



Mangvideo

2025

Ülesanne

MängudeÖÖ eesmärk on murda arusaama videomängudest kui kitsa ringi hobist, näidata mängutööstuse mitmekülgsust ning kaasata võimalikult suur hulk väljundeid.

Kommunikatsiooni fookuses olid meelelahutuslikud ning ironiseerivad videod, mis heitsid nalja nii T1 Keskuse ajaloo kui mängukultuuri üle laiemalt. Selle kaudu soovisime luua sõbraliku ja kutsuva keskkonna erinevatele huvigruppidele (mängurid, arendajad, e-spordifännid, loome- ja tehnoloogiahuvilised) ning kasvatada ürituse nähtavust nii Eestis kui rahvusvaheliselt, rõhutades sündmuse meelelahutuslikku olemust, mastaapi, sisu ja unikaalsust.



Elluviimine

MängudeÖÖ toimus esmakordselt **T1 keskuses** ning oli nii programmi kui mastaabi poolest seni suurim. Avar keskkond võimaldas luua mitmekesise sündmuse kuue eraldi programmiga lava, suure messiala, retromängude, tantsuplatsi, hobiautode, müügiialade ning isegi lasketiiru näol.

Uudse lahendusena toimus **Eesti esimene avalik siseruumi drooniralli**, mis tõi seni nišliku spordiala pealtvaatajate keskele. Pealaval peeti **e-sporditurniire** mängudes Counter-Strike 2, Trackmania ning Red Bull Tetris. Rahvusvahelise suunitlusega Trackmania turniiriks valmisid eraldi võistluskaardid, milles tutvustati ka Tallinnat - ühel kaardil toimus virtuaalne mõõduvõtt Tallinna vabaduse väljakul. Kõik võitjad said lisaks rahalistele auhindadele ka unikaalsed karikad.

Lisaks lõimiti programmi teiste seas **Cosplay, Wrestling, rüütlite võitlus, Dungeons & Dragonsi lavamäng**

tuntud Eesti näitlejatega, harivad ettekanded mängutööstuse professionaalidelt ning suur Eesti mängude ala, kus valiti ka **Aasta Eesti Mäng 2025**. Autospordi ühendus tekitati kohale toodud **sport-autode kaudu**, millest loodi kõigile sõitmiseks täpsed virtuaalsed koopiad.



Tulemus

Külastajate positiivne tagasiside näitab, et eesmärk pakkuda mitmekülgset ja meelelahutuslikku õhtut oli edukas. Sama saavad öelda üritusel erinevate tegevuste ja teenuste pakkujaid, kel avanes võimalus jõuda uute klientideni.

MängudeÖÖ kinnitas oma positsiooni Eesti ja lähiriikide unikaalseima videomängusündmusena, aidates samal ajal populariseerida videomängutööstust ja e-sporti.



1600+ Külastajat

60 000 Otseülekande vaatajat

800 000+ Reklaamikampaania vaatamist

8 Turniiri

13 Eesti mängu arvutimängude alal

5 Mänguarenduse teemalist loengut

2 Teleesinemist
(Terevisioon, Ringvaade)

3 Avaliku sektori partnerit
(Kaitseministeerium, Ettevõtluse ja Innovatsiooni Sihtasutus, Tartu)