

AXシリーズの導入でロードバランサー環境の 仮想化と機器の集約を実現

PC 向けの高度なマルチプレイヤーオンラインゲームからスマートフォン向けゲームまで、数多くのオンラインゲームを運営、開発している株式会社ゲームオン。ゲーム業界は他業界に比べてサービス展開のサイクルが速いため、インフラ構築にもスピード感が求められます。ゲームオンはロードバランサーの仮想化で、インフラ構築に必要な時間の短縮を図りました。そこで採用されているのは、複数のロードバランサーを仮想化してマルチテナントで統合可能な A10 ネットワークスの AX シリーズです。



Value Point

乱立していたロードバランサーを仮想化して集約したことで、機器コストと管理負荷を削減できました。簡単な設定だけでサービスを迅速に追加でき、ハードウェアを増設すればリソースの拡張も容易なので、今後の展開への悩みもありません。

株式会社ゲームオン



技術部 インフラグループ インフラチーム
プロジェクトマネージャー 新山源樹氏

技術部 インフラグループ インフラチーム
加藤絢一郎氏

■ 課題：クラウドの浸透でゲーム業界のサービス提供サイクルが加速

株式会社ゲームオンは、オンラインゲームの運営、開発をしています。

「ヒット作を模索して次々に新たなトライを続けるためゲーム業界は元々サービス提供のスピード感は速く、中でもモバイル向けゲームや Web ブラウザで遊ぶゲームの提供スピードは特に速いですね。ここ数年でプライベートクラウド、パブリッククラウドの利用がゲーム業界にも広まったことで、アイデアをカタチにして提供するまでの期間は一層短くなっています」と、新山源樹氏は教えてくれました。

そうした中で、インフラチームへの要求も厳しさを増しています。開発の終盤になりパフォーマンスを調整する段階で実際に必要なインフラが選定され、急遽ロードバランサーを用意してほしいと要求されることも少なくないと加藤絢一郎氏は言います。

「以前は大急ぎでロードバランサーを購入して投入していましたが、予算確保から機器調達を含めて数ヶ月、余剰の機器があった場合でも構築に 1 週間程度の時間が必要でした。こうした状況を改善するために、保守期間満了に伴うリプレースで仮想化機能を持つロードバランサーを導入することにしました」

■ 検証：構成の異なるロードバランサーも集約できる高い仮想化機能が決め手

ロードバランサーのリプレースに当たっては、既存製品のベンダーを含め 4 社の製品が候補に挙げられました。その中から、仮想化機能がもっとも優れているとして選ばれたのが、A10 ネットワークスの AX シリーズです。その理由を新山氏は次のように語ります。

「仮想化してマルチテナントで利用する際の各仮想ロードバランサーの独立性の高さは、製品により違いがありました。AX シリーズの Application Delivery Partition (ADP：パーティションごと) に仮想化されたロードバランサー) は比較した中では独立性が最も高く、L3 や L4、NAT など構成の異なるロードバランサーを仮想化して集約できることが選定の決め手となりました」

GameOn

保守期間満了まで時間がなかったため、実際の導入は2段階に分けて進められました。まずは2013年初めに既存環境と同等の仮環境をAXで構築して移行、その後、2013年7月には仮想化が生きる環境へと再構築されました。仮想化を本格的に活用するフェーズ2では、技術情報の提供や検証用機器の貸し出しなど、A10ネットワークスからも多様な支援が行われました。

「技術的に高度な質問も短期間で回答してもらえなど、サポートのスピード感は早いですね。課題解決までの対応の素早さは、ビジネスのサービス基盤として利用する際に欠かせないポイントです。A10ネットワークスのAXシリーズはその点でも、正しい選択だったと確信しました」加藤氏は導入時を振り返ってそう印象を語ってくれました。

