Üks mängumehaanika muutis mängureegleid: kuidas sündis Megaways tehnoloogia?

1 kuu tagasi - 06.10.2026 Autor: AM

(Sisuturundus)

Kujuta ette kuut mängurulli, mille kõrgus pole iga vooru ajal sama. Ühel hetkel võib rullil olla kaks sümbolit, järgmisel seitse. Just sellele muutuvale ülesehitusele tugineb Megaways, 2010. aastatel loodud mängumehaanika, mis levis ühe arendaja toodetest hiljem paljude teiste mängustuudioteni.

Klassikalise digitaalse mängu ülesehitus on üsna kergesti äratuntav. Ekraanil on kindel arv rulle ja ridu ning sageli ka eelnevalt määratud võiduliinid. Tarkvara võib taustal olla keerukas, kuid kasutajale jääb mänguvälja struktuur voorust vooru üldiselt samaks.

Megaways muutis just seda osa. Rullide nähtavate sümbolite arv võib voorude vahel muutuda ja koos sellega muutub ka võimalike kombinatsioonide arv. Kust selline süsteem alguse sai, miks seostatakse sellega pidevalt arvu 117 649 ja mis toimub tegelikult animeeritud rullide taga?

Kõik sai alguse Big Time Gamingust

Megawaysi töötas välja Austraaliast alguse saanud mängustuudio Big Time Gaming ehk BTG. Tehnoloogia jõudis mängudesse 2016. aastal ning selle ajaloos mainitakse sageli esimesena Bonanzat.

Tegelikult on siin üks huvitav detail. Megawaysi kasutati juba 2016. aasta alguses mängus Dragon Born. Sama aasta detsembris ilmunud Bonanza Megaways oli aga mäng, mis aitas uuele mehaanikale märksa rohkem tähelepanu tuua. Bonanza pakkus kuni 117 649 võimalikku viisi ning sellest numbrist kujunes hiljem üks Megawaysi tuntumaid tunnuseid.

Oluline polnud seega ainult uus mäng, vaid teistsugune viis digitaalse mänguvälja ülesehitamiseks.

Mis eristab Megawaysi klassikalisest mänguautomaadist?

Traditsioonilise lahenduse puhul võib sul olla näiteks viis rulli, kolm nähtavat sümbolit igal rullil ja kindel arv võiduliine. Mänguvälja mõõtmed ei muutu iga uue vooruga.

Megaways slotid kasutavad teistsugust ülesehitust: igal rullil nähtavate sümbolite arv võib voorude vahel muutuda. Seda juhib süsteem, mida nimetatakse random reel modifieriks ehk juhuslikuks rullimuutjaks. Selle tulemusel ei ole mänguvälja konfiguratsioon alati ühesugune.

Näiteks võib ühes voorus olla esimesel rullil kolm sümbolit, teisel viis ja kolmandal seitse. Järgmises voorus võivad need arvud olla teistsugused. Seetõttu muutub koos rullide kõrgusega ka võimalike sümbolikombinatsioonide arv.

See ongi Megawaysi põhiline tehnoloogiline erinevus: muutuv pole üksnes see, millised sümbolid ekraanile ilmuvad, vaid ka mänguvälja enda struktuur.

Kust tuleb number 117 649?

Arvu taga pole midagi müstilist. Selle saab üsna lihtsalt välja arvutada.

Megawaysi tuntud kuue rulliga ülesehituses võib igal rullil olla kuni seitse nähtavat sümbolit. Kui kõik kuus rulli jõuavad korraga maksimumini, näeb arvutus välja nii:

7 x 7 x 7 x 7 x 7 x 7 = 117 649.

See ei tähenda 117 649 garanteeritud tulemust ega sama suurt tõenäosust midagi võita. Number kirjeldab maksimaalset võimalike viiside arvu vastava rullikonfiguratsiooni korral.

Megaways kasutab klassikalistest fikseeritud võiduliinidest erinevat „ways” loogikat. Üldjuhul vaadatakse sobivate sümbolite paiknemist järjestikustel rullidel vastavalt konkreetse mängu reeglitele. Kui mõnel rullil kuvatakse seitse sümbolit ja mõnel ainult kaks, on ka võimalike viiside arv väiksem.

Ülemine rull ja kaskaadid lisavad uusi kihte

Muutuv rullide kõrgus pole ainus Megawaysiga seostatav tehniline lahendus. Paljudes selle süsteemiga mängudes kasutatakse ka täiendavat horisontaalset ülemist rulli ning kaskaade.

Kaskaadi puhul eemaldatakse teatud kombinatsiooni moodustanud sümbolid mänguväljalt ning vabaks jäänud kohtadele liiguvad uued. Seega ei pea kogu mänguvälja iga sündmuse järel algusest peale uuesti üles ehitama.

