



LEAGUE^{OF}
LEGENDS

C A S O D E E S T U D O

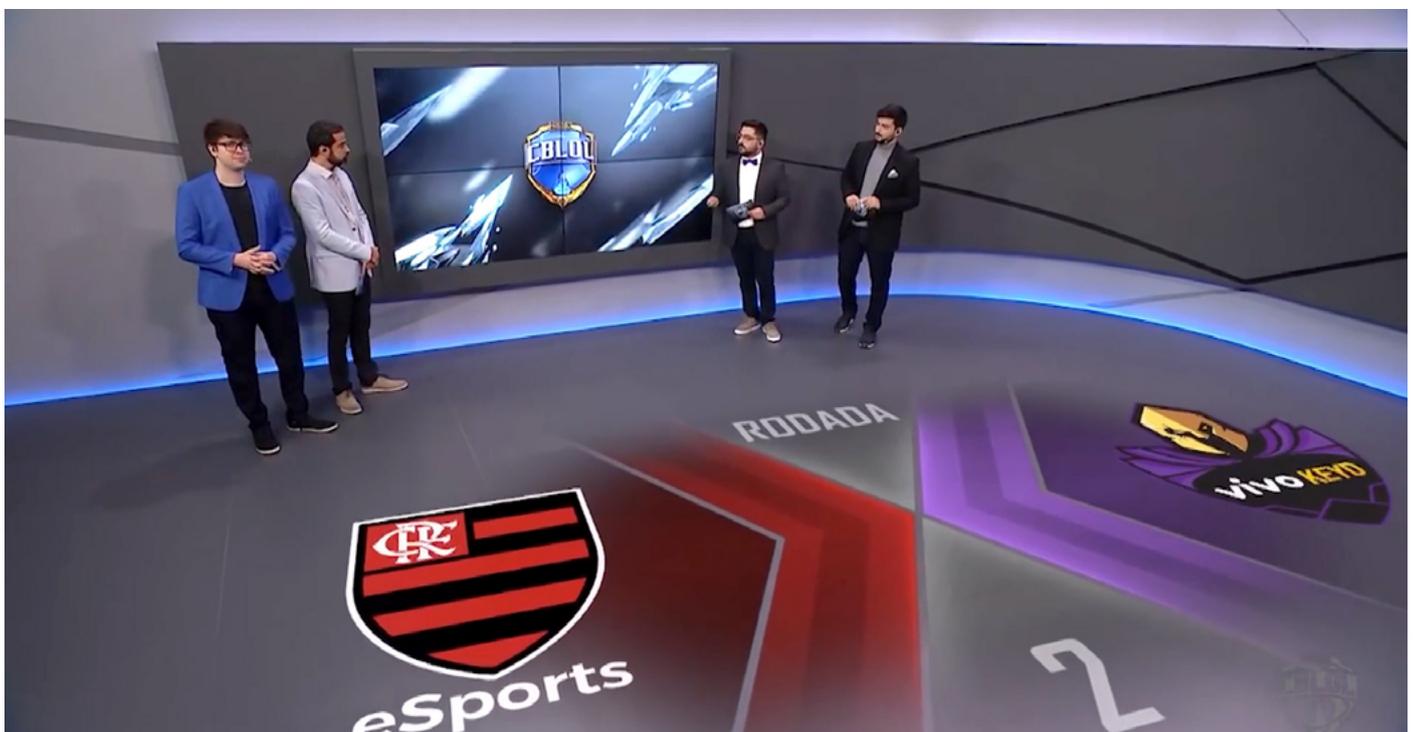
SOLUÇÃO PCR PARA ESPORTS:

AUTOMAÇÃO COMPLETA DE PRODUÇÃO
PARA COMPETIÇÕES DA RIOT GAMES E LEAGUE OF LEGENDS

Solução PCR para eSports: Automação completa de produção para competições da Riot Games e League of Legends

A parceria de sucesso entre a **wTVision** e a **Riot Games** começou há 6 anos e marca a estreia da wTVision no mundo dos eSports, com as transmissões em direto do circuito brasileiro de League of Legends. Desde então, o projeto espalhou-se para o México, Chile e Coreia do Sul, abrangendo um total de 11 competições diferentes da Riot Games.

A Riot Games desenvolveu League of Legends e o jogo rapidamente tornou-se num dos maiores sucessos da história. LoL é o jogo de PC mais jogado no mundo, com mais de 25 milhões de jogadores, e foi um fator chave na explosão das competições de eSports desde 2009.

