



Boreal eSports a migré vers les serveurs Cloud d'iWeb pour éliminer le décalage pendant les sessions de jeu

L'association professionnelle de jeu Boreal eSports a réalisé la migration de ses serveurs vocaux et de jeu aux serveurs Cloud d'iWeb afin d'éliminer le décalage pendant les sessions de jeu, tout en se dotant d'un contrôle serré de ses coûts et de ses ressources.



Boreal eSports est une association canadienne de jeu de niveaux professionnels et récréatifs. Elle administre plusieurs sites Web, et ses activités dépendent de serveurs vocaux de grande capacité (VoIP) et de serveurs de jeu personnalisés pour des jeux comme Counter-Strike: Global Offensive et Minecraft.

« Puisque la plupart de nos activités principales se déroulent en ligne, notre entreprise repose entièrement sur notre infrastructure Web », explique Jean-Georges Guénard, vice-président du marketing à Boreal eSports. « Notre réseau est constitué de plusieurs sites Web de taille moyenne, d'un serveur de communication vocale et de nombreux serveurs de jeu servant à la formation. »

LE DÉFI

Boreal eSports cherchait à atteindre deux objectifs : se doter de la qualité requise pour réussir dans le secteur du jeu compétitif où le décalage est un inconvénient, tout en profitant d'une solution rentable qui lui permettrait d'obtenir des commandes et de développer son infrastructure.

INDUSTRIE

Jeux

DÉFI

Serveurs de jeu et vocaux à faible latence lors de compétitions régionales. Infrastructure Web pouvant évoluer en fonction des commanditaires et de la croissance de l'équipe

SOLUTIONS

- Serveurs Cloud
- Serveurs de jeu
- Volume Snapshot

RÉSULTATS

- Communications vocales et de jeu à faible latence
- Serveurs de jeu rentables et facturables à l'utilisation
- Infrastructure évolutive pouvant croître en fonction des commanditaires
- Rendement élevé à un prix d'entrée de gamme

« Notre plus gros problème jusqu'à maintenant a été de trouver le bon fournisseur pour les besoins complexes de notre petite entreprise », indique Jean-Georges. « En fait, nous recherchions des serveurs abordables et extensibles qui étaient à la fois fiables, flexibles et géographiquement proches de notre public. Étant donné que nous n'avons pas le budget ni le public d'un important site Web qui justifierait l'achat d'une solution coûteuse dédiée, nous avons longtemps eu de la difficulté à trouver une offre de qualité qui n'était pas trop vaste pour nos besoins. »

« Migrer notre réseau vers une infrastructure propulsée par iWeb s'est révélé être la meilleure décision technique que nous avons prise jusqu'à maintenant. »

LA SOLUTION

Boreal eSports a d'abord choisi de déployer trois serveurs Cloud extensibles d'iWeb : un pour ses sites Web, un pour les communications Voix sur IP durant les parties et un pour le jeu Counter-Strike: Global Offensive.

Puisqu'ils peuvent être rehaussés selon les exigences, les serveurs Cloud d'iWeb permettent à Boreal eSport de combler son besoin de performance élevée pour un prix raisonnable. Grâce à ce degré de contrôle et de rentabilité, l'organisation peut gérer ses coûts et ses niveaux de performance d'une compétition à l'autre et d'un serveur de jeu à l'autre.

La fonction d'instantanés de volume (volume snapshot) et la facturation à l'utilisation des serveurs Cloud d'iWeb permettent également à Boreal eSports de fermer des serveurs lorsqu'ils ne sont pas utilisés et de faire ainsi des économies.

« Même si la solution sur le Cloud d'iWeb est assez récente, elle est déjà incroyable et facile à utiliser », ajoute Jean-Georges. « Nous profitons grandement de l'extensibilité et de la facturation sur demande du Cloud, tout en ayant le sentiment de tirer parti de la performance et de la fiabilité des serveurs dédiés. »

LES RÉSULTATS

En profitant d'une solution d'hébergement iWeb Cloud au Canada, Boreal eSports est bien positionnée pour les tournois régionaux, nationaux et nord-américains grâce aux faibles niveaux de latence entre Montréal et les autres nœuds de communication du continent, comme Toronto, New York et Chicago. La proximité avec la côte est signifie également une faible latence vers l'Europe de l'Ouest.

« En tant qu'organisation canadienne, nous ne pourrions être plus heureux et soulagés que tous nos serveurs soient hébergés dans un centre de données à la fine pointe de la technologie situé à Montréal. Même si nos sites Web étaient déjà acheminés par un réseau de diffusion de contenu, la latence causée par les joueurs trop éloignés de nos serveurs de jeu et de communications ne représente plus un problème. »

