



Select Country


**QUICK
LINKS**
[News](#) · [Parties](#) · [History](#) · [Forum](#) · [Submit](#)
**MY
PLANETLAN**
[Login](#)
Arbeitskleidung

 Ihr österreichischer Großhändler für
Industrie, Handel und Gewerbe

Zeitschriften

 Halten Sie sich auf dem neuesten Stand auf,
versch. Zeitschriften

Google-Anzeigen

NEWS
[Party News](#)
DATES
[Party Termine](#)
[Party History](#)
COMMUNITY
[Forum](#)
[Login](#)
[Party](#)
[Bewertung](#)
[Lan-Radar](#)
[Register](#)
FEATURES
[Lan\(D\)karte](#)
[Live Coverage](#)
[Party Photos](#)
[Party Reviews](#)
[Party Videos](#)
[Veranstalter DB](#)
FAQ
[Party 1x1](#)
[Open-Air LAN](#)
[Party Lexikon](#)
[Energy Drinks](#)
SUBMIT
[Submit News](#)
[Submit Photos](#)
[myParty Photos](#)
[Submit Reviews](#)
[Submit Videos](#)
[Submit Party](#)
LINKS
[Game Sites](#)
INFO
[Impressum](#)
[Banner /](#)
[Buttons](#)
[Join the Planet](#)

[Partner Network](#)


Live-Coverages

PARTY Facts

Wer?	HolidayOpen 2006 (Party Details)		
Wo?	3100 St.Pölten (VAZ)		
Wann?	31.03. bis 02.04.2006	Dauer: 3 Tage (Freitag bis Sonntag)	
Wieviel?	VK: 30,00 € AK: 40,00 €	Gäste: ~370 / 628 Anmeldungen / 500 max.	

PARTY Status

Strom	Läuft bis jetzt mal :)	
Netzwerk	Nach Totalzusammenbruch von Grund auf neu von dagor.net und generationfun.at neu konfiguriert -> läuft	
Catering	hat bereits geöffnet, Preise naja(Leberkäs-Semmel: 2,5 EUR)	
Turniere	Anmeldung um ca. 10 Stunden verzögert...	
Turnierplan-einhaltung	Es wird praktisch rund um die Uhr ohne Pausen gespielt und laufend werden "default losses" angedroht bzw. verkündet.	bis
Location	VAZ - bekannt, anerkannt und angenehm temperiert!	
Stimmung	kommt nicht mehr wirklich in Schwung...	

PARTY Picture

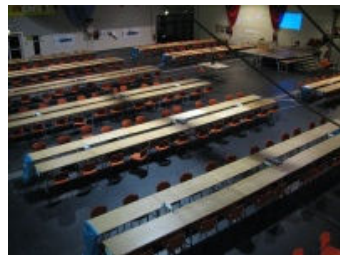


HolidayOpen 2006

Live vor Ort: Neo[THK] aka Pinky, mixxmaster, cyberkov und Anhang

Freitag, 31. März 2006 17:00 Uhr, Pinky
Die Coverage kann beginnen!

Wir sind da. Soweit so gut - eigentlich waren wir ja schon gegen 13:00 da, aber da gings bekanntlich noch nicht los. Die Temperatur in der Halle war übrigens relativ kühl und ist es auch jetzt noch... wir sind aber zuversichtlich, dass die Abwärme der PCs hier durchaus noch für einen Temperaturanstieg sorgen wird.



Los gings dann (offiziell) um 16:00, aber erst gegen 16:30/16:45 trudelten die ersten User in der Halle ein, während sich im Foyer vor dem Check-In eine lange Schlange bildete.

Wie der Check-In genau läuft, haben wir uns jetzt eben live angesehen und es ist eine Mischform von On- und Offline-Event.



Es gibt nämlich vor Ort kein Intranet (ob es noch eins geben wird, wissen wir auch nicht so genau) und deshalb wird der Check-In mit der HO Seite im Netz gemacht. Dabei wird einerseits jedem User ein schickes Stoffarmband umgebunden, andererseits eine Art Postkarte mit allen Daten (händisch) ausgefüllt und dann erhält man auch noch eine fixe IP-Adresse, die restlichen Netzdaten muss man sich vom Beamer holen. Das dauert natürlich und deshalb -> Schlange.

