Cosa vi siete persi della saga di Persona

Tutto ciò che c'è da sapere sul franchise di Persona

Il franchise di ***Persona*** è vastissimo. Basterebbe calcolare tutti i giochi della serie principale, gli spin-off, costatarne la popolarità e si può avere la misura del loro successo.

Sin dal 1996, quando uscì il primo capitolo, ***Persona I***, il gioco venne considerato una piccola rivoluzione per la sua natura di "**teen-filled-role-playing game**" (così lo definirono gli sviluppatori), un gioco di ruolo i cui personaggi principali erano dei teenagers, per dirla in parole semplici. Ogni titolo della saga ha poi delle caratteristiche che lo differenziano dagli altri ma si mantiene un filo rosso nell'evoluzione di tematiche e meccaniche presenti nei giochi precedenti.

Il vero e proprio "boom" è stato però probabilmente con ***Persona 4 Golden***, versione migliorata di ***Persona 4***, che ricevette il maggior numero di critiche positive della serie.
L'intera saga segue la vita di alcuni ragazzi delle scuole superiori capaci di cose straordinarie (altrimenti che divertimento ci sarebbe?). I giochi hanno caratteristiche da "**dungeon crawler**", con dungeon da esplorare e completare in cui è possibile potenziare i personaggi , ma anche da "**social simulator**": questa commistione è una delle più importanti caratteristiche dei giochi della saga.
Il potenziamento dei personaggi all'interno dei dungeon è importantante tanto quanto la vita al di fuori, permettendo ai personaggi di studiare, lavorare "part-time", uscire con gli amici, e altre attività proprie della vita quotidiana di tutti i *teenager* che hanno un ruolo chiave per la crescita di "potenza" del personaggio, in quanto sono proprio i rapporti con gli altri individui a permettere la creazione di nuovi "Persona" o il potenziamento di alcuni di essi.

La serie ha celebrato i propri 20 anni nel 2016 con l'uscita del nuovo gioco *Persona 5*, rilasciato il 15 Settembre in Giappone. In Europa, il gioco doveva essere rilasciato il 14 Febbraio 2017 ma, per vari motivi, l'uscita è stata rinviata al 4 Aprile 2017.

Ogni episodio della serie è sconnesso dagli altri – eccezion fatta per gli spin-off – ed è autoconclusivo. Uno degli elementi affascinanti della saga sta nel fatto che non esista una via giusta per affrontare la storia: tutto è lasciato all'esperienza di gioco, che il giocatore può vivere come meglio crede, non sacrificando la bellezza della trama e godendosi tutti gli *easter-egg*, molti dei quali sono dei rimandi ad altri giochi della serie.

Da cosa viene fuori l'idea per questa serie?

Per quanto riguarda le origini di *Persona*, bisogna ricollegarsi alla serie di ***Shin Megami Tensei***, i cui titoli ***Shin Megami Tensei: Strange Journey***, ***Shin Megami Tensei: Soul Hackers*** e simili hanno portato una grande innovazione all'interno del mondo dei JRPG.

Per ricollegarci direttamente alle origini, dovremo partire da ***Shin Megami Tensei If***, un gioco che ha per protagonisti sempre ancora dei ragazzi che frequentano le scuole superiori e che si sviluppa una storia dai contorni soprannaturali. Altro gioco importante della serie è ***Revelations: Persona,*** rilasciato nel 1996 per la Playstation, e successivamente portato anche su PSP in Europa e su PSP e Windows in Giappone.
Atlus riprese la serie chiamando un gioco poi ***Shin Megami Tensei: Persona*** (nome originario di ***Persona I***), che come detto è stato il punto di partenza del franchise. In questo primo capitolo è possibile evocare dei "fantasmi", o meglio "quella che è a tutti gli effetti la rappresentazione fisica della personalità (o della psiche) dei vari protagonisti" come alleati nei combattimenti. Il gioco segue lo stile classico dei JRPG, uno stile a turni in cui i personaggi hanno la possibilità di interagire con i demoni per tentare di renderli loro alleati. Mancava ancora la possibilità di coltivare amicizie tra i personaggi, caratteristica peculiare dell'intera serie.

L'evoluzione si ebbe con ***Persona 2: Innocent Sin***, nel 1999, in cui il personaggio principale poteva utilizzare il potere dei "Persona" insieme ai propri compagni (ancora studenti di scuole superiori, c'è bisogno di dirlo?). Oltre a nuove mosse da utilizzare negli scontri, venne aggiunto un "**Rumor System**", un sistema che permetteva di utilizzare le notizie per influenzare il gioco e la sua storia.

