**Case: EPIC GAMES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cloud** | **Cloud Model** | **Metrics** |
| Hybrid | SAAS | Latency  Capacity  Cost Per Customer |

1. נעשה שימוש בענן היברידי. הענן הציבורי הוא AWS של אמאזון ומשמש לחברה בתור ענן שיכיל את כל המשתמשים במרובים שיש בחברה. הענן הפרטי משמש אותם לשמירת מידע על המשחקים, השחקנים/משתמשים,רכישות של שחקנים וכו'.
2. המודל הוא SAAS מפני שהחברה מציעה משחקים מוכנים/תוכנה למשתמשים שלה בתור מוצר מוגמר.
3. המטריקות לבדיקות ההצלחה של ההטמעה הם:

* **LATENCY** : אחד הדברים היותר חשובים בעולם הגיימינג הוא הביצועים המהירים והמדוייקים של המשחקים, אם החברה לא תצליח לעמוד בדרישה זו המשתמשים ינטשו אותה.
* **CAPACITY** : כשמדובר בחברה בסדר גודל כזה שמציעה אלפי משחקים ללקוחות, וביחוד שאצלה קיים המשחק המבוקש ביותר כיום בעולם עם 350+ מיליון משתמשים (פורטנייט)

חייבת לעמוד בכמות המשתמשים ולספק להם שירות טוב ויציב.

* **COST PER CUSTOMER** : על אותו עיקרון שדובר למעלה, לחברה יש מיליוני משתמשים ועל מנת לדעת אם משתלם לחברה להשקיע את המשאבים שהוזכרו לעיל, עליה לבדוק אם היא מרוויחה מספיק מכל משתמש שיש לה, ואף לנסות להגדיל הכנסות/לצמצם עלויות כחלק מתהליך ההתיעלות.

1. לדעתנו הבחירה של EPIC GAMES הינה הבחירה הנכונה והטובה ביותר בשבילם.ניתן לראות בבירור את הצמיחה של החברה מאז שהתחילה להשתמש בענן של אמאזון בשילוב עם הענן הפרטי שלה. מ2017 החברה הצליחה לצמוח ולגדול לכמות משתמשים מאד מאד גדולה, לדוגמא במשחק המוביל שלה פורטנייט צמחה ממיליון משתמשים ב2017 ל350+ מיליון משתמשים כיום.

עם כל העומס המופעל על הענן בעקבות הצמיחה של פורטנייט, החברה עדיין מצליחה לספק שירותים איכותיים וביצועים מהירים בשאר המשחקים שלה, לכן לדעתנו הם בחרו בבחירה הנכונה.

<https://aws.amazon.com/solutions/case-studies/epic-games/?did=cr_card&trk=cr_card>

<https://www.epam.com/our-work/case-studies/epic-games-transforming-the-gaming-industry>