Ülemine rull võib omakorda lisada põhiväljale täiendavaid sümboleid või mõjutada selle konfiguratsiooni. Täpne teostus sõltub konkreetsest mängust.

Tarkvara seisukohast on need kõik eraldi reeglikihid: süsteem peab teadma rullide suurust, sümbolite asukohti, kombinatsioonide hindamise loogikat ja seda, mis peab juhtuma pärast iga sündmust.

Ühe stuudio lahendusest sai litsentsitav tehnoloogia

Megawaysi leviku juures oli oluline veel üks otsus. Big Time Gaming ei jätnud tehnoloogiat ainult enda mängudesse, vaid hakkas seda litsentsima ka teistele mängustuudiotele.

See tähendas, et Megawaysist sai midagi enamat kui ühe konkreetse mängusarja omadus. Teised arendajad võisid kasutada sama põhimehaanikat, ehitades selle ümber oma visuaalse kujunduse, teema ja täiendavad funktsioonid.

Tehnoloogiamaailmast leiab sarnaseid näiteid palju: üks ettevõte loob tehnilise lahenduse või platvormi ning litsentsib selle seejärel teistele tootjatele. Kasutaja võib näha väga erinevaid lõpptooteid, kuigi osa nende aluseks olevast tehnoloogiast pärineb samast kohast.

Juhuslikkus sünnib tarkvaras

Ekraanil keerlevad rullid on eelkõige visuaalne viis näidata seda, mida tarkvara taustal teeb. Digitaalsete õnnemängude üks keskseid komponente on juhuarvugeneraator ehk RNG.

Juhuslikkus pole seejuures pelgalt mänguarendaja valik. Eestis seab hasartmänguseadus mängutulemuste juhuslikkusele konkreetsed nõuded. Näiteks peab mänguautomaat kasutama mängutulemuse väljaselgitamiseks juhuslikkuse generaatorit ning kaughasartmängu puhul peab süsteem tagama, et

korraldaja ega mõni teine isik ei saaks mängutulemuse juhuslikkust mõjutada.

Megawaysi puhul ei tähenda muutuv rullide kõrgus seega seda, et tarkvara improviseeriks iga kord täiesti ilma reegliteta uue mänguvälja. Rullide võimalikud suurused, sümbolid ja nende käitumine on osa ette määratud matemaatilisest mudelist, mille sees kasutatakse juhuslikkust.

Kasutaja jaoks väljendub see selles, et kaks järjestikust vooru võivad ekraanil olla üsna erineva ülesehitusega, kuid nende taga toimib ikkagi eelnevalt programmeeritud reeglistik.

Ka juhuslikkust kasutav tarkvara vajab testimist

Mida rohkem on tarkvaras omavahel seotud reegleid, seda olulisemaks muutub selle korrektse toimimise kontrollimine. Hasartmängutarkvara puhul ei piirdu see tingimata ainult mänguarendaja enda testidega.

Eestis võib kaughasartmängu korraldamisel kasutatava tarkvara nõuetele vastavuse tõendamiseks olla vajalik sõltumatu eksperdi hinnang. Maksu- ja Tolliameti nõuete järgi peab tarkvara hindaval sõltumatul eksperdil olema vajalik tehniline valmisolek ja tunnustatud pädevus. MTA aktsepteerib muu hulgas Euroopa Liidus tunnustatud ISO/IEC 17025 akrediteeringuga laboreid.

Sellise kontrolli eesmärk on veenduda, et kasutatav tarkvara vastab sellele kehtestatud nõuetele. Megawaysi-suguse mängumehaanika puhul tähendab see laiemas plaanis, et ekraanil nähtav muutlikkus ei ole reegliteta juhus: selle taga töötab kindlaks määratud tehniline ja matemaatiline süsteem.

See eristab ka mängija jaoks nähtavat animatsiooni tarkvara tegelikust toimimisest. Rullide liikumine võib jätta mulje, et tulemus kujuneb ekraanil animatsiooni käigus, kuid tegelik protsess toimub tarkvara tasandil.

Ekraanil lihtne, taustal märksa keerulisem

Megaways võib esmapilgul tunduda lihtsalt mänguna, kus rullide kõrgus pidevalt muutub. Tarkvara vaatenurgast töötab aga selle taga korraga mitu kihti: muutuv rullikonfiguratsioon, kombinatsioonide matemaatika, RNG, kaskaadid ja muud mängureeglid.

Just see teeb Megawaysi tehnoloogiliselt huvitavaks. 2016. aastal ühe stuudio mängudes kasutusele võetud lahendusest kujunes litsentsitav mängumehaanika, mida hakkasid rakendama erinevad arendajad. Kasutaja näeb ekraanil mõne

sekundi pikkust rullide animatsiooni, kuid selle lihtsa visuaali taga toimub märksa rohkem, kui esmapilgul paistab.

- Uudised
- Sisuturundus

Pilt

