

Riot Games inaugura las instalaciones de Project Stryker en Dublín, Irlanda

[Multimedia](#)

El centro de retransmisión remota de más de 6000 metros cuadrados es la primera de tres instalaciones mundiales que revolucionarán la producción de retransmisiones de esports. La desarrolladora anuncia asimismo un acuerdo de colaboración con Amazon Web Services (que participa en este hub dublinés) y que permitirá optimizar la experiencia competitiva integrando el análisis de datos

Riot Games inaugura el primero de tres centros de retransmisión remota (RBC, según sus siglas en inglés). *Project Stryker, powered by AWS*, se dedicará a la producción de retransmisiones mundiales para transformar las producciones de esports en directo a escala global.

La desarrolladora de California ha comunicado asimismo un acuerdo de colaboración con Amazon Web Services (AWS) para transformar la creación y distribución del contenido de los esports de Riot en la nube. Riot es la primera compañía en integrar el análisis de datos de AWS en las retransmisiones de esports para rediseñar cómo experimentan los fans los eventos de *League of Legends (LoL)*, *VALORANT* y *League of Legends: Wild Rift*.

Tras tres años de desarrollo, *Project Stryker* es ya la sede central para retransmisiones en directo de los esports regionales y mundiales de [League of Legends](#) (LoL Esports), [VALORANT](#) y [Wild Rift](#). Las retransmisiones celebradas en directo por todo el mundo se podrán enviar al RBC dublinés, donde se producirá, retransmitirá y distribuirá el contenido en múltiples idiomas para hacerlo llegar a los millones de fans de todo el planeta.

John Needham, presidente de esports en Riot Games, afirma: "*Project Stryker* ha avanzado mucho desde sus inicios como concepto visionario que hemos tardado tres años en desarrollar hasta el increíble y vanguardista espacio creativo que es ahora y que sirve para expandir el impacto de Riot en la ciudad y para mostrar lo involucrada que está Dublín en todo lo relativo al entretenimiento y la innovación. No podemos ni imaginar una ubicación mejor".

Un recinto icónico

La desarrolladora ha considerado que Dublín es el lugar ideal para establecer la sede europea del proyecto debido a la calidad de sus infraestructuras, su posición en el mercado europeo, su cantera de talentos y su ubicación estratégica como parte del ecosistema global de los esports.

El antiguo Wright Venue, en Swords, es un local histórico, considerado uno de los establecimientos de ocio más icónicos de Dublín. Generará más de 6300 horas de producción anuales gracias a profesionales de la producción de retransmisiones, ingeniería, eventos, sonido y diseño gráfico.

Riot Games ya cuenta en Dublín con una oficina en la que trabajan 165 empleados especializados en operaciones empresariales, desarrollo, ingeniería, localización y asistencia al jugador.

Colaboración global

Con la intención de contentar a miles de millones de fans de todo el planeta, Riot ha adoptado un enfoque de lo más atrevido, expandiendo su catálogo de esports con el VALORANT Champions Tour y los esports de Wild Rift, que se han unido a los esports de LoL para formar parte de las tres series competitivas de esports gestionadas por Riot de las categorías de *shooter* en primera persona (FPS), MOBA para móvil y MOBA en línea, respectivamente. El crecimiento exponencial de las competiciones de esports en directo y la producción de retransmisiones, a nivel tanto regional como global ha sido el catalizador que ha llevado a la creación de una solución rentable, con alcance mundial y desarrollada a medida en lo que respecta a la producción. Se trata de un reflejo de las futuras inversiones de Riot en esports y tecnología.

Los tres RBC que componen el *Project Stryker* están estratégicamente ubicados a ocho horas de distancia para crear un modelo de retransmisión "ininterrumpido" con el que respaldar las producciones de esports en directo a todas horas y todos los días del año. Durante los eventos en directo de esports, un colaborador que se encuentre presente enviará actualizaciones en directo al RBC a través de Riot Direct, el proveedor de servicios de internet privado que gestiona todos los paquetes de los juegos de Riot de los jugadores de todo el mundo. Entonces, se envían dichas actualizaciones a las salas de control para que las produzcan en múltiples idiomas.

