



**LEAGUE OF
LEGENDS**

ESTUDIO DE CASO

SOLUCIÓN PCR PARA ESPORTS:

AUTOMATIZACIÓN COMPLETA
DE LA PRODUCCIÓN PARA LAS COMPETICIONES
DE RIOT GAMES Y LEAGUE OF LEGENDS

PCR solution for eSports: Complete production automation for Riot Games and League of Legends competitions

La exitosa asociación entre **wTVision** y **Riot Games** comenzó hace 6 años y marca el debut de wTVision en el mundo de los eSports, con transmisiones en directo del circuito brasileño de League of Legends. Desde entonces, el proyecto se ha extendido a México, Chile y Corea del Sur, cubriendo un total de 11 competiciones diferentes de Riot Games.

Riot Games desarrolló League of Legends y el juego se convirtió rápidamente en uno de los mayores éxitos de la historia. LoL es el juego de PC más jugado del mundo, con más de 25 millones de jugadores, y ha sido un factor clave en la explosión de las competiciones de eSports desde 2009.

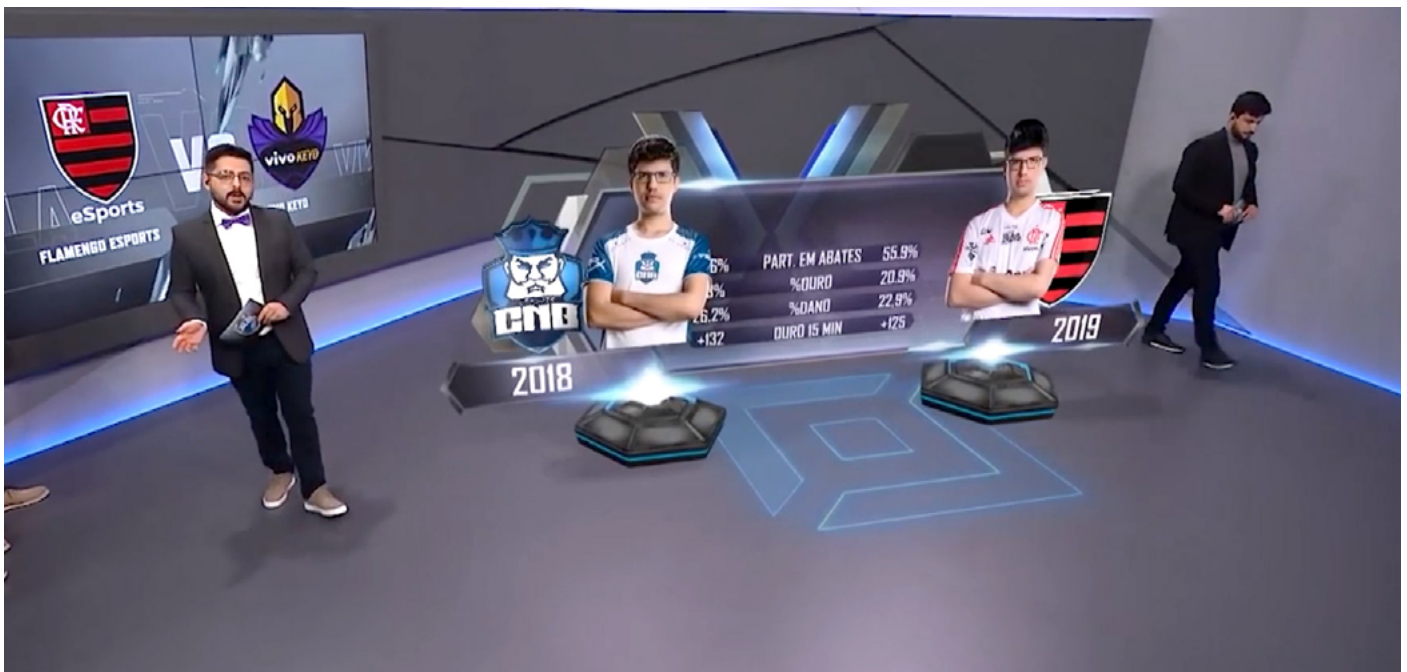


wTVision ha desarrollado una **solución PCR con software propio para automatizar gráficos y datos en tiempo real** e implementó el paquete de gráficos en competiciones en directo, análisis previo y posterior al partido. El paquete de automatización de producción incluye integración de redes sociales para mejorar la interactividad y la participación de la audiencia, **tracking de gráficos de realidad aumentada y datos detallados para gráficos al aire.**

Competición en directo y programa en estudio

Las competiciones de Riot Games Brasil se transmiten a más de 600 000 personas al día en los canales oficiales de YouTube y Twitch, además de Nimo TV.

Para reunir la cobertura completa en directo de Riot Games, una cosa era segura: nuestro Studio CG necesitaba importar datos oficiales y transmitir gráficos durante los torneos, pero





también necesitaba estar preparado para la cobertura de estudio, que ocurre antes y después de cada prueba. Esto se sumó a una larga lista de funciones que Studio CG tenía que estar listo para incorporar, como el control de vídeos, gráficos, realidad aumentada y posicionamiento virtual, o incluso la importación de datos de fuentes de redes sociales.

