

"WOULD YOU LIKE TO BUY A FLOWER?"

# RIVAL

VIDEOPELIEN ERIKOISLEHTI | KESÄKUU 2020 | HINTA 9,50 €

**DUCK HUNT LAZER**

**- ANKAT**

**OLOHUONEZZANI**

**UNELMISTA TOTTA?**

**MIHIN KAIKKEEN DREAMS**

**ITSE ASIASSA PYSTYY?**

**HAASTATTELUSSA**

**SÄVELTÄJÄ**

**HITOSHI SAKIMOTO**

## REAKTORIT RUTTUUN

**ARVOSTELUSSA**

**FINAL FANTASY VII REMAKE**

Chrono Break | Max Payne 4: The Spring of Max Payne | Hyper Metroid  
Resident Evil Remake Remaster: Reimagined | Shin Megami Tensei V

# Materia neljälle, iso lautanen

*Elokuvallinen ilmaisu ryydittää kenties kaikkien aikojen odotetuinta videopelin uusintaversiota, joka on upea alku kenties aivan erityiselle matkalle.*

Shinra, jättimäistä Midgarin kaupunkia pääasiallisesti pyörittävä sähköyhtiö, on Avalanche-ryhmittymän silmissä ahneutensa sokaisema toimija. Yhtiö tehostaa toimintaansa imemällä maasta makoenergiaa, jonka sanotaan olevan koko planeetan elämän perusta. Ja koska tällainen toimintamalli uhkaa ajaa ennen pitkää koko planeetan kriisiin, on Avalanchen otettava käyttöönsä kovat keinot taistelussa megayhtiötä vastaan. Näihin koviin keinoihin kuuluu mm. myös ekoterrorismi.

Avalanchen riveihin liittyy myös jättiyhtiö Shinran kouluttama entinen sotilas, *Cloud Strife*, joka on sittemmin ryhtynyt palkkasoturiksi ja työskentelee nyt idealistisen ryhmittymän palkkaamana taistelijana entistä työnantajansa vastaan. Nyt ryhmittymän tehtävänä on räjäyttää mahdollisimman monta kaupunkia ympäröivää Shinran makoreaktoria.

Tällaisesta alkuasetelmasta alkaa Final Fantasy VII, yksi maailman kuuluisimmista konsoliroolipeleistä. Peli oli ilmestyes-

sään kenties maailman kiihkeimmin odotettu konsolille julkaistu roolipeli. ”Seiska” oli ensimmäinen kolmiulotteista grafiikkaa hyödyntävä Final Fantasy -pelisarjan osa, ja sen maineen tuntevat tänä päivänä käytännössä kaikki roolipelien ystävät.

Yli kahden vuosikymmenen aikana kertyneen maineen ansiosta konsoliroolipelilajit ovat odottaneet pitkään kehitteillä olleen pelin uusintaversiota kieli pitkällä. Koska peli kertoo massiivisen ja kunnianhimoisen tarinan, tehtiin kehittäjä Square Enixilla päätös tuottaa peli osissa ja julkaista osat omina, täysimittaisina peleinä. Ensimmäisen osan julkaisun aikaan ei ole tiedossa, kuinka monessa osassa Final Fantasy VII Remake tullaan lopulta julkaisemaan.

## Midgarin komeus ja koruttomuus

Remaken ensimmäinen osa käsittää Midgarin kaupungin osuuden. Pyöreään muotoon rakennettu Midgar on karkeasti kahteen osaan jaettu kokonaisuus: alhaalla elävät köyhät

ja alempaan keskiluokkaan kuuluvat ihmiset. Slummit, mutta myös keskiluokkaisemat asumukset on sijoitettu kahdeksaan segmenttiin, joista jokaiselle on sijoitettu myös yksi Shinran makoreaktori. Keskellä kaupunkia kohoaa sylinteri, joka kannattelee eräänlaista lautasta – kaupungin ylempää tasoa, jossa asuvat hyväosaiset ihmiset, mm. Shinran johtohenkilöstö.

Pelin valtaisista tuotantokustannuksista on esitetty vain arvauksia, joista suurimmat liikkuvat 200 miljoonan dollarin kieppeillä. Oli totuus tästä sitten mikä tahansa, tarvitsee Midgaria kahlata vain hetken huomataksaan, kuinka ilmeisen laadukkaasta teoksesta on kyse. Tämä vaikutelma ei karise, todisti pelaaja sitten tarinaa kuljettavaa välianimaatiota, siirtymäosuutta tai taistelua. Jokainen kohtaus ja ympäristö tihkuu laadukkuutta, ja pelkkä ympäristöjen tutkiminenkin on jo elokuvallinen kokemus. Ja tämä johdonmukainen laadukkuus jatkuu pelin alusta aina sen loppuun saakka.

