

**Les Éditeurs de jeux en ligne doivent investir dans des réseaux privés**  
**Internet**

Posté par : JerryG

Publié le : 10/10/2013 14:00:00

Ces derniers jours, les jeux en ligne ont mal commencé à partir avec des problèmes de serveurs.

Ils voient leurs joueurs dans l'impossibilité de se connecter à l'instar du jeu **Grand Theft Auto Online**, ayant déjà cumulé plus d'un milliard de dollars de recettes - meilleur mariage de produit de divertissement de l'histoire- ou comme **League of Legends**, le jeu aux 32 millions de joueurs dans le monde dont la finale s'est tenue le week-end dernier à Los Angeles telle une grande finale de sport, devant 13 000 fans et des millions de téléspectateurs, ralenti depuis quelques jours en Europe.

**Grand Theft Auto V**, lancé début octobre 2013 aussi bien sur Xbox 360 que sur PlayStation 3, connaît ainsi quelques ratés techniques, certains journalistes pointant du doigt un manque de professionnalisme (ex : article de 20 Minutes). L'éditeur, Rockstar, a bloqué toute transaction d'argent réel jusqu'au retour à la normale, toujours pas effectif 8 jours après le lancement du mode multi joueur et quelques premiers correctifs. Outre l'impossibilité de se connecter, certains joueurs voient leurs personnages, des maisons, ou des gains disparaître.



Inviter le monde entier à jouer à un jeu en ligne est plus qu'un test de popularité, c'est un défi pour l'informatique et l'infrastructure réseau.

Les jeux en ligne ont contribué à accélérer la montée en capacité d'Internet. Si la capacité nécessaire à un joueur n'est pas anormale, c'est l'agrégation de joueurs qui se connectent de par le monde à différents moments de la journée qui augmente la capacité et crée des problèmes, localement.

**Permettre à deux millions de joueurs** de se connecter quasiment en même temps tout en optimisant la latence de chacun (pour assurer une bonne qualité de jeu), nécessite une capacité énorme dans les pays concernés, aux réseaux les plus encombrés. Cela met

une pression à norme sur l'informatique qui doit optimiser l'encombrement réseau au maximum.

La demande croissante pour toujours plus de capacité force les acteurs du secteur à repenser la manière dont ils rendent possible l'interactivité. Ils ont dû adopter le Cloud Computing et avoir recours au Cloud public pour faire face aux pics de fréquentation.

D'autre part, la course à la meilleure qualité de jeu pousse certains acteurs à devenir propriétaires de leur réseau, avec son lot de nouveaux défis à relever. Créer des réseaux hybrides publics/privés pour réduire l'utilisation de l'Internet public devient très attractif au niveau de la latence, avant même l'argument du prix pourtant réel quand on possède son propre réseau privé.

Plus les jeux en ligne deviendront immersifs et plus leurs éditeurs voudront posséder leurs propres tuyaux de réseau privé plutôt que de louer de la capacité de réseau public. Heureusement, il reste de nombreuses fibres noires encore disponibles. Reste à choisir son prestataire pour les éclairer, affirme **Régis Castagné**, Directeur d'Interoute pour la France et la Suisse.