

TiTeLAN

Verkkopelitapahtuma

Jani Mäntylä

**Opinnäytetyö
Toukokuu 2012
Tietotekniikka
Tietoliikenne**

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietotekniikka
Tietoliikenne

Jani Mäntylä:
TiTeLAN
Verkkopelitapahtuma

Opinnäytetyö 50 sivua, josta liitteitä 5 sivua
Toukokuu 2012

TiTeLAN on TAMK:n tietotekniikankoulutusohjelman opiskelijoiden järjestämä verkkopelitapahtuma. Verkkopelitapahtuma on tilaisuus johon kukin osallistuja tuo mukanaan oman tietokoneensa ja pelaa tietokonepelejä muiden osallistujien kanssa. Verkkopelitapahtuman ideana on tuoda pelaamiseen lisää sosiaalisuutta ja viettää aikaa samanhenkisten ihmisten seurassa. Tämä opinnäytetyö esittelee TiTeLAN verkkopelitapahtuman historian ja kertoo kuinka kaikki sai alkunsa.

TiTeLAN perustettiin vuonna 2008, kun uudet opiskelijat havaitsivat TAMK:ltä puuttuvan verkkopelitapahtuman. Opinnäytetyössä esitellään se valtava urakka joka verkkopelitapahtuman teosta syntyy. Opinnäytetyö kertoo kuinka jokainen TiTeLAN tapahtuma suunniteltiin ja toteutettiin. Se esittelee mitä tulee ottaa huomioon kun 100 ihmistä kantaa tietokoneensa tyhjiin liikuntasaliin ja kuinka heidät saadaan onnistuneesti pelaamaan keskenään. Tähän tarvitaan puolitoista kilometriä verkkokaapelia, 100 pöytää, 100 tuolia, joukko palvelimia, joukko verkkolaitteita, viisi kuukautta suunnittelua, yksi viikonloppu ja insinööritaitoa. TiTeLANia järjestetään opiskelijoilta opiskelijoille ja se on täysin ilmainen tapahtuma. TiTeLAN on täysin voittoa tavoittelematon ja järjestäjät saavat vaivan näöstä palkkseen vain opintopisteitä. Tapahtuma järjestetään kaksi kertaa vuodessa. Opinnäytetyö esittelee verkkopelitapahtumakäsitteen ja kertoo tarkemmin TiTeLAN -tapahtumasta.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Bachelor of Engineering (Computer Systems)
Specialization in Telecommunication

Jani Mäntylä:
TiTeLAN
LAN party event

Bachelor's thesis 50 pages, appendices 5 pages
May 2012

TiTeLAN is a LAN party organized by the students from TAMK's Computer Systems Engineering degree programme. A LAN party is an event where each participant brings their own computer and plays videogames together with the rest of the participants. The idea behind a LAN party is to add a more social aspect to gaming and allow people spend time with people with the same interests. This thesis presents TiTeLAN's history and tells the story of how it all began.

TiTeLAN was established in 2008 when two first year students of TAMK realized that there was no LAN party at their new school. This thesis shows how big of a project it is to organize a LAN party from scratch. We will tell you how every TiTeLAN event was planned and executed. We will show you what you need to consider when a hundred people carry their computers to an empty gym hall and how they successfully get to play together. To accomplish this you need 1,5 kilometers of Ethernet cable, 100 tables, 100 chairs, a bunch of servers, a pile of networking hardware, five months of planning, one weekend and some engineering skills. TiTeLAN is organized by students for students and it is completely free to attend. TiTeLAN is a non-profit project and the organizers get paid in academic credits. The event is held twice a year. The thesis presents what a LAN party is and more specifically what TiTeLAN is.

Key words: lan party, titelan, local area network

SISÄLLYS

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | JOHDANTO | 8 |
| 2 | Verkkopelitapahtuma | 9 |
| 2.1 | Verkkopelitapahtuma käsitteenä | 9 |
| 2.1.1 | Verkkopelitapahtumien synty ja historia | 11 |
| 2.1.2 | Verkkopelitapahtumat maailmalla | 12 |
| 2.2 | eSport | 13 |
| 2.2.1 | eSportin asema verkkopelitapahtumissa | 13 |
| 3 | TiTeLAN historia | 15 |
| 3.1 | TiTeLAN 2008 – ensimmäinen tapahtuma | 15 |
| 3.1.1 | Ensimmäisen tapahtuman suunnittelu | 15 |
| 3.1.2 | Ensimmäisen tapahtuman toteutus | 17 |
| 3.1.3 | Tapahtuman jälkeen | 19 |
| 3.2 | TiTeLAN 2009 kevät | 19 |
| 3.2.1 | Kevään 2009 suunnittelu | 19 |
| 3.2.2 | Kevään 2009 toteutus | 21 |
| 3.3 | TiTeLAN 2009 syksy | 23 |
| 3.3.1 | Syksyn 2009 suunnittelu | 23 |
| 3.3.2 | Syksyn 2009 toteutus | 25 |
| 3.4 | TiTeLAN 2010 kevät | 26 |
| 3.4.1 | Kevään 2010 suunnittelu | 26 |
| 3.4.2 | Kevään 2010 toteutus | 28 |
| 3.5 | TiTeLAN 2010 syksy | 29 |
| 3.5.1 | Syksyn 2010 suunnittelu | 29 |
| 3.5.2 | Syksyn 2010 toteutus | 30 |
| 3.6 | TiTeLAN 2011 kevät | 32 |
| 3.6.1 | Kevään 2011 suunnittelu | 32 |
| 3.6.2 | Kevään 2011 toteutus | 33 |
| 3.7 | TiTeLAN 2011 syksy | 35 |
| 3.7.1 | Syksyn 2011 suunnittelu | 35 |
| 3.7.2 | Syksyn 2011 toteutus | 35 |
| 3.8 | TiTeLAN 2012 kevät | 36 |
| 3.8.1 | Kevään 2012 suunnittelu | 36 |
| 3.8.2 | Kevään 2012 toteutus | 37 |
| 4 | Verkkopelitapahtuman järjestäminen | 39 |
| 4.1 | Verkkopelitapahtuman suunnittelu | 39 |
| 4.1.1 | Tapahtuman pääpiirteinen suunnittelu | 39 |

| | | |
|-------|---|----|
| 4.1.2 | Järjestelyjen suunnittelu | 41 |
| 4.1.3 | Tapahtuman ohjelman suunnittelu..... | 42 |
| 4.2 | Verkkopelitapahtuman toteutus | 42 |
| 4.2.1 | Toimenpiteet ennen tapahtumaa..... | 42 |
| 4.2.2 | Toimenpiteet tapahtumassa | 43 |
| 5 | POHDINTA | 44 |
| | LÄHTEET | 45 |
| | LIITTEET..... | 46 |
| | Liite 1. TiTeLAN 2010 kevät mainosjuliste | 46 |
| | Liite 2. TiTeLAN 2010 syksy mainosjuliste | 47 |
| | Liite 3. TiTeLAN 2011 kevät mainosjuliste | 48 |
| | Liite 4. TiTeLAN 2011 syksy mainosjuliste | 49 |
| | Liite 5. TiTeLAN 2012 kevät mainosjuliste | 50 |

LYHENTEET JA TERMIT

| | |
|-------------------|--|
| LAN | Local Area Network, lähiverkko |
| LAN party | verkkopelitapahtuma, kansanomaisemmin ”Lanit” |
| Lanittaja | verkkopelitapahtuman osallistuja |
| UNIX | laitteisto riippumaton käyttöjärjestelmä, jonka kehitys aloitettiin 1969, mm. BSD ja GNU Linux käyttöjärjestelmät pohjautuvat UNIXiin. |
| Rogue | vuoropohjainen tietokoneella pelattava roolipeli, jonka alkuperäisen versio kirjoitettiin UNIX-käyttöjärjestelmälle vuonna 1980. |
| NetHack | suosittu Rogue -kloon |
| Quake | ID Software – yhtiön vuonna 1996 julkaisema peli, jonka jatko-osia pelataan edelleen. |
| Demoparty | LAN partyn tapainen tapahtuma, jossa keskitytään ohjelmoimaan tietokoneelle näyttäviä visuaalisia efektejä tuottavia ohjelmia, demoja |
| Asus | Asustek Computer Inc., on taiwanilainen tietotekniikka- ja elektroniikkateollisuusyritys |
| Warsow | Quake 2 pelin pelimoottorilla toimiva nopeatempoinen ensimmäisen persoonan räiskintä peli. |
| Guitar Hero | Musiikkipeli, jossa pelaajat soittavat kitaraa muistuttavalla peliohjaimella musiikkikappaleita. |
| Heros of Newerth | lyhennetään HoN, joukkuepohjainen strategia peli, pelataan verkossa 3-5 pelaajan joukkueissa. |
| Super Mario | Nintendon vuonna 1985 julkaisema peliklassikko |
| Domain -nimi | palvelu, joka muuntaa vaikeasti muistettavat verkkopalvelujen, kuten Internet-sivujen, IP-osoitteet selväkielisiksi nimiksi. |
| League of Legends | lyhennetään LoL, joukkuepohjainen strategia peli, pelataan verkossa 3-5 pelaajan joukkueissa. Suosittu eSport -peli |
| Starcraft 2 | reaaliaikainen strategiapeli, erittäin suosittu eSport –peli |
| Propilkki 2 | suomalainen pilkkisimulaatiopeli |

| | |
|-------------------|--|
| Left 4 Dead | ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa selviytyjät yrittävät paeta loppumattomia zombie laumoja |
| Counter-Strike | ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa poliisit taistelevat terroristeja vastaan |
| World of Warcraft | Massiivinen verkkomoninpeli, jolla on miljoonia pelaajia ympäri maailmaa |
| VOIP | Voice Over Internet Protocol, tekniikka jolla ääntä siirretään reaaliaikaisesti Internetin tai muun IP -protokollaa käyttävän verkon yli |
| IRC | Internet Relay Chat, vuonna 1988 Suomessa kehitetty pikaviestintäpalvelu joka mahdollistaa reaaliaikaisen keskustelun Internet -käyttäjien välillä |

1 JOHDANTO

Opinnäytetyössä kerrotaan TAMKilla opiskelijavoimin järjestetystä verkkopelitapahtumasta, nimeltään TiTeLAN. Tapahtumaa järjestävät TAMKilaiset TAMKilaisille ja se on täysin ilmainen osallistujille sekä päihteetön. Aluksi opinnäytetyö esittelee verkkopelitapahtumakäsitteen ja siihen liittyvät tärkeimmät sivuseikat. Ymmärtääkseen paremmin mikä TiTeLAN on, tulee ensin tietää mitä tarkoitetaan verkkopelitapahtumalla. Verkkopelitapahtumia on järjestetty jo pitkään ja niitä on ympäri maailmaa. Opinnäytetyö esittelee hieman aiheen historiaa ja luo katsauksen verkkopelitapahtumien nykytilanteeseen.

Verkkopelitapahtumamaailman esiteltyään opinnäytetyö esittelee TiTeLANin. Tapahtuma on lähtöisin opiskelijoiden omasta aloitteesta ja on aina ollut täysin opiskelijavetoinen projekti. TiTeLAN verkkopelitapahtuma perustettiin vuonna 2008 ja sitä on jalostettu vuosien myötä paremmaksi. Opinnäytetyön ensimmäinen puolisko esittelee TiTeLAN -tapahtuman lyhyen historian. Historiamme kertoo kuinka kaikki sai alkunsa ja kuinka tapahtuma on kehittynyt ja kasvanut matkan varrella. TiTeLAN ei tule loppumaan vielä, vaan matkan varrella mukaan on liittynyt uusia opiskelijoita, jotka jatkavat tapahtuman järjestämistä. Nämä uudet opiskelijat ovat olleet mukana rakentamassa ja kehittämässä tapahtumaa. Uudet järjestäjät ovat oppineet tapahtuman järjestämiseen liittyvät taidot ja voivat täten jatkaa tapahtumaa, vaikka TiTeLAN -veteraanit valmistuvatkin jo TAMKista. Opinnäytetyö esittelee kaiken mitä tapahtuman järjestäminen vaatii, suunnittelusta itse toteutukseen. Tämän opinnäytetyön kirjoittaja on toiminut tapahtuman projektijohtajana, tämän ohella hän on tehnyt tapahtuman verkkosivut, mainosjulisteita, hoitanut markkinointia, suunnittelua, verkkosuunnittelua, palvelin ylläpitoa ja asennuksia.

