Mis toimub ekraani taga, kui vajutad nuppu „Mängi“?

22 min tagasi - 20.11.2026 Autor: AM

(Sisuturundus)

Brauseris avaneb mäng, ekraanile ilmub laadimisriba ja mõne sekundi pärast saab juba tegutseda. Selle aja jooksul jõuab arvuti või telefon vahetada serveriga hulga andmeid. Laaditakse pilte, kontrollitakse ühendust ning vajaduse korral tuvastatakse kasutajakonto.

Ühe mängu avamiseks võib brauser alla laadida kümneid faile. Osa neist jääb seadmesse alles, et järgmine käivitamine läheks kiiremini. Mängu tulemuste arvutamine võib samal ajal toimuda hoopis teises riigis asuvas serveris.

Mis juhtub veebikasiino mängu käivitamisel?

Veebikasiinos valib kasutaja mängu ja vajutab käivitamisnuppu. Brauser loob ühenduse mänguteenuse pakkujaga, mis saadab vajalikud failid ning kontrollib mänguseansi andmeid. Kui mäng on laaditud, ilmuvad ekraanile juhtnupud ja mänguala.

Veebikasiinode mängude ja pakkumistega tutvumisel võib alustada nende ülevaadetest. Eesti kasiinoboonuseid ning tasuta keerutuste tingimusi tutvustab näiteks Boonuspart oma veebilehel, kus leiab teavet erinevate pakkumiste kohta. Konkreetse mängu tehnilisi üksikasju tuleb otsida mängureeglitest või tootja dokumentatsioonist.

Kui mängija vajutab keerutamisnuppu, saadab tema seade serverile vastava päringu. Server kontrollib mängu olekut ja töötleb toimingu kehtivate reeglite järgi. Seejärel jõuab tulemus brauserisse, kus ekraanil käivitub animatsioon.

Piltide liikumine võib kesta mitu sekundit. Serveripoolses mängus võib tulemus selleks ajaks juba teada olla. Animatsioon aitab mängijal toimuvat jälgida ja annab aega võidukombinatsiooni nägemiseks.

Kuidas server teab, kus mängija asub?

Mitme mängijaga veebimängus tuleb kõigi osalejate tegevust pidevalt kooskõlastada. Kui üks mängija liigub virtuaalsel väljakul vasakule, peavad teised nägema tema uut asukohta.

Selleks kasutatakse sageli WebSocketi ühendust. See võimaldab brauseril ja serveril saata teineteisele sõnumeid sama avatud ühenduse kaudu. Server saab mängijatele uusi andmeid edastada kohe, kui mänguseis muutub.

Kujutame ette nelja mängijaga kaardimängu. Üks osaleja asetab lauale kaardi ning ülejäänud kolm näevad seda peaaegu kohe. Server peab arvestust käigujärje ja mängijate käes olevate kaartide üle.

Kui ühendus mõneks hetkeks katkeb, võib ekraanil kuvatud seis jääda vanaks. Pärast ühenduse taastamist küsib brauser serverilt värsked andmed. Hästi üles ehitatud mäng suudab seejärel pooleli jäänud olukorda jätkata.

Kes otsustab juhusliku tulemuse?

Digitaalsetes mängudes kasutatakse juhuarvugeneraatoreid ehk RNG-sid. Need aitavad valida näiteks järgmise kaardi, esemete asukoha või mängu tulemuse.

Tavaliselt kasutab programm pseudojuhuslikke arve. Algoritm arvutab need kindlate matemaatiliste reeglite järgi. Sobiva meetodi korral on saadud arvujada mängija jaoks ettearvamatu.

Kaardi tõmbamisel võib programm määrata, milline kaart pakist järgmisena väljub. Mängu reeglid otsustavad, kas ja kuidas see mõjutab mänguseisu. Veebimängude tehniline ülesehitus oleneb mängu tüübist. Arendajad peavad eri olukordades otsustama, millised arvutused teha serveris:

- Kaardimängus. Server võib segada kaardipaki ning jagada igale osalejale ettenähtud kaardid.
- Mitmikmängus. Server kontrollib mängijate tegevust ja saadab uuendatud mänguseisu teistele osalejatele.
- Kasiinomängus. Mängusüsteem töötleb panuse ja määrab tulemuse vastavalt mängu matemaatilistele reeglitele.

Brauseri ülesanne on sageli tulemust arusaadavalt näidata. Seepärast võivad kaks mängu kasutada sarnast arvutusloogikat, kuigi nende graafika ja animatsioonid erinevad. Arendajatel tuleb testida ka ebatavalisi olukordi. Näiteks peab süsteem teadma, mida teha siis, kui kasutaja sulgeb mängu täpselt kaardijagamise ajal.

Miks peab mängukonto end tuvastama?

Kui mängukonto on kaitstud parooliga, kontrollib server enne sisselogimist kasutaja esitatud andmeid. Eduka tuvastamise järel saab brauser seansiga seotud tunnuse. See võimaldab järgmisi päringuid sama kontoga seostada.

Mängukeskkond võib talletada serverisse kasutaja seaded, mängu edenemise ja ostudega seotud andmed. Sellisel juhul saab teises seadmes sisse logides jätkata varasemast seisust.

Kontode kaitsmise kohta annab praktilisi juhiseid ka Riigi Infosüsteemi Amet. RIA soovitab kontode haldamisel kasutada tugevaid paroole ja mitmeastmelist autentimist. Samuti tasub kontrollida, millistel seadmetel on kontole endiselt ligipääs.

Mängukonto turvalisuse seisukohalt on oluline ka e-post. Selle kaudu saab sageli taastada unustatud parooli. Seetõttu võiks konto taastamisaadress olla ajakohane ja eraldi kaitstud.

Kuidas PIN-koodiga kinnitamine töötab?

Eestis kasutatakse paljudes digiteenustes Smart-ID-d. Selle abil saab kinnitada oma isikut või anda digiallkirja. Mänguteenuse puhul sõltub sellise lahenduse kasutamine konkreetsest platvormist.

Smart-ID kasutab kahte erinevat PIN-koodi. PIN1 on mõeldud isiku tuvastamiseks, PIN2 aga digitaalallkirja andmiseks. Kasutaja näeb enne kinnitamist, millise toiminguga on tegemist.

Teenuse ametlikus juhendis selgitatakse PIN-koodide kaitsmise põhimõtteid. PIN-koode ei tohi teistele avaldada ning neid tuleb hoida ainult enda teada.

Tehniliselt kasutatakse PIN-koodi rakenduses oleva privaatvõtme avamiseks. Vale koodi korral ei saa süsteem nõutud kinnitust lõpule viia.

Seetõttu tasub iga telefonis ilmuva kinnitamispäringu juures kontrollida, millist tegevust parajasti lubatakse. Kui kasutaja ise midagi ei algatanud, tuleb päring kinnitamata jätta.

Miks mäng mõnikord kauem laeb?

Mängu laadimiskiirus sõltub internetiühendusest, serveri koormusest ja failide mahust. Brauser salvestab osa andmeid vahemällu, mistõttu võib mäng järgmisel korral kiiremini avaneda. Kui laadimine takerdub, tasub kontrollida ühendust või lehte uuendada. Taustal töötlevad serverid mänguandmeid, brauser aga kuvab tulemuse ekraanil.

- Uudised

- Sisuturundus

Pilt

