



Klantoverzicht

Naam van klant

Riot Games

Bedrijfstak

Media en amusement

Locatie

Los Angeles, VS

Aantal medewerkers

Meer dan 3000

Transformatie van eSports en media-uitzendingen

Uitdagingen

- De eSports-kijkervaring vernieuwen
- Beperkingen op verwerking en het netwerk elimineren
- Wereldwijde IT-activiteiten vereenvoudigen en stroomlijnen

Oplossing

- Full-stack, software-defined computing- en netwerkinfrastructuur met cloudgebaseerd beheer

Resultaten

- Een baanbrekende productie- en uitzendlocatie die in 28 minuten 3,2 petabytes aan data kan overdragen
- De release van drie nieuwe eSports-spellen
- De mogelijkheid om 140 apparaten op verschillende plekken in de wereld te beheren via één cloudgebaseerde console

Een branche transformeren

In 2020 heeft Riot Games zijn wereldwijd gedistribueerde technologie-infrastructuur gestandaardiseerd met Cisco UCS®-servers, Cisco Nexus® 9000 Series switches en Cisco Meraki™-oplossingen. Voor Riot is dit de eerste stap naar een veel ambitieuzer doel: de transformatie van niet alleen gaming en eSports, maar van de gehele media- en amusementssector.

“We naderen het einde van drie jaar intensieve activiteit”, zegt Scott Adametz, Director of Technology bij Riot Esports. “We kunnen nu eindelijk vertellen waar we naar toe hebben gewerkt: Project Stryker.”

Voordat de details en verwachte impact van Project Stryker – het bouwen van drie nieuwe, innovatieve productie- en uitzendlocaties – goed kunnen worden uitgelegd, is het volgens Adametz belangrijk om te begrijpen waar Riot is begonnen en hoe veel het bedrijf is gegroeid.

“Een paar jaar geleden was al onze infrastructuur nog erg inefficiënt en werden al onze evenementen afzonderlijk georganiseerd”, zegt hij. “Tegenwoordig hebben we een gestandaardiseerde technologiestack die centraal wordt beheerd en naar elke hoek van de wereld kan worden verzonden. Als gevolg hiervan zijn onze wereldwijde processen en lokale evenementen consistent en gestroomlijnd. Het is een verschil van dag en nacht.”

Riot gebruikt het cloudgebaseerde platform van Cisco Intersight® om 140 apparaten te beheren, waaronder servers voor games, verwerkingsknooppunten voor media en een heel scala aan endpoints.

“Intersight is voor ons essentieel”, zegt Adametz.

“We gebruiken Intersight elke dag, zo niet elk uur, om wereldwijd gedistribueerde infrastructuur en workloads te beheren. Logboeken en spreadsheets zijn niet meer nodig.”

Beperkingen elimineren

Voorheen moest Riot vanwege beperkte bronnen de locaties voor evenementen goed overwegen. Voor elke eSports-wedstrijd moesten 220 subsystemen worden vervoerd en opgebouwd. Vanwege netwerkinstabiliteit moesten deze subsystemen ook nog eens offline zijn.

Tegenwoordig heeft Riot voor evenementen maar één rack nodig, met zes Cisco UCS C220 servers voor games en virtuele toepassingen, Cisco Meraki-oplossingen voor lokale networking en twee Cisco Nexus 9000 switches voor verbinding met de rest van de wereld.

“We worden niet meer gehinderd door beperkte ruimte of de beschikbare middelen op de locatie”, legt Adametz uit. “Zolang er een bekabelde internetverbinding is, kunnen we zelfs vanuit een tent prestaties op wedstrijdniveau leveren.”

Dankzij dergelijke prestaties en netwerkbetrouwbaarheid is Project Stryker mogelijk. De eerste van de drie uitzendlocaties, in Dublin (Ierland), is in de zomer van 2022 in gebruik genomen. Deze ruimte van meer dan 4600 vierkante meter is nu de thuisbasis voor Riot's Europese teams voor uitzending, productie, engineering, geluid en grafisch ontwerp.

