

Persona 5

Parlando della saga di **Persona**, molta gente avrebbe risposto: “Cos’è?” oppure, dopo aver guardato qualche gameplay, avrebbe detto “Ma è un gioco o un teen simulator?”. Con l’uscita di **Persona 5** la saga è stata rivoluzionata ancora una volta e ha avuto un successo enorme, venendo considerata addirittura come uno dei migliori giochi di ruolo giapponesi mai sviluppati. Per gli amanti della saga, l’uscita di *Persona 5* è stata molto attesa e nessuno è rimasto deluso dalle diverse novità e la longevità del titolo. Per le persone al primo approccio alla saga, invece, questo gioco ha rappresentato una completa novità e una gigantesca sorpresa.

In *Persona 5* si dovranno curare le relazioni umane per poter diventare “più forti”, elemento che i vecchi giocatori conosceranno poiché hanno avuto modo di giocare ai capitoli precedenti, ma di cui non avevano idea i neofiti.

E per chi non ha ancora avuto modo di giocarlo e vuole saperne qualcosa in più, siete nel posto giusto. State attenti, o vi ruberemo il cuore.



La storia

Persona 5 ha una storia intensa da raccontare. Il giocatore verrà catapultato sin da subito nell’azione (cosa non successa negli altri *Persona*), e tutto inizia in un casinò giapponese: una voce fuori campo guida la fuga di un ragazzo, chiamato **Joker**, colpevole di una serie di crimini che la

polizia stessa non riesce a spiegarsi. La sua fuga è vana, però, perché la polizia riesce a circondarlo e ad arrestarlo: l'interrogatorio non è di quelli canonici, ma duro, fatto di calci e vede il protagonista patire lancinanti dolori fisici, causati dalla polizia locale, e anche stordito da alcune "droghe" utilizzate per farlo confessare. Non c'è alcuna legge che possa salvare il ragazzo, se non quella del ricordo e della spiegazione, per raccontare cosa realmente sia accaduto in quel casinò e come sia stato possibile che un solo ragazzo abbia potuto "rubare un cuore". Inizia da qui l'enorme flashback di *Persona 5*, che ci proietta nelle strade di Shibuya alla scoperta del trascendentale potere che accompagna il nostro protagonista e i **Phantom Thieves**, un gruppo di ragazzi liceali che dovranno cambiare la società giapponese. Per chi pensa ancora che quella società sia splendida e magnifica come viene ritratta a volte dagli anime o da altri giochi, allora vi sbagliate di grosso. *Persona 5* proietta il giocatore all'interno della società giapponese, a Tokyo di preciso, in cui verranno messi in risalto i lati negativi dell'animo umano e della società. Le vicende del jRPG di **Atlus** sono intense ma ancor più sono raccontate costringendo il giocatore a mantenere il dubbio fino alla fine su quella che è la natura stessa dei personaggi: l'esempio più lampante è il segmento narrativo che coinvolge Kamoshida, un professore di educazione fisica ed istruttore di pallavolo che agisce nella scuola dei protagonisti che per le prime venti ore di gameplay circa che porterà a domandarsi la vera identità del reato. Il tutto è raccontato con un'immensità incredibile di linee di dialogo, tutte in inglese, e con una vena nipponica da visual novel. *Persona 5*, però, è questo: un mondo fatto di domande e di risposte non sempre date, di curiosità e della ricerca di una risposta che soddisfi l'uomo, dialoghi molto prolissi che spiegano la storia sotto tutti i punti di vista, dai protagonisti agli antagonisti, e anche dai personaggi neutrali. I vari segmenti narrativi di *Persona 5* sono questi, tutti necessari a risolvere dei casi cruciali per sovvertire l'inclinazione dei criminali e modificare il loro modus operandi, rubando loro il cuore. Un'esperienza che si divide in due grandi macrosezioni: la vita reale e la vita all'interno dei dungeon e del *Metaverse*.



