ATVEJIS 2

INDIE KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

11. Žaidimo „Sugrįžus namo“ pradžios kadras

Kompiuterinis žaidimas „Sugrįžus namo“ nemokamai prieinamas projekto „Dideli maži ekranai“ dalyviams.

Bendrosios kompetencijos: komunikavimo, pažinimo, socialinė pilietinė, iniciatyvumo ir kūrybingumo, asmeninė bei kultūrinė.

Specialieji gebėjimai: mokiniai suvoks kompiuterinių žaidimų žanrų skirtumus ir sąsajas su žaidėjų auditorija, įsisavins žaidimų grafikos elementus, sugebės analizuoti žaidimų erdvę iš žaidžiančiojo perspektyvos, suvoks žaidimo dizaino elementų visumos sąsajas, sugebės kritiškai vertinti ir tipologizuoti žaidimus, praturtins pasakojimo raiškos būdus.

ATVEJO APRAŠYMAS

Kompiuterinių žaidimų įvairovė siūlo dar vieną jų skirstymo būdą. Žaidimai, kaip ir kiti kūrybiniai produktai (kūriniai), gali būti skirstomi į itin didžiulio finansavimo ir didelio populiarumo sulaukusius žaidimus, vadinamus AAA žaidimais, arba **trigubo A**, ir kurtus nepriklausomų kūrėjų – **Indie** (angl. *indipendent*), arba **nepriklausomus žaidimus**. Trigubo A žaidimai įprastai kuriami, vystomi disponuojant didžiuliais finansiniais resursais, kuriuos įprastai parūpina didieji žaidimų leidėjai, tokie kaip „Sony Interactive Entertainment“, „Nintendo“ ir t. t. O *Indie*, nepriklausomi žaidimai, – tai žaidimai, kurti turint ribotus finansinius, intelektinius išteklius, nepriklausomai nuo užsakovo poreikių, nepriklausomų žaidimų vystytojų ir kūrėjų. Nepaisant ribotų galimybių, nepriklausomi kūrėjai dažnai pasiūlo netikėtų patyrimų, kurie sudomina ir dideles kompanijas – vienas ryškiausių pastarojo meto pavyzdžių būtų švedų žaidimų dizainerio Markuso Persono sukurtas „Meincraft“ žaidimas, kurį nusipirko kompanija „Microsoft“. Trigubo A ir *Indie* žaidimų kategorijos dar gretinamos su kino industrijoje esančiu skirstymu: **„blockbusteriniais“ filmais**, kuriuos kuria didžiosios kino studijos, ir **autoriniais filmais**, kuriuos dažnai kuria nepriklausomi kūrėjai.

Kaip ir autorinių filmų, Indie žaidimų kūrėjai turi daugiau laisvės eksperimentams, novatoriškiems ieškojimams, juose ryškus kūrėjo, dizainerio braižas, siūlantis savitą patirtį, neretai ir estetinį, meninį pasigėrėjimą. Vadovaujantis žaidimų ištarmei būdingais bruožais (žanrais, asmens žvilgsnio perspektyvomis, erdvės atkūrimu) siūlome panagrinėti Indie kategorijos žaidimą „Sugrįžus namo“ (*Gone home*).

ATVEJO ANALIZĖ

„Sugrįžus namo“ (*Gone home*) apibrėžiamas kaip pirmojo asmens tyrinėjimo nuotykių žanro žaidimas, kuriame žaidėjas atlieka namo sugrįžusios ir namiškių neradusios Kaitlin vaidmenį. Žaidimas sukurtas 2013 m. nepriklausomos žaidimų kūrimo kompanijos „The Fullbright Company“. Žaidėjo tikslas – suprasti, išsiaiškinti, kas nutiko namiškiams, kodėl namai tušti. Kelių valandų trukmės žaidime sužinomos ne tik priežastys, bet ir atrandamos iki tol Kaitlin nežinotos šeimos (tėvų ir sesers) asmeninio gyvenimo detalės. Šio žaidimo žanro apibūdinimas apima ir žaidėjo interaktyvumą (pirmojo asmens perspektyva), veiksmą, kurį žaidėjas atliks žaidime (tyrinės), ir patirtį žaidžiant (nuotykį).