Persona 2: Innocent Sin ha avuto poi un sequel chiamato ***Persona 2: Eternal Punishment***, rilasciato nel 2000. Il gioco è ambientato in una linea temporale differente rispetto a ***Persona 2: Innocent Sin*** segue la storia di **Maya**.

Ma veniamo a uno dei momenti più importanti della saga: l'uscita di ***Persona 3***.

Il nome originale completo è ***Shin Megami Tensei: Persona 3*** e uscì nel 2006 per Playstation 2.

Fu come una rinascita della serie, successivamente capirete il perché. Venne successivamente rilasciata una versione per PSP chiamata ***Shin Megami Tensei: Persona 3 FES***, che offriva la

possibilità di giocare una storia secondaria, nel 2009. Venne aggiunta una nuova campagna, chiamata “The Answer”, e fu inoltre data la possibilità di giocare con un personaggio femminile (i personaggi principali della saga sono quasi sempre maschili).

La storia di *Persona 3* segue ovviamente la storia di alcuni ragazzi di scuola superiore (tenete il conto di quante volte lo sto ripetendo e fatemelo sapere nei commenti, non ne ho idea, giuro!) che si trovano a dover sconfiggere dei demoni chiamati Shadows all’interno di una torre, ogni notte, con la luna piena. Nel gioco ricopriva una parte fondamentale anche la storia al di fuori della torre, in cui i giocatori potevano rafforzare le proprie amicizie con i compagni di classe.

Mentre i precedenti giochi presentavano molte similitudini tra loro, con *Persona 3* si ebbe una totale rivoluzione. E non parliamo soltanto degli altri titoli del franchise: *Persona 3* era un *unicum* rispetto tutti gli altri giochi esistenti. L’introduzione di un calendario atto a seguire la storia (la quale si svolge in un anno), porta una grande profondità nella trama di *Persona 3*. Il gioco comprende un’esperienza di gioco di 70 ore circa; nonostante all’inizio possa risultare noioso, la pazienza del giocatore verrà ricompensata con una storia molto profonda e appassionante.

Nel 2008 è la volta di ***Shin Megami Tensei: Persona 4*** per Playstation 2, la cui storia vede come protagonisti dei ragazzi di scuola superiore con dei poteri speciali. I protagonisti di questo capitolo abitano in un piccolo paese in cui avvengono dei misteriosi omicidi sui quali investigheranno.

Nel 2012 esce ***Persona 4 Golden*** per Playstation Vita.
Nonostante *Persona 3* fosse stato rivoluzionario, è questo il titolo preferito da gran parte degli utenti poiché non si limita a riprendere degli standard propri di *Persona 3*, ma li migliora. Si ha qui uno stile di gioco più profondo, sia dal punto di vista della storia che dei personaggi, passando per i Dungeon.

Spoiler

Con Persona 4 Golden vi è la possibilità del “giorno di San Valentino”, ovvero l’ultimo giorno di gioco, in cui il giocatore verrà ricompensato con la possibilità di avere una fidanzata. Se il giocatore riesce ad avere l’affinità a 10 con una ragazza (compagna di classe), questa si dichiarerà nel giorno di San Valentino. Se avete raggiunto un livello di affinità al 10 con più di una ragazza, allora dovrete per forza sceglierne una… oppure ci sarà un altro finale? Giocatelo e scopritelo da voi!

Ma…. Che cos'è un "Persona"?

Il "**Persona**" è un potere sovrannaturale, nonché una manifestazione della personalità del personaggio: *Persona 4* è forse il gioco che meglio acclara questo concetto, che tende a definire ciò che di un individuo va oltre le maschere sociali.

Una piccola curiosità: il topic della serie *Persona* contiene vari rimandi agli studi del noto psichiatra svizzero Carl Jung, il cui lavoro era molto popolare nel 1990. Personaggi come le Shadows sono assimilabili agli aspetti inconsci negativi delle persone da lui teorizzati.

