

HPE 
GreenLake

Crear campeones con inteligencia artificial

Cómo ayudan los datos al equipo de Evil Geniuses a desarrollar sus destrezas y los deportes electrónicos

Evil Geniuses (EG) lleva décadas definiendo la experiencia de los deportes electrónicos. Ahora, la organización está perfilando el futuro del sector. Con la inteligencia artificial (IA), pueden profundizar todavía más en los datos sobre los que se basan los juegos: identificar patrones y tendencias para mejorar las habilidades del equipo, definir nuevas estrategias ganadoras y revelar jugadores de gran talento, independientemente de quiénes sean y de dónde vivan.

Cambiar las reglas del juego

EG lleva más de 20 años dejando huella en los deportes electrónicos y ha ayudado a dar forma al sector del entretenimiento, que está en constante evolución. «Hemos sido pioneros en todos los ámbitos, desde los contratos de los jugadores y el desarrollo de estrategias de juego hasta los acuerdos de patrocinio», comenta Chris DeAppolonio, director de innovación de Evil Geniuses. «Hemos cambiado las reglas del juego y nuestra intención es seguir innovando, ser líderes y marcar el rumbo de lo que consideramos que deben ser los deportes electrónicos».

En la actualidad, EG es la organización de deportes electrónicos con más victorias de Norteamérica. Su próxima gran aspiración es ganar el título del juego más popular del mundo, con millones de jugadores en línea y el mayor número de público e interacciones dentro de los deportes electrónicos.

«League of Legends es uno de los pilares básicos de Evil Geniuses», explica DeAppolonio. «La posición que te da ganar este título está en otro nivel. Nuestro objetivo es ganar el campeonato mundial, algo que ningún equipo norteamericano ha conseguido hasta la fecha».

Los territorios inexplorados de los datos

Los deportes electrónicos se componen de datos. En cambio, en los deportes tradicionales, el movimiento físico se traduce en datos a través de cámaras, sensores y otros dispositivos. Otra de las áreas en las que EG es líder del sector es en el ámbito de los análisis, y el equipo busca constantemente ampliar sus conocimientos.



Sector: deporte y entretenimiento

País: Estados Unidos

Visión

Promover el sector de los deportes electrónicos y ganar sus campeonatos más prestigiosos

Estrategia

Capacitar a los entrenadores, exploradores, analistas y jugadores con información y estrategias nuevas usando la inteligencia artificial (IA).

Resultados

- Establece un plan de acción de IA para apoyar casos de uso de rendimiento del equipo, estrategia de juego y reconocimiento del talento
- Proporciona una plataforma de análisis de audio para entender y mejorar la comunicación del equipo
- Aumenta la ventaja competitiva, posicionando a la organización para conseguir más jugadores, fans y victorias

«En nuestro sector casi todo son datos, porque los juegos a los que jugamos se basan en unos y ceros», aclara DeAppolonio. «En muchos de los juegos a los que jugamos, ingerimos los datos de los desarrolladores a una velocidad de 128 fotogramas o segmentos por segundo. La granularidad y la complejidad son extremas».

No es fácil interpretar todos estos datos, y EG se aleja de los procesos manuales para usar modelos de análisis avanzados que ayudan a limpiar los datos, los hacen aprovechables y permiten exprimir todo su valor. «Nadie se ha parado a reflexionar sobre los datos ni los ha analizado a fondo, así que estamos sondeando preguntas y territorios nunca antes explorados», declara DeAppolonio.

Cuando la IA salta al terreno de juego

EG aprovecha sus competencias relativas a datos y análisis para subir de nivel con la inteligencia artificial. «La IA puede ofrecer a nuestros entrenadores y analistas otro par de ojos para identificar patrones y tendencias que se les puedan pasar por alto», afirma DeAppolonio.

Son muchos los posibles casos de uso. «Esto puede ayudarnos a mejorar el rendimiento individual y del equipo, entender y explorar la competición, visualizar estrategias ganadoras y descubrir jugadores con talento de todo el mundo», señala DeAppolonio.

Evil Geniuses se asoció con Hewlett Packard Enterprise para crear un plan de acción para la IA y materializar una puesta en marcha rápida de casos de uso. «Estamos trabajando con HPE para darle caña a nuestros análisis y elevar nuestra labor a la enésima potencia», explica.

