



## Récapitulatif du client

**Nom du client**  
Riot Games

**Secteur**  
Médias et divertissement

**Emplacement**  
Los Angeles, Californie

**Nombre d'employés**  
Plus de 3000

# révolutionnez les sports électroniques et les médias de diffusion

## Défis

- Réinventer l'expérience de visionnement des sports électroniques
- Éliminer les contraintes de réseau et de traitement
- Simplifier et rationaliser les opérations informatiques mondiales

## Solution

- Infrastructure de calcul et de réseau à pile complète définie par logiciel avec gestion en nuage

## Résultats

- Établissement d'installations de production et de diffusion avant-gardistes pouvant transférer 3,2 pétaoctets de données en 28 minutes
- Lancement de trois nouveaux titres de sports électroniques
- Gestion de 140 appareils dans le monde entier à partir d'une console unique en nuage

## Révolutionner un secteur

Riot Games a normalisé son infrastructure technologique distribuée à l'échelle mondiale en 2020 avec des serveurs Cisco UCS®, des commutateurs Cisco Nexus® de la série 9000 et des solutions Cisco Meraki™. Ce faisant, elle a jeté les bases d'un objectif beaucoup plus ambitieux : révolutionner non seulement les marchés du jeu et des sports électroniques, mais l'ensemble du secteur des médias et du divertissement.

« Nous approchons de la fin d'un effort massif de trois ans », explique Scott Adametz, directeur de la technologie pour Riot Esports. « Et maintenant, nous pouvons enfin révéler ce vers quoi nous avons travaillé, et c'est le projet Stryker. »

Avant que les détails et l'incidence prévue du projet Stryker, qui représente trois nouvelles installations de production et de diffusion très innovantes réparties dans le monde entier, puissent être expliqués de manière adéquate, Scott Adametz affirme qu'il est important de comprendre où le pionnier du jeu a commencé et le chemin qu'il a parcouru.

« Toutes nos infrastructures étaient des déchets électroniques et tous nos événements étaient des événements ponctuels chaotiques il y a quelques années à peine », explique-t-il. « Nous disposons maintenant d'une pile technologique normalisée qui est gérée de manière centralisée et qui peut être envoyée partout dans le monde. Nos opérations mondiales et nos événements régionaux sont donc beaucoup plus uniformes et rationalisés. C'est une différence radicale. »

Riot utilise Cisco Intersight® en nuage pour gérer 140 appareils, y compris les serveurs de jeux, les nœuds de traitement multimédia et une variété de terminaux.

« Intersight est mon meilleur ami », explique Scott Adametz. « Nous l'utilisons tous les jours, voire toutes les heures, pour gérer des infrastructures et des charges de travail distribuées à l'échelle mondiale. Plus de journaux ni de feuilles de calcul. »

## Éliminer les contraintes

Dans le passé, Riot devait sélectionner les emplacements des événements en fonction des limites de ses ressources. Elle a dû expédier et monter 220 sous-systèmes pour chaque compétition de sport électronique. Et ces sous-systèmes ont dû être hors ligne en raison de l'instabilité du réseau.

Aujourd'hui, Riot dispose d'un seul équipement pour ses événements, avec six serveurs Cisco UCS C220 pour les jeux et les applications virtuelles, des solutions Cisco Meraki pour le réseau local et deux commutateurs Cisco Nexus de la série 9000 pour se connecter au monde extérieur.

« Nous ne sommes plus limités en raison des espaces physiques ou des ressources sur place », explique Scott Adametz. « Nous pouvons fournir le plus haut niveau de rendement concurrentiel à partir d'une tente tant qu'elle dispose d'une connexion Internet filaire. »

Ce type de rendement et de fiabilité du réseau a rendu possible le projet Stryker, la première de trois installations de diffusion, située à Dublin, en Irlande, devenant opérationnelle à l'été 2022. Cet espace de 4 645 m<sup>2</sup> (50 000 pi<sup>2</sup>) est désormais le lieu de travail des équipes européennes de diffusion, de production, d'ingénierie, d'événement, de son et de conception graphique.

