

Infrastructure for innovation

Osma Ahvenlampi, CTO
Sulake Corporation
www.sulake.com

sulake

everyone can play®

Sulake Corporation

- Founded May 2000 in Helsinki
- Interactive entertainment company based on online communities and casual multiplayer games
- Creators of Habbo and Habbo Hotel



TAIVAS



– 270 full time employees in 19 countries
(and 200+ moderators and community managers)



sulake

Osma Ahvenlampi | COSS - Open Source infrastructure Feb 2007

everyone can play®



Habbo Facts

What is Habbo

Habbo provides the most fun and creative hangout packed with friends and excitement



HABBO HOTEL

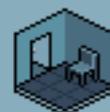
FIVE STAR LUXURY



Hotel Navigator



Public spaces



Guest rooms

Public Rooms

- Welcome Lounge [Go](#)
- NBC Olympics Virtual Athletes Lounge [Go](#)
- DORITOS New Look Pool Deck [Go](#)
- Animal Crossing: Wild World Hang [Go](#)
- RewardTV Lounge [Go](#)
- The VerbNow.com Club [Go](#)
- Picnic Garden [Go](#)
- + Battle Ball Arena [Open](#)**
- Main Lobby [Go](#)
- Superlove Angelz Theaterdome [Go](#)
- Rooftop Rumble [Go](#)
- Space Cafe [Go](#)
- Teen People Terrace [Go](#)

Public rooms.



These are Hotel's public rooms. What are you waiting for? Meet other Habbos! Color Code: Red=FULL no entry; Yellow=BUSY space available; Green=COME IN!

repesorsa

[Update my Habbo ID >>](#)



1 New message(s)
0 Friend Request(s)

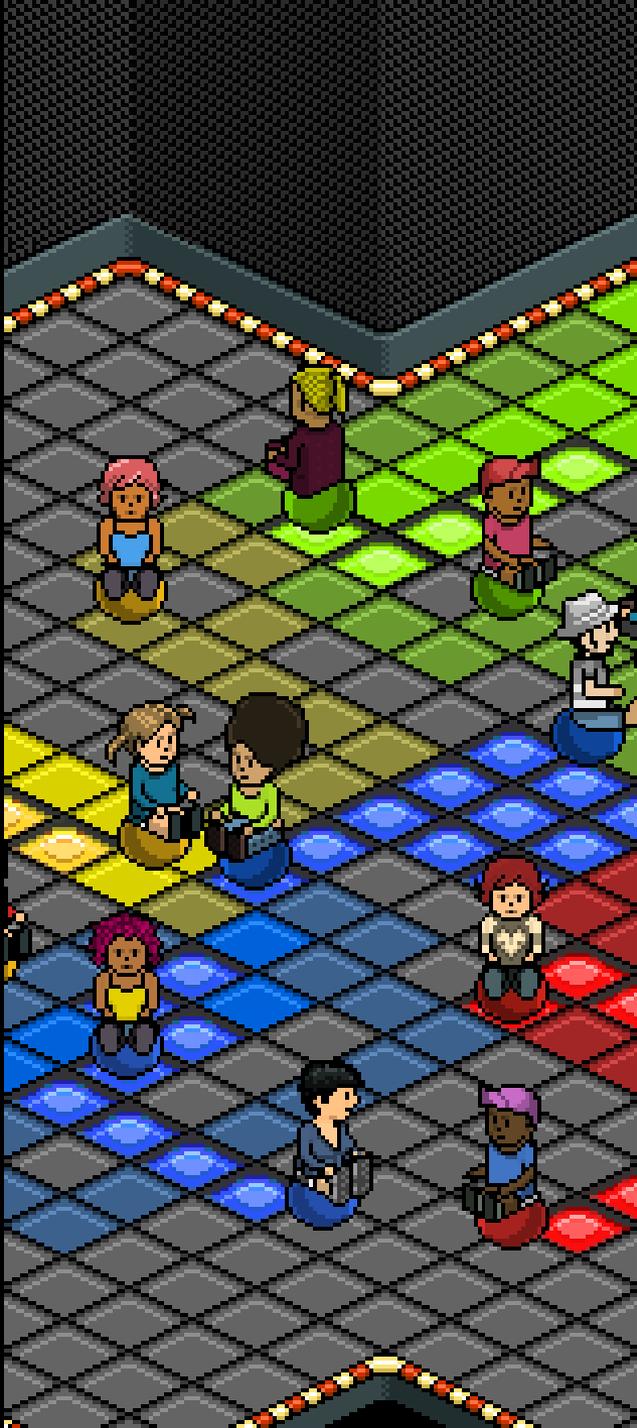


[How to get?](#)



