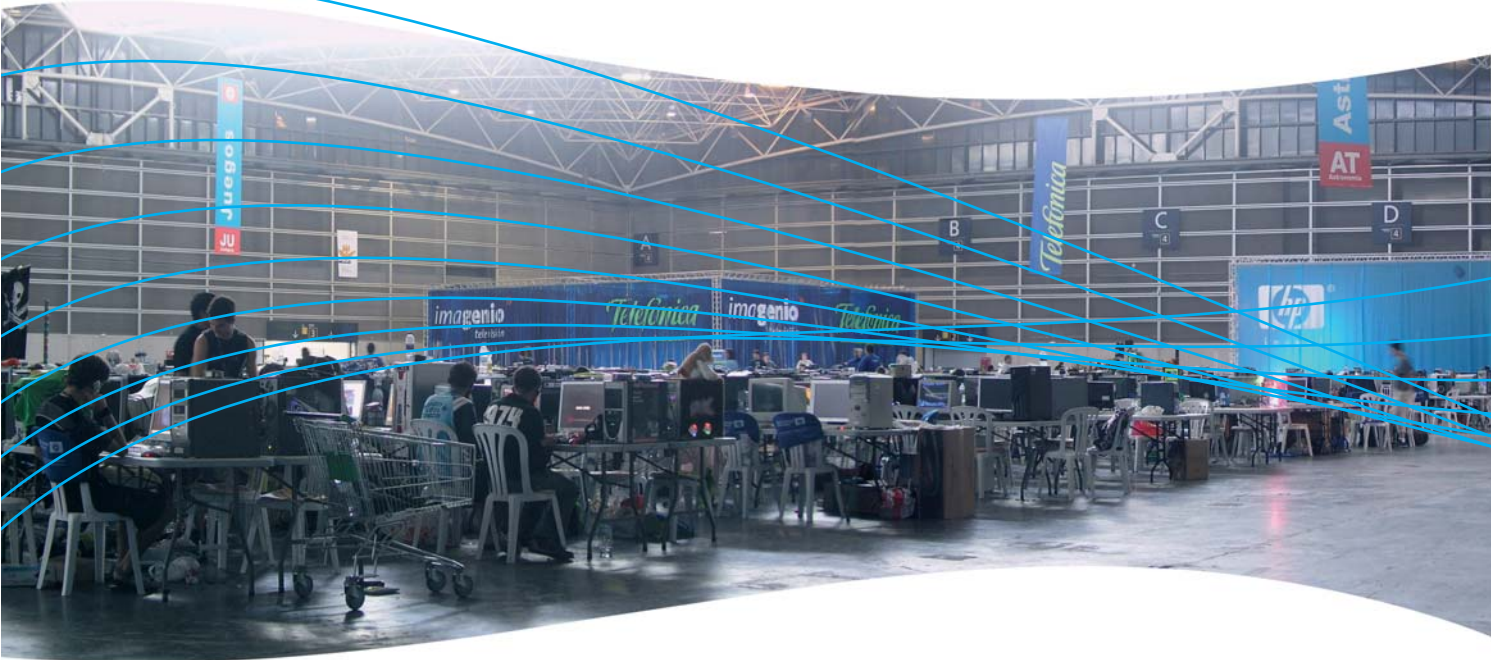


技术的终极挑战

“我们最主要的目标是为**Campus Party**参赛者提供超凡的体验，因此网络能必须给予强大的支持。在**ProCurve**的帮助下，我们实现了这一梦想。”

西班牙瓦伦西亚 Asociación E3 Futura Campus Party 经理 Belinda Galiano



挑战

- **Campus Party** 组办者 Asociación E3 Futura 需要性能非凡的网络基础设施架构，以支持要求极为严格的全天候竞赛和互联网环境要求

解决方案

- 该公司与 ProCurve 携手为核心分布于两个相邻房间之间的 6000 端口网络提供稳固的基础设施架构
- 在精英合作伙伴 Eurocomercial 的带领下，ProCurve 团队在一周时间内成功部署、配置并测试了网络
- 自 Campus Party 举办十年来，首次未出现网络性能或服务等等常见问题
- 采用 ProCurve 交换机内置技术和产品设计特性，成功阻止了大量安全威胁

