Nutirevolutsioon kasiinodes: kuhu areneb mobiilne mängutehnoloogia?

8 aastat tagasi - 05.09.2018 Autor: AM

(Sisuturundus)

Mõnekümne aasta eest oli mõeldamatu mängida slotikaid, ruletti või muid hasartmänge internetis, veel vähem mobiiltelefoni vahendusel. Tänaseks päevaks ei ole enam kellegi jaoks aga üllatus, et nutitelefoni vahendusel on võimalik ligi pääseda mängudele, mis on kvaliteedilt võrdväärsed arvuti vahendusel mängitavatele mängudele. Olgu tegemist RPG-mängude või Candy Crushi stiilis mängudega, iga nutitelefoni omanik saab mängida kõike, mida vähegi hing ihaldab.

Eriti kiirelt on mängutehnoloogia aga arenenud kasiinotööstuses. Tänaseks päevaks on pea kõik Eesti online kasiinod kohandanud oma lehe mobiilseadmete jaoks, mõned on isegi loonud spetsiaalsed rakendused. Pärast seda, kui tehnoloogiamaailma gigant Google teatas, et hakkab edaspidi prominentsemalt näitama mobiilseadmetele sobivaid lehti, on enamus kasiinomänge kohandatud nutiseadmetele.

Lühidalt öeldes võib igaüks avada oma nutitelefoni brauseri, tippida sisse eelistatud mängukoha kodulehe aadressi ning leida eest mitusada kasiinomängu, mis töötavad sama sujuvalt kui täisversioonis.

Alates 2010. aastast on mobiilsete mängude tehnoloogia põhinenud HTML5 tehnoloogial, erinevalt varasemast Flashist ning tänaseks päevaks on enamus vanemaid mänge tõstetud ümber usaldusväärsemale HTML5 platvormile. Enamus uusi mänge toodetakse kohe HTML5 raamistikul, samas kui mõned vanemad kasiinomängud jäävad unustusse, kuna nende ümbermuutmine ja mobiilsele platvormile tõstmine on tehniliselt liialt keerukas. Seetõttu võib ka endiselt juhtuda, et kasiino täisversioonis on saadaval suurem mänguvalik kui mobiilil – tootjad pole veel füüsiliselt jõudnud mänge ümber tõsta HTML5 raamistikule.

Kuigi on hulk mänge, mis on jäänud ajale jalgu, siis ei saa keegi kahelda selle osas, et mängutehnoloogia areng on olnud viimasel kümnendil meeletu. Kui mobiilne mängimine tundus juba omamoodi hämmastava uuendusena, siis 2018. aastal on pööratud tähelepanu uuele tehnoloogiale: virtuaalne reaalsus.

Enam ei piisa lihtsalt heast graafikast ja võimalusest kanda mänge endaga kõikjal kaasas nutitelefoni kaudu. Virtuaalne reaalsus ja augmenteeritud reaalsus kasvavad iga päevaga populaarsemateks, kuna kasiinosõbrad otsivad reaalsemat ja hämmastavamat kogemust. On ennustatud, et 2020. aastaks on see tööstus oma mahult 120 miljardi dollari väärtune.

Eestis ei ole veel virtuaalne reaalsus niivõrd kanda kinnitanud, kuid maailma suurimad kasiinomängude tootjad Microgaming ja NetEnt on juba pilgu pööranud selle uue tehnoloogia poole. Mõlemad nendest tootjatest teevad koostööd ka mitmete Eesti online kasiinodega, mistõttu pole sugugi uskumatu näha peatselt ka meie kasiinomaastikul VR mänge.

Microgaming testib juba VR mänge ning kasutab CRYO Lab tarkvara – sedasama tarkvara, mis on disainitud Oculus Rift VR peakomplektide tarbeks. NetEnt on juba teinud reaalseid samme VR kasiinomängude turuletoomiseks, olles kohandanud VR tehnoloogiale ümber oma maailmakuulsa slotika Gonzo’s Quest.

Tulevik on meile lähemal kui me arvatagi oskame ning pole mingit kahtlust, et mobiilsete mängude tehnoloogia jätkab kiiret arengut eelkõige nutiseadmete jaoks. Kas see tähendab, et füüsilised kasiinod vajuvad peatselt unustusse? Võimalik – võimalus mängida sadu mänge vaid paari nupuvajutusega ning nautida peatselt mänge virtuaalses reaalsuses võib tähendada, et kurikuulus hasartmängutööstus on vaid viivu mõne aasta pärast muutunud tundmatuseni, seda kõike tänu mobiilse tehnoloogia arengule.

- Uudised

- Mängud
- Sisuturundus
- Tarkvara

Pilt