[Join!](#)





MATTOPELI

- ◆ [Huonearvostelut](#)
- ◆ [NokNokin Wirkeä Vaihtola](#)
- ◆ [Mappyn Yösauna](#)
- ◆ [Sumu-Kylä](#)
- ◆ [Mirskan sairaala](#)
- ◆ [SOL](#)
- ◆ [Kauhujen tie](#)
- ◆ [Rikkinäinen puhelin](#)
- ◆ [Hiakkalinna Tise](#)
- ◆ [Habbon Suurin Laqamato](#)
- ◆ [reijolan kerismarkkinat](#)
- ◆ [Taikuutta ilmassa](#)
- ◆ [Japanin Palatsi](#)
- ◆ [gunther995:n Tänne pääsee VAIN mun kamut](#)
- ◆ [R A K A S T U](#)
- ◆ [Pusu-La](#)
- ◆ [Yökerho Hot](#)
- ◆ **Mattopeli**

Mainos: Osta aineksia omaan peliin



Tarvitset tällaisen huoneen tekemiseen Habbo Rollereita.

Habbo Roller maksaa 7 Habbo-kolikkoa. Lue lisää erilaisista [kolikoiden](#)

Mattopeli, omistaja: Kanahaukka



KANAHAUKAN MATTOPORTTI Omistaja: [Kanahaukka](#)

On mukava, ovimatoista tehty peli, joka on myös huolellisesti tehty. Huone on mitä mainioin etenkin beeloporttien harrastajille, mutta myös jokaiselle habbolle sillä se on täysin ilmainen ja hauskaa ajanvietettä tylsää päivään, silloin kun ei ole mitään tekemistä, ja miksei muutoinkin.

Huoneessa on hyvin paljon oikallisia, vaikka moni oikallinen ei siellä ole yhtäaikaan. Huoneessa on melkein aina vähintään yksi habbo, joka yrittää päästä mattoporttia läpi. Yksikään mattoportin 4 huoneesta ei ole köyhä. Heti aulasta löytyy ruohoja cola ja leiva ja paljon muutakin arvokasta tavaraa.

CHILL

Mainos



Habbo Home: Archimonde

HUOM. (!)

koti.mbnet.fi/evk & www.enelya.info
-> Enelyan viralliset kotisivut.

www.enelya.info/forum
-> Enelyan virallinen foorumi.

quakenet #Enelya
-> Enelyan virallinen IRC-kanava.

HUONEET



**Enelya - Kuninkaiden Salit
Portit**

www.enelya.info
[Salasanasuojattu](#)



**[É] - Unohdettujen Henkie
Metsä**

[Salasanasuojattu](#)



Enelya - Valon Alttari

[Salasanasuojattu](#)

"Mikä on Enelya?"

- Enelya on roolipeli/fantasia -maailma. Valtava yhteisö, huoneverkosto, ja ennen kaikkea roolipelialusta, missä sadat nuoret harrastavat päivittäin roolipelaamista. Enelya on täynnä magiaa, fantasiaa, taruolentoja ja jännitystä.

KAVERIT



1/58

- Modest Architect/Admin of Enelya.

Archimonde

ONLINE!

Hahmo on
luotu:
28.9.2002



É: Éngaráto, henkiolento
¿/?

HUOM. (!) Enelya © 2002\2007
Kopiointi on ehdottomasti kielletty.
Kaikki oikeudet pidätetään.

Habbo Home: Noknok

Kirjoittele viestejä
Vieraskirjaani, paljon kiitoksia
viestistäsi.

En ehdi ehkä kaikille vastata,
pahoittelen jos vastaus jää
tulematta, tarkistakaa myös,
että vieraskirjanne ovat
kunnossa ja ettei lähetä uusi
viesti kohtaa peitä
tarrat/muistilaput, sillä silloin
ei vastata.

Vieraskirja (11547)

 **Penina**
Ihana home... ;) Hyvää
ystävänäpäivää! T: Penina

2.2.2007 17:14:56

 **Mira..**
Voih, sulla on IHANA home.

OMA HABBO

Noknok

OFFLINE

Hahmo on
luotu:
6.4.2005



Sunshine

Tervetuloa tutustumaan
huoneisiini!