PIRMOJO ASMENS PERSPEKTYVA

Žaidimo pradžioje mes išgirstame autoatsakiklio pyptelėjimą, po kurio nuskamba balso įrašas. Iš jo sužinome, jog dukra skambina mamai ir perspėja, kad pasiimti jos nereikia, grįš pati, vėlyvą vakarą. Pirmieji žaidimo vaizdai pristato erdvę iš **pirmojo asmens žvilgsnio perspektyvos**: priešais save žaidėjas mato namą, gali laisvai judėti erdvėje, valdyti daiktus (judinti rankenėlę, atidaryti duris, kelti, mėtyti daiktus ir t. t.). Tai žaidėjui kuria įspūdį, jog jis veikia, mato būdamas pagrindinio herojaus „kailyje“, tarsi Kaitlin, kuri grįžo namo ir bando susivokti aplinkoje. Šis įspūdis kuriamas pasirinkto vaizdo perspektyva – pirmojo asmens žvilgsniu, tai reiškia, jog žaisdami mes žaidimo pasaulį matome tarsi herojaus akimis. Tokia pasirinkta strategija ne tik padeda susitapatinti su herojumi, bet ir diktuoja, organizuoja žaidimo pasaulio pateikimą, konstruoja jo erdvę ir elgesį joje.

12. Žaidimo „Sugrįžus namo“ įžanginis kadras

Kompiuteriniuose žaidimuose įprastai išskiriami **trys perspektyvos tipai: grafinė**, **pasakojimo** (pasireiškianti dažniausiai **užkadriniu balsu**) ir **vaizdo**. Apibrėžiant žanrus įprasčiausiai akcentuojama vaizdo perspektyva (kaip ir šio žaidimo ar pirmojo asmens šaudyklių atvejais), kuri reiškia, kaip žaidėjas matys žaidimo pasaulį. Greta pirmojo asmens yra dar dvi: antrojo ir trečiojo asmens. **Antrojo asmens perspektyvoje** (beje, žaidimuose pasitaikančioje rečiausiai) pagrindinis personažas matomas kito personažo akimis, trečiojo asmens – kai žaidimo herojus matomas iš šalies, žaidimo, kuriame veikia, pasaulyje. **Trečiojo asmens žvilgsnio perspektyvų** gali būti įvairiausių variacijų. Tyrinėjimas ir nuotykiai

13. Pirmo asmens perspektyva šaudyklėje

14. Skirtingos trečio asmens perspektyvos: nuotykių ir strateginiame žaidimuose

Tyrinėjimo aspektas žaidimuose – dažniausiai integrali nuotykių žaidimo žanro dalis. Nuotykių žaidimai apibrėžiami ne vienu aspektu, bet keliais sąveikaujančiais tarpusavyje. Ši sąveika kuria nuotykių žanrą, išskiria jį iš kitų. Nuotykių žanrą nusako:

- Ryškus pasakojimo dėmuo;
- Žaidėjo personažas vykdo žaidėjo nurodymus;
- Žaidėjas motyvuotas tyrinėti;
- Žaismas telkiasi į galvosūkio sprendimą;
- Interaktyvumas remiasi objektų valdymu ir erdvine navigacija.

„Sugrįžus namo“ aprėpia visus šiuos dėmenis. Nors pasakojimas ir nepasireiškia tradiciniais būdais (nėra įterpiamųjų scenų, kurios pristatytų herojaus motyvus, aplinkybes ir pan.), tačiau jis kuriamas viso žai-

dimo eigoje per namuose atrandamus objektus ir daiktus: atvirukus, raštelius, įrašus ir pan. Pagrindinį pasakojimą kuria Kaitlin sesers dienoraščio fragmentai, kurie įgarsinami ir jos užkadriniu balsu, lygiagretus pasakojimas – pirmųjų namo gyventojų istorija. Kartu žaidėjas pasakojimą dėlioja pats, atrasti pasakojimo fragmentai (dienoraščio dalys) tampa apdovanojimu už išspręstą galvosūkį. Nauji dalykai atrandami tiriant erdvę ir jos objektus, tyrinėjimas vyksta laisvai naviguojant joje, per galimybę valdyti atskirus daiktus.

