

Electronic Arts domina il mercato dei videogiochi con la soluzione IP ad elevata scalabilità.

Electronic Arts ha sfidato i gestori a partecipare a un test delle prestazioni: Sprint è stato l'unico gestore a dimostrare di poter trasmettere file di grandissime dimensioni entro il lasso di tempo preimpostato dalla società di software di intrattenimento. Oggi, Electronic Arts resta leader del settore grazie ad una rete globale IP facile da gestire e da scalare. L'efficiente dorsale delle comunicazioni aiuta Electronic Arts a sviluppare nuovi giochi a livello globale e a ritmo estremamente serrato, e soddisfa anche gli iscritti ai giochi online grazie a connessioni rapidissime.

La sfida

Creare i videogiochi più popolari del mondo è una faccenda seria. Basta chiederlo a Electronic Arts, il leader mondiale nella produzione di software di intrattenimento interattivo. La società deve rispettare scadenze improrogabili, come le festività con le relative corse agli acquisti e le date di uscita dei film, per lanciare giochi estremamente complessi e capaci di soddisfare le esigenze del crescente pubblico degli appassionati di videogiochi. Per centrare l'obiettivo, il personale di Electronic Arts distribuito in 48 paesi collabora scambiandosi file di dati di dimensioni enormi: gigabyte di filmati, grafica 3-D, fotografie e suoni stereo.

Prima di scoprire Sprint, Electronic Arts utilizzava i servizi ATM e di frame relay di un altro gestore. Ma le connessioni offerte erano costose e avevano altre limitazioni. Per il trasferimento dei file erano necessarie anche giornate intere, quindi gli sviluppatori di giochi memorizzavano spesso i file su CD per poi spedirli via aerea per la successiva fase produttiva. E se era necessario modificare i file, venivano rispediti all'origine, facendo accumulare giorni di lavoro in più nonostante le scadenze serrate.

Aggiudicarsi i giocatori online è una sfida ulteriore. Il sito POGO.com di Electronic Arts, il sito "più gettonato" sul Web, collega milioni di concorrenti online che giocano in media 80 ore al mese. Potrebbero essere i clienti più esigenti sul mercato dal momento che ogni connessione deve essere pulita, veloce e disponibile, senza il benché minimo problema, per consentire loro di interagire con l'host di Electronic Arts e con altri giocatori in tutto il mondo. Ecco perché un tempo di attività del 100% significa per Electronic Arts una maggiore fedeltà del cliente e maggiori profitti.



Electronic Arts è l'azienda leader mondiale nella produzione di software di intrattenimento interattivo e gestisce POGO.com, il quarto sito Web più visitato su Internet, con 95 milioni di utenti registrati. La società sviluppa, pubblica e distribuisce in tutto il mondo software per giochi online, per personal computer e per i principali sistemi per videogiochi, commercializzandoli con tre diversi marchi: EA SPORTS™, EA GAMES™ ed EA SPORTS BIG™. Fondata nel 1982, Electronic Arts ha registrato un fatturato di 2,5 miliardi di dollari nell'esercizio 2003. L'azienda, che ha sede a Redwood City in California, ha venduto più di un milione di unità e ha ricevuto più di 700 riconoscimenti per l'eccellente qualità del software realizzato. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.ea.com.

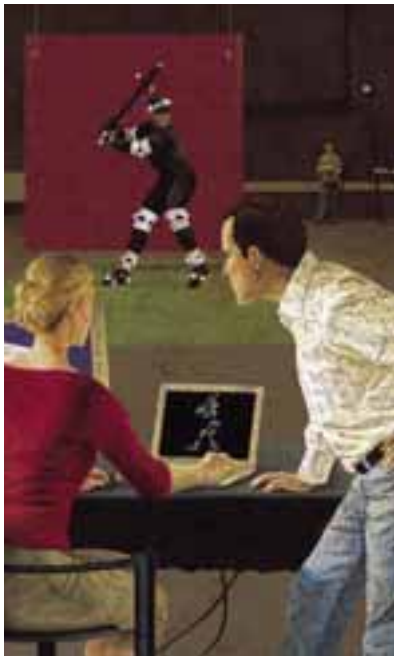
La soluzione

Nella ricerca di una robusta soluzione di rete, Electronic Arts ha messo alla prova i gestori e soltanto Sprint ha soddisfatto l'obiettivo temporale fissato dall'azienda per l'invio di file carichi di dati tra una sede e l'altra. Il test ha dimostrato la potenza e l'efficienza della rete IP di Sprint, nonché la sua capacità di fornire su richiesta una larghezza di banda ad alta velocità e di trasportare senza difficoltà file complessi.

Come società di servizi informatici all'avanguardia, Electronic Arts era disposta a spostare i suoi dati nella rete IP nativa Sprint, la cui scalabilità si è dimostrata vincente. La rete può infatti essere scalata facilmente per soddisfare le crescenti e mutevoli esigenze di Electronic Arts. Ad esempio, è possibile aggiungere facilmente alla rete nuovi sviluppatori.

