



Download



[Metal Gear Solid V: Ground Zeroes](#)



Download

Dato che questa è la mia prima recensione di gioco su IMDb, lasciatemi solo dire che non ho molta familiarità con la serie Metal Gear (MG) e la sua storia. In effetti gli unici giochi MG che ho giocato prima sono MGS 4: Guns of The Patriots che era un'esclusiva per PS3 e Metal Gear Rising Revengeance, entrambi che mi piacevano. Mi sono emozionato per questo gioco dopo aver visto il trailer all'E3. Parlerò GZ con MGS4, perché MGRR è un gioco di hack e slash. Andiamo al punto quindi ...

Sono finiti i metri del camuffamento, del rumore, dello psichismo e della salute, l'intero brutto HUD di MGS4. Al suo posto c'è il nuovo HUD minimale che mostra solo l'arma selezionata e le sue munizioni. I binocoli sono legati a un pulsante separato e possono contrassegnare i nemici (come Far Cry 3) e persino ascoltare le loro conversazioni. Gli occhiali per la visione notturna non hanno una batteria limitata questa volta. Anche il sistema di rilevamento è più simile a Splinter Cell: Blacklist con le frecce sullo schermo che puntano verso la direzione dei nemici che ti hanno individuato il piccolo miglioramento - Il tempo rallenta per un breve periodo, permettendoti di uccidere, o mettere fuori combattimento il nemico facilmente.

La Stealth è molto più difficile in confronto a causa di un mondo molto più aperto (non c'è scatola di cartone o rullo di tamburi o tuta mimetica questa volta) e devi stare attento poiché i nemici non seguono un percorso prestabilito e sei abbastanza intelligente, e puoi richiedere il backup ogni volta che individuano qualcosa di pericoloso. Per esempio, ho distratto un nemico usando una rivista vuota, e lui ha trasmesso via radio ad altri che stava controllando quel rumore. L'ho buttato fuori prima che potesse rispondere, e poi tutto il gruppo è andato in modalità di allerta perché non gli hanno risposto.

Anche tu puoi portare solo 3 armi questa volta insieme ad alcune granate. Ma i silenziatori distruttibili ritornano.

La grafica è saggia, rispetto a MGS4, è bellissima. L'illuminazione è eccellente e ci sono alcuni singhiozzi che si verificano molto raramente. Anche il suono è fantastico.

A livello narrativo, segue gli eventi di Peace Walker (ho ascoltato le lunghe registrazioni audio nel gioco per avere un'idea della storia). Suoni come il fratello o il capo di Solid Snake, Big Boss, noto anche come Snake. L'anno è il 1975, e la Guerra Fredda si sta preparando. Devi salvare Chico e Paz, che era il cattivo in Peace Walker. Entrambi sono solo bambini. Sono detenuti in un campo di off-shore nero vicino a Cuba. Il secondo in comando di Snake Miller vuole che li salvi perché potrebbero compromettere il gruppo di Snake MSF (Militaires Sans Frontiers, ovvero un esercito senza una nazione). Nella versione inglese che ho interpretato, Snake è doppiato da Kiefer Sutherland alias Jack Bauer della serie 24 ed è meno loquace e più serio di David Snake. I filmati sono anche misericordiosamente brevi (MGS4 ha avuto un filmato dell'epilogo di 90 minuti !!!).

Il tuo obiettivo principale è quello di salvarli, ma puoi dedicarti ad attività collaterali come trovare e saccheggiare le armature, liberando altri prigionieri e collezionando distintivi XOF, distruggendo i sistemi anti aircaft. Puoi essere del tutto offensivo (non una buona idea), tutto stealth e non letale o da qualche parte nel mezzo o qualsiasi altro stile di gioco che desideri seguire.

E questo è tutto. Questa è la missione principale. Mi ci sono voluti 1 a 1,5 ore per completarlo. E non c'è lotta con i boss. Pensavo che Skull Face sarebbe un degno malvagio, ma a parte il filmato introduttivo, non appare più tardi.

Seguendo i filmati dopo la missione principale, vediamo MSF distrutta e Snake cade in un coma di 9 anni e perde il braccio sinistro, circa 4 missioni secondarie sono sbloccate che precedono in anticipo la missione principale, alcune basate sul combattimento, alcuni basati sulla furtività, tutti hanno la stessa posizione. Una di queste missioni ha anche un cameo di Hideo Kojima, il creatore della serie e del regista del gioco, che è divertente e che i fan della serie sicuramente adoreranno.

NOTA: Collezionare tutti i badge XOF sblocca altre due missioni secondarie che erano esclusive per PS4 e Xbox One, ma entrambe sono disponibili per PC. Suona come Raiden da MGRR in uno e MGS1 Solid Snake nell'altro.

