

Tere, Rando, tutvusta end lähemalt level1.ee lugejatele.



Kas BMX Ride näol on tegu sinu esimese mänguga?

Alustasin 16 aastaselt programmeerimise õppimisega ja arendasin populaarsetele FPS mängudele(Call of Duty, Battlefield, Quake Live) trainereid ja programme, mis andsid eelise teiste mängijate eest.



Tegemist oli siiski lisadega mängudele. Esimese päris oma mängu tegin 2014 aasta alguses Unity3D-s. Tegemist oli 2D platformeri stiilis Super Mario koopiaga.



Järgmisena programmeerisin mobiilmängu nimega "Space Dave", mille tegevus toimus kosmose avaruses hõljuval platformil, kus mängija ülesanne oli balansseerida suure peaga mootorratturit mõõda juhuslikele kohtadele genereeritud seintest. Iga kord kui sõitsid vastu

seina, pidid alustama algusest. Mängu tulemuse arvestamise ühikuks oli meeter - ehk kui kaugele jõudsid, enne kui vastu seina või äärelt alla sõitsid.

"Space Dave" suutsin valmis meisterdada vähem kui nädalaga ning peale seda tundsin vajadust suurema väljakutse järgi. Sellest samast mängust arenes välja midagi komplekssemat - BMX mäng.



Kirjelda lähemalt millise mänguga on tegu.

Tegemist on BMX mänguga, mis kombineerib endas elemente arcade-stiilis spordimängudest, säilitades seejuures teatud realismi ratta füüsikas ja mängija liigutustes. Hea võrdlus oleks rulamängudest - kombinatsioon Tony Hawk's Pro Skateri ja Skate 3 vahel. Raskusastmelt eeldab mäng teatud õppimiskõverat. Suuremate trikkide ja kombode teostamine on piisavalt keeruline - kukumine toimub näiteks vales asendis maandumisel, liiga kõrgelt maandudes, järsku pööret sooritades jne.

Kuidas tekkis mõte just selline mäng teha?

Nooremana sai mängitud kõiki populaarsemaid ekstreemspordimänge nagu Tony Hawks Pro Skater seeria, Dave Mirra Freestyle BMX ja Math Hoffman BMX.

"Dave Mirra BMX " mängin vahelduva eduga siiaaani. BMX mängud on peaaegu, et välja surnud(kui lihtsamaid flash mängu mitte arvestada) ning viimased 10 aastat pole ühtegi

arvestatavat bmx-teemalist mängu välja lastud. Samuti sõitsin mitu aastat BMX rattaga. Esmane mõttesähvatus teha ise BMX teemaline mäng, esines juba 2013 aasta sügisel. Kuid tol hetkel ei omanud piisavalt kogemusi ning tahet, et koheselt pihta hakata.

Kelle jaoks BMX Ride peamiselt mõeldud on?

BMX Ride on mõeldud mänguritele, kes naudivad ekstreemspordimänge ning inimestele, kes sõidavad ka päriselus trikirattaga.

Millistele platvormidele on mäng planeeritud ja miks just sellised valikud?

Algne plaan on ainult PC peale - Windows, Mac ja Linx. Kui juhtub, et mäng saavutab edu arvutil siis võib kaaluda ka konsooli versiooni. Arvuti versiooni on lihtsam müüa. Konsooli jaoks on vajalikud eraldi litsentsid ja nõuded, mida mäng peab täitma.

Möte teha ekstreemspordimäng mängitakas ka Oculus Rifti peal on huvitav ja omanäoline, millest selline otsus?

Minuteada pole siia maani tehtud ühtegi BMX mängu, kus on võimalik "First Person Mode"-is mängida. Olles ise ekstreemspordi mängude fänn, olen alati tahtnud neid proovida ka mängija vaatepunktist. Virtuaalprillide konseptsioon on globaalsel mängumaastikul uus ja populaarsust koguv trend. Lisaks Oculus Rifti integreerimine Unity mängumootoris on tehtud äärmiselt lihtsaks. Oculuse kasutamine tundus kuidagi loogiline lisa rattamängu jaoks. Kuna tegu on algstaadiumis oleva tootega ning virtuaalprillidele spetsiifiliselt üles ehitatud mängu on veel vähe, siis kõik Oculuse mängud saavad rohkem tähelepanu. BMX Ride videot jagas ka Oculuse ametlik leht.