KAS DARO ŠĮ ŽAIDIMĄ YPATINGĄ?

Kompiuterinių žaidimų kritikai šio žaidimo patirtį įvardija kaip vieną unikaliausių dėl keleto aspektų. Virtualioji erdvė yra detali, sudaro autentiškumo, realumo įspūdį, todėl žaidėjas patiria įsibrovimo į asmeninės erdvės ir kitų gyvenimus patirtį. Ypatingą atmosferą kuria ir laikmetį rekonstruojančios detalės, iš kurių suprantame, jog veiksmas vyksta ne dabar, o praėjusio amžiaus pabaigoje, dešimtajame dešimtmetyje. Šis įspūdis kuriamas ir per technologinius daiktus: belaidžiai stacionarūs telefonai, videojuostos ir jų archyvas, muzikos kasetės, magnetofonai, žaidimų įrašai. Juos ne tik matome, bet ir galime patirti, pačiupinėti, valdyti: pavyzdžiui, audiokasetę įdėti į magnetofoną ir pasiklausyti. Garsas žaidime taip pat prisideda prie ypatingos atmosferos: krebždesiai, traškančios grindys, durys, lietus, perkūnija yra garsiniai siaubo filmų skoliniai, tad kuria įtampą ir nuojautą, jog gali nutikti kažkas blogo, siaubingo. Daiktai taip pat parodo ir šeimos narių charakterio bruožus: mes sužinome, jog Kaitlin tėtis – nevykęs rašytojas, sesuo išgyvena meilę, seksualinį tapatumą, yra maištingo charakterio feministė: piešia feministinio turinio komiksus, klausosi merginų pankroko. Šis žaidimas neeilinis dar ir dėl to, kad, skirtingai nei dauguma, kur herojai vyriškos lyties atstovai, žaismas išgyvenamas iš merginos herojės perspektyvos.

PAMOKOS PLANAS:

1. Pokalbį apie šį žaidimą pradėkite nuo klausimo, ar mokiniai dažniau žaidžia nepriklausomus, ar trigubo A žaidimus? Kartu su mokiniais identifikuokite nepriklausomų ir trigubo A kompiuterinių žaidimų bruožus (priedas nr.1). Lentos erdvę padalinkite į dvi dalis ir vienoje pusėje sužymėkite mokinių siūlomus nepriklausomų žaidimų bruožus, kitoje – trigubo A. Aptarkite juos drauge įvertindami šių skirtingų žaidimų tipų bruožus.
2. Kartu su mokiniais identifikuokite šio žaidimo žanrą: ant lentos surašykite jų siūlomus teiginius, asociacijas, įžvelgtas žaidžiant žaidimą. Aptarkite, kodėl pasirinko būtent juos, o ne kitus? Kokiais kriterijais / bruožais rėmėsi juos identifikuodami? Užduoties tikslas – pabandyti suprasti, kaip mes, žaidėjai, kuriame žanrines prasmes.
3. Pateikite žaidimų statiškų vaizdų koliažą (priedas Nr.2). Drauge su mokiniais identifikuokite panašumus ir skirtumus. Vaizdų koliažas reprezentuoja skirtingo asmens (pirmojo ir trečiojo) žvilgsnius. Aptarkite, kokio žvilgsnio perspektyvą atspindi mokinių žaidžiami žaidimai? Ką duoda vaizdo perspektyvos žaidimui? Žaidimo pojūčiui ir herojui? Užduoties tikslas – identifikuoti žvilgsnio perspektyvą ir jos atliekamą funkciją.
4. Išdalinkite mokiniams žaidimų kritiko recenziją apie šį žaidimą (priedas nr. 3 (anglų k.), priedas nr. 4 (lietuvių k.)). Perskaitykite ir drauge diskutuokite: ar mokiniai sutinka su kritiko teiginiais? Kodėl? Ar šis žaidimas skiriasi / nesiskiria nuo mokinių žaistų? Kodėl?

