

"I'LL SLICE YOU TO RIBBONS!"

RIVAL

VIDEOPELIEN ERIKOISLEHTI | TOUKOKUU 2021 | HINTA 9,50 €

YAKUZA-STUDIOIDEN

VALTAISA

KEHITYSTAHTI

HAASTATTELUSSA

HAHMOSUUNNITTELIJA

AKIHIKO YOSHIDA

FANIKÄÄNNÖKSET TUOVAT

JAPANILAISIA HELMIÄ

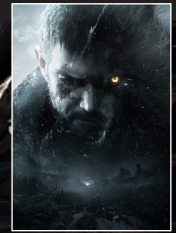
LÄNSIMAI DEN ULOTTUVILLE

HUKKA- KULTTI

ARVOSTELUSSA

RESIDENT EVIL VILLAGE

Final Fantasy VII: Remake | Persona 5: Strikers | Resident Evil Remake 3
Norse by Norse West, Yusuke Lost Yusuke Found



Kultinpyörittäjän kylä

Village on kaunis askel oikeaan suuntaan, joskin se jää kokonaisuutena jälkeen sarjan parhaista peleistä.

Resident Evil -sarja koki muutoksen vuonna 2017, kun sarja siirtyi ensimmäisen persoonan näkökulmasta pelattavaksi. Tämä auttoi sarjaa palaamaan kauhugenren juurilleen, minkä se lopulta teki tehokkaammin kuin kertaakaan aiemmin. Samalla sarjan näkökulma muuttui myös hahmojen osalta, kun päähenkilöksi valikoitui Ethan Winters, ulkopuolinen, joka joutui käymään läpi oman kauhutariansa etsiessään kihlattuun Miaa Louisianan rämemailla.

Ethan palaa suoraan edeltävän osan jälkeen pelattavaksi hahmoksi, mikä on sarjan historiassa harvinaista. Vaikka Ethan ei ole sarjan päähenkilöistä mieleenpainuvimpia, halusivat pelintekijät kertoa hänen tarinansa loppuun.

Resident Evil Village – eli Resident Evil 8 – kuvaa Ethanin elämää muutaman vuoden Louisianan tapahtumien jälkeen. Ethan ja Mia ovat paenneet koettelemustensa jälkeen Keski-Eurooppaan, ja heille on syntynyt tytär, Rose. Heidän elämänsä on päällisin puolin hyvää, mutta pinnan alla parilla on selvästi ongelmia päästä yli traumaattisista tapahtumista.

Pelin alussa Rose siepataan, minkä jälkeen Ethan on pakotettu lähtemään etsimään lastaan. Kovien koettelemusten jälkeen Ethan saavuttaa kylän, jossa elämä näyttää pysähtyneen vuosikymmeniä sitten. Kylässä on selkeästi tapahtunut jotain, ja pian Ethan joutuu jälleen keskelle selviytymistaistelua. Hän joutuu etsimään pakotietä kylästä – yrittäen samalla selvittää, missä hänen tyttärensä on.

Uusi, vanha Resi

Peli koostuu hyvin pitkälle niistä osista, joista Resident Evil -pelit perinteisesti ovat rakentuneet. Pelistä löytyvät vanhat tutut ase-tyypit, jotka pelaaja löytää hyvin tutussa järjestyksessä; päiväkirjamerkinnät, jotka niiden laatijat ovat tuntemattomasta syystä levittäneet ympäri kylää sekä kirjoituskoneet, joiden kautta pelaaja voi manuaalisesti tallentaa etenemistään. Peliä on palautettu osittain sarjan vanhempaan muottiin, ja eritoten Resident Evil 4 näyttää olleen pelattavuuden suurena esikuvana.

Pelin alkuvaiheessa pelaaja törmää Dukeen, liikalihavaan kauppiaseen, joka tarjoaa palveluksiaan Ethanille. Hänen kauttaan avautuu aseiden päivittäminen sekä Resident Evil 4:stä tuttu salkkutyylinen inventaario-

ysteemi. Duken kautta pelaaja voi sekä ostaa ja myydä käyttöesineitä että päivittää arsenaaliaan tehokkaammaksi. Aseiden päivittämisessä pelaajalla riittää puuhaa useiden läpeliukertojen ajan.