La vita nel mondo reale

Per chi ha seguito la saga di Persona, non è stato difficile notare l'armoniosa combinazione tra gameplay riguardante la vita dei personaggi e gameplay di combattimento/esplorazione dei dungeon.

Parlando della "vita reale", si può incontrare subito un aspetto molto importante del gioco: i **social link**.

In verità questi non sono dati altro che dal "grado di amicizia" con i membri del proprio party (e non), ma servono anche a sbloccare delle abilità che aiuteranno sia fuori che dentro i dungeon. La vita sociale avviene dopo l'orario scolastico, ed è ambientata a **Shibuya** e in tutti i quartieri limitrofi, permettendo al personaggio di prendere delle metro per poter raggiungere i vari luoghi. Le attività sono svariate e si passa da una semplice passeggiata o chiacchierata con amici a degli allenamenti che aiutano ad aumentare le statistiche del personaggio, fino ad arrivare anche al **Metaverse**. Ma di quello parleremo dopo.

Il personaggio potrà aumentare le proprie statistiche o i social link, ma faranno così passare del tempo. C'è da stare molto attenti alle proprie scelte, poiché si può prendere parte a una sola attività per giornata e in molti giorni (o a differenza delle attività), la sera non potrete uscire, ma sarete costretti ad andare a dormire, e così passerà un giorno del gioco.

È possibile anche accettare degli "appuntamenti" tramite il cellulare. Dopo l'orario scolastico, infatti, arriveranno vari messaggi dai propri amici tramite cui si potrà decidere se passare del tempo con loro e far aumentare i social link.

L'immensità del possibile non fa altro che esaltare il dettaglio utilizzato da Atlus per la realizzazione di tutte le attività social. Il personaggio è costretto ad abitare nella soffitta del Leblanc, un café non frequentatissimo in un quartiere non del tutto ricco di elementi, dove dovrà adattarsi come meglio possibile: per potenziare, quindi, il fisico dovremo accontentarci di porre una sedia in corrispondenza delle travi del soffitto e fare un paio di trazioni alla sbarra. Dopo averlo fatto il primo giorno ci ritroveremo a terra in condizioni disastrose, con dolori lancinanti agli addominali, poi il secondo giorno riusciremo a stare in piedi, ma comunque distrutti, fino a quando il terzo giorno non riusciremo a tenerci eretti e apprezzare i nostri miglioramenti. Basterà poi, però, fermarsi un solo giorno per perdere la costanza e quindi i benefici sul breve termine del nostro allenamento. Tutte le altre attività al di fuori dell'allenamento, invece, andranno ad aumentare la stella delle nostre skill, dal coraggio allo charme, dall'intelligenza alla conoscenza e così via: per aumentarle bisognerà allenarsi in attività annesse, come per esempio leggere, esercitarsi nella creazione di nuovi oggetti e così via, dopodiché averle significherà poterle sfruttare in situazioni cruciali. Perché sono importanti tutte queste statistiche, allora?

Per poter sviluppare i **social link**, ovvio!

Nonostante sembrino una perdita di tempo, sono parte fondante del gioco. Per poterli sviluppare avremo bisogno quindi di alcune delle social skill del personaggio di un certo livello. Per esempio, per poter chiedere a una ragazza di uscire verrà richiesto un certo livello di charme, oppure per poter interagire ed aumentare certi social link avremo bisogno di un certo livello di **Kindness**.

Un consiglio per tutti: nonostante a prima vista possa sembrare noioso, non ignorate i social link. Rendono il gioco più ricco di avvenimenti e avrete anche dei grossi benefici all'interno dei dungeon e dei combattimenti!



Nel cuore dei nemici

Quando non saremo impegnati nelle attività extra-scolastiche e quando non saremo a scuola, dovremo salvare il mondo nei panni dei **Phantom Thief**.