Kas sa oled ise Oculus Riftiga midagi mänginud, milline oli sinu kogemus?

Oculusega olen proovinud enda mängu, rallimängu Assetto Corsa ning õudukat nimega Slenderman. Kogemus oli enneolematu - tekkiski tunne nagu oled mängus sees, mitte kõrvaltvaataja rollis. Oculuse esimene versioon, mida mina kasutasin, võimaldas ainult madalat resolutsiooni - seega pilt oli kohati udune ja "piksliline". Tavapärasele virtuaalkogemusele lisab oculus nõ. uue dimensiooni, mis paneb sensoorsed tajud palju intensiivsemalt tööle. Ainuke miinus asja juures on see, et pea hakkab ringi käima juba peale esimest 15 minutit prillide kasutamist. Võib tekkida ka kerge iiveldustunne, kui mäng on kiiremat sorti. Kogemuse põhjal eeldan, et virtuaalprillid on mängude tulevik.

Kuidas sai sinust mänguarendaja?

Esimene mälestus pärineb 13 aastaselt minalt, kui juba unistasin mängude tegemisest. 16 aastaselt hakkasin ennast õpetama mängude "hackimise" valdkonnas - see pani ka aluse mänguarenduse ja programmeerimise huvile.

Kuidas ma enda mängu tegemiseni jõudsin?

2014 jaanuaris andsin Tartu Tervishoiu Kõrgkooli lahkumisavalduse. Peale seda ei osanudki kohe midagi peale hakata. Teadsin ainult, et olen huvitatud arvutitest ja tehnologiast. Otsisin teadlikult teemat, millega hakata tõsiselt tegelema. Pikaajalise sügava Introspektsiooni tulemusena leidsin, et mängude tegemine võib olla minu ala. Youtubei videodest leidsin koheselt sobiva tasuta platformi, millega mängu teha - Unity3D.

Kas oled tänaseks täiskohaga mänguarendaja või on tegu pigem hobiga?

Kuna ma hetkel töö ei käi ning tegelenud "BMX Ride" arendamisega viimased 7 kuud, siis võib öelda, et täiskohaga mänguarendaja.

Milline on sinu roll või peamised ülesanded selle mängu tegemisel?

Mina mõtlesin idee välja, programmeerinud kogu süsteemi, vajalikud elemendid otsinud ning kokku sobitanud. Samuti leidsin abivalmid inimesed välismaalt ja eestist, kes on kõik need mängu 3D mudelid valmistanud.

Räägi lähemalt oma meeskonnast, kuidas te omavahel kokku saite?

Eestlane, kes modelleeris mängu tarbeks on Tartu kunstikooli lõpetanud Urmet Ivask - teda teadsin varasemalt ühiste tuttavate kaudu. Välismaalased kellega nüüdseks mitu kuud koostööd teinud, leidsin facebooki kaudu. Nad kirjutasid mulle BMX Ride facebooki lehekülje vahendusel ning pakkusid enda abi. Hetkel on aktiivselt abis 3D modelleerimisega 3 inimest: Lõuna-Ameerikast, Kanadast ja Prantsusmaalt.

Kas igal ühel on oma kindel ülesanne?

Otseselt, mitte. Määrän ülesande vastavalt sellele, mida inimese ise soovib teha ja mida oskused võimaldavad.

Te olete erinevates riikidest, kuidas teie omavaheline koostöö toimub?

Koostööd koordineerin üksinda. Mul on visioon mängust. Tean, milliseid elemente on selle visiooni realiseerimiseks vaja ning arvestan ka koostööpartnerite võimetega ja huvidega. Iga inimene saab minu poolt ülesande, mis on tema võimetele kohane. Osapooled omavahel otseselt kokku ei puutu, kuid on teadlikud üksteise töödest. Suhtlus toimub peamiselt Facebooki vahendusel.

