

助力世界电子竞技大赛

“ProCurve以超快的速度、娴熟的技术和惊人的效率，完成了世界电子竞技大赛总决赛的网络技术设施架构的部署。世界电子竞技大赛的成功，说明与HP ProCurve Networking合作的确是明智之举，它能够提供强大、安全、独立的网络基础设施架构。”

International Cyber Marketing (世界电子竞技大赛的全球主办方)首席执行官
Hyoung-Seok Kim



挑战

- 网络必须能够不断处理多种高负荷流量
- 网络需要保持开放性并确保安全，具备跨有线和无线环境的统一安全性
- 采用能够适应所有机型和应用程序的分布式智能网络

解决方案

- Switch 8212zl：一款高性能的全功能机箱式交换机解决方案，可降低全部核心到边缘网络解决方案的复杂性，并为市场提供享有终身保修的卓越核心交换机
- Switch 5400zl系列：该系列包括第2/3/4层交换机，其机箱式外形(6插槽和12插槽)可提供先进的智能边缘功能
- Switch 2600系列：经济、高效、可堆叠的多层可网管交换机，配有48、24或8个自适应10/100端口和用于10/100/1000或mini-GBIC连接的双功能定制端口

应对挑战绝非参加比赛那么简单。ProCurve工程师需要在48小时内，对与企业规模相当的体育场网络进行部署和测试。这也是一场电子竞技集会，一项高难度的网络挑战。总之，该网络必须能够不断处理多种高负荷流量。

此外，网络还需要保持开放性并确保安全，具备跨有线和无线环境的统一安全性。该网络需要采用能够适应所有机型和应用程序的分布式智能。我们必须在2天内完成所有工作。

HP ProCurve Networking在本次世界电子竞技大赛(WCG)总决赛中成功应对了所有这些需求以及其它要求。

世界电子竞技大赛

世界电子竞技大赛

(www.worldcybergames.com)是一个全球大型视频游戏大赛，也是一个非常重要的文化节日。该竞赛开始于2000年，通过全球大规模联机和现场比赛的方式进行广泛的交流与合作。经过不断的发展，该竞赛吸引了来自74个以上国家和地区的参赛选手，而且全球有上百万在线观众实时观看这一盛事。

ProCurve从2005年开始就为世界电子竞技大赛提供服务，那时ProCurve曾为世界电子竞技大赛新加坡总决赛构建官方网络基础设施架构。2007年，ProCurve荣幸地成为世界电子竞技大赛官方全球网络基础设施架构指定提供商。根据为期三年的协议，ProCurve将为一年一度的世界电子竞技大赛总决赛以及分别于美国、欧洲和亚洲举办的其它三场泛区域锦标赛设计和创建安全的网络环境。

对世界电子竞技大赛来说，最重要的莫过于每年的总决赛了。2007年的总决赛在华盛顿西雅图Qwest Field拉开帷幕。700多位世界顶尖玩家要在其各自的所属游戏中争夺“超级冠军”称号。对ProCurve来说，这个挑战早在一周前就已经开始了。在总决赛将要开始时，ProCurve专家来到西雅图的Qwest Field，他们要在48小时内部署企业级网络。

- ProCurve无线边缘服务zl模块：可以和ProCurve无线端口配合使用，为高级无线服务提供集中无线局域网管理功能，支持ProCurve zl交换机上的高安全性多服务网络
- Radio Port 210：不仅支持IEEE 802.11g无线运行，而且还可以与ProCurve无线边缘服务zl和zl模块结合使用，确保实现高度安全、富有弹性、多服务的适应性无线局域网

结果

- HP ProCurve Networking为世界电子竞技大赛总决赛提供了动态、安全、有效的网络基础设施架构
- 没有ProCurve这类产品的大力支持，将无法顺利运作总决赛和其它全国业务运营
- ProCurve不仅提供了卓越的价值，并满足了全球150万世界电子竞技大赛参赛者的不同需要



世界电子竞技大赛2007年西雅图总决赛



开幕式准备工作



世界电子竞技大赛2007年总决赛参赛选手



闭幕式

构建总决赛网络

应用密集型实时世界电子竞技大赛需要能够提供卓越可靠性和出色性能的网络。此外，对于著名的全球世界电子竞技大赛，确保网络安全也是重中之重。

网络元素包括流视频、音频、安全入侵、IP语音(VoIP)、服务质量(QoS)、延迟、其它苛刻的用户要求以及非常高的带宽需求。总之，该网络必须能够不断处理多种高负荷流量。

ProCurve副总裁兼总经理John McHugh说：“无论对厂商还是对参赛者来说，这都是一项重大挑战。以我的工作经验来看，世界电子竞技大赛是一项技术高难度的企业网络部署实践。”