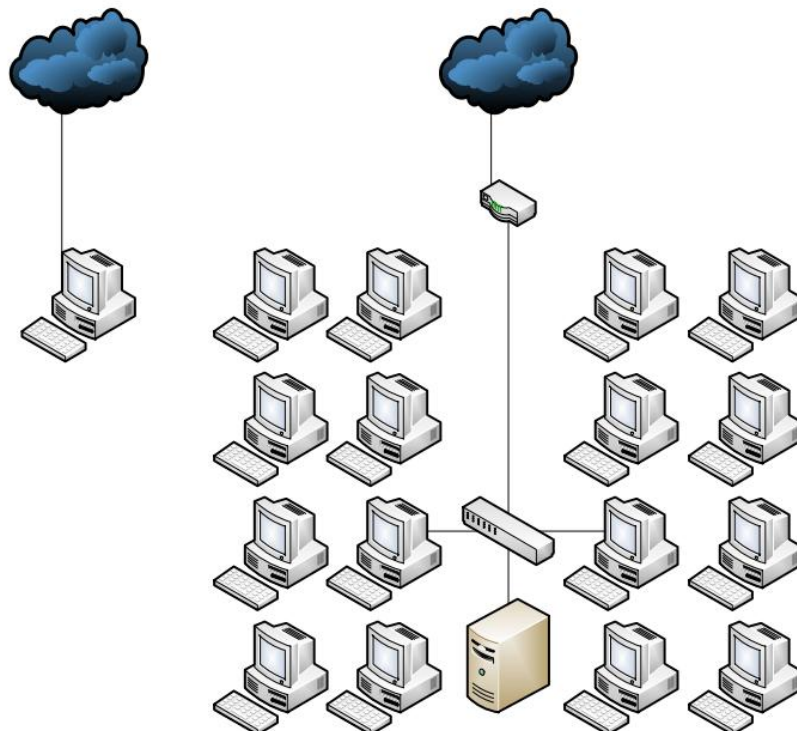
2 Verkkopelitapahtuma

Jotta voisi ymmärtää mikä TiTeLAN -tapahtuma on, tulee ensin tutustua käsitteeseen verkkopelitapahtuma. Tämä kappale esittelee mitä verkkopelitapahtumalla tarkoitetaan.

2.1 Verkkopelitapahtuma käsitteenä

Verkkopelitapahtumalla tarkoitetaan tilaisuutta jossa ihmiset kokoontuvat samaan tilaan pelaamaan verkkopelejä keskenään. Usein verkkopelitapahtumassa osallistujat tuovat kotoaan omat tietokoneensa tapahtumapaikalle ja liittävät ne muiden kanssa samaan verkkoon. Tapahtumassa osallistujat pelaavat moninpelejä lähiverkon kautta tietokoneilla.

Verkkopelitapahtuman tärkein tehtävä on tehdä tietokonepelien pelaamisesta entistä sosiaalisempaa. Verkkopelitapahtuma tuo peleissä luodut sosiaaliset verkostot ja ystävät samaan tilaan. Pelaaminen itsessään pysyy entisen kaltaisena, mutta toiminta peliä ennen ja pelin jälkeen muuttuu radikaalisti kun siirrytään kotoa verkkopelitapahtumaan.



KUVA 1. Vasemmalla on periaatekuva kotona pelaamisesta ja oikealla periaatekuva pelaamisesta verkkopelitapahtumassa.

Verkkopelitapahtumaa kuvaa englannin kielessä usein sana LANparty, joka muodostuu sanoista LAN(Local Area Network) ja party, eli lähiverkkojuhla. Verkkopelitapahtumassa kokoontaan juhlimaan pelaamista ystävien seurassa. LANparty sanasta tuleekin verkkopelitapahtumien kansanomaisempi nimitys, ”Lanit”. Verkkopelitapahtumat kestävät usein monta päivää, tyypillisesti kokonaisen viikonlopun. Verkkopelitapahtumissa pelataan yleensä tauotta hukkaamatta hetkeäkään nukkumiseen.



KUVA 2. Assembly Summer 2011 verkkopelitapahtuma, yli 5000 osallistujaa Hartwall Arenalla Helsingissä, kuva: Tuula Ylikorpi / ASSEMBLY Organizing (Lähde: <http://assembly.galleria.fi/kuvat/Assembly+Summer+2011/Tuula+Ylikorpi/>)

Verkkopelitapahtumien koot vaihtelevat suuresti. Pieni verkkopelitapahtuma voi olla jonkun kotona ja siihen osallistuu kourallinen ystäviä. Tyypilliset ”koti-lanit” koostuvat 2-10 osallistujasta ja kestävät yhdestä kolmeen päivää. Tästä suurempia verkkopelitapahtumia voi järjestää eri yhteisöjen kesken, kuten esimerkiksi opiskelutovereiden kesken. Tällaiset keskikokoiset ”lanit” koostuvat normaalisti kymmenistä, joskus yli sadastakin osallistujasta. Tällöin tilana on usein esimerkiksi liikuntasali tai jokin muu vastaava isompi tila. Suurimpia ovat massiiviset julkiset verkkopelitapahtumat kuten Assembly ja DreamHack. Niihin osallistuu satoja ja tuhansia ihmisiä pelaamaan. Ne kestävät vähintään viikonlopun ajan. Suuret tapahtumat tarvitsevat myös suuret tilat, usein se on messukeskus tai jäähalli.

2.1.1 Verkkopelitapahtumien synty ja historia

Maailmalla erilaisissa laitoksissa ja kouluissa oli käytössä 1980 – luvulla paljon UNIX - pohjaisia tietokoneita käytössä. Näillä koneilla töiden ja koulutehtävien ohella voitiin pelata alkeellisia pelejä. Yksi suosituimmista peleistä 80-luvun puolella välissä oli Rogue, joka oli vuoropohjainen roolipeli ja perustui ruudulla näkyviin kirjaimiin sekä merkkeihin jotka kuvasivat luolastoja ja hirviöitä.



KUVA 3. Kuvaruutukaappaus NetHack -pelistä, joka on Rogue -kloonii

Rogue ja muut pelit olivat niin suosittuja että niiden ympärille kehittyi aktiivinen pelaajayhteisö. Pelejä alettiin pelata samassa tilassa pelaajayhteisön kesken. Tästä syntyivät ensimmäiset pelitapahtumat joissa ihmiset kokoontuivat samaan tilaan pelaamaan pelejä tietokoneilla. Pelit olivat vielä yksinpelejä, mutta nyt voitiin jakaa pelikokemukset vieressä istuvien ystävien kanssa.

Pelaaminen muuttui 1993 vuoden lopulla, kun ID Software julkaisi Doom -pelin. Doom oli ensimmäisestä persoonasta pelattava räiskintäpeli. Mullistavaa Doomissa oli se että siinä oli neljän pelaajan verkkopelituki. Nyt pelaajat pystyivät ottamaan mittaa toisistaan tietokoneen ruudulla.

Verkkopelitapahtuman syntyä edesauttoi myös se että 1980-luvun lopulla julkaistut 386 ja 486 – prosessorit toivat kloonii PC:n paremmin kuluttajien saataville ja kotikoneet yleistyivät kovaa vauhtia. Näissä koneissa oli tarpeeksi tehoa pelien ajamiseen. 90-

luvun alussa monilla pelaajilla oli kotona tietokone jolla pystyi pelaamaan tuon aikaisia pelejä.

Verkkopelitapahtumia alkoi 1990-luvun alussa syntyä ympäri maailmaa. Verkot kehittivät ja tietokoneisiin sai silloin edullisesti verkkokortin. Verkkopelitapahtumat saivat lisää pelattavaa kun suursuosion saanut Quake – peli julkaistiin vuonna 1996. Pelissä oli mahdollisuus pelata lähiverkossa jopa 16 pelaajan kesken. Quake oli niin suosittu että sitä ja sen eri versioita pelataan vieläkin ympäri maailmaa ja se on edelleen erittäin suosittu peli verkkopelitapahtumien kilpailuissa.

Verkkopelitapahtumia on monenlaisia, useat niistä ovat ystävien kesken järjestettäviä viikonlopun kestäviä pelisessioita. Verkkopelitapahtumia on myös isoja jotka ovat kukin enemmän tai vähemmän kaupallisia tapahtumia. Osa verkkopelitapahtumista on maksullisia, joissa osallistuja maksaa konepaikastaan jonkun tietyn summan ilmoittautumisen yhteydessä. Näillä tuloilla tapahtuman järjestäjät kattavat järjestämisestä aiheutuvia kuluja kuten tilan vuokra, sähkö ja Internet-yhteys. Isommilla verkkopelitapahtumilla on usein monia sponsoreita jotka auttavat taloudellisesti tapahtuman järjestyksessä tai lahjoittavat tapahtuman kilpailuihin palkintoja vastineeksi mainonnasta tapahtumassa.

2.1.2 Verkkopelitapahtumat maailmalla

Verkkopelitapahtumia järjestetään ympäri maailmaa. Maailman suurin ”LAN party” löytyy Ruotsista, jossa DreamHack tapahtuma rikkoo jatkuvasti maailmanennätyksiä. DreamHackilla on hallussaan maailman nopeimman Internet-yhteyden ja suurimman verkkopelitapahtuman tittelit. Vuonna 2011 DreamHack tapahtumassa Cisco ja Telia järjestivät paikalle Internet-yhteyden, jonka nopeus oli 120 gigabittiä sekunnissa. Samassa tapahtumassa oli osallisena yli 20 000 vierasta, joista 13 000 toivat mukanaan omat tietokoneensa (DreamHack, 2011).

Yhdysvalloissa suurin tapahtuma on ID Softwaren järjestämä QuakeCon. Tapahtumaa on järjestetty Quake -pelin julkaisun jälkeen vuodesta 1996 alkaen. QuakeCon on samalla myös maailman suurin ilmainen ”LAN party”, keräten vuonna 2011 yli 8 500 osallistujaa.

Suomen suurin verkkopelitapahtuma on Assembly. Assembly aloitti vuonna 1992 ”demo-partyna”. Nyt Assembly järjestetään kahdesti vuodessa. Tapahtumassa keskitytään edelleen myös ohjelmointiin, mutta nykyään myös enemmän ja enemmän peleihin. Assembly Winter 2012 -tapahtumassa oli suurin yksittäisen pelin palkintopotti Suomessa tähän mennessä, Asus sponsoroi Starcraft 2 -peliturnausta 20 000 Yhdysvaltain dollaria (n. 15 000 euroa).

2.2 eSport

eSportilla koostuu sanoista *Electronic sports* ja tarkoittaa videopelien pelaamista kilpailukilpailusta. Pelit ovat yleensä verkossa pelattavia reaaliaikaisia strategiapelejä, ensimmäisen persoonan räiskintäpelejä, urheilupelejä tai tappelupelejä.

Kilpapelaminen on nykypäivänä myös monelle pelaajalle ammatti, jolla hankitaan joka päiväinen leipä. Kilpapelajia tukevat laite ja ohjelmistovalmistajat. Kilpapelajille maksetaan palkkaa ja heitä lennätetään ympärimaailmaa isoihin peliturnauksiin, vastineeksi tästä pelaajat toimivat mainoskoneina sponsoreille.

Videopelijätti Valve järjesti vuonna 2011 GamesCon -pelimessuilla miljoonan Yhdysvaltain dollarin peliturnauksen, joka oli yksi maailma isoimmista peliturnauksista rahallisesti (GamesCon, 2011).

2.2.1 eSportin asema verkkopelitapahtumissa

Isompien verkkopelitapahtumien yhteydessä järjestetään yleensä suuria peliturnauksia. Näissä isoissa peliturnauksissa pyörii valtavia summia rahaa. Suomen tasolla rahat yksittäisissä peliturnauksissa ovat sadoista euroista kymmeneen tuhansiin euroihin. Kansainvälisemmissä tapahtumissa palkintopotit ovat suurempia, kymmenistä tuhansista lähemmäs sataa tuhatta euroa.

Isommissa verkkopelitapahtumissa voi olla erikseen ammattilais- ja amatöörisarjat peliturnauksissa. Ammattilaisarjoihin pelaajat kutsutaan erikseen ympäri maailmaa. Heidän pelejään seuraavat miljoonat ihmiset ympäri maailmaa Internetin välityksellä.

DreamHack rikkoi tässäkin kategoriassa ennätysten vuonna 2011, keräten 1,6 miljoonaa katsojaa turnauksiinsa.



KUVA 4. Starcraft 2 -peliturnauksen neljä parasta pelaajaa Assembly 2012 Winter – tapahtumasta, kuva: Santtu Pajukanta / ASSEMBLY Organizing (Lähde: <http://assembly.galleria.fi/kuvat/Assembly+Winter+2012/Santtu+Pajukanta/>)

3 TiTeLAN historia

TiTeLAN verkkopelitapahtuma sai alkunsa vuonna 2008 syksyllä TAMKissa. Tällöin kaksi ensimmäisen vuoden insinööriopiskelijaa pohti oliko heidän uudella koululla kuukaan aikaisemmin järjestänyt vastaavaa tapahtumaa. Asiaa tiedusteltiin tietotekniikan koulutusohjelman koulutuspäällikkö Ari Rantalalta. Kävi ilmi ettei vastaavaa tapahtumaa ole TAMKilla. Niinpä sellainen päätettiin perustaa. Tässä kappaleessa käydään läpi TiTeLAN -tapahtuman alkutaival vuodesta 2008 alkaen, päättyen vuoteen 2012. Tämä aikaväli käsittää kaikkiaan kahdeksan tapahtumaa.

Alusta lähtien TiTeLAN haluttiin pitää kaikille ilmaisena tapahtuma. Tapahtuma tul-tai-siin toteuttamaan opiskelijavoimin. Tapahtuma tulisi olemaan päihteetön ja voittoa ta-voittelematon. Opiskelijoille on tarjolla yllin kyllin jos jonkinlaisia alkoholipitoisia ta-pahtumia, TiTeLANin haluttiin olevan poikkeus tässä tapauksessa.

