Pühapäevamängurid MängudeÖÖs

10 aastat tagasi - 18.10.2016 Autor: Kristi Leibur

15. oktoobri õhtul kogunesid Tallinna arvutimänguhuvilised taaskord Apollo Kino Solarise koridoridesse ja saalidesse, et koos välja selgitada nii Eesti parimaid virtuaaljalgpallurid, -korvapallurid, kui -võitlejad. Läksime ja uudistasime üritust pühapäevamänguri seisukohast.

MängudeÖÖ näol on tegemist Level1 poolt läbiviidava üritusega, mis on aastate jooksul kasvanud nii suuruselt kui populaarsuselt. See sügis laiutas see juba nii Solarise teisel kui kolmandal korrusel ja suurelt ekraanilt jälgitavate turniiride ja loengute jaoks oli hõivatud viis kinosaali kui ka teise korruse nö „treileritelekad“.



Suurtel ekraanidel võisteldi seekord Fifa 16, NBA 2K17 ja Mortal Kombat XL’s. Turniirid algasid orienteeruvalt kell 22.00 ja kestsid varaste hommikutundideni ja ka lihtsalt uudistajal oli küllaltki lihtne jalutada ühest (täitsa austusväärselt täis) saalist teise ning saada mainitud mängudest päris hea aimdus. Isiklikust

vaatepunktist ja külastajale vast isegi huvitavam oli see, mis toimus koridoris ja kahes kinosaalis, mis *ei* olnud mängudele reserveeritud. Saku saalis võis kuulata Asuse loengut virtuaalreaalsusest ning koridori kaugeimasse otsa jalutades leidsime kinosaali, kus viidi Mainori Indieöö raames läbi akadeemiliselt arvestataval tasemel loenguid erinevatel mängurluse ja mängimisega seotud teemadel. Kindlasti üks intrigeerivamaid ruume kogu üritusel.

Nagu igal MängudeÖÖl senini, oli üks suuremaid publikumagneteid ka sellel laupäeval võimalus virtuaalreaalust enda nahal järgi proovida. Seekord pakuti kahes kohas võimalust HTC Vive endale pähe ja kätte tõmmata ning testida PlayStationi virtuaalreaalsusprille. Tavapärastest seadmest ei õnnestunud üles küll leida Oculust, nii et kui see esindatud oli, siis päris hästi ärapeidetuna.

Meie proovisime järgi mis tunne on mõõgad kätte haarata ning enda suunas pillutud arbuuse ja banaane tükkideks lõikuda Fruit Ninjas.

Võib öelda, et raskem kui tundub! Aga samas oli pikas järjekorras seisjail lõbus vaadata kuidas HTC Vive'i pähe asetanud ja käeseadmed pihku haaranud katsejänes muu ruumi suhtes taju kaotanuna ringi tiirutab ja õhku katki lööb. Samas kõrval oli kohe näha ka erinevus PlayStationi pakutud lahendusega: seal sai peale prillide pähe panemist rahulikult laua taga edasi istuda.



Täitsa teises koridoriotsas, moodsast ajast nii kaugel kui võimalik, pesitses kolme teleskoopteleriga retronurgake. Mänguvalik oli lai ning vahetus regulaarselt, kui Tetris ei tahtnud ühelt ekraanilt kohe üldse mitte kaduda ning igale vabanenud istmele leidus kohe uus huviline. Osade külastajate jaoks nostalgialaks missugune, 16-aastase vanusepiiranguga ürituse noorimatele samas hea võimalus järgi proovida mida „vanasti“ mängiti.



Nende kahe otspunkti vahele jäid mõningad müügiletid, kust sai endale hankida MängudeÖÖ üritusesärke kui muud *geek* kultuuri nänni.



