

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

di Paolo Campanelli

Il più recente capitolo della saga di **Metal Gear** è un capitolo piuttosto controverso: originariamente parte di un gioco molto più grande, **Ground Zeroes** è stato separato dal resto di **Metal Gear Solid V** (la parte rimanente ora chiamata **The Phantom Pain**) ed espanso in un più piccolo gioco a se stante.

MGS V: Ground Zeroes è ambientato poco dopo la conclusione di **MGS: Peace Walker**, la missione di Big Boss (altresì noto come Naked Snake) è di infiltrarsi in una base militare ispirata a Guantanamo Bay e recuperare Chico, fratello minore della comandante di un gruppo di combattenti che collaborano con quello di Big Boss, e Paz, spia che durante gli eventi di Peace Walker si era infiltrata nella organizzazione di Big Boss, e fuggire con il supporto di un elicottero. Il gioco è, come tutti gli altri capitoli della serie, basato sulla furtività: venire individuato farà infatti convergere i nemici sul giocatore, e anche solamente lasciare segni del proprio passaggio metterà in allerta i soldati e renderà più difficile passare inosservati.

Oltre alla missione principale, completabile in poco più di un'ora, sono presenti 7 missioni secondarie, ambientate nella stessa mappa, che alternano vari obiettivi fra cui eliminare bersagli o recuperare oggetti prima di fuggire dalla base, base che sarà completamente esplorabile in ogni momento, creando finalmente un senso di "open world" che Kojima cercava sin da Metal Gear Solid 3 con la base russa di Groznyj Grad. I comandi sono fluidi e responsivi, permettendo al personaggio di correre, strisciare, rotolare, sparare e effettuare tecniche di combattimento corpo a corpo e passare da un'azione all'altra istantaneamente.

Il comparto visivo può essere riassunto in un'unica parola: spettacolare. Gli effetti di luce, le armi, la pioggia... ogni singolo pixel dello schermo vibra di colore in ogni momento, arrivando oltre la massima qualità possibile per un film di guerra. Il comparto sonoro non è da meno, con effetti sonori spettacolari e realistici e brani audio fra cui *Nuclear* di Mike Oldfield e *Here's to you* (Sacco e Vanzetti) di Ennio Morricone, oltre a brani storici della serie.

Come già accennato, **Metal Gear Solid V** era previsto come un unico gioco, ma il lungo periodo di produzione spinse **Hideo Kojima**, padre della serie, a prendere la prima parte del gioco, espanderla e a rilasciarla come prequel, creando così **Ground Zeroes**, pubblicato a

marzo per le console e a natale 2014 per il PC. Le parti rimanenti del gioco (che ci ha assicurato si tratterà almeno di altre 5 ore di storia) verranno pubblicate con il nome di **The Pantom Pain**, previsto per l'autunno 2015.

Per questo motivo il gioco è stato considerato "una demo" su cui non sprecare soldi" da molti; ciò non ha tuttavia intimidito i fan della saga, vendendo ben oltre un milione di copie in poco più di un mese solo su console, dando un succulento assaggio di come sarà il gioco successivo. **Metal Gear Solid V: Ground Zeros** è stato prodotto dalla **Kojima Production** e pubblicato da **Konami**. Il gioco è disponibile per PS3, PS4, Xbox360, XboxONE e PC, con le console di nuova generazione e il pc in grado di portare la qualità del videogioco ai massimi livelli.

La versione Pc può essere acquistata su **Steam** a venti euro, le versioni console costano invece tra 25 e 30 euro