3.1 TiTeLAN 2008 – ensimmäinen tapahtuma

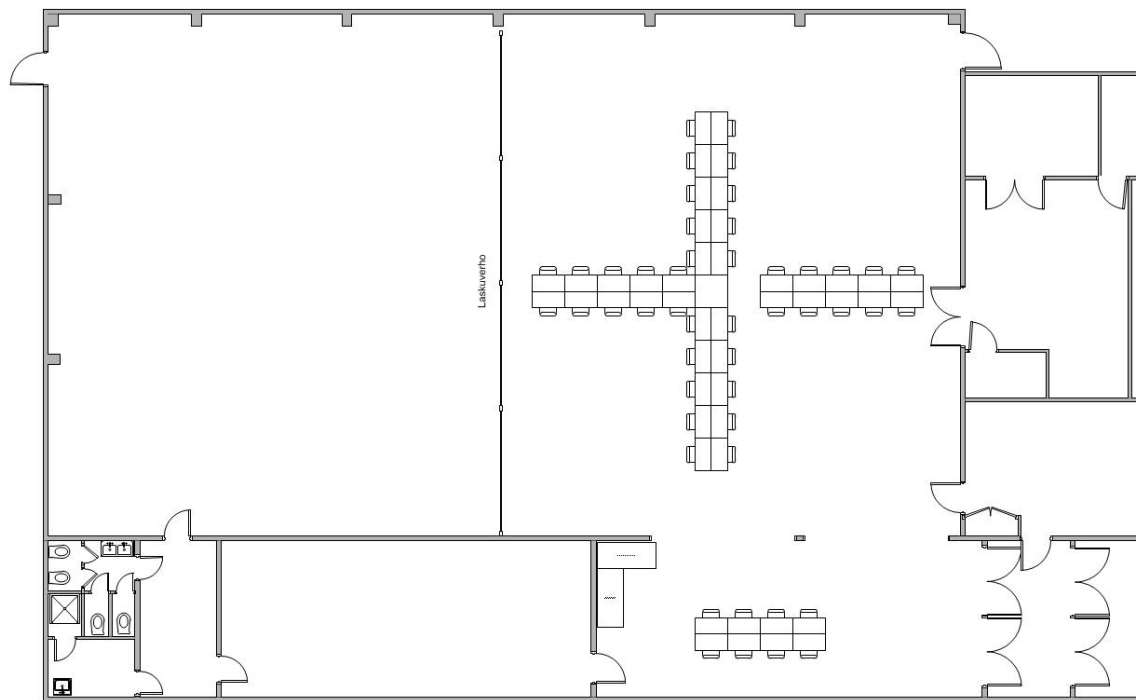
TAMKilla ei järjestetty vielä minkäänlaista verkkopelitapahtumaa. Niinpä sellainen päätettiinkin järjestää. Tähän kysyttiin apua Rantalalta, sillä tapahtumaa varten olisi saatava verkkolaitteet. Rantalalta saatiin lainaan tietotekniikan koulutusohjelman ope-tuskäyttöön hankittuja verkkolaitteita tapahtuman järjestystä varten. Lisäksi TiTeLAN järjestäjryhmään auttamaan liittyivät kaksi vanhempaa opiskelijaa, joilla oli jo koke-musta verkkolaitteiden käytöstä. Koululta saatiin tapahtumalle tilat ja kalusteetkin. Pa-lasten loksahdellessa paikoilleen hyvin nopeasti päätettiin ensimmäinen tapahtuma jär-jestää jo vuoden 2008 syksynä.

3.1.1 Ensimmäisen tapahtuman suunnittelu

Suunnittelu aloitettiin välittömästi kun mahdollisuudet tapahtuman järjestämiseen var-mistui-ivat. Tyhjältä pöydältä aloittaessa tuli kaikki osa-alueet suunnitella tarkkaan läpi. Tapahtumaa varten tarvittaisiin tila, laitteet, sähköä ja Internet-yhteys. Tämän jälkeen tarvittaisiin tapahtumaan jonkinlainen ohjelman ja osallistujia. Osallistujat toisivat osal-taan monta pohdittavaa seikkaa mukanaan. Osallistujien mukavuus ja turvallisuus tulisi taata jollakin keinolla.

Ensin tuli suunnitella kuinka suuri tapahtuma järjestettäisiin. Suunnittelussa päädyttiin ensimmäisellä kerralla maltilliseen 40 osallistujan tapahtumaan, sillä tapahtuman menestyksestä ei ollut varmuutta. Sen jälkeen tuli päättää tapahtumalla ajankohta. Ensimmäinen TiTeLAN päätettiin järjestää syksyn koeviikkojen jälkeen, 31.10.–2.11.2008.

Tilaksi saatiin TAMKin liikuntasali viikonlopuksi käyttöön. Liikuntasalissa oli tarpeeksi tilaa tapahtumalle. Liikuntasalin ovesa on sähkölukot, jotka aukeavat TAMKin opiskelijoiden kulkukorteilla. Kulkukortteja hyödyntäen pystyttäisiin sallimaan saliin pääsyn vain osallistujilta. Tällä tavoin parannettiin osallistujien ja heidän omaisuutensa turvallisuutta. Liikuntasalin sähkökaapin kapasiteetti riitti tapahtuman tarpeisiin, lisäksi sinne tuli TAMKin päärakennuksesta lähiverkkoyhteys. Tätä kautta saataisiin tapahtumalle Internet-yhteyden. Kalusteita liikuntasalissa ei ollut, joten ne tuli lainata päärakennuksen opetusluokista.



KUVA 5. Pöytäsuunnitelma TiTeLAN 2008 -tapahtumaan, TAMKin liikuntasaliin, pöytien keskelle sijoitettiin kytkinkaappi

Kun muut osa-alueet olivat kunnossa, täytyi vielä kehittää tapahtumalle ohjelmaa ja hankkia tapahtumaan osallistujia. Ohjelmaan suunniteltiin viikonlopuksi vapaata pelaamista osallistujien kesken, musiikkia ja kaksi kevyttä peliturnausta. Ohjelma haluttiin vielä pitää kevyenä, koska tapahtuman järjestäminen oli vielä kaikille uutta. Osallistu-

jalle oli myös tarjolla pelikonsoli, joka liitettiin videotykkiin. Kilpailuina oli cd-levyn heittoa, Guitar Hero ja Warsaw -peliturnaukset.

Osallistujat houkuteltiin tapahtumaan sähköpostikutsuilla. Sähköpostikutsut lähetettiin kaikille tietotekniikan koulutusohjelman luokille, suurin osa osallistujista saatiin kuitenkin uusista opiskelijoista jotka olivat monet järjestäjien omia luokkatovereita. Tapahtuman kaikki 40 paikkaa saatiin täyteen ennen tapahtumaa.

Viihtyvyyttä varten hankittiin paikalle jääkaappi, mikroaaltouuni, veden- ja kahvinkeitin. Kahvia tarjottaisiin ilmaiseksi koko viikonlopun, tästä kiitos tapahtuman sponsorille. Lisäksi liikuntasalin aulaan pystytettäisiin ruokailua varten pöytäryhmä ja tuoleja. Aulassa pystyisi pelaamaan myös kortti- ja lautapelejä, kun tietokonepelaaminen ei enää maittaisi vieraille. Myös liikuntasalin sauna lämmitettäisiin viikonloppuna, jotta pelien sujumisesta pääsisi keskustelemaan lauteille ja taas raikkaana pelaamaan lisää.

3.1.2 Ensimmäisen tapahtuman toteutus

Tapahtuman toteutus aloitettiin torstaina 30.10.2008. Tällöin paikattiin kaikki tarvittavat tavarat ja laitteen TAMKilla valmiiksi siirtoa varten rullakoihin. Tämän jälkeen kukin lähti koululta pakkaamaan koteihinsa omia tavaroitaan tapahtumaa varten.

Tapahtuman ensimmäisen päivän aamuna työryhmä aloitti tapahtuman kasaamisen aikaisin aamulla. Kello 8.00 kaikki saapuivat koululle. Ensimmäisenä siirrettiin kaikki edellisenä päivänä pakatut tavarat ja laitteet opetustiloista TAMKin liikuntasaliin. Liikuntasalille saavuttaessa, ensimmäisenä lattialle levitettiin muovimatot suojaamaan liikuntasalin lattiaa. Tämän jälkeen osa ryhmästä jää kasaamaan verkkolaitteita, kun loput lähtevät hakemaan pöytiä ja tuoleja TAMKin opetustiloista. Pöytien siirtelyssä käytettiin apuna koulun pakettiautoa, joka oli lainattu koulun vahtimestareilta tapahtuman kasausta ja purkua varten.



KUVA 6. TiTeLAN 2008 tapahtuman kasausta 31.10.2008

Kun kaikki tarvittavat pöydät ja tuoli oli saatu liikuntasalille, voitiin pöytiin alkaa laittamaan verkkojohtoja ja sähköjakorasioita. Normaalista verkkopelitapahtuma käytännöstä poiketen TiTeLANeille kenenkään ei tarvinnut tuoda mukanaan omaa verkkojohtoa, vaan kaikille paikoille sellainen asennettiin valmiiksi osallistujia varten. Tällä käytännöllä pyrittiin minimoimaan viallisten verkkojohtojen aiheuttamat ongelmat, sillä kaikki käytetyt kaapelit oli testattu etukäteen työryhmän toimesta. Sähköjatkajohtoista oli kaikille osallistujille tarjolla kaksi sähköpistoketta, toinen näytölle ja toinen keskusyksikölle.

Kun kaikki pöydät oli saatu kasattua ja valmisteltua osallistujia varten, voitiin aloittaa palvelimien kasausta ja valmistelu. Tapahtumassa oli tarjolla osallistujille pelipalvelin, joka suoritti pelien palvelinohjelmistoja, tämä ansiosta pelaajat eivät joutuneet uhraamaan oman koneensa laskentatehoa pelipalvelimien pyörittämiseen.

Osallistujien eväitä varten aulaan tuotiin jääkaappi. Kahvinkeitin, mikroaaltouuni ja vedenkeitin sijoitettiin aulaan jääkaapin viereen. Tämän jälkeen viriteltiin äänentoistolaitteet ja videotykki. Kun kaikki tämä oli tehty, tapahtuma oli valmis alkamaan. Kello 14.00 ensimmäiset osallistujat saapuivat.



KUVA 7. TiTeLAN 2008 tapahtuma täydessä vauhdissa 1.11.2008

3.1.3 Tapahtuman jälkeen

Ensimmäinen TiTeLAN oli menestys. Osallistujilta tulvi positiivista palautetta ja monet toivoivat tapahtumalle jatkoa. Myönteisen palautteen pohjalta tehtiin päätös järjestää tapahtuma uudelleen. Vuosi olisi liian pitkä aika seuraavaan, joten tultiin päätökseen järjestää TiTeLAN kaksi kertaa vuodessa, keväällä ja syksyllä.

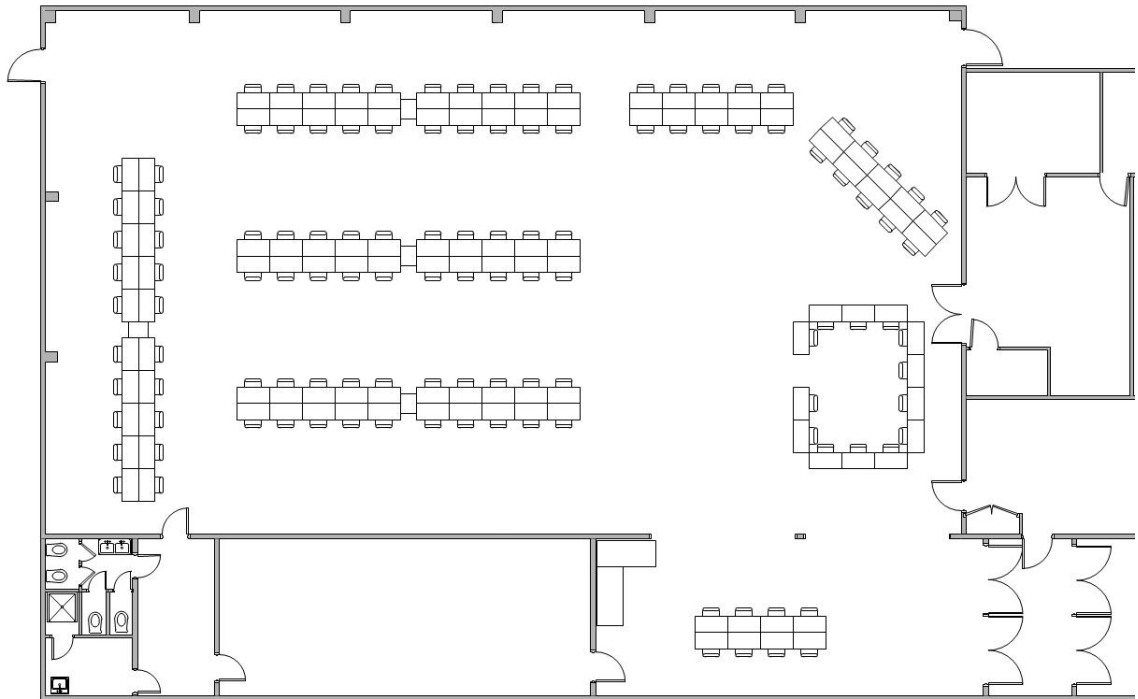
3.2 TiTeLAN 2009 kevät

Ensimmäisen tapahtuman oltua huikea menestys päätettiin tapahtumaa laajentaa, sillä nyt oli suunnitteluun enemmän aikaa käytettävissä. Toinen tapahtuma olisi vasta keväällä ja suunnittelu aloitettiin heti edellisen tapahtuman jälkeen. Keväältä täytyi etsiä ajan-kohta jolloin kokeet eivät painaisi opiskelijoiden mieliä, vaan he olisivat vapaita osallistumaan tapahtumaamme. Tapahtuman päivämääräksi valittiin 27.–29.3.2009.