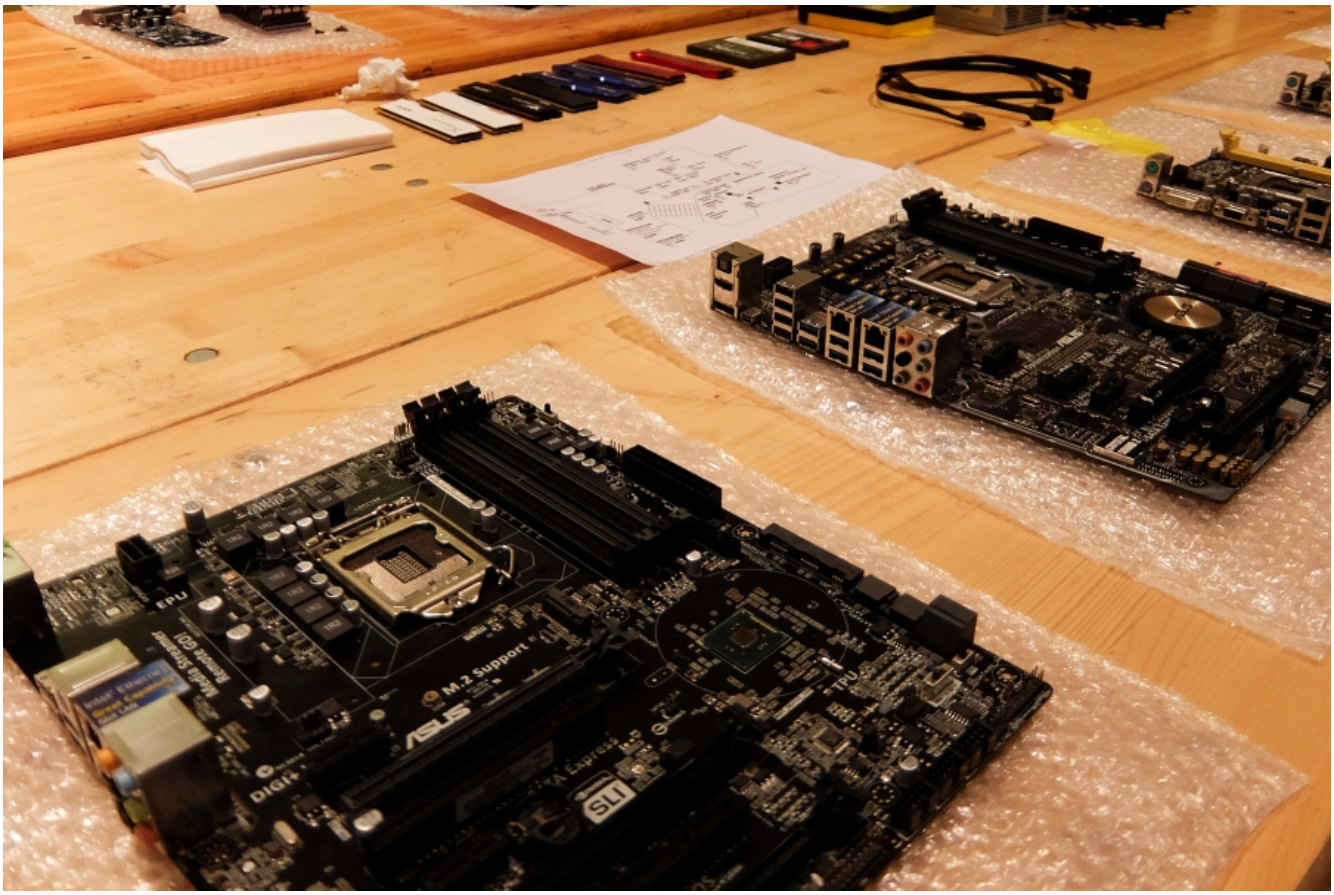
Lisaks sellele ei saa mainimata jääda energiat ja enesetutvustamissoovi täis *indie* mängude kioskid. Ise proovisime neist kahte – tekstibaasil Melancholy't, kus mäng põhineb kahel valikult, mis ülejäänud loo kulgu mõjutavad ning Delight's Plight'i, 2D jooksjat.



Solarise teise korruse ekraanidelt võis leida veel mitmeid miniturniire ning uudistajate tähelepanu kogus ühe Killer Instincti mängija kodukootud X-Box’i kontroller.



Lisaks mängimisaladele asetses alumisel korrusel ka laud erinevate riistvarakomponentidega, millest õhtu jooksul sai arvutiehitustöötuba.



MängudeÖÖ tundub aasta-aastalt vaid populaarsust koguvat ning jääme ootama mida uut ja põnevat see järgmisel ringkäigul pakub. Mitte kõige tõsisemale mänguhuvilisele jäid sellest korrast kõige rohkem meelde informatiivsed loengud, retronurgake ning virtuaalreaalsuses ringi liikumine. Viimast oleks vast isegi teist korda proovinud kui huviliste ootejärjekord nii pikk poleks olnud.

- Uudised
- Mängud

Pilt


SHREK