**« Intersight est mon meilleur ami. « Nous l'utilisons tous les jours, voire toutes les heures, pour gérer des infrastructures et des charges de travail distribuées à l'échelle mondiale. Plus de journaux ni de feuilles de calcul. »**

**Scott Adametz**

Directeur de la technologie

« Le réseau et l'infrastructure informatique de l'établissement sont entièrement alimentés par Cisco », explique Scott Adametz. « Des routeurs et commutateurs qui transportent chaque paquet de vidéo aux serveurs qui alimentent des centaines d'applications et d'outils dorsaux, nous comptons sur Cisco à chaque étape du processus de production. »

Ce processus est tout sauf conventionnel. Bien que les méthodes de production traditionnelles comportent des limites inhérentes et des goulots d'étranglement qui nécessitent des solutions de contournement complexes, notamment les routeurs en bande de base, les commutateurs vidéo et le matériel de traitement fondé sur SDI, Riot évite ces limitations grâce à un réseau L3 entièrement routé.

« Avec une couche avancée définie par logiciel au-dessus de notre cœur de réseau, l'ensemble de nos sources, destinations et traitements intermédiaires est entièrement routable », explique Scott Adametz. « Les technologies de Cisco ont éliminé les contraintes du passé. »

### Développer du contenu novateur

Comme les contraintes du réseau et du traitement ont été éliminées, Riot peut organiser une multitude de compétitions et offrir une abondance de contenu de sports électroniques. L'entreprise a lancé trois nouveaux titres de sports électroniques en l'espace de douze mois, chacun avec une production médiatique et un auditoire qui rivalisent avec les ligues sportives de premier plan. Riot peut désormais produire six événements simultanément, ce qui représente l'équivalent en diffusion du Super Bowl. Et il a des plans pour développer du contenu en direct et épisodique sans précédent.



« Des routeurs et commutateurs qui transportent chaque paquet de vidéo aux serveurs qui alimentent des centaines d'outils et d'applications dorsaux, nous comptons sur Cisco à chaque étape du processus de production. »

### Scott Adametz

Directeur de la technologie

« Nous cherchons à rendre une vidéo de 64K à 120 images par seconde et à le faire en direct », explique Scott Adametz. « C'est une quantité énorme de traitement, le tout sur les épaules des serveurs Cisco UCS. Ce qui est possible est époustoufflant. »

Le contenu de Riot sera pris en charge et diffusé par les structures Cisco Nexus, y compris le cœur de réseau 200G à Dublin et les cœurs de réseau 400G dans les prochaines installations de production de l'entreprise à Seattle et en Asie-Pacifique.

« Pour tout mettre en perspective, notre compétition sur invitation de mi-saison de League of Legends, une production d'un mois avec 114 parties, nécessite le transfert d'environ 3,2 pétaoctets de trafic vidéo, audio et de jeu », explique Scott Adametz. « Nous pouvons transférer cette quantité de données depuis notre site de Dublin en 28 minutes. »

Ces capacités révolutionnaires permettent à Riot de transformer la façon dont les sports électroniques sont offerts et consommés par un public mondial. Au lieu de produire et de diffuser du contenu à partir de chaque emplacement d'événement, l'entreprise envoie désormais des flux de compétition en direct à ses installations du Project Stryker, où le contenu est produit en temps réel, traduit en plusieurs langues et diffusé à des millions d'amateurs de sports électroniques à l'échelle mondiale.

« Certaines des plus grandes entités sportives et médiatiques examinent ce que nous avons fait et espèrent le reproduire », explique Scott Adametz. « Nous brisons les moules de la diffusion traditionnelle, nos ambitions continuent de croître et Cisco mérite une grande part du crédit. »

En savoir plus sur le [traitement informatique](#) du centre de données Cisco et les déploiements [en réseau](#) des clients.

## Liste de produits

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