

- **Autore: Sheyck**

1) STILE:

La scrittura è quasi perfetta e lo stile rapido e conciso ben si adatta a rappresentare le riflessioni del personaggio.

2) COERENZA:

- Tutti gli elementi, sia quelli già noti sia quelli di fantasia, sono inseriti sono perfettamente in coerenza con la storia di Metal Gear.

Molto bello il dettaglio finale che preannuncia la “promozione” di Ames, in MGS2 facente parte dei servizi segreti che accompagnano il Presidente per volere dei Patriots!

3) ORIGINALITA' E PARERI PERSONALI:

EVA:

- Non c'è che dire, in questo racconto di neanche mille parole si nasconde una perla di originalità che pochi altri partecipanti sono riusciti ad eguagliare; non solo la scelta del tema risulta coraggiosa (del passato di Dead Cell si conosce oggettivamente poco, e probabilmente non a caso questa è l'unica fanfiction a riguardo in concorso), ma anche l'impostazione data al testo è totalmente diversa da quella che ci si aspetterebbe: geniale la decisione di usare una narrazione diretta in prima persona proveniente da un personaggio esterno all'Unità che, attraverso pensieri e parole rivolti a se stesso, mette a punto la disfatta di coloro che molti altri scrittori avrebbero reso protagonisti della vicenda. Geniale la distribuzione delle informazioni che in uno spazio così ristretto ci danno un quadro completo della situazione passata, presente e futura (che cos'era Dead Cell, cos'ha portato alla decisione di smantellarla – in che modo viene screditata, cosa ne è dei suoi rimanenti membri – i ruoli di Fatman, Fortune e Vamp in quelli che sono gli “altri piani” preparati dai Patriots) senza scadere in infodump noioso e/o malamente inserito. Infine, cosa che forse ho preferito in assoluto, geniale la scelta del personaggio narrante, mai rivelato in tutta la storia se non attraverso piccoli indizi che i fan –in particolare di MGS e MGS2– sapranno cogliere per rivelare l'identità nascosta tra le righe.

- Ho apprezzato e trovato ugualmente originale il dettaglio della responsabilità di Fatman nella trappola a Dead Cell, cosa che in realtà non viene rivelata nel gioco ma che costruisce un valido contorno alla dichiarata scarsa fedeltà del personaggio verso il gruppo.

- L'unico punto a sfavore che riesco ad individuare nel racconto è, in questo contesto, la sua brevità in confronto agli altri lavori. A riguardo devo però aggiungere la considerazione che, probabilmente, uno scritto più lungo con le stesse caratteristiche da me apprezzate nel primo paragrafo non avrebbe funzionato allo stesso modo, risultando privo di fascino. Se ancora adesso non mi annoia rileggere il racconto e ogni volta lo trovo ottimo così com'è, un motivo ci sarà!

MATTEO:

Senza ombra di dubbio è uno stile molto particolare di scrivere un racconto, anche se per i miei gusti risulta un po' troppo criptico ad una prima letta (ammetto che l'ho dovuto rileggere più di qualche volta per riuscire a scrivere la presente). Ho apprezzato però l'inventiva di far conoscere il “lato oscuro”, di scoprire chi è il burattinaio che tira le fila di tutto. Un piacevole viaggio in una mente contorta e calcolatrice ma corto, davvero troppo corto.