I personaggi del gioco utilizzano i Persona per sconfiggere le **Shadows**, utilizzandole per attivare le proprie *skill*. Nei primi capitoli ogni personaggio aveva la possibilità di equipaggiare più di un Persona. Successivamente fu introdotto il limite di un Persona per ogni personaggio secondario, mentre il personaggio principale aveva il potere per utilizzarne più di uno.
In *Persona 3* il giocatore poteva agire solo durante la **Dark Hour**, la notte con la luna piena.
In *Persona 4*, invece, il giocatore doveva confrontarsi con la propria parte oscura.
I protagonisti hanno la possibilità anche di fondere i vari Persona per crearne di più potenti, ma approfondiremo in seguito questo aspetto del gioco poiché entra in campo un elemento molto importante, chiamata "**Velvet Room**".

Ora passiamo ai metodi di evocazione dei Persona.
In *Persona 1* e *2* venivano evocati gridando il loro nome.
In *Persona 3*, invece, gioco che tratta temi importanti come morte, depressione e smarrimento di se stessi, viene utilizzato un **Evoker** per evocarli, una pistola speciale con cui il personaggio doveva spararsi in testa (Grazie Atlus, è normalissimo e sano che qualcuno si spari in testa con una pistola, davvero).

In *Persona 4* vengono utilizzate le carte dei tarocchi (ecco, ora va meglio, non credete?).

In *Persona 5*, invece, non tutti si sono accorti dai trailer che i personaggi, per evocare i Persona, utilizzano un metodo piuttosto… brutale. I personaggi, infatti, si strappano la maschera che portano, e al contempo anche una porzione di volto (tranquilli, niente scene cruente, solo una semplice striscia di sangue).

Tornando ai Persona come entità in sé, la loro presenza è essenziale ma non sempre positiva. I personaggi, infatti, potrebbero perdere il controllo di essi, soprattutto se sono stati evocati in modo innaturale. Alcuni Persona sono addirittura delle Shadows che sono state “addomesticate” dall’ego della persona ospitante.

In alcuni casi, davvero rari, una Shadows potrebbe diventare addirittura un utilizzatore di Persona nel momento in cui sviluppano un loro ego. Potrebbe succedere anche il contrario, ovvero che il Persona diventi una Shadows e attacchi il proprio utilizzatore.

Come si gioca?

Parlerò principalmente dello stile di gioco che si ha da *Persona 3* in poi.

La vita sociale:

La serie di *Persona* segue sempre le vicende di un gruppo di studenti liceali (non ve lo aspettavate, eh?) dotati di superpoteri. La storia di ogni gioco si sviluppa nell’arco di un anno, durante il quale il giocatore andrà a scuola, celebrerà le feste e affronterà i problemi utilizzando i propri Persona.