“那么为什么要承担风险呢？我们举一个例子：当人们请福特汽车公司的创始人Henry Ford给出投资汽车竞赛的理由时，他的经典回答是：“周日赢比赛，周一好卖车。”也正是由于同样的原因，ProCurve成了世界电子竞技大赛为期3年的官方赞助商。这些赛事让我们有机会展示我们新技术的发展趋势。”

ProCurve工程师Ben van Kerkwyk和Chris Ruybal在48小时内便完成了企业级网络的构建。该网络为1000台网络设备(包括700台游戏计算机)、WCG新闻中心、赛区和赞助商区域提供支持。此外，ProCurve网络还可提供具有在线和实时赛事覆盖功能的基础设施架构，可覆盖全球3000万人口。

“竞赛流量类似于企业IP语音(VoIP)或IP视频系统。”“构建的世界电子竞技大赛网络可以为Qwest Field几平方英尺的比赛地点创建一个灵活、稳定、可靠的竞赛环境，并提供安全的无线功能。”

ProCurve解决方案

世界电子竞技大赛总决赛的网络建设是首批ProCurve Switch 8212zl企业级部署之一。8212zl采用惠普开发的ProVision ASIC技术，可将网络技术、基础设施架构、软件、运营、管理和支持相融合，是一款出色的核心到边缘网络解决方案。可以与无线边缘服务zl模块、ProCurve 5400zl交换机和ProCurve Radio Port 210配合使用，能够为整个赛事提供较完整的安全有线和无线覆盖。此外，还将25台ProCurve 2650交换机(以获得1200多个端口)用于网络边缘。

ProCurve的van Kerkwyk说：“这是在全球集中展示活动中，表述ProCurve适应性网络可靠、安全和高性能特性的良机。我们将ProCurve Switch 8212zl部署在整个Qwest Field网络的核心，并通过无线边缘服务zl模块控制这个无线运动场。每一款设备都按照我们计划的适应性和变更需求顺利运行。”

8212zl不仅可以成功应对Qwest Field的网络要求，而且还可以轻松处理赛事期间的所有加载流量，这一点让世界电子竞技大赛的官员赞不绝口。

美国International Cyber Marketing总经理Michael Arzt说：“世界电子竞技大赛总决赛部署的ProCurve网络表现得非常出色。如果比赛期间出现网络延迟，我们必须重新开始比赛，这将严重妨碍整个比赛的顺利进行。而ProCurve网络的高效特性解除了我们的后顾之忧。”

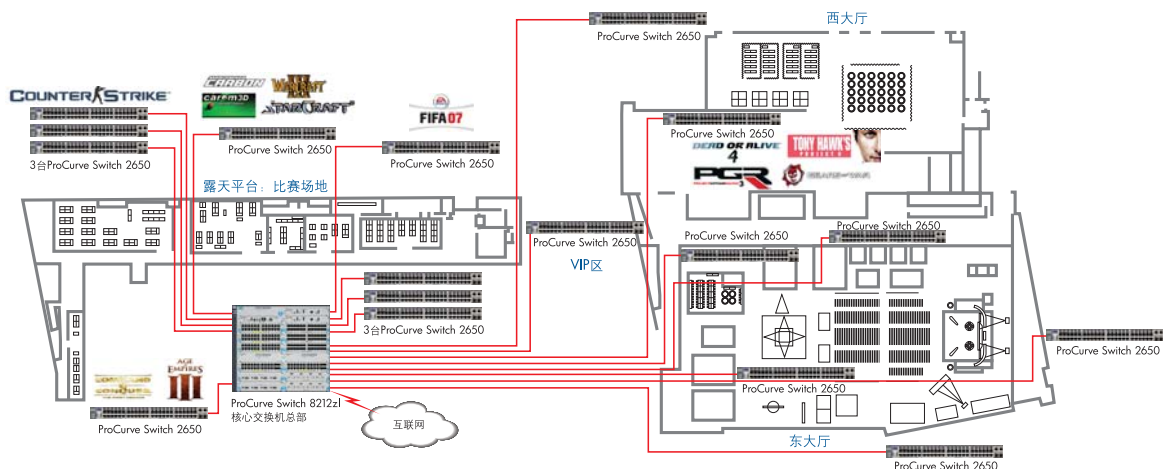
“此外，该网络还轻松地为我们解决了病毒和木马带来的实际和潜在威胁。”

概要

为了能够在48小时内成功地为这项重要的国际赛事提供企业级网络部署，HP ProCurve Networking为世界电子竞技大赛总决赛提供了动态、安全、有效的网络基础设施架构。

International Cyber Marketing, Inc. 总裁兼首席执行官Hyoung-Seok Kim说：“ProCurve工程师Ben和Chris为这项赛事提供了重要的网络咨询服务，我们对ProCurve网络解决方案也非常满意。如果没有ProCurve这类产品的大力支持，我们就无法顺利运作我们的总决赛和其它全国业务运营。ProCurve不仅为我们提供了卓越的价值，它对150万全球世界电子竞技大赛参赛者来说也是非常重要的。”

联网世界电子竞技大赛



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