Linnanholvi

Linnamaista
tunnelmaa, voi myös
vaihdella. Linnanholvi



http://www.habbo.fi/home/Iina

Habbo Home: Iina

Vieraskirje (3)

pineapplepixie
 miten mä SAATOIN :---0000
 omg
 en jaksa käydä habos :(no jaksan
 mä
 2.2.2007 15:14:27

Matonen
 MOII. :-)
 1.2.2007 19:43:34

-Angeliza-
 Ihana metsäinen home! Oispa
 mullakki :> Siis tosi siisti!
 1.2.2007 18:26:31

En suutu jos kirjoitat vieraskirjaani.
 Kirjoittakaa myös :.KaTRu:. hahmon
 vieraskirjaan :-)

Iina
 OFFLINE
 Hahmo on
 luotu:
 9.11.2005
 angstaaaj

HUONEET

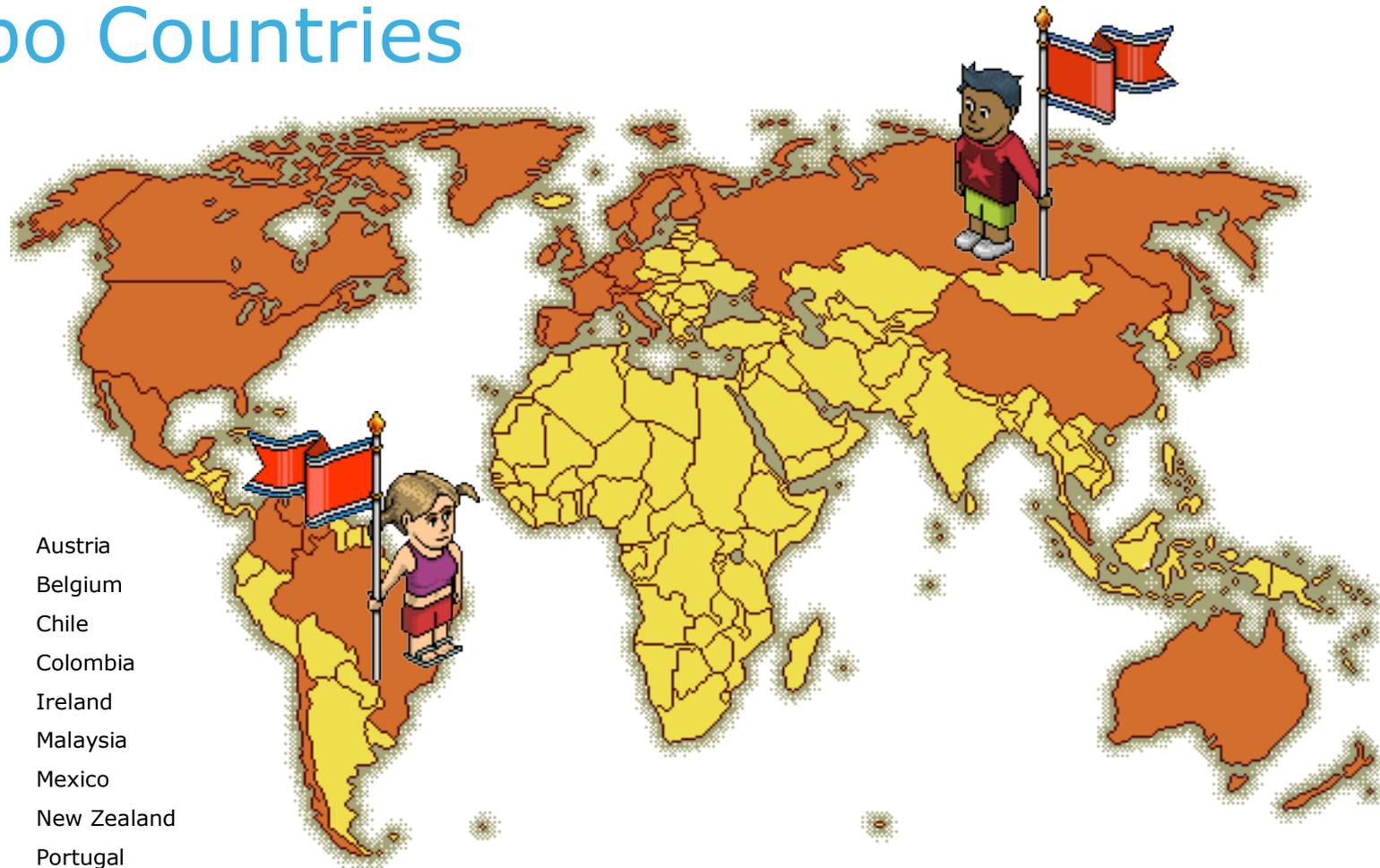
Ystävänäpäivä |
Mene huoneeseen

aloittelija huone
 tääki o matkittu
 jostai
 Lukossa



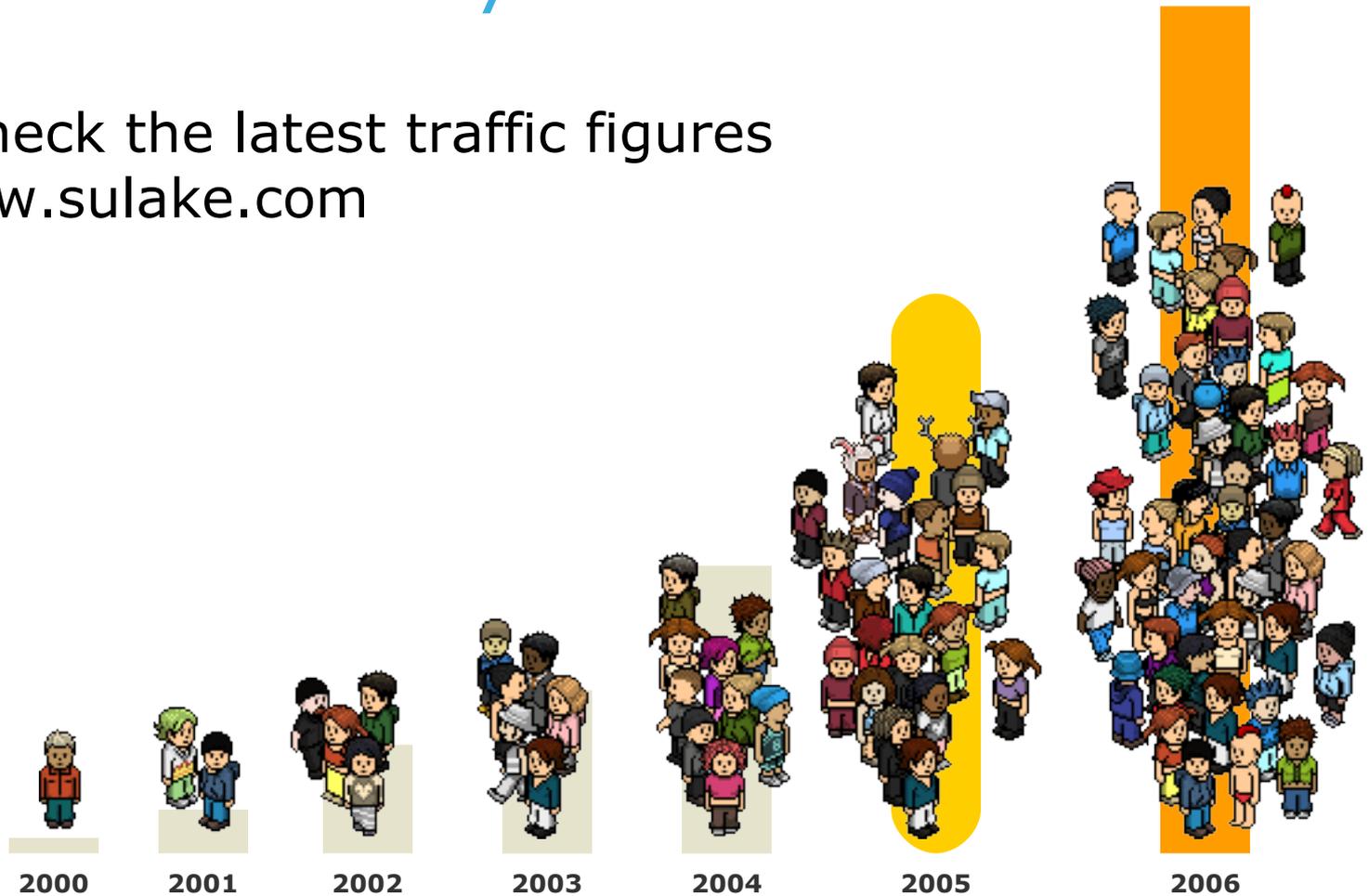
Habbo Countries

- Finland
- UK
- Switzerland
- Japan
- Spain
- Italy
- Sweden
- Netherlands
- Germany
- Canada
- Norway
- USA
- Australia
- France
- Singapore
- Denmark
- Brazil
- China
- Russia
- Austria
- Belgium
- Chile
- Colombia
- Ireland
- Malaysia
- Mexico
- New Zealand
- Portugal
- Venezuela



