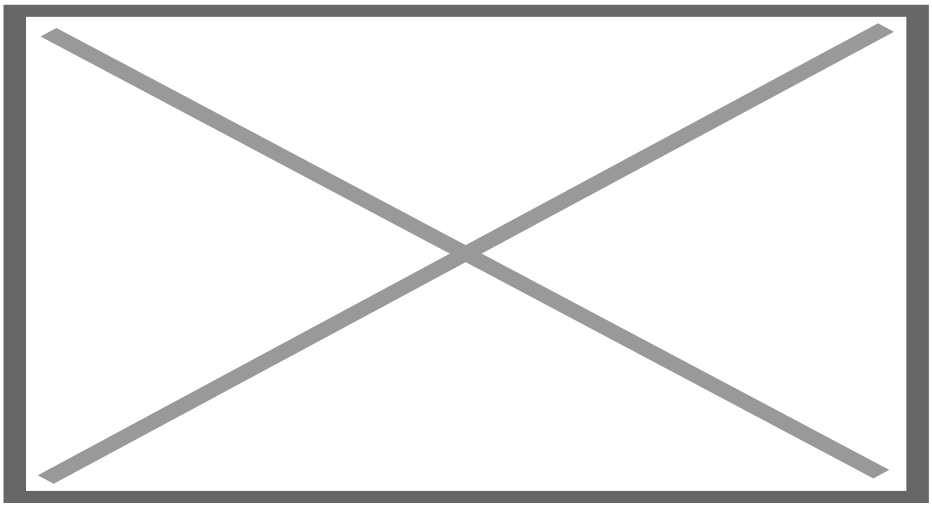
"Gone Home" – lugude jutustamine mängudes

13 aastat tagasi - 12.10.2013 Autor: Ra Ragnar Novod



Ühel vihmasel ja väga tormisel ööl 1995. aastal saabub Kaitlin Greenbriar pärast pikka eemalolekut oma vanemate uude majja, kuid nad pole kodus ja tema väike õde Sam on jalga lasknud. Maja on tühi, kuid elumärke täis. Kedagi pole, aga nende elude jäänukid ilmestavad iga piltidega kaetud seina, sassis tuba ja koli täis sahtlit.

Nii algab indiestuudio The Fullbright Company esimene mäng või nagu nad seda ise nimetavad - visuaalne novell "Gone Home". Stuudio koosneb endistest 2K Games`i töötajatest, kes on töötanud selliste suurte ja oluliste mängude juures nagu "BioShock 2" ja "BioShock Infinite".

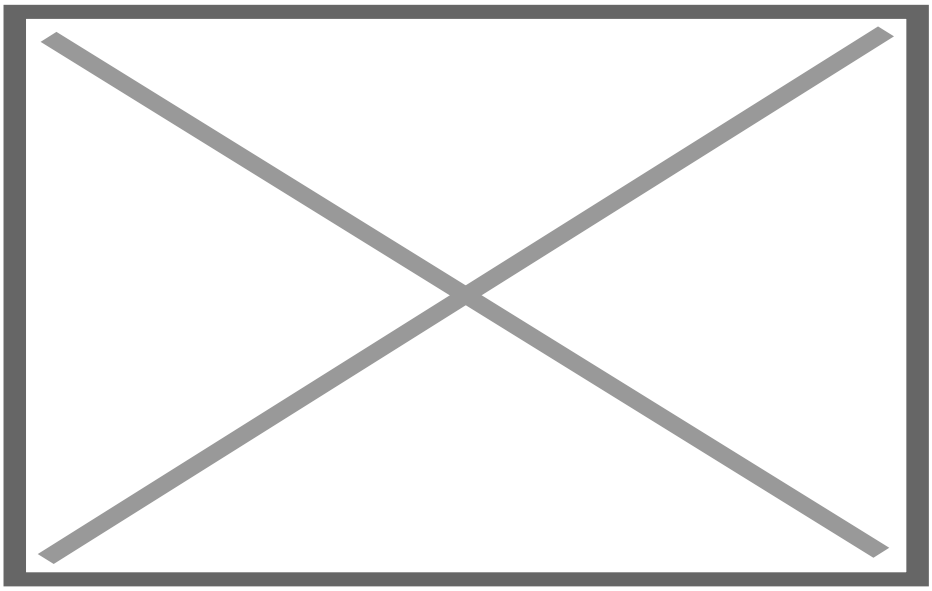
Läksin koju pere juurde

Mängija astub Samantha suure õe Kaitlin Greenbriari rolli ning juhib teda läbi võõra kummitusliku maja. Võõras, sest Katie perekond kolis tema Euroopa reisi ajal uude majja. Kõik on tema jaoks uus ja tal pole aimugi vahepeal tekkinud pingetest väikese õe Sami ja vanemate suhetes.

