträge:
  - uint16 - Länge des folgenden Nicknames in Bytes, falls 0, gibt es keine weiteren Einträge (=eof)
  - char[ ] Nickname (Länge variiert, siehe oben)
  - uint16 - Länge der folgenden Steam-ID in Bytes
  - char[ ] - Steam ID (Länge variiert, siehe oben)
  - uint32 - Team kills
  - uint32 - Damage
  - uint32 - Deaths
  - int32 - Kills (können auch negativ sein, wenn Selbstmorde > Kills)
  - uint32 - Schüsse
  - uint32 - Treffer
  - uint32 - Headshots
  - uint32 - Defusions
  - uint32 - Defusal Attempts
  - uint32 - Plants
  - uint32 - Explosions
  - uint32 - ?
  - uint32 - Kopf-Treffer
  - uint32 - Brust-Treffer
  - uint32 - Bauch-Treffer
  - uint32 - Treffer Linker Arm
  - uint32 - Treffer Rechter Arm
  - uint32 - Treffer Linkes Bein
  - uint32 - Treffer Rechtes Bein
  - uint32 - ?

## Auswertung

### Bewertung allgemein

Man muss, wie bei allen Arten statistischer Auswertung, natürlich immer wissen, was die erhobenen Zahlen eigentlich bedeuten, bzw. wie genau sie zu Stande kommen und welche Aussagen man tatsächlich daraus ableiten kann, und womit man eher vorsichtig sein muss (siehe Unterschied

Effizienz und Verhältnis). Zunächst mal enthält die `csstats.dat` keinerlei Wertungen sondern nur einfache Zählungen. Was „gut“ oder „schlecht“ sein soll, kommt ganz auf die Methode der Auswertung, bzw. das Maß, mit dem man das messen möchte, an und wie man es interpretiert.

Das wichtigste zu erst: die `csstats.dat` kennt keine Spieler, nur Steam-IDs bzw. Nicknames. Wenn jemand also mit fünf Nicks spielt, taucht er auch fünf mal darin auf. Wenn jemand mit einem fremden Nick spielt (weil der nicht reserviert ist) oder verschiedene Spieler den beliebten Standard-Nick `Player` verwenden, ist es sehr schnell aus mit der Aussagekraft der Werte. So viel schon mal vorweg. Mit einem Nick-Reservierungs-Plugin lässt sich das teilweise beheben, zumindest insofern, dass kein anderer mit einem reservierten Nick spielen wird, und die Stats dann auch ziemlich sicher immer zum selben Spieler gehören. Von Haus aus ist das aber nicht sicher gestellt.

Auch ist CS nicht immer so 100%ig nachvollziehbar, was jetzt wann als Hit zählt, was als Headshot zählt und wann wie viel Schaden verursacht wird. Andere Dinge, wie die `Defusal attempts` oder `Deaths` sind recht eindeutig, ebenso wie Schüsse oder `Plants`. Man muss also ggf. aufpassen, insbesondere, wenn nur geringe Zahlen vorliegen. Wenn jemand aber schon 10000 Schüsse abgegeben hat, lässt sich bei einem Vergleich mit den Treffern schon recht zuverlässig sagen, wie groß seine Treffsicherheit im Vergleich mit anderen ist, die auch schon ausreichend große Anzahlen an Schüssen abgegeben haben.

## Kenngrößen

Es gibt aber grundsätzlich eine Handvoll Größen, die man oft heranzieht, weil man daraus gewisse Aussagen ableiten kann:

