

Miten järjestää pelitapahtuma

Yleistä

Tässä dokumentissa esitellään, kuinka pelitapahtuma järjestetään. Pelitapahtumia on useanlaista, joten käymme läpi ensin tapahtuman tavoitteisiin ja teknisiin vaatimuksiin perustuvia kysymyksiä läpi.

Esimerkkinä pelitapahtumasta käytämme vuosittain järjestettävää Vauhtijuoksua. Vauhtijuoksu on hyväntekeväisyys-pelitapahtuma, jossa kerätään rahaa hyväntekeväisyyteen vauhtipelaamisen (eng. "speedrunning") merkeissä muutaman päivän maratonina. Ideana on vauhtipelata pelejä alusta loppuun (tai muuhun vastaavaan tavoitteeseen) mahdollisimman nopeasti. Vauhtijuoksu on kokoluokaltaan muuta kuin pieni tapahtuma, joten tapahtuman annettavat esimerkit kannattaa ottaa soveltavina esimerkkeinä.

Pelitapahtuman järjestäminen

Tässä kappaleessa on lyhyt listaus siitä, mitä pelitapahtuman järjestämiseen tarvitsee. Lista ei ole kaiken kattava, mutta kattaa peruselementit mitä kaikista pelitapahtumista yleensä löytyy.

Lista:

- Paikan, jossa tapahtuma järjestetään
 - Paikan koko voi vaihdella tapahtuman idean mukaan. Internetyhteys on hyvä ottaa huomioon tilaa valittaessa.
- Pelaajia
- Pelejä
 - Jos kyseessä on yksittäisen pelin turnaus, kannattaa se valita järjestäjän puolesta
 - Jos taas on tarkoituksena pelata erilaisia pelejä, kannattaa antaa pelaajien itse valita pelit.
- Pelikoneet
 - Pelaajat voivat tuoda omat laitteensa itse, mutta pelikoneiden tarjoaminen järjestäjän puolesta helpottaa osallistumista.
- Työvoimaa
 - Tapahtuman järjestämiseen voi käyttää äärettömän paljon resursseja joista tärkein on innokas työvoima.
 - Vähintään tarvitset jonkun organisoimaan tapahtuman. (Yleensä vähintään itsesi, mutta vastuu jaettuna useammalle voi olla mukavampaa.)
 - Vauhtijuoksun työvoima jaetaan perinteisesti seuraaviin työryhmiin:
 - **Tapahtuman suunnittelun aikana:**
 - **Päätuottaja:** Johtaa tapahtuman tuotantoa ja toteutusta

- **Huolto:** Suunnittelee ja toteuttaa tapahtuman ajalle ruokinnan, ensiavun ja muut juoksevat asiat.
- **Hupi:** Suunnittelee ja toteuttaa virkistystapahtumia toimikunnalle, sekä
- **Mainosmyynti:** Vastaa tapahtuman sponsoreiden ja yhteistyökumppaneiden hankinnasta.
- **Markkinointi:** Luo tapahtumalle mainos-strategian ja toteuttaa sen.
- **Media:** Toteuttaa tapahtuman graaffisen ilmeen-
- **Koodi:** Vastaa Vauhtijuoksun ohjelmisto plugineista.
- **Sisältö:** Vastaa Vauhtijuoksun tapahtuman sisällöstä.
- **Tekniikka:** Vastaa video- ja pelikuvan ottamisesta, kaappaamisesta ja lähettämisestä tapahtuman ajan, sekä tästä vaadittavasta teknisestä toteutuksesta.
- **Tilat ja Deco:** Hankkii ja koristaa tapahtuman tilat.
- **Tapahtuman aikana:**
 - **Tuottaja:** Vastaa mitä lähetetään livestreamiin
 - **Teknikko:** Varmistaa että tuottaja saa peleistä videokuvaa, että ääntä
 - **Päivystäjä:** Hoitaa tapahtuman aikaisia muita tehtäviä (esim. Oven avauksia, henkilöiden organisointi jne.)