Klausimai aptarimui / diskusijai:

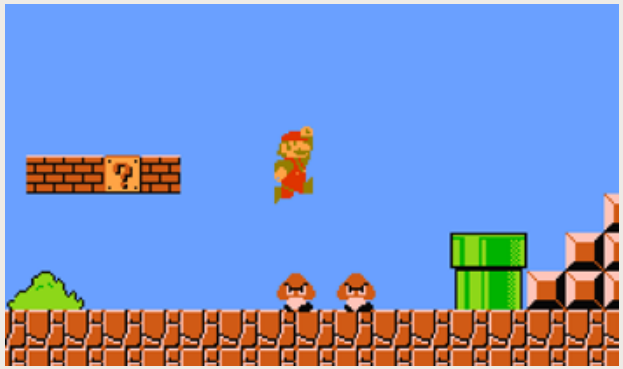
- Kokius pasakojimus apie šeimos narius mes sužinome iš žaidimo? Kokiais būdais / priemonėmis jie pasakojami?
- Kokį vaidmenį atlieka Kaitlin sesers dienoraštis? Ar mokiniai turi dienoraštį? Kas šiandien atlieka dienoraščio funkciją (socialiniai tinklai, mobilusis telefonas, kompiuteris ir pan.)? Ar skaitmeninės technologijos užtikrina joms patikėtų asmeninių minčių saugumą?
- Kokiame laikmetyje vyksta žaidimas? Kokie dalykai kuria įspūdį, kad veiksmas vyksta ne dabar?

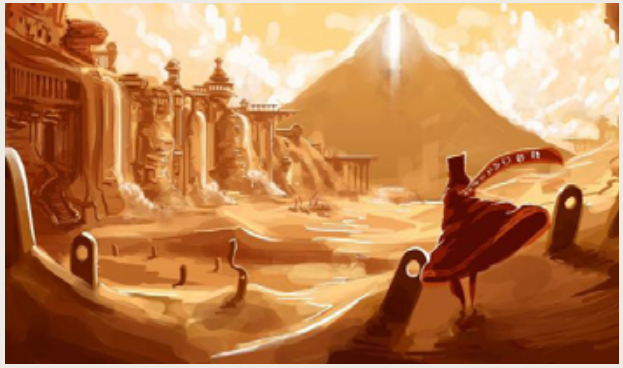
- Kas žaidime kuria atmosferą? Kokį vaidmenį atlieka garsas? Ar mokiniai įžvelgia asociacijų su siaubo žanro kūriniais? Taip, ne – kodėl?
- Ar muziką galima įvardinti maištavimo forma? Kokios muzikos mokiniai klausosi?

NAMŲ DARBŲ UŽDUOTIS:

Įsivaizduokite, jog esate kompiuterinių žaidimų kritikas. Sukurkite šio arba savo pamėgto žaidimo recenziją, atkreipdami dėmesį į tokius aspektus: žanras, personažo charakteristika, žvilgsnio perspektyva, kuo (ne)ypatinga grafika, erdvė. Kodėl patiko žaidimas? Kokius įžvelgė žaidimo trūkumus, privalumus?

Nepriklausomi kompiuteriniai žaidimai	Trigubo A žaidimai
Indie	AAA
Be leidėjo	Leidėjas
Maža kūrėjų grupė	Intelektualinis, kūrybinis resursas
Riboti resursai	Didelis finansavimas
Eksperimentai	**Konvencija**
Autorinis filmas	Blockbuster
Ne komercinis	Komercinis





SONY
29' GOAL
8 F. LAMPARD

GONE HOME REVIEW - A STARTLING AND UNEXPECTED STORYTELLING TRIUMPH

Gone Home shows us what game makers can achieve when an honest attempt is made to delve into experiences outside gaming's traditional audiences.

