

HOST
EUROPE

TRAVIAN GAMES

- ▶ Travian Games braucht Verfügbarkeit und Speed



TRAVIANGAMES

Unternehmen

Im Sommer 2004 veröffentlicht Gerhard Müller im Internet eine erste Version des Spiels Travian – das sich sofort wachsender Beliebtheit erfreut. Schnell wird aus dem anfänglichen Hobbyprojekt die Travian Games GmbH, die heute über 100 Mitarbeiter zählt. Travian wird mittlerweile in 50 Sprachversionen gepflegt und weiterentwickelt. Für die Zukunft sind die Entwicklung von neuen Spieliteln sowie die Expansion in weitere Sprachräume geplant.

Ausgangssituation

Travian Games ist seit März 2007 Kunde bei Host Europe. Aufgrund der guten Erfahrungen mit der zuverlässigen Infrastruktur bei Host Europe entschied sich Travian Games, den Großteil seiner Server langfristig bei Host Europe zu betreiben.

Lösung

Rund 400 von weltweit 1.000 Servern von Travian Games werden bei Host Europe genutzt. Travian Games nutzt Host Europe Server Pro und ein Paket umfassender Supportleistungen. Diese Kombination garantiert Travian Games im Bedarfsfall schnellen Support und sofortigen Austausch von defekter Hardware – rund um die Uhr.

TRAVIAN GAMES BRAUCHT VERFÜGBARKEIT UND SPEED

5,1 Millionen aktive Spieler aus allen fünf Kontinenten zählt das Online-Spiel Travian. Damit die antiken Erlebniswelten den Spielern sicher rund um die Uhr zur Verfügung stehen, betreibt Travian Games über 1.000 Debian-Server, verteilt auf weltweit sieben Rechenzentren. In Deutschland vertraut Travian Games auf die Infrastruktur von Host Europe.

Die Travian Games GmbH ist eine der Erfolgsgeschichten, wie sie nur das Internet schreiben kann: Was vor fünf Jahren als Hobby eines Studenten begann, ernährt heute über 100 Mitarbeiter – und begeistert Millionen von Spielern auf der ganzen Welt.

Travian Games entwickelt und betreibt sogenannte MMOGs, also Massive Multiplayer Online Games. Travian kann sofort und ohne langwierigen oder kostspieligen Download überall auf der Welt miteinander oder gegeneinander gespielt werden. Die einzige Voraussetzung ist ein Internetzugang und ein Web-Browser. Rund um die Uhr sind zwischen 80.000 und 250.000 „Travianer“ gleichzeitig online.

Entsprechend unternehmenskritisch ist für Travian Games auch die Verfügbarkeit ihrer IT-Infrastruktur. Durch die Verteilung ihrer derzeit mehr als 1.000 Server auf weltweit sieben Rechenzentren sorgt das Unternehmen nicht nur für optimale Performance für die Spieler vor Ort, sondern reduziert auch das Ausfallrisiko. Außer in Deutschland arbeiten die Server von Travian Games in Rechenzentren in den USA, China, Hongkong und Österreich.

Wie 60 Prozent aller Kunden, so kam auch Travian Games über eine persönliche Empfehlung zu Host Europe. „Bei meinem vorherigen Arbeitgeber hatten wir bereits Server bei Host Europe, die extrem problemlos liefen. Das hat mich überzeugt“, berichtet Sven Klose. Er ist bei Travian Games seit Januar 2007 als „Abteilungsleiter Systemadministration“ für das reibungslose Funktionieren der Server-Infrastruktur verantwortlich. „Entsprechend habe ich Host Europe auch bei meinem neuen Arbeitgeber als Hosting-Partner vorgeschlagen.“

REDUNDANTE ANBINDUNG ANS EUROPÄISCHE NETZ

Überzeugen konnte Host Europe mit seinem Angebot auch die Geschäftsleitung von Travian Games. Das neu errichtete Rechenzentrum von Host Europe in Köln bietet Ausfallsicherheit und Redundanz für Netzwerk, Strom und Klimatisierung.