Mitä tulee ottaa huomioon, jos tapahtumapaikalla on yleisöä

Tapahtumilla on yleensä yleisöä katsomassa ja pelitapahtumaa järjestäessä on hyvä ottaa huomioon pelaajien pelirauha, sekä liveyleisön katsomiskokemus. On siis hyvä miettiä miten yleisö näkee ja kuulee pelin, sekä kuinka pelaajat näkevät ja kuulevat pelin. Jos peli on kilpailullinen, on hyvä miettiä haittaako kurkkiminen pelaajien suorituksia.

Tietokoneella pelatessa peli voidaan heijastaa esimerkiksi pelaajan näyttöä peilaamalla suurempaan näyttöön, televisioon tai videotykkiin. Pelikonsoleilla yleensä on vain yksi portti videokuvan saamiseksi käytössä, joten täytyy miettiä riittääkö pelaajille katsoa suuremmasta ruudusta yleisön kanssa, vai käytetäänkö videokuvan jakamiseen splitteriä tai kaappauskorttia välissä. (Kaappauskortista lisää livestriimaus-osiossa)

Mikäli tila on suuri, on hyvä miettiä tarvitseeko pelaaja mikrofonia. Mikäli pelaajan katsotaan tarvitsevan mikrofonia, ei peliäännet saa lähteä kiertämään, mikäli pelaajalle tarjotaan mahdollisuus käyttää kaiuttimia. Kuuloke-mikrofoni yhdistelmä on hyvä tapa napata ääntä suurimman osan ajasta, sillä pelaajan peliäännet ja pelaajan mikrofoni eivät kohtaa. Mikäli käytetään erillisiä mikrofoneja (kuten kardioidimikrofoneja) ja kaiuttimia, välttä pelaajan äänen kiertämistä suuntaamalla mikrofoni pois päin kaiuttimista. Aseta mikrofonit siten, että ne ovat mahdollisimman lähellä pelaajaa, mutta ei niin lähellä että hengitys kuuluu. Näin mikrofonia voidaan miksata mahdollisimman pienelle, että mahdolliset taustäännet eivät kuulu läpi, mutta pelaajan ääni kuuluu selkeästi.

Vauhtijuoksussa kaikki pelit kaapataan ja kierrätetään kaappaustietokoneen ja lähetystietokoneen kautta. Lähetystietokoneesta on yksi näyttö varattu livekuvan

seuraamiseen ja tämä näyttö on peilattu yleisölle. Ääniä ohjataan Vauhtijuoksussa erillisen mikserin kautta niin yleisölle kuin pelaajille. Pelaajalle kuulokkeisiin lähetetään peliäänät sekä oman, sohvan ja tuottajan mikrofonien äänet.

Mitä tulee ottaa huomioon livestriimaamisesta

Tapahtuman livelähetys johonkin palveluun avaa ovia laajentaa tapahtuman katsojakuntaa. Livelähetys kuitenkin lisää tapahtuman monimutkaisuutta huomattavasti. Nyt mikrofonit ja tietokoneet, vakaat ja nopeat internetyhteydet jne. voivat olla pakollisia.

Livestriimaamiseen vähimmäisvaatimukset

Seuraavana on listaus, jolla saat livelähteyksen kohti internettiä.

- **Tekniikka**
 - **Sovellukset**
 - **Lähetysohjelma** (esim. OBS, Xsplit jne.)
 - **Lähetysalusta** (Esim. Twitch, YouTube jne.)
 - **Laitteet**
 - **Tehokkaan tietokoneen**
 - **Tietokoneelle näyttöjä**
 - **Kaappauskortti**
 - Mikäli tehokas tietokone ei riitä pyörittämään livestreamia ja peliä yhtä aikaa TAI pelaaminen tapahtuu konsolilla, tarvitsee tietokone kaappauskortin.
 - **Internet yhteys**
 - Tehokas ja vakaa internet yhteys on lähetyksen kannalta välttämätön. Suosituksena on käyttää langallista yhteyttä. Internetyhteydellä on hyvä olla vapaana vähintään 20 Mbps lähetyksenopeutta.
- **Moderointia**
 - Lähetysalustan säännöt, mitä saa ja ei saa näyttää
 - Lähetysalustan chatin moderointi, mikäli tämä on käytössä
 - Voi osittain automatisoida esimerkiksi poistamalla linkit käytöstä tai käyttämällä filtereitä.
- **Sisustus**
 - Pöytä pelaajalle
 - Tuoli (/Sohva) pelaajalle

Livestriimauksen suositeltavat asiat

Seuraava listaus on suositeltavia asioita, jolla livestriimi saadaan seuraavalle tasolle.

