

Riot Games 正在彻底变革电竞 和广播媒体行业

目录

彻底变革整个行业	4
消除限制	4
制作开创性的内容	5
了解详情	5

Riot Games 成立于 2006 年，致力于开发、发布和支持高度关注玩家体验的游戏。2009 年，Riot 发布了其首款游戏《英雄联盟》，在世界各地广受赞誉。《英雄联盟》已成为全球玩家最多的 PC 游戏，也是促进电竞行业爆炸式增长的关键推手。随着《英雄联盟》进入第二个十年，Riot 不断完善这款游戏，同时发布《符文大地传奇》、《勇气》、《云顶之弈》、《英雄联盟：狂野裂谷》为玩家提供全新体验，还有多款游戏正在开发当中。有关详情，请访问 https://www.cisco.com/c/zh_cn/index.html。

执行摘要

客户名称：Riot Games

行业：媒体和娱乐

地点：美国加利福尼亚州洛杉矶

员工人数：3000+

挑战

- 重塑电竞观看体验
- 消除网络和处理限制
- 简化全球 IT 运营

解决方案

- [思科统一计算系统 \(UCS\)](#)
- [Cisco Nexus 9000 系列交换机](#)
- [Cisco Intersight](#)
- [Cisco Meraki](#)

成果

- 打造了开创性的制作和广播设施，可在 28 分钟内传输 3.2 拍字节的数据
- 推出了三款全新的电竞游戏
- 现在可以通过基于云的单一控制台来管理全球 140 台设备



彻底变革整个行业

2020 年，Riot Games 采用思科 UCS 服务器、Cisco Nexus 9000 系列交换机和 Cisco Meraki 解决方案，实现了其全球分布式技术基础设施的标准化。在此过程中，该公司奠定了坚实的发展基础，致力于实现更宏大的目标：不仅要彻底变革电竞游戏市场，还要对整个媒体和娱乐行业进行革新。

“我们历时三年的艰巨努力即将结束。” Riot 电竞技术总监 Scott Adametz 说道，“现在我们终于可以揭晓我们一直在努力实施的一个项目，那就是 Project Stryker。”

Adametz 表示，在探究 Project Stryker（代表分布在全球的三个极具创新性的制作和广播设施）的细节和预期影响之前，需要先了解这家游戏先锋的创始历程以及当前现状。

“以前，我们所有的基础设施都是电子垃圾，就在短短几年前，我们所有的活动都是一次性演习。” 他说道，“现在，我们拥有集中管理的标准化技术堆栈，可以送达全球任何位置，从而打造更加一致和精简的全球运营与区域活动。真是今非昔比。”

Riot 使用基于云的 Cisco Intersight 管理 140 台设备，包括游戏服务器、媒体处理节点和各种终端。

“Intersight 是我最好的朋友，” Adametz 说道，“我们每天（甚至每小时）都使用它来管理全球分布式基础设施和工作负载。不再需要日志和电子表格。”

消除限制

过去，由于资源限制，Riot 必须选择活动地点。他们必须为每场电竞比赛发运和组装 220 个子系统。由于网络不稳定，这些子系统不得不离线。

如今，Riot 的活动只有一个机架，包括用于游戏和虚拟应用程序的六台思科 UCS C220 服务器、用于本地网络的 Cisco Meraki 解决方案以及用于连接外部世界的两台 Cisco Nexus 9000 交换机。

“我们不再局限于物理空间或现场资源，” Adametz 解释道，“只要有有线互联网连接，我们就可以提供具有竞争力的最高性能。”

这种性能和网络可靠性使 Project Stryker 成为可能，该项目包括三个广播设施，其中第一个位于爱尔兰都柏林，将于 2022 年夏季投入运营。这座占地 50,000 平方英尺的设施现在是 Riot 欧洲广播、制作、工程、活动、音效和平面设计团队的工作场所。

“该设施的网络和计算基础设施完全由思科提供支持，” Adametz 说道，“从承载每个视频数据包的路由器和交换机，到为数百种后端工具和应用提供支持的服务器，我们在制作过程的每个步骤都依赖思科解决方案。”

这个过程采用非常规的创新方案。传统制作方法存在固有的局限和瓶颈，需要采用复杂的解决方法（包括基带路由器、视频转换器和基于 SDI 的处理硬件），而 Riot 通过全域路由的 L3 网络避免此类限制。

“通过在我们的网络核心之上部署一个高级软件定义层，我们的所有源、目的地和中游处理都完全可路由，” Adametz 表示，“思科技术帮助我们消除了过去的限制。”

“从承载每个视频数据包的路由器和交换机，到为数百种后端工具和应用提供支持的服务器，我们在制作过程的每个步骤都依赖思科解决方案。”

Scott Adametz

Riot 电竞技术总监

制作开创性的内容

随着网络和处理流程束缚的消除，Riot 推动了电竞比赛和内容的爆炸式增长。该公司在 12 个月内推出了三款全新的电竞游戏，每款游戏的媒体制作量和收视率都可与著名体育联盟相媲美。Riot 现在可以同时制作六场赛事，相当于广播 Super Bowl。他们还计划制作前所未有的直播和剧集内容。

“我们正在考虑以每秒 120 帧的速度渲染 64K 视频，” Adametz 表示，“这是一个巨大的处理量，全部由思科 UCS 服务器承担。一切皆有可能，令人振奋。”

Riot 的内容将由 Cisco Nexus 交换矩阵提供支持和交付，包括都柏林的 200G 网络核心设备以及公司即将在西雅图和亚太地区打造的制作设施中的 400G 网络核心设备。

“总而言之，我们的《英雄联盟》季中邀请赛为期一个月，有 114 场比赛，需要传输约 3.2 PB 的视频、音频和游戏流量，” Adametz 表示，“我们可以在 28 分钟内从都柏林设施传输这样大量的数据。”

这些开创性的功能可助力 Riot 改变全球受众获得和消费电竞内容的方式。该公司现在将比赛直播发送到其 Project Stryker 设施，实时制作内容并翻译成多种语言，并向全球数百万电竞粉丝播放，而不是在每个活动现场制作和播放内容。

“一些大型体育和媒体实体正在研究我们的做法，并希望复制它，” Adametz 说道，“我们正在打破传统的广播模式，满怀信心地不断发展，对此思科功不可没。”

了解详情

详细了解思科数据中心[计算](#)和[网络](#)客户部署。