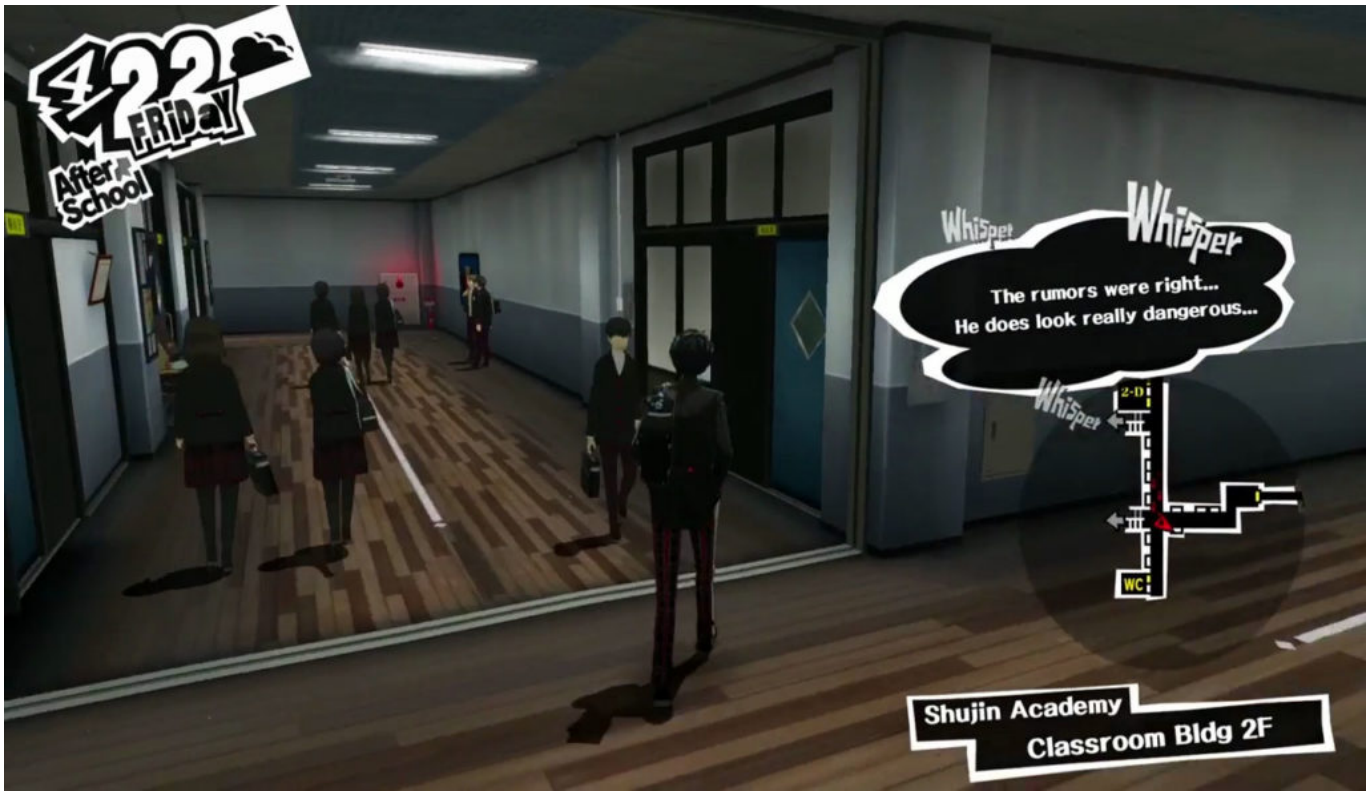
Sul campo di battaglia, invece…

Una parte sostanziale del gioco è sviluppato come dungeon crawler, nel quale il giocatore potrà potenziare i propri personaggi, se lo vuole. I nemici appariranno sullo schermo e il giocatore potrà anche evitarli. Le battaglie sono sviluppate su un sistema a turni, in cui la strategia migliore è trovare il punto debole del nemico e usare le mosse di quell'elemento, per poi lanciare un attacco combinato. Uccidendo i nemici con l'attacco combinato si otterranno delle ricompense extra.

E, infine, fuori dal campo di battaglia..

Tra la parte che segue la storia principale e quella dell'esplorazione dei dungeon, rimane tantissimo tempo libero in cui si possono fare innumerevoli cose. Si può andare a scuola, unirsi a dei club, prendere dei lavori "part-time", andare alle sale giochi e tante altre cose. Tutto ciò porta a dei risultati e rende il gioco estremamente vasto e libero, in cui la storia viene influenzata anche dalle proprie "scelte di vita".

Queste scelte danno la possibilità di aumentare dei parametri al personaggio principale, come l'intelligenza, il coraggio e altro, che permetteranno di frequentare determinati luoghi o persone.



LA VELVET ROOM.

E adesso parlerò di un argomento delicato ma molto importante che contraddistingue tutta la serie.

Solitamente, all'inizio del gioco il giocatore dovrà "firmare un contratto" dove si inserirà, ad esempio, il nome del personaggio.

L'aspetto della Velvet Room è mutevole e strettamente collegato al destino e all'obiettivo finale della

persona che forma il contratto col master del luogo, Igor.
Nel caso di ***Persona 3*** è un ascensore, nel caso di ***Persona 4*** è una limousine, nel caso di ***Persona 4: Dancing All Night*** (si, è uno spin-off, ma ne parleremo alla fine) è un club.

Ciò è dettato dal fatto dal fatto che la Velvet Room non è un posto fisico, ma è un luogo che si trova all'esatto centro tra il "conscio e l'inconscio".
Come dice uno dei residenti della Velvet Room, "it exist between dream and reality, mind and matter" ("esiste tra sogno e realtà, tra mente e fisicità").

Parlando in termini tecnici, invece, la Velvet Room funge da "campo base" o "quartier generale", dentro il quale il giocatore potrà fondere i vari Persona per crearne di più forti, potrà accettare delle missioni secondarie e così via.

Durante l'evoluzione del gioco, vi è anche un evoluzione anche tra i **residenti**.

Inizialmente i residenti erano soltanto degli artisti di contorno, del tipo cantanti o persone che suonavano il pianoforte (ma non significa che non avessero una loro utilità, ad esempio il *Demon Painter* che permetteva di creare delle "tarot card" necessitando, però, delle card vuote). Successivamente, però, hanno cominciato ad essere parte integrante del gioco anche ai fini della trama. Una figura particolare è **Igor**, che si introduce inizialmente come servo di **Philemon** (che appare in *Persona 1* ma che ricopre un ruolo più importante ai fini della trama in *Persona 2*).

