

Pelien tarinankerrontaa

Tehtävä 1

1. Pelimaailma joka on tehnyt itseeni vaikutuksen oli Ghost Of Tsushima. Pelissä oli selvästi tehty paljon tutkimustyötä 1200-luvun japanista ja kunnioitettu sen historiaa, kauniita maisemia sekä kulttuuria. Kaikki unohtamatta kuitenkaan mukaantempaavaa ja koukuttavaa gameplayta.

2. Itse en välittänyt Control pelistä. Mielestäni tarina oli hyvin hämmentävä, hahmot erikoisia sekä maailma oli vain yhdessä sekavassa rakennuksessa, jonka navigointi oli hankalaa. Tarina olisi voinut olla vähän helpommin ymmärrettävissä sekä pelin ympäristöt hieman monimuotoisempia. Pelin combat oli tosin hauskaa.

Tehtävä 2

Pohdin 1 kuvaa. Peli on selvästi jonkinlainen maailmanlopun tilanne jossa luonto on alkanut ottamaan maailmaa takaisin. Tuhoutunut ja hylätty asunto, jossa ikkunat aidattu kiinni antaa sellaisen käsityksen että on jotain zombeja tai niitä vastaavia.

Tehtävä 3

1. Moni hahmo on tehnyt itseeni suuren vaikutuksen, mutta hahmot kuten Clementine (the walking dead), Ellie (the last of us) ja Aloy (horizon-sarja) ovat olleet inspiraatioita itselleni johtuen hahmojen hyvin rakennetuista tarinoista sekä samaistuttavista luonteenpiirteistä.

2. Itselläni on hyvin hankala pitää hahmoista jotka eivät puhu tai elehdi paljoa tai että joudun itse ne luomaan ja keksimään en tunne kiintymystä yleensä näihin hahmoihin. Myös Deacon (Days Gone) ei ollut mielestäni kovin hyvä hahmo. Tuntui siltä että hahmo ei oikein pitänyt mistään tai kenestäkään, joka meinasi sitten tarttua itseenkin.

Tehtävä 4

1. Valitsin pelin Horizon Zero Dawn. Pelissä ollaan pohjois amerikassa ja maailmassa kulkee erikoisia eläimellisiä koneita. Peli kertoo Aloy'n tarinaa, jossa hän selvittää minkä takia on päätynyt hylkiöksi. Aloy'n matkalla etsien vastauksia paljastuu totuuksia miksi nykymaailma kaatui ja mikä Aloy'n rooli on siinä kaikessa.

2. Hyvin yksityiskohdallinen ja tarkasti ajateltu maailma teki pelistä hyvin immerssiivisen sekä mielenkiintoisen. Oppia täysin uudesta maailmasta ja sivilisaatiosta samalla selvittäen mitä tapahtui maailmalle, jonka itse tunnen.

3. Tarinan alussa Aloy on määrätietoinen saamaan vastauksia ja samalla myös hyvin tietämätön monesta asiasta. Tarinan edetessä kohdataan uusia hahmoja saadaan aina lisää tietoa uudesta sekä vanhasta maailmasta. Opimme molemmista luonnollisesti samalla kun Aloy.

4. Peli rakentuu monesta asiasta. Peli on niin laaja niin siinä on käytetty hyväksi kaikkia tarinankerronnan elementtejä. Kartta on hyvin suuri ja graafisesti todella vakuuttava sekä täynnä erilaisia heimoja, sivutehtäviä täydentäen maailmaa, data-pisteitä nykyisiltä ihmisiltä laajentaen heimoja mutta myös vanhan maailman asukailta laajentaen missä tilanteessa maa oli ennen sen päättymistä. Myös maailman suunnittelussa on otettu tämä huomioon kun maailmasta löytyy vanhoja raunoita ja ikonisia rakennuksia oikeasta maailmasta.

5. Itse koen pelin tarinan hyvin tärkeäksi immersiiivisyyden kannalta unohtamatta kuitenkaan hauskaa gameplayta. Parasta on silloin kun ne tukee toisiaan kuten the last of us- pelissä vahva tarina, jossa on kuitenkin hauskaa gameplayta joka myös tukee tarinaa (mekaniikkana selvityminen kun omat tarvikkeet vähissä).