Remake antaa myös perspektiiviä sille, kuinka kunnianhimoinen teos alkuperäinen Final Fantasy VII oli. Vaikka Midgar oli alkuperäisversiossa vain pieni osa pelin valtavaa maailmaa, oli se kuitenkin yksi kiinnostavimmista kaupungeista, mitä japanilainen roolipelikulttuuri oli siihen mennessä tarjonnut. Midgar on omana, eristettynä maailmanaakin ehdottomasti syvemmän tutkimisen arvoinen kokonaisuus, ja tämän vuoksi pidän perusteltuna sitä, että se saa täysin oman pelinsä.

Lyhyesti ilmaistuna Midgar on fantastinen rakennelma. Se tarjoaa vaihtelevia loakaatioita, joiden välinen kontrasti näyttättyy huimana. Maisemat ovat vaikuttavat, oli kyseessä sitten tutkittavien sektoreiden hökkelimäisistä rakennuksista kasatut slummit, Midgarin ylätasoin futuristiset rakennelmat tai horisonttiin apokalyptisen punaisessa auringonlaskussa häivenevät päättymättömät metalliromukat. Joistakin satunnaisista ja mitättömän vähäisistä heikoista tekstuureista huolimatta on Remake ympäristöjensä puolesta fantasiamaailma mitä uskottavimmissa muodossa.

Peliä pelatessa havahduin jossain vaiheessa siihen, etten juuri koskaan juossut minnekään. Käytin ympäristöjen ihailemiseen erityisen paljon aikaa. Alkuperäisen pelin ystävät saavat bongata pelistä jatkuvasti paikkoja, jotka varmasti herättävät voimakkaan nostalgisia tunteita.

Tätä kaikkea säestää massiivisen uljas, täydellä rakkaudella uudelleen sovitettu soundtrack,

**Jokainen kohtausta ja ympäristö tihkuu laadukkuutta. Jo pelkkä ympäristöjen tutkiminen on elokuvallinen kokemus.**



Uusitut hahmot ovat onnistuneet erinomaisella tavalla.

joka on täynnä paitsi monelle vanhoja tuttuja melodioita, mutta myös uusia, riemastuttavia sävellyksiä.

### Mikä on lopulta muuttunut?

Miten Remake sitten eroaa alkuperäisteoksesta ilmeisten visuaalisten muutosten lisäksi? Sen tarina on säilynyt suurimmilta osin samana lukuun ottamatta joitain uudelleensovituksia, jotka ovat loogisia juhevammin virtaavan tarinan ja enemmän realismiin pohjautuvien visuaalien kanssa. On kuitenkin hämmästyttävää, kuinka johdonmukaisesti, toisinaan jopa jääräpäisesti tekijät ovat halunneet pysytellä uskollisina pelin lähdeleikelle. Pelissä on osuuksia, joiden kohdalla

olisin jopa ollut valmis lyömään vetoa niiden muuttamisesta tai suoranaista karsimisesta. Hyvin usein kuitenkin Remaken tapahtumat kulkevat kaavalla, jossa tekijät ovat vain katsoneet alkuperäistä peliä ja miettineet, miten kohtaus käännetään mahdollisimman tarkasti uuteen versioon.

Pelissä on kohtia, joista aistii niihin käytettyjen kymmenien ja satojen työtuntien määrän, vaikka ne ovat pelaajalle vain lyhyt, ohimenevä vaihe, jonka tekijät ovat päättäneet tehdä pelattavaksi.

### Kiviä taskuun - ja muutama miekkaan

Remaken taistelusysteemi on pelin suurin rakenteellinen muutos. Poissa ovat satunnaisesti puhkeavat vuoropohjaiset taistelut, ja niiden tilalla suoraviivaiset, reaaliaikaista taistelua lähellä olevat hybridikahnaukset.

Pelin taistelu on kokonaisuudessaan erittäin toimivaa, ja nostan sen yhdeksi omista suosikeistani sarjan historiassa. Taistelu on näennäisen suoraviivaista ja yksinkertaista, mutta siihen on ympätty melko monimuotoisesti vaihtoehtoja, ja sen kanssa on tehty paljon oikeita valintoja. Kuten yleensä Final Fantasy -peleissä, normaalit taistelut ovat melko yksioikoisia, mutta hieman pidemmiksi venyvät kohtaamiset vaativat jo jonkinlaisia strategioita, eikä pelkillä napinhakkauksella niissä tuo menestystä. Jo pelkät väärät materiaalivalinnat saattavat koitua pomotaistelussa pelaajan ohjaaman joukkion kohtaloksi.

Pelaaja ohjaa taistelussa kerrallaan yhtä joukkion hahmoista muiden ollessa tekoälyn ohjauksessa. Pelaajan ohjauksessa olevaa hahmoa pelaaja on vapaa vaihtamaan näppäimen painalluksella. Hahmoilla on perushyökkäys ja



Taistelut ovat täynnä rätinää ja roisketta.

tämän lisäksi jokin hahmolle ominainen kyky. Näitä hahmokohtaisia kykyjä ovat esimerkiksi Cloudin taistelutyylin vaihtaminen puolustavampaan tilaan tai Tifan näyttävä, hänet ilmaan nostava yläkoukku.