- **Tekniikka**
 - **Laitteet**
 - **Mikrofoni tai mikofoneja**
 - Mikäli pelaajan tai juontajan ääniä halutaan lähettää. (Lähes aina halutaan)

- **Webkamera**
 - Mikäli videokuvaa halutaan lähettää pelipaikalta
- **Valo**
 - Hyvä valaistus nostaa webkameran laatua huomattavasti
- **Mikseri**
 - Mikäli äänilähteitä on paljon, on hyvä miettiä fyysisen (tai sovelluspohjaisen) mikserin käyttöä äänen hallintaan. Ei tarpeellinen pienissä tapahtumissa.
 - Mahdollisten sähköhäiriöiden välttämiseksi äänessä, pyri pitämään audiolaitteiden virrat erillään (eri sulake) muista sähkövirroista. Vältä myös audiojohtojen vetämistä muiden virtajohtojen kanssa lähekkäin.
- **Kytkin ja verkkokaapeleita** lähiverkkoon
- **Sovellukset**
 - **Striimille ulkoasu**
 - Mikäli haluaa tehdä tapahtumasta vielä uniikimman, voi miettiä grafiikkojen lisäämistä livekuvaan lähetysohjelman kautta. Esim. kuvien ja grafiikoiden lisääminen. Erillaiset näkymät eri peleille, taukonäkymät jne.
 - **Ajastin** (esim. Livesplit)
 - Vauhtipelaamisessa mitataan aikaa ja tämä aika olisi hyvä olla näkyvissä katsojille.
- **Sisustus**
 - **Sohvia tai muita tuoleja yleisölle**
 - Mikäli paikalle halutaan yleisöä nostamaan tunnelmaa
 - **Sisustusta**

On myös hyvä huomata, että jos tapahtuma striimataan, täytyy äänen kaappamiseen ja -toistoon panostaa tarkemmin. Livetapahtumassa äänenlaatu sekoittuu helpommin ympäristön hälyyn, mutta kotisohvalta kuunneltaessa säröily alkaa äkkiä käymään korviin. Äänenlaatu on myös tärkeämpää kuin kuvanlaatu, sillä huonoa äänenlaatua ei voi paikata hyvällä kuvanlaadulla!

Vauhtijuoksussa käytämme lähetysohjelmana OBS:ää, sillä se on ilmainen, vapaan lähdekoodin ohjelma, jota voidaan laajentaa yhteisön tai omilla skripteillä tarpeen mukaan. Olemme lähettäneet ohjelmaa Twitchiin, sillä se on suurin livestriimausalusta, jolloin ihmiset valmiiksi tuntevat sen. Vauhtijuoksulla on käytössä kaksi tietokonetta, joista toinen on videokuvan kaappaamiseen (tietokoneessa kaappauskortti pelikuvan kaappamiseen ja esikäsitteilyyn) ja toinen lähettämiseen (OBS:n pyöritys, webkamerat). Olemme tulleet siihen pisteeseen, että yhdessä tietokoneessa ei riitä sisäistä kaistaa kaapata videokuvaa niin monesta lähteestä kuin haluamme (pelikuvat plus webkamerat). Näillä tietokoneilla ei myöskään pelata, vaan pelaajat tuovat omat pelilaitteet.

Internetyhteys otetaan huomioon Vauhtijuoksun tiloja valittaessa. Tilassa tulisi siis olla langallinen internetyhteys ethernet-liittimen kautta ja riittävästi niin lähetyks- kuin latausnopeutta. Täysin langaton yhteys ottaa häiriötä paljon herkemmin sekä tukiaseman vaihtelevasta käyttömäärästä että etäisyydestä. Lähetyksen tietokoneet ovat myös tapahtumassa liitettynä langalliseen lähiverkkoon, eikä wifiä käytetä.

Äänten kaappamiseen ja käsittelyyn Vauhtijuoksussa käytetään ammattitason monikanavaista mikseriä.

Mitä tulee ottaa huomioon, kun kyseessä on speedrun tapahtuma

Speedrunnaamisessa yksi peruspilareista on nopeus ja pelien optimointi. Tärkeää siis on pystyä ottamaan aikaa pelaajan suorituksesta ja näyttää se yleisölle.

