

NOstalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- **Battle Arena Toshinden**: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a **Tekken**, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più **Soul Edge**, la base dell'odierno **Soul Calibur**.
- **Cool Boarders 2**: il migliore della serie, con molta probabilità... però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un **Tony Hawk's Pro Skater**, titolo molto più iconico?
- **Destruction Derby**: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- **Final Fantasy VII**: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**. D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**... però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più trasversale come un **Suikoden II** o un **Legend of Dragoon**. Però, ripeto, capisco la sua presenza.
- **Grand Theft Auto: Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- **Intelligent Qube/Kurushi**: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- **Jumping Flash**: stesso discorso fatto prima per **I.Q.**, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- **Metal Gear Solid**: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation**.
- **Mr. Driller**: Bel puzzle, però qui avrei messo un **Kula World** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- **Oddworld: Abe's Odysee**: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- **Rayman**: considerando la recente operazione remake per **Crash Bandicoot**, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo **Rayman** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (**Pandemonium**), sono titoli mediocri (**Croc**), oppure erano già orrendi ai tempi (**Bubsy 3D**).

- **Resident Evil: Director's Cut**: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3**, **PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.
- **Revelations: Persona**: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo **Persona** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come **Wipeout 2097** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?
- **Ridge Racer Type 4**: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma **RRT4** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come **Gran Turismo**, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.
- **Super Puzzle Fighter II Turbo**: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di **Street Fighter**. Uno dei migliori titoli del genere per la console.
- **Syphon Filter**: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.
- **Tekken 3**: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere **Tekken 3** insieme a **Toshinden...** a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- **Tom Clancy's Rainbow Six**: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come **Wipeout**, **Tomb Raider** o **Castlevania: Symphony of the Night** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a **Rondo of Blood**, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- **Wild Arms**: stesso discorso per **Syphon Filter**, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al comitino fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.

Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il

successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogiochiatore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?

Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola: "no".

[Atlus chiede ai propri fan quali titoli sviluppare e su quale piattaforma](#)

Oggi **Atlus** ha rilasciato un lunghissimo questionario rivolto ai fan. Nonostante sia in giapponese, è importante sapere di cosa si tratta dato che riguarda il rilascio di nuovi titoli sulle diverse piattaforme, tra cui un nuovo capitolo della saga **Persona**, un picchiaduro, un RPG online o, più semplicemente, **Persona 6**. Oltre a ciò, sono presenti domande che riguardano le saghe di **Etrian Odyssey**, **Digital Devil Saga**, **Devil Survivor**, **Shin Megami Tensei**, e tutti i capitoli dedicati a **Persona**. Per tutte queste opzioni dovranno essere specificate le console di rilascio. Le domande successive indicano di esprimere la propria opinione riguardo alla creazione di alcuni spin-off dei giochi Atlus creati, però, da altri sviluppatori. I titoli della lista sono **Soul Hackers**, **Devil Summoner**, **Devil Survivor**, i picchiaduro della saga **Persona**, i **Persona Dancing All Night**, **Persona Q**, **Etrian Odyssey**, la saga principale di **Persona** e di **Shin Megami Tensei**. La domanda successiva riguarda un dubbio di Atlus se sviluppare o meno una nuova IP, una saga numerata o, ancora, degli spin-off delle proprie serie principali, un remake, o magari un *porting* di vecchi titoli sulle nuove console. È presente anche l'idea di creare delle serie animate o collaborazioni con altre compagnie. Nel momento in cui si deciderà di rispondere "la creazione di una nuova IP", verrà richiesto anche lo sviluppatore, scegliendo tra diversi studi, come ad esempio il team di **Shin Megami Tensei**, il nuovo **Studio Zero**, il team di **Persona**, **Vanillaware** o il team di **Etrian Odyssey**. Infine, ma non meno importante, verrà chiesto nuovamente su quali piattaforme rilasciare i nuovi titoli, da scegliere tra **PS4**, **Playstation VR**, **PS Vita**, **3DS**, **Nintendo Switch**, **Smartphone** oppure una nuova console che potrebbe arrivare in futuro. Terminato il questionario, troverete una sorpresa dai **Phantom Thieves**: sarà un piccolo *artwork* riguardante un gioco in uscita dello Studio Zero chiamato **Project Re Fantasy**.

Fonte: [Dualshockers](#).

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.

