



Resumen del cliente

Nombre del cliente
Riot Games

Sector
Medios de comunicación y entretenimiento

Ubicación
Los Ángeles, California

Cantidad de empleados
Más de 3000

Revolucionamos los deportes electrónicos y los medios de difusión

Desafíos

- Reinventar la experiencia de visualización de deportes electrónicos
- Eliminar las restricciones de procesamiento y red
- Simplificar y optimizar las operaciones globales de TI

Solución

- Infraestructura de red y computación de pila completa definida por software con administración basada en la nube

Resultados

- Establecimiento de una instalación innovadora de producción y difusión que pueda transferir 3,2 petabytes de datos en 28 minutos
- Lanzamiento de tres nuevos títulos de deportes electrónicos
- Administración de 140 dispositivos en todo el mundo desde una única consola basada en la nube

Revolución de la industria

Riot Games estandarizó su infraestructura de tecnología distribuida a nivel mundial en 2020 con servidores Cisco UCS®, switches Cisco Nexus® de la serie 9000 y soluciones Cisco Meraki™. Al hacerlo, sentó las bases para una meta mucho más ambiciosa: revolucionar no solo los mercados de juegos y deportes electrónicos, sino también todo el sector de medios de comunicación y entretenimiento.

“Estamos llegando al final de un esfuerzo masivo de tres años”, dice Scott Adametz, director de tecnología de Riot Esports. “Y ahora podemos revelar lo que hemos estado haciendo: el Proyecto Stryker”.

Antes de explicar adecuadamente los detalles y el impacto previsto del Proyecto Stryker, que representa tres instalaciones de producción y difusión nuevas e innovadoras distribuidas por todo el mundo, Adametz dice que es importante comprender cuál fue el inicio de este pionero del juego y hasta dónde ha llegado.

“Hace unos años, toda nuestra infraestructura tenía residuos electrónicos y todos nuestros eventos eran caóticos”, dice. “Ahora, hemos estandarizado la oferta tecnológica con la administración centralizada que puede enviarse a cualquier parte del mundo. Nuestras operaciones globales y eventos regionales son mucho más coherentes y están mejor optimizados como resultado. Una diferencia tan clara como el día y la noche”.

Riot utiliza Cisco Intersight® basado en la nube para administrar 140 dispositivos, incluidos servidores de juegos, nodos de procesamiento de medios y una variedad de terminales.

“Intersight es mi mejor amigo”, dice Adametz. “Lo utilizamos a diario, si bien no cada hora, para administrar las cargas de trabajo y la infraestructura distribuida globalmente. No hay más inicios de sesión ni hojas de cálculo”.

Eliminación de restricciones

En el pasado, Riot tenía que ser selectivo con las ubicaciones de los eventos debido a las limitaciones de los recursos. Debía enviar y montar 220 subsistemas en cada competencia de deportes electrónicos. Y dichos subsistemas tenían que estar sin conexión debido a la inestabilidad de la red.

Hoy en día, Riot tiene un solo rack de equipos para sus eventos con seis servidores Cisco UCS C220 para juegos y aplicaciones virtuales, soluciones Cisco Meraki para redes locales y dos switches Cisco Nexus 9000 para conectarse con el mundo exterior.

“Ya no estamos limitados por espacios físicos ni recursos en el sitio”, explica Adametz. “Podemos ofrecer el máximo nivel de rendimiento competitivo desde una tienda siempre que cuente con conexión a Internet”.

Este tipo de rendimiento y confiabilidad de la red hicieron posible el Proyecto Stryker; la primera de las tres instalaciones de difusión, ubicada en Dublín, Irlanda, entrará en funcionamiento en el verano de 2022. El espacio de 50 000 pies cuadrados ahora es la sede de trabajo europea de los equipos de difusión, producción, ingeniería, eventos, sonido y diseño gráfico de Riot.

“Intersight es mi mejor amigo. Lo utilizamos a diario, si bien no cada hora, para administrar las cargas de trabajo y la infraestructura distribuida globalmente. No hay más inicios de sesión ni hojas de cálculo”.

Scott Adametz

Director de tecnología

“La infraestructura de red y computación de la instalación está totalmente impulsada por Cisco”, afirma Adametz. “Desde los routers y switches que transportan cada paquete de video hasta los servidores que alimentan cientos de herramientas y aplicaciones de backend, confiamos en Cisco en cada paso del proceso de producción”.

Este proceso no tiene nada de convencional. Si bien los métodos de producción tradicionales tienen limitaciones y obstáculos inherentes que requieren soluciones complejas, incluidos los routers de banda de base, los switches de video y el hardware de procesamiento basado en SDI, Riot evita estas limitaciones con una red L3 totalmente enrutada.

“Con una capa avanzada definida por software que se encuentra en la parte superior de nuestro núcleo de red, todas nuestras fuentes, destinos y procesamientos centrales son completamente enrutables”, afirma Adametz. “Las tecnologías de Cisco han eliminado las restricciones del pasado”.

Desarrollo de contenido innovador

Con la eliminación de las trabas de la red y el procesamiento, Riot impulsa el auge de competencias y contenidos de deportes electrónicos. La empresa presentó tres nuevos títulos de deportes electrónicos en un lapso de 12 meses, cada uno con una producción y una audiencia de medios que compiten con ligas deportivas prominentes. Riot ahora puede producir seis eventos en simultáneo, el equivalente a una transmisión del Super Bowl. Y tiene planes para desarrollar contenido en vivo y contenido por episodios sin precedentes.



“Desde los routers y switches que transportan cada paquete de video hasta los servidores que alimentan cientos de herramientas y aplicaciones de backend, confiamos en Cisco en cada paso del proceso de producción”.

Scott Adametz

Director de tecnología

“Estamos buscando renderizar videos de 64K a 120 fotogramas por segundo en vivo”, dice Adametz. “Es una cantidad masiva de procesamiento, todo el peso recae en los servidores Cisco UCS. Lo que se puede hacer es increíble”.

El contenido de Riot será compatible y se distribuirá mediante estructuras Cisco Nexus, incluidos un núcleo de red de 200G en Dublín y núcleos de red de 400G en las futuras instalaciones de producción de la empresa en Seattle y Asia Pacifico.

“Para poner todo en perspectiva, League of Legends Mid-Season Invitational, una producción de un mes con 114 partidos, requiere la transferencia de aproximadamente 3,2 petabytes de tráfico de video, audio y juegos”, cuenta Adametz. “Podemos transferir esa cantidad de datos desde nuestras instalaciones en Dublín en 28 minutos”.

Estas innovadoras funcionalidades permiten que Riot transforme la forma en que se ofrecen y consumen los deportes electrónicos a las audiencias globales. En lugar de producir y transmitir contenido desde cada sitio del evento, la empresa ahora envía transmisiones de la competencia en vivo a sus instalaciones del Proyecto Stryker, donde el contenido se produce en tiempo real, se traduce a varios idiomas y se transmite a millones de fanáticos de los deportes electrónicos en todo el mundo.

“Algunas de las mayores entidades de deportes y medios de comunicación analizan lo que hemos hecho y esperan poder replicarlo”, afirma Adametz. “Estamos rompiendo los moldes de difusión tradicionales, nuestras ambiciones continúan creciendo y Cisco merece gran parte del mérito”.

Obtenga más información sobre las implementaciones de [computación](#) y [redes de centros de datos](#) de Cisco para clientes.

Lista de productos

- [Cisco Unified Computing System \(Cisco UCS\)](#)
- [Switches Cisco Nexus de la serie 9000](#)
- [Cisco Intersight](#)
- [Cisco Meraki](#)