3.2.1 Kevään 2009 suunnittelu

Suunnittelun aloitettiin piirtämällä liikuntasali tyhjältä pöydältä, vanha pöytäsuunnittelu malli hylättiin heti kättelyssä. Tilaa tuli käyttää paremmin, sinne täytyi saada enemmän

pöytiä ja ihmisiä. Tällä kertaa TAMKIn liikuntasaliin päätettiin mahduttaa 100 osallistujaa tietokoneineen. Tämä onnistui käyttämällä liikuntasalin koko lattiatila.



KUVA 8. Pöytäsuunnitelma TiTeLAN 2009 kevään tapahtumaan

Pöytäsuunnitelmassa on 100 paikkaa osallistujille ja paikat järjestäjille ulko-oven edustalta. Ulko-oven edustalla järjestäjät pystyisivät parhaiten valvomaan liikennettä liikuntasaliin ja sieltä ulos. Eteishallissa on pöydät ruokailua ja kortti- sekä lautapelejä varten. Lisäksi eteishalliin sijoitetaan kahvin- ja vedenkeitin, mikroaaltouuni sekä jääkaappi. Kalusteet lainattaisiin tällä kertaa TAMKIn varastolta, josta ne haettaisiin pakettiautolla.

Sähkö tarpeisiin ei enää riittäisi liikuntasalin sähkökaapin kapasiteetti. TAMKIn L-rakennuksessa, jossa liikuntasali sijaitsee, on myös toinen sähkökaappi. Tämä sähkökaappi sijaitsee opiskelijakunnan tiloissa. Täältä lisävirta saatiin tuotua liikuntasaliin pitkällä johtovedolla ulkokautta. Sähköjen kytkentä tehtäisiin itse, mutta sähköosaston opettaja tarkastaisi kytkennät ennen virran kytkemistä. Kyseisellä toimenpiteellä minimoitaisiin ongelmatilanteet sähkön kanssa.

Ohjelmaan suunniteltiin jälleen peliturnauksia ja muita kilpailuja. Peli turnauksista jatkettiin Guitar Hero ja Warsaw -peliturnauksia. Muita kilpailuja tulisi olemaan jälleen CD-levyn heitto ja uutena grafiikka -kilpailu. Muuten ohjelma koostuisi taas vapaasta pelaamisesta tietokoneilla, konsoleilla pelaamisesta videotykillä sekä kortti- ja lautapeleistä eteishallissa.

Markkinointiin päätettiin tällä kertaa panostaa entistä enemmän. Tällä kertaa paikkoja on 100, joka on yli tuplaten edelliseen kertaan. Markkinointia varten päätettiin kehittää uudet verkkosivut tapahtumalle, suunnitella mainosjulisteita ja mainostaa tapahtumaa koulun aulassa tapahtuman alla. Vanhaan tapaan kaikille tietotekniikan koulutusohjelman luokille tulnaisiin lähettämään sähköpostia tapahtumasta.

Sähköpostilla toimiva paikanvarausjärjestelmä oli hankala ja alkeellinen, joten sen tilalle oli kehiteltävä jotain uutta. Uusituille verkkosivuillemme rakennettiin uusi ilmoittautumisjärjestelmä. Tämän järjestelmän kautta osallistujat pystyivät itse ilmoittautumaan järjestelmään ja varaamaan itselleen paikan.

Kasvanut osallistujamäärä lisää myös järjestäjien vastuuta, niinpä järjestäjiin värvättiin mukaan järjestyksenvalvonta kurssin suorittaneita opiskelutovereita. Näin voitaisiin jälleen minimoida mahdolliset ongelmatilanteet.

3.2.2 Kevään 2009 toteutus

Tapahtuman toteutus aloitettiin taas tapahtumaa edeltävänä päivänä. Torstai iltapäivällä pakattiin kaikki tarvittavat laitteet ja kaapelit siirtoa varten. Tämän jälkeen kaikki lähtivät koteihinsa valmistautumaan tulevaan viikonloppuun.

Kevään TiTeLANien pystyttäminen aloitettiin varhain aamulla. Kello 8.00 kaikki järjestäjät saapuivat TAMKille, tällöin siirrettiin kaikki edellisenä päivänä pakatut laitteet liikuntasaliin. Jälleen ensimmäisenä tehtävänä salissa lattialle levitettiin muovimatot suojaamaan lattian pintaa liialta ja kolhuilta. Järjestäjien verkkoryhmä jäi saliin kasaamaan verkkolaitteita, kun loput järjestäjistä lähtivät autoilla kohti TAMKin Lentolan varastoa hakemaan pöytiä ja tuoleja. Pöytiä jouduttiin hakemaan useamman kerran, jotta kaikki tarvittavat saatiin liikuntasaliin.



KUVA 9. TiTeLAN 2009 kevät -tapahtuman valmistelut vauhdissa

Kun pöydät oli saatu kasattu paikoilleen, voitiin niihin asentaa verkkokaapelit ja sähköjatkohdot. Tämän jälkeen pysytettiin valkokankaat videotykkejä varten ja asennettiin äänentoisto laitteet saliin. Tällä välin verkkoryhmä pystytti kaikki palvelimet ja testasi verkon ja Internet-yhteyden toiminnan. Kaikki saatiin valmiiksi juuri ajoissa, kun kello 16.00 ensimmäiset osallistujat saapuivat.

Tapahtuma sujui erinomaisesti läpi viikonlopun. Ainoa todellinen ongelmatilanne ilmeni kun lauantaina liikuntasalin pihaan ajoi kaksi bussilastia koripalloilijoita, joilla oli liikuntasalivaraus päällekkäin TiTeLANien kanssa. Onneksi Tamkon liikuntavastaavan saatiin vielä lauantai-iltana kiinni. Ongelmatilanne selvisi sillä että Tamkon edustaja ja koripalloilijat saivat koripalloilulle tilan muualta. Tämän jälkeen TiTeLAN jatkui onnellisesti loppuun asti.



KUVA 10. TiTeLAN 2009 kevät -tapahtuma täydessä vauhdissa

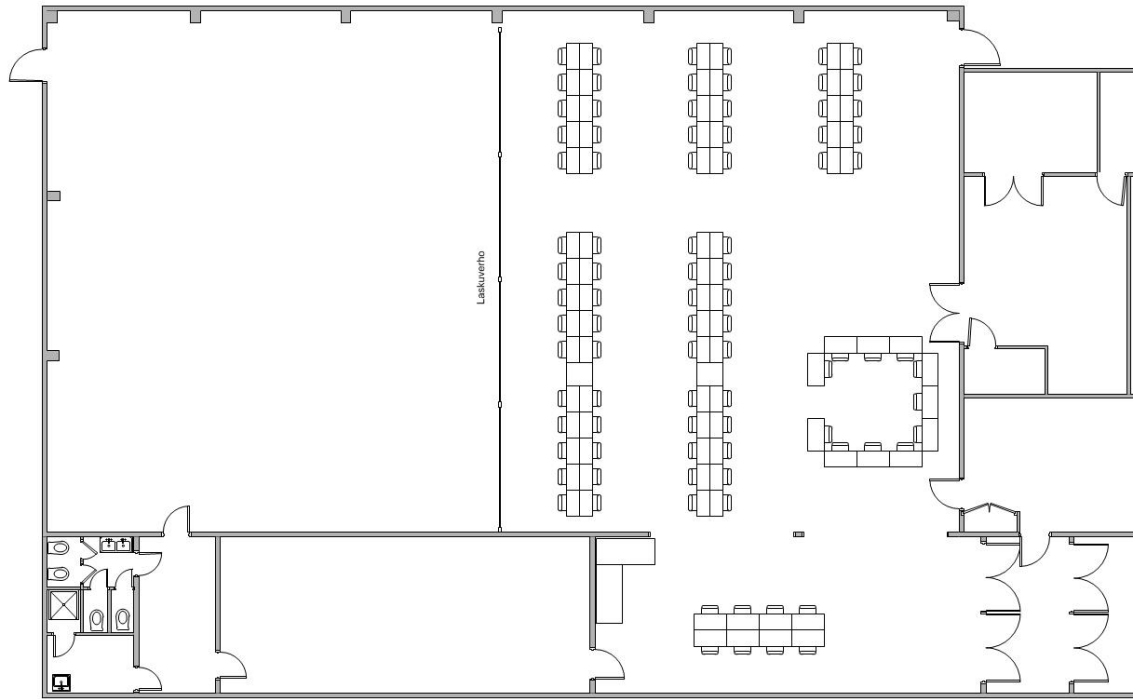
Tapahtuman aikana julkaistiin ensimmäistä kertaa sähköinen palautejärjestelmä, jonka avulla kerättiin tapahtuman päätteeksi osallistujilta verkkosivuilla palaute tapahtumasta. Palautteessa tapahtuma keräsi taas paljon kiitosta, joten tapahtuman jatkolle olisi varmasti kysyntää.

3.3 TiTeLAN 2009 syksy

Kevään tapahtuman jälkeen ryhdyttiin jo suunnittelemaan seuraavaa tapahtumaa. Toinen 2009 vuoden tapahtuma tultaisiin järjestämään syksyllä, näin saataisiin TiTeLANin järjestämiseen mukava tahti, kaksi tapahtumaa vuodessa keväällä ja syksyllä. Syksyisin markkinointi tulisi olemaan erityisen tärkeässä asemassa, sillä silloin koululla olisi suuri joukko uusia opiskelijoita, potentiaalisia osallistujia. Palaute antoi myös ilmi että tapahtuman omalle haalarimerkille olisi kysyntää, joten sellainen päätettiin suunnitella.

3.3.1 Syksyn 2009 suunnittelu

Palautteiden perustella korjattiin tapahtuman puutteita, erityisesti tällainen oli paikka jossa saisi rauhassa levätä, jos kahvi ei enää maistua ja pelaaminen väsyttää. Lepäämisalue vaatisi jatkuvan tarkkailun ja palovaroittimen. Oli taas aika miettiä tilan käyttö uudelleen.



KUVA 11. Pöytäsuunnitelma TiTeLAN 2009 syksyn tapahtumaan

Liikuntasali jaettiin nyt kahtia laskuverholla. Toinen puoli olisi pyhitetty lepäämiselle, laskuverhon tuoden suojaa melulta. Toiselle puolelle saatiin mahdutettua yhteensä 80 konepaikkaa. Järjestäjät sijoitettiin taas valvomaan kulkua oven läheisyyteen. Eteishalliin pystytetään jälleen pöydät, joilla voisi ruokailla ja pelata kortti- sekä lautapelejä.

Sähkön tarve oli edelleen korkea, joten tarvittava lisävirrän hankittaisiin jälleen opiskelijakunnan tiloista. Kytkenät tehtäisiin jälleen itse, mutta ne tarkistaisi sähköalan ammattilainen kuten viime kerrallakin.

Ohjelmistoon otettiin lisää peliturnauksia muiden perinteisten grafiikka kilpailun ja CD-levyn heiton lisäksi. Uusina peliturnauksina mukaan tulivat Heroes of Newerth ja Super Mario – nopeuskilpailu.

Muilta osin suunnitelmat pysyivät entisen kaltaisina. Päivämääräksi valittiin jälleen viikonloppu, joka ei olisi pahimman koeruuhkan aikaan. Tällä kertaa se oli 23.–25.10.2009.

Tapahtuman verkkosivuja ja ilmoittautumisjärjestelmää kehitettiin jälleen. Nyt tapahtumalle ostettiin oma domain -nimi, jolloin verkkosivut löytyvät osoitteesta <http://www.titelan.net/>.

3.3.2 Syksyn 2009 toteutus

Tapahtuman kasaus sujui jo rutiinilla. Tapahtumaa edeltävänä torstaina pakattiin kaikki tavarat ja laitteet. Seuraavana aamuna kaikki saapuivat ajoissa koululle ja tapahtuman kasaus voitiin aloittaa.

Kalusteet haettiin jälleen kerran koulun varastolta Lentolasta. Sillä välin verkkoryhmä kasasi verkkolaitteita ja suojaasi liikuntasalin lattian muovimatoilla. Tapahtuman kasaus sujui vauhdikkaasti kokeneelta järjestäjäporukalta ja kaikki oli valmista hyvissä ajoin ennen osallistujien saapumista.



KUVA 12. Tapahtuman pystytys loppusuoralla syksyllä 2009

Itse tapahtuma sujui tällä kertaa ilman suurempia ongelmia. Tällä kertaa lisättiin palaute lomakkeeseen kohta, jossa kysyttiin olisiko joku kiinnostunut järjestämään TiTeLAN tapahtumaa. Tällä oli tarkoitus värvätä uusia järjestäjiä pian valmistuvien järjestäjien tilalle. Tällä keinolla saatiin muutama innokas mukaan järjestäjäryhmään.

3.4 TiTeLAN 2010 kevät

Jälleen kerran seuraavan tapahtuma suunnittelu aloitettiin heti kun edellinen oli saatu päätökseen. TiTeLAN oli saanut uusia järjestäjiä vanhojen rinnalle, mukana oli nyt ensimmäisen, toisen ja kolmannen vuosikurssin tietotekniikan opiskelijoita.