Además de la producción de contenido, cada RBC también hará las veces de almacén centralizado y centro de envíos del *hardware* utilizado en competiciones mundiales, priorizando el control de calidad de los productos utilizados por profesionales de los esports en los eventos globales de esports de Riot. Cada instalación del *Project Stryker* albergará un centro de datos y un almacén de contenido.

Numerosos colaboradores han resultado cruciales para dar vida a esta idea: Cisco, que coopera con Riot Games desde 2020, ha sido vital a la hora de ayudar a los esports de Riot a modernizar sus infraestructuras, utilizar tecnologías avanzadas para impulsar el flujo de trabajo de los vídeos y expandir la capacidad para nuevos títulos e ideas.

Además, *Project Stryker* cuenta ahora con la colaboración de AWS, que será su proveedor oficial de servicios relacionados con inteligencia artificial (IA) en la nube, aprendizaje automático en la nube, aprendizaje profundo en la nube y servicios de la nube.

Amazon Web Services

La alianza estratégica con Amazon Web Services es un acuerdo trascendente para la desarrolladora y sus fans.

John Needham, presidente de esports en Riot Games, comenta: "Estamos emocionadísimos por colaborar con Amazon y la tecnología de AWS para llevar la experiencia de los esports de Riot a otro nivel. La amplia variedad de soluciones y la experiencia de AWS mejorarán las retransmisiones de los esports de Riot Games y llegarán hasta los fans de los mismos que hay por todo el mundo. Desde rediseñar cómo ven los fans nuestros eventos y contenido hasta interactuar con otros jugadores, AWS abre la puerta a una infinidad de oportunidades para que Riot pueda dar forma al futuro de sus deportes".

Nuevas formas de disfrutar de los esports

Actualmente, Riot saca partido a los servicios de AWS en sus juegos para reinventar el diseño y la distribución de contenido con el objetivo de ofrecer a los jugadores la mejor experiencia posible. Riot está trabajando con AWS para mejorar las retransmisiones de los eventos mundiales de sus esports. Al igual que se hace con las detalladas estadísticas de las principales ligas deportivas de todo el mundo, Riot utilizará el amplio catálogo de servicios relacionados con la nube de AWS para ofrecer a los fans los siguientes nuevos datos y experiencias:

Primeras estadísticas de esports de AWS: Riot y AWS incluirán "estadísticas de AWS" durante las retransmisiones de esports, que aparecerán antes, durante y después de las diversas retransmisiones para instruir e informar a los fans. Los fans podrán votar qué estadísticas de los esports desarrollar primero y, más adelante, estas debutarán durante las retransmisiones del Champions de VALORANT en septiembre de 2022 y durante el Campeonato Mundial de League of Legends (Mundial) de este otoño.

Clasificaciones mundiales de AWS: permitirá crear clasificaciones casi en tiempo real de los mejores equipos profesionales del mundo en LoL Esports, el VCT y los esports de Wild Rift. Dichas clasificaciones se mostrarán durante las partidas.

Quiniela patrocinada por AWS: los fans de los esports podrán participar en desafíos durante los diferentes cuadros de la temporada competitiva y ganar premios por adivinar qué equipos participarán en cada evento competitivo. Construida a partir de la tecnología de aprendizaje automático de AWS, la "quiniela patrocinada por AWS" traerá consigo nuevas formas de seleccionar a los equipos en base a los datos de los torneos y de competir para conseguir premios.

Durante la hackathon de este otoño, Riot proporcionará más datos sobre estos formatos.

La relación entre Riot y AWS se expande

Riot Games y Amazonya han colaborado antes en retransmisiones de esports

en Twitch y en las entregas de contenido para los títulos de Riot llevadas a cabo por Prime Gaming. Ahora AWS es un colaborador de los eventos mundiales de los esports de Riot Games y ambas firma colaborarán para desarrollar nuevos programas de impacto social con la meta de mejorar la inclusividad y el acceso al entorno competitivo de los esports.
