

Eesti parim mäng 2025 - milline see on?

7 kuud tagasi - 24.10.2025 Autor: [AM](#)

Kujuta ette, et kolid uude korterisse. See on selline tavaline, natuke väsinud paneelmaja korter, kus seintel on veel eelmiste elanike tapeet ja õhus on tunda üheksakümnendate hõngu. Sa pakid asju lahti, aga miski on... teistmoodi. Seina sees on peidus uks. Salakäik. Kuhu see viib?

Just selline müstiline ja ootamatult sügav lugu pälvis möödunud nädalavahetusel [Mängudeööl Eesti Aasta Mängu tiitli](#). Unusta hetkeks kiired tulistamised ja kõrvulukustavad plahvatused – 2025. aasta võitja viib meid rännakule otse Eesti olmelisse ulmesse.

Rahvusvaheline žürii, kuhu kuulusid liikmed sellistest gigantidest nagu Epic Games ja Ubisoft, tegi valiku, mis soojendab iga *indie*-sõbra südant. Tiitli ja sellega kaasneva 4000-eurose rahalise toetuse (mis pandi välja koos Ettevõtluse ja Innovatsioon Sihtasutusega) noppis endale [Korter 1996](#).

Korraldajad ise kirjeldasid võitjat nii: see on unelev ood Eesti paneelelamute olmelisele ulmele. See on tunnustus millegi tundlikuma, retroma ja sügavalt inimlikuma poolt, nii sisult kui vormilt.

Salakäik üksindusse ja tagasi

Aga mis mäng see "Korter 1996" siis täpsemalt on?

Lugu algab petlikult tavaliselt. Mängija kolib uude korterisse, kuid esmapilgul rutiinne kolimine võtab ootamatu pöörde. Nagu Steamis ilmunud kirjeldus ütleb: "Sa leiad oma uuest korterist salakäigu, mis viib teiste inimeste kodudesse."

Arendajad [Mari-Anna Lepasson ja James Flannery](#) on loonud teose, mida nad ise kirjeldavad kui "üksinduse uurimust *point-and-click* seiklusmängu vormis". See ei ole lihtsalt kolimissimulaator; see on atmosfääriline rännak võõrastesse eludesse, mis on meisterlikult vormistatud retrohõngulisse piksligraafikasse.

Mängu süda peitubki nendes salajastes ekspeditsioonides. Mängija saab oma korterit sisustada ja kaunistada (või selle täielikuks segadikuks muuta), kuid tõeline maagia algab teiste elamiste uurimisest. Iga korter on kui omaette väike maailm, ajakapsel, mis on täis esemeid, mis jutustavad lugusid. Mängija ülesanne

on lahendada mõistatusi, mis avavad järk-järgult iga elaniku unikaalse loo.

Sa ei räägi nendega otse, vaid kuuled hoopis nende mõtteid esemete kaudu, millega nad on kokku puutunud. See on justkui arheoloogiline väljakaevamine kellegi hinges, kus iga leitud ese on kild suuremast pildist.

Video URL

Mäng lubab liikuda omas tempos, koguda kleepse ja avada kataloogi, et oma pesa veelgi hubasemaks muuta. Lõppude lõpuks, nagu mängu kirjeldus vihjab: "Võib-olla sa ei tunnegi ennast lõpuks nii üksildasena."

Tihe konkurents

Tuleb rõhutada, et võit ei tulnud kergelt. Konkurents Eesti parima mängu tiitlile oli tihe ja mitmekesine. Finaalüritusele jõudsid lisaks võitjale veel sellised teosed nagu [s.p.l.i.t](#), [Grannies on Wheels](#), [Ale Abbey](#), [KELDER](#), [Planet Hoarders](#), [Sisyphus Endures](#), [CraftCraft: Fantasy Merchant Simulator](#) ja [Digested](#). Klõpsa julgelt linkidel ja mängi, kõik meie oma Eesti arendajate tehtud. Valik näitab Eesti mänguarenduse laia spektrit alates pöörasest vanaemade võidusõidust kuni kosmilise varakogumiseni.

Korter 1996 on aga väga hea näide sellest, kuidas mängud saavad olla midagi enam kui lihtsalt ajaviide – need võivad olla kunstivorm, mis uurib inimlikke tundeid. Mäng ilmus Steami platvormile selle aasta 19. juunil ning on kättesaadav nii Windowsi, macOS-i kui ka Linuxi (SteamOS) kasutajatele. Kui su süda ihkab midagi rahulikku, mõtlikku ja nostalgiahõngulist, siis tea, et kuskil ühes Eesti paneelmajas ootab sind avastamata salakäik.

- [Tegijad](#)
- [Uudised](#)

- [Mängud](#)
- [Tehnoloogiameessid](#)

Pilt