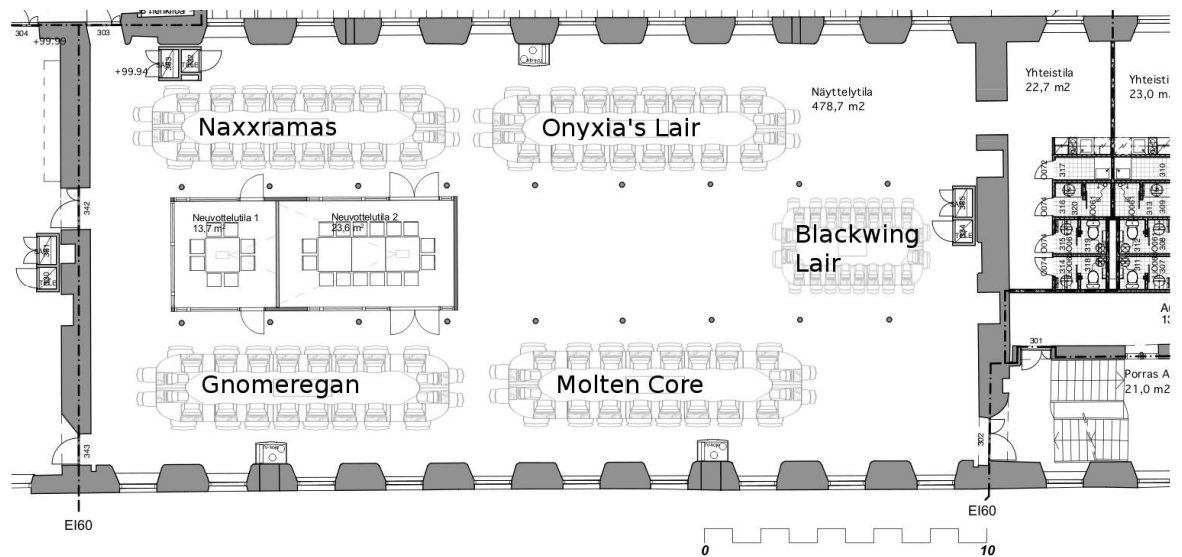
Kevään tapahtumaa alettiin suunnitella jälleen kerran liikuntasaliin, kunnes koulutuspäällikkö Ari Rantala esitti mullistavan ehdotuksen. Tampereen keskustassa toimi Hermia Oy:n pyörittämä Demola niminen innovaatio paja. Rantala ehdottikin että TiTeLAN voitaisiin järjestää Demolassa. Ideana oli tuoda Demola tutuksi TAMKilaisille.

Demola oli paikka jossa Tampereen alueen korkeakouluopiskelijat yhdistivät voimansa ja toteuttivat yhdessä uusia innovatiivisia projekteja. Demola sijaitsee aivan Tampereen keskustassa, Finlaysonin historiallisella tehdasalueella. Tilat Demolassa olivat loisteliaat, kaikki oli vasta remontoitua ja nykyaikaista. Demolassa riitti tilaa, sähköä ja Internet-yhteydet olivat kunnossa. Demola kuulosti loistavalta paikalta verkkopelitapahtumalle. Demolaan lähdettiin tutustumaan porukalla, vielä ennen lähtöä pidettiin liikuntasalia varasuunnitelmana. Demolan esitteli Ville Kairamo, joka johtaa Demolan toimintaa. Demola vakuutti meidät, joten tehtiin päätös siirtää tapahtuma liikuntasalista Tampereen keskusta.

3.4.1 Kevään 2010 suunnittelu

Suunnittelu tuli taas aloittaa puhtaalta pöydältä, sillä Demola oli aivan uusi paikka meille kaikille. Pöytäjärjestelyt, verkko, sähkö, järjestyksenvalvonta ja tapahtuman rakentaminen täytyi kaikki miettiä uusiksi. Verkon muutokset olivat onneksi pieniä ja ne saatiin kuntoon Demolan tietoteknisen henkilökunnan kanssa.

Pöytäjärjestelyt mietittiin ensimmäisenä uusiksi, kuinka Demolaan saadaan kaikki mahduttamaan. Demolassa oli valmiiksi jo paljon huonekaluja; sohvia, toimistotuoleja ja pöytiä. Tämä helpotti kantourakkaa, mutta vaikeutti pöytien suunnittelua, sillä Demolan pöydät eivät olleet kaikki suorina ja neliskulmaisina.



KUVA 13. Ensimmäinen pöytäsuunnitelma Demolaan, TiTeLAN 2010 kevät

Pöytäsuunnitelmaan saatiin mahdutettua lähes sata paikkaa osallistujille ja järjestäjien paikat jälleen ulko-oven läheisyyteen valvomaan kulkua tilaan. Demolan kaarevat pöydät saatiin hyödynnettyä pitkien pöytien päissä ja järjestäjien pöytäryhmässä. Koulun varastolta täytyisi silti hakea pakettiautollinen pöytiä, jotta kaikki paikat saatiin kasatua.

Järjestyksenvalvonta mietittiin myös uudelleen. Demolan tilat sijaitsivat kolmannessa kerroksessa. Alaovi lukkiutuu automaattisesti ilta-aikaan ja Demolan ovi kolmannessa kerroksessa on jatkuvasti lukossa. Asiattomien henkilöiden pääsy Demolaan yöaikaan haluttiin estää, niinpä ovi järjestelyt täytyi miettiä tarkkaan. Tampereen yöelämä on viikonloppuisin vilkasta ja keskustassa liikkuu paljon väkeä. Demolan sijainti helpotti tätä ongelmaa, sillä Demolan sijainti tehdasalueen keskellä sisäpihalla. Demolan välittämässä läheisyydessä ei onneksi ole yökerhoja. TiTeLANien osallistujat kuitenkin käyttäisivät ulko-ovea myös yöaikaan, niinpä jonkinlainen järjestely tuli keksiä. Tätä varten päädyttiin ostamaan prepaid-liittymä, josta tehtäisiin ovipuhelin. Ovipuhelimen numero jaettaisiin tapahtumassa kaikille osallistujille ja neuvottaisiin soittamaan siihen kun alaovi olisi lukossa. Ovipuhelimen soidessa joku järjestäjistä menisi alaovelle tarkistamaan sisäänpyrkijän ja päästämään hänet sisään. Kolmannessa kerroksessa Demolan ovessa on ovikello, jota soittamalla joku oven vieressä istuva järjestäjä tulisi avaamaan oven. Oven vieressä istuisi jälleen järjestyksenvalvoja kurssin suorittaneet järjestäjät.

Demolan sähköjärjestelmä oli remontin yhteydessä nykyaikaistettu ja sen kapasiteetti oli riittävä. Demolan katossa kulki tilan poikki johtokiskot, joista laskeutui alas jatkojohtoja, näihin oli Demolan omat tietokoneet kytketty. Demolan sähkökaapissa on kymmenen 16 ampeerin sulaketta. Yksi sulake kestäisi helposti 12 pelitietokonetta. Yhteen osallistujapöytään tulee 24 tietokonepaikkaa, joten jokainen pöytä tarvitsisi kaksi sulaketta. Osallistujapöytiä suunniteltiin yhteensä 4, joten sähköä oli enemmän kuin tarpeeksi tarjolla, se ei tulisi tuottamaan ongelmia. Sähkölaskemista kerrotaan tarkemmin myöhemmässä kappaleessa.

Tapahtumatoteutus tapahtuisi tällä kertaa myös erilalla. Kaikki tarvittavat tavarat tulisi pakata hyvissä ajoin. Kun koululta olisi noudettu tavarat, ei sinne enää palattaisi, kun vasta sunnuntaina tapahtuman päätyttyä. Demola on kolmannessa kerroksessa, joten kantourakka on hieman raskaampi. Onneksi Demolassa on hissi jolla saadaan raskaimmat tavarat siirretty kolmanteen kerrokseen.

Tapahtuman markkinointiin täytyi taas panostaa, jotta saatiin kaikki uudet ja vanhat osallistajat houkuteltua Demolaan. TiTeLANien julisteet päätettiin suunnitella uudelleen, nyt mukaan otettiin reilusti graafisempi ilme (Liite 1).

Ohjelmassa oli taas luvassa pelaamista läpi viikonlopun ja peliturnauksia. Peliturnaukset olivat tällä kertaa Heroes of Newerth, Battlefield: Bad Company 2 ja Warsaw. Turnauksiin pyydettiin ennakoilmoittautuminen paikanvarauksen yhteydessä. Näin turnaustaulukot voitiin laatia etukäteen ja aikatauluttaa turnauksen paremmin tapahtumaan.

Tapahtuma ajankohdaksi valittiin taas kokeiden jättämä rako opiskelijatovereiden kalenterista. TiTeLAN järjestettäisiin ensimmäistä kertaa Demolassa 9.-11.4.2010.

3.4.2 Kevään 2010 toteutus

Toteutus aloitettiin taas hyvissä ajoin torstaina. Jotta kaikki saataisiin nopeasti aamulla pakettiautoon, pakattiin kaikki TAMKilta tarvittava valmiiksi. Tämän jälkeen kaikki järjestäjät menivät koteihinsa valmistautumaan viikonlopun koitokseen.

Perjantaiamuna TAMKilla pakattiin nopeasti pakettiauto ja lähdettiin kohti Demolaa. Demolaan saavuttua purettiin pakettiauto, jonka jälkeen osa järjestäjistä lähti hakemaan

Lentolan varastolta lisää pöytiä. Demolaan jäänyt ryhmä siirsi TAMKilta tuodut tavarat ylös kolmanteen kerrokseen. Ennen kuin mitään muutoksia tehtiin tilaan kaikki Demolan tilat valokuvattiin. Tämä tehtiin siksi että sunnuntaina pystyttiin palauttamaan kaikki entiselleen. Verkkotyöryhmä alkoi kasata verkkolaitteita, samalla kun kaikki muut alkoivat valmistella tilaa muilta osin. Demolan omat laitteet tuli irroittaa ja kantaa suojaan. Tila täytyi siistiä ja järjestellä niin että pöytäryhmät mahtuisivat sinne. Sitten olikin jo aika alkaa siirrellä pöytiä paikoilleen. Pöydät valmistuivat nopeasti, jonka jälkeen päästiin kytkemään niihin verkkokaapelit sekä sähköjakorasiat. Tapahtuma valmistui hyvissä ajoin ennen kello 17.00, jolloin ensimmäiset osallistujat saapuivat.

Tapahtuma sujui ilman suurempia ongelmia. Pieniä ongelmia koitui kun erään pöydän toinen sulake ylikuormitettiin ja puoli pöytää pimeni. Tämäkin saatiin pian korjattua ja osallistujat pääsivät pelaamaan. Demola sai palautteessa kehuja ja tapahtumakin koettiin onnistuneen erinomaisesti.

3.5 TiTeLAN 2010 syksy

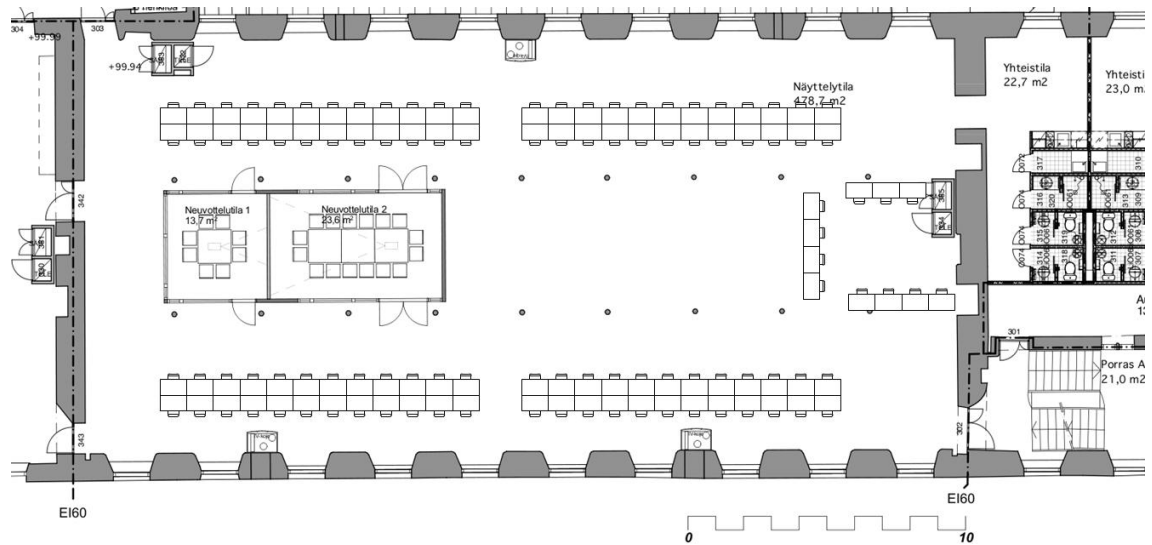
Kevään tapahtuma keräsi kehuja Demolan upeista tiloista, joten tehtiin päätös jatkaa tapahtumaa siellä. Demolan henkilökunta oli myös tyytyväinen TiTeLAN tapahtuman ja järjestäjien toimintaan ja tarjosi Demolan käyttöön myös tälle kertaa. Jälleen oli uusi lukuvuosi alkanut TAMKilla ja uusia opiskelijoita oli saapunut kouluun. Markkinointi tulisi olemaan jälleen tärkeässä roolissa, jotta kaikki paikat saataisiin täytettyä.

