

Riot Games sceglie le tecnologie Networked Live di Sony Electronics

L'azienda amplierà l'uso di Nevia VideoPath per il controllo del broadcast e implementerà la piattaforma di switcher di produzione scalabile MLS-X1 di Sony nelle sedi di Seattle e Dublino.



PARAMUS, NJ - 14 marzo 2024 - Networked Live di Sony, un ecosistema progettato per consentire la connessione, l'utilizzo e la condivisione ottimale delle risorse di produzione, sarà al centro dei nuovi ambienti di produzione di Riot Games. Nome di spicco nello sviluppo, nella pubblicazione e nel supporto dei giochi più incentrati sui giocatori al mondo, tra cui League of Legends e VALORANT, Riot Games è cliente di [Nevia, una società del gruppo Sony](#), dal 2019. In questo periodo, Riot ha implementato l'orchestrazione Nevia VideoPath e Nevia Virtuosos con JPEG XS per creare una soluzione di produzione remota globale e "follow-the-sun", che consente di produrre tornei ed eventi da qualsiasi struttura di produzione.

Ora l'azienda installerà il live switcher modulare [MLS-X1](#) di Sony e amplierà l'uso di [VideoPath](#) per il controllo delle trasmissioni, aggiungendo la federazione delle risorse, progettata per consentire ai sistemi di orchestrazione di collaborare all'interno e tra le sedi.

L'MLS-X1 è uno switcher agile e altamente scalabile che consente di collegare più unità per un'espansione semplificata che tenga conto del futuro. Le risorse dello switcher possono essere suddivise, in modo da poter essere utilizzate come unità di elaborazione multiple più

SONY

piccole o combinate per supportare spettacoli più grandi, in base alle esigenze della produzione. Riot utilizzerà l'MLS-X1 a Dublino, in Irlanda, e nel suo secondo sito di produzione remoto a Seattle, che quest'anno ha iniziato a funzionare a pieno regime.

VideolPath fornisce orchestrazione e controllo Software Defined Networking (SDN) per la connessione, l'orchestrazione e l'ottimizzazione dei flussi multimediali attraverso una varietà di reti (Serial Defined Interface [SDI] e Internet Protocol [IP]). Riot ha recentemente aggiornato queste capacità per includere un moderno controllo broadcast per il nuovo centro di produzione remoto di Seattle. Inoltre, grazie all'utilizzo della funzionalità di federazione del sistema, Riot collegherà le sedi di Dublino e Seattle per sfruttare più istanze autonome di VideolPath.

"La tecnologia è una componente vitale per la capacità di Riot di realizzare produzioni di esports innovative che ci aiutano a connetterci e a coinvolgere in modo significativo i fan degli esports di tutto il mondo", ha dichiarato James Wyld, Principal Infrastructure Engineer di Riot Games.

"La nostra esperienza con l'ecosistema Networked Live di Sony ci ha permesso di creare un modello potente e connesso a livello globale che offre flessibilità ed efficienza nella produzione dei nostri spettacoli. Abbiamo scelto di espandere la nostra presenza con Sony perché vediamo che condivide lo stesso impegno, la stessa passione e la stessa visione per l'innovazione che ci aiuterà a elevare ulteriormente le nostre trasmissioni live e a creare esperienze strabilianti per i fan."

"Riot Games continua a spingersi oltre i confini della produzione di eventi live grazie all'utilizzo di tecnologie innovative", ha dichiarato Kento Sayama, Deputy Vice President, Imaging Solutions, Sony Electronics. "Con gli incredibili progressi che abbiamo apportato alla nostra offerta Networked Live e grazie al continuo supporto e alla consulenza, Riot Games ha reso possibile la condivisione centralizzata delle risorse in tutto il mondo, che fornisce ubiquità e privilegia la collaborazione. Non vediamo l'ora di rafforzare il nostro rapporto e di permettere ai fan di godere dell'emozione del gioco in tempo reale".

SONY

Networked Live è un portafoglio completo di soluzioni, prodotti, servizi e partner che combina l'elaborazione ibrida on-premise e nel cloud con la connettività di rete per trasformare la logistica e l'economia della produzione live di alta qualità.

Ciò avviene consentendo alle risorse (luoghi, persone ed elaborazioni) di essere collegate, utilizzate e condivise in modo ottimale e senza soluzione di continuità nelle produzioni, indipendentemente dalla loro ubicazione. Per ulteriori informazioni, visitare il sito [Networked Live](#).

-----END-----

Informazioni su Sony Corporation

Sony Corporation è una società interamente controllata da Sony Group Corporation ed è responsabile del settore Entertainment, Technology & Services (ET&S). Con la visione di "continuare a offrire *Kando* e *Anshin* (*) alle persone e alla società in tutto il mondo attraverso la ricerca di tecnologia e nuove sfide", Sony Corporation supporta il Sony Group con la tecnologia per creare l'intrattenimento del futuro insieme ai creatori.

Per ulteriori informazioni, visitare: pro.sony.eu

* Entrambe le parole giapponesi, *Kando* significa emozione e *Anshin* ha vari significati, come tranquillità, assicurazione, affidabilità e fiducia.

Contatti stampa:

Elena Giffoni

+39 3472626681

elena.giffoni@sony.com

elena.giffoni@giffonipr.com