Peli omaksuu Resident Evil Remake 3:sta tutun pistejärjestelmän, jossa pelaajaa palkitaan pelaamisesta pisteillä. Suorittamalla tarinassa erinäisiä haasteita pelaaja ansaitsee pisteitä, joilla hän voi lunastaa bonusmateriaalia, jota hän taas voi hyödyntää läpeliukun aikana. Ysteemi on toimiva, eikä se ole sidoksissa tiettyyn vaikeustasoon, joten peli palkitsee pelaajaa yksinkertaisesti pelin jatkuvasta pelaamisesta. Läpäsyt jälkeen pelaajalle avautuu myös aiemmista osista tuttu Mercenaries-pelitila, jossa pelaaja tahkoo pelin alueista koottuja erikoistasoja mahdollisimman korkeiden pisteiden toivossa.

Village on toiminnaltaan hieman suoraviivaisempi kuin edeltäjänsä, ja sen kauhuellementtejä on hitusen karsittu suhteessa muuhun toimintaan. Tämä kenties houkuttelee uusia pelaajia sarjan pariin. Pelin kontrollit ovat vaivattomat, ja toiminnot löytyvät helpojen komentojen takaa. Parantaminen käy omasta näppäimestään, ja pelaajalla on käytössään runsaasti ammuksia. Tämän lisäksi pelissä on crafting-toiminto, jonka kautta pelaaja pystyy valmistamaan itselleen ammuksia ja parannusaineita.

Uljas ja uhkaava

Villagen asetelma on hyvin videopelimäinen: kylä on jaettu neljään eri alueeseen, joista jokaista hallitsee oma, alueesta vastaava suojeelijansa – tai hallitsijansa.

Alueita yhdistää toisiinsa itse asukkaiden asuttama kylä, josta avautuu aina alueiden välillä uusia puolia tutkittavaksi. Talvisen kylän tutkiminen on tyydyttävää, ja kylään on jopa rakennettu täysin optionaalisia paikkoja. Niitä olisin kernaasti nähnyt pelissä enemmänkin.

Peli segmentoi itsensä selkeisiin alueisiin, joiden sisällä pelaaja ratkaisee etenemiseen liittyvät ongelmat. Kyläosiota lukuun ottamatta pelaaja ei enää palaa kyseisille alueille myöhemmin, mikä on joidenkin alueiden osalta jopa sääli. Se, että pelin alueet ovat niin voimakkaasti eristettyjä, on tavallaan ymmärrettävää, mutta samalla tuntuu, että se menettää jotain siitä klaustrofobisesta viehätystyöstä, jota esim. Resident Evil 2 saavuttaa hyödyntäessään samoja alueita useaan kertaan.

Kylän neljä aluetta ovat kaikki kovin erilaisia toisistaan, ja ne kaikki antavat vaikutel-



Jos kaipasit epäjohdonmukaisuutta tarinaasi, miehesi on Chris Redfield.



Vihollisia voidaan paikoitellen vahingoittaa myös ylimääräisillä tavoilla kuten tulella tai sähköllä.



Capcomin RE Enginellä tehdyt hahmot ovat riemastuttavan ilmeikkäitä.



Kylän suojelijat ovat melkein kuin videopelistä.



Kun tarvitset täydennystä varusteisiin, Duke on aina oikeassa paikassa.



Miehet ovat susia, naiset epäkuolleita. Etsi siitä sitten symboliikkaa.

man siitä, kuinka ne ikään kuin edustaisivat tyyliltään entisiä sarjan pelejä. Tällä tavoin peli yrittäneekin esitellä monipuolisuuttaan ja välttää toistoa, mutta kenties se yrittää saada jopa liikaakin mahtumaan yhteen pakettiin.

Peli korvaa zombiet lycaneilla, ihmissusien kaltaisilla olennoilla, jotka ovat liikkumiseltaan selkeästi ketterämpiä. Lycanit ovat Resident Evil 4–6:n ganadoita ja j'avoja kiinnostavampi vihollistyyppi, ja niissä on zombien tavoin jotain aitoa uhkaavuutta. Mainittakoon, että siinä missä kylän miehet ovat muuttuneet ihmissusiksi, ovat naiset taas kääntyneet jonkinlaisiksi epäkuolleiksi moroaicä-olentoiksi, jotka käyttäytymiseltään ovat lähempänä sarjan aiempia, hitaampia vihollisia.