3.5.1 Syksyn 2010 suunnittelu

Tapahtumalle etsittiin jälleen sopiva ajankohta koejaksojen välistä. Tällä kertaa se oli 29.–31.10.2010. Osallistujia tapahtumaan päätettiin ottaa jälleen sata kappaletta. Verkko ja sähkö suunnitelmat pysyivät tällä kertaa edellisen tapahtuman kaltaisina, koska osallistujia määrä oli edelleen sama. Tapahtuman ohjelmakin pysyi melko lailla edellisen kaltaisena, peleinä jatkoivat Heroes of Newerth ja Warsow. Uutena pelinä mukaan tuli maailman tämän hetken suosituin eSport -peli Starcraft 2, joka julkaistiin kesän aikana.

Pöytäsuunnitelma meni tällä kertaa uusiksi johtuen siitä että Demolan omat huonekalut ja järjestelyt olivat hieman muuttuneet. Nyt kaarevia pöytiä oli vähemmän ja toimisto-

tuoleja enemmän. TAMKIn varastolta täytyi hakea jälleen pöytiä, mutta tuoleja ei tällä kertaa tarvittu varastolta, sillä niitä riitti Demolassa.



KUVA 14. Paranneltu pöytäsuunnitelma Demolaan, TiTeLAN 2010 syksy

Tapahtuman mainosjulisteesta tehtiin taas uusi versio houkuttelemaan väkeä tapahtumaan (Liite 2). Erityisesti haluttiin saada uudet opiskelijat mukaan tapahtumaan. Tapahtuman maine oli jo kiirinyt uusien opiskelijoiden korviin. Kun tapahtuman ilmoittautuminen avattiin, vietin paikat käsistä. TiTeLAN ”myytiin” loppuun parissa päivässä, kun ennen siihen meni viikosta kahteen viikkoa.

Muuten suunnitelmat Demolan suhteen pysyivät entisellään. Ovi aukeisi yöaikaan puhe-
linsoitolla ja toimintasuunnitelma kasauksen suhteen pysyisi samanlaisena.

3.5.2 Syksyn 2010 toteutus

Tapahtuman toteutus toisti tuttua kaavaa, kaikki valmiiksi torstaina ja aikaisin perjantai-
aamuna Demolaan. Kuvat otettaisiin taas Demolan alkuperäisjärjestyksestä ennen muu-
toksia. Verkko-ryhmä kasaa verkkolaitteet ja testaa yhteydet. Muut kasaavat pöytäryh-
mät.



KUVA 15. Pöytäryhmien kasausta, TiTeLAN 2010 syksy

Tapahtuma valmistui taas ajallaan ja osallistujia alkoi saapua kello 17.00 paikalla. Tapahtuma sujui ilman suurempia murheita ja keräsi jälleen hyvää palautetta. Palautteen lisäksi pyydettiin taas järjestämisestä kiinnostuneita jättämään yhteystietonsa. Saimme jälleen uusia järjestäjiä mukaan tapahtumaan.



KUVA 16. Tapahtuma täydessä vauhdissa syksyllä 2010

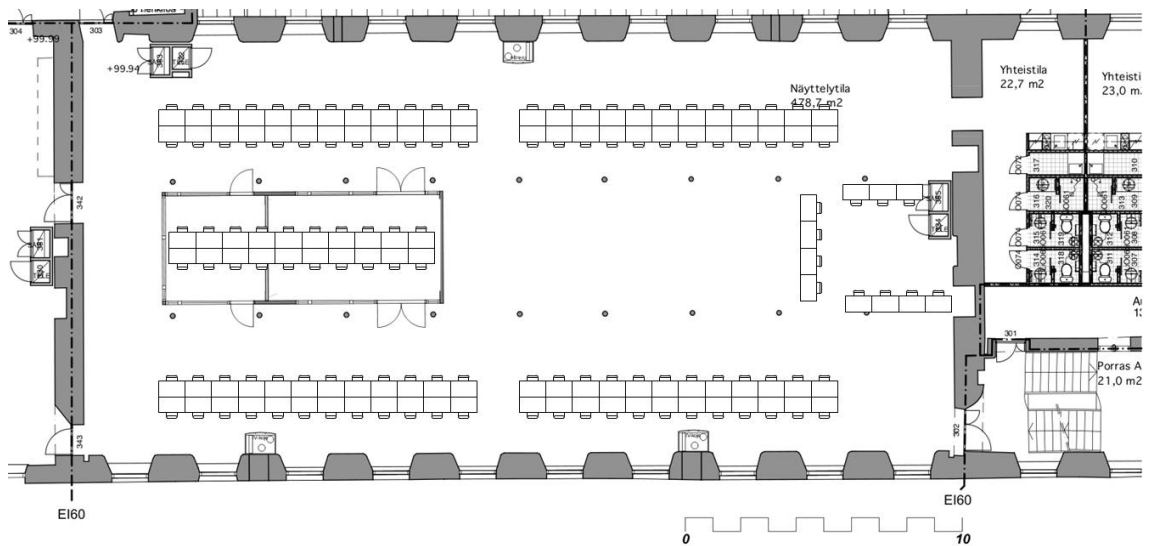
Tapahtuman jälkeen oli taas aika alkaa suunnitella seuraavaa tapahtumaa. Tämänkertaisen suosion yllyttämänä pohdittiin miten saataisiin lisää osallistujia tapahtumaan.

3.6 TiTeLAN 2011 kevät

TiTeLANin suosio oli kasvanut matkan varrella huimasti. Koulun käytävillä tuntemattomat ja puolitutut ihmiset kyselivät jatkuvasti koska seuraava TiTeLAN tulee. Tapahtuman osallistujapaikat vietiin käsistä heti ilmoittautumisen avauduttua. Paikkoja oli saatava lisää.

3.6.1 Kevään 2011 suunnittelu

TiTeLAN konsepti oli jo melko hyvin hiottu muotoonsa. Tällä kertaa pohdittiin kuinka saisimme lisää osallistujapaikkoja tilaan. Demolan keskellä sijaitsee kaksi neuvotteluhuonetta. Kävimme Demolassa tutkimassa saisiko näihin tiloihin pelaajapaikkoja laadittuja. Neuvotteluhuoneet olivat reilun kokoisia ja niihin saatiin kaavailtua 20 paikkaa lisää.



KUVA 17. Pöytäsuunnitelma, TiTeLAN 2011 kevät

Tapahtuman ohjelma pysyi taas suurin piirtein samanlaisena, peliturnauksina oli tarjolla Starcraft 2, Heroes of Newerth ja Warsaw. Näiden lisäksi mukaan otettiin pieni muotoilun League of Legends -turnaus. Lisäksi mukana oli taas yleisön pyynnöstä CD-levyn heittokilpailu ja Super Street Fighter 4 -turnaus.

Muilta osin suunnitelmat olivat jälleen vanhan kaltaiset. Sähköä riitti Demolassa uudelle lisäpöydällekin. Ajankohdaksi löytyi koejaksojen jättämä rako, 18.–20.3.2011. Tapahtuman mainosjulisteesta tehtiin uusi versio houkuttelemaan osallistujia tapahtumaan (Liite 3).

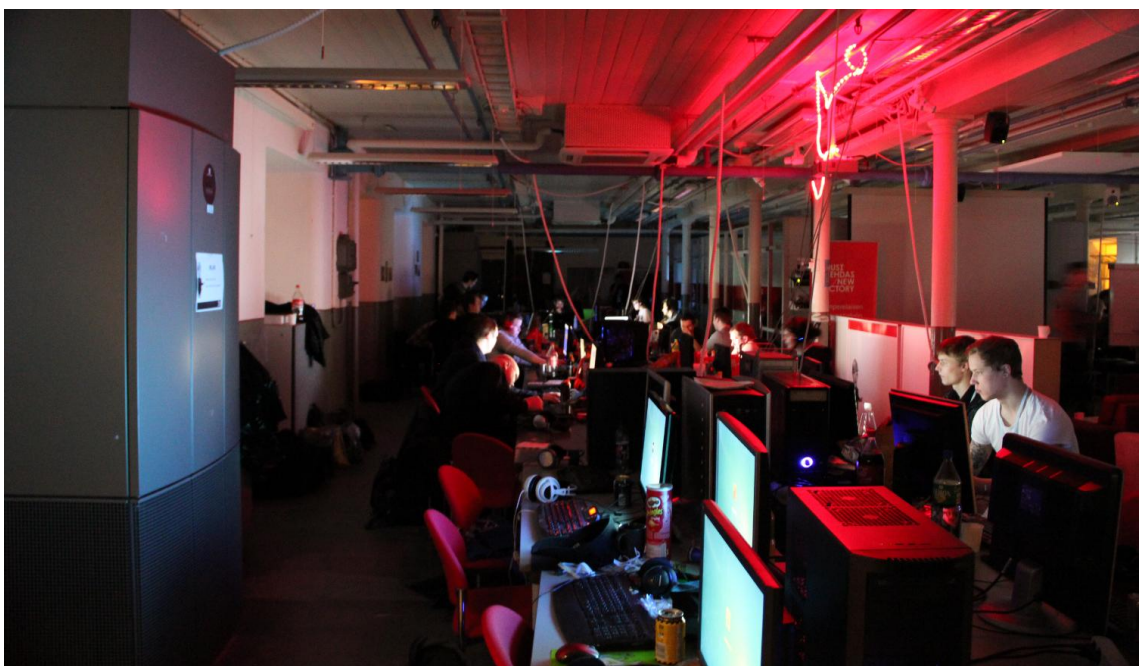
3.6.2 Kevään 2011 toteutus

Tapahtuman osallistujapaikat vietiin taas käsistä parissa päivässä, peruutuspaikkoja tiedusteltiin tapahtumaviikonloppuun asti. Jälleen kaikkia odottaisi Demola täynnä iloisia lanittajia ja hauska viikonloppu.



KUVA 18. Pöytäryhmien kasausta, TiTeLAN 2011 kevät

Toimeen ryhdyttiin tutulla kaavalla. Torstaina kaikki pakattiin ja perjantaina aikaisin aamulla liikenteeseen. Tällä kertaa Lentolasta täytyi hakea kaksi pakettiautollista pöytiä, jotta lisäpöytäryhmä saataisiin toteutettua. Verkko-ryhmä kasasi ja testasi taas verkkolaitteiston ja muut rakensivat pöytäryhmät. Kaikki valmistui jälleen kerran ajallaan ja kaikki oli valmista viikonloppua varten.



KUVA 19. Tapahtuma lauantai-iltana, TiTeLAN 2011 kevät

Palautteen perusteella järjestäjät suoriutuivat jälleen erinomaisesti tapahtumasta. Oli taas aika alkaa suunnitella seuraavaa tapahtumaan. Nyt mukaan oli liittynyt uusia järjestäjiä, heistä alettiin kouluttaa TiTeLAN-veteraanien tehtäviin jatkajia, sillä alkuperäisjärjestäjien viimeinen opiskeluvuosi oli alkamassa.

3.7 TiTeLAN 2011 syksy

Viimeinen lukuvuosi alkaa TiTeLANien perustajilla. Uudet järjestäjät jatkaisivat tapahtumaa veteraanien valmistumisen jälkeen. Syksyllä olisi veteraanien toiseksi viimeinen tapahtumamme. Suunnittelun ja toteutuksen vastuu alkoi siirtyä uusille, veteraanien valvoessa toimintaa.

3.7.1 Syksyn 2011 suunnittelu

Tapahtuman suunnittelussa ei tapahtunut suuria yllätyksiä. Pöytäsuunnitelmakin pysyi tällä kertaa entisellään. Peliturnauksetkin pysyivät suurin piirtein entisellään, tällä kertaa luvassa olisivat Starcraft 2, Heroes of Newerth, League of Legends, Warsow ja Propilki 2.

Tapahtuman ajankohdaksi valittiin 28.–30.10.2011. Tapahtumalle valmistettiin taas uusi mainosjuliste, jota leviteltiin pitkin TAMKIn käytäviä (Liite 4).

3.7.2 Syksyn 2011 toteutus

Tapahtuman toteutus sujui jo rutiinilla. Torstaina tavarat pakattiin pakettiin ja perjantai-aamuna paketit nostettiin autoon. Demolalla kaava oli tuttu, ensin kuvattiin tilan alkupe-
räinen järjestys, sitten verkkolaitteet kuntoon ja pöydät kasaan.



KUVA 20. Pöytäryhmien kasausta 2011 syksyllä

Tapahtuma onnistui loisteliaasti jälleen kerran. Palautelokeromme täyttyi positiivisista viesteistä. Uusien järjestäjien työt sujuivat ongelmitta, veteraanin mieltä lämmitti tieto että tapahtuma jäisi hyviin käsiin.