Campus Party 是欧洲最盛大的互联网游戏赛事，最近正值 10 年庆典之际，在西班牙的巴伦西亚 Trade Fair 连续举行了为期一周的比赛。在这七天比赛中，共有 5500 名参赛者参与游戏、模拟、数字视频制作、机器人创建、软件开发及其它各类活动，因此大赛迫切需要能高效运行的网络。

大赛组织机构 Asociación E3 Futura 深知为了满足网络流量和延迟性等极端环境要求，网络基础设施架构必须具备强大的性能，而且还必须阻止内部和外部威胁以确保网络安全。

Asociación E3 Futura Campus Party 经理 Belinda Galiano 表示：“组织 Campus Party 等赛事时，我们面临了强大的技术挑战。其一是，成千上万参赛者同时使用网络，产生了巨大宽带需求。还有就是游戏等项目对网络的要求格外严格，因此必须提供更加强大的性能支持。”

Asociación E3 Futura 最终选择与 HP ProCurve Networking (已为前几届比赛成功供应了网络基础设施架构) 合作，并取代了目前的供应商思科。据 Galiano 称，杰出的性能和经济的价格是 ProCurve Networking 从众竞争中脱颖而出的主要工具。开始合作后，Asociación E3 Futura 要求 ProCurve 为 6000 个端口的网络提供强劲的基础设施架构。而且，还必须在比赛开始之前完成网络的安装、配置和全面测试。

成功部署

与当地合作伙伴 Eurocomercial 协作过程中，ProCurve Networking 团队采用 ProCurve Manager Plus 软件设计、安装和配置了基础设施架构。其中一项巨大挑战是，比赛在两个临近的房间举行，这就需要一个分布式核心，共享两个半核心之间的链路性能。所以为避免出现饱和现象，主干网络应具备 50Gbps 容量。

最终该团队选择 ProCurve 5412zl 交换机作为核心，每个棚屋里配置了一部，在边缘配置了带有光纤 SX 链路的 140 ProCurve 2650 交换机。从而 IP 地址的空间比 2005 年大大增加了，并简化了各组间的路由，同时还可快速查明各类潜在问题。

性能卓越、安枕无忧

ProCurve 网络不仅可满足 5500 位玩家的高应用需求，而且非常可靠，可阻止大量内部和外部的恶意袭击。是 Campus Party 举办十年来，首次未出现网络性能或服务等等常见问题。此外，其总停机时间不到两分钟，而且比赛没有出现任何意外中断现象。最终给竞赛的顺利举行提供了强大的性能支持：比赛延迟时间为 5 毫秒到 12 毫秒，而在局域网上典型报告延迟时间为 15 毫秒。

结果

- 组织机构 Asociación E3 Futura 为 Campus Party 参赛者提供了非凡的体验，实现了其主要目标
- 竞赛的网络性能始终保持卓越
- 活动未遭受任何因 IT 相关因素所致的中断



参赛者在使用高性能 ProCurve 网络



参赛者尽享游戏乐趣



ProCurve 5400zl 交换机



Campus Party 展览大厅

Campus party 组办方 Futura Networks 的组织经理 Paco Ragageles 说：“值得信赖的网络对我们的年度赛事的成功举办至关重要，该网络需要非常高的带宽性能、在参赛者之间共享 80TB 以上的数据、而且需要为团队比赛项目提供超高的网络速度(因为子弹飞出的时间不足 15 毫秒)。此外，还必须承受来自一些极力试图破坏网络(以挑战自我)的游戏玩家们带来的压力。令我们欣喜的是，这些破坏分子面对如此强大的网络根本无法得逞。”

比赛期间，还检测到了大量侦听流量、DOS 攻击和 SNMP 攻击等安全威胁。然而在某些 ProCurve 交换机中内置的杀毒技术以及网络管理工具(ProCurve Manager Plus)等各类技术的帮助下，这些攻击得到了有效的阻止。而很多情况下，Campus Party 参赛者本身就是威胁源。Ragageles 指出：“一些参赛者一心玩乐，甚至会运行非正式比赛，挑战自己是否能够攻破网络的各个部分。幸运的是，我们在未限制合法网络流量的情况下，粉碎了他们的计划。”

