



Dati salienti del cliente

Nome del cliente
Riot Games

Settore
Media e intrattenimento

Sede
Los Angeles, California

Numero di dipendenti
>3000

Una rivoluzione nel settore degli e-sport e dei media

Sfide

- Trasformare l'esperienza di visualizzazione degli e-sport
- Eliminare i vincoli di rete e di elaborazione
- Semplificare e ottimizzare le operazioni IT a livello globale

Soluzione

- Infrastruttura di elaborazione e di rete completa, software-defined e gestita nel cloud

Risultati

- Realizzazione di un impianto di produzione e trasmissione all'avanguardia in grado di trasferire 3,2 petabyte di dati in 28 minuti
- Lancio di tre nuovi titoli di e-sport
- Gestione di 140 dispositivi in tutto il mondo da un'unica console basata su cloud

Una rivoluzione nel settore

Nel 2020, Riot Games ha standardizzato l'infrastruttura tecnologica distribuita in tutto il mondo con i server Cisco UCS®, gli switch Cisco Nexus® serie 9000 e le soluzioni Cisco Meraki™. In questo modo, ha gettato le basi per un obiettivo molto più ambizioso: trasformare non solo il mercato dei giochi e degli e-sport, ma l'intero settore dei media e dell'intrattenimento.

"Stiamo per concludere un lavoro enorme durato tre anni", afferma Scott Adametz, direttore della tecnologia per Riot Esports. "Ora possiamo finalmente rivelare di che cosa si tratta: Project Stryker".

Prima di poter comprendere i dettagli e l'impatto di Project Stryker, che prevede la creazione di tre nuovi impianti di produzione e trasmissione altamente innovativi in tutto il mondo, secondo Adametz è importante capire da dove Riot Games è partita e quanta strada ha percorso sinora nel settore dei videogiochi.

"Solo fino a pochi anni fa, la nostra infrastruttura era costituita da rifiuti elettronici e tutti i nostri eventi consistevano in esercitazioni antincendio una tantum", afferma. "Oggi abbiamo un'infrastruttura tecnologica standardizzata e gestita centralmente che possiamo inviare ovunque nel mondo; di conseguenza, le nostre operazioni globali e gli eventi regionali sono molto più coerenti e lineari. È un cambiamento radicale."

Riot Games usa la piattaforma cloud Cisco Interisight® per gestire 140 dispositivi, tra cui server di gioco, nodi di elaborazione dei contenuti multimediali e diversi endpoint.

"Intersight è il mio migliore amico", dichiara Adametz. "Lo usiamo ogni giorno, se non addirittura ogni ora, per gestire l'infrastruttura e i carichi di lavoro distribuiti in tutto il mondo. Niente più log, niente più fogli di calcolo."

Niente più vincoli da rispettare

In passato, avendo a disposizione risorse limitate, Riot Games doveva scegliere attentamente le sedi degli eventi. Per ciascuna competizione di e-sport, l'azienda doveva spedire e assemblare 220 sottosistemi, che una rete instabile costringeva a mantenere offline.

Oggi Riot Games usa le stesse apparecchiature per tutti gli eventi, con sei server Cisco UCS C220 per i giochi e le applicazioni virtuali, le soluzioni Cisco Meraki per il networking locale e due switch Cisco Nexus serie 9000 per la connettività esterna.

"Non siamo più vincolati allo spazio fisico o alle risorse in sede", spiega Adametz. "Oggi siamo in grado di offrire le massime prestazioni di gara anche da una tenda, purché sia dotata di connessione Internet cablata."

Le prestazioni elevate e l'alta affidabilità della rete hanno reso possibile Project Stryker, e dall'estate 2022 è attivo il primo dei tre nuovi impianti di trasmissione, situato a Dublino, in Irlanda. Con un'estensione di 4645 metri quadrati, l'impianto di Dublino è la nuova sede di lavoro dei team di trasmissione, produzione, progettazione tecnica, organizzazione di eventi, progettazione sonora e grafica di Riot Games in Europa.