Igor aiuta il giocatore nella fusione dei vari Persona, e nel caso di *Persona 3* si unisce al giocatore come un assistente per la sua causa.

La serie completa ha introdotto tre residenti particolari: **Elizabeth**, **Margaret** e **Theo.** Tutti e tre sono tra loro parenti, fratelli e sorelle, precisamente.
Nella storia principale si ha Elizabeth come residente; giocando come personaggio femminile, invece, si potrà scegliere tra Elizabeth oppure Theo (il più giovane dei due). Nonostante ciò, la storia non è considerata come "principale" poiché alcuni eventi saranno alterati a causa del sesso del personaggio.

Margaret è, invece, la residente della Velvet Room di *Persona 4*, a cui si unirà anche un'altra persona in *Persona 4 Golden*, chiamata Marie (molti giocatori non sanno che si incontra Marie al di fuori della stazione iniziale del gioco, come una ragazza solitaria).

I residenti della Velvet Room hanno anche i propri "**Social link**", ovvero i livelli di affinità che servono ad aumentare i parametri dei Persona o a fonderne dei nuovi.

In *Persona 5* i residenti della Velvet Room si chiameranno Caroline e Justine.
Atlus ha detto che, tra le due, Caroline ha un comportamento più "peperino", mentre Justine è caratterizzata da un temperamento molto pacato. Le due ragazze avranno entrambe il ruolo di segretarie del personaggio principale.

(Nell'immagine, a sinistra Margaret di Persona 4, al centro Elizabeth di Persona 3 e a destra Theo di Persona 3)

Lo sapevi che….

I nomi dei residenti della Velvet Room si rifanno tutti a personaggi del romanzo Frankenstein di Mary Shelley: Elizabeth Laveza, Theodore Bohmer, Margaret Saville, Justine Moritz e Caroline Beaufort. Ovviamente anche Igor è fra questi, riferendosi al personaggio introdotto nelle versioni cinematografiche del noto romanzo horror.

Riguardo Philemon, invece…

Philemon è una delle figure più importanti dei primi capitoli della saga, ed è un personaggio preso a piene mani dal *Libro Rosso – Liber Novus* di Carl G. Jung, nel quale Filemone è una figura gnostica, assimilabile a uno "spirito guida".

Nel gioco ha la capacità di risvegliare i Persona negli individui, pur non essendo capace di agire direttamente come invece fanno i residenti della Velvet Room.
Il gioco gira intorno alla presenza di un'entità superiore, soprattutto nella fase finale della storia, e Philemon fa parte integrante di tutto ciò, avendo egli scommesso con un'altra "entità superiore" sul fatto che l'umanità possa riscattarsi e rimediare ai propri errori, perché in caso contrario si

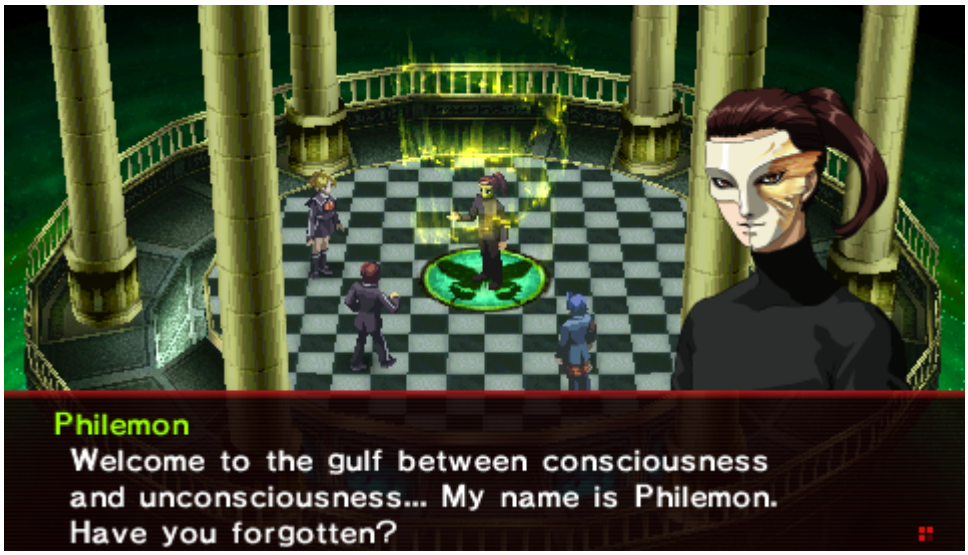
sarebbe estinta.