Active Time Battle eli ATB, joka on kuvannut pelisarjan taistelusysteemiä pitkään, on mukana nyt hieman eri muodossa. Taistelu kulkee omalla vapaalla painollaan, mutta sen aikana täyttyvät nyt hahmojen kaksi vierekkäistä ATB-palkkia. Vähintään yhden palkin ollessa täynnä pelaaja voi käyttää joko esineen, loitsun tai erikoisiskun, jolla hahmo voi tehdä vihollisiin huomattavaa vahinkoa.

Suuressa roolissa ovat edelleen materiat, luonnonvoimaa tihkuvat kivet, joita pelaaja on vapaa liittämään hahmojen aseisiin ja varusteisiin. Materioita on useita tyyppisiä, ja ne toimivat mm. suorina loitsuina; lisäkykyinä; muihin materioihin linkitettävänä materioina; parametrejä nostavina tai summon-materioina, jotka sallivat hahmojen kutsua voimakkaita olentoja apuunsa taistelussa. Summon-materioita on säädetty alkuperäisversiosta niin, ettei olentojen kutsuminen taisteluun ole täysin pelaajan omissa käsissä, vaan kutsumiseen on täyttyvä ensin tiettyjä vaatimuksia – hieman samaan tapaan kuin Final Fantasy XV:ssä.

Pelissä esitellään alkuperäiseen verrattuna monia uusia materioita, jotka paikkaavat pelistä puuttuvaan jääviä materioita. Luonnollisesti tekijät ovat halunneet säästellä kaikkein voimakkaimpia materioita tuleviin osiin. Materioita on pelissä kyllä riittävän oloinen määrä, mutta ne jättävät vaikutelman, että niitä oltaisiin voitu kehittää vielä pidemmällekin. Systemi voisi mm. huomioida useammin, milloin materia on liitetty aseeseen ja milloin rintapansariin, tai materiat voisivat antaa enemmänkin kumulatiivisia lisäyksiä hahmojen parametreihin. Materioiden linkittämistä toisiinsa pelissä ei myöskään pääse hyödyntämään kovin paljoa. Jotkut kykymaterioista olisi taas voitu esitellä vain hahmojen itselleen oppimina kykyinä materioiden sijaan.

Vaikka Remaken ensimmäinen osa ei vielä esitteleäkään materioita niiden täydessä laajuudessa, kokonaisuutena materiasysteemi kuitenkin toimii hyvin.

Summon-systeemi ei ole ainoa asia, jota Remake lainaa tai varioi sarjan aiemmista peleistä. Peli tuo takaisin myös Final Fantasy XIII -trilogiasta tutun Stagger-syste-

min, jossa hahmojen viholliseen tekemä vahinko kasvattaa – vahingon tyyppistä riippuen – vihollisen osumapistemittarin alla olevaa Stagger-palkkia. Palkin täyttyessä kokonaan vihollinen jää hetkeksi täysin puolustuksettomaan tilaan, mitä pelaaja voi hyödyntää esim. tyhjentämällä hahmojen täyttyneet ATB-varastot viholliseen parhaaksi katsomallaan tavalla.

Vielä yhtenä lainattuna ominaisuutena tulevat aiemmin mainitut hahmokohtaiset eri-

koisiskut, joita hahmot voivat käyttää taistelussa ATB-mittarin kautta. Näitä erikoisiskuja hahmot oppivat aseistaan, joista jokaisesta löytyy jokin uusi kyky aset-

ta käytävälle taistelijalle. Final Fantasy -sarjan yhdeksännen osan järjestelmää mukaillen hahmot voivat käyttää näitä iskuja aseidensa kautta, mutta heillä on mahdollisuus oppia ne myös pysyvästi itselleen käytettyään niitä tarpeeksi monta kertaa.

Aseita on ylipäättään parannettu, ja toisin kuin vanhemmissa roolipeleissä, joissa vanhat aseet vain korvataan uusilla ja tehokkaammilla, Remaken kaikki aseet pysyvät käyttökelpoisina läpi pelin, sillä pelaajalle on nyt annettu mahdollisuus kehittää aseita hahmojen tasojen kasvamisesta saaduilla pisteillä.

