GTA 6 tõi Telia võrgus rekorditaseme – järgmine tipp võib saabuda juba eeloleval ööl

38 min tagasi - 18.11.2026 Autor: Marko Habicht

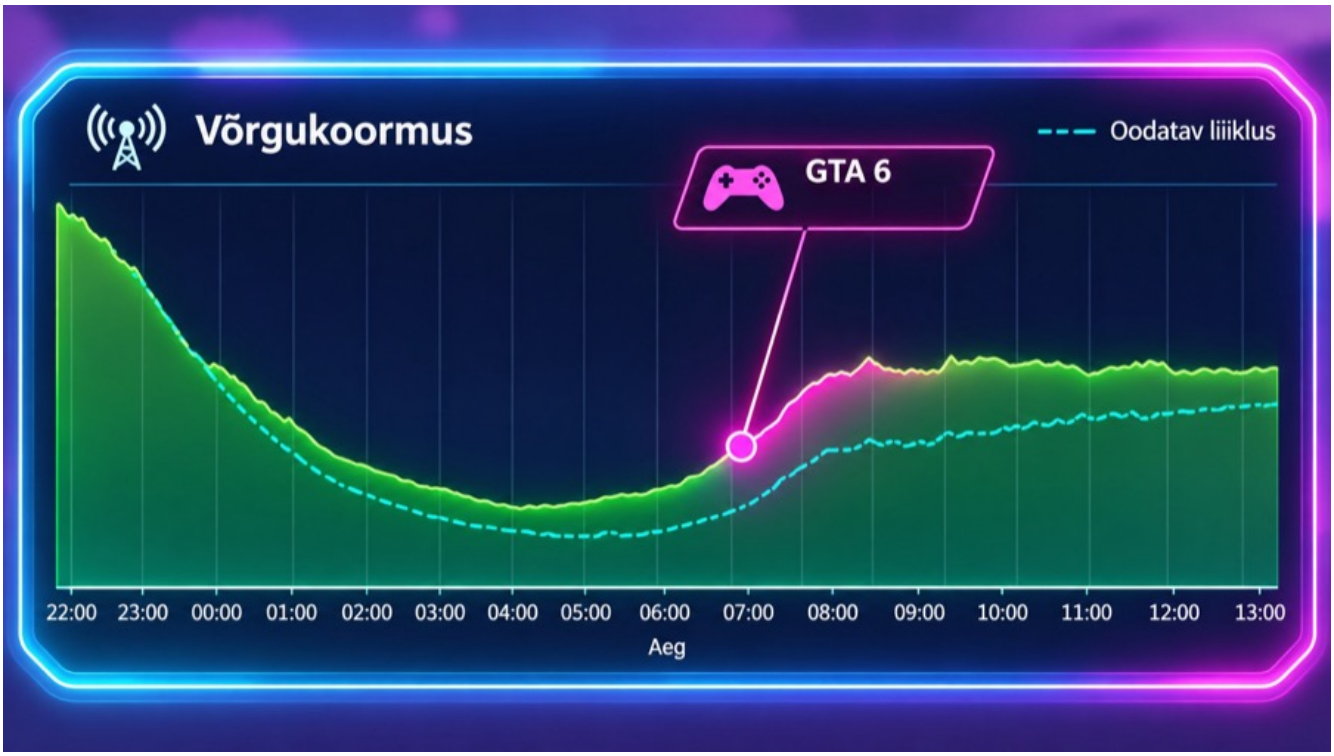
GTA 6 ümber tekkinud palavik ei jäänud ainult mängumaailma seinte vahele. 10. novembri südaööl, mil avanes võimalus kauaoodatud mängu eellaadimiseks, paiskus Telia internetivõrgu liiklus kõigi aegade rekordini. Tavapärase öise vaibumise asemel tõusis koormus järsult nagu laine enne tormi ja püsis kõrgel kogu öö.