Vi ricorda qualcosa? Per chi ha visto l'anime *Shin Megami Tensei*, Philemon ricorda da vicino il personaggio di ***Shin Megami Tensei: Devil Survivor*** (il gioco per Nintendo DS) chiamato "The Anguished One", che proprio come Philemon aveva scommesso riguardo il futuro dell'umanità.

Philemon ha una grande influenza nei primi due giochi per poi perdere di importanza da *Persona 3* in poi. A tal riguardo i fan hanno sviluppato due ipotesi:

1. Atlus ha perso interesse sul personaggio.
2. Atlus lo reputa così importante da star sviluppando una storia di Philemon totalmente a sé.

Io personalmente faccio parte della seconda linea di pensiero, e sarebbe un peccato che un personaggio talmente importante nei primi due capitoli di *Persona* venga abbandonato così, da un momento all'altro, senza alcuna ragione apparente.



Cosa vi siete persi di Persona 3?

Persona 3 è ambientato nel 2009, quando il protagonista del gioco torna nella città di **Iwatodai** 10 anni dopo la morte dei suoi genitori. Come in ogni gioco della serie, è possibile dare un nome al proprio personaggio, ma per comodità lo chiamerò **Makoto Yuki**, nome assunto in ***Persona 3: The Movie***, serie animata che riadatta la storia del gioco.

Iniziamo dicendo che il personaggio principale non è il tipico ragazzo solare del tipo "Ehi ciao, come va? Io sono Makoto e tu?", anzi. Nell'anime è raffigurato come un ragazzo solitario, molto chiuso in se stesso, mentre nel gioco è taciturno e risponde solo occasionalmente, quando al giocatore verrà chiesto di selezionare una risposta. Si trasferisce nella **Gekkoukan High School** dove trova dei ragazzi che fanno parte della SEES, la "**Specialized Extracurricular Execution Squad**".

Chi non sognerebbe di andare nelle notti a mezzanotte in una torre a spararsi in testa con una pistola (l'Evoker) e combattere contro le Shadows?

Makoto però è speciale – come ogni altro protagonista della saga – e possiede il potere della **Wild Card**, che gli permette di ospitare più di un Persona. Grazie a ciò diventa il leader della squadra e

inizia a entrare nella torre durante la **Dark Hour**, che trasforma il mondo normale in un mondo sanguinario e oscuro, in cui le persone non sono altro che demoni. Solo coloro che possiedono il potere dei Persona possono uscire durante la Dark Hour. Chi non possiede questo potere viene trasformato in una bara sino alla fine della Dark Hour.

THE ANSWER

The Answer è il capitolo aggiunto in ***Persona 3 FES***, la cui protagonista è Aigis.

É ambientato nella giornata del 31 Marzo, esattamente un paio di settimane dopo gli eventi finali di *Persona 3*.

Come a ogni protagonista, anche ad Aigis viene data l'abilità della Wild Card.

Piccoli intrecci di trama

Come già detto, non ci sono dei veri e propri collegamenti tra le varie storie dei Persona.
Un collegamento però si può trovare nella frase che viene espressa da Margaret, la residente della Velvet Room, a Yu, il protagonista di ***Persona 4***. Margaret dice infatti che la sua predecessora, Elizabeth (o Theo, nel caso del personaggio femminile) aveva lasciato il proprio posto per poter liberare Makoto dal proprio destino.

Margaret aggiunge che Elizabeth avrebbe completato la propria missione anche se la cosa l'avesse occupata eoni. La risposta si ha presto in ***Persona 4 Arena***.

In ***Persona 4 Arena Ultimax***, invece, si intrecciano sia la campagna di *Persona 3* che quella di *Persona 4*. In questo caso si vede Elizabeth rifiutare tutti i tentativi di Margaret di farla tornare alla Velvet Room. Allora Margaret inizia a pensare che Elizabeth un giorno tornerà, non come residente ma come un semplice visitatore.

Cos'è successo in Persona 4?

Se magari qualcuno di voi ha scelto di saltare Persona 3, posso forse perdonarlo ma, da grande sostenitore di ***Persona 4***, dico a chi non lo abbia giocato di smettere di leggere questo speciale e andare subito a procurarselo.

