



Boreal eSports migró a los servidores cloud de iWeb para eliminar el retraso en videojuegos

La organización profesional de videojuegos Boreal eSports migró sus servidores de videojuegos y voz a los servidores cloud de iWeb para eliminar el retraso en videojuegos y, a su vez, mantener un estricto control presupuestario en gastos y recursos.



Boreal eSports es una organización canadiense de videojuegos que opera en todos los niveles, desde el recreativo hasta el profesional. Además de administrar varios sitios web, las operaciones de Boreal eSports dependen de servidores de voz (VOIP) de gran capacidad y servidores personalizados de videojuegos para títulos como Counter-Strike: Global Offensive y Minecraft.

"Dado que la mayoría de nuestras actividades clave ocurren en línea, nuestra infraestructura web es literalmente la columna vertebral de nuestro negocio", dice Jean-Georges Guénard, Vicepresidente de Marketing de Boreal eSports. "Nuestra red está compuesta de varios sitios web de tamaño mediano, un servidor de comunicaciones de voz y muchos servidores de videojuegos que se usan para capacitar".

EL DESAFÍO

El desafío de Boreal eSports era conciliar la calidad necesaria para triunfar en videojuegos de competición, donde el retraso es una desventaja, con una solución rentable que les permitiría conseguir patrocinio gradualmente y ampliar su infraestructura.

SECTOR

Videojuegos

DESAFÍO

Videojuegos de baja latencia y servidores de voz para competencias regionales. Escalar la infraestructura web de la mano con el patrocinio y el crecimiento de equipo.

SOLUCIÓN

- Servidores cloud
- Servidores de videojuegos
- Snapshot de volumen

RESULTADOS

- Comunicación de voz y videojuegos con baja latencia
- Servidores de videojuegos rentables con pago por uso
- Infraestructura escalable para crecer con el patrocinio
- Alto rendimiento a un precio de nivel básico

"El mayor obstáculo que encontramos hasta el momento fue el de encontrar el mejor proveedor para nuestras necesidades a pequeña escala, pero complejas", dice Jean-Georges. "De hecho, buscábamos servidores accesibles y escalables que estuvieran no solo geográficamente cerca de nuestra audiencia, sino también muy fiables y flexibles.

"Migrar nuestra red a una infraestructura impulsada por iWeb ha demostrado ser la mejor decisión técnica que hemos hecho hasta ahora"

Ya que no tenemos el presupuesto, ni la audiencia de sitios web grandes para justificar una solución dedicada costosa, luchamos por mucho tiempo para encontrar una oferta de alta calidad que no fuera demasiado grande para nuestras necesidades".

LA SOLUCIÓN

Boreal eSports optó inicialmente por implementar tres servidores escalables cloud de iWeb. Uno para sus sitios web, otro para la comunicación durante el juego de voz sobre IP (VOIP) y otro como un servidor de videojuegos para Counter-Strike: Global Offensive.

Gracias a su capacidad de escalar en función de las necesidades de la situación, los servidores cloud de iWeb permiten a Boreal eSports equilibrar su necesidad de alto rendimiento y la asequibilidad. Este nivel de control y eficiencia económica permite que la empresa administre los costos y los niveles de rendimiento de una competencia a otra, y de un servidor de videojuegos a otro.

La función de snapshot de volumen y los precios de pago por uso de los servidores cloud de iWeb le dan a Boreal eSports la opción de cerrar los servidores cuando no se estén usando, y así ahorrar gastos innecesarios.

"A pesar de que su solución cloud es todavía nueva, es fantástica y fácil de usar", dice Jean-Georges. "Sacamos provecho de la escalabilidad bajo demanda y la facturación de la cloud, pero tenemos la sensación de que estamos usando un servidor dedicado en términos de rendimiento y fiabilidad".

EL RESULTADO

Al alojar en la cloud de iWeb en Canadá, Boreal eSports está bien posicionado para torneos regionales, nacionales y norteamericanos gracias a los bajos niveles de latencia entre Montreal y otros centros de comunicación norteamericanos importantes como Toronto, Nueva York y Chicago. La proximidad a la Costa Este también significa niveles prácticos de latencia para Europa Occidental.

"Siendo una organización canadiense, no podemos estar más contentos y aliviados por tener todos nuestros servidores alojados en centro de datos de alta tecnología en Montreal. Aunque nuestros sitios web ya estaban redirigidos a través de una red de entrega de contenido, la latencia creada por jugadores que estaban demasiado lejos de nuestro otro juego y los servidores de voz ya no es un problema".