Koska jotkin speedrunsuoritukset ovat erittäin tarkkoja, on myös pelaajien pelilaitteiston oltava kunnossa. Tästä syystä speedrun tapahtumassa pelaajien omien laitteiden käyttäminen varmistaa pelaajalle kotoisan tunteen suoritukseen ja vähentää muuttuneen ympäristön häiriöitä.

Vaikka speedrun tapahtumat monesti ovatkin kevytmielisiä eikä turhan vakavia, on syytä huolehtia, että pelaajalla on riittävä rauha suoritukseen. Pelaaja on saattanut harjoitella peliään useita satoja tunteja ja jotkin temput voivat olla erittäin tarkkoja. Suoritus siis saattaa olla pelaajalle vakava vaikka tapahtuma muuten ei sitä olisi.

Mitä tulee ottaa huomioon, jos tapahtuma on monipäiväinen maraton

Kun kyseessä on monipäiväinen tapahtuma, se alkaa ottaa työvoiman voimille. Tällöin on erityisen tärkeää, että työvoimaa on riittävästi. Monipäiväiset tapahtumat vaativat mietintöjä työvuoroista ruokahuoltoon.

Työvuorot on hyvä jakaa lyhyihin pätkiin, mikäli vapaaehtoisia hyödynnetään. Vauhtijuoksulla työvuorot on jaettu kolmen tunnin lohkoihin, jossa on mahdollista tehdä tuplavuoro.

Vauhtijuoksussa jaksamista varten on **Huolto** työryhmä joka järjestää tapahtumaan ruokaa ja juomaa työvoimalle, sekä huolehtivat tapahtuman aikaisesta ensiavusta ja siivouksesta. Lisätietoa huoltoryhmästä alempana kohdassa "Vauhtijuoksun työryhmien toiminnankuvaus".

Hyväntekeväisyys?

Jos tapahtumasta haluaa tehdä hyväntekeväisyystapahtuman, kannattaa tutustua erilaisiin vaihtoehtoihin hyvissä ajoin.

Rahan kerääminen omalle yhdistykselle voi byrokratian takia olla erittäin hankalaa ja jos sellaista haluaa järjestää, kannattaa tutustua tarkasti rahankeräyslakiin.

Helpoin tapa järjestää keräys on hyödyntää olemassa olevien hyväntekeväisyysjärjestöjen omakeräysalustoja, joihin voi itse perustaa potin johon kaikki voivat lahjoittaa.

Listaus joistain olemassa olevista suomalaisista omakeräyssivustoista:

Kummit - Oulun lastenkliniikka <https://oma.kummit.fi/campaign/oulun-lastenkliniikka>
SOS lapsikylä <https://oma.sos-lapsikyla.fi/>
Sylva <https://oma.sylva.fi/>
World Vision <https://omakerays.worldvision.fi/>
WWF <https://oma.wwf.fi/>
UNICEF <https://oma.unicef.fi/>
SPR <https://lahjoita.punainenristi.fi/>
Pelastakaa lapset <https://www.pelastakalapsen.fi/auta-lapsia/oma-kerays/>
Kirkon ulkomaanapu <https://www.kirkonulkomaanapu.fi/lahjoita/oma-kerays/>
Amnesty <https://www.amnesty.fi/lahjoita/oma-kerays/>
Plan international <https://plan.fi/lahjoita/aloita-oma-kerays/>
HelsinkiMissio <https://oma.helsinkimissio.fi/>
Syöpäsäätiö <https://kerays.syopasaatio.fi/>
Pelastusarmeija <https://oma.pelastusarmeija.fi/>
Fida <https://oma.fida.info/campaign/kummikohteet/>
Korkeasaari <https://kerays.korkeasaari.fi/>
Tukiliitto <https://tuki.tukiliitto.fi/campaign/apua-ukrainan-kehitysvammaisille-ihmisille/>
Mieli ry <https://mieli.fi/lahjoita/omat-keraykset/>

Vauhtijuoksun keräyskohteina on esimerkiksi ollut Kummit, WWF, Pelastakaa lapset, Syöpäsäätiö ja Mieli ry.