“ Con la solución completa de wTVision y el flujo de trabajo de gráficos proporcionado por ellos, pudimos obtener todo lo que necesitábamos para un programa en vivo, con un solo operador.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

En primer lugar, wTVision comenzó recibiendo el paquete de gráficos de Riot Games y las pautas oficiales de la marca e integró ambos en los gráficos de transmisión. Esto lo hizo nuestro equipo de diseño, quienes garantizan el proceso creativo y los aspectos técnicos para poner cualquier gráfico al aire.

Para la cobertura en directo del circuito brasileño de Riot Games, que es el objeto principal de este caso de estudio, construimos dos configuraciones distintas que pueden cumplir con el objetivo principal de nuestro parceros: un programa que destaca la pasión y la interactividad de una gran competición de eSports.

Para generar gráficos en tiempo real, wTVision utiliza una combinación de Studio CG, nuestro controlador de gráficos y video, con el motor VizRT. Esta combinación es la responsable de los gráficos principales, como oráculos, tickers, wipes, gráficos o infografías. Este mismo sistema se utiliza para gráficos durante los programas de estudio.

Todos los datos mostrados son importados en tiempo real por Studio CG, gracias a una integración con la base de datos oficial de Riot. Nuestro software es capaz de tomar estadísticas y datos como información de jugadores, estadísticas de juegos, MVP y clasificaciones e incorporarlos a las competiciones en unos pocos pasos simples.

“ **Es un factor clave que podamos integrar el flujo de trabajo de producción en directo con la base de datos oficial de Riot. Los componentes agnósticos de nuestros productos hicieron posible hacer esto de una manera muy simple y efectiva. Y los aficionados pueden recibir datos en tiempo real de la fuente oficial.**

Bruno Parreiras, wTVision's Brazil Country Manager

Esto es particularmente importante para las competiciones, pero también relevante para los programas de estudio, donde podemos proporcionar a los comentaristas y periodistas datos oficiales, tomados de la fuente oficial, y procesar la información para dar una mejor vista al público en casa. Toda la información generada por los jugadores de todo el mundo se puede transmitir en cualquier momento.



PART. ABATES	55%
DANO P/MIN.	380.1
OURO P/MIN.	513.8
SOLO KILLS	2



RIOT GAMES - ESTUDIO DE CASO

Otra parte importante de este proyecto es la solución de Realidad Aumentada, desarrollada para eventos en directo y cobertura en estudio. Agrega el factor de "espectáculo" a la audiencia y permite que Riot Games incorpore publicidad inmersiva y otros elementos clave en su contenido.

“ La solución de Realidad Aumentada nos permite producir contenido más interesante para la audiencia y nos ayuda a crear una experiencia interactiva para nuestros partners de transmisión.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

Esta solución es posible gracias al motor de renderizado propio de wTVision, el R 3 Space Engine, controlado por el centro de automatización de producción: Studio CG.

El efecto generado por este sistema también está alimentado por Ncam, una plataforma de tracking de realidad aumentada personalizable que permite gráficos virtuales fotorrealistas en tiempo real. La integración crea un entorno inmersivo con gráficos de realidad aumentada de última generación diseñados para sorprender a la audiencia y ayudar a las competencias a monetizar sus transmisiones.

Los gráficos de realidad aumentada incluyen equipos, logotipos de equipos, estadísticas generales y comparaciones gráficas entre jugadores.

“ Nuestra asociación con wTVision existe desde hace muchos años. Vemos esto como un componente estratégico para continuar evolucionando nuestras transmisiones y desarrollar nuevas soluciones para nuestra audiencia leal.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

Integración con redes sociales

Para mantener el interés del público y aumentar la participación de los aficionados, utilizamos la solución de nuestro socio Flowics integrada con nuestro controlador: Studio CG. Con este flujo de trabajo simple, es muy fácil organizar, seleccionar y transmitir contenido de redes sociales en gráficos al aire.

Gracias a la arquitectura de Studio CG, es posible definir reglas y seleccionar contenido que muestre a la perfección la reacción de los aficionados mientras se llevan a cabo las competencias o después de que finalizan los juegos.

La integración de las redes sociales es particularmente importante en el mundo de los eSports, donde se alienta a los espectadores a seguir transmisiones en múltiples plataformas que a menudo no son medios de transmisión tradicionales.

Competiciones que cubrimos

La exitosa asociación entre wTVision y Riot Games comenzó hace 6 años y desde entonces el proyecto se ha extendido a México, Chile y Corea del Sur, cubriendo un total de 11 competiciones de Riot Games. Una simple operación de gráficos y datos allanó el camino para un mundo de soluciones de PCR en todo el mundo.

What we covered:

- CBLOL
- CBLOL Academy
- UniLOL
- Worlds
- Red Bull Player One
- All Star
- MSI
- Pat to Pro
- Rift to Rivals
- Wild Tour
- TFT Prolegends

“ **Nuestra asociación con Riot ha sido una historia de éxito continua, llena de nuevos desafíos e innovaciones cada temporada. Lo que comenzó como una simple solución de gráficos y datos ahora es un paquete mucho más robusto, envolvente y completo en el que esperamos seguir trabajando.** ”

Bruno Parreiras, wTVision's Brazil Country Manager

Vea el video para descubrir el flujo de trabajo completo del proyecto:



ESTUDIO DE CASO



LEAGUE OF
LEGENDS

AUTOMATIZACIÓN COMPLETA
DE LA PRODUCCIÓN PARA LAS COMPETICIONES
DE RIOT GAMES Y LEAGUE OF LEGENDS

WTVISION.COM
sales@wtvision.com