Persona 4 è ambientato nel 2011 nella piccola cittadina di Inaba, ambientato un paio di anni dopo gli eventi di Persona 3, con il quale presenta dei piccoli collegamenti.

Sarà possibile anche qui nominare il personaggio all'inizio del gioco, ma per comodità lo chiamerò **Yu Narukami** come è chiamato nell'anime.

Yu si trasferisce nella residenza di suo zio (un detective e, fidatevi, questo è un punto importante in tutta la storia) e la sua piccola cugina. A ***Inaba*** girano varie leggende urbane, tra cui quella del "Midnight Channel", in cui si racconta che se durante a mezzanotte si accende la TV mentre piove, si vedrà la propria anima gemella.

Yu inizia a farsi degli amici nella scuola in cui si trasferisce e le cose sembrano andare bene, ma un giorno viene trovata una persona uccisa, legata ad un palo della luce. La polizia – fra cui lo zio di Yu – comincia a investigare. Nel frattempo scompare un'altra ragazza.
Yu, avendo sentito del ***Midnight Channel***, decide di fare una prova con alcuni amici, Yusuke e Chie, e scopre di avere il potere di entrare dentro la TV, che è il portale per un altro mondo, e al suo interno trova uno strano orso parlante, dal quale apprende che in quel luogo avvengono cose strane ultimamente e che, a quanto pare, le persone scomparse e gli eventi strani nel mondo reale sono legati a quel luogo.

In ***Persona 4 Golden***, come già detto prima, si ha un giorno aggiuntivo, il ***San Valentine's Day***. Questo è il giorno in cui scoprirete se siete praticamente degli stronzi o delle brave persone. Se durante il gioco deciderete di frequentarvi in modo vero e proprio con una sola ragazza, sarete delle brave persone e in occasione di quel giorno lei vi farà un regalo e diventerà la vostra ragazza. In caso contrario, avrete tutte le ragazze insieme in quel momento, e qual è il miglior modo di concludere il gioco se non con ogni ragazza che ti prende per donnaiolo?

Riguardo gli spin-off, invece…

Gli spin-off riguardanti Persona sono davvero tanti, ma citerò solo quelli che a mio parere sono degni di nota e che c'entrano davvero qualcosa con la storia (o sono semplicemente belli u.u).

Prima di tutto, voglio nominare il gioco ***Aegis: The First Mission***, un gioco giapponese disponibile solo per mobile, ambientato 10 anni prima gli eventi di Persona 3.
Da non dimenticare, è ***Persona 3: The Night Before***, ambientato la notte prima gli eventi di Persona 3, nel quale si fa chiarezza (si fa per dire) su alcuni eventi di Persona 3.
Altro gioco collegato a ***Persona 3*** è ***Persona Ain Soph***, nel quale si vedrà Igor spiegare al giocatore dell'esistenza di un mondo oscuro chiama **Qliphoth**.
Ebbene, al personaggio verranno risvegliati i poteri dei Persona proprio per risolvere i misteri di questo mondo. Entrambi sono dei giochi online, o meglio lo erano, prima che **Atlus** li chiudesse.

In ***Persona Ain Soph***, il giocatore poteva scegliere uno dei quattro Persona iniziali:
1)**Inugami**: basato su forza e attacchi fisici;

2)**Angel**: basata sulla magia.

3)**Pixie**: basata sulla fortuna e sulla maestria dei vari item.

4)**Obaryon**: basato sulla difesa e con le resistenze più alte tra i quattro starter.

Il giocatore poteva scegliere le varie azioni da compiere, ma per ogni azione accumulava fatica. Quando la barra della fatica era piena, il giocatore doveva aspettare che si resettassero i server (quindi il giorno dopo) per poter andare avanti nella storia.
Per prepararsi ai vari dungeon, il giocatore poteva comprare vari item e fondere i vari Persona.
Se si veniva sconfitti in battaglia, invece, si accumulava una gigantesca quantità di punti fatica e si perdevano punti fama.

...e adesso in ordine temporale!

Persona 4 Arena (2012)

Sempre spoiler eh!

