

Organizatorzy imprez masowych i kulturalnych



Nazwa klienta / klient: **Intel Extreme Masters**

Wykorzystane usługi



3S Internet



Zarządzanie usługami



3S Transmisja danych

Opis klienta

Intel Extreme Masters to seria międzynarodowych turniejów e-sportowych odbywających się od 2006 roku na całym świecie. Organizacją wydarzenia zajmuje się Electronic Sports League (ESL), należąca do niemieckiej spółki Turtle Entertainment GmbH. Turnieje organizowane są w wielu miastach na całym świecie. W Polsce turniej odbywa się od 2012 roku i zawsze areną rozgrywek jest katowicki Spodek. Podczas weekendu halę odwiedza wtedy ponad 100 tys. ludzi, a rozgrywki online śledzą miliony fanów e-sportu.

Tło wdrożenia

Organizacja takiego przedsięwzięcia wymaga od organizatora oraz od dostawcy usług IT ogromnego zaangażowania. Przed Grupą 3S zostały postawione wymagania dotyczące jakości transmisji danych oraz dodatkowego wsparcia personelu technicznego na miejscu wydarzenia podczas finałów. Usługi, które pozwoliły na sprawną realizację założeń to m.in. dostęp do Internetu oraz transmisja danych.

Zrealizowane działania

- ☘ Ciągły 24/7 monitoring działania serwerów i zapewnienie wsparcia technicznego
- ☘ Stała opieka inżynierów Grupy 3S nad jakością przekazu z Network Operation Center
- ☘ Dodatkowa, stała opieka dyżurnego inżyniera na miejscu wydarzenia
- ☘ Zastosowanie łącza o możliwości przepustowości 1 Gigabita

Opinia klienta

Dzięki współpracy z firmą 3S mamy pewność, że nasz turniej będzie odbywał się bez najmniejszego uszczerbku na jakości dla graczy, bo to oni są tutaj najważniejsi, jak również bez uszczerbku, jeśli chodzi o transmisję telewizyjną. Dzięki jakości, którą dostarcza firma 3S, mamy pewność, że fani e-sportu na całym świecie będą mogli oglądać w komfortowych warunkach, to co tutaj się dzieje. Jesteśmy niezmiernie zadowoleni z tej współpracy – Adrian Kostrzębski, PR Manager ESL Polska.

Efekt wdrożenia

Realizując kolejny rok z rzędu wymagania ESL Polska, Grupa 3S zapewniła pełne wsparcie podczas organizacji **Intel Extreme Masters 2017**. Transmisja online jest kluczowym czynnikiem popularności rozgrywek e-sportowych. Łączny transfer danych podczas tej imprezy masowej wyniósł ponad 11,2 Terabajta, a dzięki stałemu monitoringowi z Network Operation Center oraz obecności inżynierów na miejscu, transmisja online była chroniona na kilka sposobów. Dzięki temu, każdy fan e-sportu mógł bez przeszkód śledzić w Internecie rozgrywki najpopularniejszych gier.

Zadzwoń do nas po więcej szczegółów:

+ 48 32 420 3333