### Hahmot ja tarina onnistuvat

Pelattavia hahmoja Remaken ensimmäinen osa esittelee neljä. Jokainen hahmoista on selkeästi omanlaisensa, ja kaikkien hahmojen käyttäminen taistelussa oli ilo. Cloud on ylisuurten miekkojensa kanssa melko tasapai-

noinen taistelija. Tifa on pienestä koostaan huolimatta hahmoista suurinta vahinkoa tekevä ja vikkelläliikkeisin. Barrett kykenee käteensä asennetun konekiväärin kanssa vahingoittamaan vihollisia tehokkaasti etäisyyden päästä, mutta hänelle löytyy myös lähitaistelun sallivia aseita. Aerith on taas hentoisena taistelijana melko perinteisen parantajan roolin omaksuva hahmo.

Alkuperäisen pelin pelattavista hahmoista mukaan liittyy myös viides hahmo, mutta tässä vaiheessa peli on jo niin loppusuoralla, että kyseinen hahmo pysyy ainoastaan tekoälyn ohjauksessa.

Puhuttaessa vanhojen hahmojen kääntämisestä uusintaversioon omaksi suosikikseni hahmoista nousee Barrett, joka on ulkomuotoaan, luonnettaan, taistelutyyliään ja ääninäyttelijäänsä myöten verrattomasti hahmona onnistunut napakymppi. Hahmot näyttävät hyvin pitkälle juuri siltä, miltä niiden odottaisikin. Kauttaaltaan koko hahmokaarti on äärimmäisen onnistunut. Hahmojen välinen dialogi jopa paikoitellen yllättää positiivisesti. Etenemisen lomassa kuultu keskustelu tuo hyvin esiin etenkin Cloudin taistelukoulutuksessa kovettuneen ja hieman kuivan persoonan, joka oletettavasti kasvaa pelin tulevissa osissa.

Myös Shinraa vastustavan Avalanche-ryhmän jäseniä on kuvattu Remakesa tarkemmin kuin alkuperäisessä pelissä, mikä syventää hahmoja sekä Cloudin suhdetta ryhmään entisestään.

Koska peli käsittää ainoastaan Midgarin osion, tuntuu pelin hahmojen, eritoten Shinran joukkoihin kuuluvien pahisten määrä tarpeettomankin suurelta. Tekijät ovat myös tuoneet tarinaan uutena hahmona Roche-nimisen moottoripyöräkundin, josta Remaken



Peli on täynnä kohtauksia, jotka ruokkivat alkuperäisteoksen ystävien nostalgiaa.



Roche on pelissä täysin uusi hahmo. Mikä on hänen osuutensa tarinan monimutkaisessa vyöhdissä?

ensimmäinen osa rakentaa Cloudille jonkinlaista kilpailijaa.

### ”Uskottavuus” on ongelma

Vaikka hahmot itsessään ovat upeita, ja heidän välinen vuoropuhelunsa paikoin erinomaista, ottavat hahmot pelin loppupuolella aimo harppauksen valtavan epäuskottavaan suuntaan. Koska Midgarin osuus on täysin oma pelinsä, on tekijöillä ollut tarve saada pelille mitä eppisin lopetus. Pelin viimeinen luku sisältää kohtauksia, jotka tyyliään sopisivat paremmin toimintapelisarja Devil May Cryhin. Pilaamatta pelin tarinaa yksityiskohdilla seikkailun loppu kärsii liiallisesta Final Fantasy- tai Kingdom Hearts -henkisytydestä. Myös kaikenlaiset viime hetken pelastukset kärsivät inflaation jo hyvin aikaisessa vaiheessa peliä. Älyttömät tapahtumat karistavat hahmoista ihmisyyden, mikä on suuri sääli, sillä se tekee huomattavasti vaikeampaa nähdä heidät jatkossa altavastaajina.

### Älyttömät tapahtumat karistavat hahmoista ihmisyyden.

Uskottavuuteen tulee myös pieni särö, joka johtuu nimenomaan fotorealismia hipovasta ulkoasusta ja tekijöiden halusta pitäytyä alkuperäisen pelin käsikirjoituksessa. Syystä tai toisesta pelattavuudessa ja välianimaatioissa on edelleen valtava ero, ja siksi pelaamisen oheissa aiheuttaa pieniä virmistyksiä, kun Cloud ei kykene kiipeämään parimetrisen kontin – saati matalan aidan – yli, vaikka esittelee kahdek-

sanmetrisiä hyppyä välianimaatioissa. Asiat voitaisiin tehdä uskottavasti, vaikkei tarinassa aina täysin realismiin nojattaisikaan.

Vaikka Remaken ensimmäinen osa kuuluu suurempaan kokonaisuuteen, on kyseessä täysimittainen roolipeli, jonka läpäisy vei itseltäni – maisemia ihaillen ja kaikki saatavilla olevat sivutehtävät läpäisten – yli 50 tuntia. Pelaaminen oli ilo, ja peli jätti, hieman teennäisestä lopusta huolimatta, sopivasti nälkää seuraavaa osaa varten.

Huolimatta siitä, onko pelaaja alkuperäisteoksen hardcore-fani vai ensimmäistä kertaa mukaan hyppäävä roolipelien ystävä, on Final Fantasy VII Remake helposti suositeltavien pelien listalla.

