



# Persona 5

írta: Venom



*Szeretnéd kipróbálni, milyen érzés Japánban iskolába járni anélkül, hogy kilépnél a szobádból? Rajongsz az animékért? Szeretnél szuperhősködni, segíteni a rászorulókon? Rajongsz a misztikus, természetfeletti szörnyekért és a csavaros történetekért? Nem zavar, ha órákig kell angolul párbeszédeket olvasnod? Van valamilyen Sony asztali konzolod? Ha mind igen, akkor a Persona 5 csak Te rád vár, garantáltan imádni fogod!*

### A Persona születése

Bár kevesen tudják, de a Megami Tensei sorozat idén ünnepli a 30. évfordulóját, 1987-ben jelent meg az első része annak a mára gigantikusra növekedett univerzumnak, mely talán a Final Fantasy és a Dragon Quest címek mellett a leginkább formálta a japán szerepjátékok fejlődését. Összeszámolni is nehéz szinte, hogy hány játékot is tartalmaz a sorozat, főleg, mert



szinte minden egyes résznek legalább egy remake-et készítették azóta, de valahol egy ligában van a fentebb említett Final Fantasyvel. A Megami Tensei - ami később Shin Megami Tensei címen híresült el nyugaton - leginkább arról ismert, hogy a cyberpunk stílust vegyítette a létező vallások és népmesék világával, de erősen merített Lovecraft és más horror írók munkásságából is. Nagyon szurreális, néhol scifibe vagy fantasyba hajló modern történetek, ami alatt egy viszonylag egyszerű, amolyan "dungeon-crawler" alapok nyugszanak. Sőt, valahol még egyfajta proto-pokémonnak is tekinthetjük, hiszen a játékmenet nagyrésze abból áll, hogy szörnyeket ölsz, befogsz, fejlesztesz, fuzionálsz, hogy még erősebb szörnyeid legyenek, amikkel tovább harcolhatsz.

A Shin Megami Tensei sorozat nyugaton a 90-es évek végéig szinte alig volt ismert. Bár pár epizód ugyan megjelent angolul, mégis nagyon kevesen foglalkoztak vele. Számomra az első találkozás valamikor a 2000-es évek legelején történt, amikor megjelent a Shin Megami Tensei Persona 2: Eternal Punishment az akkor már nagyon erősen kifutóban lévő Playstation konzolra. Azt nem mondom, hogy szerelem volt első látásra, mert valljuk be, még a konzol szintjéhez mérve is elég csúnyácska volt, de mégis volt benne valami, ami oda ragasztott elé hosszú éjszakákra. Nagyon furcsa és egyedí volt, hogy a mo-



dern Tokióban játszódott és szinte áradt belőle, az akkoriban éppen szárnyait bontogató lovecrafti hangulat. Démónok és angyalok, furcsa bűnügyek, valódi japán helyszínek, sok-sok horrorelem, de mégis kellyos humorral és könnyedséggel tálalva. Kár, hogy mint játék, szinte befogadhatatlanul nehéz és körülményes volt, emiatt soha nem is játszottam végig. Ha nem is volt a legjobb, de megismertette az emberekkel a sorozatot és innenől nem volt megállás.

Eljött a Playstation 2 korszaka és hirtelen nyugatra betört digitális horror mánia. Volt itt minden, utópisztikus cyberpunk horror (Digital Devil Saga 1-2), rettenteseen elvont és a túlvilágon játszódó rémálom (Nocturne), fantasy környezetbe helyezett sorozat (Last Bible sorozat), akció orientált hack'n slash rpg (Raidou Kuzunoha 1-2), és még a gyerekeknek is készült



pár epizód (Devil Children). Ez borzasztó sok, szinte az összes játékelemet betérítették pár év alatt, sőt még a PC-s mmorpg piacra is bepróbálkozott az Atlas, az (azóta megboldogult) SMT IMAGINE-nel. Az igazi nagy durranást viszont nem ezek a címek hozták el (bár kétség kívül remek játékok), hanem a Persona 3 és a Persona 4.



