

Eestikeelne mõttemängude keskkond internetis kogub populaarsust

Margus Sööt, meistr kandidaat males

Mõttemängudest lugu pidavatel inimestel on juba mõnda aega olnud võimalus teha seda portaalis <http://www.vint.ee/> – tegu on üsna hiljuti loodud ja pidevalt täieneva eestikeelse mängukeskkonnaga, kus lisaks malele on võimalik harrastada ka teisi lauamänge: kabet, gomokut ja reversit ehk othellot.

Uurisime portaali tegijatelt, kuidas neil pärast aastast tegutsemist läheb. Portaali puudutavatele küsimustele nõustus vastama mängude arendamisega ja administratiivsete probleemide lahendamisega tegelev Marten Meikop.

**Millal alustasite portaali [vint.ee](http://www.vint.ee/) käivitamisega, kuidas sujusid ettevalmistustööd, meeskonna värbamine ning portaali käivitamine? Kust saite idee?**

Idee tekkis juba viis aastat tagasi – polnud piisavalt head kohta internetis, kus kabet mängida (portaal zetu oli selleks ajaks juba oma töö lõpetanud). Realisatsioon koorus välja Marten Meikopi Tallinna Tehnikaülikooli (TTÜ) bakalaureusetööst “Kabe mängimise süsteem” ja magistriltööst “Tarkvara disainimustrid veebipõhise lauamängusüsteemi arendamiseks” ning koostööst Jaanus Jaakmaga nii mõnegi TTÜ aine raames. Kuna TTÜ-s sai realiseeritud juba nii kabe kui ka male, tundus olevat mõistlik idee need mängud ka kuskil internetis üles riputada. Peatselt sai ka selgeks, et üksi ma seda ei suuda ja nii kutsusin kampa oma Nõo reaalgümnaasiumi klassivennad: Jaanuse, Kaspari ja Indreku. Koos lõime tulevast portaali haldava ja arendava juriidilise isiku NewRock Solutions OÜ.

**Kas olete pärast umbes aastast tegutsemist tulemustega rahul? On lauamängudes täna Teie arvates piisavalt mängijaid ja kuidas on mängijate hulk kasvanud esimese tegutsemisaasta jooksul?**

Tulemus on kindlasti parem, kui loota julgesime. Meil oli nii mõningaidki probleeme mängude stabiilsusega, mistõttu alguses me endale väga suurt tähelepanu ei soovinud (kutsusime sõpru / tuttavaid katsetama). Nii järk-järgult testides ja vigu parandades saavutasime mängude rahuldava töökindluse alles septembriks-oktoobriks. Selleks ajaks olid kuuldused [vint.ee](http://www.vint.ee/)-st levima hakanud (otsest reklaami pole me kunagi teinud – hea asi promob ennast ise) ning registreeritud kasutajate arv ja ka mängitud mängude arv tõusis novembris hüppeliselt.

Tore on ka näha, et vindis käiakse perekondade kaupa (isad käivad lastele erinevaid lauamänge õpetamas) – üritame keskkonda selliseks tegevuseks võimalikult mugavaks luua.

Tegime eelmise aasta lõpus reklaami ka lauamängude (kabe, male, rendzu) alaliitudes ning oleme kasutajateks saanud palju professionaalseid mängijaid. Asjaarmastad on nimelt kiitnud [vint.ee](http://www.vint.ee/) võimalust oma mängitud mängu hiljem uuesti läbi mängida / analüüsida ning seeläbi ka õppida.

Tänaseks on meil paar tuhat registreeritud kasutajat – arvan, et see arv kahekordistub vähemalt aasta lõpuks.

**Millised on portaali edasised plaanid? Olete pidevalt tulnud välja uute mängudega, uute mänguversioonidega, kas seda on plaanis ka edaspidi teha? Kas tarkvara seab edasisele laienemisele ka mingid piirid?**

Kindlasti on endiselt prioriteediks mängude töökindlus – same juba hea töökindlusega versiooni üles lähinädalatel.

Suurtema projektina võiks nimetada lauamängude turniire – kabeliit on tundnud huvi koostöövormide osas. Viimastel aastatel on lauamängude populaarsus noorte seas vähenenud – on üsna keeruline propageerida lauamänge koolis või saada noori turniiridele mängima. Istutakse pigem kodus arvuti taga – võibolla ongi see koht, kus appi saab tulla vint.ee?

Jätkame ka mängude arendamisega – plaanis on teha mõningad lauamängud (Connect4 ehk neli ritta / Go ehk eesti keeles Maa). Rõhume kindlasti mõtlemist arendavatele mängudele (Sudoku, mõned tuntumad kaardimängud). Head ideed on alati teretulnud. Üldine portaali kasutusmugavus (funktsionaalsus) vajab ka edasi arendamist. Avasime näiteks foorumi, mis on meid tublisti aidanud mängude arendamisel ning uute ideede elluviimisel – avalikud diskussioonid foorumis on alati edasiviiv jõud! Tulevikus võiks olla märksõnadeks kasutajate sõnumisüsteem (et kasutajad saaksid üksteisega paremini suhelda) ning parem kasutusmugavus.

**Kuidas toimub portaali majandamine? Mängijatele on portaali kasutamine täna tasuta, kas see on ka edaspidi nii?**

Mängida saab vint.ee-s alati tasuta ja soovi korral ka registreerumata. Portaali arendamine ning töökorras hoidmine (serveri ja internetiühenduse kulud) nõuab igakuiseid väljaminekuid, mis siiani on tulnud arendajate taskust. Loobusime algselt lihtsmast teest rohkete vilkuvate bannerite näol – vint.ee maine ning moraaltunne jääb alati kõrgeks, kuid majanduslikult selline lähenemine jätkusuutlik pole – üritame leida osapooli, kes vint.ee-le öla alla paneks.

Riigilt me nähtavasti toetust ei saa, kuna registreerisime oma firma osühinguna (mitte mittetulundusühinguna).

**Kui suur on portaali tegijate ja abistajate meeskond? Kes mille eest hoolitseb? Kas vajate jätkuvalt lisajõudusid?**

Portaali arendamisega on hetkel otseselt seotud:

Marten Meikop – mängude arendamine, administratiivsed probleemid

Jaanus Jaakma – mängude arendamine, andmebaasi tugi, kasutajate tagasiside

Kaspar Soer – portaali sisuhaldus, serveri administraarimine

Indrek Saar – portaali erinevad funktsionaalsused (PHP moodulid)

Indrek Joosu – portaali ja mängude kujundus

Tiit Vunk – portaali ja mängude testimine

Sille Viirmaa – portaali ja mängude testimine

Kõik eelpool nimetatud isikud omavad täismahus töökohti mujal (pere vajab ju toitmist), mistõttu vindi jaoks jääb neil aega ainult õhtutundidel või nädalavahetustel – seega on kõik ettepanekud igasuguseks abiks alati teretulnud!