

인터넷 서비스 사업자 클라우드 이용사례

# ucloud server

기업이 원하는 인프라를 구축하는  
가장 손쉬운 첫번째 방법! 유클라우드 서버



## 고객사 개요

넥슨 모바일 게임사

모바일용 온라인 게임 개발사 (2001년 설립)

넥슨 게임사의 자회사

임직원 100여명, 년매출 160억 규모

주요 서비스

1)카트라이더, 메이플 스토리등 온라인 게임 다수

## KT 클라우드, 어떻게 알았나?

- Amazon Cloud 기반의 원작게임을 국내 런칭하며 클라우드 고민
- ucloud 초기 CBT 부터 참여하여 클라우드 노하우 습득
- 게임 개발 단계부터 클라우드를 사용

모바일 삼국지 게임의 일본 원작인 “Oneup” 이라 하는 Game 이 Amazon Cloud 기반으로 되어 있어 게임 개발부터 클라우드 적용을 검토하게 되었습니다.

때마침 KT 에서 클라우드 서비스를 출시하여 먼저 KT 에 연락하여 CBT (Closed Beta Test) 부터 사용하면서 모바일 삼국지라는 게임을 개발 하였습니다.

또한 이 게임 자체가 world 별로 나뉘어져 있어 서버 역할별 객체 중심으로 구성되어 있으며, 하나의 world 당 5~6 개의 서버로 구성되어 있어 규모가 커짐에 따라 상당히 많은 수의 서버를 필요로 하게 되어 비용 절감을 위해 클라우드 적용을 검토하였습니다.

마침 사내 전산실을 IDC 환경으로 이전하는 것을 고려 중이었는데, KT에서 제공하는 클라우드 서비스를 알게 되어, 가입/청약 안내 페이지를 참고로 직접 사이트에서 신청하였습니다.

## ucloud server, 선택 이유는?

- Amazon 보다 빠른 KT 클라우드 서비스
- 국내 환경에 최적화된 Network
- 해외 사업자 못지 않은 기술력과 안정성

게임 개발 환경을 준비하면서 Amazon EC2를 테스트 해보았으나 미국에 위치해서 그런지 무척 느렸습니다.

반면에 KT 클라우드는 그 동안의 국내 네트워크 운영 노하우를 바탕으로 하여 매우 빠른 응답 속도를 보여줬습니다. 직접 비교하고 테스트 해본 결과 국내 환경에서는 KT 클라우드를 사용하는 것이 훨씬 효율적이라 판단하였습니다.

## ucloud server, 기대 내용은?

비용절감

빠른 확장성

자동 증설 기능 (Auto-scaling)

환경개선

Infra 투자 비용 절감

시스템 운영 인력 효율화

클라우드가 가상화 기반이기 때문에 필요 시 쉽게 서버 확장이 가능하므로 시스템을 효과적으로 운영할 수 있으리라 기대했습니다.

또한 게임 초기 런칭 시 성공 여부를 확인할 수 없기 때문에 초기 투자비에 대한 부담이 많은데 이를 클라우드를 통해 사용량 기반 과금으로 해결하여 무척이나 만족스럽습니다. 개발사 이기 때문에 시스템 운영 인력도 많지 않아 걱정이었으나 시스템을 직접 운영해야 하는 부담 또한 덜게 되었습니다.

## ucloud server, 어떻게 이용하나?

### 모든것이 클라우드 기반인 모바일 삼국지 게임

일본에서 이미 런칭하여 한국 런칭이 시급한 시점에서, 개발 일정을 맞추기 위해 즉각적인 서버 사용을 할 수 있어 매우 효율적이었습니다.

신규 모바일 게임 서비스 런칭 시 성공 여부에 따라 트래픽 예측을 하기 어려운 부분이 있었는데 ucloud server를 통해 큰 효과를 보았습니다.

### 개발단계 부터 적용

- 사용자 클릭이 많아 고사양의 서버가 필요한데..
- 최대한 빨리 서비스 런칭을 해야 하는데..
- 투자비가 부담스러워서..



KT ucloud

- 빠른 서비스 런칭 요구
- 즉각적인 개발 환경 필요
- 저렴한 비용
- 편리한 접속

ucloud server 5대 개발서버 사용

### 2주간의 CBT, 고객의 폭발적 증가

- 2주만에 5만명! 폭발적 증가!
- 서비스 중단이 발생하면 안되는데..
- 운영 인력이 부족한데..