🎮 Joni Sivonen

#### KOULUARVOSANA

##### Hyvät

- + Vailla vertaansa oleva presentaatio
- + Häikäisevä teos kaikkein hahmoineen ja ympäristöineen
- + Upea uudelleensovitettu soundtrack
- + Onnistunut taistelujärjestelmä, joka tekee pelaamisesta hauskaa

##### Huonot

- Pelin loppu rikkoo hahmot

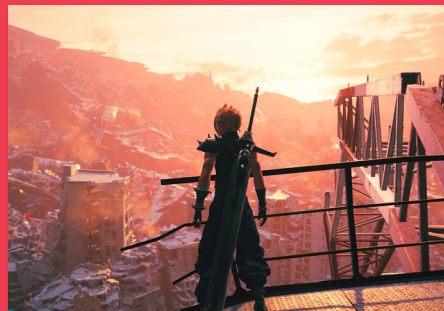
Rahalla ja rakkaudella tehty uusintaversio, jonka kiistaton klassikko ansaitsee.

9.25

### MIDGARIN MOLEMMAT PUOLET

Cloudin joukkio matkaa halki Midgarin megakaupungin saaden todistaa sen monet kasvot kaikessa komeudessaan ja kurjuudessaan.

Midgar näyttäytyy fantasiamaailmana, jollaisena sen luoneet tekijät varmasti halusivat sen esittää jo 20 vuotta sitten.



# My Bloody Valentine

Capcomin Resident Evil -sarjan kolmas uusintaversio syöksyy markkinoille vain 15 kuukautta edellisen osan jälkeen – ja kenties juuri siksi jää edeltäjästään takamatkalle.

Odotukset Resident Evil 3:lle olivat suuret. Olihan vain reilua vuotta aiemmin nähty (liian) kauan odotettu uusintaversio sarjan ehkä rakastetuimmasta pelistä, Resident Evil 2:sta. Kehittäjät olivat tehneet pelin kanssa erinomaisia ratkaisuja ja saaneet pelin toimimaan tekelee-

nä, joka yhdisti sopivassa suhteessa vanhaa ja uutta. Peli oli lähes prototyypiesimerkki hyvin tehdystä uusintaversiosta. Tämän vuoksi valtavat odotukset jatko-osalle olivat aivan syystäkin ymmärrettäviä.

Resident Evil 3 alkaa joitakin hetkiä aiemmin kuin alkuperäinen peli. Kuin viittauk-

senä vuonna 1996 julkaistulle sarjan ensimmäiselle osalle, alkaa peli elävien näyttelijöiden tähdittämällä uutislähetyksellä, jossa raportoidaan kohtalokkaassa Raccoon Cityn kaupungissa leviävästä epidemiasta.

Pelin päähenkilö, Jill Valentine, oli yksi Arklayn kartanon viruskatastrofista selvinneistä henkilöistä. Traumojen ja painajaisten riivaama nainen joutuu elämään kammottavan kokemuksen uudestaan, kun tuntematon hirviö tunkeutuu hänen asuntoonsa. Olen to tuntuu metsästävän S.T.A.R.S.:in, Raccoon Cityn poliisin erikoisyksikön jäseniä, joihin myös Jill kuuluu. Tästä alkaa Jillin epätoivoinen pakoyritys, joka johtaa hänet halki virusepidemian runteleman Raccoon Cityn.

## Hävityksen kaupunki

Ja millaiselta Raccoon City näyttääkään! Jo heti matkan alkumetreilla on havaittavissa, että valaistus- ja 3D-artistit sekä koodarit ovat olleet pelin kehityskaaren todellisia sankareita.

Pelin alku, joka käsittää rajatun alueen kaupungin keskustasta, esittelee yksityiskohtia pursuavia paikkoja ja valon ja varjon



Siirtymävaiheissa pelaaja keskittyy vain pakenemaan ja hengissä selviytymiseen.

leikkiä. Jill ja hänen kohtaamansa henkilöt kuvataan nyt ihmisinä, joiden selviytymistaistelun esiin tuomat todelliset luonteet tulevat esiin yksityiskohtaisemmin ja uskottavammin kuin koskaan sarjan historiassa.

Pelissä on joitain erittäin onnistuneita osuuksia, ja pelissä on kaikki fantastisen tuotteen elementit. Tämän vuoksi Raccoon Citya olisi kiinnostavaa koluta enemmänkin.

### **Kulkee kuin entisen miehen ajatus**

Resident Evil 3:n pelattavuus on tuttu jo edellisen vuoden erinomaisesta Resident Evil 2:sta, mutta pieniä säätöjä siihen on tehty. Peli on edeltäjänsä toiminnallisempi, joten siinä suhteessa tilanne on sama kuin mitä se oli näiden kahden pelin osalta 90-luvullakin.