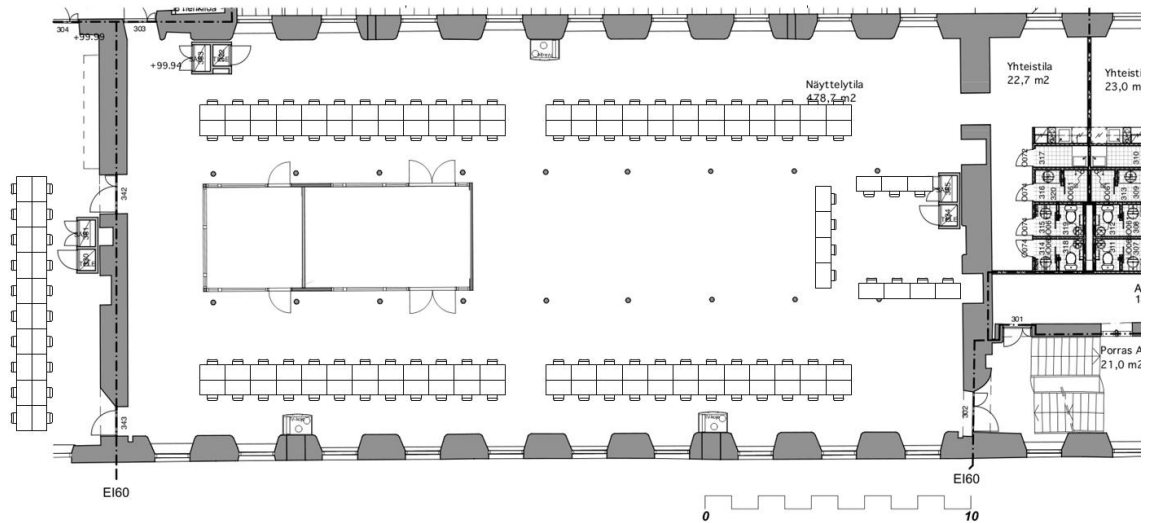
3.8 TiTeLAN 2012 kevät

TiTeLAN-veteraanien viimeinen tapahtuma lähestyy. Tästä huolimatta tapahtumaa lähdettiin järjestämään jälleen suurella innolla. Nyt hommat olivat suurimmalta uusien järjestäjien käsissä, veteraanit seurasivat sivusta, aina tarvittaessa auttaen.

3.8.1 Kevään 2012 suunnittelu

Demolan neuvottelutilat olivat ahtaita ja Demolan sähköt riittivät nihkeästi TiTeLANeille nykyisessä koossaan. Jotain oli tehtävä asialle. Tähän löytyikin nopeasti ratkaisu. Demolan vieressä oli samanlainen tila, Protomo. Demola ja Protomo kuuluivat Hermia Oy:n Uusi Tehdas konseptiin, jonka ideana oli tarjota innovatiivinen ideahautomato ja näistä ideoista luoda uusia yrityksiä Tampereelle. Protomon ja Demolan välissä oli ohut seinä ja kaksi valtavaa liukuovea. Kulku Protomoon kulki Demolan läpi. Protomoon

voitaisiin sijoittaa lisäpaikkoja. Ideaa päätettiin testata varovaisesti alkuun suunnittelemalla Protomoon 20 osallistujapaikkaa.



KUVA 21. Pöytäsuunnitelma, TiTeLAN 2012 kevät

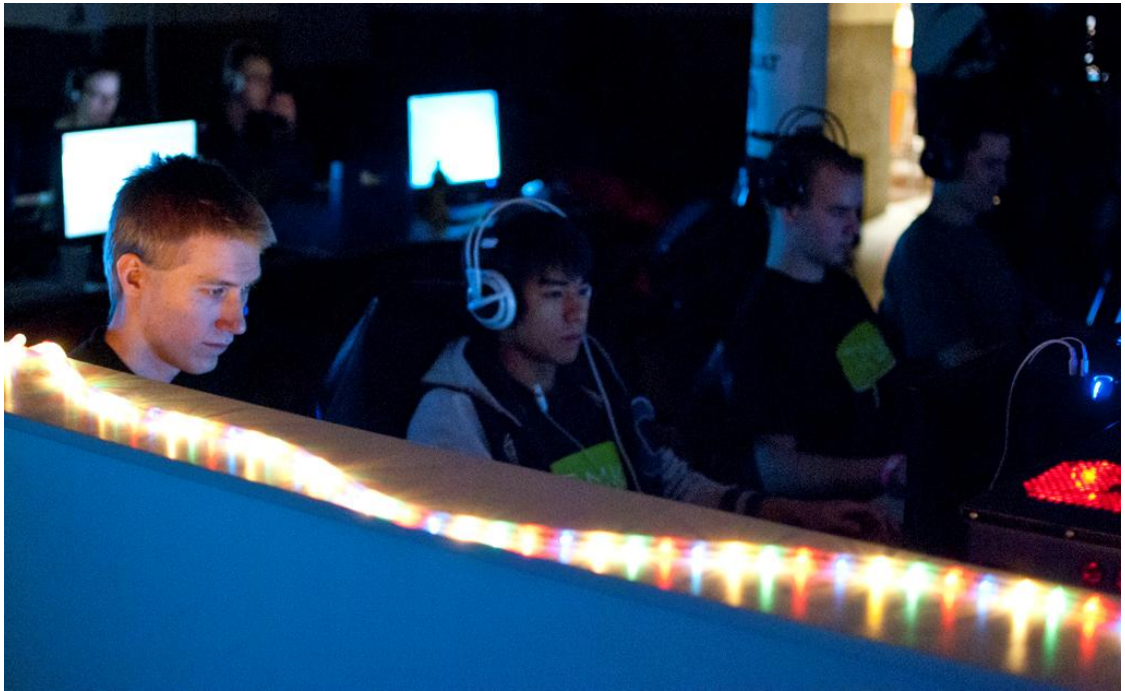
Nyt pystyttiin siirtämään Demolasta 20 osallistujapaikkaa Protomoon. Tämä helpotti Demolan sähkökuormitusta, sillä Protomolla oli oma sähkökaappinsa. Nyt Demolan neuvotteluhuoneet voitiin valjastaa jälleen lauta- ja korttipeli käyttöön.

Tällä kertaa tapahtumaan suunniteltiin vaihtelua peliturnauksiin. Perinteiset Starcraft 2, Propilkki 2, League of Legends ja Heroes of Newerth pitivät paikkansa. Uusina turnauksina mukaan tulivat Left 4 Dead 2, Quake Live, Counter-Strike 1.6 ja World of Warcraft.

Veteraanien viimeisen tapahtuman ajankohdaksi valittiin 23.–25.3. 2012. Jälleen kerran tehtiin tapahtumalle uusi mainosjuliste (Liite 5). Tapahtuman ilmoittautuminen avattiin kuukausi ennen tapahtumaa. Osallistujapaikat loppuivat päivässä, ensimmäiset 100 paikkaa menivät kahdessatoista tunnissa. Peruutuspaikkoja kyseltiin taas tapahtumaan asti.

3.8.2 Kevään 2012 toteutus

Tapahtuman kasaus sujui jälleen kerran rutiinilla ja kaikki oli ajoissa valmista. Tällä kertaa kaikki oli suunniteltu viimeisen päälle ja toteutettu huolella, nyt ei mikään menisi pieleen.



KUVA 22. Tapahtuma täydessä sykkeessä, TiTeLAN 2012 kevät

Tapahtuma sujui alusta loppuun asti ongelmitta. Positiivinen palaute täytti taas virtuaalisen palautelokeromme. TiTeLAN sai myös hieman julkisuutta, kun Aamulehden toimittaja ja kuvaaja tulivat seuraamaan tapahtuman kasausta perjantaina. Veteraanien viimeinen tapahtuma oli menestys. Uusilla järjestäjillä oli kaikki hommat hallussa. Veteraanit voivat huolettomin mielin jättää tapahtuman uusien järjestäjien jatkettavaksi.

4 Verkkopelitapahtuman järjestäminen

Tämän kappaleen on tarkoitus toimia ohjeena verkkopelitapahtumaa järjestäessä. Kappale kertoo mitä tulee ottaa huomioon, kun suuri joukko ihmisiä kantaa tietokoneensa samaan tilaan ja viettää hauska viikonloppu.

4.1 Verkkopelitapahtuman suunnittelu

Verkkopelitapahtumaa suunniteltaessa tulee ottaa monta asiaa huomioon. Pienetkin verkkopelitapahtumat on hyvä suunnitella kunnolla, että itse tapahtumassa voi keskittyä vain oleelliseen, eikä tarvitse huolehtia ongelmista. Tärkeimmät kohdat verkkopelitapahtuman suunnittelussa ovat tila, verkko, sähkö, järjestyksenvalvonta ja viihtyvyys. Näiden osa-alueiden onnistuessa saadaan aikaiseksi onnistunut verkkopelitapahtuma.

4.1.1 Tapahtuman pääpiirteinen suunnittelu

Verkkopelitapahtuman suunnittelu kannattaa aloittaa tilan suunnittelusta. Tilaksi tulee valita sellainen paikka jossa on riittävästi sähköä, Internet-yhteys ja tarpeeksi tilaa tapahtumalle. Tilan tulee myös olla turvallinen, niin ettei siellä mikään aiheuta vaaraa osallistujille tai omaisuudelle. Tilan kulkua täytyy myös pystyä valvomaan helposti. Viihtyvyyttä tulee rakentaa tilan mahdollisuuksien ja tarpeiden mukaan.

Sähkökapasiteetti on tilan oleellisin ominaisuus. Sähkökapasiteetti määrä tilassa järjestettävän tapahtuman suuruuden. Tietokoneiden tehonkulutus vaihtelee suuresti, Tampereen sähkölaitoksen mittauksien mukaan perus kotitietokone kuluttaa noin 200 wattia, mutta keskiverto nykyaikainen pelitietokone kuluttaa noin 300 wattia tehoa. Näillä tiedoilla voidaan laskea kuinka monta tietokonetta tavallinen 16 ampeerin sulake kestää, kun tiedetään että teho(P) on jännite(U) kerrottuna virralla(I) (Tampereen sähkölaitos, 2011)(Muropaketti, 2012).

$$P = UI \quad (\text{Kaava 1})$$

$$\begin{aligned} P &= 230V \times 16A \\ &= 3680W \end{aligned}$$

Kaavan 1. mukaisesti yksi kuudentoista ampeerin sulake kestää 3680 watin kuorman, kun tämä jaetaan pelitietokoneen keskiverto tehonkulutuksella (300W), tiedetään että kuudentoista ampeerin sulake kestää kahdentoista tietokoneen kuorman. Kannettavilla tietokoneilla tehonkulutus on yleensä pienempi. Kannettavat tietokoneet ovat hyvin yleisiä verkkopelitapahtumissa, koska ne ovat erittäin helppoja kuljettaa tapahtumaan. TiTeLAN tapahtumissa yleensä joka kolmas osallistuja tulee tapahtumaan mukanaan kannettava tietokone. Tällöin voidaan turvallisesti olettaa että yksi 16 ampeerin sulake kestää 12 osallistujan aiheuttaman kuorman.

Tilaan on myös saatava Internet-yhteys. Nykypäivänä moni peli tarvitsee toimiakseen Internet-yhteyden. Osallistujat voivat Internetistä ladata myös päivityksiä tai uusia pelejä. Täten Internet-yhteys ja sen toimivuus ovat myös erittäin tärkeitä tekijöitä kun järjestetään verkkopelitapahtumaa. Lisäksi hyvin toimiva yhteys ylläpitää tapahtuman viihtyvyyttä. Myös tapahtuman lähiverkon tulee toimia moitteettomasti ja nopeasti. Osallistujat lähtevät hyvin pian koteihinsa jos tapahtuman verkko ei toimi. Mahdollisiin ongelmatilanteisiin tulee varautua ajoissa ja aina tulee olla varasuunnitelma valmiina.

Viihtyvyyttä tapahtumassa luo parhaiten mukava ilmapiiri, paljon samanhenkisiä ihmisiä ja toimivat järjestelyt. Toimivat ja siistit puitteet luovat myös omalta osaltaan viihtyvyyttä. Osallistujille tulee olla tarjolla mahdollisuus ruokailuun, rentoutumiseen sekä henkilökohtaisenhygienian huoltoon. WC-tilat tulee pitää toimintakuntoisina ja puhtaina koko tapahtuman ajan.

Turvallisuus on myös erittäin tärkeä osa-alue. Osallistujat voivat rentoutua paremmin, kun tietävät että he ja heidän omaisuutensa on turvassa tapahtumassa. Tilassa tulee olla asianmukaiset palovaroittimet ja ensisammutuskalusto. Poistumistiet ja varauloskäynnit tulee kertoa osallistujille ja pitää huoli että ne ovat käytettävissä koko tapahtuman ajan. Järjestyksenvalvojat pitävät huolen ettei tapahtumaan pääse asiattomia henkilöitä tai ettei tapahtumassa synny tarpeetonta häiriötä kenenkään osalta.

4.1.2 Järjestelyjen suunnittelu

Suunnittele tapahtuma huolellisesti, pidä huoli että jokaiseen tehtävään on nimetty joku ja että hänelle on tarvittaessa sijainen paikalla. Jokainen järjestäjä osallistuu tapahtuman kasaukseen. Itse tapahtumassa järjestäjillä tulee olla kaikilla omat tehtävänsä, jotta joka työlle löytyy tekijä.

Verkkoryhmään tulee nimetä vähintään kaksi henkilöä, jos mahdollista, mielellään ainakin kolme tai neljä. Verkko on itse tapahtuman tärkein tekninen osa-alue, ilman verkkoa kukaan ei voi pelata. Verkon kanssa tulee usein miten ongelmia, oli se miten hyvin tahansa suunniteltu.

Järjestyksenvalvoja tulee olla aina osallistujia määrän mukaan tarpeeksi. Aina on oltava kuitenkin yksi järjestyksenvalvoja, oli tapahtuma kuinka pieni tahansa. Mieluiten järjestyksenvalvoja tulisi kuitenkin olla kaksi tai enemmän. Näin saadaan tapahtuman turvallisuus ja järjestys taattua.

