

Into the cloud... inspiré d'une histoire vraie

**Une plateforme
sécurisée et
évolutive pour
le principal
fournisseur de
serveurs Minecraft
en Asie-Pacifique**





+ de 100 000
services déployés
à travers la planète



100 %
des attaques DDoS
mitigées chaque mois



+ de 25 millions
de joueuses et joueurs
dans le monde

Le contexte

« Si vous avez joué sur un serveur Minecraft, vous avez très certainement joué sur un serveur Shockbyte. »

Mitch Smith, CEO et fondateur de Shockbyte

Depuis son lancement en 2013, Shockbyte est passé de l'hébergement d'un jeu Minecraft adapté au public australien à l'un des plus grands fournisseurs de services d'hébergement de jeux dans le monde. Aujourd'hui, plus de 25 millions de personnes se connectent régulièrement à ses serveurs. L'internationalisation de son activité fut dès le départ l'un de ses objectifs à long terme et OVHcloud a été un partenaire fidèle à cet égard. L'entreprise a notamment fourni et maintenu les serveurs bare metal de pointe sur lesquels Shockbyte fonde ses services, tout en soutenant son expansion continue dans le monde entier.

Le défi

Ayant précédemment géré le serveur Minecraft le plus chargé d'Asie-Pacifique – avec plus d'un million de joueuses et joueurs – l'équipe de Shockbyte était bien consciente des défis qui accompagnaient la fourniture de services d'hébergement de jeu à grande échelle. Sur la base de cette expérience, la société a tenu à concevoir sa propre infrastructure afin de relever ces challenges de manière frontale. C'était la clef pour fournir à la fois un service exceptionnel aux clientes et clients, ainsi qu'une excellente expérience de jeu aux utilisatrices et utilisateurs finaux.

Tout d'abord, qu'il soit professionnel ou amateur, le public exige de ses serveurs des performances élevées, avec la plus faible latence possible. Il est donc essentiel de disposer d'un matériel de qualité, d'un haut niveau d'automatisation et de la possibilité de géolocaliser les serveurs.

Ensuite, ayant déjà fait l'expérience des dommages que les attaques DDoS peuvent causer à une autre entreprise, et n'ayant jamais été satisfaite de la protection offerte par un précédent fournisseur, il était vital pour Shockbyte de trouver une solution anti-DDoS robuste.

Enfin, l'évolutivité était une préoccupation majeure car, dès le premier jour, la société avait prévu d'internationaliser son activité d'hébergement. Son fournisseur idéal ne devait donc pas se contenter d'exploiter des datacenters aux endroits clefs. Il devait être en mesure de lui apporter une assistance proactive, à mesure qu'elle pénétrerait de nouveaux marchés.



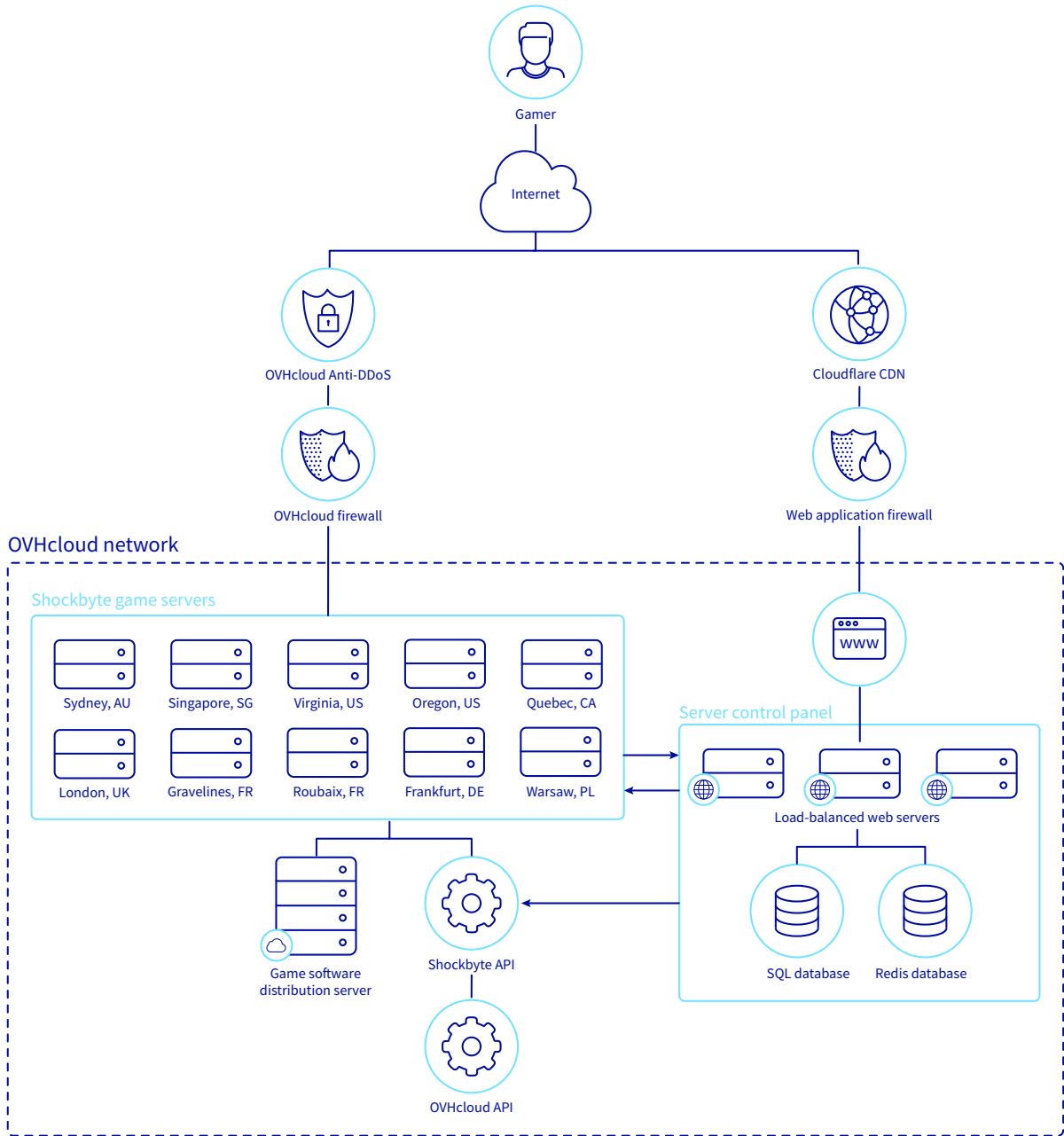
La solution

Shockbyte a décidé de déployer ses services d'hébergement sur les **serveurs Game d'OVHcloud**, profitant pleinement de la puissance brute offerte par une solution dédiée bare metal.

Des serveurs supplémentaires sont utilisés pour distribuer les logiciels de jeu entre les différents nœuds et automatiser les mises à jour. Cette architecture tire profit de l'**API OVHcloud**, qui permet d'automatiser des processus spécifiques et de fournir une gamme d'outils tant aux équipes qu'aux clientes et clients. Par exemple, chaque fois que de nouveaux nœuds sont ajoutés à l'infrastructure de Shockbyte, l'API OVHcloud les détecte automatiquement et les ajoute au système de monitoring. De même, les adresses IP sont automatiquement transférées entre les nœuds puis attribuées aux clientes et clients dès que nécessaire. Cela élimine presque la nécessité d'une gestion quotidienne du réseau.

« Ce que nous aimons chez OVHcloud, c'est le haut degré d'automatisation et l'API étendue. Il est même très rare que nous ayons besoin de contacter l'assistance, car nous avons accès à la quasi-totalité des outils dont nous avons besoin. »

Mitch Smith, CEO et fondateur de Shockbyte



Le résultat

Le haut niveau d'automatisation des **datacenters d'OVHcloud** a permis à Shockbyte de déployer son infrastructure de serveurs presque instantanément et de commencer à la gérer immédiatement. Ces avantages se sont étendus aux clientes et clients, qui ont apprécié la facilité avec laquelle elles et ils ont pu gérer leurs serveurs de manière autonome. Leurs jeux se lançaient facilement via le panneau de configuration Shockbyte, quel que soit leur niveau de connaissances techniques.

Plus particulièrement, la **solution anti-DDoS d'OVHcloud** a rapidement fait ses preuves : Shockbyte n'a jamais connu de panne liée à une attaque DDoS, même lorsque son infrastructure s'est développée. Une protection supplémentaire est assurée par le pare-feu d'OVHcloud, tandis que des interventions automatisées ont permis de réduire au minimum les temps d'arrêt.

« Notre gestionnaire de compte, Bharani, a été formidable. Il est proactif en matière de communication et nous tient informés des changements chez OVHcloud. Ses conseils se sont avérés précieux au fur et à mesure de notre développement. »

Mitch Smith, CEO et fondateur de Shockbyte



Avec le soutien de leur gestionnaire de compte dédié, ce succès s'est poursuivi alors que Shockbyte s'est développé dans de nouvelles régions à travers le monde. La société dispose désormais de serveurs dans les datacenters OVHcloud suivants :

- Sydney, Australie ;
- Singapour ;
- Québec, Canada ;
- Virginie, États-Unis ;
- Oregon, États-Unis ;
- Londres, Royaume-Uni ;
- Gravelines, France ;
- Roubaix, France ;
- Francfort, Allemagne ;
- Varsovie, Pologne.

Le temps de déploiement en 120 secondes des serveurs OVHcloud a été essentiel à cet égard. Il a permis à Shockbyte d'adopter une approche très souple afin de répondre aux besoins de ses clientes et clients, tout en étendant sa portée mondiale. Cette stratégie ne consistait pas seulement à s'implanter sur de nouveaux sites : elle permettait également de déployer des serveurs supplémentaires selon les besoins, pour faire face aux périodes les plus chargées de l'année. Elle s'appuie également sur l'expansion continue de la présence mondiale d'OVHcloud, dont Shockbyte prévoit d'utiliser l'ensemble du réseau de datacenters.

Ce partenariat avec OVHcloud a permis à Shockbyte d'aller crescendo en continuant à se développer, tandis que de nombreux pionniers des serveurs Minecraft sont en train de mettre la clef sous la porte. Chaque année, l'entreprise lance aussi de nouveaux produits et de nouveaux jeux, dont un projet en cours pour une application mobile. Celle-ci permettra aux utilisatrices et utilisateurs finaux de gérer leurs serveurs à distance. L'entreprise, qui continuera à innover, le fera avec l'aide des serveurs OVHcloud.

OVHcloud est un fournisseur mondial de cloud hyperévolutif (hyperscale) qui offre aux entreprises une valeur et des performances de référence dans le secteur. Fondé en 1999, le groupe gère et entretient 30 datacenters sur quatre continents, déploie son propre réseau mondial de fibre optique et contrôle l'ensemble de la chaîne d'hébergement. S'appuyant sur ses propres infrastructures, OVHcloud propose des solutions et des outils simples et puissants qui mettent la technologie au service des entreprises tout en révolutionnant la façon dont travaillent nos plus d'un million de clients à travers le monde. Le respect des personnes, la liberté et l'égalité des chances pour l'accès aux nouvelles technologies ont toujours été des principes solidement ancrés dans l'entreprise. « *Innovation for freedom* ».