"Gone Home"-i narratiiv toetub peamiselt Sami päevikus üles kirjutatud kogemustel. Õnneks ei pea lugema iga lehekülge eraldi, vaid selle jaoks kõlab kindlasse kohta sattudes või ettemääratud objekti puutudes Sami häälega päeviku sissekanne. See omakorda juhib lugu edasi ja annab ülevaate Sami mõtetest elu, suhete ja vanemate kohta. Ühel hetkel muutub Sam aga juba nii

armsaks, et enam ei jõua uut päeviku sissekannet ära oodatagi.

Sami suhtumine Katie`isse, läbisaamine vanematega ja igapäevased seiklused kajastuvad igas võimalikus detailis maja seintel ja Sami toas. Iga samm Greenbriarite majas lausa kajab ajaloost ja rääkimata lugudest. Sami elu pole olnud kerge. Suure õe kohaolek lõi alati turvatsooni tema ümber, kuid nüüd kui Katie lahkus, pidi ta üksi hakkama saama. Nii kuulemegi tema mõtteid alguses lihtsatest muredest, aga hiljem muutuvad need juba aina tõsisemaks ja isegi hirmutavaks.



"Gone Home" ei piira end ühe looga, vaid haarab korraga sisse nii Katie, Sami, nende vanemad, maja omanud onu, Sami parima sõbranna ja ka maja enda, mis lausa õhkab ajaloost. Lõpu saabudes teadsin juba, kuidas lugu oma lahenduse leiab, aga "Gone Home"-i loo jutustamise viis suutis minu mõtted sellest vältimatust lõpust eemale juhtida ja tuletada meelde, et oluline pole lõpp, vaid teekond kuskilt kuhugi, peatus ei-tea-kus.

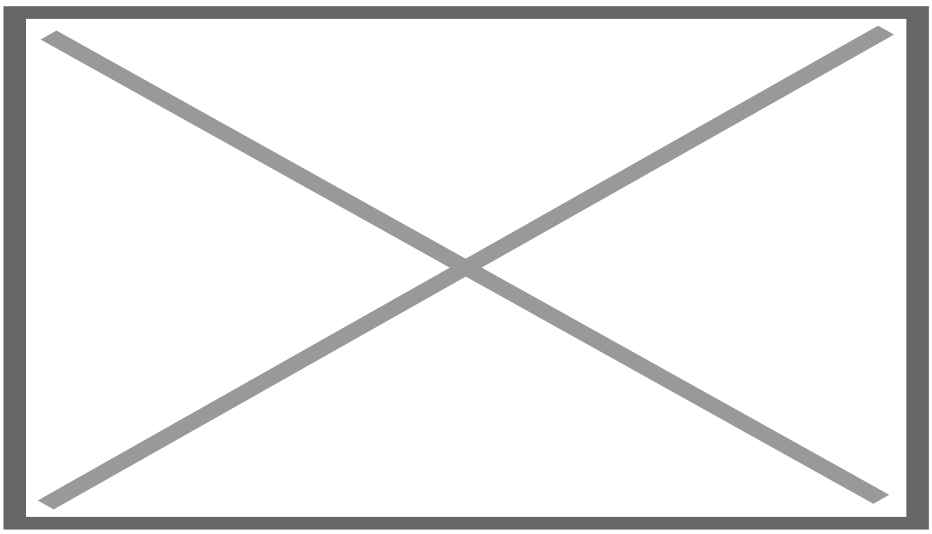
Lõpu saabudes tabas mind hirm. See ei olnud kartus, et pärast sellist kogemust on kõik mõttetu, vaid pigem see, et kuidas mänguri ootustel ja eeldustel üles ehitatud keskkond suutis mind ikka ja jälle panna kartma seda kõige hullemat ja vägivaldsemat lõppu. "Gone Home" tuletab meelde, et lugusid on lõpmatult palju ja viise, kuidas neid jutustada, on veelgi rohkem.

