

Kas närvid peavad vastu? See uus ühe nupuga põrgu lubab sind kohe hulluks ajada

5 kuud tagasi - 18.11.2025 Autor: [AM](#)

On mängu, mis loodud pakkuma lihtsalt lõbu pärast pikka tööpäeva. Ja siis on mängud, mis eksisteerivad vaid selleks, et testida inimvõimete, kannatlikkuse ja ilmselt ka arvutihiire vastupidavuse piire.

Azimuth Studios on lagedale tulnud ideega, mis kõlab paberil lihtsamalt kui lapsepõlve keksumäng, kuid töötab reaalsuses saada uueks digitaalseks Sisypheose müüdiks. Nende uus teos, "[A Pinball Game That Makes You Mad](#)" (eesti keeles "*Pinballimäng, mis ajab sind vihaseks*"), ei püüagi oma eesmärki varjata - see on väljakutse, mis on maskeeritud meelelahutuseks.

Kui flipper kohtub mägironimisega

Kujuta ette klassikalist flipper´it ehk pinball'i. Nüüd kujuta ette, et selle asemel, et palli lihtsalt toksida, pead sa sellega ronima mööda lõputut, ohtudest kubisevat mäge ülespoole. Just see ongi uue mängu tuum: see on täppis-platvormer, mis ammutab inspiratsiooni kurikuulsatest "raevumängudest" nagu "[Getting Over It with Bennett Foddy](#)" ja "[Jump King](#)".

Mängu geniaalsus peitub selle petlikus lihtsuses. Sul on vaja vaid ühte nuppu. Selle ühe nupuga juhid sa "käppasid" ehk flipper´eid, et lennutada oma palli üha kõrgemale ja kõrgemale. See on nagu üritaksid süüa suppi kahvliga - tehniliselt võimalik, aga nõuab üliinimlikku täpsust ja kannatust.

Video URL

Iga kukkumine on õppetund (ja põhjus karjumiseks)

Mängu loojad teavad täpselt, mida nad teevad. Nad on loonud maailma, kus iga eksimus võib tähendada pikka ja valusat kukkumist tagasi algusesse. See on füüsikapõhine katsumus, mis on täis "suurejoonelisi kukkumisi ja unustamatuid hetki".

Nagu üks fänn tabavalt märkis:

"It gets super frustrating getting stuck at a part for 5 minutes only to go past it finally and fall right back to the spot you were just stuck at but that's what makes it so fun" ("See muutub ülimalt frustrerivaks, kui oled kuskil 5 minutit kinni, saad lõpuks edasi ja kukud kohe tagasi sinna, kus olid, aga just see teebki selle mängu nii lõbusaks").

Siiski on arendajad lisanud mängu midagi, mis eristab seda paljudest teistest sadistlikest žanrikaaslastest – ligipääsetavuse. Mängijatel, kes ei soovi kohe oma monitori aknast välja visata, on võimalik kasutada kontrollpunkte (*checkpoints*) ja teatud lõikude vahelejätmist.

Lisaks on mängus aja manipuleerimise võimalus: seda saab aeglustada täpsuse saavutamiseks või kiirendada, et parandada oma rekordit.

Loodud staaridele ja kiirusekummardajatele

Tänapäeva mängumaailmas ei ole mäng vaid mängija enda jaoks – see on vaatemäng. "A Pinball Game That Makes You Mad" on teadlikult disainitud voogedastajatele (*streamers*) ja "kiiruseületajatele" (*speedrunners*). Ekraanil jooksev taimer, edetabelid ja "ehmatamisnupp" (*jumpscare button*) on kõik loodud selleks, et tekitada viiruslikke hetki sotsiaalmeedias.

Visuaalselt pakub mäng avastamisrõõmu – koguda saab erinevaid teemasid, mis muudavad palli välimust, keskkonda ja isegi muusikat.

Üks testija mainis juba elevusega (mängu esitluse materjalidest pärit tsitaat):

"I love collecting the different costumes my favorite so far is the chicken and dog" ("Ma armastan erinevate kostüümide kogumist, mu lemmikud siiani on kana ja koer").

Mängukogemuse plussid ja miinused

Tuginedes arendaja esitlusele ja varajasele tagasisidele, joonistuvad välja järgmised tugevused ja nõrkused.

PLUSSID

+ Geniaalselt lihtne juhitavus: mängimiseks on vaja vaid ühte nuppu, mis teeb selle kättesaadavaks kõigile, kuid meistriks saamine on omaette ooper.

+ Ligipääsetavuse valikud: erinevalt paljudest konkurentidest lubab see mäng kasutada kontrollpunkte ja aja aeglustamist, tehes kogemuse "vähem piinarikkaks".

+ Lõputu taas-mängitavus: kiiruse tagaajamine ja edetabelid annavad põhjuse ikka ja jälle uuesti proovida.

+ Unikaalne atmosfäär: võimalus muuta mängu visuaalset teemat ja muusikat hoiab pildi värskena.

MIINUSED

- Kõrge frustratsioonitase: see ongi mängu eesmärk, kuid nõrganärvilistele võib see osutada liiga stressirohkeks.

- Halastamatu füüsika: üks vale liigutus võib hävitada tundidepikkuse progressi (kui ei kasutata abivahendeid).

- Üksikmängu fookus: kuigi on olemas edetabelid, on see siiski üksildane võitlus iseenda ja gravitatsiooniga.

- [Uudised](#)

- [Mängud](#)

Pilt