Habbo Community Growth

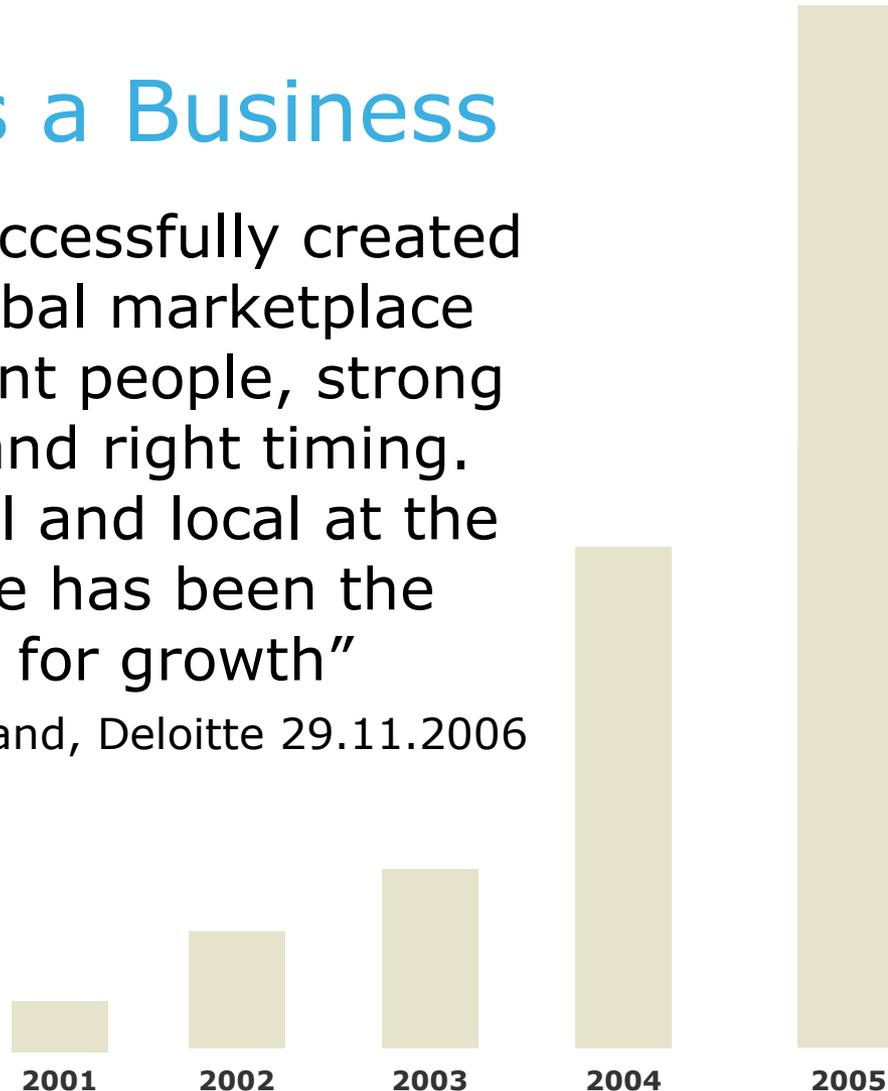
Please check the latest traffic figures from www.sulake.com



Sulake as a Business

“Sulake has successfully created its own global marketplace with excellent people, strong investors and right timing. Being global and local at the same time has been the engine for growth”