Ansonsten können wir noch nicht viel sagen - es füllt sich und wir harren der Dinge, die da noch kommen...

PS: Um 18 Uhr hätte hier eigentlich die Eröffnung stattfinden sollen, aber die dürfte noch ein wenig dauern, es gibt also bereits die ersten Verzögerungen - sobald die Eröffnung stattgefunden hat, melden wir uns wieder.

[Mehr Pics in der Gallery](#)

Samstag, 1. April 2006 8:53 Uhr, Pinky

April, April?!?

Hier wären wir wieder... wo wir solange waren? Gute Frage... Wir waren uns gestern abend selber nicht ganz sicher, ob das erlebte der angekündigte Aprilscherz der Holiday Open war, falls ja, war es jedenfalls kein guter... Aber der Reihe nach: Wir



haben ja bereits gestern bei unserer Einstiegscoverage vom eher lahmen Internet gesprochen und das hat sich in den folgenden Stunden auch nicht gebessert - mit steigender Gästezahl (insgesamt sind jetzt etwa 370 Personen vor Ort) sank die Netzwerkperformance stetig. Nicht nur die Internetverbindung war davon betroffen, auch die Latenz und Verbindungsqualität im LAN sank drastisch ab.

Dazu kamen noch die üblichen Belastungen in schlecht konfigurierten Netzen wie z.B. Sasser und hohe

Broadcast-Raten. Der Holiday Open Netzwerk-Orga bemühte sich zwar, die Probleme zu lösen, scheiterten im Endeffekt jedoch an der mangelnden Erfahrung im Umgang mit LAN-Party Netzwerken (die halt doch keine Firmen-Netzwerke sind...).

Insgesamt ist die Performance des Support-Teams der HO eher bescheiden. Keine (erkennbaren) Zuständigkeiten, delegieren an andere und am eigenen Rechner spielen, so der Eindruck den die User hier immer wieder berichten.

An Turnierstart und problemlos Spielen war jedenfalls nicht zu denken, Internet schon lange kein Thema mehr. Die Reihen lichteten sich zusehens, von der Orga-"Terrasse" aus sah man nur vereinzelt noch Leute spielen und das war dann größtenteils switchintern - die LAN-Party drohte zu einem Reinfall zu werden.

Hoffnung zeichnet sich erst ab, als schließlich Christian "thewon" Lang und Stefan "Niner" Seifert mehr oder weniger geplant zur HO kamen und einen Blick auf die Innereien der Party warfen. Ein erster Vergleich mit einem "multiplen Organversagen

der LAN-Party" traf die Sache ziemlich auf den Punkt.

Was folgte, war eine eindrucksvolle Unterstützung der Holiday Open durch die beiden Vereinsmitglieder von den Vereinen dagor.net und Generation Fun:

In ca. 6 Stunden wurde ab etwa 22:00 das komplette Netzwerk von Grund auf neukonfiguriert, ein Intranet-Server aufgesetzt und in Betrieb genommen sowie der Gateway + DNS neu installiert. Basierend auf den Erfahrungen vor allem der MilLANium LAN-Parties im Wiener Gasometer konnte der HO so eine erprobte und hochperformante Netzwerklösung geboten werden. Diese Änderungen haben dazu geführt, dass seit ca. 4 Uhr das Netzwerk und Internet funktionieren, zumindest dort wo CISCO Equipment im Einsatz ist. 2 Sitzgruppen haben nämlich das Pech, einen D-Link Switch mit 100 MBit Uplink zu haben, hier lässt die Performance mangel Konfigurierbarkeit tw. nach wie vor zu wünschen über. Hier sind auch bereits einige User verärgert abgereist.



Andere wiederum nahmen an einem "Stimmungsbarometer-Fotoshooting" teil, in denen, so wie bei uns, auch Daumen vergeben wurden. Die Fotos dazu findet ihr ab Seite 4 in der Gallery

Im Zuge all dieser Probleme sind natürlich andere Dinge untergegangen:

- Die Turnieranmeldung wurde immer wieder nach hinten verschoben, bis sie schließlich von ca. 4-6 Uhr früh lief, um 7 Uhr wurden die ersten Turniere gestartet. Wie sich das mit dem Schlafbedürfnis der Teilnehmer vereinbaren lässt, wird sich zeigen.



