

Mobiilmängude retrospektiiv: kas mäletad kõiki neid hitte?

5 aastat tagasi Autor: [AM](#)



Telefonimängud on kasutajate meelt lahutanud juba paarkümmend aastat ja algsest nišist on välja kasvanud üks maailma suurimaid meelelahutustööstusi. Heidame pilgu nostalgilistele ja esimestena teed rajanud mängudele telefonides.

Kui inimesed esimest korda mobiiltelefonidest mängu leidma hakkasid, olid need mõeldud kiireks ajaviiteks. Üsna tihti jäeti need hoopis puutumata või tundis nende vastu huvi pere mõni noorem liige. Peaaegu nähtamatust lisavõimalusest on tänaseks välja kasvanud hoomamatult suur äri, mis toob sisse miljardeid eurosid aastas. Elisa erakliendiüksuse juht Andrus Hiiepuu heidab nostalgilise pilgu minevikku, meenutamaks mobiilmängude algusaegu.

Snake

Eestlaste jaoks vaieldamatult just Nokia mobiilmänguna tuntuks saanud ussimäng jõudis esmakordselt inimeste kätte Nokia 6110 ja 5110 telefonides. Veelgi suurema kultuse saavutas mängu teine osa Nokia 3110 telefonides. Kuigi mäng iseenesest polnud uus ja selle sarnaseid oli nähtud ka varem, siis mobiiltelefonides mängimine oli midagi täiesti uut.

Hiljuti tegi Nokia 3310 telefonist kaasaegse versiooni ja loomulikult on sellega samuti kaasas klassikaline ussimäng.

Space Impact

Nokia 3310 tulekuga muutus oluliselt paremaks telefonis peituv riistvara, mis tõi kultustelefoni juurde mitmeid olulisi funktsioone. Näiteks sai kasutada kalkulaatorit, stopperit ja kirjutada oluliselt pikemaid lühisõnumeid. Parema riistvara võimaldas ka paremaid mängu.

Space Impact on identne tuhandete teiste 2D tulistamismängudega, kus pisike kosmoselaev peab hävitama vastaseid ja iga taseme lõpus lisaks veel ka suure pahalase ehk bossi. Tegemist ei olnud küll väga hea mänguga, kuid selle pikkus, keerukus ja ulatus näitasid, milleks telefonid võimelised on.

Bounce

Käesoleva millenniumi alguses vahetusid telefonide monokroomsed ekraanid värviliste vastu ja koos sellega tuli Nokia telefonidesse värvikas mäng Bounce ehk eesti keeles Põrgatus. Esimest korda nägi mäng ilmavalgust 2001. aastal müüki jõudnud kallimal Nokia 9210 mudelil, kuid massidesse jõudis mäng Nokia 6610 ja 2600 mudelitega.

Mängus juhtis mängija oranži palli läbi erinevate takistuste, eesmärgiga hüpata läbi rõngaste. Mängu arendajaks oli veel tundmatu Rovio Entertainment, kellest sai nutitelefoni tulekuga üks tuntuimaid mobiilmängude arendajaid maailmas.

Angry Birds

Tundub uskumatuna, et nutitelefoni üks tuntuimaid ja revolutsioonilisemaid mängu tuli välja juba 10 aastat tagasi. Uus generatsioon lapsi, kes hetkel mobiilmänge mängivad, polnud veel sündinudki, kui inimesed üle maailma ragulkaga linde asusid lennutama. Vihased

linnud tulid Apple ja Nokia nutitelefonidesse 2009. aasta talvel. Mäng võlus inimesi oma lihtsuse ja uudse funktsionaalsusega, mis kasutas osavalt ära nutitelefoni puuetundlikku ekraani. Tänapäevaks on sarjas üle 20 erineva Angry Birds mängu, mitmed multifilmid, kaks filmi, koomiksid ja kokaraamatud.

Nokia N-Gage mobiil-mängukonsool

2002. aastal taipas Nokia, et mobiilmängude turul on tulevikku. Sellest innustunult paikas Nokia aasta hiljem turule kombinatsiooni telefonist ja mängukonsoolist – Nokia N-Gage. Tegu pole küll nostalgilise mänguga, kuid Nokia kohmakas telefon oli kahtlemata ajast ees olev teerajaja. Nokia mõte liikus õiges suunas, kuid umbes 10 aastat liiga vara ja paljude arvates läbimõtlema teostusega. Ennustuste kohaselt pidi telefon müüma umbes kuus miljonit mudelit, kuid sellest suudeti müüa napilt pool.

Telefonil sai mängida selliseid hittmänge nagu Tomb Raider, Colin McRae Rally 2005, FIFA, Sonic ja Elder Scrolls Travels.

Täna on reaalsus teine. Mobiilidel mängivad nii noored kui vanad ja mängud nagu Playerunknown's Battlegrounds ja Fortnite lasevad internetiühenduse vahendusel koos mängida ligi saja inimesega üle maailma. Statistika põhjal on iga neljas alla laetud nutitelefoni rakendus mäng ja väidetavalt on mobiilidel mängijaid maailmas kokku üle kahe miljardi.

- [Uudised](#)
- [Mängud](#)
- [Mobiiltelefonid](#)