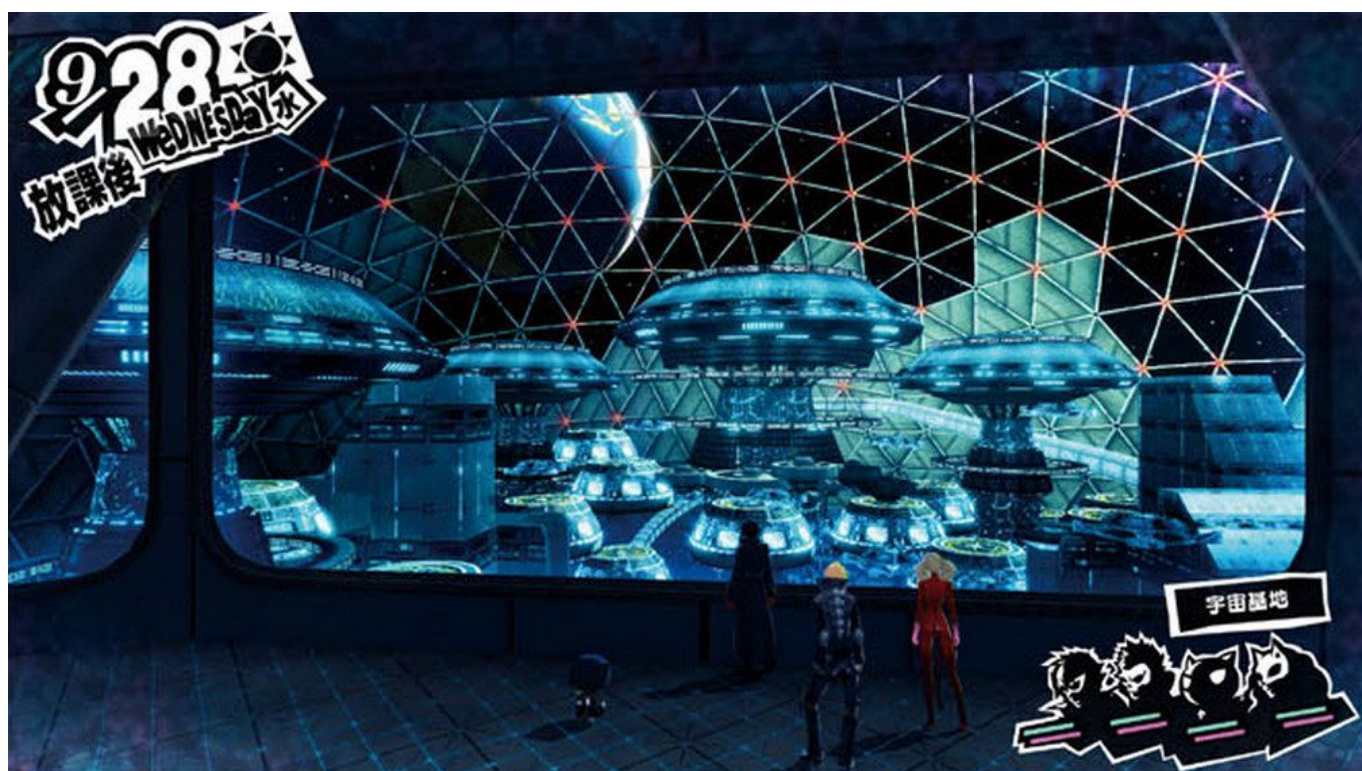
L'immensità del possibile non fa altro che esaltare il dettaglio utilizzato da Atlus per la realizzazione di tutte le attività social. Il personaggio è costretto ad abitare nella soffitta del Leblanc, un café non frequentatissimo in un quartiere non del tutto ricco di elementi, dove dovrà adattarsi come 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 sembrano 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

combattono 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.

[Persona Q2: possibile leak](#)

In Giappone la prossima settimana si terrà un concerto dedicato alla serie ***Persona*** (sì, accade

anche questo nella terra del Sol Levante). Solitamente **Atlus** ha sempre sfruttato questi eventi per annunciare novità legate alla serie, compreso il primissimo trailer dedicato a **Persona 5**, quindi sarebbe lecito aspettarsi l'annuncio di qualche novità durante questo evento.

Il caso s'infittirebbe in quanto l'utente di nome [Mystic](#) su **Twitter** avrebbe scoperto la registrazione del dominio **pq2.jp** da parte di **Atlus**:

Persona Q 2 is most likely happening, as the domain pq2.jp is now on the nameservers Atlus uses for their websites.

— Mystic @ 27 Days! (@MysticDistance) [July 27, 2017](#)

Dominio che potrebbe indicare in effetti che l'annuncio di **Persona Q2** potrebbe in effetti avvenire a breve. Ancora qualche giorno e sapremo se tutte queste supposizioni si riveleranno un buco nell'acqua o qualcosa di più concreto.

[Alcuni dei personaggi giocabili di BlazBlue Cross Tag Battle](#)

Per chi ama i picchiaduro fantasy, un titolo che non passa inosservato è **BlazBlue**.

La saga vede un nuovo capitolo in sviluppo, un cross-over chiamato **BlazBlue Cross Tag Battle**.

In un trailer da poco rilasciato è possibile vedere **cinque personaggi giocabili** che verranno sicuramente riconosciuti dagli appassionati di JRPG.

1. **Ragna the Bloodedge** e **Jin Kisaragi** provenienti dalla serie **BlazBlue**;
2. **Ruby Rose** dalla serie animata **RWBY**;
3. **Hyde** di **Under Night In-Birth**;
4. **Yu Narukami** da **Persona 4 Arena Ultimax**.

Il gioco verrà rilasciato nel 2018 ma non si conoscono le piattaforme su cui verrà lanciato.

Di seguito il trailer dove vengono mostrati i quattro personaggi sopra citati: