



## お客様情報

### 企業名

Riot Games 社

### 業種

メディアおよびエンターテインメント

### 本拠地

カリフォルニア州  
ロサンゼルス

### 従業員数

3,000 名超

# e スポーツとブロードキャスト メディアに変革をもたらす

## 課題

- ・ e スポーツの新しい視聴体験の提供
- ・ ネットワークの制約や処理の制約の解消
- ・ グローバルな IT 運用のシンプル化と合理化

## ソリューション

- ・ クラウドベースの管理機能を備えたフルスタックのソフトウェア定義エンドコンピューティングおよびネットワーク インフラストラクチャ

## 成果

- ・ 画期的な制作およびブロードキャスト施設を構築して 3.2 ペタバイトのデータを 28 分で転送可能に
- ・ e スポーツの新タイトルを 3 つリリース
- ・ 世界中の 140 台のデバイスをクラウドベースの単一コンソールで管理

## 業界に変革をもたらす

Riot Games 社は 2020 年に、Cisco UCS<sup>®</sup> サーバー、Cisco Nexus 9000<sup>®</sup> シリーズ スイッチ、Cisco Meraki<sup>™</sup> ソリューションを使用して、世界各地に分散しているテクノロジーインフラを標準化しました。これによって、ゲーム市場や e スポーツ市場だけでなく、メディアおよびエンターテインメント業界全体に変革をもたらすという、さらに意欲的な目標に向けた基盤を構築しました。

「3 年越しの大規模なプロジェクトがまもなく完成します」と語るのは、Riot 社の e スポーツチームでテクノロジー責任者を務めている Scott Adametz 氏です。「その全貌を皆様に公開できる運びとなりました。その名も Project Stryker です」。

Project Stryker は、非常に革新的な制作およびブロードキャスト施設を世界の 3 か所に新設する取り組みです。Adametz 氏の語るところでは、このプロジェクトの詳細や業界に与える影響を正しく説明するには、ゲームのバイオニア企業である同社のこれまでの歴史を振り返ることが重要です。

「ほんの数年前まで、当社が開催するイベントはどれも 1 回限りの消防訓練のようなものでした。使用したインフラはすべて電子廃棄物になっていたのです」と言い、次のように述べています。「このプロジェクトによって、一元管理できる標準化されたテクノロジースタックが整備され、世界のあらゆる場所に送れるようになりました。おかげでグローバル運用や各地のイベントもはるかに合理的で一貫性の高いものになっています。まさに天と地の差です」。

Riot 社はクラウドベースの Cisco Intersight<sup>®</sup> を使用して、ゲームサーバー、メディア処理ノード、各種のエンドポイントを含む 140 台のデバイスを管理しています。

「Intersight は私の大切な相棒です」と Adametz 氏は言います。「世界中に分散しているインフラやワークロードを管理するのに Intersight は欠かせません。四六時中とまでは言いませんが毎日使用しています。ログやスプレッドシートはもう必要ありません」。

## 制約の解消

以前の Riot 社はイベントを開催できる場所が限られていました。リソースに制約があったからです。そのため、e スポーツの大会を開くたびに 220 個のサブシステムを発送して組み立てていました。ネットワークも不安定だったため、それらのサブシステムはオフラインで運用する必要がありました。

現在は 1 つのラックにイベント用の機器がすべて収まります。ゲームや仮想アプリケーション用の Cisco UCS C220 サーバーが 6 台、ローカルネットワーク用の Cisco Meraki ソリューション、外部接続用の Cisco Nexus 9000 スイッチが 2 台という構成です。

「物理的なスペースやオンサイトリソースによる制約がなくなりました」と Adametz 氏は言います。「インターネットに有線接続できる環境があれば、最高レベルの試合を 1 つのテントから配信できます」。

こうして優れたパフォーマンスとネットワークの信頼性を確保した同社は、Project Stryker に乗り出しました。このプロジェクトの 3 つのブロードキャスト施設のうち、最初の施設が 2022 年夏にアイルランドのダブリンで運用を開始しました。50,000 平方フィートのこのスペースは、Riot 社のヨーロッパのブロードキャストチーム、制作チーム、エンジニアリングチーム、イベントチーム、サウンドチーム、グラフィックデザインチームの拠点になっています。

