

Análise Persona 5 (Playstation 4)

Date : 5 de Maio de 2017

Foi uma longa espera, mas a série de RPGs japoneses, Shin Megami Tensei, está de volta para mais uma iteração, a sexta neste caso, que marca também a estreia da série na actual geração de consolas. Lançado no ano passado no Japão, Persona 5 chega finalmente ao continente europeu, totalmente localizado em inglês.

Persona 5, é, tal como os antecessores, um JRPG por turnos, com a história a girar em torno da vida de adolescentes problemáticos. Vamos poder acompanhar o dia a dia destes jovens, o seu percurso escolar, a sua vida social e, mais importante que tudo, viver uma vida dupla como os Phantom Thieves – Ladrões fantasma.



Em Persona 5 assumimos o papel de um rapaz que se vê, injustamente, condenado em tribunal, após ter agredido um homem que estaria a importunar uma rapariga. Como menor de idade, a sua sentença passou por ter de se transferir de cidade e conseqüentemente de escola.

Na nova escola, o protagonista vai conhecer Ryuji, um rapaz também problemático e que não aparenta ter muitos amigos e Ann, uma rapariga que é vítima de rumores por parte dos colegas e de chantagens por parte de um professor.

Este grupo tem uma particularidade especial, que é a capacidade de viajarem, através de uma aplicação no telemóvel, para uma dimensão paralela ao mundo que os rodeia. Nesta dimensão, os jovens despertam os seus Personas, uma representação física dos seus sentimentos e pensamentos profundos, que lhes conferem habilidades sobrenaturais.

Neste mundo paralelo encontram Morgana, uma espécie de felino que lhes explica que neste local podem reabilitar o coração de pessoas mal-intencionadas, para que se reflita numa mudança de atitude no mundo real. É assim formado os Phantom Thieves, uma equipa dedicada a alterar os sentimentos maliciosos das pessoas de Tokyo.

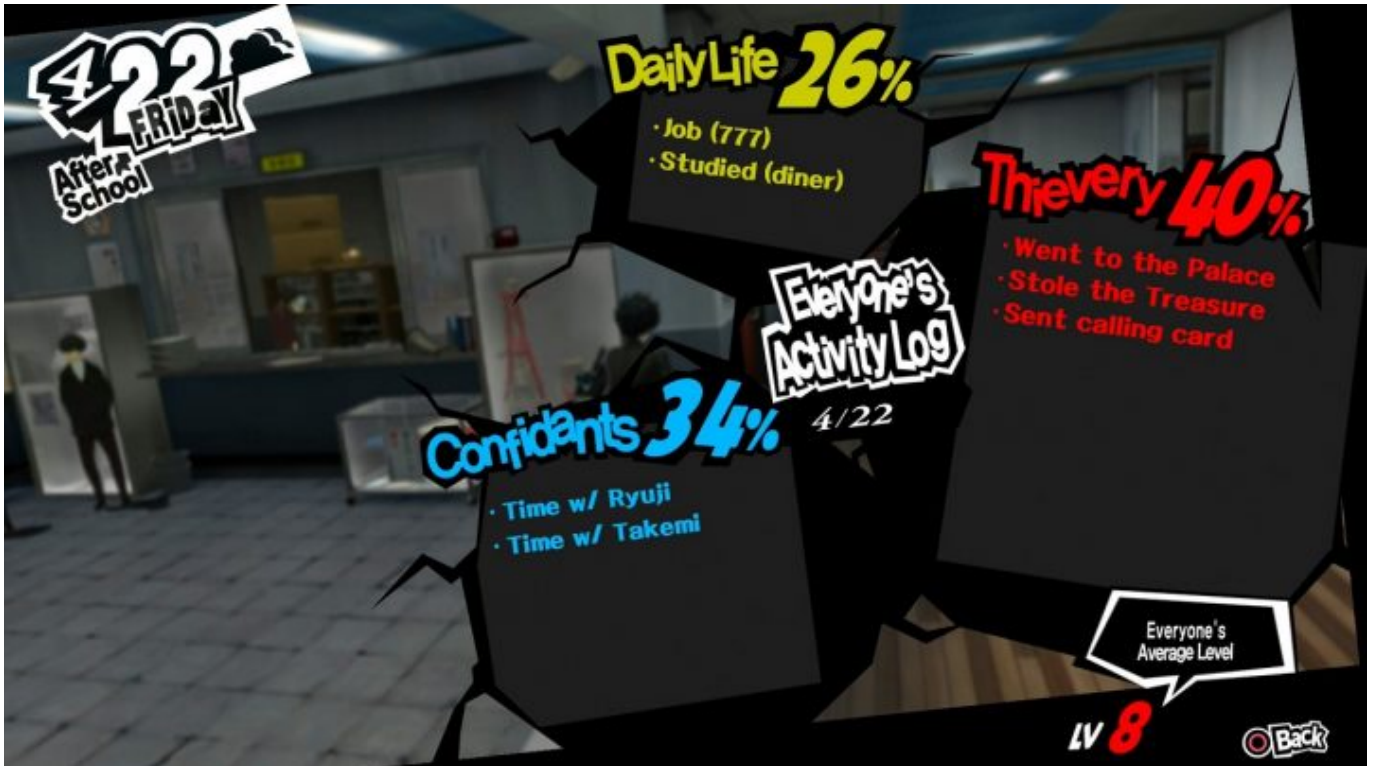
A história paranormal de Persona 5 é intrigante e as missões secundárias encaixam de forma perfeita com a narrativa principal, sem nunca parecerem forçadas e que só existem para alargar o tempo de jogo. A complementar a narrativa, temos as fantásticas personagens, desde os nossos companheiros até aos vilões que vamos encontrando, todos têm uma personalidade única e são bastante carismáticos.