Millised mängud või inimesed on olnud peamisteks inspiratsiooniallikateks BMX Ride tegemisel?

BMX Ride on inspireeritud vanadest tuntud bmx mängudest: Dave Mirra Freestyle BMX, Math Hoffman BMX. Samuti olen üle võtnud ideid populaarsest rulamängust "Skate 3".

Kas mänguarendusega tegelema hakkamine tõi sinu jaoks kaasa mingeid riske?

Suurte ja pikaajaliste projektide tegemisel kaasnevad alati teatud riskid. Näiteks võimete hindamine - kas ma suudan nii kompleksse projektiga toime tulla ning lõpuni viia.

Finantsid - oma raha investeerimine, lootes, et see toob tulevikus kasu.

Aeg - oma aja investeerimine tuleviku nimel.

Samas usun, et ise kontrollida enda aega, võimalusi ja sissetulekut on palju väiksem risk kui lasta mõnel suurfirmal enda elu aspektide üle otsustada.

Milliseid muudatusi sinu elus on mänguarendamine kaasa toonud?

Tihti peale tuleb ära õelda lühiajalistest lõbustustest(pidutsemine) pikaajaliste eesmärkide saavutamise nimel. Samuti olen pidanud hakkama saama 7 kuu jooksul väiksema rahaga kui näiteks eesti kuu keskmine palk.

Kuidas suhtuvad sinu tegevusse sinu sõbrad ja tuttavad?

Enamik ikka elavad kaasa ja soovivad edu.

Mis on sellise mängu tegemise juures kõige raskem?

Kõige suurem väljakutse on motiveerida iseennast. Takistused mängu arendamisel on protsessi loomulik osa. Kulutan iganädalaselt palju aega ainult sisemise tasakaalu ja motivatsiooni leidmiseks - regulaarne füüsiline treening, lugemine, muusika ning motivatsiooni videod aitavad!

Aga mis annab kõige rohkem rahuldust ja jõudu jätkata?

Mängu tegemise protsess, mis hõlmab endas erinevaid intellektuaalseid väljakutseid ning kreatiivset väljundit, ongi iseenesest rahuldustpakkuv ja lõbus. Lisaks annab jõudu jätkata ka lõpptulemuse saavutamise vajadus, eneseületus läbi väljakutsete, valgus tunneli lõpus ning inimeste positiivne tagasiside mängu kohta.

Milline on sinu enda suhe mängudega? Millised on lemmikumängud?

Alustasin virtuaalelu enam kui kümme aastat tagasi. Viimased kuud polegi mänginud midagi, sest mängu tegemine võtab kogu vaba aja. Lisaks eelmainitud eksreemspordimängudele meeldivad väga ka tulistamismängud nagu Counter Strike Source, Battlefield, Call of Duty, Quake.

Kuidas kirjeldaksid praegust Eesti mängumaastiku?

Kui rääkida eestis tehtud mängudest, siis tundub, et see valdkond on veel lapsekingades. Tean ainult paari mängu, mis on eestis mingit meediakaja saanud. Samas pole nii kursis, et täpset hinnangut anda.

Mida võiks paremini teha?

Tehnoloogia suunitlusega kõrgkoolide õppekavadesse võiks lisada valikuvõimalusena mängude programmeerimise / disainimise.

Millist nõu annaksid eestlasele, kes kaalub samuti mänguarendusega tegelema hakata?

Nõrganärvilistele mitte soovitatav.

Kindlasti julgustan proovima! Kas see sobib just sulle, selgub esimeste nädalate jooksul. Isikuomaduste kohapealt eeldab see tugevat enesekontrolli, organiseerimistvõimet, laialdasi teadmisi, loogilist ning loomingulisust mõtlemist. Kui juba teed ja usud, et see just sinujaoks, siis soovitan lihtsalt mitte alla anda. Nagu öeldakse, parimad asjad elus on teispool mugavustsooni.

