

Más de 57 millones de espectadores únicos vieron la final de los mundiales de League of Legends 2017

Riot Games ya ha hecho públicos los números oficiales de los diferentes eventos de esports este año en su página oficial. Un total de 57.6 millones de espectadores únicos siguieron la gran final que tuvo lugar en el Estadio Olímpico de Pekín conocido como El Nido de Pájaro.

El pico más alto de espectadores concurrentes se vivió en la semifinal que enfrentó a Royal Never Give Up contra SK Telecom

Riot Games ha publicado hoy un balance final de año, compartiendo las cifras y datos oficiales más relevantes de las competiciones y torneos estrella de este año como el Mid-Season Invitational, el nuevo torneo Rift Rivals, el reciente All Stars y por supuesto, League of Legends World Championship 2017. Como expresan en su web, este año ha sido una montaña rusa de eventos únicos en la escena de los deportes electrónicos de su título MOBA.

Los mundiales han dejado tras de sí momentos históricos y emocionantes para todos los aficionados, como la gran victoria de Samsung Galaxy frente a SKT en la gran final, las lágrimas de Faker o el excelente rendimiento de Misfits contra los favoritos coreanos, haciendo soñar a Europa con alcanzar el nivel de Asia en próximas competiciones.

Un total de 144 jugadores participaron en la edición de este año de la máxima competición de League of Legends a nivel mundial, representando a 28 países distintos. Los fans han tenido también un papel muy importante en 2017, consiguiendo recaudar 2,696,970 millones de dólares de la bolsa final de premios que ascendió a 4,946,970 millones. La recaudación de los fans fue igualada y destinada a diferentes causas benéficas.

El número más alto de espectadores concurrentes se vivió en semifinales con 80 millones, en las que uno de los equipos locales, RNG, se enfrentó a los campeones del 2016, los coreanos de SKT. Por otro lado, la final fue vista por 56.7 millones de espectadores simultáneos a lo largo de todo el mundo.

El total de horas vistas durante el League of Legends World Championship de este año asciende a 12.000 millones durante todo el curso de la competición. Con todos estos datos Riot cierra el año, según declaran, más significativo hasta la fecha, dando las gracias a todos los jugadores y asegurando que en 2018 trabajaran para mejorar la estructura de cada una de las ligas regionales.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Otros deportes](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>