Tapahtumassa on hyvä myös tarjota osallistujille erinäisiä palvelimia. Verkkoon tulisi liittää ainakin yksi tai kaksi palvelinta. Suosituimmille peleille ja varsinkin turnauspeleille tulisi olla omat palvelimet. Näin kukaan osallistuja ei joudu uhraamaan tietokoneensa laskentatehoa palvelimen pyörittämiseen oman pelinsä ohella, vaan erillinen tietokone hoitaa pelipalvelimen pyörittämisen. Turnauspelejä varten on järjestäjien ylläpitämä palvelin tasapuolisin otteluareena, tällöin kukaan kilpailija ei pääse vaikuttamaan peli sääntöihin palvelimella. Peli palvelimien lisäksi on hyvä tarjota osallistujille keskustelu mahdollisuus palvelimilla, tällainen voi olla joko VOIP -ohjelmopalvelinta tai paikallista sisäverkon omaa IRC -palvelinta. Näiden avulla osallistujien on helpompi etsiä itselleen peliseuraa tapahtuman sisältä. Palvelimia tulisi ylläpitää ja valvoa koko tapahtuman ajan, tähän tehtävään olisi hyvä nimetä ainakin yksi ihminen, mieluiten kaksi.

Jokainen tapahtuma tarvitsee niin kutsuttuja yleismiehiä. Yleismiehillä ei välttämättä ole mitään erityistä osa-aluetta vastuullaan. Yleismiehiä tarvitaan auttamaan pitämään tapahtuma kasassa, auttamaan tapahtuman puitteiden rakentamisen kanssa ja tapahtuman ylläpidossa.

4.1.3 Tapahtuman ohjelman suunnittelu

Tapahtuman ohjelman suunnittelu voi olla haastavaa. Varsinkin jos tapahtumassa on monta peliturnausta. Useat osallistujat voivat haluta osallistua useampaan kuin yhteen turnaukseen. Turnausaikataulua tehdessä tulee olla tarkkana etteivät tällaiset turnaukset ole samaan aikaan. Tätä suunnittelua voi helpottaa pyytämällä turnauksiin ennakkoilmoittautuminen osallistujilta.

Peliturnausten lisäksi ohjelmassa on hyvä olla jotakin rentoa tekemistä, ettei koko tapahtuma ole vain hampaat irvessä palkintojen metsästämistä. Rennommat kilpailut kuten leikkimielisempi CD-levyn heitto tai jokin hauska retro-peli vanhalla pelikonsolilla tuovat mukavaa vaihtelua eSportin kilpailu henkiseen maailmaan.

4.2 Verkkopelitapahtuman toteutus

Verkkopelitapahtumaa toteuttaessa pitää ottaa monta seikkaa huomioon ennen tapahtumaa ja itse tapahtumassa. Tässä kappaleessa keskitytään siihen.

4.2.1 Toimenpiteet ennen tapahtumaa

Ennen tapahtumaa tulee valmistella kaikki mitä tapahtumassa voi tarvita. Verkkokaapelit tulee testata ja inventoida. Verkkolaitteet tulee ohjelmoida ja testata verkon toimivuus. Palvelimet tulee asentaa, ohjelmoida ja testata hyvissä ajoin ennen tapahtumaa sekä vielä ennen tapahtumaa on hyvä tarkistaa palvelimen ohjelmiston ajantasaisuus. Sähkönriittävyys on varmistettava, jotta sähkökapasiteetti varmasti riittää kaikille tapahtumaan osallistujille. Ongelmiin tulee aina varautua ja laatia varasuunnitelma siltä varalta, että jokin menee pieleen.

Verkkopelitapahtuman ollessa yksityistilaisuus ei siitä tarvitse ilmoittaa viranomaisille, mutta jos tapahtuma on julkinen ja kaikille avoin, tulee siitä ilmoittaa poliisille ainakin 5 arkipäivää ennen tapahtuman ajankohtaa.

4.2.2 Toimenpiteet tapahtumassa

Tapahtumassa tulee valvoa ja ylläpitää tapahtuman verkkoa ja palvelimia, jotta pelaaminen tapahtumassa onnistuisi. Mahdollisten väärinkäytösten varalta kannattaa tarkkailla etenkin palvelimien ja Internet-yhteyden kuormaa. Puutu väärinkäytöksiin nopeasti ennen kuin ilmiö leviää ja pääsee riistäytymään käsistä.

Tilan viihtyvyydestä tulee huolehtia jatkuvasti, erityisesti tilojen siisteydestä tulee pitää tarkkaan huoli. Varsinkin ruokailu- ja WC-tilat on pidettävä siisteinä ja toimintakuntoisina jatkuvasti. Ohjeista myös osallistujia pitämään tilat siistinä, näin ennaltaehkäistään mahdollisia sotkuja.

Järjestyksenvalvojien tulee pysyä valppaina. Kaikenlaiseen epäilyttävään ja häiriötä aiheuttavaan toimintaan tulee puuttua nopeasti. Muilla osallistujilla on turvallisempi ja viihtyisämpi olo kun he tuntevat itsensä ja omaisuutensa olevan turvattuina. Järjestyksenvalvojat on koulutettu toimimaan näissä tilanteissa, joten heidän tulee antaa hoitaa tilanteet omalla ammattitaidollaan.

Aikataulussa pysymisestä tulee pitää huolta. Peliturnauksia ei tulisi päästää jäämään jälkeen aikataulusta, vaan tulisi aktiivisesti työntää turnauksia eteenpäin. Pelaajia tulee auttaa löytämään vastustajansa, jotta turnauspelit saadaan pelattua. Muut turnauksen pelaajat saattavat joutua odottamaan alkuerien pelaajia tunteja, jos pelaajat eivät löydä toisiaan tapahtumastasi.

5 POHDINTA

Verkkopelitapahtumat saattavat vaikuttaa lastenleikiltä ja lapselliselta ajan hukalta. Rohkenen olla erimieltä tästä. Katsottaessa tarkemmin mikä on verkkopelitapahtuma, voidaan löytää jotakin melko tavallista. Verkkopelitapahtuman perusrunkoa voidaan verrata mihinkä tahansa tavallisen yrityksen verkkoon. Tapahtumassa on kymmeniä, satoja tai tuhansia tietokoneita samassa lähiverkossa kommunikoimassa keskenään, aivan kuten missä tahansa yrityksessä. Verkkopelitapahtumassa on pöytäryhmiä jossa istuu osallistujia, yrityksissä on osastoja joissa istuu työntekijöitä. Yrityksissä tietokoneilla käytetään toimistosovelluksia, verkkopelitapahtumassa on näiden tilalla vain hausempia sovelluksia, pelejä. Yrityksillä on sähköpostipalvelimia, tietokantapalvelimia, järjestelmäpalvelimia, kun taas verkkopelitapahtumissa on IRC- ja pelipalvelimia. Siinä missä yrityksessä tehdään vakavissaan töitä, verkkopelitapahtumassa pidetään hauskaa ja pelataan. Perusrunko molemmissa ympäristöissä on sama, käyttötarkoitus on vain hieman erilainen.

Olen ollut nyt kahdeksan kertaa johtamassa, suunnittelemassa, kehittämässä, pystyttämässä ja purkamassa tällaista verkkoa. Näistä kahdeksasta kerrasta on jäänyt paljon mieleen. Hauskojen muistojen lisäksi mukaan on tarttunut kosolti ammattitaitoa, koulutusosaamista, verkko- ja palvelinosaamista, ongelmanratkaisu kykyä sekä johtamiskykyä. Olen ollut mukana perustamassa ja kehittämässä tapahtumaa joka toivon mukaan jää elämään vielä pitkäksi aikaa.

LÄHTEET

- DreamHack Luettu 24.4.2012
<http://www.dreamhack.se/dhw11/2011/11/22/120-gigabit-at-dhw11/>
- GamesCon Luettu 24.4.2012
<http://www.pcgamer.com/2011/08/01/valve-to-hold-1000000-dota-2-tournament-at-gamescom/>
- Tampereen sähkölaitos Luettu 24.4.2012
<http://www.tampereensahkolaitos.fi/internet/Yksityisasiakas/Napsin+vinkit/#kulutus>
- Muopaketti Luettu 24.4.2012
<http://muopaketti.com/artikkelit/naytonohjaimet/nvidia-geforce-gtx-680-gk104,6>

LIITTEET

Liite 1. TiTeLAN 2010 kevät mainosjuliste



TITELAN
LANPARTY BY TAMK
DEMOLASSA
99.-114.
2010

ILMAINEN
VERKKOPELITAPAHTUMA!

LUVASSA:
KILPAILUJA, PALKINTOJA,
VALVOMISTA JA PELAAMISTA
LÄPI YÖN!

KÄY ILMOITTAUTUMASSA
OSOITTEESSA:
WWW.TITELAN.NET



TITELAN

LANPARTY by TAMK

Uusi Tehdas/Demola
29.10. - 31.10. 2010

Ilmainen verkkopelitapahtuma!
Free LANparty!

Luvassa peliturnauksia, valvomista kofeiinin voimalla ja pelaamista läpi viikonlopun!
Prepare for tournaments, caffeine powered nights and continuous weekend gaming!

Ilmoittaudu / Sign up:
www.titelan.net

TITELAN

LANPARTY by TAMK

Uusi Tehdas / Demola
18.3. - 20.3. 2011

Ilmainen verkkopelitapahtuma!

Free LANparty!

Luvassa peliturnauksia, valvomista kofeiinin voimalla ja pelaamista läpi viikonlopun!

Prepare for tournaments, caffeine powered nights and continuous weekend gaming!

Ilmoittaudu / Sign up:
www.titelan.net

The poster features a collage of video game characters and scenes. At the top right, a blue and white mecha-like character is prominent. Below it, a character with a glowing orange mouth is visible. In the bottom right, a character with a red visor and a black helmet is shown. The background is a dark, atmospheric scene with various characters and elements from different games, including a soldier in a green uniform and a character in a blue shirt performing a jump.

TITELAN

LANPARTY by TAMK

28.-30.10.2011

Ilmainen verkkopelitapahtuma!

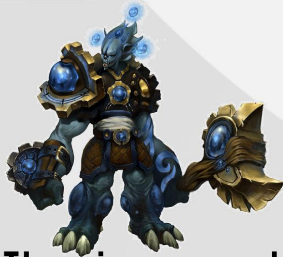
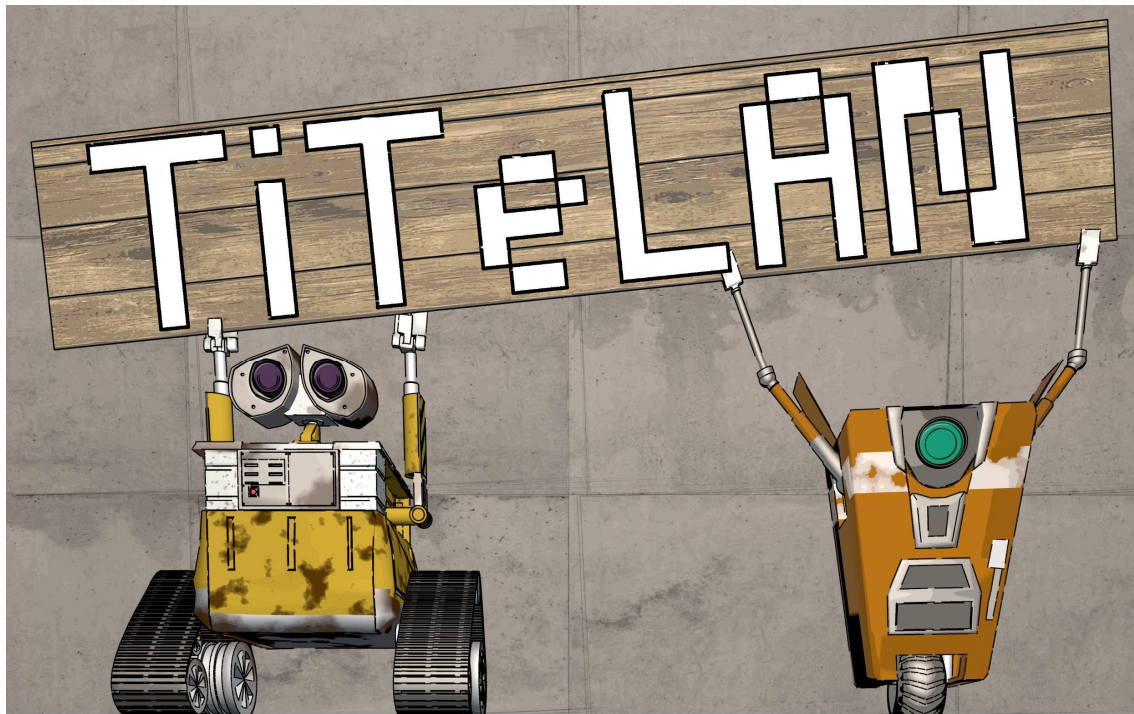
Free LANparty!

Luvassa peliturnauksia, valvomista kofeiinin voimalla ja pelaamista läpi viikonlopun!

Prepare for tournaments, caffeine-fueled nights and gaming all weekend long!

Ilmoittaudu / Sign up:
www.titelan.net

Liite 5. TiTeLAN 2012 kevät mainosjuliste



LANPARTY BY TAMK

Uusi Tehdas / Demola
23.-25.3.2012

Ilmainen verkkopelitapahtuma!

Luvassa peliturnauksia, kofeiinin siivittämiä öitä ja tietenkin pelaamista läpi viikonlopun

Free LANparty!

Prepare for tournaments, caffeine powered nights and continuous weekend gaming!



Ilmoittaudu / Sign up

www.titelan.net