

Ussimängust tänapäevani – enam kui 20 aastat mobiilmänge

5 aastat tagasi Autor: [AM](#)



Mobiilmängud pole ammu midagi tavatut. Pole mingi ime, kui telefonis on sama palju mälu kui arvutis, eraldi graafikakaardid ja võimsad protsessorid. Tänu üha paremale tehnilisele suutlikkusele on nutitefonil võimalik mängida vinge graafikaga strateegia- ja tulistamismänge 3D-s. Mobiilmängude arend on olnud väga kiire, sest veel 20 aastat tagasi mängiti telefonis vaid ussimängu nupuklaviatuuril.

Tänaseks on mobiilmängude turg tundmatuseni muutunud. Neid mängivad kõik vanavanemateni välja ning nutitefonil mängude mängimisest on saanud üks levinuimaid meelelahutusi. “Mobiilmänge on hakanud tootma mitte ainult mobiilmängudele spetsialiseerunud ettevõtted, vaid ka juhtivad videomängude loojad,” ütles Huawei tarbijatoodete äri Baltimaade juht Yanfei. “Mänguritele on nutitelefoni juures kindlasti oluline energiasäästlikkus, vastupidav aku, kõrge resolutsioon ja sujuv ning stabiilne mängukogemus,” ütles Yanfei, kelle sõnul on näiteks ka nende uusim laiatarbetelefon Huawei P smart 2019 loodud selleks, et vastata parimal viisil noorte nõudlike mängurite ootustele.



Esimesed mobiilihitid

Mobiiltelefonide edulugu algas 1990. aastate lõpus, mil need hakkasid massidesse levima. Mitmed tootjad paigaldasid esimesed mängud telefonidesse juba tootmisel – sel ajal polnud veel spetsiaalseid rakenduste poode, kust mängu oleks saanud alla laadida. Üks legendaarsemaid tolle aja mängu oli Snake ehk ussimäng. Uss, keda sai kontrollida telefoni nupuklaviatuuril numbriteid vajutades, pidi sööma ekraanil kuvatavaid täpikesi. Mängija kaotas, kui uss puudutas seina või oma saba. See oli ka esimene telefonimäng, mida võisid samaaegselt mängida kaks mängijat, ühendades telefonid infrapunaliidese abil.

Järgmine verstepost mobiilimängude ajaloos oli esimeste Java mängude ilmumine. Peagi pärast selle tehnoloogia tutvustamist 2002. aastal, kus kasutajad said esmakordselt ise mängu alla laadida ja telefoni paigaldada, ilmusid müügile esimesed värviekraanidega telefonid. Esimeseks Java mänguks oli Sega loodud Sonic. See tõestas, et telefonid sobivad tempokate ja tegevusest pakatavate mängude jaoks küll. Teised kaks selle aja populaarsemat mängu olid Bowling ja Bejeweled. Ridge Racer 3D, Namco loodud rallimäng, oli esimene 3D-mäng, mida sai mängida mobiiltelefoni tillukesel ekraanil.

Mobiilirevolutsioon

“Tõeline revolutsioon mobiilimängudes algas nutitelefoni ja rakenduspoode tulekuga, mis võimaldas kiiresti, hõlpsalt ja mugavalt alla laadida uusi programme ja mängu,” ütles Yanfei. 2009. aastal loodud Angry Birds oli mobiilimängude hulgas esimene kaubanduslik edukas. Selle mängu tegelased jõudsid ka popkultuuri. Kordki juhtus nii, et maskotid, tegelaskujud, lauamängud, animeeritud muinasjutud ja filmid põhinesid hoopis mängul, mitte vastupidi. 2010. aastal järgnes Angry Birdside Fruit Ninja ja Cut the Rope ning 2012. aastal loodi Candy Crush. Siis hakati kasutama puutetundlikku ekraani ja mängimine muutus hõlpsaks ning intuiitiivseks.

Arvutist telefoni

Varem arvutis populaarsed mängud viiakse üle ka nutiseadmetesse. Nutitelefone kasutatakse selliste mängude mängimiseks nagu Minecraft, Terraria ja Don't Starve.

“Aja jooksul muutub aina rohkem mängu kättesaadavaks erinevatel platvormidel ja vahel on nutiseadme kasutajal võimalik võistelda ka seda mängu arvutis mängiva inimesega, nagu näiteks kaardimängu Hearthstone puhul, seega nähakse suurt potentsiaali mobiilimängude arendamisel,” selgitas Huawei tarbijatoodete äri Baltimaade juht.

Viimaste aastate üks suurimaid hitte on PlayerUnknown's Battlegrounds, millel on mobiilimängude turule olnud oluline mõju. See esindab uut *battle royale* žanri, mille populaarsus on kiiresti kasvamas. Mäng algab saja mängijaga, kes on paigutatud suurele kaardile juhuslikult. Kaart muutub aja jooksul üha väiksemaks, survestades mängijaid omavahel võistlema. Mäng lõpeb, kui alles jääb vaid üks, parim mängija.

Huvitaval kombel peetakse mängu PlayerUnknown's Battlegrounds mobiiliversiooni sageli paremini optimeerituks kui selle arvutile mõeldud versiooni.

Spetsiaalselt mänguritele mõeldud telefon

Mobiiltelefonide tootjad mõtlevad üha enam mängurite vajadusele ning soovivad seega pakkuda võimekaid nutitelefone, mis rahuldaks ka kõige nõudlikumate mängijate soovid. Võimsast mänguritele mõeldud telefonist oodatakse, et kasutaja saaks mängida kõiki uusimaid mobiilimänge stabiilselt ja kõrge kaadrisagedusega, kuid oleks samal ajal ka nii energiasäästlik, et on võimalik mängida pikemalt ilma telefoni toitevõrku ühendamata.

Mänguritele mõeldes on Huawei loonud näiteks ka Turbo GPU tehnoloogia, mis optimeerib graafikat. PlayerUnknown's Battlegrounds on üks neist mängudest, mida GPU Turbo tehnoloogia toetab. GPU Turbo on mängukogemus sujuvam, mis annab kasutajale lahingus teiste mängijate ees märkimisväärse eelise. Tänu optimeerimisele kasutab telefon mängu ajal 30% vähem energiat.

Mänguritele on kindlasti oluline, et suur ekraan oleks kõrge resolutsiooniga. Ja veel üks element, mis mobiilset meelelahutust mõjutab, on aku. Lisaks sellele, et aku tagab pika mänguaja, peab see laskma kasutajatel jälgida ka teiste mängijate vooge kas või tundide kaupa.

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