Sprint è diventato il principale fornitore globale della trasmissione di Electronic Arts. La soluzione offerta unisce i servizi IP al livello nazionale e internazionale, compresa una rete di vaste dimensioni nella regione Asia-Pacifico, router gestiti per una soluzione "chiavi in mano" affidabile e sistemi dedicati e commutati per audio e video-conferenze, per consentire ai dipendenti delle sedi dislocate in tutto il mondo di collaborare.

Electronic Arts usufruisce di Sprint come punto di contatto unico per tutto: dalla rete aziendale alle reti extranet con partner internazionali. Benché abbia sedi in tutto il mondo, Electronic Arts riceve una sola fattura in una sola valuta per tutte le sedi, dalla Florida a Tokyo. Per POGO.com, Electronic Arts ha semplificato ulteriormente la connettività affidandosi a Sprint sia per il traffico in uscita che per il trasporto sull'"ultimo miglio" di Internet.



"Con Sprint ci siamo aggiudicati un fornitore di comunicazioni principale che ci offre una rete globale estremamente affidabile e potente. Sprint dispone delle capacità tecniche, dell'orientamento all'assistenza alla clientela e del senso degli affari che Electronic Arts cerca nelle società con cui collabora."

*Ruben Cortez, Chief Network Architect
Electronic Arts*

Piano strategico per la creazione di una rete globale

Ottobre 2002: Electronic Arts chiede a Sprint di installare due connessioni OC48 e due connessioni Gig E per la trasmissione di contenuti per un periodo di prova di quattro mesi; Sprint dimostra di poterlo fare.

Febbraio 2003: Electronic Arts stipula con Sprint un accordo quadro per la fornitura di servizi vocali, di rete WAN gestita e di trasmissione dei contenuti negli Stati Uniti.

Aprile 2003: Sprint diventa il principale fornitore globale di Electronic Arts per i servizi Internet e di trasporto dati e vocale.

Luglio 2003: oltre a fornire reti WAN negli Stati Uniti e in Europa, Sprint fornisce ora a Electronic Arts una rete WAN per la regione Asia-Pacifico, comprese porte IP e servizi router gestiti in 11 sedi, quattro in Australia e una rispettivamente in Nuova Zelanda, Singapore, Hong Kong,

Thailandia, Corea, Taiwan e Cina; questa espansione della rete offre a Electronic Arts una dorsale globale contigua.

Gennaio 2004: Electronic Arts acquista una connessione Gig E a Londra e due connessioni FE a Tokyo; questo rende Sprint il principale fornitore di servizi di trasmissione dei contenuti di Electronic Arts per la regione europea e il fornitore di backup di servizi di trasmissione dei contenuti per il Giappone.

L'esito

Dopo il passaggio a Sprint, Electronic Arts non ricorda di aver ricevuto un solo reclamo da parte dei giocatori online, mentre prima ne riceveva letteralmente a migliaia. I clienti sono soddisfatti grazie alle prestazioni della rete Sprint.

Altri benefici quantificabili:

- Risparmi sui costi per circa 100.000 dollari al mese
- Straordinari miglioramenti nella produttività: il trasferimento di file richiede meno di 20 minuti, anziché una giornata intera; gli autori dei giochi possono apportare fino a 100 modifiche a un progetto nello stesso tempo che prima era necessario per apportarne una sola
- Collaborazione più efficiente: Electronic Arts può eseguire l'hosting di tutte le sue risorse digitali in un unico punto, a cui si accede da tutto il mondo
- Maggiore produttività con meno personale: lavorare con un unico fornitore di telecomunicazioni richiede meno personale e chi ha mansioni di punta può concentrarsi su altri compiti

Perché Sprint?

Scegliendo Sprint, sapete di essere in buona compagnia. Il 96% delle aziende Fortune 1000 si avvale di Sprint per soluzioni combinate per dati, Internet, servizi vocali o wireless e lo stesso vale per gli oltre 26 milioni di clienti di varie dimensioni in 100 paesi in tutto il mondo. Le ragioni sono chiare e convincenti:

- Sprint si dedica seriamente a comprendere le esigenze dei clienti e le sfide che devono affrontare e si impegna a sviluppare soluzioni su misura che possano aiutarli a migliorare produttività ed efficacia
- Come fornitore di servizi, Sprint si trova nella posizione migliore per offrire una soluzione di rete totale che integri servizi wireline e wireless: in questo modo i dipendenti si possono collegare in modo trasparente e sicuro, ovunque il loro lavoro li porti
- Dal punto di vista finanziario, Sprint rimane una delle società più stabili del settore, con le risorse necessarie per mantenere un elevato livello dei servizi
- Sprint è il leader riconosciuto per assistenza clienti di qualità, per affidabilità dei servizi e per carattere innovativo dei prodotti