## A japán szerepjátékok új királyai

A Persona 3 és 4 a japán szerepjátékok (jrpg) teljesen új korszakát hozták el. Az Atlus nagyon szépen ráértett arra, hogy valami teljesen újat kell nyújtani a közönségnek. A Persona sorozat pedig képes volt megújulni, a felesleges nehezítékeket dobták, a történet sokkal befogadhatóbb lett és behozták a szociális életet a játékba, vagyis a különféle npc-k nem csak úgy "vannak", mint random információs források, hanem a velük való kapcsolatot fejleszteni lehet, ami melléktörténeteket nyit meg. Ezt kicsit megbolondították azaz, hogy a főhősnek csak limitált időt adtak mindenre, a naptárban folyamatosan peregetek a napok, és ha egy év alatt nem teljesítettük a célt, akkor bizony kezdhették előről az egészet. Nappal, mint egy átlagos japán diák élhettük a mindennapokat, este pedig démonokra vadászhattunk.

Mindezekhez jött a hamisítatlan animés kőrités és a bombasztikus rap és metal zene... instant klasszikus alkottak. Erre mondják, hogy zseniális elgondolás és parádés megvalósítás. A Persona 3 és 4 elképesztő sikert aratott: filmek, anime sorozatok, mangák, zenei cd-k, rádiójátékok követték a megjelenésüket, és Japánban elképesztő méreteket kezdett ölteni a Persona láz. Közben már lassan a 2010-es éveket tapostuk, ekkora siker mellett egyértelmű volt, hogy jönni fog a folytatás, immáron már az új generációs konzolokra, és egy ilyen hát-széllal nem lehet veszíteni.

Noha már 2011-ben elkezdődtek a fejlesztések, hivatalosan csak 2013-ban jelentették be, hogy hamarosan érkezik a Persona 5, méghozzá Playstation 3 platformra egy 2015-ös megjelenési dátummal. De valami porszem került a gépezetbe, a 2015-ös időponton lekésték, majd közölték, hogy kicsit csúszik a játék

2016 elejére, de cserébe megjelenik már Playstation 4-re is, majd újabb halasztás nyárra, végül közel egy éves huzavona után 2016 novemberében végre megjelent Japánban, 8 évvel a Persona 4 után. Kis érdekesség, hogy addig halogatták a megjelenést, hogy időközben két színkorcsnász is elhunyt a szereplőgárdából, Tanaka Kazunari és Matsuki Miyu, akinek ez volt az utolsó munkája halála előtt.

A nyugati megjelenésre még ugyan várni kellett közel fél évet, de itt van, megjelent és bátran ki lehet jelteni, hogy megszületett a jelen generáció egyik legjobb szerepjátéka, de vajon tényleg ez a legjobb Persona epizód...?

## Tolvajok, fantomok és iskoláslányok

A történet főhőse, félhivatalos nevén Korusu Akira (de úgy nevezhetjük el, ahogy csak sze-

retnék) egy teljesen hétköznapi 17 éves japán diák. Egyik este hazafelé tartva látja, hogy egy marcona férfi erőszakoskodik egy fiatal nővel, Akira a hölgy segítségére siet, de valami nagyon mellé megy, mert a férfi elesik és beveri a fejét, majd a kiérkező rendőrök már a szerencsétlen srácot kapcsolják le, és így lesz egyik pillanatról a másikra "bűnöző". A büntetése 1 év felfüggesztett, ami azt jelenti, hogy új iskolába kell mennie és semmilyen balhéba nem keveredhet egy teljes évig, különben mehet a javítóintézetbe.