Matti Copeland, Deloitte 29.11.2006



Infrastructure for innovation



sulake

Osma Ahvenlampi | COSS - Open Source infrastructure Feb 2007

everyone can play®

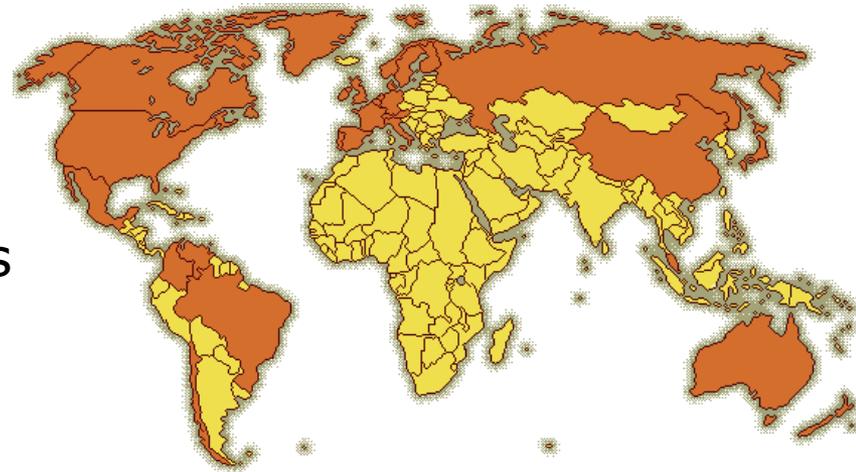
Keys to success

- User centric innovation
- A culture of continuous, incremental improvement
- The capability to change our product and ourselves



Overview

- Global infrastructure
 - 4 data centers, 29 countries
- Distributed game servers
 - Over 300 live CPU cores
 - 20 database servers
 - Capacity for 130,000 concurrent users
- Self-developed game server technology
- Director/Shockwave based in-browser game client



Sulake's history and scale change

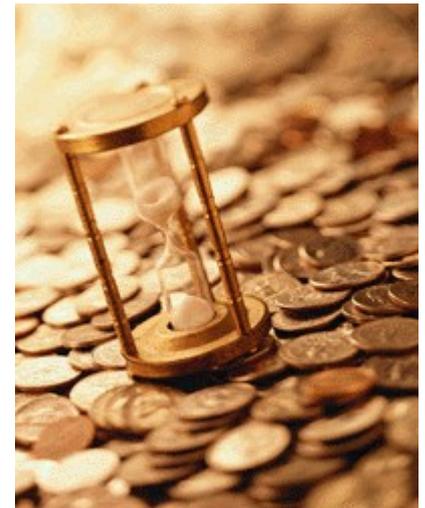
- **2000-2003** Small team of 5-15 developers, very ad-hoc, “chaotic” methods
- **2003** Improvements in working methods and processes, team responsibilities and new tools. Full steam ahead on global expansion
- **2004** More processes, project management and documentation, 11 country launches in 12 months
- **2005** Big team (60+) producing Product Updates - large packages taking several months from start to rollout
- **2006** Scrum – “teamwork framework” – small packages. 29 localized countries, end of the year with 9 parallel small dev teams

Managing change

- Large changes are risky and time consuming
- Eliminate risk by eliminating causes of risk
- Small is easier to manage **and** faster to implement
- Get rid of anything difficult or slow

Pragmatic approach

- Use what works
- Early results matter
- Total technology cost as margin of revenue
- Things that are quick and easy for developers to test produce results faster -> lowest adoption friction



What do we look for

- Multiple sources and vendors – from chips to systems to networks to platforms to software
- Integrated, single-vendor solutions may provide a temporary advantage...
- ...but a commodity platform provides best bang for buck in the long term

The Linux-Java-MySQL stack

- Mostly Linux servers, some Solaris
- MySQL databases
- Server software Java 2 Standard Edition
- Transaction processing J2EE / JBoss

- Hibernate, Spring, Jakarta Commons, EHCACHE, ICU4J, DOM4J, JMock, JGroups, JS Rhino, Junit, Sitemesh, Webwork...

Databases

- MySQL 5.0 and terabytes of data
 - Performs better with complex queries
 - Federated tables
 - SQL Views
- Unique Scale-Out solution
 - Multi-master, backup+analytics replicas, avg 10000 events / second
 - Order of magnitude more write-intensive than traditional Master + Slaves applications
- Distributed replication and online backups
 - Ibbbackup + filesystem snapshots minimize availability impact
 - 10+ gigs of transaction logs per day

Open Source Java

“Today in a historic move, Sun is opening the door to greater innovation by open sourcing key Java implementations” sun.com/javaneews – 13.November.2006

- Uniform, widely available J2SE platform is key
- The OSS library stack on top of J2SE has always been a significant factor of Java's success
- OSS creates a positive commodization pressure to vendors “higher up in the food chain”

Use OSS, make OSS?

- Depends on your market
- Enterprises, vendors, individuals
- Platforms, products, services
- Contribution to existing software nearly always makes sense
- There's a significant cost attached to releasing source code, especially if you expect a benefit

Thank You!



osma@sulake.com
www.sulake.com
www.habbo.fi

sulake

Osma Ahvenlampi | COSS - Open Source infrastructure Feb 2007

everyone can play®