ActiveCloud помог компании K&K TEAM развернуть платформу для проведения кибертурниров

Тематика: **IT и телекоммуникации**
Корпоративные новости

Дата публикации: 13.01.2023

Дата мероприятия / события: 13.01.2023

г. Москва

Облачный провайдер ActiveCloud предоставил готовые облачные серверы (виртуальные машины) для развертывания уникальной платформы WISP GAME от ИТ-компании K&K TEAM для проведения киберспортивных турниров

Облачный провайдер ActiveCloud предоставил готовые облачные серверы (виртуальные машины) для развертывания уникальной платформы WISP GAME от ИТ-компании K&K TEAM для проведения киберспортивных турниров в России и Республике Беларусь. Запущенная платформа теперь может стать базой для организации чемпионатов по киберспорту в государственных учебных заведениях, коммерческих компаниях, любых иных командных турниров.
Команды из стран СНГ входят в число мировых лидеров по ряду дисциплин киберспорта. Их успехи мотивируют IT-разработчиков создавать условия для внедрения уникальных форматов продвижения киберспорта среди русскоязычных геймеров. Для компании K&K TEAM, зарекомендовавшей себя сильным игроком в области разработки и IT-аутсорсинга в Европе, создание киберспортивной платформы стало по-настоящему амбициозной задачей. Отличительное свойство платформы wisp.game в её универсальности и широкой доступности для игроков разного уровня, включая тех, кто только планирует попробовать свои силы в киберспорте или планирует участие в крупных турнирах.
Для организации чемпионатов на платформе разработана не имеющая аналогов турнирная сетка. Отбор участников происходит случайным образом, благодаря вращению кольца. Преимущество в том, что игроки не смогут подготовиться к определенному сопернику, им придется импровизировать в ходе игры. Непредсказуемость повышает интерес к турнирам, гарантирует неожиданные результаты матчей. Второе нововведение касается команд, которые не смогли отобраться из первого кольца. Для них действует кольцо «второго шанса», которое позволит попасть в финал еще двум командам.
Решение работать с ActiveCloud было принято создателями киберспортивной платформы на основе соответствия критериям, в числе которых простота в использовании продукта CloudServer и эффективная техническая поддержка провайдера.
«Нам был нужен надежный поставщик услуг, способный обеспечить бесперебойную и быструю работу платформы при минимальных затратах на развертывание и поддержку инфраструктуры, на простой сервиса. ActiveCloud обеспечивает высокую доступность серверной инфраструктуры, которую развернули и адаптировали для внедрения наших сервисов. Выбор ActiveCloud позволил нам получить лучший сервис за свой бюджет», - подчеркивает директор K&K TEAM Игорь Криволь.
«Для ActiveCloud участие в перспективном проекте в сфере киберспорта – это новый опыт, расширяющий горизонты бизнеса и позволяющий приобретать новую экспертизу. Мы растем и развиваемся вместе с нашими клиентами, вносим свой вклад в становление киберспорта в России и Республике Беларусь. Такие проекты подтверждают нашу готовность предоставлять персональные условия компаниям в зависимости от уровня объема и сложности бизнес-задач», - уверена менеджер по развитию партнерской сети ActiveCloud Наталия Шемет.
Справка:
Основная цель K&K TEAM – развитие киберспорта в Республике Беларусь и России. По экспертным оценкам, рост популярности киберспорта держится на уровне 20% в год. И это далеко не предел. В настоящее время активно обсуждаются планы по внедрению дисциплины «Киберспорт» в учебный план в вузах, а также его включение в олимпийскую программу. Это быстрорастущий и доступный всем вид спорта, не требующий строительства огромных стадионов, подключения коммуникаций, закупки сверхсложного и громоздкого оборудования и колоссальных затрат на обслуживание. Всё что нужно геймеру - только помещение и компьютеры. Плюс подключение к платформе WISP GAME с её интуитивно понятным интерфейсом, легкостью в управлении и

доступностью для каждого.

Постоянная ссылка на материал: http://smi2go.ru/publications/149156/