Akira beilleszkedése az új iskolába nem egyszerű, hiszen köztudott, hogy "elítélt", így mindenki messziről kerül. Hamarosan összeismerkedik a kis-és forrófejű Ryujival, aki elmondja neki, hogy bizony ebben az iskolában sem könnyű az élet. A tanítónár szinte terrort tart fenn a diákok között, a fiúkat rendszeresen veri, a lányokat pedig moleztálja, köztük Annt is, Ryuji gyerekkori barátját. Persze senki sem tud tenni semmit, a többi tanár szemet huny felette, és pár nap múlva be is üt a baj, az egyik diák leugrik a tetőről, hogy végezzen magával. Akira, Ryuji és Ann összefognak, hogy bebizonyítsák, a tanár a felelős ezért, és nem várt segítséget kapnak ehhez: a telefonjukon megjelenik egy új app, mely képes őket átjuttatni egy alternatív valóságba, ahol a mi világunk kifordított mása található. Itt találkozunk egy Morgana nevű nagydumás beszélő macskával és közösen megalkotják a Fantom Tolvaják csapatát, akik szembeszállnak az ember-i gonoszszálggal. Az alternatív



világban ha valakinek ellopják a legfontosabb kincsét, akkor az kihatóással van a mi világunkra, a bűnös megbánja tetteit és újragondolja az életét. Akiráék pedig nekilátnak a munkának, hogy bebizonyítsák, képek megváltoztatni az emberek szívét...

Nagyjából ennyi lenne a történet felvezetése, igen, kicsit zavaros és furcsa, de higgyétek el nekem, hogy átélve sokkal jobb, mint leírva. És persze ez csak a kezdet, ugyanis a sztori nem csak hosszú, hanem elképesztően hosszú. Itt konkrétan 100-120 óras

*„A helyszíneket a valódi Tokióról mintázták, szinte majdnem egy az egyben. Bejárhatjuk az ismertebb városrészeket, boltokat, kisutkákat és bár nincs akkora szabadságunk, mint mondjuk a Yakuza sorozatban, de így is nagyon látványos és hangulatos lett.”*

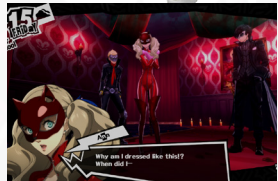
játékidőről beszélünk, ha csak átrohansz a játékon, és simán a duplája, ha mindent 100%-ra akarsz teljesíteni. Szóval gatyát felkötni, mert ez egy egész nyári elfoglaltság lesz.

### Árnyak, maszkok és a macskabusz

A Persona 5 játékmeneke három részre osztható. A leggyakoribb, hogy átvezetőket nézünk, ahol a szereplők egymás között beszélnek a helyzeteket és a mindennapos dolgaikat. Ebbe itt-ott lesz beleszólásunk, rákérdezhetünk dolgokra vagy válaszolhatunk kérdésekre, bár sokat nem számít mit választunk. Egy-egy ilyen átvezető rész

akár több óras is lehet, szóval javasolt, hogy amint lehetőségetek van menteni, akkor mentsetek, mert egy nem várt áramszünet több órnyi munkátokat dobhatja a kukába (és autواسes sincs).

A második rész, amikor a városban vagy az iskolában





mászkálunk a legfontosabb, hogy valami elfoglaltságot keressünk magunknak. Ez lehet egy étterem, fürdő, játéktér, könyvtár, vagy bármi, amit épp sikerült megnyitogatnunk a sztori előrehaladtával. A helyszíneket a valódi Tokióról mintázták, szinte majdnem egy az egyben. Bejárhatjuk az ismertebb városrészeket, boltokat, kiscitákat és bár nincs akkora szabadságunk, mint mondjuk a Yakuza sorozatban, de így is nagyon látványos és hangulatos lett. A másik lehetőségünk, hogy valamelyik ismerősünkkel szocializálódunk. A városban szerteszét ismerősökre tehetünk

*„Árad belőle a lazaság, a menük, a karakterek, a szörnyek, minden annyira egyedi, hogy ilyet sehol máshol nem találsz. A grafika olyan, mintha egy animébe csöppennél és ehhez jönnek a valódi helyszínek.”*

