



Riot Games bietet Profimannschaften neue Analysemöglichkeiten

Berlin, 25.06.2021 – Riot Games sucht beständig nach Möglichkeiten, um Esports-Teams zu unterstützen und Wettbewerbe noch professioneller zu gestalten. Daher wird in Zusammenarbeit mit Bayes Esports, weltweit führende Plattform für Esports-Daten, das Team Data Portal (TDP) für League of Legends um ein neues Feature erweitert, mit dem Profimannschaften sicher auf Daten von privaten Trainingsspielen (Scrim) zugreifen und diese analysieren können.

Die Demoversion des TDP wurde 2020 veröffentlicht. Sie gab den Mannschaften die Möglichkeit, auf Daten von professionellen Matches in Regionen, die von Riot verwaltet werden, zuzugreifen. Dank des neuen Features können Mannschaften nun auch sicher und geschützt auf die Daten ihrer eigenen Trainingsspiele zugreifen – die Daten der anderen Mannschaften werden für sie nicht zugänglich sein.

„Die Mannschaften haben uns um mehr Daten gebeten und wir wollten ihnen unbedingt weiterhelfen“, sagt John Knauss, Leiter der Abteilung für wettkampforientierte Datenprogramme von Riot Games. „Das Team Data Portal war ein guter Anfang. Mit Hilfe des neuen Feature können die Mannschaften nun einfacher nach neuen Spielern suchen, Leistungen bewerten oder Bestenlisten erstellen. Außerdem können durch die auswertbaren Daten bessere internationale Vergleiche angestellt werden.“

Seit Beginn des Jahres 2021 können die Teams der nordamerikanischen LCS und der europäischen LEC bereits auf die Demoversion des TDP zugreifen. Dank der guten Zusammenarbeit mit Bayes Esports und den Mannschaften steht es aber noch vor der WM 2021 auch den Mannschaften aller anderen Regionen zur Verfügung, die von Riot verwaltet werden.

„Die Möglichkeit, selbst auf unsere Trainingsdaten zuzugreifen, ist für uns als Team extrem wichtig, und wir sind Riot dankbar, in diesem Bereich die Initiative ergriffen und das Team Data Portal erweitert zu haben“, sagt Halee Mason, leitende Datenanalytikerin von Cloud9. „Als jemand, der für seinen Beruf permanent auf Spieldaten zurückgreift, kann ich sagen, dass das Sammeln dieser Daten alles andere als einfach ist und häufig mehrere unterschiedliche Quellen angezapft werden müssen. Das neue Tool vereint alle Daten an einem Ort, weshalb ich mich jetzt verstärkt auf den spaßigen Teil meines Jobs konzentrieren und die Daten analysieren kann. Das Tool ist intuitiv, einfach zu benutzen und hat nützliche Features wie eine Suchfunktion. Das Beste ist jedoch, dass die Programmschnittstelle die Matches automatisch abrufen und herunterlädt.“

Über das Team Data Portal erhalten Mannschaften alle notwendigen Daten, um die individuellen Leistungen der einzelnen Spieler und die gesamtgesellschaftlichen Leistungen der

Teams analysieren zu können. Dabei können sie sich Statistiken und Daten von allen professionellen Matches und Trainingsspielen ansehen, um Leistungen auszuwerten, nach Talenten Ausschau zu halten, neue Strategien zu entwickeln und Informationen über andere Mannschaften und Regionen zu sammeln.

Außerdem können sie dank der sicheren Programmschnittstelle einfach und automatisch auf sämtliche Daten zugreifen, ohne externe Webseiten besuchen und die Daten manuell herunterladen zu müssen. Dieses Feature haben sich die Profimannschaften besonders gewünscht. Die Mannschaften können sich aber auch auf der Team Data Portal-Webseite anmelden, um die Daten für jedes Match herunterzuladen. Dazu gehören die Statistiken der einzelnen Spieler (Kills/Tode/Unterstützungen), welche Gegenstände sie wann gekauft und wie sie sich auf der Karte bewegt haben.

„Wir sind sehr glücklich darüber, dass diese Projekte umgesetzt werden und die Daten der Trainingsspiele auf dem Team Data Portal verfügbar sind“, sagt Martin Dachsel, CEO von Bayes Esports. „Zu Beginn unserer Partnerschaft stand die Aufbereitung und Weiterleitung der Daten an Drittanbieter in der Wett- oder Medienindustrie im Vordergrund. Die Gespräche mit Riot, der Community und den Mannschaften haben jedoch gezeigt, dass wir noch viel mehr tun können, um das Wachstum und den Erfolg von LoL Esports voranzutreiben. Die Integration der Trainingsdaten war bereits unser zweites Projekt im Zusammenhang mit dem TDP und wir freuen uns, mit Riot an weiteren innovativen Projekten zu arbeiten, die LoL Esports noch professioneller und bedeutender machen werden.“

Bilder finden Sie unter diesem [Link](#)

Pressekontakt

Dr. Susanne Ardisson
Bayes Esports Solutions GmbH
Head of Strategic Communication
<http://www.bayesesports.com>
susanne.ardisson@bayesesports.com