Quindi per ricapitolare c'è solo una missione principale che è lunga quasi 1,5 ore (per me) e 7 missioni secondarie. Tuttavia questo è solo un prologo di The Phantom Pain, che attende con impazienza quello che verrà dopo.

Il corto è una delusione, perché MGS GZ è un fantastico gioco stealth con una storia bizzarra ma oscura e un attore ben noto e una buona recitazione vocale. Il prezzo iniziale era ridicolo, ma ora è intorno a Rs. 600 su Flipkart e altri siti, che vale la pena acquistare.

Voto- 9/10

+ Gameplay nuovo e migliorato. + Intelligenti nemici. + Grafica e audio eccezionali. + Eccellente funzione vocale.

- Troppo breve. Metal Gear Solid V Ground Zeroes è il prologo di Metal Gear Solid V The Phantom Pain, l'ultimo gioco Metal Gear a essere diretto da Hideo Kojima, il fondatore del franchise. Sfortunatamente, Ground Zeroes è una demo troppo costosa mascherata da un gioco degno del suo prezzo di 40 \$. Non è. La missione principale può essere battuta in 6 minuti, o anche più veloce se provata abbastanza duramente. Le missioni secondarie sono ridicole al massimo, non forniscono alcuna sostanza alla tradizione, solo lì per riempire il runtime e razionalizzare i soldi paganti per questa cosa. Ogni versione della piattaforma di Ground Zeroes fornisce una missione esclusiva della console. Se acquisti Ground Zeroes su Xbox One o Xbox 360, riceverai una missione in cui giochi come cyborg ninja Raiden, mentre uccide gli ultracorpi. Se acquisti Ground Zeroes su PS3 o PS4, riceverai la missione Deja Vu, nella quale giocherai come evento di riproduzione di Serpenti in Solid Snake di PS1 da MGS1. Ma anche se il contenuto di Ground Zeroes è ridicolo, il gameplay, la grafica e la recitazione vocale sono eccellenti. Il Fox Engine è davvero impressionante, i controlli Snake sono davvero ottimi, e tutto funziona a 60FPS senza sbavature. Metal Gear Solid V The Phantom Pain ha il potenziale per essere materiale GOTY, se è più di quello che stiamo vedendo in Ground Zeroes. Nel complesso, Ground Zeroes è una demo troppo costosa, ma con un gameplay, grafica e cutscenes eccezionali. Non comprare questo, attendere un calo di prezzo o risparmiare i soldi per The Phantom Pain. Quando Metal Gear Solid V: Phantom Pain ha attirato la mia attenzione, sono stato più che felice di vedere che c'è già un prologo pubblicato. Sicuramente la trama principale è molto breve (una missione, assolutamente epica) ma vale i soldi spesi poiché è rigiocabile. Il fatto è che ci sono anche 6 missioni che si sbloccheranno a seconda di quale grado si è finita la trama principale. A questo punto ho ancora 2 bloccati (ho giocato gli altri 4 e sono molto divertenti), cosa lo rende ancora più interessante.

Quindi è un buon modo per prepararsi a Phantom Pain perché da quello che vedo qui, sarà un gioco eccezionale. Metal Gear Solid V: La trama di Ground Zeroes richiede al giocatore medio solo due ore circa di completamento. Questo di per sé è deludente, ma lo scopo di questo gioco è quello di darti un'idea di cosa succederà nella massiccia esperienza di oltre 100 ore che sta per cadere l'anno prossimo: MGS V: The Phantom Pain.

Ciò detto, l'esistenza stessa di Ground Zeroes è discutibile. Perché rilasciare questo gioco quando hai così tanto altro da mostrarci quando The Phantom Pain è solo a un altro anno di distanza dall'essere rilasciato?

Ci sono anche 6 o 7 missioni secondarie che sono fantastiche per la maggior parte, ma

quando giochi con Ground Zeroes, ti senti come se avessi una travolgente esperienza nel complesso dal punto di vista della storia.

Ma dal punto di vista del gioco, questo è senza dubbio il miglior gioco MGS fino ad oggi. CQC è stato rinnovato un po' per funzionare nel modo più fluido e soddisfacente che mai. I controlli della pistola sono estremamente funzionali e ben codificati. Il design stesso di un livello in cui giochi è assolutamente imponente. L'apertura del mondo porta alla più difficile infiltrazione in qualsiasi gioco di Metal Gear.

Perché il livello è così aperto, devi lottare con molto più che solo ragazzi che camminano in giro. Ci sono anche veicoli in giro che monitorano l'area, e si può anche salire di questi veicoli, un nuovo primato per MGS.