- **Treffsicherheit:** Treffer / Schüsse ergibt ab einer gewissen Anzahl abgegebener Schüsse schon ein recht gutes Bild, wie genau jemand beim Zielen ist. Wer hier Werte von unter 10% hat, ist höchstwahrscheinlich ein Anfänger.
- **Headshot-Anteil:** `Head shots / Kills`, also der Anteil der Head shot-Kills, ist ein Wert, der zumindest eine gewisse Aussagekraft hat, wenn es darum geht, ob ein Spieler es vermag, den tendenziell verwundbarsten Teil zu treffen, oder nicht. Am Kopf macht man die größten Schadenswerte, allerdings ist er auch am schwierigsten zu treffen. Gerade Anfänger nehmen sich hier gerne viel mehr Zeit, als sie tatsächlich haben. Das führt dann dazu, dass zwar die Treffsicherheit nicht unbedingt besonders gut sein muss, aber der Anteil der HS-Kills trotz schlechtem Verhältnis, recht groß ist.
- **Verhältnis:** `Kills / Deaths`, ein recht einfacher Maßstab, wenn es um die Bewertung geht, wie oft jemand drauf geht. Annahme ist die: Bei zwei gleich guten Spielern, die alleine spielen, ist das Verhältnis ungefähr 50% für beide. Bei diesem Wert muss man aber aufpassen, denn zu einem Kill gehören normalerweise immer zwei: Der Angreifer und der Getötete. Und die beiden beeinflussen sich logischerweise. So kann ein und derselbe Spieler, je nach Gegner, völlig verschiedene Verhältnisse haben. Ein mal trifft er auf einen total überlegenen Gegner, und dümpelt irgendwo bei 0,3 rum. Das andere Mal trifft er auf einen Gegner, der im hoffnungslos unterlegen ist, und legt mühelos ein Verhältnis von 2 oder 3 hin. Deshalb ist dieser Wert nur sinnvoll, wenn möglichst viele Spieler, oder wenigstens relativ viele Spiele gespielt wurden. Nach zwei oder drei Maps zu viert kann man daraus noch nicht viel ablesen, insbesondere, wenn die Zusammensetzung der beteiligten Spieler stark variiert hat.
- **Effizienz:** `Kills / (Kills + Deaths)`, eine Abwandlung des Verhältnisses. Es gewichtet die Kills etwas weniger stark und limitiert die Sache auf 1. Wenn man kein einziges mal stirbt, hat man schon mit dem ersten Kill nur eine Effizienz von 1. Hat man nur Deaths, aber keine Kills, ist man bei 0. Stirbt man jede Runde, nimmt aber immer genau einen mit, ist die Effizienz bei 50%. Es

ist gewissermaßen eine Normierung, damit überstarke Spieler in der Beurteilung nicht gar so weit nach oben geschoben werden. Insbesondere wenn man das »beliebte« (sprich, notgedrungenenmaßen so gespielte) einer-gegen-alle spielt, wenn einer ganz besonders stark ist, kann der Kills sammeln wie ein blöder und wird im Schnitt mit Verhältnis  $> 1$  da stehen, während selbst ein gleich starker Spieler niemals mehr als einen Kill pro Runde kriegen wird und so weitaus größere Hürden hat, über 1 im Verhältnis zu kommen. Wenn man jetzt annimmt, dass beide jede Runde sterben, geht die Ratio vom einen deutlich weiter rauf, als die vom anderen, der vielleicht genau so oft stirbt, aber genau so oft treffen würde, wenn er denn mehr Ziele hätte. Der Abstand von beiden wird durch die Wertung der Effizienz etwas weniger drastisch aussehen. Bei einigermaßen ausgeglichenen Teams, also nicht nur vom Matchergebnis sondern auch der Anzahl der Spieler pro Team tritt der Unterschied nicht so krass zu Tage, sodass es darauf ankommt, unter welchen Umständen diese Werte entstehen.

- **Body-hits:** Aus der Verteilung der Treffer auf dem Gegner kann man ggf. auch Schlüsse ziehen, wie man sich noch verbessern kann. Wie oben schon angemerkt wurde, macht man am Kopf den meisten Schaden. Wenn jetzt jemand also von der Tendenz her mehr im Beinbereich Treffer landet, ist die Sache relativ klar: Weiter oben zielen. Anders rum ist es aber sehr oft so, dass die Treffer mehr im Bereich Arme liegen, und natürlich am Kopf. Das kann z. B. darauf hindeuten, dass jemand schon die richtige Richtung hat, allerdings noch etwas mehr Sorgfalt beim eigentlichen Zielen walten lassen muss.

[Zurück zu Counter-Strike 1.5](#)

From:

<https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/> - **mwohlauer.d-n-s.name** / **www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:

[https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:counter-strike\\_server\\_stats](https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:counter-strike_server_stats)

Last update: **2022-04-02-19-10**