Läksin koju "BioShock`i" juurde

"Gone Home`i" loodi, arendati, toodeti ja anti välja täiesti iseseisvalt põhiliselt neljast liikmest koosneva meeskonna poolt. See omakorda lööb mängule kohe tiitli nimega indie, aga fakt, et stuudio rajasid "BioShocki" seeria juures end

korduvalt tõestanud ja tõenäoliselt väga palju õppinud disainerid, annab mängule kohe juurde vajalikus koguses professionaalsust, kvaliteeti ja tausta, mis sunniks mängureid paratamatult indie staatust omavale mängule rohkem tähelepanu pöörama. Vastasel juhul jääks see kuhugi sinna kõrgelt hinnatud, aga väheproovitud mängude riiulisse.

"BioShocki" seeria on olnud mõjukas suureeelarveliste ja mängutööstuse tavade järgi loodud mängude loo jutustamise oskuse paranemises. "BioShock Infinite" kuulub 2013. aasta enimkiidetud mängude hulka, mistõttu on vaid loomulik, et on eeskujuks paljudele teistele suurtööstuse lipulaevadele.



Loomulik on ka see, et "BioShock`i" juures töötanud disaineritest koosneva stuudio esimene üllitis on saanud väga mitmeid mõjutusi kord veealust ja teine kord taevapiiril lendlevat linna külastanud seerialt.

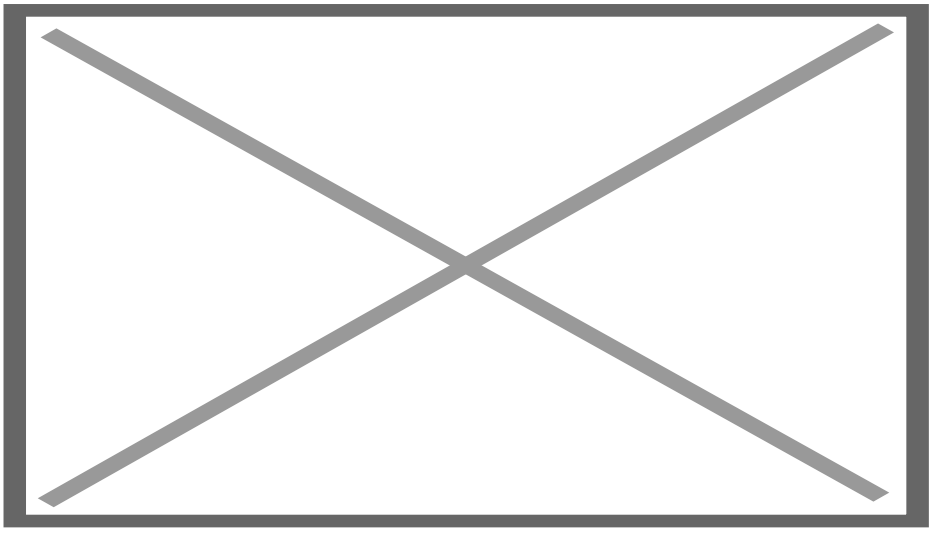
Kui mängija külastas "BioShock`is" esimest korda Rapture nimelist utoopiat, siis oli see intelligentsile, suurtele mõtlejatele ja vabadele inimestele mõeldud linn juba hävinenud omaenda suurte ideede all. Mängija astus kunagist unistust meenutavatel varemetel ning õppis läbi audiosalvestuste ja kirjatükkide tundma linna ajalugu ja selle paratamatu hävingu tagamaid.

"Gone Home`is" siseneb mängija majja, mille kunagine hiilgus on kadunud ja mille elanikud on endisest minast väga kaugel. Mängija astub taaskord kohta, milles kihav elu on juba möödanikku vajunud. Seekord pole tegu ulmelise linna, vaid tavaliste inimeste ebatavaliste elude varemetega.

Sarnaselt "BioShock`ile" ning selle klassikaks kujunenud eellasele "System Shock`ile" õpib mängija Greenbriarite perekonna elu tundma läbi audiosalvestuste, kirjatükkide ja maja enda. Sarnasused kahe väga erineva

mängu vahel on selged – mõlemad algavad millegi või kellegi lõpuga ning mõlemas vahendatakse lugu läbi ajastule omaste audiovahendite ja kirjatükkide.