ProCurve 基础设施架构也非常有助于另一赞助商 Telefonica (该公司为赛事提供了 3.8GB/秒的记录带宽)的互联网访问。

总之，Campus Party 充分证明了 ProCurve 技术的强大功能：如果该技术能够在同类极具挑战性的条件下支持巨大的流量，则也可成功用于要求更严格的企业环境。另一方面，对于 Asociación E3 Futura 而言，他们为参赛者提供超凡体验的目标也得以实现了。

Galiano 总结道：“今年的 Campus Party 取得了全面成功，能取得这样的成绩，ProCurve 强大的性能和出色的作业功不可没。”

Campus Party

Campus Party 是一项游戏和互联网年度性赛事，上七届在西班牙瓦伦西亚举办。首届 Campus Party 于 1997 年在马达加举办，当时共吸引了 250 位参赛者。第十届于 2006 年在瓦伦西亚会展中心举办，参赛人数是过去的二十倍，活动主要包括为期一周的游戏、模拟机器人、天文和开发等。自 2003 年以来，该赛事面向公众开放，现已发展为欧洲最盛大的网络游戏赛事。

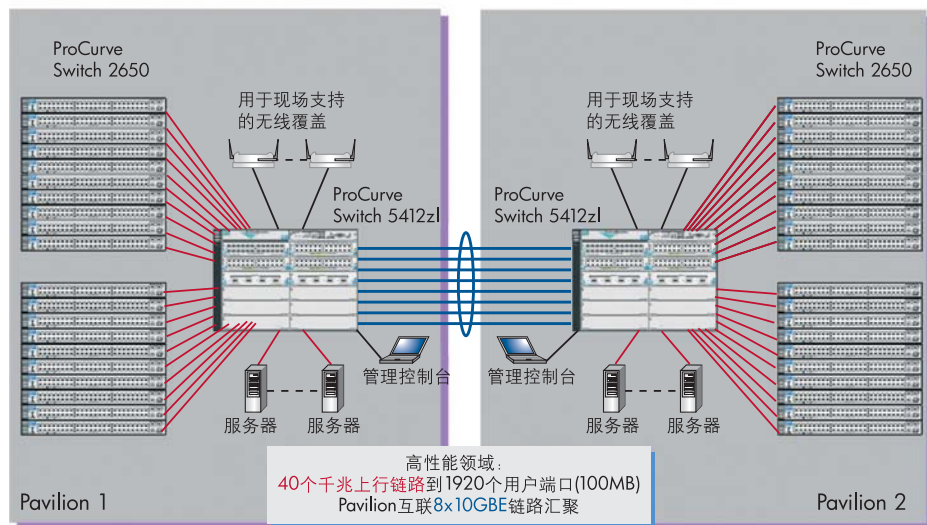
客户概览

Asociación E3 Futura 使负责组织和规划 Campus Party 系列赛事的机构。作为集成市场营销公司 Futura Networks 的子公司，它是一家非赢利性组织，主要使命是为赛事的发展融入更多先进技术。为实现这一目标，它组织了大量会议、讨论组、培训计划及其它活动。其中，最知名的就是 Campus Party、Campus IT 暑期学校和 Cibervoluntariado 数字化活动。

所有这些努力旨在使尽可能多的民众接触互联网和新技术，并确保他们从这些技术应用中获得收益。

E3 Futura 成立于 1999 年，由 Paco Ragageles 领导下的一些年轻的计算和通信领域人员在西班牙组建。该集团已组织了前两届 Campus Parties，目前已独具规模，并在此基础上不断扩展。在各界帮助下，一年一度的 Campus Party 很快发展成为了欧洲最盛大的局域网赛事，并引起了很多机构和赞助商的瞩目。在第四届千禧比赛之际，共吸引了 2000 名参赛者。此后，其规模扩大了两倍，而且技术和活动范围也得到了大力扩展。据称 2006 年赛事由世界著名的物理学家 Stephen Hawking 举办，还使用了视频会议链路。

由 ProCurve 提供 Campus Party 2006 网络模型部署



更多信息

欲知有关 ProCurve Networking 的详情，

请访问：www.hp.com.cn/network

Hewlett-Packard Development Company, L.P. 2009 年版权所有。本文信息如有更改，恕不另行通知。惠普产品与服务的全部保修内容在此类产品和服务附带的保修单中明确说明。本文信息不得视为额外的保修承诺。惠普对本文中所包含的技术或编辑错误、遗漏概不负责。

2009 年 3 月中国印刷

P/N: PMG3001-0801197CHP