La comunicación es la clave del éxito

Evil Geniuses organizó un taller con los especialistas de HPE AI y el servicio de transformación de datos para definir y establecer prioridades de los casos de uso de la IA. Se centran principalmente en el análisis de audio para mejorar la comunicación del equipo y aumentar la probabilidad de ganar.

En los deportes tradicionales, el contrincante puede escuchar cuando un jugador pide un pase, pero los deportes electrónicos son un sistema cerrado y solo los compañeros de equipo pueden comunicarse entre sí. Lo que digan, y cómo lo digan, puede determinar los resultados de las partidas. «La comunicación es clave, ya hablemos de deportes electrónicos, deportes tradicionales o negocios. Hemos ganado o perdido partidas por una mala comunicación, por el estilo y la frecuencia de la comunicación, o por falta de ella», afirma DeAppolonio.



La IA puede ofrecer a nuestros entrenadores y analistas otro par de ojos para identificar patrones y tendencias. Esto puede ayudarnos a mejorar el rendimiento tanto individual como del equipo, a trazar estrategias para ganar y a revelar jugadores con talento de todo el mundo».

– Chris DeAppolonio, director de innovación de Evil Geniuses



Encontrar a las siguientes superestrellas

El potencial de la IA para identificar y conseguir nuevos jugadores con gran talento, independientemente de su ubicación o su origen, se alinea directamente con los valores de Evil Geniuses. «Creemos en la inclusividad y la accesibilidad en los deportes electrónicos», explica DeAppolonio. «Es un terreno de juego uniforme y no debería haber sesgos que determinen si tienes una oportunidad para ser o no un profesional».

League of Legends tiene cerca de 170 millones de jugadores mensuales y se juegan unos siete millones de partidas al día. EG quiere usar todos esos datos para explorar, fichar y desarrollar a los candidatos adecuados. «Estamos recibiendo datos de todo el mundo y de cada partida posible. No hay forma de que una persona humana pueda analizar tal cantidad de datos para averiguar quiénes son los mejores jugadores posibles. La IA puede reducir toda esa información a una porción razonable para que nosotros podamos descubrir quiénes son esas futuras superestrellas», explica DeAppolonio.

«Queremos encontrar a esos jugadores de gran talento que viven en países que se suelen ignorar o que pertenecen a grupos que normalmente no tienen la exposición o la oportunidad de convertirse en profesionales», añade. «Estamos adoptando una estrategia empírica y basada en datos para crear listas de jugadores, y nos emociona enormemente abrir la puerta a posibles jugadores y superestrellas».

Esta estrategia basada en datos aporta un beneficio adicional a la empresa, ya que Evil Geniuses puede aumentar la eficiencia de los recursos integrando y desarrollando nuevos candidatos, en comparación con los jugadores veteranos, cuyo coste inicial es más alto.

Correlacionar los datos de audio con los momentos o las jugadas clave de la partida permite tanto a los entrenadores como a los analistas identificar tendencias y evaluar la comunicación tanto de cada jugador como del equipo, lo que pone al descubierto oportunidades de mejora. DeAppolonio ve esta plataforma como una ventaja competitiva. «Ahora tenemos una ventaja con la que no cuenta ningún otro equipo de deportes electrónicos. Durante las partidas sobre el escenario, en las que hay mucho en juego, el líder de nuestro equipo tiene que ser capaz de comunicarse clara y eficazmente con los demás en cuestión de segundos. Si la comunicación no es la adecuada, podemos rectificarla con esta plataforma».

La plataforma fue creada por Advisory and Professional Services en un principio para el torneo de League of Legends, pero se diseñó con un enfoque agnóstico para que la organización pueda aprovecharla en otros títulos e incluso en aplicaciones fuera del campo de juego.

Herramientas inteligentes para contenido interesante

Como la plataforma se terminó fuera de la temporada, ni jugadores ni entrenadores la han usado. Sin embargo, Evil Geniuses encontró un caso de uso práctico en el departamento de marketing.

