

Решение конкурса Dota2

Колосков Андрей

СП ВМК МГУ

Группа 528

Задача

- По первым 5 минутам игры предсказать вероятность победы команды Radiant
- Имеется JSON с информацией об игре и полученный на основании него набор признаков
- В качестве метрики используется логарифмическая функция потерь: log-loss

Реализация

Признаки

- Из признаков исключен: `start_time`, т. к. время начала не может влиять на исход игры
- Категориальные признаки `rM_hero` и `dM_hero` удалены и заменены с помощью мешка слов

Реализация

Алгоритм:

- Используется логистическая регрессия с предварительной нормализацией признаков

Результат

- По критерию логарифмической функции потерь:
log-loss, результат: 0.58085