

Two crossed swords, likely representing the League of Legends logo, are positioned in the background. The swords are dark green with lighter green hilts and pommels. They are crossed in an 'X' shape, with the blades pointing towards the top corners of the frame.

# PROJETO DE PREDIÇÃO: LEAGUE OF LEGENDS

POR: JULIANE ALVES

# O DESAFIO

O que define o vencedor?  
É possível prever o vencedor  
nos primeiros 10 minutos de  
jogo?

No LoL, cada decisão inicial  
impacta o resultado final.

**Objetivo:** Criar uma inteligência  
que analise os primeiros 10  
minutos e preveja quem sairá  
vencedor.

Foram analisadas quase 10.000  
partidas ranqueadas para  
encontrar padrões de sucesso.

# METODOLOGIA

## Como o computador aprendeu a prever?

Três métodos diferentes de análise foram testados:

1. Modelo de Tendência (Regressão): Analisa como as vantagens se somam. (Vencedor!)

2. Modelo de Regras (Árvore): Tenta criar um "guia" de decisões. 3.

Modelo de Votação (Floresta): Combina várias opiniões para decidir.

O Escolhido: O "Modelo de Tendência" foi o mais preciso para o nosso jogo.



LEAGUE<sup>OF</sup>  
LEGENDS



# O RESULTADO PRINCIPAL

## **Eficácia do Modelo:**

O modelo alcançou 73% de acurácia, comprovando que os dados dos 10 minutos iniciais são suficientes para prever o desfecho da maioria das partidas. A Regressão Logística foi o método mais eficiente para converter as métricas de jogo em probabilidade real de vitória.

## **Padrão Identificado:**

O modelo separa com precisão comportamentos de times vencedores e perdedores.

## **O Peso da Vantagem Inicial:**

Domínio de Recursos: O acúmulo de ouro e experiência no início do jogo cria um "efeito bola de neve" difícil de ser revertido.

Margem de Virada: Em 27% das partidas, a vantagem estatística inicial não garantiu a vitória, indicando que o fator humano e decisões tardias ainda são relevantes.

## **Valor Estratégico:**

A análise permite identificar quais erros no início da partida são fatais para o resultado final.



# OS PILARES DA VITÓRIA

Ouro é Rei: A diferença de ouro acumulada é o fator que mais pesa na balança.

Experiência importa: Estar níveis acima do adversário é um preditor de vitória mais forte do que apenas conseguir abates (kills).

Objetivos Estratégicos: Dragões e Arautos não ganham o jogo sozinhos, mas aceleram o acúmulo de riqueza do time.

# CONCLUSÃO E PRÓXIMOS PASSOS

**Uso Prático:** Pode-se usar essa ferramenta para mostrar a "Probabilidade de Vitória" em transmissões ao vivo.

**Equilíbrio:** O modelo ajuda a identificar se o jogo está ficando "fácil demais" para quem começa na frente (Snowball).

Os dados confirmam: a vantagem inicial constrói o caminho,  
mas a estratégia final garante a vitória.