Mit einem 10 GigE-Ring in Deutschland und einer Direktanbindung an den DE-CIX und die Deutsche Telekom AG verfügt Host Europe zudem

Hardware

Travian Games verwendet bei Host Europe leistungsfähige Markenserver wie Dell PowerEdge™. Mehrere Managed Switches Pro bieten flexible Skalierbarkeit und durchgängige Hochverfügbarkeit. Die Anbindung an den Host Europe-Backbone mit einem Managed Switch und einem redundanten System aus zwei Core-Switches sowie zwei Core-Routern garantiert Travian Games höchste Verfügbarkeit und Ausfallsicherheit. Cisco Firewalls nutzt Travian Games u.a. zur Abschirmung ihrer Abrechnungsumgebung und ihrer Datenbankbackends.

Nutzen

Der carrierneutrale Host Europe-Backbone mit mehr als 40 Gbit/s zählt zu den leistungsfähigsten in Europa. Ein 10 GigE-Ring in Deutschland sowie verschiedene Direktanbindungen stellen sicher, dass dem Spielgenuss der Travianer keine technischen Grenzen gesetzt sind.

über einen der leistungsfähigsten Backbones Europas. Wichtig ist für Travian Games auch, dass das Host Europe-Netzwerk gegen Hackerangriffe – wie beispielsweise eine DDoS-Attacke (Distributed Denial of Service) auf einen anderen Server – geschützt ist. „Host Europe erfüllt unsere Erwartungen an ein sicheres und leistungsfähiges Rechenzentrum zu 100 Prozent“, sagt Sven Klose. „Und in der Tat hatten wir auch schon diverse DDoS-Angriffe auf unsere Server. Hier hat uns Host Europe schnell geholfen, indem sie einen Teil des Angreifer-Traffics über Blackholing herausgefiltert haben, so dass unsere Server uneingeschränkt erreichbar waren.“

BEWÄHRTE OPEN-SOURCE-WERKZEUGE UND EIGENTWICKLUNGEN

Travian Games erstellt ihren Code mit dem Open-Source-Framework Eclipse, HTML/PHP oder Flash/Java, etwas Kaffee und jeder Menge Raum für tolle Ideen. Weitere wichtige Bausteine der Travian-Architektur sind dabei die Open-Source-Werkzeuge PHP, Debian, MySQL, Apache und Memcache. Zur Lastverteilung setzt Travian den Linux Virtual Server ein.

»Qualität und Innovation gehen bei uns vor. Wir feilen solange an unseren Entwicklungen, bis wir mit dem Produkt absolut zufrieden sind. Das verbindet uns auch mit Partnern wie Host Europe.«

Sven Klose, Abteilungsleiter Systemadministration

Alle Spiele-Server werden vollautomatisch nach einem vordefinierten Schema installiert. Das vereinfacht nicht nur die Neuinstallation, sondern beschleunigt auch das Backup, da weder die Betriebssysteminformationen noch die Konfiguration des Webservers mitgesichert werden. Im Gegensatz dazu werden die individuellen Spielstände der einzelnen Spieler und Server mit allergrößter Sorgfalt behandelt. Bei Host Europe werden diese Daten redundant auf mehreren Servern gesichert. Als Backup-Lösung verwendet Travian Games eine Eigenentwicklung.

MONITORING UNTERSTREICHT QUALITÄT BEI HOST EUROPE

Auch für das Monitoring der Server nutzt Travian Games eine selbstentwickelte Lösung, die in die Administration der Server integriert ist. „Indem wir die Daten jedes Servers und jedes Dienstes im Minutentakt abfragen, sind wir stets bestens über den Status unserer Infrastruktur informiert. Sobald wir einen Hardwaredefekt entdecken, nehmen wir den entsprechenden Server vom Netz und informieren den Hoster. Da unsere Server-Infrastruktur ohnehin über redundante Kapazitäten verfügt, hat ein Hardwaredefekt keine Auswirkung auf den laufenden Betrieb“, erläutert IT-Experte Klose.