Kuten alkuperäisessä RE3:ssa, peliin on lisätty väistöliike, joka on pelaajalle tällä kertaa huomattavasti mutkattomampi toteuttaa. Liike on tosin hyödytön, ellei väistöä ajoita oikein, mutta aivan viime tingassa suoritettu väistö saattaa Jillin asentoon, jossa tämän on mahdollista tehdä aseellaan nopea tähtäys vihollisen päähän. Zombiet ovat kestäviä lihaskasoja, eikä niiden päähän ampuminen ole oikotie onneen, mutta joskus kuitenkin käy tuuri, ja päähän lasauttaminen aiheuttaa kriittisen osuman. Pelaajalla on myös käytössään aina veitsi, joka ei RE2:n tapaan toimi kertakäyttöisenä itsepuolustusaseena, vaan keino säästää resursseja silpomalla maahan kaadettuja vihollisia.

**Tarinassa on erittäin onnistuneita osuuksia, ja pelissä on kaikki fantastisen tuotteen elementit.**

Jo aikaisessa vaiheessa Jill kohtaa viruksen leviämisestä vastuussa olevan Umbrella lähettämän UBSC-erikoisjoukon, joiden kanssa Jill on pakotettu toimimaan saadakseen ihmisiä kuljettavan metron liikkeelle. Umbrellan joukkoihin kuuluu myös pelin toinen pelattava hahmo, Carlos Oliveira, jota pelaaja pääsee ohjaamaan pelissä kahteen otteeseen. Jill ja Carlos ovat hyvä ja toimiva parivaljakko, jotka ovat molemmat sympaattisia päähenkilöitä. Vaikka pelin päähenkilöys on jaettu, on kyseessä kuitenkin Jillin show, johon Carlos tuo oman näkökulmansa.

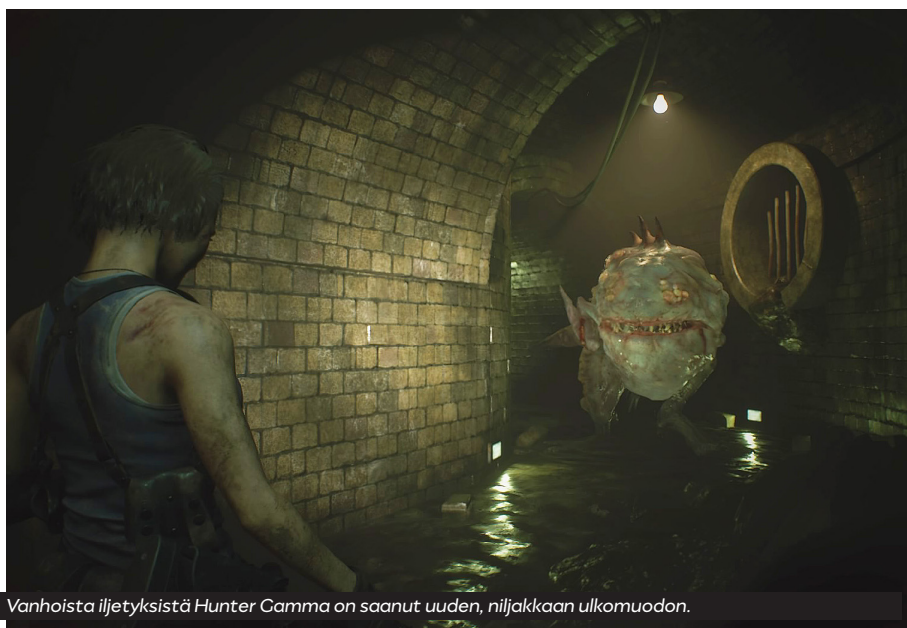
Erikoisjoukkojen jäsenenä Carlosilla on käytössään rynnäkkökiväärinsä lisäksi näyttävä hartiataklaus, joka korvaa hänen tapauksessaan väistöliikkeen.



Raccoon Cityn tuho ei ole koskaan näyttänyt näin hyvältä.



Pelistä löytyy viittauksia menneeseen – ei vain Resident Evilin, vaan myös Capcomin historiaan.



Vanhoista iljetyksistä Hunter Camma on saanut uuden, niljakkaan ulkomuodon.



**”Pääpaino on toiminnassa kuten alkuperäisessäkin, mutta sarjalle ominaiset puzzlet on unohdettu lähes kokonaan.”**

KEHITTÄJÄ & JULKAISIJA: CAPCOM | TESTATTU: PLAYSTATION 4 | JULKAISU: 3.4.2020 | IKÄRAJOITUS: 18

### Jotkut ne vaan tähtiä näkee

Resident Evil -sarjaa on aina markkinoitu yhtenä selviytymiskauhun pioneirisarjoista. Pelin alkuketkiä lukuun ottamatta Jillin matka ei pelattavuuden näkökulmasta muistuta niinkään selviytymistaistelua. Peli kulkee edeltäjänsä nopeammalla ryminällä eteenpäin, eikä ympäristöjä tai maisemia tarvitse jäädä pitkäksi aikaa tuijottamaan.

