

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?

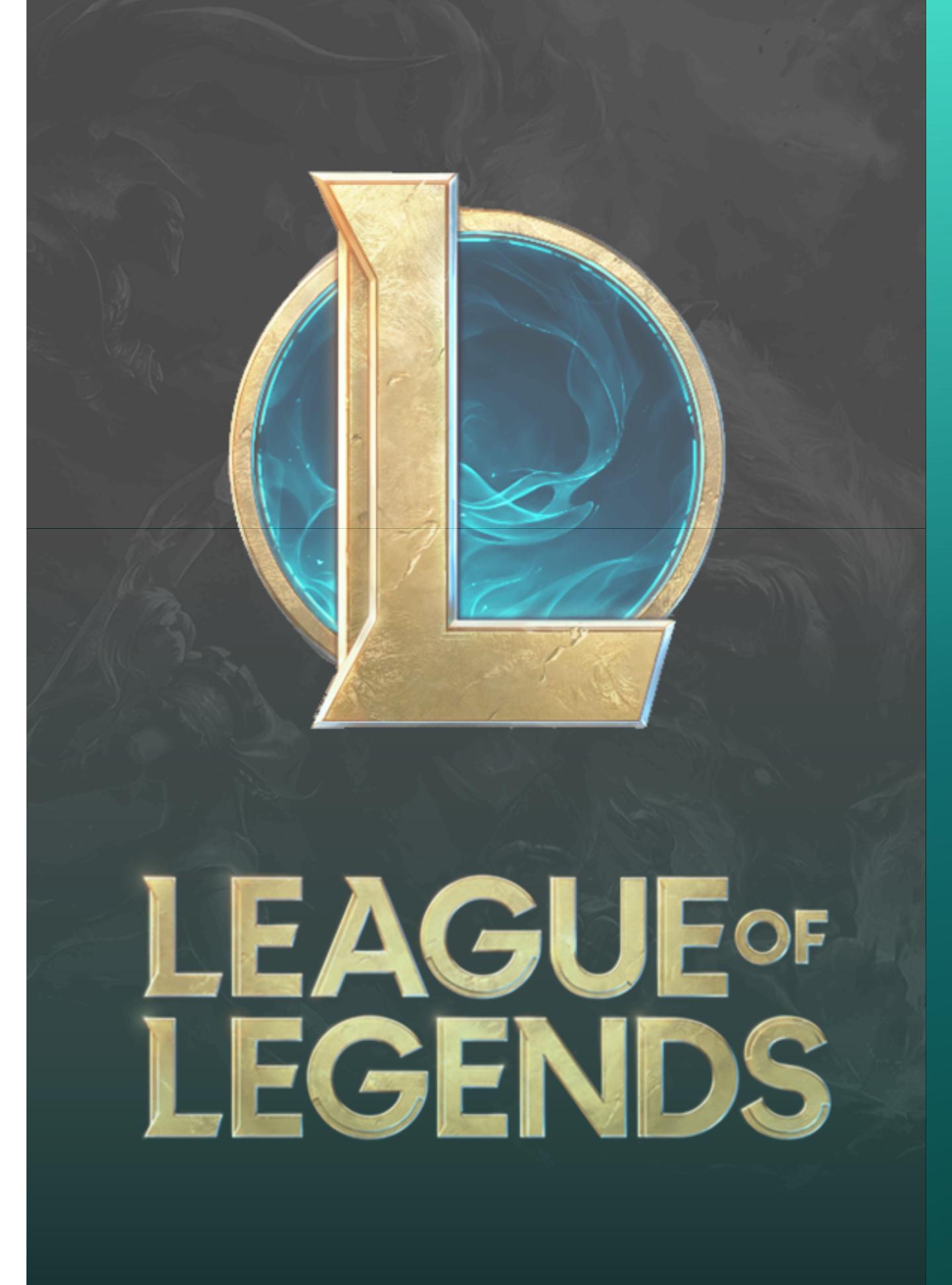
Três métodos diferentes de análise foram testados:

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.



O RESUMO 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.