Karmiva ja kiehtova kylä

Peli uhkuu tyyliä ja pursuu yksityiskohtia. Köyhä kylä ja sen ränsistyneiden talojen sisältö, luonnonmukaiset ja lumen peittämät metsätiet sekä kolkko tekojärven alue tarjoavat kontrastin keskiaikaisen linnan ylimalkaiselle sisustukselle tai vanhan, vesiputouksen vierelle rakennetun huvilan petolliselle siisteydelle. Yksityiskohtien määrä pelialueella on valtava. Siitä kertovat mm. pelin läpäisyn jälkeen pelaajalle avautuvat pelin suunnitteluvaiheen luonnoskuvat, jotka paljastavat, kuinka pelkästään pelin avainesineistä on tehty useita eri luonnosversioita, vaikka pelaaja kiinnittää kyseisiin objekteihin huomiota kenties muutamien sekuntien ajan.

Kaikki nämä yksityiskohdat saavat pelialueen tuntumaan elävältä, oikealta maailmalta. Tätä tukee myös se, kuinka pelin alueet on sidottu hyvin loogisella tavalla toisiinsa. Tästä huolimatta peli ei tarvitse lataustaukoja kuin ainoastaan tallennustilanetta ladattaessa. Pelin maailma ja sen hahmomallit ovat sen vahvin osa-alue.

Valtava yksityiskohtien määrä saa pelialueen tuntumaan elävältä, oikealta maailmalta.

Maailma sisältää myös monia interaktiivisia elementtejä, joita pelaajan on mahdollista hyödyntää. Fotorealistinen grafiikka voi tehdä niiden erottamisesta vaikeaa, joten pelissä vuorovaikutteisen kohdat onkin merkity joko kirkkaankeltaisella teipillä tai maailmalla. Kaikkein tällainen saavutettava avuliaisuus ei kuitenkaan yllä: esim. pelin alkuneljänneksellä pelaaja kohtaa vihollisia, jotka ovat aluksi vahingoittumattomia. Pelaaja

saattaa tuhlata vihollisiin aimo kasan ammuksia täysin turhaan. Näissä tapauksissa pelaaja kaipaisi esim. Ethanilta itseltään kommenttia siitä, kuinka ampuminen ei ole tilanteessa ratkaisu.

Pelin hahmot, pois lukien Ethan, ovat kiinnostavia ja hyvin suunniteltuja. Kaikilla alueen ”hallitsijoilla” on omat tarinansa ja motiivinsa. Tarinan kiinnostavimpana hahmona loistaa Alcina Dimitrescu, yli kaksi ja puolimetritrinen elegantti vampiristinen nainen, joka kolmen tyttärensä kanssa hallitsee alueen goottilaista linnaa. Hänen kohdallaan tuntuu, että Capcom on todella luonut jotain uutta, raikasta ja kiinnostavaa. Dimitrescu ansaitsisi ehdottomasti isomman roolin tarinassa.

Vanhaa hyvää, vanhaa huonoa

Kun puhutaan toimintapeliin tarinoista, odotetaan harvoin täydellisyyttä. Pelissä on kuitenkin joitain häiritseviä epäjohtomukaisuuksia, jotka laskevat tarinan kokonaisarvoa. Osa niistä kuuluu tarinaan, joten jätän niiden yksityiskohdat sikseen.

Pienetkin yksityiskohdat, joita peli on ulkoisesti pullollaan, auttaisivat sisällössäkkin. Aikanaan Resident Evil 4:n uskottavuutta lisäsi hauskana yksityiskohtana se, kuinka sen viholliset puhuivat pelissä espanjaa. Nyt kuitenkin pelissä kielenä on englanti, jota puhuvat täysin sujuvasti sekä avainhahmot että paikalliset kyläläiset. Tarinan uskottavuutta laskee myös linnanherrojen tapa leikkiä Ethanin kanssa. Ilmiö on sama kuin Resident Evil 3:ssa: vihollisilla on tarinassa monta tilaisuutta eliminoida Ethan, mutta se ei sitä tee. Tämä saa monesti Ethanin ”selviytymistarinan” vaikuttamaan erittäin epäuskottavalta.

