Uus rätsepasimulaator Dressmaker toob tipptasemel moemaja sinu ekraanile

3 kuud tagasi - 02.08.2026 Autor: AM

Lõuna-Aafrika Vabariigist pärit arendusstuudio Cozy Lives toob meieni rätsepasimulaatori Dressmaker, mis on Steamis kogunud juba üle 200 000 soovinimekirja (*wishlist*) lisamise, mis on kindel märk, et ootusärevus on laes. See huvitav loomeprojekt jõuab PC-mänguriteni 21. septembril 2026.

Kuigi Dressmaker on inspireeritud päriselu rätsepatööst, ei eelda see mängijalt absoluutselt mingeid varasemaid teadmisi lõigetest ega õmblemisest. Kogu protsessi võiks võrrelda arvuti kokkupanemisega: sa ei pea teadma, kuidas ränikiipe tehases kõrvetatakse, kuid sa pead oskama valida sobiva emaplaadi ja õige protsessori. Selles mängus algab kõik "emaplaadi" ehk õige kanga valimisest. Mängijale pakutakse laia valikut materjale, mille hulka kuuluvad näiteks puuvill, lina, vill, siid ja samet.

Seejärel liigud edasi visandiraamatusse, kus saad kleiti disainida ja värvida, lisades kanganäidiseid ja aplikatsioone. Seda etappi võib võrrelda 3D-mudeli loomisega CAD-tarkvaras – sul on täielik visuaalne kontroll. Sa sätid lõikeid, lõikad need välja ja saad tulemust mannekeenil eelvaadata. Kui kõik on paigas, söödad kanga virtuaalsesse õmblusmasinasse.

Õmblusmasina rütmiline surin ja kanga ühendamine pakuvad samasugust sügavat rahuldust nagu pika ja keerulise koodijupi veavaba kompileerimine. Lõpuks saad oma loomingu käsitsi kaunistada nööpide, lipsude ja aksessuaaridega, et rahuldada (või soovi korral saboteerida) linnarahva unikaalset maitset ja sotsiaalse kalendri sündmusi.

Karmist märulist hubase moeloominguni

Mängu sündimise lugu on sama erakordne kui virtuaalne moemaja ise. Dressmaker sai alguse elukaaslaste Jonathan Hau-Yooni ja Sabrina Beckeri hobiprojektist. Sabrina on kogenud kunstnik ja rätsepatöö entusiast, kellel on sügav kirg kostüümide ja moeajaloo vastu. Tema unistusele töötada professionaalse kostüümidisainerina tõmbas aga kriipsu peale sidekoehaigus Ehlers-Danlosi sündroom. Et Sabrina saaks oma käsitööd läbi ühise mänguarmastuse siiski edasi harrastada, sündiski Jonathani algatusel projekti

esimene prototüüp.

Sabrina tõi projekti oma unikaalse ja isikliku vaatenurga loovusest, käsitööst ning eneseväljendusest, samas kui Jonathan panustas oma rikkaliku mänguarenduse kogemusega, olles varem töötanud selliste tuntud teoste kallal nagu Broforce, Fortnite ja Terra Nil.



Esialgu väikese kõrvalprojektina mõeldud idee plahvatas Internetis veel enne, kui mängitav prototüüp üldse eksisteeris. Varased sotsiaalmeedia postitused tekitasid vaimustuselaine ning tuhanded mängijad nõudsid kohe võimalust mängida *the dressmaking game´*i („rätsepamängu“).

Nähes idee tohutut potentsiaali, esitles Jonathan seda oma tööandjale, Lõuna-Aafrika sõltumatule mängustuudiole Free Lives. Kuna see kontseptsioon erines kardinaalselt stuudio varasematest vägivaldsetest ja koomilistest hittidest nagu Broforce, GORN ja Anger Foot, ei läinud idee müümine alguses kergelt.

Stuudio omanik Evan Greenwood kahtles sellise pealkirja elujõulisuses. Kuid Jonathan ei andnud alla ning ehitas koos arendajate Ruan Rothmanni ja Sara Laubscheriga vaid kolme nädalaga valmis prototüübi. Pärast platvormil itch.io avaldamist kogus see kiiresti populaarsust, ületades 100 000 allalaadimise piiri.

See tohutu edu jättis stuudiole vaid ühe loogilise sammu: anda projektile roheline tuli uue märgise *Cozy Lives* all.

Video URL

PLUSSID

- Mäng annab loomingulise kontrolli iga detaili üle, nõudmata samas eelnevaid rätsepateadmisi.
- Liigutav taustalugu: Sabrina ja Jonathani loodud kontseptsioon toob mängu eheda isikupära ja austuse käsitöö vastu.
- Võimalus teenida klientidelt mainet ja kasumit hubases stressivabas atmosfääris.

MIINUSED

- Nišitoode: rahulik ja metoodiline mängutempo ei pruugi sobida kiirete märulimängude austajatele.
- Esialgu on mäng saadaval vaid arvutitele (Windows, macOS), jättes konsoolimängijad ootele.

- Uudised

- Mängud

Pilt