KT ucloud

- 폭발적으로 증가한 사용자 효과적 대응
- 즉각적인 서버 증설 (10분내)

초기  
ucloud server  
10대 운영



현재  
ucloud server  
52대 운영

### 서비스 런칭 후 고객 증가 대응

- 사용자가 얼마나 늘어날지..
- 안정적으로 시스템이 운영 되어야..



KT ucloud

- 꾸준히 늘어나는 사용자에게 안정적 대응
- KT 의 시스템 모니터링

초기  
ucloud server  
52대 운영



현재  
ucloud server  
80대 운영예정

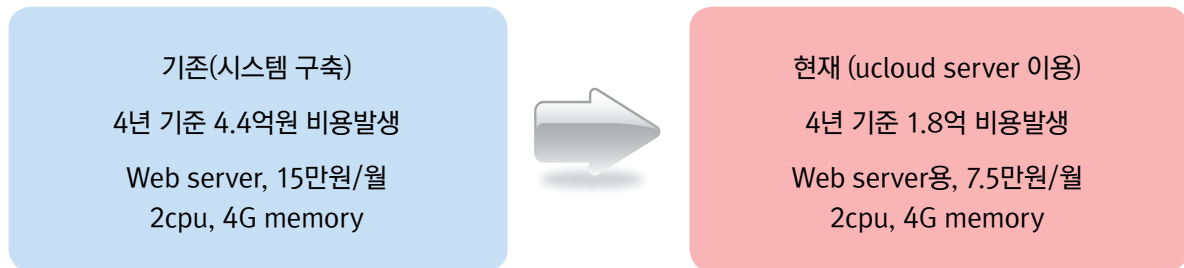
## ucloud server, 도입효과는?

- 기존대비 초기 투자비 50% 이상 비용절감 효과
- 기존 운영 및 유지보수 대비 30% 이상 비용 절감
- 기존 증설대응 시간 대비 99%이상 시간단축 효과

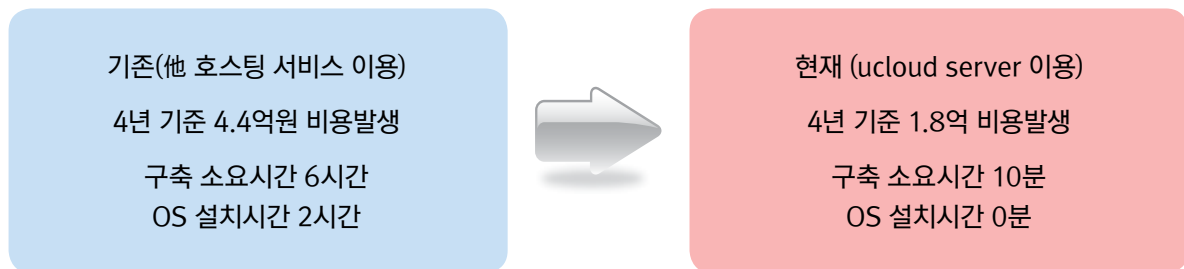
초기 투자비, 운영 및 유지보수 비용 등 모든 비용적인 측면에서 클라우드 서비스는 기존의 시스템을 직접 구축하던 환경이나 호스팅과는 비교가 되지 않습니다. 게다가 KT 전문 인력들이 24시간 모니터링을 해주는것 역시 큰 혜택 중에 하나지요.

또한 즉각적으로 시스템을 늘려야 하는 상황에서 증설이 매우 빠르고 용이하다는 점이 특히 게임 개발사 입장에서 매우 중요한 부분입니다.

### 저렴한 구축 비용



### 짧은 구축소요 기간



- 향후 클라우드기반 자동확장, 자동복구 기능 도입 예정
- 클라우드는 최적의 IaaS(Infra as a Service)

“시스템이 받쳐주지 못해 사용자가 떠난다면 훌륭한 서비스를 가지고도 사용자로부터 외면당하는 셈”이라며 “ucloud server는 트래픽 예측이 어려운 서비스를 제공할 때 비용부담 없이 유연하게 대처할 수 있는 최적의 서비스”라고 생각합니다. 향후 KT 클라우드에서 제공예정인 자동확장, 자동복구 기능도 도입 예정이며, 클라우드 기반으로 게임을 꾸준히 개발할 계획입니다.