A combate de Persona 5 é o clássico dos RPGs por turnos, onde os ataques normais intercalam com diferentes tipos de magias de ataque, como os de dano básico, elemental ou magias de defesa, como regenerar os pontos de vida ou aumentar os pontos de dano. Para além disso também existe a possibilidade de se usar armas de fogo, onde cada um dos personagens possui um tipo diferente de arma, por exemplo o protagonista usa uma pistola, o Ryuji usa uma caçadeira e a Ann uma metralhadora. Estas são especialmente eficazes para os inimigos do tipo voador, onde se os consegue colocar em estado crítico, e com todos os inimigos em batalha neste estado existe a possibilidade de utilizar um ataque devastador em equipa e assim terminar a luta rapidamente. Também existe a possibilidade de pouparmos os

inimigos e quem sabe até os recrutar como Persona, uma vez que o protagonista tem a capacidade de mudar de Persona, bastante útil caso se saiba as fraquezas dos inimigos.

Também é possível usarmos a mecânica de fusão, de forma a se criar Personas de níveis superiores, sendo o limite o nível actual do protagonista.



Na história principal as masmorras são apelidadas de palácios. Estes replicam a visão que determinada pessoa má intencionada tem de determinado local no mundo real, ou seja, no mundo real pode ser uma simples casa, mas no mundo paralelo pode ter a aparência de um museu. O inimigo final destes palácios é sempre uma versão diferente das pessoas do mundo real cujos Phantom Thieves querem reabilitar, de forma a que estas se redimam pelos seus crimes no mundo real. As batalhas contra estes também são as mais originais, as mais difíceis e as que exigem maior diversidade de táticas.

Os mementos são as masmorras genéricas, onde a aparência é a do metropolitano de Tokyo, aqui vamos encontrar pessoas cujas más intenções não chegaram ao ponto de formar um palácio.

Fora dos palácios e dos mementos, temos um mundo diferente para vivenciar. Aulas para atender, matéria para estudar, pessoas com quem socializar, trabalhar, etc. O que fazemos com sucesso nestas actividades reflecte-se no aumento de cinco parâmetros distintos: conhecimento, charme, bondade, proficiência e coragem. O aumento destes parâmetros permite a interacção com mais pessoas, adquirir certo tipos de itens e até desbloquear novas histórias secundárias, por isso mesmo é importante não se descuidar a vida pessoal e social do protagonista.



Persona 5 utiliza o mesmo estilo anime que os antecessores, e a direcção artística sobrepõe-se claramente ao uso de gráficos mais realistas, o que não é de todo um ponto negativo, quando está tão bem equilibrado e conseguido como neste jogo, onde nada parece deslocado deste tipo de arte de desenho animado.

Tecnicamente não há nada a apontar, o jogo corre lindamente, com uma grande qualidade de imagem e sem quaisquer quebras de framerate, os personagens são cheios de pequenos detalhes e os locais que podemos visitar são cheios de vida e com imensos pormenores para ver.

A localização para inglês está, na generalidade, boa, apesar de alguns falas menos conseguidas e desprovidas de emoção, a parecer que estavam claramente a ler de um guião.



Veredicto:

Devo dizer que este foi o primeiro Persona que joguei e digo sem qualquer dúvida que é um dos melhores JRPG que joguei até hoje e um jogo que me fez voltar a entusiasmar por este género em particular. Para quem gosta de uma boa história, personagens interessantes, jogabilidade que mistura elementos clássicos com algumas novidades, e uma cidade com imensas actividades por experimentar, não pode deixar passar Persona 5, não só é um dos melhores JRPG, como um dos melhores jogos desta geração.

[Persona 5](#)