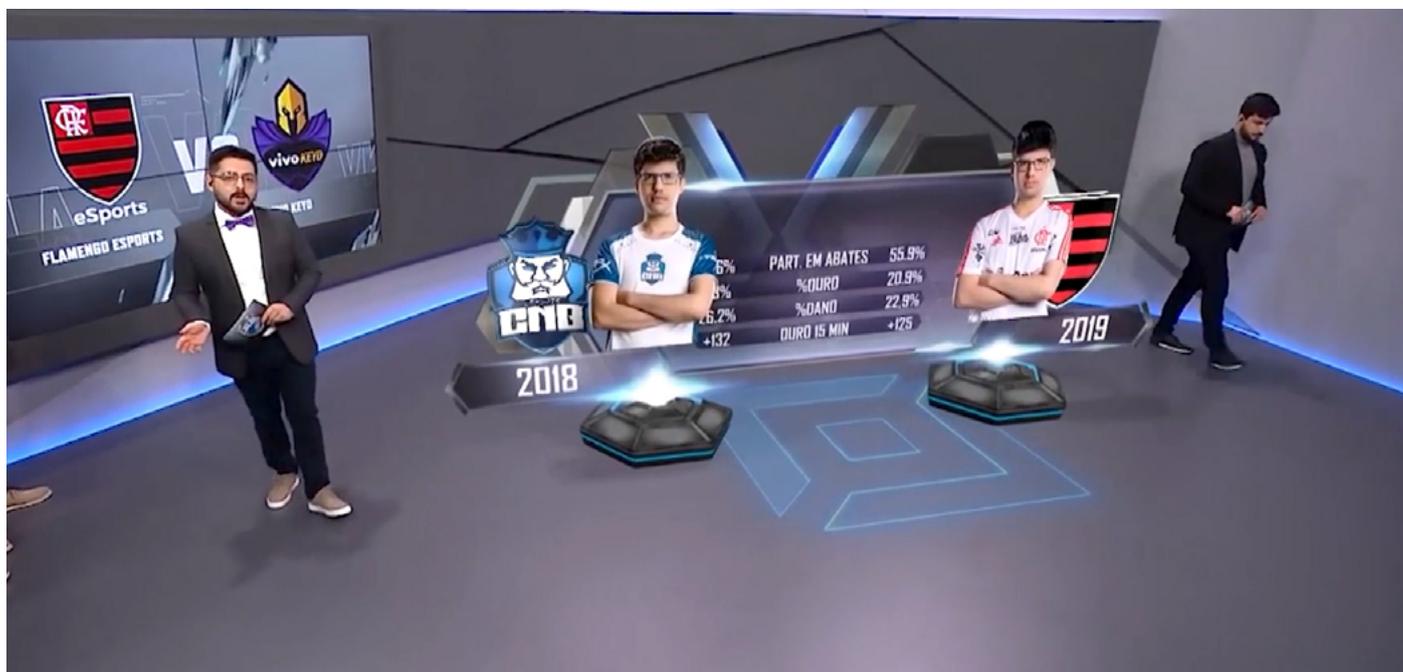


A wTVision desenvolveu uma **solução de PCR com software próprio para automatizar gráficos e dados em tempo real** e implementou o pacote gráfico em competições em direto, análise pré e pós-jogo. O pacote de automação de produção inclui integração de redes sociais, para destacar a interatividade e o envolvimento do público, **gráficos de realidade aumentada trackeados e dados detalhados para grafismo on-air**.

Competição em direto e programa em estúdio

As competições da Riot Games Brasil são transmitidas para mais de 600 mil pessoas por dia nos canais oficiais no YouTube e Twitch, além da Nimo TV.

Para montar a cobertura completa em direto da Riot Games, uma coisa era certa: o nosso Studio CG precisava de importar dados oficiais e transmitir gráficos em direto durante os torneios,



mas também precisava de estar preparado para a cobertura em estúdio, que acontece antes e após cada competição. Isto adicionou uma longa lista de recursos que o Studio CG tinha de estar pronto para incorporar, como controlar vídeos, gráficos, realidade aumentada e posicionamento virtual, ou até mesmo importar dados de feeds de redes sociais.