Kauhu- ja selviytymiselementit syntyvät pelin suunnitteluvaiheessa tehdyistä valinnoista, kuten saatavilla olevien panosten sääntelystä. Tämän vuoksi pelit ovat aina jännittävimmillään aivan tarinoiden alussa, kun tekijät pystyvät pitämään pelaajan etenevän käsissään. Mutta kun mukaan astuvat muut tekijät, kuten pomotaistelut, on tekijöiden pitänyt varmistaa, että pelaajalle riittää tarpeeksi resursseja pomotaistelusta selviämiseen. Taistelun aikana tarjotut resurssit jäävät toki hahmon käyttöön vielä taistelun jälkeenkin, ja pian pelaajan käyttöön onkin kertynyt runsaasti työkaluja, joilla hän selviää seuraavasta osiosta ongelmitta. Tämä aiheuttaa pelintekijöille dilemman, jonka kanssa heidän täytyy tasapainoilla. Ottaen huomioon pelin luonteen pelissä on onnistuttu tässä vähintäänkin kelvollisesti.

Sarjalle ominaiset arbitraariset puzzlet loistavat pelissä poissaolollaan. Tämä lienee tarkkaan harkittu ratkaisu, jonka tarkoitus on ollut saattaa myös pelattavuus samalle uskot-

tavuuden tasolle pelin ulkoasun kanssa. Kun vielä Resident Evil 2:n poliisiasema oli paikka, jonka sangen eksentriset lukitusmekanismit saatettiin selittää rakennuksen museohistorialla, eivät tekijät ole lähteneet samaan Raccoon Cityn kaduilla, vaan pyrkineet tekemään pelistä yksinkertaisesti suoraviivaisemman.

Peli koostuu – hieman laskutavasta riippuen – neljästä tai viidestä pääalueesta. Kaikki näistä alueista ovat kooltaan pieniä, ja pelin suoraviivaisuus tekee niistä entistä lyhyempiä. Alkuperäisen Resident Evil 3:n alueita on karsittu uusintaversiossa. Muun muas-

sa puisto ja käytöstä poistettu tehdas on korvattu muilla alueilla, jotka soljuvat paremmin pelin tarinankuljetuksen kanssa. Myös fanien rakastama kellotorniosuus on surkastettu yhteen pomotaisteluun ja pamfletista löytyvään historiatekstiin. Vaikka osa alkuperäisistä alueista on poistettu, on alkuperäisen pelin ystävien mahdollista bongata välähdyksiä ja näkymiä, jotka ovat entuudestaan tuttuja, joskin vain uusissa paikoissa.

Pelin viimeinen neljännes on osuus, jonka Capcomin työntekijät osaisivat jo todennäköisesti tehdä silmät sidottuina. Tämän



Jill Valentinella on perässään pysäyttämätön Nemesis.



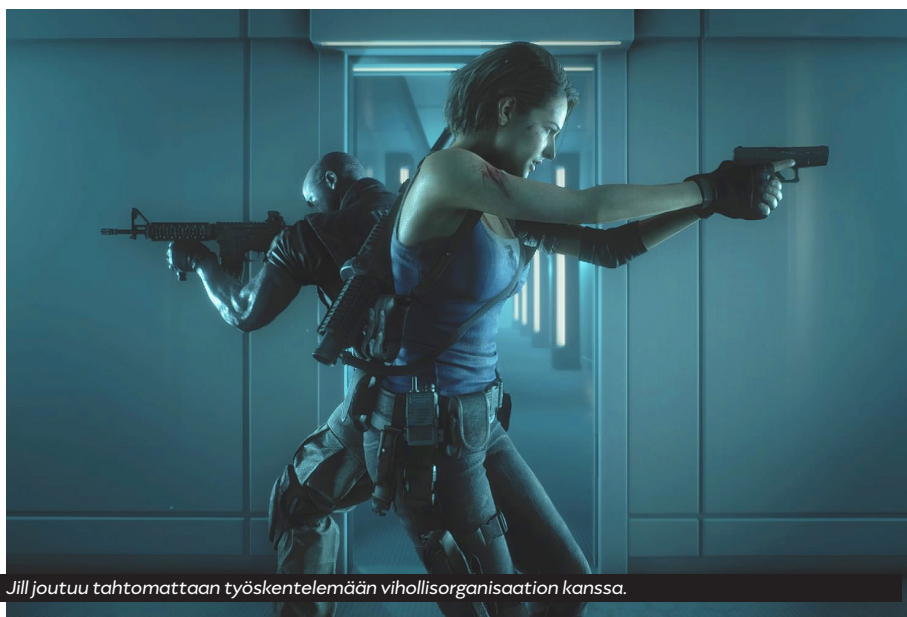
vuoksi alkuperäisen pelin hylätty tehdas olisi itse asiassa erottanut peliä hieman viime vuoden Resident Evil 2:sta.

