

Solution Cloud de SoftLayer pour optimiser les jeux Battlefield 4 et Recharge.

Internet

Post   par : JPilo

Publi  e le : 16/1/2014 11:30:00

130 millions de joueurs dans le monde utilisent d  j   [l  infrastructure Cloud d  IBM SoftLayer](#). SoftLayer, une soci  t   IBM, annonce que le studio de d  veloppement de jeux KUULUU et le plus grand fournisseur mondial de serveurs de jeux en ligne Multiplay s  appuient sur les capacit  s Cloud d  IBM SoftLayer pour optimiser leurs jeux Battlefield 4 et RECHARGE.

KUULUU a choisi le Cloud SoftLayer pour garantir performances et   volutivit      son nouveau jeu, RECHARGE, cr     avec Linkin Park, l  un des groupes les plus populaires sur Facebook avec 55 millions de fans ; de son c  t  , Multiplay a aussi opt   pour le Cloud SoftLayer pour son fameux jeu Battlefield 4.

Le march   mondial du jeu devrait peser 111 milliards de dollars au total d  ici    2015, une croissance qui doit beaucoup    la popularit   croissante du jeu    la demande ou Cloud Gaming. En s  appuyant sur des environnements Cloud bas  s sur des standards ouverts pour les besoins d  h  bergement et de streaming de leurs jeux, les d  veloppeurs proposent un acc  s instantan   et ininterrompu aux joueurs, tous terminaux confondus, avec des garanties d    volutivit   et de performances sup  rieures. Jouer directement dans le Cloud plut  t que t  l  charger le jeu en local lib  re de l  espace de stockage sur l  appareil, et facilite par ailleurs les op  rations de mises    jour.

Depuis le printemps 2013, 130 millions de joueurs actifs utilisent [l  infrastructure Cloud de SoftLayer](#). Des d  veloppeurs ind  pendants aux studios et aux   diteurs de jeux, SoftLayer f  d  re tout l    cosyst  me. Les capacit  s Cloud de SoftLayer leur permettent de satisfaire les attentes des joueurs en proposant une fluidit   de jeu extr  me, sans d  calage, et de cycles de d  veloppement plus rapides.

  

  

  