“ Com a solução completa da wTVision e o workflow gráfico fornecido por eles, conseguimos obter tudo o que precisámos para um programa em direto, com apenas um operador.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

Em primeiro lugar, a wTVision começou por receber o pacote gráfico da Riot Games e as diretrizes oficiais da marca e integrou ambos nos gráficos de transmissão. Isto foi feito pela nossa equipa de broadcast design, que garantiu o processo criativo e os aspectos técnicos para colocar qualquer gráfico no ar.

Para a cobertura em direto do circuito brasileiro da Riot Games, que é o principal objeto deste Case Study, construímos duas configurações distintas que cumprem o objetivo principal do nosso parceiro: um programa que destaca a paixão e a interatividade de uma grande competição de eSports.

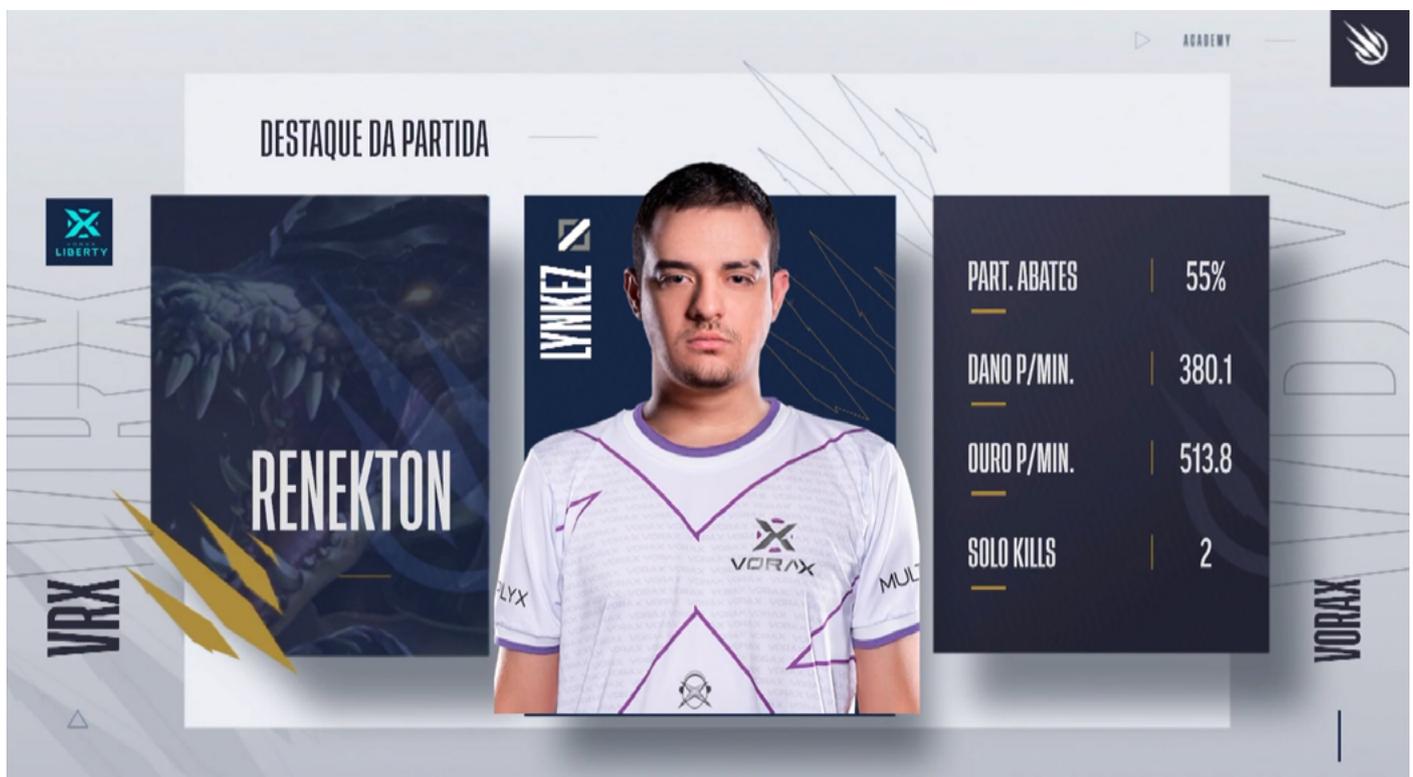
Para gerar gráficos em tempo real, a wTVision usou uma combinação do Studio CG, o nosso controlador de gráficos e vídeo, com o engine da VizRT. Esta combinação é responsável pelos principais gráficos, como oráculos, tickers, wipes, gráficos ou infográficos. Este mesmo sistema é usado para grafismo durante os programas em estúdio.