Pelissä toistuu kaava, jossa pelaaja ensin tutkii – joko Jillin tai Carlosin ominaisuudessa – yhtä pelin melko vaatimattoman kokoisista pääalueista, minkä jälkeen seuraa siirtymäosuus. Näissä siirtymäosuuksissa Jill pakenee jahtaajaansa tai vain siirtyy seuraavalle suuremmalle alueelle.

Edellä mainittu jahtaaja, Nemesis, oli alkuperäisen pelin tuhoutumattomalta vaikuttava vihollinen, joka erotti kolmannen osan muista sarjan peleistä. Uusittu Nemesis on yhtä peräänantamaton, ja se muuttaa muotoaan tarinan aikana, mikä on kuvattu yliampuvammin kuin alkuperäisessä pelissä, jossa vain Nemesisin viimeinen olomuoto kuvattiin lähinnä eräänlaisena liikkuvana jauhelihana.

**”Jill ja Carlos ovat hyvä parivaljakko, ja heidän välistä sanailuaan kuulisi mielusti enemmänkin.”**

Pelin läpipeluun jälkeen pelaajalle avautuu kauppa, johon hän voi käyttää erinäisistä pelaamiseen liittyvistä haasteista ansaitsemiaan pisteitä. Pelin järjestelmää on siis kaikilla tavoin suoraviivaistettu, ja se palkitsee pelaajaa siitä, mitä enemmän tämä peliä pelaa. Pelissä lunastetut esineet tulevat pelaajan käyttöön kaikilla vaikeustasoilla, eikä peli rankaise pelaajaa millään tavalla näiden esineiden käyttämisestä.



Jill joutuu tahtomattaan työskentelemään vihollisorganisaation kanssa.

### Hyvää janoaisi aina lisää

Suurimmaksi kritiikin aiheeksi pelissä nousee pelin tarinan päättyminen kovin lyhyeen. Tarina ei jää kesken, mutta se on vain liiankin tiukkaan pakattu paketti. Sarjan pelit eivät koskaan ole olleet erityisen pitkiä, mutta Resident Evil 3:n kohdalla nostaisiin sen ihan oikeaksi puutteeksi. Ensimmäiseksi läpipeluuajakseni peli kertoi kahdeksan ja puoli tuntia. Vertailun vuoksi Resident Evil 2:ssa ensimmäinen läpipeluuni puolet tai jopa tuplasti enemmän. Resident Evil 2 tarjosi paitsi kaksi pelattavaa hahmoa myös vaihtoehdoisen skenaarion molemmille hahmoille. Jatko-osa kaipaisi enemmän tutkinnallisia osuuksia, jotka rakentaisivat syvyyttä kaupunkiin, tarinaan ja sen hahmoihin. Ratkaisuna voisi olla vaihto-

ehtoinen tarina tai sitä vastoin alkuperäisessä Resident Evil 3:ssakin käytetyt pelaajan tekemät valinnat, jotka ohjaisivat pelaajan hetkeksi vaihtoehtoiselle reitille.

Mahdollisesti peli itsessään on jäänyt lyhyeksi, koska kehitysjajasta osansa on vienyt pelin mukana myytävä verkkopeli Resident Evil: Resistance.

Resident Evil 3 on laadukas peli, jonka suurin synty on vain olla liiankin tiukkaan paketoitu. Myös rima on nostettu niin korkealle, ettei Capcomin klassikkosarjan kolmas osa yllä aivan lajityypin parhaiden tasolle. Ironista on, että Resident Evil itse oli sitä rimaa vielä vuosi sitten nostamassa.

Joni Sivonen

PARASTA ANTIA



### JILL & CARLOS

Resident Evil 3:n kaksi pelattavaa hahmoa, Jill Valentine ja Carlos Oliveira, ovat yksi pelin uusintaversiosta onnistuneimpia osa-alueita. Kummastakin hahmosta on helppo pitää, ja he ovat hyvä parivaljakko,

jonka välistä sanailua kuulisi mielusti enemmänkin. Onnistuneena valintana voidaan pitää myös Jillin uutta ulkomuotoa, jonka hänelle on lainannut venäläinen malli Sasha Zotova.

#### KOULUARVOSANA

##### Hyvät

- + Fantastinen ulkoasu ja valaistus
- + Uskottava uusintaversio
- + Pelaamisesta palkitseva pelin sisäinen pistejärjestelmä

##### Huonot

- Todella lyhyt
- Pelattavuus vähän liiankin suoraviivaistettu

Capcomin klassikkopelin upeannäköinen uusinta, joka jää harmittavan lyhyeksi.

8.50