Mis on sinu arvates ühe mängu edu võti?

Oleneb kuidas defineerida "edu". Kas edu on mõõdetav rahas, mida mäng sisse toob, mängijate hulgas või kui intensiivset lõbu ja rahulolu pakud oma tootega?

Usun, et absoluutselt igat tüüpi mängule leidub maailmas mängijaid. Keeruline on nende potentsiaalsete mängijateni jõuda.

Flappy Birdy saaga, Goat Simulaatorid ja muud populaarseks osutunud mängud on tõestanud, et marketing / reklaam omab suurt rolli mängu edu ja populaarsuse saavutamisel. Muidugi prioriteet on teha eelkõige korralik toode. Mitmikmängu võimalus on tänapäeval oluline lisa, mis hoiab inimesi haaratud. Programmeerijana sooviks muidugi "edu" panna mingisse käega katsutavasse valemisse aga see juba keerulisem kui ühe mängu tegemine.

Kas BMX Ride on äratanud sponsorite tähelepanu, või teed seda täielikult oma vahenditega?

Olen paari USA firmaga kontakteerunud aga ilma vastuseta jäänud. Ise pole keegi midagi pakkuma tulnud. Samas reklaam on olnud siamaani teisejärguline ja tõenäoliselt pole uudis sellest mängust veel piisavalt suure publikuni jõudnud. Plaanis on sponsoreid edasi otsida. Oma raha olen pannud alla niipalju, et maksta Steam Greenlighti tasu ning ostnud Tartlase poolt arendatud Unity animatsiooni süsteemi.

Milline on olnud tagasiside mängijate poolt?

Casual mängurite poolt on olnud äärmiselt positiivne tagasiside. BMX sõitjate poolne tagasiside on olnud pigem negatiivne, sest oodatakse mängult täielikku realismi, mida mina pakkuda ei saa. Minu eesmärk pole ka teha bmx simulaatorit.

Millal võiks oodata mängu avaldamist?

Esmalt peab mäng läbima Steami "Greenlight" protsessi, kus kasutajad hääletavad. Hetke BMX Ride statistika Steamis näitab, et umbes kuu ajaga jõuab mäng TOP 100 sisse. Enamik mängud, mis on esi 100-s, saavad lõpuks rohelise tule. Seejärel soovin mängu esmase mängitava versiooni panna müüki "Steam Early Access-i". Võimalik, et tuleb ka läbi viia indiegogo kampaania rahastamiseks. Täpsemat aega on keeruline öelda aga järgmise poolaasta jooksul peaks mängu alpha versioon müüki jõudma.

Millised on tulevikuplaanid selle mänguga?

Plaanis on aasta jooksul jõuda täisversioonini, mis sisaldab vähemalt 5 levelit, erinevaid "customization" lisasid ja suurfirmadele väärset kvaliteeti. Edu korral oleks loogiline järgmine versioon mängust teha. Sama füüsika põhjal on võimalik ehitada ka teistuguseid ekstreemspordimänge.

Kas sa näed ennast tulevikus just mänguarendamisele keskendumas?

Kindlasti on tahe ja motivatsioon jätkata sama rada pidi aga lähitulevik sõltub paljuski antud projekti edukusest. Mind köidab tehnoloogia valdkond üldiselt, nii et ei välista ka veidi teistsuguseid projekte.

Kas on plaanis veel mõni mäng teha?

Ideid on muidugi palju! Spordimängude valdkonnas on mitmed alad täiesti puutumata - näiteks järjest populaarsust kogub nii eestis kui mujal maailmas tõukerattaga trikitamine. Mängu kujul võiks see väga edukas olla. Samuti on ideid FPS mängu jaoks, kus mängijal on võime kuuli trajektoori kontrollida ning kuulid pörkavad mängu seintest. "BMX Ride 2" võib olla juba järgmine projekt.

