



## O resumo do cliente

**Nome do cliente**  
Riot Games

**Setor**  
Mídia e entretenimento

**Localização**  
Los Angeles, Califórnia

**Número de funcionários**  
Mais de 3 mil

# Revolucionando os esportes eletrônicos e a mídia de transmissão

## Desafios

- Reinventar a experiência de assistir a esportes eletrônicos
- Eliminar as restrições de rede e processamento
- Simplificar e otimizar as operações globais de TI

## Solução

- Infraestrutura de computação e rede de pilha completa, definida por software, com gerenciamento em nuvem

## Resultados

- Estabeleceu instalações de produção e transmissão inovadoras que podem transferir 3,2 petabytes de dados em 28 minutos
- Lançou três novos títulos de esportes eletrônicos
- Gerenciamento de 140 dispositivos em todo o mundo a partir de um único console na nuvem

## Revolucionar um setor

A Riot Games padronizou sua infraestrutura de tecnologia distribuída globalmente em 2020 com os servidores Cisco UCS®, os switches Cisco Nexus® 9000 Series e as soluções Cisco Meraki™. Ao fazer isso, estabeleceu a base de um objetivo muito mais ambicioso: revolucionar não apenas os mercados de jogos e esportes eletrônicos, mas todo o setor de mídia e entretenimento.

"Estamos chegando ao fim de um grande empreendimento de três anos", diz Scott Adametz, diretor de tecnologia da Riot Sports. "E agora podemos finalmente revelar o que estamos criando: o Projeto Stryker."

Antes que os detalhes e o impacto previsto do Projeto Stryker – que representa três novas instalações de produção e transmissão altamente inovadoras distribuídas pelo mundo – possam ser explicados adequadamente, Adametz diz que é importante entender onde o pioneiro dos jogos começou e até onde ele chegou.

"Toda a nossa infraestrutura era lixo eletrônico e todos os nossos eventos eram simulações de incêndio pontuais há poucos anos", diz ele. "Agora, temos uma pilha de tecnologia padronizada que é gerenciada centralmente e pode ser enviada para qualquer lugar do mundo e, como resultado, nossas operações globais e eventos regionais são muito mais coerentes e simplificados. É completamente diferente."

A Riot usa o Cisco Intersight® na nuvem para gerenciar 140 dispositivos, incluindo servidores de jogos, nós de processamento de mídia e uma variedade de endpoints.

"O Intersight é meu melhor amigo", diz Adametz. "Nós o usamos diariamente, se não a cada hora, para gerenciar infraestruturas e cargas de trabalho distribuídas globalmente. Chega de registros e planilhas."

## Eliminar restrições

Antigamente, a Riot tinha que ser seletiva em relação aos locais de eventos devido às limitações de recursos. Ela precisou enviar e montar 220 subsistemas para cada competição de esportes eletrônicos. E esses subsistemas precisavam estar off-line devido à instabilidade da rede.

Hoje, a Riot tem um único rack de equipamentos para os eventos, com seis servidores Cisco UCS C220 para jogos e aplicações virtuais, soluções Cisco Meraki para rede local e dois switches Cisco Nexus 9000 para conexão com o mundo externo.

"Não estamos mais limitados a espaços físicos ou recursos locais", explica Adametz. "Podemos oferecer o mais alto nível de desempenho competitivo em uma barraca, desde que ela tenha uma conexão de internet com fio."

Esse tipo de desempenho e confiabilidade de rede possibilitaram o Projeto Stryker, e a primeira das três instalações de transmissão – localizada em Dublin, na Irlanda – entrou em operação no verão de 2022. Agora, o espaço de 50.000 pés quadrados é o lar ativo das equipes europeias de transmissão, produção, engenharia, eventos, som e design gráfico da Riot.

**"O Intersight é meu melhor amigo. Nós o usamos diariamente, se não a cada hora, para gerenciar infraestruturas e cargas de trabalho distribuídas globalmente. Chega de registros e planilhas."**

**Scott Adametz**

Diretor de tecnologia

## Estudo de caso

Este documento contém informações públicas da Cisco



The bridge to possible

“A infraestrutura de rede e computação da instalação é totalmente desenvolvida pela Cisco”, diz Adametz. “A partir dos roteadores e switches que transportam cada pacote de vídeo até os servidores que alimentam centenas de ferramentas e aplicações de back-end, contamos com a Cisco em todas as etapas do processo de produção.”

Esse processo é tudo menos convencional. Embora os métodos de produção tradicionais tenham limitações inerentes e gargalos que exigem soluções alternativas complexas, incluindo roteadores de banda base, switches de vídeo e hardware de processamento em SDI, a Riot está evitando essas limitações com uma rede L3 totalmente roteada.

“Com uma camada avançada definida por software, localizada no topo de nosso núcleo de rede, todas as nossas fontes, destinos e o processamento intermediário são totalmente roteáveis”, diz Adametz. “As tecnologias da Cisco eliminaram as antigas restrições.”

### Desenvolver conteúdo inovador

Após remover as algemas de rede e processamento, a Riot está alimentando uma explosão de competições e conteúdo de esportes eletrônicos. A empresa lançou três novos títulos de esportes eletrônicos em um período de 12 meses, cada um com produção de mídia e audiência que competem com as ligas esportivas proeminentes. Agora, a Riot pode produzir seis eventos simultaneamente, representando uma transmissão equivalente ao Super Bowl. E tem planos para desenvolver conteúdo ao vivo e episódico sem precedentes.



“A partir dos roteadores e switches que transportam cada pacote de vídeo até os servidores que alimentam centenas de ferramentas e aplicações de back-end, contamos com a Cisco em todas as etapas do processo de produção.”

### Scott Adametz

Diretor de tecnologia

“Estamos vendo a renderização de vídeo de 64K a 120 quadros por segundo, e fazendo isso ao vivo”, diz Adametz. “É um volume enorme de processamento, tudo graças aos servidores Cisco UCS. É impressionante o que é possível.”

O conteúdo da Riot receberá suporte e será fornecido pela estrutura Cisco Nexus, incluindo o núcleo de rede 200G em Dublin e os núcleos de rede 400G nas próximas instalações de produção da empresa em Seattle e na Ásia-Pacífico.

"Para colocar tudo em perspectiva, nosso League of Legends Mid-Season Invitational, uma produção de um mês com 114 correspondências, exige a transferência de cerca de 3,2 petabytes de vídeo, áudio e tráfego de jogos", diz Adametz. “Podemos transferir esse volume de dados de nossa instalação em Dublin em 28 minutos.”

Esses recursos inovadores estão permitindo que a Riot transforme a forma como os esportes eletrônicos são oferecidos e consumidos pelo público global. Em vez de o conteúdo ser produzido e transmitido por cada local do evento, agora a empresa envia feeds da competição ao vivo para as instalações do Projeto Stryker, onde o conteúdo é produzido em tempo real, traduzido para vários idiomas e transmitido para milhões de fãs de esportes eletrônicos em todo o mundo.

“Algumas das maiores entidades esportivas e de mídia estão analisando o que fizemos e esperando replicar esse feito”, diz Adametz. “Estamos quebrando os moldes de transmissão convencionais, nossas ambições continuam a crescer e a Cisco merece grande parte do crédito.”

Saiba mais sobre as implantações de cliente de [computação](#) e [rede](#) de data center da Cisco.

## Lista de produtos

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