szert, akikkel eltölthetjük az időnket, ezek amolyan melléktörténetek, amelyeket opcionálisan játszhatunk végig. A játék 1-től 10-es szinten jelzi a fejlődésünket minden egyes szereplővel, és ahogy ez a szám növekedik, úgy kapunk új képességeket, tárgyakat vagy akár új helyszíneket. Persze ez nem lesz egyszerű, mert mindenre időlimit van. Vagyis állandóan döntened kell, hogy mire vagy kire szánsz időt, ami bizony nagyon véges. Sőt, még azt is elérhetjük, hogy egy vagy akár több hölgygel is randizhatunk, bár azért ezzel csak óvatosan, könnyen sértődés lehet a vége, ha kiderül, hogy egyszerre több vasat tartasz a tűzbe... ha értitek mire gondolok. Jah, és arról se feledkezzünk meg, hogy a hőseink nappal átlagos diákok, szóval nem árt készülni a vizsgákra és odafigyelni az órán elhangzottakra... bár akár el is lóghatjuk, ha van rá lehetőség. A döntés a játékos kezében van.

A harmadik rész, amikor az alternatív világban kalandozunk a csapatunkkal. A kezdeti 4 fő később kibővül és ezzel

együtt a lehetőségeink is. Egyrészt különféle pályákat kell teljesítenünk, a cél, hogy eljuss a végső kincsig, másrészt pedig rengeteget kell harcolni az árnyaknak nevezett szörnyekkel. Maga a harc ugyan körökre osztott, de nagyon pörgős, maximum pár percig tart a legnehezebb csata is. Ezt a részt nem is nagyon boncolgatnám, mert a játék több órát szán a bemutatására, de aki ismeri a jrpg-eket, annak ismerős lesz.

Természetesen, mint minden SMT játékban, itt is lehet és kell is gyűjtögetni szörnyeket, de ez szintén nagyon egyszerű. Pár óra játék után mindenki rutinos

lesz benne és ha egyszer ráérzel a ritmusra és a rendszerre, akkor onnantól fantasztikusan fogsz szórakozni.

## A fényes és a sötét oldal

Már első ránézésre is látható, hogy a Persona 5 valami elképesztően stílusos látványvilággal rendelkezik. Árad belőle a lazaság, a menük, a karakterek, a szörnyek, minden annyira egyedi, hogy ilyet sehol máshol nem találsz. A grafika olyan,





mintha egy animébe csöppennél, és ehhez jönnek a valódi helyszínek. Nincs rá jobb szó, mint hogy mestermunka. Bár PS4-en az igazi, de a PS3 tulajoknak sincs okuk szégyenkezni, mind a két gépen közel egyformán néz ki, egyedül a felbontásban térnek el.

A zenék szintén hasonlóan hangulatosak, ezúttal erősen a jazzes vonalra tértek rá, a szinkron szintén profi és még választható is, hogy angol vagy japán hangokat szeretnének-e hallani.

Oldalakon át lehetne még dicsérni a játékot, de én most mégis egy kicsit fanyalognék, mert egy ilyen fontos címnél, amire 8 évet vártunk, bizony nem mehetek el szó nélkül pár kevésbé pozitív dolog felett.

Az első mindjárt maga a történet és a karakterek. Noha azt kijelenteni, hogy bármelyik is rossz lenne, erős túlzás volna, de mégis, nekem folyamatosan déjávú érzésem volt. Én ezt már láttam, én ezt már átéltem. A Persona 5 valahogy picit remake érzetet kelt, minden eleme valamelyik korábbi játékból köszön vissza. A szereplők

is kicsit olyanok, mint ha a P3 és P4 főhőseit mikrózták volna újra. Ugyanaz a séma, ugyanaz a leosztás, emiatt picit kiszámítható is az egész. Félreértés ne essék, nem azt mondom, hogy rossz, de aki hozzám hasonlóan többször is végigjátszotta a korábbi részeket, annak már valahol nem lesz az a hatalmas "húha" érzése, mint 10 évvel ezelőtt.