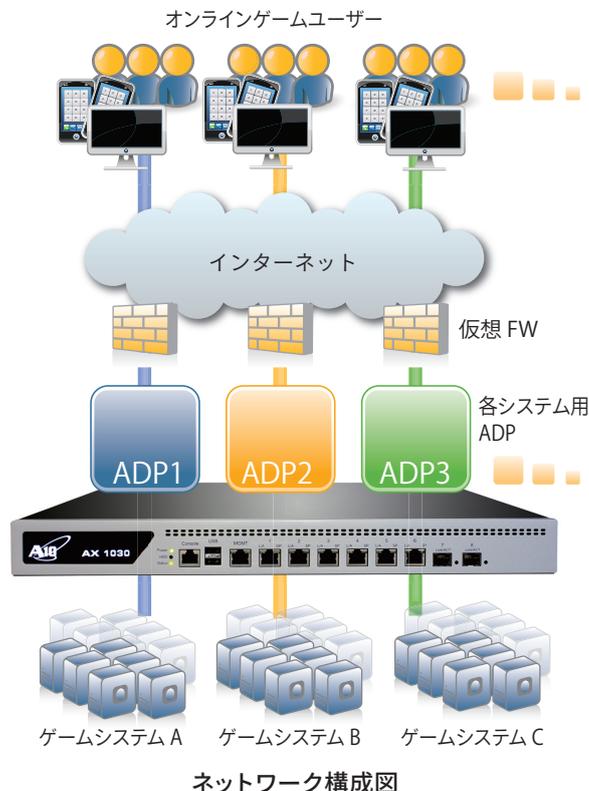
■ 導入効果：ロードバランサー提供に必要な時間は15分までに短縮

今回導入されたのは、AX 1030が2台。冗長構成で使われており、以前は5組あったロードバランサーがこの1組に集約されています。既存環境では冗長構成が取られていなかったシステムもあるため、システム全体の信頼度は向上していると言えるでしょう。仮想化されたロードバランサー環境を、加藤氏は次のように評価します。

「AXの導入により飛躍的に向上したのは、ロードバランサーの提供に必要な時間ですね。ロードバランサーを追加してほしいという急な要求があった場合でも、新たなADPを設定して提供できるようになるまで、15分程度しかかかりません。かつては最長数ヶ月単位で待ってもらわなければなりませんでした。今では当日中や翌日までという開発部門からの要望にも余裕を持って対応できます」

15分程度というのは誇張ではなく、実際に新たなゲームタイトル提供に当たってADPを設定した際の実際の所要時間とのこと。L2やL3Vなど構成ごとに設定のひな形も用意しており、今後もスピーディな展開が可能だと胸を張ります。また、ロードバランサーの利用が増えた場合の拡張面にも不安はないと、新山氏は言います。

「個別のロードバランサーは仮想化されているので、あとはハードウェアのリソースを追加するだけで拡張できます。今はSSL高速化などの高度な機能は使っていませんが、そうした要望が出た場合にもすぐに必要なリソースを拡張できるという安心感があります。拡張が手軽なので初めから過剰なリソースを持つ必要がなく、必要に応じて投資できるのも魅力のひとつですね」



A10 Networks/A10ネットワークス株式会社について

A10 Networks (NYSE: ATEN) はアプリケーションネットワーク分野におけるリーダーとして、高性能なアプリケーションネットワークソリューション群を提供しています。世界中で数千社にのほろ大企業やサービスプロバイダー、大規模Webプロバイダーといったお客様のデータセンターに導入され、アプリケーションとネットワークを高速化し安全性を確保しています。A10 Networksは2004年に設立されました。米国カリフォルニア州サンノゼに本拠地を置き、世界各国の拠点からお客様をサポートしています。

A10ネットワークス株式会社はA10 Networksの日本子会社であり、お客様の意見や要望を積極的に取り入れ、革新的なアプリケーションネットワークソリューションをご提供することを使命としています。

詳しくはホームページをご覧ください。www.a10networks.co.jp
Facebook: http://www.facebook.com/A10networksjapan

Alliance of Valiant Arms ©NEOWIZ GAMES. All rights reserved. ©RED DUCK Inc. All rights reserved. NVIDIA and The Way Its Meant To Be Played are registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. ©GameOn Co., Ltd. All Rights Reserved. ArcheAge ©XLGAMES Inc. All rights reserved. ©GameOn Co., Ltd. All rights reserved.

(記載された内容は2013年8月時点の情報です。)

A10ネットワークス株式会社

〒106-0032
東京都港区六本木3-2-1
住友不動産六本木グランドタワー33階
TEL: 03-4520-5700
FAX: 03-4520-5701
jinfo@a10networks.com
www.a10networks.co.jp

海外拠点

北米 (A10 Networks 本社)
sales@a10networks.com

ヨーロッパ
emea_sales@a10networks.com

南米
latam_sales@a10networks.com

中国
china_sales@a10networks.com

香港
HongKong@a10networks.com

台湾
taiwan@a10networks.com

韓国
korea@a10networks.com

南アジア
SouthAsia@a10networks.com

オーストラリア/ニュージーランド
anz_sales@a10networks.com

お客様のビジネスを強化するA10のアプリケーションサービスゲートウェイ、Thunderの詳細は、A10ネットワークスのWebサイトwww.a10networks.co.jpをご覧ください。A10の営業担当者にご連絡ください。

Part Number: CSAX_20150218_gameon