Vauhtijuoksun työryhmien toiminnankuvaus

Tekeminen ryhmässä on kivempaa. Vauhtijuoksun järjestämisen vastuita on jaettu jo heti työskentelyn aloittaessa useaan ryhmään.

Päätuottaja johtaa tapahtuman koko kaarta suunnittelusta toteutukseen. Hän toimii projektin esihenkilönä, sekä hänellä on ensisijainen vetovastuu. Hän seuraa työryhmien työskentelyä korkeammalta tasolta, pitää yleispalavereita koko toimikunnan kanssa, asettaa tavoitteita, sopii suunnittelun aikataulut, että hoitaa tapahtuman työajat, sekä toimii muuten toimikunnan toiminnanjohtajana.

Huolto suunnittelee ja toteuttaa tapahtuman ruoka-, juoma- hygieni- ja lääkintähuollon, sekä vastaa tilojen siisteydestä. Huollon ansiosta tapahtuman järjestäjien ja pelaajien on mukavampaa olla tekemässä tapahtumaa, kun nälkä, jano tai väsy eivät pääse yllättämään.

Hupi ryhmäyttää toimikuntaa ja järjestää rentoa hengailua. Erityisesti vapaaehtoistoiminnassa on tärkeää, että tekeminen ei tunnu liikaa työltä. Tämän vuoksi on hyvä olla erillinen ryhmä, joka ryhmäyttää tekijöitä ja tuo heitä yhteen.

Koodi kehittää tapahtuman järjestelyyn ja sisältöön tarvittavat ohjelmistot, esimerkiksi info- ja ilmoittautumissivustot ja striimillä näytettävän datan. Sujuvat ohjelmistot esimerkiksi kiillottavat tapahtuman ulkoasua ja parantavat sekä järjestäjien että katsojien kokemusta automatisoimalla asetuksia. Tapahtumaan ilmoittautuminen on lisäksi helpompaa, ja hyväntekeväisyys saadaan näkyvämmäksi, kun viestejä voidaan laittaa, sekä pelaajia kannustaa.

Markkinointi suunnittelee ja toteuttaa tapahtuman ulkoisen markkinoinnin. Jotta tapahtuma saavuttaa mahdollisimman laajan yleisön, tulee sitä markkinoida. Tämä toteutetaan niin sosiaalisen median mainoksilla, flyereillä että julisteilla. Tapahtumasta voidaan saada myös artikkeleita ja haastatteluja eri uutismedioihin.

Media suunnittelee tapahtuman graafisen ilmeen, sekä tuottaa kuva-, video- ja äänisisällön muiden alueiden tarpeisiin, kuten sosiaaliseen mediaan, nettisivuille ja striimiin. Tapahtuma painuu paremmin mieleen sekä erottuu massasta, mikäli sillä on selkeä graafinen ilme.

Sisältö suunnittelee ja aikatauluttaa tapahtuman varsinaisen, oheis- sekä bonusohjelman, sekä toimii yhdyslinkkinä pelaajien välillä. Mitä enemmän tapahtumassa on osallistujia, sitä kriittisemmäksi aikataulutus muuttuu. Kaikki pelaajat eivät välttämättä kykene pelaamaan kuin tiettyinä päivinä. Tapahtumalla on myös määritetty kesto, johon sisältö tulee mitoittaa. Oheisohjelma auttaa paikkaamaan yllättäviä aukkoja aikataulussa - pelaaja voi olla äkillisesti estynyt, tai suoriutua suorituksesta odotettua nopeammin. Tällaisissa tilanteissa oheisohjelma voi paikata puutteita varsinaisessa ohjelmassa. Lisäksi bonusohjelma voi toimia ylimääräisenä kannustimena lahjoittamiselle.

Tekniikka suunnittelee ja toteuttaa tapahtuman livelähetyksen teknisen toteutuksen pelipaikalta päätyen katsojan näytölle. Striimilaitteistoon suunnitellaan sähköjen ja internetyhteyden kytkentä, pelipaikat ja tuotanto asemoidaan hyvälle sijainnille, ja yleisölle järjestetään kuvan- ja äänentoisto. Tämän järjestämiseen tarvitaan monenlaista laitetta sekä ohjelmistoa, joiden on toimittava saumattomasti yhdessä.

