Jaapani uus õudusmäng „Ugly Within“ küsib otse: kas tõeline koletis on vaim või inimene ise?

26 min tagasi - 23.11.2026 Autor: AM

Kui arvasid, et vanade Jaapani häärberite pimedad koridorid ei suuda enam närve pingule tõmmata, siis äsja The Horror Game Awards 2026 galal esitletud „Ugly Within“ üritab tõestada vastupidist. Tokyo mängukirjastaja Serafini Productions, keda žanrisõbrad teavad psühholoogilise õudussarja „BrokenLore“ järgi, tõi avalikkuse ette sõltumatu stuudio Yamaitachi uue kolmanda isiku vaates ellujäämisõudusmängu.

Esimese treileri põhjal ei piirduta siin pelgalt pimedusest välja hüppavate kollidega, vaid mängitakse piiriga, kus lõpeb inimene ja algab koletis.

Video URL

Tegevus viib mängija eraldatud ja sünge Kamata perekonna valdustesse, mis kujutab endast hämarate koridoride, vaiksete tatamitubade ja peidetud maa-aluste käikude labürinti.

Perekond on põlvkondade vältel kummardanud salapärast olendit ning hoidnud oma minevikku kiivalt vaka all. Nüüd tuleb see sünge ajalugu tükkhaaval päevavalgele tuua, kuid arendajad vihjavad juba ette, et maja kõige hirmutavamaks osaks ei pruugi olla üleloomulikud jõud, vaid seal kunagi elanud inimesed.

Kaks peategelast, kaks täiesti erinevat ellujäämisviisi

Erinevalt paljudest klassikalistest õudusmängudest, kus mängija on kogu loo vältel abitu ohvri rollis, jagab „Ugly Within“ koormuse kahe väga erineva peategelase vahel. Esimene neist on Shu Onodera, kellel on võime tajuda ruumidesse ja esemetesse jäänud mineviku kaja. Tema relvaks on vaikus, hiilimine ja mõistatuste lahendamine. Shu annet võiks võrrelda vana turvakaamera salvestise vaatamisega: ta näeb valusalt täpselt, mis eelmiste külalistega juhtus, kuid tal puudub igasugune võimalus nähtut tagasi kerida või muuta.

Teisel pool rindejoont seisab eksortsist Reiko Miyama, kes ei poe kappi peitu, vaid astub üleloomulikele olenditele otse vastu ja ajab nad välja. Mängija saab nende kahe rolli vahel vahetada, kombineerides vaikset uurimistööd otsese vastasseisuga. Kõige selle taustal tuleb hoolikalt silma peal hoida piiratud varudel, sest ellujäämisõudusele omaselt maksab iga läbimõtlemata samm valusalt kätte.



Paberil kõlab selline kahe stiili ühendamine nagu hästi õlitatud uurijate tandem, kus üks loeb sündmuskohalt jälgi ja teine lööb vajadusel ukse jalaga lahti. Praktikas on see aga üsna libe jää: õudusmängude ajalugu näitab, et kui mängijale antakse liiga palju jõudu vaenlastega võitlemiseks, kipub pinge ja hirmutunne kiiresti lahtuma. Kas Yamaitachi suudab Shu hapra hiilimise ja Reiko eksortsismi vahel õige tasakaalu hoida, selgub alles siis, kui mängust näidatakse pikemat mängupilti.

Mängida saab ka Switch 2-l, kuid ootajal tuleb varuda kannatust

Hea uudis on see, et „Ugly Within“ ei jää vaid ühe platvormi lõbuks. Mäng on arendamisel nii PlayStation 5, Xbox Series X|S, Nintendo Switch 2 kui ka arvuti (Steam ja Epic Games Store) jaoks ning soovijad saavad selle juba praegu oma soovinimekirja lisada. Autentsema õhustiku huvides on tegelastele sisse loetud täismahus jaapanikeelne helindus, mida toetavad inglis-, jaapani-, korea- ning hiinakeelsed subtiitrid ja kasutajaliides.

Kuigi 2022. aastal loodud Serafini Productions on psühholoogilise õuduse vallas juba kätt harjutanud, on „Ugly Within“ praegu alles arendusjärgus ning täpset ilmumiskuupäeva pole välja hõigatud. Samuti ei anna esimene treiler veel lõplikku vastust, kas tegu on värske tuulepuhanguga või jääb mäng Jaapani kummitusmajade tuttavatesse raamidesse kinni.

Kui närvid on tugevad, tasub mängul igatahes silm peal hoida.

- Uudised
- Mängud

Pilt