Todos os dados exibidos são importados em tempo real pelo Studio CG, graças a uma integração com a base de dados oficial da Riot. O nosso software é capaz de receber estatísticas e dados, como informações do jogador, estatísticas do jogo, MVPs e classificações, e incorporá-los nas competições com alguns passos simples.

“ É um fator chave podermos integrar o workflow de produção em direto com a base de dados oficial da Riot. Os componentes agnósticos dos nossos produtos permitiram fazê-lo de uma forma muito simples e eficaz. E os fãs podem receber dados em tempo real da fonte oficial.

Bruno Parreiras, wTVision's Brazil Country Manager

Isto é particularmente importante para as competições, mas também relevante para os programas de estúdio, onde podemos fornecer aos comentadores e jornalistas dados oficiais, retirados da fonte oficial, e tratar a informação para dar uma melhor visão ao público em casa. Todas as informações geradas por jogadores em todo o mundo podem ser transmitidas a qualquer momento.



DESTAQUE DA PARTIDA

LIBERTY

RENEKTON

LYNKEZ

VRX

VRX

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

VRX



Outra parte importante deste projeto é a solução de Realidade Aumentada, desenvolvida para eventos em direto e cobertura de estúdio. Adiciona o fator “espetáculo” ao público e permite que a Riot Games incorpore publicidade imersiva e outros elementos-chave no seu conteúdo.

“ A solução de Realidade Aumentada permite-nos produzir conteúdo mais interessante para o público e ajuda-nos a criar uma experiência interativa para os nossos parceiros de transmissão.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

Esta solução é possível graças ao motor de renderização próprio da wTVision, o R 3 Space Engine, controlado pelo centro da automação de produção: Studio CG.

O efeito gerado por este sistema também é alimentado pelo Ncam, uma plataforma de tracking de realidade aumentada personalizável que possibilita gráficos virtuais fotorrealistas em tempo real. A integração cria um ambiente imersivo com gráficos de realidade aumentada de última geração, projetados para impressionar o público e ajudar as competições a monetizar as suas transmissões. Os gráficos de realidade aumentada incluem equipas, logotipos de equipas, estatísticas gerais e comparações gráficas entre os jogadores.

“ A nossa parceria com a wTVision existe há muitos anos. Vemos isto como um componente estratégico para continuar fazer evoluir as nossas transmissões e desenvolver novas soluções para o nosso público fiel.

Fernando Svevo, Content, Broadcast and Events Riot Games

Integração com as redes sociais

Para manter o público interessado e aumentar a participação dos fãs, utilizamos a solução do nosso parceiro Flowics integrada com o nosso controlador: Studio CG. Com este workflow simples, é muito fácil organizar, selecionar e transmitir conteúdo de redes sociais em gráficos on-air.

Graças à arquitetura do Studio CG foi possível definir regras e selecionar conteúdos que demonstram perfeitamente a reação dos adeptos enquanto as competições ainda acontecem ou depois de terminados os jogos.

A integração de redes sociais é particularmente importante no mundo dos eSports, onde os espectadores são incentivados a acompanhar transmissões em várias plataformas que muitas vezes não são os meios de transmissão tradicionais.

Competições que estamos a cobrir

A parceria de sucesso entre a wTVision e a Riot Games começou há 6 anos e desde então o projeto estendeu-se ao México, Chile e Coreia do Sul, abrangendo um total de 11 competições da Riot Games. Uma simples operação de gráficos e dados abriu caminho para um mundo de soluções de PCR em todo o mundo.

O que cobrimos:

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

“ A nossa parceria com a Riot tem sido uma história de sucesso contínuo, cheia de novos desafios e inovações a cada temporada. O que começou como uma solução simples de gráficos e dados agora é um pacote muito mais robusto, imersivo e abrangente, no qual esperamos continuar a trabalhar.

Bruno Parreiras, wTVision's Brazil Country Manager

Veja o vídeo para descobrir o workflow completo do projeto:



CASO DE ESTUDO



LEAGUE^{OF}
LEGENDS

AUTOMAÇÃO COMPLETA
DE PRODUÇÃO PARA COMPETIÇÕES
DA RIOT GAMES E LEAGUE OF LEGENDS

WTVISION.COM
sales@wtvision.com