- Die Eröffnung hat mit ca. 2 1/2 Stunden Verspätung stattgefunden, insgesamt sicher eine gute Entscheidung weil die Location da schon halbwegs gefüllt war. Leider hat man an der PA-Anlage gespart, so dass viele Durch- und Ansagen nur sehr schwer zu verstehen waren. Inhaltlich gings bei der Eröffnung einerseits um den Charity Charakter, andererseits wurde mit lautem Knattern ein Paintball-Team "vorgestellt" und interviewt.

- Das "einzigartige" Rahmenprogramm: Davon ist leider nicht viel zu merken. Entweder wurden die Dinge von heute nacht verschoben, abgesagt oder wir haben sie verschlafen - wir versuchen das herauszufinden. Das "TFT-Dart-Wettschießen" musste jedenfalls abgesagt werden, weil am Ende doch kein TFT-Schirm verfügbar war. Mal sehen, was noch kommt.

Was bleibt noch zu sagen? - Wenig gutes, leider. Die Hallentemperatur ist auf einem angenehmen Maß stehengeblieben, so dass man nicht friert und nicht schwitzt. Das wars auch schon wieder.

Bleibt zu hoffen, dass das HO-Team sich jetzt zusammenreißt und versucht, die Party bestmöglich über die Bühne zu bringen. Die grundsätzlich dafür notwendigen Mittel (Internet, Netzwerk, Intranet) wurden ihnen heute Nacht zur Verfügung gestellt.



Mehr Pics in der [Gallery](#)

Samstag, 1. April 2006 23.09 Uhr, mixxmaster

Die Lage hat sich gebessert

Eines gleich vorne weg: Die Lage hat sich entscheidend gebessert.

Wie schon oben beschrieben, konnten die Netzwerkprobleme nach einer Rettungsaktion beseitigt werden. Scheinbar etwas zu spät, da sich die Halle im Laufe des Tages geleert hat und nun noch größere Lücken in den Tischreihen zu sehen sind.

Einziges Problemkind der Veranstaltung ist immer noch der Turnierablauf, der aufgrund der Probleme entsprechende Verspätungen hat. So werden via Beamer immer wieder Spieleaufforderungen durchgegeben, deren Zeitplan fragwürdige Blicke auf den Gesichtern der Spieler aufscheinen lässt. Es ist zu lesen ...

"Die Turnieretappen Nr. 4 finden dann zwischen 00:00 und 03:00 Uhr statt.

Die restlichen Turnieretappen finden dann zwischen und 03:00 und 10:00 Uhr statt."

Entsprechend ist die Atmosphäre in der Halle leicht gedrückt, doch die übriggebliebenen Teilnehmer nehmen auch diese Hürden noch auf sich. Zudem sollen nun immerhin auch Funturniere starten, die evtl. die Stimmung etwas lauter werden lassen könnten - ich denke hierbei besonders an SingStar und andere "Stimmungsmacher".

Alles in Allem hat sich die Aufregung gelöst, selbst manche Organisatoren können wieder durchatmen.

Samstag, 1. April 2006 01:48 Uhr, Pinky

Die Lage, aus Pinky's Sicht

Ergänzend zu Mixxi's Post auch meine Eindrücke zum heutigen Tag:

Durch den Verlust des ersten Abends bzw. der ersten Nacht bis ca. 4 Uhr früh fehlen den Orgas (und natürlich auch den Usern) jetzt die Stunden und Minuten zur Turnierdurchführung. So wird hier jetzt praktisch seit 7 Uhr früh mehr oder weniger durchgespielt und die "Default-Loss"-Keule heftig geschwungen.

Der dichter gedrängte Zeitplan wirkt sich scheinbar auch auf die Sideacts aus, ich kann mich nicht des Eindrucks erwehren dass hier viele einfach nicht stattgefunden haben oder nur äußerst unzureichend angekündigt waren. Die meisten Spieler haben aufgrund des Turnierzeitdrucks aber ohnehin nur wenig Zeit.

Stattgefunden hat jedenfalls die DTM Racing Sache, bei der es im 4'er Link und in Rennsesseln + FF Lenkrädern sich matchen konnte - hier wurde auch aktive Werbung und Stimmungsmache betrieben.