I binocoli sono per la prima volta nella serie, molto utili e non ingombranti da usare. Premendo il pulsante R2 sulla PS3 viene visualizzato e consente di contrassegnare i nemici in modo da sapere dove si trovano sul radar.

Ciò è estremamente utile per tracciare la tua prossima mossa.

L'esplorazione di questo livello finemente costruito è esaltante. Non sai mai dove saranno i nemici, e devi pianificare la tua prossima mossa con molta attenzione. Il livello è così aperto e ci sono tanti modi per esplorarlo, che Ground Zeroes è altamente rigiocabile, anche se è breve.

La storia riprende direttamente dopo Metal Gear Solid: Peace Walker. Chico e Paz sono stati catturati da una forza speciale clandestina nota come XOF che potrebbe avere o meno legami con Cipher. Allo stesso tempo, Mother Base viene ispezionata dalle Nazioni Unite, mentre Big Boss viene inviato alla base per recuperare i suoi compagni catturati.

Questa premessa è abbastanza semplice e, per la maggior parte, è gestita abbastanza bene, in particolare il film d'apertura. Kojima continua a rafforzare il suo cinema per molti aspetti. Anche se si innamora troppo del rallentatore, questo porta davvero fuori dal momento i giocatori nel cutscenes finale.

Quello che avrebbe dovuto essere davvero potente si presenta come formaggio e un po' troppo esteso a causa della forte dipendenza dal rallentatore quando non era veramente necessario. ti porta fuori dall'azione. Kojima ha usato il rallentatore a volte in Metal Gear, ma sembrava sempre appropriato. Qui, si sente semplicemente calzato nella presentazione e si sente incredibilmente arbitrario.

Quindi la storia e la presentazione, sebbene impressionanti, non sono prive di difetti creativi.

La grafica è incredibile. Gli appassionati di immagini e trame e luci iper realistiche dovrebbero prendere nota qui. GZ è uno dei giochi più belli che io abbia mai giocato. I modelli dei personaggi sono straordinari, gli effetti delle particelle e gli shader sono della massima qualità. L'illuminazione stessa è la migliore illuminazione che abbia mai visto in un videogioco. La tradizione di eccellenza del direttore artistico Yoji Shinkawa è al top della forma qui. Anche se un nitpick sarebbe il sangue sullo schermo quando ti sparano, sembra terribile (perché gli sviluppatori continuano a farlo?), A parte questo, questo è uno dei migliori giochi mai creati.

La dizione vocale è solida. Keifer Sutherland a volte fa un buon lavoro come Big Boss, in particolare nel film d'apertura. Ma ci sono momenti in cui sembra che rompa il personaggio di Snake e va in modalità Jack Bauer. Questo succede veramente solo nell'ultimo paio di scene, ma sarà interessante vedere come si comporta in Phantom Pain. La giuria è ancora fuori per

me su Sutherland rispetto all'ex Solid Snake e Big Boss VA David Hayter, che è gravemente mancato.

Il resto del cast di Peace Walker è tornato e fanno un ottimo lavoro. Robert Atkin Downes come Kaz Miller ha alcune consegne di linea terribilmente scadente, ma per la maggior parte fa un buon lavoro. Tara Forte come Paz fa bene e Anthony Del Rio porta Chico in un nuovo e coraggioso territorio per il piccolo soldato.

Il misterioso antagonista Skull Face (per favore spero che non sia il suo vero nome), suona come qualcuno uscito da un brutto film pornografico. Per un personaggio che sembra molto interessante e in realtà è ben scritto per la maggior parte, il suo doppiatore non ti fa prendere sul serio come vuoi prenderlo.

Il doppiaggio è una borsa decisamente mista questa volta a causa di alcune delle esibizioni di Sutherland e Downes, così come dell'intera performance di James Horan di Skull Face.

Il meglio la cosa su GZ è che continua la dottrina di design magistrale che Kojima ha introdotto in MGS4. Gioca comunque come vuoi (azione o furtività) e segui un livello che vuoi (non lineare), ma arriva alla stessa conclusione.

È difficile non essere entusiasti di Phantom Pain dopo il gusto del Ground Zeroes ci ha dato.
374e6bdcca

[The Elder Scrolls III: Morrowind full movie download in italian hd](#)

[A Test Movie download](#)

[Gajba od 500 Weiferta full movie online free](#)

[Il mistero della signora scomparsa song free download](#)

[Download Duello all'ultimo sangue full movie in italian dubbed in Mp4](#)

[the Slammed italian dubbed free download](#)

[the Episode 1.86 full movie download in italian](#)

[Full Metal Panic! Invisible Victory in italian free download](#)

[Colony movie free download in italian](#)

[Stop in the Name of Lev: Part 2 download di film mp4](#)