Dovremo entrare nei cuori degli antagonisti insieme a **Morgana**, un “gatto” che ci guiderà in tutte le nostre azioni e ci fornirà tutte le indicazioni necessarie per diventare il migliore dei ladri in gioco. Per non rendere il gioco monotono, a volte verremo interrotti da **Igor**, uno dei capisaldi della saga, onnipresente in tutti i capitoli, con la sua **Velvet Room**, all’interno della quale potrete gestire al meglio i nostri Persona. Inizierà così la spiegazione del battle system dinanzi al quale ci ritroveremo per cento ore e poco più. Ognuno dei nostri protagonisti ha un Persona sul quale fare affidamento: questi non sono altro che una rappresentazione della propria psiche e della propria vera identità, e combatteranno con delle abilità uniche al posto nostro. Il **battle system** è caratterizzato da una novità: il tasto “gun”. Sarà possibile utilizzare un’arma secondaria (un’arma da fuoco, per la precisione) che avrà più possibilità di mettere a segno un colpo critico, ma ovviamente si hanno delle munizioni limitate. Ogni avversario ha delle debolezze come in tutti i JRPG, e pertanto starà a noi capire quale sia. Attaccare un nemico con un elemento al quale è sensibile ci permetterà di ottenere un turno bonus da utilizzare, così da poter eventualmente sferrare un altro colpo vincente o, in caso contrario, colpire un altro nemico. Questi, oltre a poter essere sconfitti, potranno ritrovarsi anche in una sorta di modalità Crisi, ossia in status Weak, che verrà rappresentato dalla loro reazione atterrita e sbigottita: nel caso in cui vengano atterrati tutti (tramite un colpo alle loro debolezze o un colpo critico), il sistema darà l’occasione di andare a discutere con loro. Questa fase di comunicazione è stata precedentemente utilizzata nella saga di **Shin Megami Tensei**, ma non in quella di **Persona**. Tramite ciò sarà possibile reclutare un nuovo Persona, chiedergli degli oggetti o dei soldi, oppure sferrare un “All-out attack”, ovvero un attacco combinato che infliggerà ingenti danni a tutti i nemici. Ricordate però, colpire un nemico alle proprie debolezze o sferrare un colpo critico conferisce un turno bonus e atterra quel nemico, ma se attaccherete le debolezze del nemico atterrito infliggerete più danni, ma non avrete turni bonus. **Persona 5**, insomma, è un titolo dal battle system estremamente complesso e profondo, che, se utilizzato bene, permetterà al giocatore di sfuggire alle occasioni peggiori.

Un'altra nuova feature del gameplay è la modalità "**stealth**" che permetterà al giocatore di sfuggire alla sicurezza e di fare un'imboscata al nemico, ottenendo così un turno in cui tutti i personaggi attaccheranno per primi. Nel caso in cui dovessimo essere colti di sorpresa, ci ritroveremo circondati e costretti a subire l'assalto nemico come prima mossa, complicando non poco l'esperienza di combattimento. L'**Ambush**, pertanto, diventa un'altra mossa incredibilmente utile, oltre che terribilmente scenica e piacevole da vedere, soprattutto con l'urlo del protagonista: «**Show me your true form**». All'interno dei dungeon l'interazione è fondamentale non solo con gli avversari, ma anche con l'ambiente, per trovare la strada giusta, ma soprattutto per anticipare le mosse avversarie: inoltre avremo diverse casse del tesoro da aprire, comprese quelle chiuse con un lucchetto, che ci chiederanno di munirci di oggetti utili allo scassinamento, tutti da elaborare dalla scrivania nel mondo reale.

