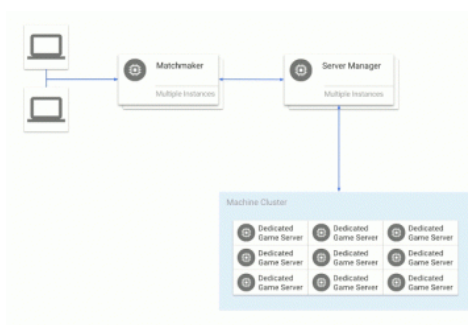


Cloud : Google et Ubisoft bâtissent une architecture serveurs dédiée au jeu vidéo

Les jeux massivement multijoueurs (MMO) nécessitent une infrastructure particulièrement exigeante en termes de mise à l'échelle et de contraintes temps réel. Pour répondre aux attentes des professionnels du secteur, Google s'est associé à l'éditeur français Ubisoft pour concevoir une plateforme cloud dédiée à ce type d'applications

Baptisée [Agones](#), du grec « concours » ou « rassemblement », c'est une solution open source qui entend se substituer aux environnements propriétaires auxquels recourent traditionnellement les éditeurs spécialisés pour gérer leurs fermes de serveurs consacrés aux jeux vidéo en ligne.



Dans une infrastructure classique, les joueurs se connectent depuis leurs adresse IP et port à un service de mise en relation (matchmaker), qui les regroupe généralement par niveaux de compétences pour jouer ensemble. Le gestionnaire du jeu vidéo crée une nouvelle instance et l'exécute sur l'une des machines du cluster de serveurs.

Agones remplace cette configuration-type en faisant appel à Kubernetes, l'orchestrateur de containers open source initié par Google pour assurer la mise à l'échelle des serveurs. Dans ce modèle, le matchmarker interagit directement avec la plateforme via l'API Kubernetes pour provisionner à la volée un serveur de jeu dédié.

En mode cloud public, on-premise ou hybride

[Le principe de containerisation](#) se prête bien au jeu vidéo. Les sessions de jeu ayant tendance à durer relativement peu de temps, les containers peuvent être déployés et arrêtés rapidement.



Autre avantage, Agones, technologie agnostique, peut-être hébergée sur une infrastructure de cloud public, dont bien sûr Google Cloud Platform, mais aussi sur des serveurs en propre (on-premise) ou en mode hybride.

En déposant la solution sur GitHub, Google entend aussi s'appuyer sur la communauté des développeurs pour la faire évoluer et l'enrichir. [La feuille de route](#) publiée la plate-forme d'hébergement de code est particulièrement dense. Elle inclut notamment le support de macOS et de Windows.