Suurim erinevus iseseisvalt loodud ja mängutööstuste nõudmistest vabast "Gone Home`i" ja suureeelarvelise "BioShock Infinite" vahel seisneb selles, et esimene on loodud loo jutustamise eesmärgil, aga teine sisaldab endas kõike seda, mis on tänapäeva mängudes valesti ja õigesti ehk üritab näidata end kui loo jutustamise nimel loodud mängu, kuid mida kammitsevad tulistamismängudele suunatud nõudmised, tavad ja traditsioonid.



"BioShock Infinite" on tööstuse nõudmiste ja suure eelarve sisse mattunud kunst, aga "Gone Home" on õnnestunud näide mängudest kui geniaalsest loo jutustamise vahendist. Naughty Dog`i "The Last of Us" on samuti hea näide. Hea seetõttu, et mängudes kohustuslik tulistamismehaanika ei labasta kordagi lugu ja selle tegelasi, vaid on hoopis kohustuslik osa "The Last of Us`i" loo jutustamise stiilist.

Läksin koju kunsti juurde

4A Games`i "Metro: Last Light" on väga kvaliteetne näide mängust, mis ei taotle kunstiks olemist "Journey", "Dear Esther`i" ja tavapärasest mängust eristuva "Beyond: Two Souls" stiilis, vaid on täpselt samamoodi suurepärane näide ühe meediumi võidukäigust nagu on filmikunstis seda näiteks nüüd kinodesse jõudnud realistlik kosmoseooper "Gravity".

Kui rääkida kunstilistest mängudest nii nagu vahel räägitakse kunstilistest filmidest, siis näiteks Thatgamecompany "Journey" lõi uue mängumehaanika, et läbi oma kunstilise taotluse esitleda mängu, mille keskmes oleks suhtluse ilu. The Chinese Room`i "Dear Esther" esitles mängijat relvituks teinud FPS mängu, mille

ainuke eesmärk oli liikuda ettemääratud rajal ja lasta loo kunstilisel ilul end kanda.

Quantic Dream`i "Beyond: Two Souls" kasutab kolmanda vaate tulistamismängude esteetikat, et luua interaktiivse filmi ja elamusterohke mängu vahepealset kogemust, mis tekitaks võimalikult palju emotsioone ja haaraks mängijat nii nagu pole seda varem tehtud.



"Gone Home" ei taotle kunstiks olemist, kuid tegu pole ka tavapärases mõistes mänguga. Esimese vaate tulistamismängudes (FPS-first person shooter) on nii nagu ka nimi viitab mängija käsutuses peaaegu alati suur relvaarsenal, mille abil tuleb tühjendada vastastest pungil koridore. "Gone Home" ei anna mängijale mitte midagi. Alati on võimalik küll asju üles noppida, aga mitte ükski objekt mängus ei ole mõeldud relvana kasutamiseks.

"Gone Home" on mängu kui loo jutustamise vahendi õnnestunud eksperiment, mis on ühtlasi nii mäng, jutustus, visuaalne novell kui ka kunst, aga mitte kunagi ei saa "Gone Home`i" vaadelda kui ainult ühte nimetatut osa, vaid kui kõikide osiste kogumit.

Läksin koju ootuste juurde

"Gone Home" on küll kriitikute seas väga kõrges hinnas, kuid pole mängurite arvamuste ja müüginumbrite järgi kogunud sellist kuulsust nagu näiteks "The Last of Us" või siis "BioShock Infinite". Põhjus on väga lihtne. Et luua mängu ühe inimese ja tema perekonna sisemaastikust on tegijad loobunud traditsioonilistest mängumehaanikast ja tavapärasest disainist.

"Gone Home" on küll stiililt FPS ja läbivaks jooneks on asjade korjamine ja uurimine, et lugu edasi hargneks, kuid mängus puuduvad vastased, relvad ja nõue võidelda. Selle asemel pakub "Gone Home" seda kõike hoopis teises vormis.

Ja see on vorm, mida väga tihti mängudes ei kohta. Selleks vormiks on tuntud mehaanika asendamine emotsionaalse sisemaastikuga, millel peab tallama sellesse süvendes ja kaasa mõeldes.

Vastasteks on mängija endi ootused ja harjumused, relvaks on maja täis saladusi ja võitlema ei pea mitte koletiste, vaid mängija suhtumisega mängu, mis on astunud kõrvale sellest, mida tavaliselt nimetame mänguks. Ometi ei ole "Gone Home" nii väga erinev teistest 2013. aasta suurtest tegijatest.