“Intersight is voor ons essentieel. We gebruiken Intersight elke dag, zo niet elk uur, om wereldwijd gedistribueerde infrastructuur en workloads te beheren. Logboeken en spreadsheets zijn niet meer nodig.”

Scott Adametz

Director of Technology

“Het netwerk en de computing-infrastructuur van de locatie bestaan volledig uit Cisco-oplossingen”, zegt Adametz. “Van de routers en switches die elk videopakket verwerken tot de servers die honderden back-end tools en toepassingen leveren: bij elke stap in ons productieproces vertrouwen we op Cisco.”

Dit productieproces is allesbehalve traditioneel. Traditionele productiemethoden omvatten inherente beperkingen en knelpunten waarvoor ingewikkelde tijdelijke oplossingen nodig zijn – baseband-routers, video-switchers en SDI-gebaseerde hardware – maar Riot weet al deze belemmeringen te omzeilen met een volledig gerouteerd L3-netwerk.

“Met een geavanceerde, software-defined laag bovenop de kern van ons netwerk zijn al onze bronnen, bestemmingen en verwerkingsprocessen volledig routeerbaar”, zegt Adametz. “Dankzij de technologieën van Cisco zijn al onze oude problemen voorgoed geëlimineerd.”

Baanbrekende content ontwikkelen

Nu de beperkingen op verwerking en het netwerk zijn weggenomen, staat Riot aan de basis van een explosieve groei van wedstrijden en andere eSports-content. Het bedrijf bracht binnen 12 maanden drie nieuwe eSports-spellen uit, elk met bijbehorende mediaproductie en kijkcijfers die niet onder doen voor die van niet-digitale sporttoernooien. Riot is nu in staat zes evenementen tegelijkertijd te produceren. Bij elkaar is dit vergelijkbaar met de Amerikaanse Super Bowl. Verder zijn er plannen voor het ontwikkelen van ongeëvenaarde live en episodische content.



“Van de routers en switches die elk videopakket verwerken tot de servers die honderden back-end tools en toepassingen leveren: bij elke stap in ons productieproces vertrouwen we op Cisco.”

Scott Adametz

Director of Technology

“Het gaat hier over de rendering van 64K-video met 120 frames per seconde, en dan ook nog live”, zegt Adametz. “Hiervoor is enorm veel verwerkingskracht nodig. En het komt allemaal aan op Cisco UCS-servers. Het is echt verbazingwekkend wat er allemaal mogelijk is.”

Riot's content wordt ondersteund en geleverd door Cisco Nexus-fabrics, waaronder de 200G netwerkkern in Dublin en de 400G netwerkkernen in de toekomstige productielocaties in Seattle en Zuidoost-Azië.

“Ter referentie: voor de Mid-Season Invitational van League of Legends, een productie van een maand met 114 wedstrijden, moeten we ongeveer 3,2 petabytes aan spelgegevens en beeld- en geluidsmateriaal overdragen”, zegt Adametz. “Met onze locatie in Dublin kunnen we dit binnen 28 minuten.”

Dankzij deze baanbrekende mogelijkheden kan Riot de manier waarop het wereldwijde publiek naar eSports kijkt transformeren. Content wordt niet langer geproduceerd en uitgezonden vanaf de plek van het evenement. Riot stuurt live feeds van de wedstrijden naar de locaties van Project Stryker, waar de content in real time wordt geproduceerd, naar verschillende talen wordt vertaald en vervolgens wordt uitgezonden naar miljoenen eSports-fans over de hele wereld.

“Een paar van 's werelds grootste media- en sportinstanties zijn erg geïnteresseerd in onze methode en willen deze graag zelf gebruiken”, zegt Adametz. “We doorbreken traditionele uitzendmethoden en blijven naar meer streven. We hebben veel te danken aan Cisco.”

Leer meer over klantimplementaties voor [computing](#) en [networking](#) in Cisco-datacenters.

Productlijst

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