Village on hyvä peli ja erityisesti komea tekele. Se ei kokonaisuutena kuitenkaan yllä suurimman esikuvansa eli Resident Evil 4:n tasolle. Pelin isoimpana heikkoutena on – voisiko sanoa jälleen – käsikirjoitus. Tarina sisältää muutamia epäjohtomukaisuuksia, jotka eivät ole ihan pieniä ja joita ei odottaisi enää nykyään tämän kokoisissa julkaisuissa näkevän.

Myös isona tekijänä pelaajalle saattaa olla ensimmäisen persoonan näkymä. Se on immersion kannalta melko tehokas työkalu, mutta mikäli pelaaja – itseni tavoin – kuuluu niihin, jotka suosivat pelin enemmän kertovan pelaajalle tarinan sen sijaan, että pyrkisi ottamaan pelaajan osaksi pelin tarinaa, saattaa pelin kuvaaminen Ethanin silmistä olla isokin miinus.

❖ JONI SIVONEN

RESIDENT EVIL VILLAGE

KOULUARVOSANA

Hyvät

- + **Fantastiset hahmomallit ja kiinnostava pelimaailma**
- + **Enemmän varsinaista pelattavaa kuin edeltäjässään**

Huonot

- **Vanhat Resi-hölmöydet tarinassa**

Uhkea kauhukokemus, joka parantaa edeltäjästään, mutta jää sarjan parhaista.

8.25



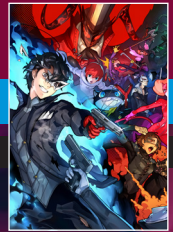
”TALL LADY”

PARASTA ANTIA

Alcina Dimitrescusta muotoutui hetkessä pelin markkinoinnin keihäänkärki. En ole varma, tarkoittiko Capcom häntä sellaiseksi, mutta fanit poimivat tämän jättiläisnaisen välittömästi pelin trailerista puoli vuotta ennen pelin julkaisua, minkä jälkeen ”Tall Ladysta” tuli internet-ilmiö.

Kiehtova Lady D ansaitsisi pelimaailmassa jopa isomman roolin, eikä olisi mikään ihme, jos Capcom julkaisisi tulevaisuudessa häntä käsittelevän DLC-lisäosan.

Sivuhuomiona: Hänen nimensä lausutaan pelissä jättäen Dimitrescu-nimen kaksi viimeistä kirjainta pois, mikä on kovin outoa ja epäromaniaalaista.



Vapautus maskeista

Strikers suoraviivaistaa 25-vuotista Persona-sarjaa heittäen vuoropohjaisuuden sivuun ja tuoden toiminnan lähemmäs reaaliaikaa – ja tekee sen vieläpä suurilta osin onnistuneesti.

Persona 5 oli vuonna 2017 ilmestyessään riemukas yllätys. Nykypäivän standardeilla harvinaistuva roolipeli pohjasi pelattavuutensa vuoropohjaiseen taisteluun, mutta esitteli myös monia muitakin pelattavuuden kannalta kiinnostavia elementtejä, jotka esiteltiin pelaajalle modernissa, omaleimaisen tyylieltyssä kaupunki-kehityksessä. Pelin tarina oli yksi huolellisimmin kirjoitetuista roolipelitarinoista miesmuistiin, ja pelin loppu paketoiti pelin hahmojen tarinat melko tyydyttävällä tavalla. Tästä syystä onkin yllätys, että se saa itselleen suoran jatko-osan Persona 5: Strikersin muodossa.

Huolimatta muutoksesta pelin genressä sekä pienimuotoisesta lisäyksestä pelin nimessä peli ei ole Persona 5:n sivutarina eikä uudelleen kuviteltu kerronta, vaan täysive-

rinen ja suora jatko-osa, mikä itsessään on harvinaista japanilaisessa roolipeligenressä.

Monet jatko-osat rakennetaan niin, että pelaajalle on kohtalaisen vaivatonta hypätä mukaan tietämättä pelin edeltäjästä mitään: Strikers ei kuulu näihin. Ennen Strikerin aloittamista pelaajalle on erittäin suositeltavaa läpäistä Persona 5. Persona 5:n tapahtumiin ja hahmoihin viitataan pelissä paljon, ja lähes heti pelin alusta lähtien pelaajalla on käytössään seitsemän pelattavaa hahmoa. Pelattavat hahmot, heidän historiansa ja heidän välisensä suhteet ovat pelaajalle täysi arvoitus, mikäli tämä ei ole kokenut Persona 5:n tarinaa.