**「Intersight は私の大切な相棒です。世界中に分散しているインフラやワークロードを管理するのに Intersight は欠かせません。四六時中とまでは言いませんが毎日使用しています。ログやスプレッドシートはもう必要ありません」**

**Scott Adametz 氏**

テクノロジー責任者

「この施設のネットワークインフラやコンピューティングインフラは、すべてシスコ製です」と Adametz 氏はいいます。「あらゆるビデオパケットを伝送するルータやスイッチから、何百ものバックエンドツールやアプリケーションを稼働するサーバーまで、制作プロセスのあらゆる段階でシスコ製品を使用しています」。

その制作プロセスも画期的なものとなっています。従来の制作プロセスには固有の制限やボトルネックがあり、ベースバンドルータ、ビデオスイッチャ、SDI ベースの処理ハードウェアなどを駆使した複雑な回避策が必要となります。Riot 社では、完全にルーティングされた L3 ネットワークを使用してそうした制限を回避しています。

「高度なソフトウェアデファインド レイヤをネットワークコアの上位に置くことで、送信元、接続先、中間処理のすべてを完全にルーティングできます」と Adametz 氏はいいます。「シスコのテクノロジーは、従来の制約を解消してくれました」。

### 画期的なコンテンツの開発

ネットワークや処理上の制約を解消した Riot 社は、e スポーツの大会やコンテンツをさらに積極的に展開しています。同社は e スポーツの新タイトルを 12 か月間で 3 つリリースしました。どのタイトルも著名なスポーツリーグに匹敵するメディア制作を行い、視聴者を獲得しています。今では、Riot 社は 6 つのイベントを同時に開催できるようになっています。これはスーパーボウルの放映に相当するブロードキャスト能力です。これまでになかったライブコンテンツやエピソードコンテンツの開発計画もあります。



「あらゆるビデオパケットを伝送するルータやスイッチから、何百ものバックエンドツールやアプリケーションを稼働するサーバーまで、制作プロセスのあらゆる段階でシスコ製品を使用しています」。

**Scott Adametz 氏**  
テクノロジー責任者

「64K ビデオを 120 fps でレンダリングしてライブ配信しようと考えています」と Adametz 氏は語ります。「この膨大な処理をこなしてくれるのが Cisco UCS サーバーです。とてつもないことが実現できるのです」。

Riot 社のコンテンツのサポートや配信には Cisco Nexus ファブリックが使用されることになっています。これには、ダブリンの 200G ネットワークコアや、シアトルとアジア太平洋に今後開設される制作施設の 400G ネットワークコアが含まれます。

「1 か月の制作期間で 114 試合が開催される『リーグ・オブ・レジェンド・ミッドシーズン・インビテーション』では、すべてを考慮に入れると、約 3.2 ペタバイトのビデオ、音声、ゲームトラフィックを転送する必要があります」と Adametz 氏は説明します。「この大量のデータをダブリンの施設から 28 分で転送できるのです」。

こうした画期的な機能によって、Riot 社は世界中の視聴者に新しい方法で e スポーツを配信し、楽しんでもらえるようになりました。それぞれのイベントサイトでコンテンツを制作してブロードキャストする代わりに、大会のライブフィードを同社の Project Stryker 施設に送信し、そこでコンテンツをリアルタイムで制作し、複数の言語に翻訳して、世界中の何百万もの e スポーツファンにブロードキャストしています。

「私たちの成果を見て、真似ようとしている大手スポーツ企業やメディア企業も現れています」と Adametz 氏は言います。「当社は今後もシスコ製品の素晴らしい能力を活用して従来のブロードキャストの概念を打ち破り、さらなる高みを目指していきます」。

シスコデータセンターの[コンピューティング](#)と[ネットワーキング](#)に関するお客様導入事例の詳細をご覧ください。

## 製品リスト

- ・ [Cisco Unified Computing System \(Cisco UCS\)](#)
- ・ [Cisco Nexus 9000 シリーズ スイッチ](#)
- ・ [Cisco Intersight](#)
- ・ [Cisco Meraki](#)