Ebenfalls stattgefunden hat das EA Masters Special. Auf die Ergebnisse im Detail warten wir leider noch, da wir bis jetzt keinen Termin für die Siegerehrung in Erfahrung bringen konnten, trotz mehrmaligen Nachfragens beim Veranstalter.



Ausserdem haben wir uns heute das Paintball-Areal angesehen und es nur als beschränkt geeignet gefunden. Gespielt wird auf Asphalt und der ist bekanntlich hart und hat daher die Bewegungsmöglichkeiten der Teilnehmer ein wenig eingeschränkt. Einige unerschrockene haben dennoch das Angebot wahrgenommen und die Druckluftpusten geschwungen.

Auch in der Technik hat sich noch ein wenig was getan, so wurde heute abend nochmal für ca. 1 Stunde das Internet off genommen, um hier eine Lösung für die optimale Nutzung der verschiedenen Leitungen zu finden - beispielsweise eine Trennung von HTTP-Traffic und Spiele-Traffic. Das scheint auch gelungen zu sein, seit den Abendstunden kann man relativ problemlos auch Online-Spiele wie World of Warcraft oder Guild Wars spielen.

Leider ist der Zeitplan insgesamt trotzdem ein wenig unklar, so wissen wir trotz mehrmaliger Nachfrage bis jetzt nicht, wann was in etwa stattfindet, ein wenig scheint man hier den Moment zu leben. Wir werden euch jedenfalls auf dem laufenden halten.

Sonntag, 2. April 2006, Pinky

Wort zum Sonntag

Mit etwas "Lag" die Abschluss-Coverage zum Sonntag

Nachdem das Netzwerk bereits nach der 1. Nacht einwandfrei funktioniert hat, konnten sich die Veranstalter am Samstag wieder auf die eigentliche Durchführung der Party konzentrieren und haben den Samstag vor allem dazu genutzt, die verlorenen Turnierzeiten einzuholen und die Sideacts abzuwickeln. So wurde am Samstag im Foyer auch ein SingStar-Turnier durchgeführt, das von Gentleman gewonnen wurde und wie bereits erwähnt, auch das EA Masters und die DTM Challenge.

Der Sonntag selbst verlief relativ klassisch für eine LAN-Party:

Eine Mischung aus "Turniere fertigspielen", "auf die Preisverleihung warten" und "Aufbruchstimmung". Dadurch, dass die meiste Zeit der Party dann eigentlich doch problemlos verlief, waren die meisten Besucher am Ende doch eher positiv gestimmt.

Gegen 15 Uhr fand schließlich auch die Preisverleihung auf der Bühne statt, bei der scheinbar nur die ersten zwei Plätze Preise und Urkunden erhielten. Die Auswahl der Preise erstreckte sich von "klassischen" Dingen wie Mauspads und Lüfter über kreative (Fussbälle) bis hin zu kuriosen (2 oralB Zahnbürsten für das Battlefield 8on8 Team :D).

Deutlich zum Vorschein kam im Zuge der Siegerehrung auch die schlichte Bühne: Keinerlei echte Beleuchtung und eine sehr spartanisch ausgestattete Bühne ohne irgendwelche Deko (mit Ausnahme eines KABELSIGNAL Blow-Ups) führten dazu, dass die Bühnenaktionen fast alle ziemlich untergingen.

Auch der der Preisverleihung vorangegangene Casemodding-Contest verlief nahezu unbemerkt. Hier hätten ein paar Spots zweifellos für erhöhte Aufmerksamkeit gesorgt.

Nach der Siegerehrung war schließlich Schluss mit der Holiday Open 2006 und die große Abreisewelle begann.

Auch wir haben unsere Zelte dann abgebrochen und möchten uns abschließend nochmal beim Veranstalter für die Gastfreundschaft und Betreuung bedanken. Trotz aller Hektik und Chaos und Kritik von uns hat man uns immer bereitwillig Infos gegeben und auch mit Speis und Trank versorgt.

Das war´s von unserer Seite, einige Fotos folgen in Kürze noch in der Gallery.

Mehr Pics in der Gallery

[← zurück...](#)