Tilat ja deco ovat päävastuussa tapahtuman tilojen hankinnasta, käytön suunnittelusta sekä koristelusta. Kommunikaatiota tulee käydä sekä median, markkinoinnin että tekniikan kanssa, jotta tiloista saadaan suunniteltua sellaiset, jotka istuvat tapahtuman ilmeeseen, sekä ovat riittävät tekniikan tarpeisiin. Tiloissa tulee olla riittävästi käytettävää pinta-alaa sekä pelaajien että tuotannon pöydille, nopeat internetyhteydet striimiä varten sekä 24/7 -kulkuoikeus. Plussia tiloille ovat esimerkiksi hyvät kulkuyhteydet, hyvä akustiikka, sohvut ja istuimet ja suuri määrä näyttöjä

Jokaisella työryhmällä on **vastuhenkilö**, jonka tehtävänä on johtaa heidän ryhmän toimintaa. Tämä tapahtuu esimerkiksi palavereiden pitämisellä ja yhteisiä työskentely hetkiä pitäessä.

Aikataulutus

Tapahtuman aikataulutus on tärkeää. Mitä suurempi tapahtuma, sitä enempi suunnittelua se vaatii. Mikäli tapahtumaan tulee ilmoittautua etukäteen, on hyvä miettiä paljonko aikaa siihen on hyvä olla varattuna.

Vauhtijuoksissa pelaajien hakuun varataan vähintään kuukausi aikaa niin, että haku päättyy viimeistään kuukautta ennen tapahtumaa. Tällöin pelaajille jää riittävästi aikaa järjestä omat aikataulunsa ja liikkumiset tapahtumaan.

Vautijuoksu tapahtuman järjestelyiden aikataulu on keskimäärin seuraava:

~4 kk ennen tapahtumaa:

- Toimikunnan kokoaminen
- ensimmäinen yhteiskokous jossa
 - sovitaan yhteisiä käytäntöjä
 - keskustellaan muusta järjestäytymisestä.
 - Sovitaan pelaaja haun avaamisesta, sulkemisesta
 - Päätetään tapahtuman alustavat päivämäärät.
 - Myös keräyskohteen valinnasta
 - Lisäksi aletaan tarkentamaan tapahtuman yleistä aikajanaa jonka pohjustusta parhaillaan luet.

~heti kun on mahdollista:

- Pelaajahaku auki
- Työryhmien omat avauskokoukset.

~1-2 viikkoa ensimmäisen kokouksen jälkeen:

- Toinen yhteiskokous:
 - Lyödään lukkoon ensimmäisessä kokouksessa auki jääneet asiat.
 - Keräyskohde
 - Päivämäärät
 - Selvitellään työryhmien lähtötilanteita
 - Tarvitaanko lisää työvoimaa
 - Onko ongelmia tai epäselvyyksiä

~1.5kk ennen tapahtumaa:

- Pelaajahaku kiinni
- Pelaajien lisäily discordiin ja arvioiden tarkentelu
- Aikataulun laatiminen
- Paniikki jos tiloja ei ole vielä löytynyt
- Paniikki jos mediatiimin pyörät ei ole jo kovassa vauhdissa

~1kk ennen tapahtumaa:

- Viimeistään nyt:
 - Someilmeiden päivittäminen
 - Nettisivujen ilmeen päivittäminen
- Tapahtuman ohjelman aikataulu julki
- Pelaajien opastus
- Työvoiman aikataulut

~2 viikkoa ennen tapahtumaa:

- Toimikuntien yleiskokous:
 - Mitä puuttuu
- Työvoiman aikataulut lukkoon
 - Mahdollinen lisätyövoiman hankinta

~1 viikko ennen tapahtumaa

- Tee kaikki jutut
- Työvoiman tarkempi ohjeistaminen

~ennen tapahtumaa

- Kasaus
- Tapahtuman aikaisen toiminnan läpikäynti

Ennen ja jälkeen tapahtuman

Jotta tapahtuma onnistuu, on kasaaminen otettava huomioon jo suunnitteluvaiheessa. Kaikkea ei voi suunnitella ennakkoon ja jotkin asiat tulevat mieleen vasta tapahtuman kasaamisvaiheessa tai jopa tapahtuman aikana. Tämä on hyvä huomioida tapahtuman kasaamisen aikataulutuksessa. Jätä itsellesi siis hyvin aikaa rauhassa kasata tapahtuma.