Tipphetkedel oli liiklus tavapäraste öötundidega võrreldes 50–60 protsenti suurem. Nüüd valmistutakse juba järgmiseks võimalikuks laineks, sest mängu ametlik väljalase on ees 19. novembri südaöösel. Suur osa failidest võib selleks ajaks küll kasutajatel juba olemas olla, kuid suurte mängude puhul tähendab lansseerimispäev sageli ka lisauuendusi ja parandusi.
Osades maailmajagudes on juba mäng mängitav ja Youtube Lived teevad läbimänge.

Rekord sündis eellaadimise ajal

Telia võrguliikluse graafik näitas 10. novembri öösel harjumuspärase vaikuse asemel järsku hüpet. Eellaadimise käigus kogunes internetivõrku kõigi aegade suurim liiklusmaht. Tegemist oli sündmusega, mis tõi digitaalse meelelahutuse mõju väga selgelt nähtavale.

Telia võrguarhitekti Tarko Tikani sõnul on eriti märgiline see, et rekordi taga oli suuresti üksainus mäng. Kui ühe pealkirja allalaadimine suudab kogu võrgu liikluse ajaloolise piirini viia, näitab see mängutööstuse kasvavat jõudu väga ilmekalt. Digitaalne meelelahutus ei ole enam pelgalt kõrvalteema, vaid mõjutab üha tugevamalt internetikasutuse mustreid.



19. novembri öö võib tuua uue koormuslaine

Järgmine oluline hetk terendab juba 19. novembril, mil GTA 6 ametlikult kättesaadavaks muutub. Telia hinnangul võib just siis internetiliiklus taas järsult kasvada. Ka siis, kui enamik mängufailidest on juba alla laaditud, võivad viimased parandused ja lisad tuua kaasa uue koormuse.

Mängumaailmas tuntud *day one* uuendused kipuvad ilmuma vahetult enne või pärast lansseerimist. Need võivad olla väikesed täpsustused, kuid mõnikord ka mahukad parandused, mis nõuavad omakorda uut allalaadimist. Nii võib juba eellaaditud mäng siiski tähendada lansseerimispäeval veel üht pikka ootamist või vähemalt uut andmelaineks valmistumist.

Võrk peab taluma ka äkilisi tippe

Sellised sündmused annavad Telia sõnul praktilise kinnituse, miks sidevõrke ei saa arendada ainult keskmise kasutuse järgi. Võrk peab taluma ka hetki, mil väga paljud kasutajad soovivad korraga suuri andmemahte võimalikult kiiresti alla laadida. See on umbes nagu maantee, kuhu ühel ja samal minutil püüab sisse pöörata terve liikluskolonn.

„Võrku ei saa ehitada ainult keskmise päeva või keskmise tunni järgi. Peame olema valmis just sellisteks hetkeks, kus kasutajate käitumine muutub väga kiiresti ning liiklus teeb lühikese aja jooksul suure hüppe," ütles Tikan. Tema sõnul

viitab mängude, voogedastuse ja muu digitaalse meelelahutuse kasv sellele, et sarnaseid tippe tuleb tulevikus tõenäoliselt veelgi sagedamini ette.

Kiirem internet aitab aega kokku hoida

Suurte failide puhul tuleb kiiruse vahe hästi välja. Näiteks 200 GB allalaadimine võtab 100 Mbit/s ühendusega ideaalis üle nelja tunni, 500 Mbit/s korral umbes tunni ning 1 Gbit/s ühendusega alla poole tunni.

Tegelik aeg sõltub siiski ka muudest teguritest, näiteks mänguteenuse serveritest, kodusest võrgust ja WiFi kvaliteedist. Seepärast pole kiirem ühendus võluvits, kuid annab suurte allalaadimiste puhul märgatava eelise. Kui fail on hiiglaslik, muutub ühenduse kiirus samasuguseks praktiliseks küsimuseks nagu auto mootori võimsus pikal maanteesõidul.

- Uudised

- Andmeside
- Mängud

Pilt