Mäng on küll ootamatult teises vormis ja narratiiv ei paku harjumuspäraseid väljakutseid, kuid omab siiski kõiki neid loo jutustamise elemente, mida mõned mängud üritavad kasutada, et tõusta kõrgemale kui lihtsalt tulistamine või tasemete läbimine. "Gone Home"-i tõeline geniaalsus peitub selle struktuuris, disainis ja suures osas ka mängija ootustel, mis omakorda loob täiesti teistsuguse mänguelamuse, mis lausa nõuab korduvat läbi mängimist.

"Gone Home" pole loodud õudusmänguna ja veel vähem on tegu ellujäämisõudusega. Lihtsalt öeldes saab mängija lahendada mõistatusi (võtmete leidmine, turvakappide koodid, Sami päeviku kuulamine), kuid sellisel viisil "Gone Home"-i kirjeldamine pigem labastab kogemust.



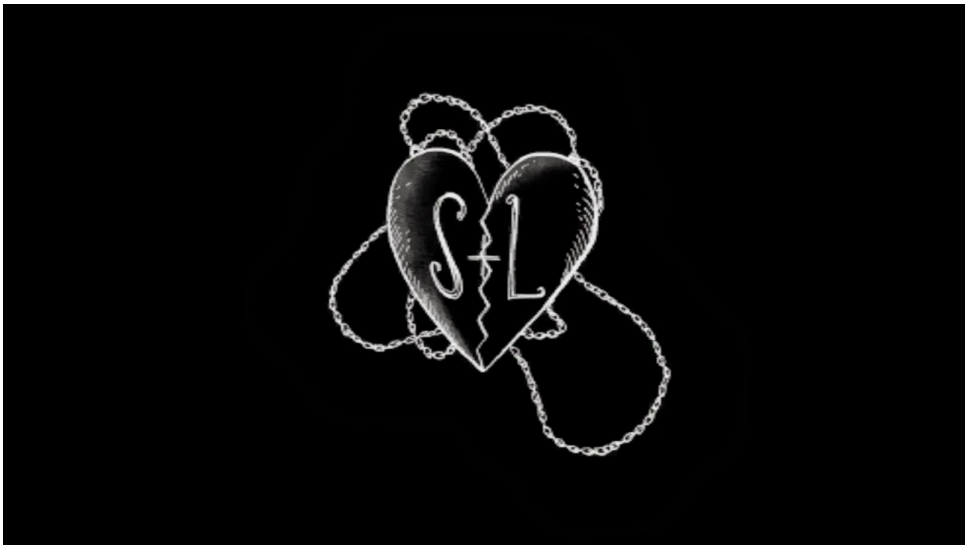
Mängija ülesandeks on olla uudishimulik, pühendunud loole ja tegelastele ning kõige enam peaks mängija kaasa elama inimestele, kelle lugusid kuulab ja kelle elu artefakte oma käte vahel hoiab. Ainult mängu loole ja maailmale andudes avaldub "Gone Home" täies mahus mängija ees ja annab endast kõik, et olla unustamatu kogemus.

Omamoodi leidlik on hetk, mil Katie leiab isa raamatukogust salaruumi, mille siseriiulile on asetatud väike kristlik ristike. Kohe kui selle kinni haarad, läheb niigi

vähe valgust andnud lamp läbi ja siis seisad seal vanade ajalehtedega kaetud pimedas ruumis rist käes. Mängija ootustega ja nendega arvestamist ilmestab samuti valik mängu alguses, kus saad otsustada selle üle, et kas majas põleksid kohe alguses kõik tuled ja kõik uksed oleksid lukustamata.

"Gone Home"-i saab võrrelda ainult mõne üksiku viimase 10 või isegi rohkema aasta jooksul ilmunud mänguga. Mitte et see oleks nüüd kardinaalselt erinev sellest, mida mängutööstus igal aastal välja laseb või mida toodab indietööstus, aga elamus, emotsioon ja tundmus, et miski suudab endiselt üllatada ja hinge kriipida on see, mida "Gone Home" pakub.

Ja seda tunnet pole suutnud tekitada vähemalt sel aastal mitte ükski teine mäng. Ei kuskilt siia mänguilma sündinud FPS vaates "Gone Home" on mäng suure tähega või siis pigem põhjalik uurimus ühest perekonnast ja selle liikmetest ning muidugi saladustest, mis hoiavad luukered kapis ja suhted korras.



- Testid
- Mängud