Il gioco ha anche delle missioni secondarie. In verità sono delle richieste in cui i protagonisti dovranno "cambiare il cuore" di alcune persone e per fare ciò dovranno entrare nel *Mementos*, un luogo suddiviso in piani. Più si scende, più forti sono i nemici. Il **Mementos** viene influenzato anche dall'atmosfera. Se per esempio piove, ci sarà la possibilità di trovare più nemici e soprattutto questi avranno una potenza maggiore. Per poter scendere in profondità, però, sarà obbligatorio andare avanti nella storia. Una cosa molto simpatica è dettata dal fatto di poter muoversi all'interno del *Mementos* in... macchina. Ma non una semplice macchina. Sarà **Morgana** a trasformarsi in un veicolo, permettendovi di guidarlo.



La Velvet Room

Come poteva mancare la **Velvet Room**?

Il famoso luogo gestito da Igor e dalle sue assistenti (sempre diverse nei vari giochi), questa volta vede due assistenti gemelle, **Caroline e Justine**. In questa stanza, nella quale sarete prigionieri ogni volta che lo desidererete, vi sarà permesso fondere i Persona per poterne creare di più forti, Igor vi chiederà di collezionare tutti i Persona possibili, così da poter sperimentare, creare e

conoscere tutto ciò che c'è bisogno di sapere sulla situazione di queste personificazioni dei sentimenti: da un lato potrebbe sembrare un'attività esclusivamente completistica, ma dall'altro è un aspetto fondamentale per la progressione in-game, perché ogni Persona ha il proprio livello, le proprie skill, la propria forza, le proprie stats, le proprie debolezze e i propri punti di forza, fattori fondamentali contro i boss o nell'esplorazione dei dungeon. La **combinazione** è un aspetto profondo, da gestire con attenzione, da amministrare e da valutare adeguatamente, perché a seconda del vostro livello potrete realizzare o meno un mash-up, così come le vostre statistiche e le vostre social skill vi permetteranno di avere un bonus sul Persona che avrete fuso. Due nuove attività possibili all'interno della Velvet Room sono quelle di un "sacrificio incerto" e di un "sacrificio per materiali".

La prima utilizza la connessione internet. È possibile scegliere un solo Persona per giorno e verrà "sacrificato" per ricevere in cambio un Persona diverso, ma non sarà possibile conoscere il risultato. Il Persona potrà essere più forte o più debole, o magari lo stesso.

La seconda, invece, sacrifica un Persona per poter avere un materiale.

Ciò che riceveremo, a differenza della prima novità, sarà visibile e decideremo quindi se lo scambio sarà conveniente o meno.



Conclusioni

Persona 5 ha ricevuto ottimi riscontri in tutto il mondo. E direi a buon ragione.

Da appassionato della saghe di *Persona* e *Shin Megami Tensei*, posso ritenermi più che soddisfatto di un titolo che tiene incollato il giocatore per oltre 100 ore senza annoiarlo e senza diventare mai monotono, con una storia molto coinvolgente e un reparto grafico e sonoro di un altissimo livello. Da amante di ***Persona 4***, non so ancora quale tra i due mi sia piaciuto di più. La pecca di *Persona 5* è quella di rendere troppo semplice il level-up, e anche i boss extra risultano molto facili. L'unica "difficoltà" è data dalla lunghezza delle battaglie con i boss, che possono protrarsi anche oltre i 40

minuti. In ogni caso, il gioco risulta straordinario, non tradendo il livello di una saga in costante crescita.

Consiglio a tutti questo titolo, ma per poter godere pienamente di questa esperienza di gioco molto particolare, sarebbe meglio cominciare da *Persona 3* e giocare il titolo successivo, per finire poi con *Persona 5*. Sarà anche più soddisfacente vedere le differenze e tutti e tre i titoli metteranno in risalto aspetti diversi della società che prenderanno parte del cuore dei giocatori, spingendoli a riflettere.

Detto ciò, il titolo risulta estremamente godibile anche da chi non abbia giocato alcun capitolo della saga, e ogni utente che voglia un gioco dalla storia affatto banale, dal gameplay ben studiato e dall'ottima longevità non dovrebbe perdere questo piccolo gioiello di Atlus.