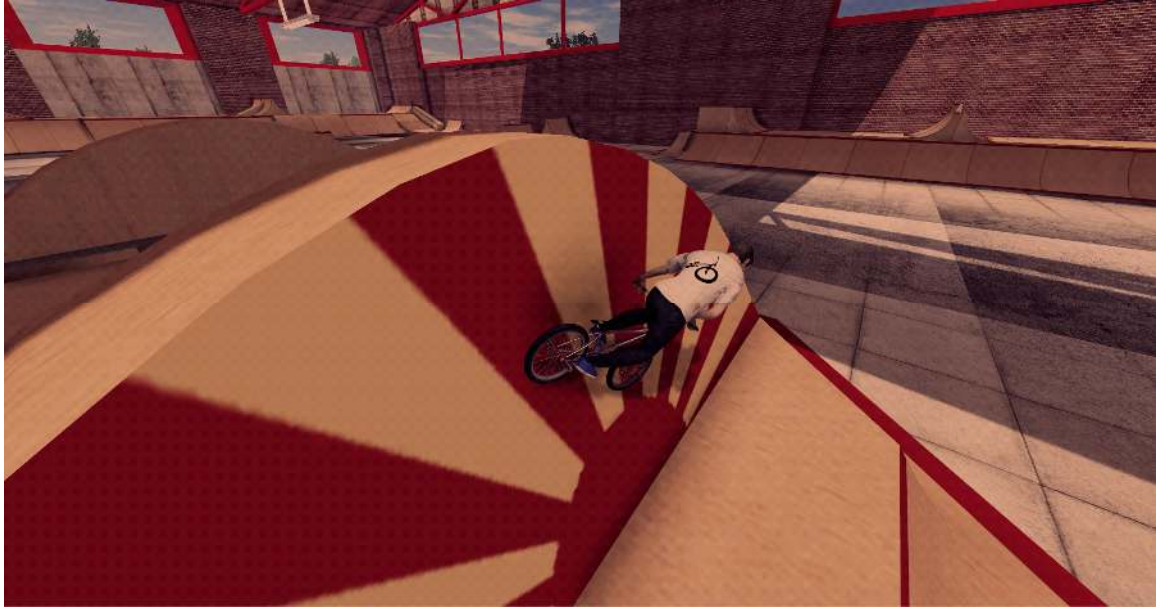
Millise märgi soovid sa endast mängumaastikku maha jätta?

Mees, kes tuli, mängis ja võitis?!

Ideaalis tahaks olla esimene eestlane, kes on teinud ülemaailmselt populaarse mängu.

PILDID:













BMX.PARK

- SPAWNPOINT
- TRICK
- BOX JUMP 1
- BOX JUMP 2
- BOX JUMP 3
- BOX 1
- BOX 2
- BOX 3
- WALL RIDE 1
- WALL RIDE 2
- WALL RIDE 3
- BOX
- TRAMP
- TRAMP 2
- TRAMP 3
- TRAMP 4
- TRAMP 5
- TRAMP 6
- TRAMP 7
- TRAMP 8
- TRAMP 9
- TRAMP 10
- TRAMP 11
- TRAMP 12
- TRAMP 13
- TRAMP 14
- TRAMP 15
- TRAMP 16
- TRAMP 17
- TRAMP 18
- TRAMP 19
- TRAMP 20
- TRAMP 21
- TRAMP 22
- TRAMP 23
- TRAMP 24
- TRAMP 25
- TRAMP 26
- TRAMP 27
- TRAMP 28
- TRAMP 29
- TRAMP 30
- TRAMP 31
- TRAMP 32
- TRAMP 33
- TRAMP 34
- TRAMP 35
- TRAMP 36
- TRAMP 37
- TRAMP 38
- TRAMP 39
- TRAMP 40
- TRAMP 41
- TRAMP 42
- TRAMP 43
- TRAMP 44
- TRAMP 45
- TRAMP 46
- TRAMP 47
- TRAMP 48
- TRAMP 49
- TRAMP 50

SCALE

OBJECT COURSE: 11