Takaisin vankilaan

Strikerissa Persona 5:n protagonistista, jonka pelaaja itse nimeää, palaa puolen vuoden tauon jälkeen Tokioon. On kesäloman alku,

ja tämä ystäväysten ryhmä – nimeltään The Phantom Thieves – suunnittelee yhteistä lommamatkaa halki Japanin. Ryhmän suunnitelmat keskeytyvät, kun kaksi ryhmän jäsentä saa kutsun tunnetun poptähden ystäväpiiriin ja tempautuu mystisen puhelinsovelluksen kautta rinnakkaistodellisuuteen. Phantom Thieves -ryhmän puoli vuotta aiemmin kokema mystinen ilmiö näyttää palanneen, mutta jotain on silti toisin kuin ennen. Tarinaan hyppäävät mukaan vielä ihmissydäntä tutkiva ja luvattoman suloisen ihmismuodon ottava tekoöly Sophia sekä The Phantom Thieves -ryhmästä kiinnostunut rikosetsivä Hasegawa.

Pelin tarina toistaa hyvin pitkälle samaa kaavaa kuin edeltäjänsä, mutta joitain asioita ja termejä on korvattu uusilla. Pelin kautta toistuu sama kuvio – pelattavien hahmojen

joukkio matkaa uuteen kaupunkiin ja kaupunginosaan, joka on mallinnettu sen oikean elämän vastineen mukaan. Täällä joukkio vahvistaa ”vankilaksi” kutsutun rinnakaistodellisuuden olemassaolon, minkä jälkeen he etsivät kaupungista henkilön, jolle on tuntemattomasta syystä kasautunut aivan liikaa vaikutusvaltaa alueella asuviin ihmisiin. Joukkion tehtävänä on tehdä muutos kyseisen henkilön sydämeen, jolloin tämä lakkaa olemasta uhka alueen ihmisten vapaudelle. Nämä ihmisten psyykettä kuvaavat ”vankilat” muodostavat pelin luolastot, joiden läpi taistelemisesta suuri osa pelattuudesta koostuu.

Japanin halki matkaaminen ja sen tunnettujen paikkojen – ja ruokakulttuurin – esittelyminen on virkistävää, mutta myös kätevää, kun hahmojen päämajana toimii koko ajan ryhmän matkailuauto, jolla sydänten varkaat matkaansa halki Japanin edistävät.

Suurimpana muutoksena Persona 5:n ystäville lävähtää pelin taistelusysteemin genren muutos: vuoropohjainen taistelu on muuttunut lähes reaaliaikaiseksi *hack'n slash*-tyyppiseksi toiminnaksi. Pelaajan aktiiviseen joukkioon voi edelleen kuulua korkeintaan neljä hahmoa, joista pelaaja voi ohjata ketä tahansa. Tällöin joukkion muut aktiiviset hahmot ovat tietokoneen ohjauksessa. Tekoälyn ohjaus toimii hyvin, eikä aiheuttanut läpiluun aikana ongelmia.

Nopeampi ote

Vuoropohjaisuuteen taktikointiin tottunut Shin Megami Tensei -fani saattaa aluksi pettyä, kun demonien muodon ottavia vihollisia ei enää kohdatakaan verkkaisissa ja henkilökohtaisissa silmästä silmään -koitoksissa, vaan alueen saattaa täyttää toistakymmentäkin vihollista, jotka ryhmän on niitettävä edestään pois. Pelattavuus vaikuttaa kovin yksinkertaiselta, mutta pelin edetessä mukaan alkaa tulla myös taktisia elementtejä, jotka vaativat pelaajaa valitsemaan joukkionsa hahmot ja päähenkilön käyttämät personat tarkoin. Hidas ja asteittainen muutos pelin vaikeustasossa tulee tarpeeseen, sillä pelaajalla kestää aikansa tottua nopeaan tempoon ja ruudulla samanaikaisesti esitettävien tapahtumien määrään. Pelaajalla on taisteluissa kuitenkin todella paljon vapautta: pelaaja on aina vihollistaan nopeampi, hän pystyy väistämään vihollisen iskun ja lähes milloin tahansa, ja hän pystyy vaihtamaan ohjaamaansa hahmoa lähes milloin tahansa.