DeAppolonio añade: «Uno de los contenidos que más gusta a nuestros fans es lo que

nosotros llamamos “comprobación de micrófonos”. Son clips de audio divertidos de partidas previas a la partida real. Mediante procesamiento del lenguaje natural, podemos encontrar fácilmente esos momentos y reunirlos en un clip, lo que nos ahorra dedicar horas a escuchar todas las transmisiones».

También ve una oportunidad para aprovechar la plataforma con el colectivo de creadores de Evil Geniuses, un grupo diverso de creadores de contenido de la industria del videojuego. «Nos permitirá entender cómo creadores y streamers se comunican con su público y, después, ayudarles a mejorar ese diálogo o estilo de comunicación, además de buscar clips interesantes para crear vídeos con momentos destacados».

Elegir a los campeones adecuados

El siguiente caso de uso de la IA es el análisis preliminar de los campeones. League of Legends tiene 162 campeones o personajes con los que se puede jugar. Al inicio de la partida, cada equipo de cinco personas puede elegir y bloquear campeones de ese «pool», forzándolos a jugar o evitando que participen. Los dos equipos tienen medio minuto para tomar su decisión.

«Si haces los cálculos, hay casi un trillón de posibles permutaciones para esa fase de selección y bloqueo. Es imposible que

ninguna persona calcule ni remotamente las mejores combinaciones, especialmente cuando solo tiene 30 segundos para hacerlo», explica DeAppolonio. «La única manera de hacerlo es usando la computación en la nube y la IA para entender las tendencias de otros equipos y maximizar nuestra estrategia preliminar para tomar las decisiones correctas cuando llegue el momento».

Como no se admite el uso de tabletas en las partidas sobre el escenario, Evil Geniuses usará la plataforma de análisis preliminar como herramienta práctica para ayudar a entrenadores y jugadores a comprender su proceso de selección y optimizarlo.

La unión lleva a la victoria

«La experiencia de trabajar con los especialistas en IA de HPE fue sobresaliente», afirma DeAppolonio. «Me impresionaron especialmente su pasión, sus ganas de aprender y su curiosidad. Incluso se descargaron el juego para echar unas partidas y empaparse de la cultura de los deportes electrónicos. La comunicación con nuestro equipo siempre es eficiente y el proceso de desarrollo es muy ágil».

EG necesitaba una plataforma que fuera ligera y no intrusiva, y que consumiera poco ancho de banda. «HPE fue capaz de crear una solución que encaja en nuestro negocio y cumplió todos los requisitos en un plazo ajustado».



Creemos en la inclusividad y la accesibilidad en los deportes electrónicos. Es un terreno de juego uniforme y no debería haber sesgos que determinen si tienes una oportunidad para ser o no un profesional».

– Chris DeAppolonio, director de innovación de Evil Geniuses





Ahora tenemos una ventaja con la que no cuenta ningún otro equipo de deportes electrónicos. El líder de nuestro equipo tiene que ser capaz de comunicarse clara y eficazmente con los demás en cuestión de segundos. Si la comunicación no es la adecuada, podemos rectificarla con esta plataforma».

– Chris DeAppolonio, director de innovación de Evil Geniuses



La organización también está considerando adoptar la plataforma edge-to-cloud HPE GreenLake para las siguientes fases de su proceso de IA. «Estamos estudiando la opción de HPE GreenLake por una cuestión de rentabilidad y por las posibles oportunidades desde el extremo hasta la nube que ofrece», explica DeAppolonio. «Nuestra plantilla y nuestro equipo de desarrollo de Belfast tienen un tamaño considerable, y la mayor parte de nuestro equipo está en Santa Mónica, en California. Tiene sentido tener una plataforma local para usarla junto con la nube».

Mira al futuro con entusiasmo. «Esta alianza con HPE nos ha permitido descubrir y crear lo que pensábamos que era imposible. Tengo ganas de ver lo que soñaremos en 2023 y en años venideros. Solo estamos rascando la superficie de lo que es capaz de hacer la IA: esta es la oportunidad de poner nuestro sello en el sector de los deportes electrónicos».

Más información

→ [Más información](#) sobre las soluciones de inteligencia artificial de HPE

Solución

Servicios HPE

- HPE AI y servicio de transformación de datos

Descubre **HPE GreenLake**



Chat



Correo electrónico



Llamar



Actualizaciones