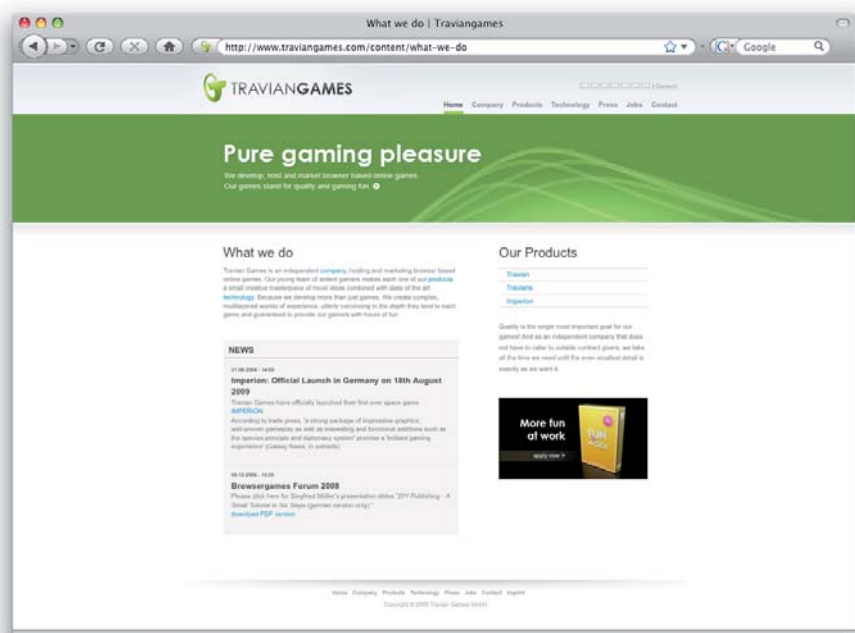
Travian Games GmbH
Sven Klose
Wilhelm-Wagenfeld-Straße 22
80807 München
mail@traviangames.com
Internet: www.traviangames.com

Host Europe GmbH
World Class Internet Services
Welsersstraße 14
51149 Köln
Tel.: 0800 467 8387
Fax: 0800 932 8693
E-Mail: vertrieb@hosteurope.de
Internet: www.hosteurope.de

Sinkt die Zahl der freien, nicht verwendeten Server jedoch unter einen bestimmten Schwellenwert, so fordert Travian Games unbürokratisch neue Server an. So bestellt Travian Games monatlich durchschnittlich 20 neue Server bei Host Europe. Und das aus gutem Grund. Denn die Host Europe-Server verursachen von allen Providern, mit denen Travian Games zusammenarbeitet, die wenigsten Monitoring-Meldungen für Hardware- und Softwareprobleme.

SUPPORT RUND UM DIE UHR

Obwohl Travian Games ihre Server selbst installiert und administriert, möchte das Unternehmen auf die umfassenden Support-Leistungen von Host Europe nicht mehr verzichten. Dazu gehört neben den dedizierten Ansprechpartnern in Vertrieb und Technik auch der Austausch defekter Hardware binnen zwei Stunden und die 24/7-Verfügbarkeit des technischen Supports. „Online-Spieler kennen keinen Feierabend. Daher ist es für uns essenziell, dass der Support bei Host Europe auch wirklich rund um die Uhr erreichbar ist und unsere Probleme schnell und unkompliziert gelöst werden“, erklärt Sven Klose und fügt hinzu: „Wobei ich ehrlich sein muss: die Anzahl der Support-Tickets, die wir aufmachen mussten, lässt sich an einer Hand abzählen. Was aber andererseits auch wieder für die hohe Qualität von Host Europe spricht.“ Die Erfolgsgeschichte der mehrfach ausgezeichneten Spiele-Entwickler soll sich auch 2009 fortsetzen. Mindestens ein neues Online-Spiel will Travian Games in diesem Jahr auf den Markt bringen. Und auch Travian selbst dürfte wieder rund eine Million neuer Spieler anziehen. „Realistischerweise werden wir dafür weitere 100 Server bei Host Europe benötigen“, fasst Sven Klose abschließend zusammen.



http://www.traviangames.com