Vankiloilla on omat hallitsijansa, jotka ottavat rinnakaistodellisuudessa omanlaisensa ulkomuodon.



Hahmojen personat ovat elintärkeä osa taistelussa menestymistä.



Strikers sisältää monia viittauksia edeltäjänsä.

Persona-sarjasta – tai pikemminkin sitä edeltäneestä Shin Megami Tensei -sarjasta – tutut kyvyt ja loitsut ovat olennainen osa hahmojen kantamille persona-olentoille. Vihollisten heikkouksia hyödyntävät elementit voivat auttaa pelaajaa suuresti taisteluissa. Mikäli voimakas vihollinen on oikeissa hyökätä voimakkaalla iskulla, voi pelaaja nopeasti vaihtaa käyttöönsä personan, jolla hän voi iskeä viholliseen tämän heikkoudella, mikä parhaimmassa tapauksessa estää tämän iskun kokonaan. Voimakkaimpien vihollisten kanssa pelaajaa auttaa, mikäli hän saa tyhjennettyä vihollisen down-mittarin, jolloin Phantom Thieves -ryhmän on mahdollista yhdistyä suorittamaan aina erittäin tyydytystä tuova ryhmähyökkäys.

Pelistä huokuu käyttäjäystävällisyys, jota on parannettu koko ajan sarjan edetessä.

Näiden hyödyllisten kykyjen takia SP:n (skill points eli pisteet, joita aktiiviset kyvyt käyttävät) konservointi luolastoissa on suuressa roolissa, etenkin pelin alkuvaiheessa. Se ei kuitenkaan ole niin tärkeässä roolissa kuin Persona 5:ssä, sillä pelaaja pystyy luolaston tallennuspisteellä poistumaan luolastosta, mikä palauttaa hahmojen osumapisteen sekä SP:n. Tällä ei ole enää haittapuolia, koska Strikersissa pelaajan ei tarvitse hallin-



Pelattava hahmokaarti on kiinnostava ja uuteen genreen nähden melko iso.

noida päähenkilön ajankäyttöä kuten Persona 5:ssä. Pelin vaikeustaso ei lopulta nouse kovin korkeaksi, sillä pelaajalle annetaan paljon työkaluja pelissä etenemiseen.

Persona 5:n ajankäyttöelementtien lisäksi myös personoiden tarot-luokkia vahvistava confidant-systeemi on poistettu, ja pelattavuutta on suoraviivaistettu monin tavoin. Ylipäätään pelistä huokuu käyttäjäystävällisyys, jota on parannettu koko ajan sarjan edetessä.

Tekemistä on, mutta niin on täytettäkin

Strikers ei tarjoa kovinkaan paljoa tarinansa ja luolastojen ulkopuolella. Kaikki ylimää-

räinen toiminta liittyy luolastoissa tapahtuvaan vihollisten tuhoamiseen, esineen löytämiseen tai muihin yksinkertaisiin tavoitteisiin.

Strikers näyttää komealta, ja sen ulkoasu on parempi kuin Persona 5:n johtuen siitä, että Persona 5 julkaistiin vielä myös PlayStation 3 -konsolille. Pelillä on näyttävä ja omalaatuinen graafinen ilme, joka hyödyntää hahmoissaan voimakkaita varjoja ja todella tyyllitellyissä valikoissaan maksimaalista kontrastia verenpunaiseen väriin yhdistettynä. Tämä kaiken audiovisuaalisen kokonaisuuden kruunaa pelin soundtrack, joka paitasi hyödyntää ja uudelleensovittaa Persona

SHIN MEGAMI TENSEI

Persona-sarja kuuluu pelitalo Atluksen melko sekavaan roolipelivyyhtiin. Persona-sarjan ensimmäinen peli oli vuonna 1996 julkaistu *Megami Ibunroku Persona* (tai lyhyemmin vain Persona), joka oli spin-off Atluksen *Shin Megami Tensei* -sarjasta (lyhyemmin MegaTen), joka taas oli siinnyt alun perin vuonna 1987 käynnistyneestä *Megami Tensei* -sarjasta. Mainittakoon vielä, että Megami Tensei -sarjan ensimmäinen peli perustuu *Aya Nishitanin* 1986 julkaistuun romaaniin *Digital Devil Story: Megami Tensei*.