A második, és ami szerintem sokkal súlyosabb probléma, az az, hogy a játék mindent elkövet annak érdekében, hogy Te, kedves játékos NE játsz vele. Mit értek ezalatt. Nos, mondjuk úgy, van amikor akár 4-5 órán át konkrétan semmit sem tudsz tenni, azon kívül, hogy nyomod az X gombot. Kapod a végtelen dialógusokat, amelyek nem is mindig érdekesek, sőt néha kifejezetten idegesítően időhúzóak. Pl. szerzel egy kulcsot, ott egy bezárt ajtó... teljesen logikus az összefüggés ugye? Nem, a Persona 5-ben ilyenkor a szereplők néha 10-20 percet diskurálásba kezdenek, hogy vajon a kulcs és a bezárt ajtó hogyan viszonyulnak egymáshoz. Én meg ordítok, hogy "nyissátok má' ki és haladjunk tovább

könyörgök!". És ez mindenre vonatkozik. Végtelenségig vannak elhúzó részek, amik sokszor tényleg az élvezhetőség rovására mennek. Ilyen mondjuk a Memento rendszer, ami egy véletlenül generált labirintus. Megkapod a hozzáférést a játék legelején, de még vagy 20-30 óráig nem fogsz tudni érdemben bejutni, mert egyszerűen nem kapsz rá lehetőséget. És ugyanez vonatkozik a játék többi részére, ott egy bolt, de majd csak pár óra múlva tudod használni, ott egy új karakter, de várnod kell, míg beáll a csapatba. Lehetne folytatni a sort.

*Persze ezek sem csorbítják azt aényt, hogy a Persona 5 messze a legjobb rpg a piacon és minden fillért megér, még akkor is, ha a 4. rész szintjét nem éri el. Ha valakinek ez az első Personája, akkor annak hatalmas meglepetéseket fog tartogatni. Embertelen mennyiségű tartalom, szerethető karakterek, kellően izgalmas harcok és a pályák is változatosak. A sztori pedig borzasztóan hosszú és fordulatos. Én ezzel a lendülettel megyek is vissza játszani, mert elakadtam valami úrbázison, és ha végigjátszottam, akkor jöhet az igazi kihívás: a new game+.*



**Fejlesztő és kiadó:** Atlus

**Platform:** PS3, PS4

**Megjelenés:** Japán:  
2016.09.15

**Mindenhol máshol:**  
2017.04.04.

**Műfaj:** szerepjáték,  
társadalom-szimuláció



# Légy az AniMagazin cikkírója!

---

Az AniMagazin várja animés, mangás, japános vagy bármely távol-keleti témába illő írásaidat.

## **Mindenképp írd nekünk, ha:**

- láttál egy animét vagy olvastál egy mangát és közzétennéd róla bővebb véleményedet,
- úgy érzed nem eléggé népszerű az egyik kedvenced és terjesztenéd, hogy mitől jó,
- szereted a japán/ázsiai kultúrát (film, dorama, étel, történelem, művészet stb.) és egy szelétét másoknak is szeretnéd bemutatni,
- csak szimplán kedved támad valamilyen ismertetőt, bemutatót, elemzést írni.

Ha a fentiek valamelyike igaz rád, akkor máris tapadj rá a billentyűzetre és cikkedet küldd el nekünk a [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu) címre, vagy gyere fel az [anipalace.hu](http://anipalace.hu) weboldalra és a "Cikk beküldés" menüponton keresztül juttasd el hozzánk írásod.

Ha szeretnél cikket írni, de nincs ötleted és nem tudod miről írnál, akkor is jelentkezz, szívesen segítünk.

Érdemes végignézni a [cikk kategóriáinkat](#), ahol témakörökre osztva végignézheted, hogy mely témakörben, milyen cikkek születtek már.

---

## **A cikkek formai követelményei:**

- minimum két oldalas word dokumentum,
- csatolj hozzá képet és ha kell, forrást,
- ha van bármilyen elképzelésed a cikk kinézetéről, azt is megírhatod.

Amennyiben megfelel a cikk és időben küldöd, úgy már a következő számban viszontláthatod az írásodat.

Ne habozz hát, csatlakozz te is Magyarország legnagyobb online animés magazinjához!

## **Elérhetőségeink:**

- Cikkek és egyéb munkák (fanart, fanfic) beküldése: [bekuldes@anipalace.hu](mailto:bekuldes@anipalace.hu)
  - Ötletek, kérdések, vélemények, egyéb óhaj-sóhaj: [info@anipalace.hu](mailto:info@anipalace.hu)
- vagy keressetek minket az [AniPalace facebook](#) oldalán.