When I'm told that gamers don't want to play as female protagonists, I get mad.
I am not a teenage girl, nor have I ever had the chance to experience life as a teenage girl. It is not something I understand, nor likely that I ever fully will.
But I am also not a space marine, or a pilot, or a centuries old assassin. How game makers decided that these experiences were somehow more desirable or palatable to play than others defies belief.
So it's refreshing, then, to see The Fullbright Company's first game Gone Home offer up an experience that is so startlingly, unexpectedly and enjoyably different than anything else on the market right now.
In Gone Home, the year is 1995, and you are Kaitlin Greenbriar, a 20-year-old woman who has just returned home after a year spent travelling Europe – except home is different than the one you left behind.
Your family has moved to a whole new town, into a house owned by your now-deceased uncle, meaning home doesn't just feel different, it is physically, geographically different too.
But when you arrive home from the airport in the midst of a thunderstorm, shortly after 1 A.M., you find that home is different in another way too – namely, that you are the only one there.
Why is the house empty, and where did your family go? In Gone Home, you spend the next few hours – largely via the narrative of your younger teenage sister – piecing together the requisite clues.
This is a game for the curious – those who relish the opportunity to explore every box, every nook, every passage and cranny inside a virtual environment. You can pick up and examine boxes of tissues, magazines and potato chips left strewn throughout the house, with the ability to turn each item over in your hands.
Many of these objects are but fragments, ephemera of daily living with little bearing on the story that's being told – but some offer hints and scant details of a larger story that exists just beyond the fore.
What's fascinating about the way Gone Home relies upon this clue finding mechanic to advance the progress of the game is that, as part of the narrative, it actually makes sense.

While in other games, the act of rooting through drawers and cupboards can feel like a chore, there's actually a point to all of this rummaging in Gone Home. With no one else to the point the way, the house is the only clue you have – and as this is a new house you've never seen, it's only natural you'd want to explore.
The house is steeped in 1990s nostalgia – a sign we're far enough removed from the alt-rock decade that its depiction no longer looks passably present day. VHS tapes of movies recorded off the TV litter the house, with Airplane! and Moonraker, back-to-back, alongside episodes of The X-Files. There's white whicker furniture, magic eye pictures and feminist zines. You can play cassette tapes from influential early-90s riot girl bands Heavens to Betsy, Bratmobile and The Youngins.
They're not just there for aesthetics, either. They lend authenticity, and make the experience feel more real.
As anyone who has been away from their family or childhood home for an appreciable amount of time can attest, the return is as much about you as it is the people you've left behind – except, in this case, there's no one around to fill in the blanks. All that's left is the journal of your 17-year-old sister, Sam. Sam used to tell you everything, she says, but in your absence, she's confided in a series of notes instead. Though you're the one returning home, it soon becomes apparent this is really a story about her. It's these heartfelt and personal entires that are really used to advance the plot.
There are glimpses into the lives of the rest of your family too. Your dad is a struggling author who reviews hi-fi audio and video equipment to get by. Your mom works in forestry as a senior conservationist. The fate of all of these characters is revealed in due time.
What Gone Home should be commended for most, however, is how the game manages to play with our expectations of how these narratives play out.
You arrive at your new family home after midnight, in the dark, in the midst of a terrible storm. There are hints of paranormal activity – books about hauntings, sobbing on the answering machine – and rumours of your mysterious "psycho" uncle. Characters leave cryptic notes, warnings and apologies behind.
Without giving anything away, the way in which the game manages to reconcile all of these horror genre tropes with the overarching story is perhaps its greatest achievement. The outcome of the game is one you might suspect, but not necessarily the one you're primed to expect.
There is a reason I hesitate to call this a "game" in the traditional sense, and a reason why The Fullbright Company describes Gone Home as a "story exploration video game." It is a game, in so much as it is 3D rendered and can be played with a controller and has items you collect and a map you can consult, but its core mechanics are simply discovery, exploration, and narrative.

This is a game that some will hold up as forward-thinking evidence in the ongoing debate of games-as-art – but perhaps more accurately, an example of what game makers can achieve when an honest attempt is made to plumb the depths of experience outside of gaming's typically targeted white, male, youthful core.
In that respect, Gone Home succeeds.
Remarkably, even perfectly, well.

Matthew Braga, Financial Post, in: https://business.financialpost.com/technology/gaming/gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph

„SUGRĮŽUS NAMO" RECENZIJA: STULBINANTIS IR NETIKĖTAS ISTORIJOS PASAKOJIMO TRIUMFAS

„Sugrįžus namo" parodo, ką gali pasiekti žaidimų kūrėjai, kai sąžiningai bandoma įsigilinti į už tradicinės žaidimų auditorijos ribų egzistuojančių grupių patirtis.

Kai man sako, kad žaidėjai nenori žaisti pagrindinių veikėjų moterų vaidmenyse, aš susierzinu. Nesu paauglė ir niekada neturėjau galimybės patirti paauglės gyvenimo. Tai nėra kažkas, ką galėčiau suprasti, greičiausiai ir nesuprantu. Bet aš taip pat nesu kosminis jūrų pėstininkas, pilotas ar šimtmečių senumo samdomas žudikas. Tai, kaip žaidimų kūrėjai nusprendė, kad šie potyriai buvo kažkaip labiau pageidaujami ar malonesni žaisti nei kiti, yra nesuvokiama. Taigi smagu matyti, kad pirmasis *The Fullbright Company* žaidimas „Sugrįžus namo" siūlo patirtį, kuri taip stulbinamai, netikėtai ir maloniai skiriasi nuo bet kurios kitos šiuo metu esančios rinkoje. „Sugrįžus namo" veiksmas vyksta 1995-aisiais, o jūs esate Kaitlina Greenbriar, 20-metė moteris, ką tik grįžusi namo po metų, praleistų keliaujant po Europą. Bėda ta, kad namai skiriasi nuo jūsų paliktų. Jūsų šeima persikėlė į visiškai naują miestą, į namą, priklausantį jūsų mirusiam dėdei, o tai reiškia, kad namai yra kitokie ne tik fiziškai, bet ir geografiškai. Visgi kai pirmą valandą nakties, perkūnijos metu grįšite namo iš oro uosto, pamatysite, kad namai skiriasi ir kitu požiūriu – jūs ten viena. Kodėl namas tuščias ir kur dingo jūsų šeima? Žaidime „Sugrįžus namo" jūs praleidžiate kelias kitas valandas – daugiausia su savo jaunesnės paauglės sesers pasakojimo pagalba – rinkdami reikiamus įkalčius. Tai žaidimas smalsuoliams, tiems, kurie džiaugiasi galimybe ištirti kiekvieną langelį, kiekvieną kampelį, kiekvieną praėjimą ir plyšį virtualioje aplinkoje. Galite pasiimti ir apžiūrėti namuose išmėtytas servetėles, žurnalus ir bulvių traškučius, kiekvieną daiktą galite pavartyti rankose. Daugelis iš šių objektų tėra fragmentai, kasdienio gyvenimo efemeros, neturinčios jokios įtakos pasakojamai istorijai, tačiau kai kurie slepia užuominas ir smulkias detales apie platesnę istoriją, kuri laukia priešaky. „Sugrįžus namo" stulbinančiai remiasi užuominų suradimo mechanika, spartinančia žaidimo eigą, nes ji formuoja išties logišką naratyvą.

Nors kituose žaidimuose knistis po stalčius ir spinteles gali atrodyti kaip sunkus darbas, „Sugrįžus namo“ tai yra prasminga. Visiškai natūralu, kad šis naujas, veikėjai nepažįstamas namas yra tai, ką norisi ištyrinėti. Tuo labiau, kad be jo nėra jokios kitos užuominos, nuo kurios galėtum atsispirti. Namas persunktas 1990-ųjų nostalgija. Tai ženklas, kad esame pakankamai nutolę nuo *alt-rock* dešimtmečio, kad jo vaizdavimas nebeatrodo savaime suprantamas šiandien. Čia mėtosi iš televizoriaus įrašytų filmų VHS juostos: „Lėktuvas!“, „Mėnulio šukuotojas“, serialo „X failai“ serijos.
Galite klausytis tokių įtakingų 90-ųjų pradžios merginų grupių kaip *Heavens, Betsy, Bratmobile* ir *The Youngins*. Tai ne vien estetinis sprendimas. Tai suteikia žaidimo patirčiai autentiškumo. Kiekvienas, kam kada nors yra tekę ilgesniam laikui palikti šeimos, vaikystės namus, gali patvirtinti, kad sugrįžimas yra ne vien apie jus, bet ir apie tuos žmones, kuriuos prieš tai palikote. Tik šiuo atveju jų nėra. Liko tik jūsų septyniolikmetės sesers Semos dienoraštis. Jos pačios teigimu, anksčiau Sema viską jums pasakodavo, bet po išvykimo ji savo mintis pradėjo užrašinėti.
Nors namo grįžtate jūs, netrukus paaiškėja, kad šios istorijos centre iš tiesų yra būtent Sema. Tai šie nuoširdūs ir asmeniški įrašai iš tikrųjų tampa siužeto vystymo priemone. Jų pagalba atskleidžiami ir likusių jūsų šeimos narių gyvenimai. Jūsų tėtis yra sunkiai besiverčiantis rašytojas, galui su galu sudurti prižiūrintis *hi-fi* garso ir vaizdo įrangą. Mama dirba miškininkystės sektoriuje vyresniąja gamtosaugininke. Laikui bėgant sužinome visų šių veikėjų likimus. Vis dėlto labiausiai reikėtų pagirti „Sugrįžus namo“ už tai, kaip sėkmingai čia žaidžiama su mūsų lūkesčiais apie šių naratyvų eigą. Į naujus šeimos namus atvykstate jau po vidurnakčio, tamsoje, siaubingos audros metu. Esama užuominų apie paranormalių reiškinių buvimą – randate knygų apie persekiojimus, išgirstate raudojimą telefono atsakiklyje – taip pat yra gandų apie jūsų paslaptingąjį „psichą“ dėdę. Kiti veikėjai yra palikę mįslingų raštelių, įspėjimų bei atsiprašymų. Bene didžiausias laimėjimas yra tai, kaip per anksti neatskleidžiant per daug, žaidime visi šie siaubo žanro tropai suderinami su visa apimančia istorija. Žaidimo atomazgą galbūt ir galite įtarti, tačiau nebūtinai tokios tikėsitės. Dėl svarios priežasties aš privengiu vadinti tai žaidimu – bent jau ta tradicine prasme – dėl jos ir Fullbright Company apibūdina „Sugrįžus namo“ kaip „istorijos tyrinėjimo vaizdo žaidimą“. Taip, tai yra žaidimas – jis vaizduojamas 3D ir gali būti žaidžiamas su valdikliu, jame randate daiktų, kuriuos renkate, galite naudotis žemėlapiu – tačiau esmė čia yra atradimai, tyrinėjimas ir naratyvas.

Tai žaidimas, kurį kai kurie vadins puikiu, į ateitį nukreiptu argumentu šiuo metu vykstančioje diskusijoje apie žaidimus kaip meno formą. Tačiau gal tiksliau būtų vertinti tai kaip pavyzdį, ką žaidimų kūrėjai gali pasiekti, kai sąžiningai bandoma pasinerti į patirties, esančios už tipiškai vyriškos, baltos ir jaunatviškos žaidėjų auditorijos ribų, gilumą. Šiuo atžvilgiu „Sugrįžus namo“ laimi. Neįprastai, netgi tobulai sėkmingai.

Matthew Braga, *Financial Post:* https://business.financialpost.com/technology/gaming/ gone-home-review-a-startling-and-unexpected-storytelling-triumph