

# Ellujäämiskursus kiviajas: tulnukast aedniku uskumatu seiklus primitiivsel Maal

3 kuud tagasi - 14.01.2026 Autor: [AM](#)

Seekordses mängumaailmas on õhk mürgine, taimed tundmatud ning ainsaks seltsiliseks mammutid ja algelised koopainimesed. Just sellisesse lopsakasse, kuid ohtlikku keskkonda paiskab meid [ASTROBOTANICA](#) - värsked ja uudne ellujäämismäng, mis ei nõua mängijalt mitte toorest jõudu, vaid teaduslikku uudishimu ja „rohelisi näppe“.

See on teekond 300 000 aasta tagusesse minevikku, kus ellujäämine sõltub oskusest taltsutada loodust läbi tulnukate tehnoloogia ja botaanika.

## **Teaduslik ellujäämine keset ürgset loodust**

Poolas Varssavis asuv Space Goblin Studio teatas täna, 14. jaanuaril 2026, et nende kauaoodatud debüütmäng ASTROBOTANICA jõuab Steam Early Access platvormile juba 16. veebruaril. Erinevalt tavapäraest ellujäämismängudest, kus fookuses on sageli võitlus ja ressursside rüüstamine, pakub ASTROBOTANICA rahulikumat ja uudishimul põhinevat lähenemist.

Mängija kehastub tulnukast botaanikuks, kes on sunnitud tegema hädaandumise eelajaloolisel Maal. Tema missioon on elutähtis – leida viis oma koduplaneedi päästmiseks, kuid esmalt tuleb kohaneda Maa hapnikurikka atmosfääriga, mis on peategelasele hingamiskõlbmatu. See on justkui peitusemäng surmaga, kus iga uus avastatud taim võib olla kas päästev ravim või ohtlik mürk.

"Mäng on loodud algusest peale kui mänguline liivakast, hõlmates esimesest päevast peale põhisüsteemi nagu botaanika, meisterdamine, uurimine ja primitiivsete inimeste aitamine," kirjeldab stuudio mängu olemust.

## **Kogenud tegijad ja kogukonna hääl**

ASTROBOTANICA taga seisab muljetavaldav meeskond. Space Goblin Studio koosneb "veteranidest", kes on varem lihvinud selliseid hittmänge nagu Green Hell, Dying Light ja Dead Island. Nende kogemus peegeldub ka mängu edus:

ASTROBOTANICA on kogunud juba üle 83 000 soovikorvi lisamise (*wishlist*) ja platseerus Steam Next Festi ajal 100 populaarsema demo hulka.

Arendajad on võtnud kogukonna tagasisidet kuulda ning värskest avaldatud trailer näitab olulisi edusamme, nagu näiteks täielikult ümber töödatud inventarisüsteem, mis muudab asjade haldamise sujuvamaks ning välimuse ja jõudluse uuendamine, et mäng jookseks sujuvalt erineva võimekusega arvutitel.

## **Mida oodata *Early Access* versioonist?**

Mängu alguspunkt on kodu ja botaanikaaija rajamine, mis on aluseks edasisele avastustööle. Mängijad saavad lahendada iidseid mõistatusi ja suhelda varajaste inimestega, pakkudes neile tervendust ja abi. *Early Access* ehk varajase ligipääsu perioodi jooksul lubab stuudio maailma pidevalt laiendada, lisades uusi mehaanikaid ja arendades edasi lummatavat narratiivi.

Video URL

ASTROBOTANICA tundub olevat nagu värske tuuleiil ellujäämismängude žanris, vahetades agressiivse võitluse intelligentse uurimistöö ja loodusega kooskõlas olemise vastu. Kui oled kunagi unistanud kosmilise aedniku ametist keset dinosauruste-järgset ja inimkonna-eelset Maad, siis märgi juba üsna pea saabuv 16. veebruar oma kalendrisse.

Huvi korral saab heita pilgu ka mängu ametlikule koomiksisarjale "[Sprout Out!](#)" Webtoonsi keskkonnas.

- [Uudised](#)
- [Mängud](#)

Pilt