"Intersight è il mio migliore amico. Lo usiamo ogni giorno, se non addirittura ogni ora, per gestire l'infrastruttura e i carichi di lavoro distribuiti in tutto il mondo. Niente più log, niente più fogli di calcolo."

Scott Adametz

Direttore della tecnologia

"Le tecnologie Cisco supportano l'intera infrastruttura di rete e di elaborazione dell'impianto", afferma Adametz. "Dai router e gli switch che trasportano i pacchetti video ai server che alimentano centinaia di strumenti e applicazioni di backend, ci affidiamo alle soluzioni Cisco in ogni fase del processo produttivo."

Questo processo è tutt'altro che convenzionale. Per aggirare le limitazioni intrinseche e i colli di bottiglia associati ai metodi di produzione tradizionali, che richiedono soluzioni complesse come router in banda base, commutatori video e hardware di elaborazione basato su SDI, Riot Games usa una rete L3 completamente instradata.

"Il livello software-defined avanzato e basato sul sistema centrale consente l'instradamento di tutte le origini, le destinazioni e i processi di elaborazione midstream", spiega Adametz. "Grazie alle tecnologie Cisco, i vincoli di un tempo sono solo un lontano ricordo."

Sviluppo di contenuti all'avanguardia

Senza più vincoli di rete e di elaborazione da rispettare, Riot Games è libera di organizzare tornei e creare una miriade di nuovi contenuti per gli appassionati di e-sport. L'azienda ha lanciato tre nuovi titoli nell'arco di 12 mesi, ciascuno con una produzione multimediale e un bacino di utenza che superano i principali campionati sportivi. Riot Games è in grado di produrre sei eventi in contemporanea, l'equivalente delle trasmissioni durante il Super Bowl, e ha in programma di creare nuovi contenuti inediti in diretta e a episodi.



"Dai router e gli switch che trasportano i pacchetti video ai server che alimentano centinaia di strumenti e applicazioni di backend, ci affidiamo alle soluzioni Cisco in ogni fase del processo produttivo."

Scott Adametz

Direttore della tecnologia

"Vogliamo offrire video in 64K a 120 fotogrammi al secondo, in tempo reale", afferma Adametz. "Si tratta di un'enorme mole di dati da elaborare, il tutto gestito dai server Cisco UCS. Le possibilità sono straordinarie."

I contenuti prodotti da Riot Games saranno supportati e distribuiti tramite i fabric Cisco Nexus, tra cui il sistema di rete centrale da 200G a Dublino e i sistemi centrali da 400G negli impianti produttivi di prossima apertura a Seattle e in Asia Pacifico.

"Per dare un'idea della portata dei nostri eventi, il torneo Mid-Season Invitational di League of Legends, una competizione della durata di un mese con 114 gare, richiede il trasferimento di circa 3,2 petabyte di traffico video, audio e di gioco", spiega Adametz. "Il trasferimento dei dati dalla sede di Dublino impiega 28 minuti."

Grazie a queste funzionalità all'avanguardia, Riot Games sta trasformando l'esperienza degli e-sport per i giocatori di tutto il mondo. Invece di creare e trasmettere i contenuti da ciascuna sede dell'evento, ora l'azienda invia i feed delle gare in diretta agli impianti Project Stryker; qui, i contenuti sono generati in tempo reale, tradotti in più lingue e trasmessi a milioni di appassionati di e-sport in tutto il mondo.

"Alcuni tra i principali operatori nel settore dello sport e dei media ci considerano un esempio da imitare", afferma Adametz. "La nostra azienda sta cambiando il paradigma nel campo delle trasmissioni continuando a crescere e a cogliere nuove opportunità, e buona parte del merito va a Cisco."

Scopri le esperienze dei clienti che hanno già scelto le soluzioni Cisco per [l'elaborazione](#) e [la rete](#) del data center.

Elenco dei prodotti

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