Muita MegaTen-spin-off-sarjoja ovat mm. *Devil Summoner*, *Digital Devil Saga* ja *Devil Survivor*. Sarja on poikanut myös useita animaatio-sarjoja sekä elokuvia.

Shin Megami Tensei nosti Atluksen aikanaan peräti Japanin kolmanneksi suurimmaksi konsoliroolipelivalmistajaksi, ja sarjan perintö toimii tänäkin päivänä talon keihäänkärkenä. Pelien tarinoiden keskiössä ovat alusta saakka olleet toismaailmalliset demonit, joiden funktio peleissä on vaihdellut aina sarjan mukaan.



Sarjan yhtenä pysyvänä elementtinä on tänäkin päivänä niin kutsuttu äänenprotagonisti, jolla ei ole peleissä varsinaista dialogia, vaan tämän luonne ja myös tarinan kulku määräytyvät pelaajan tekemien valintojen mukaan. Pelaajan tekemien valintojen merkitys taas vaihtelee pelin ja pelisarjan mukaan.

Shin Megami Tensei -sarjan pelit omaavat melko synkän ja painostavan ilmapiirin, ja etenkin sarjan ensimmäiset osat käsittelevät melko raskaitakin okkultistisia teemoja. Itse pääsarja on jäänyt viime vuosikymmenen aikana taka-alalle, ja astetta kevyempi Persona-sarja on ottanut paikkansa Atluksen lippulaivana.

5:n kappaleita myös tarjoilee uusia, energisiä taistelun- ja tasoteemoja.

Persona 5: Strikers ei ole suoralta läpipelultaan samanlainen mammutti kuin edeltäjänsä. Läpipeluu saattaa kestää tarinan läpi kahlaavalta pelaajalta vain puolet Persona 5:n sadan tunnin seikkailusta. Tämä ei tosin johdu tarinan lyhykäisyydestä, vaan enemmänkin pelattavuuden suoraviivaistamisesta. Aikaa peliin kyllä saa uppoamaan. Tekemistä riittää, joskin kaikki optionaalinen sisältö on melko yksitoikkoista.

Peli tarina ei kannata samanlaista tehoa mitä Persona 5:n tarina, sillä hahmot eivät tällä kertaa aloita tarinaansa varsinaisina alustavastajina nollasta. Tästä huolimatta peli onnistuu ker-

tomaan hyvän ja viihdyttävän tarinan, jossa näkyy samanlainen huolellisuus kuin edeltäjässään.

Persona 5: Strikers on kaiken kaikkiaan laadukas peli. Se ei juurikaan esitä mitään Persona 5:n hahmojen tarinaa syventävää tarkoitusta, vaan se lähinnä tarjoilee Persona 5:n faneille enemmän sitä, mitä nämä haluavat: enemmän Persona 5:n maailmaa. Se todistaa, että kun maailma ja sen hahmot ovat laadukkaasti kirjoitettu, on niiden päälle helppo rakentaa lisää.

❖ JONI SIVONEN

PERSONA 5: STRIKERS

KOULUARVOSANA

Hyvät

- + Phantom Thievesit koossa taas
- + Kauttaaltaan huokuva tyylikkyys
- + Käyttäjystävällisyys

Huonot

- Ei tuo Phantom Thieveseihin merkityksellisesti uutta
- Paljon päälleliimattua täytettä

Jatko-osa, joka osiltaan ja onnistuneesti vaihtaa genreä ja onnistuu kertomaan vielä viihdyttävän tarinankin.

8.50

KUVAT © SHIGENORI SOEJIMA, ATLUS



PARASTA ANTIA

IDENTITEETTI

The Phantom Thieves -ryhmä esiintyy rinnakkaistodellisuudessa nimensä mukaisesti naamioituneina varkaina. Persona 5 onnistui luomaan tämän teeman ympärille äärimmäisen onnistuneen tunnelman. Strikersin on helppo hyödyntää jo valmista ilmettä.

Strikersin kehittänyt P-Studio toi peliin puitteet, jotka tukevat sen viitekehystä: luolastoissa ja valikoissa kulkevan graafisen ilmeen, joka korostaa kontrasteja ja hahmojen päälle lankeavia varjoja; useiden taitavien säveltäjien kokoaman soundtrackin, joka tuo esiin ryhmän veijarimaisen luonteen sekä äärimmäisen laadukkaan hahmotaiteen.