Persona 4 Arena, tradotto dal nome giapponese ***Persona 4: The Ultimate in Mayokana Arena***, è un picchiaduro in stile Tekken o Dead Or Alive, in cui sono presenti sia i personaggi di Persona 3 che quelli di *Persona 4,* ambientato dopo le vicende di entrambi i capitoli, nella città di Inaba, nel caro e vecchio Midnight Channel.
Qui i componenti del team investigativo si riuniscono e si trovano forzati in un torneo uno contro uno. In questo gioco vi sono 12 personaggi con storie diverse, mentre Naoto (un personaggio di Persona 4 nonché parte del team investigativo) si trova ad investigare su un gruppo diretto da Mitsuru, un personaggio di ***Persona 3***, chiamato **The Shadow Operatives**.

Ambientato 3 anni dopo la fine di *Persona 3*, si vede lo sviluppo della vita dei singoli personaggi. Alcuni sono andati al college, ma la loro vita è ben lungi dall'essere normale.
Il gruppo The Shadow Operatives ha un importantissimo ruolo all'interno della storia di *Persona 4 Arena*, poiché l'arma anti-Shadow, **Labrys**, è dotata a sua volta di una Shadow chiamata **General Teddie**, che si rivelerà essere l'antagonista. Confrontandosi con la propria Shadow, Labrys riesce a ottenere il proprio Persona, ma il torneo era stato creato proprio per un motivo.. indebolire il team investigativo e riportare i Persona ad essere delle Shadow.
Nonostante sembri uno spin-off da poco, per gli appassionati della serie il titolo è stato molto importante specie per le risposte che fornisce.

Persona 4 Arena Ultimax (2013)

Spoiler, attenzione eh!

Persona 4 Arena Ultimax presenta, invece, delle differenze con *Persona 4 Arena*.
Intanto è ambientato il giorno dopo le vicende di *Persona 4 Arena*, e le diversità si vedono sin da subito. La trama, infatti, è suddivisa in capitoli e non su storie basate sui personaggi giocabili, e include sia capitoli sui personaggi di *Persona 3* e *Persona 4*. Per avere la "**true ending**" bisogna giocare in tutti i ruoli. In *Persona 4 Arena Ultimax* il campo di battaglia non sarà la TV, ma il mondo reale.
Una strana nebbia rossa ha invaso il mondo reale e una torre molto simile alla **Tartarus** di *Persona 3* è apparsa al posto della scuola. Non è l'unico riferimento a *Persona 3*.
Il gioco infatti è ambientato durante la **Dark Hour** e durante una notte di luna piena, e in alcuni capitoli porterà il giocatore in posti molto familiari ai giocatori di Persona 3, come il **Moonlight Bridge** e il **Club Escapade**.

Negli eventi di *Persona 4 Arena Ultimax* si vedono anche delle connessioni importantissime con la trama finale, ovvero la comparsa di **Sho Minazuki**, il "cattivo", personaggio che soffre di doppia personalità, colui che ha imbastito tutto ciò che sta dietro gli eventi di Persona 4 Arena e che lavora assieme a un Dio chiamato **Hi-No-Kagutsuchi** e per portare il mondo alla distruzione.

Pensieri su Persona 5:

Non so quanti di voi siano così pazzi da essere arrivati a leggere fino a qui ma, chiunque voi siate, vi voglio bene e perdonatemi per la prolissità.
Nel momento in cui scrivo, non ho ancora (volutamente) visto alcun gameplay relativo a *Persona 5*, proprio perché non vedo l'ora di poterlo giocare e voglio che sia tutta una sorpresa.
Mi son concesso di vedere solo i trailer.

Vi ringrazio per la pazienza, spero di aver fornito un quadro più o meno completo del mondo intorno alla saga di Persona. Farò in modo di giocare al più presto *Persona 5* e dire la mia. Nel frattempo, non perdete tempo e recuperate i vecchi capitoli della saga!

Piccola curiosità su Persona 5:

Per chi non lo sa, il gioco di *Persona 5* comprende una sorta di DLC gratuito con cui è possibile cambiare le voci da inglese a giapponese (e viceversa).
Nel caso in cui giochiate con l'audio in inglese, ci saranno occasioni in cui durante i combattimenti con le Shadows si sentiranno delle frasi come **"Screeew youu" – "Yeah, keep smiling, buddy"**, mentre giocando con le voci in giapponese verranno sbloccati dei "dialoghi" in cui, se i personaggi indosseranno determinati costumi, ci si troverà letteralmente minacciati dalle Shadows dicendo qualcosa tipo "**cosa volete, maledetti cosplayer!**" o qualcosa del genere.

5
3
4