



Tema:

Sistema de interpretação e análise de League of Legends

“Analista virtual” de League of Legends

A indústria dos jogos se originou nos anos 60 e vem crescendo até hoje, sua visibilidade no planeta já ultrapassa 3 bilhões de pessoas considerando apenas Índia e China, isso devido a acessibilidade através das plataformas de *streaming* (exibição em tempo real de vídeo) e rendendo mais de 150 bilhões de dólares anualmente. Dentro dos cenários dos jogos, o com maior visibilidade e mais jogado nos últimos anos é League of Legends, um jogo multijogador em um cenário fechado com visão em terceira pessoa onde 5 jogadores enfrentam outros 5 jogadores.

Dentro do contexto do jogo League of Legends existe o cenário competitivo, onde jogadores profissionais se enfrentam em campeonatos, contando com apoio dos times que os contratam. Cada organização supre as necessidades de seus atletas, desde de financeiras até relacionadas a saúde e contexto do jogo, com a finalidade de atender a todas essas necessidades contratam profissionais de diversas áreas, entre eles técnicos, treinadores, nutricionistas, psicólogos e analistas.

Os analistas são responsáveis por identificar fraquezas e elaborar estratégias para explorar as fraquezas dos jogadores e times adversários, tendo um papel decisivo na vitória ou derrota do time. Considerando esse fator, buscou-se um método para que cada jogador possa contar com um analista ao seu lado a cada partida que jogar, criando a ideia de criar um “analista virtual” para que possa identificar as fraquezas de seus oponentes e dar indícios de como obter a vitória mais facilmente.

Esse “analista virtual” de League of Legends foi desenvolvido com a utilização de modelos criados através da ciência de dados e da inteligência artificial. Para sua criação foi necessário a aquisição de dados de inúmeras partidas fornecidos pela empresa desenvolvedora do jogo, Riot Games, que foram tratados e analisados e posteriormente inseridos em uma rede neural. Essa rede neural foi treinada para identificar em quais casos os personagens e jogadores obteriam vantagens sobre seus oponentes.

Considerando-se todos esses fatores, o analista virtual pode trazer benefícios aos jogadores, buscando incentivá-los a reconhecer e explorar fraquezas de seus oponentes, o que traria vantagens ao cenário competitivo, melhorando as capacidades dos jogadores e tornando o jogo mais atraente ao público. Como League of Legends é o jogo mais jogado e mais visto no mundo, esse projeto pode se tornar um primeiro passo para a expansão dos “analistas virtuais” para outros jogos, trazendo um novo produto ao mercado dos jogos eletrônicos.

Integrante: Rafael Alves de Souza

Professor(a) Orientador(a): Prof. Dr. Ricardo Nakamura