Vauhtijuoksun kasaaminen pyritään järjestämään viimeistään tapahtumaa edeltävänä päivänä. Tällöin meillä on hieman aikaa reagoida jos jotain puuttuu, esimerkiksi jatkojohtoja ei ole tarpeeksi tai tietokoneet pitää asentaa uusiksi.

Vauhtijuoksun kasaamisessa on mukana **tekniikka** -ryhmän jäsenet, jotka ovat pääasiallisesti vastuussa tapahtumatekniikasta. Näitä ovat esimerkiksi tietokoneet, mikrofonit, mikserit, kamerat jne. Kasaamisessa on mukana myös **tilat ja deco** -ryhmän jäsenet, jotka vastaavat tapahtuman kalusteiden kuten pöytien, sohvien ja tuolien järjestämisestä paikalle, sekä tapahtumapaikan koristelusta. Kuitenkaan kasaamassa ei kannata olla liikaa porukkaa, sillä pahimmassa tapauksessa voi sattua tilanne, jossa ihmiset voivat olla jopa tiellä.

Tapahtuman kasaaminen on hyvä suunnitella mahdollisimman pitkälle jo suunnitteluvaiheessa, jotta kasaamisessa voidaan välttyä miettimistauoilta. Esimerkiksi "Mihin tämä menee?" kysymyksiltä voidaan välttyä esimerkiksi kytkentäkaavioiden ja pohjapiirustusten avulla.

Kasaamisvaiheessa on hyvä ottaa ylös mistä mikäkin tavara on, sekä merkata lainassa olevat tavarat (esim. Merkkaamiseen soveltuvalla teipillä, joka ei jätä liimatahroja.). Tämä nopeuttaa purkuvaihetta huomattavasti. Tapahtuman purkaminen on yleensä reippaampaa kuin kasaaminen, mutta hyvä purkujärjestys on silti olla. Esimerkiksi latioilla olevat johdot olisi hyvä purkaa pois mahdollisimman nopeasti kompastumisvaaran välttämiseksi, sekä irrottaa sähkölaitteet sähköistä.

Tapahtuman aikana

"jos jokin voi mennä pieleen, se menee pieleen" -Murphyn laki. Ja se on ihan okei jos asioita menee pieleen, tilanteista voidaan palautua.

Tapahtuman aikana tarvitaan myös järjestäjien osalta panostusta. Pienemmässä tapahtumassa riittänee, että jokin järjestäjistä katsoo asioiden perään. Kuitenkin jos tapahtumalla on paljon liikkuvia osia, on ehkä parempi jakaa vastuuta muutaman henkilön välille.

Vauhtijuoksussa tapahtumassa on yleensä kolme roolia: Tuottaja, teknikko ja päivystäjä.

Tuottajan tehtävänä on pyörittää ohjelmaa. Tähän kuuluu lähetyskoneen ja mikserin käyttö, lähetyksen äänten seuraaminen, lahjoitusten lukeminen, haastattelujen pitäminen ja muita lähetyksessä näkyviä asioita. (Tuottaja yksin yöaikaan)

Teknikko vastaa videokuvien ja äänten tulemisesta tuottajalle. Hän avustaa ja ohjeistaa pelaajia asentamaan pelikoneet pelipisteelle. Teknikko myös avustaa tuottajaa hänen tehtävissään, sekä sijaistaa tuottajaa tarvittaessa.

Päivystäjä toimii tapahtumassa lähetystekniikan ulkopuolisissa tehtävissä. Hän esimerkiksi moderoi Twitch chatia, seurailee ihmisten liikehdintää tapahtumaan (esim. pelaajat ovat oikeassa paikassa oikeaan aikaan), avaa ovea mikäli ovi on lukittuna ja muita juoksevampia asioita.

Vauhtijuoksu 2023 toteutettiin [Peliliikkeen](#) Skilli-projektina, jonka myötä tapahtumalle on myönnetty toimintarahaa. Tämä dokumentti on osa tätä toimintaa.



OULU



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

PELILIIKE



Vipuvoimaa

EU:lta
2014–2020