

Metal Gear Rising: Revengeance

di Paolo Campanelli

La storia riprende 4 anni dopo la fine del capitolo precedente: In seguito agli eventi di **MetalGearSolid4**, il mondo ha passato un breve periodo di pace obbligata; tuttavia, ciò ha portato la maggior parte delle PMC (Private Military Company, piccoli eserciti privati) a diventare gruppi mercenari e ha portato alla ribalta le ricerche sui cyborg da combattimento. Raiden, del team Maverick Operatives, lavora come guardia del corpo per conto del primo ministro africano N'Mani, quando una delle PMC, Desperado, sferra un attacco terroristico utilizzando il Metal Gear Ray. Raiden riesce a distruggere il robot ma I Wind of Destruction, cyborg a capo della PMC, riescono ad assassinare il primo ministro e a ferire gravemente Raiden.



Dopo essere stato rimesso in sesto dai suoi compagni di squadra e aver potenziato il suo esoscheletro, Raiden si avvia verso un piccolo stato caucasico sotto attacco dal gruppo, dove Raiden incontrerà Bladewolf, un robot in forma canina e futuro alleato del cyborg ninja, e scoprirà che dietro agli attacchi terroristici si cela un più grande e sinistro disegno. Oltre alla Modalità Storia, i cui capitoli sono posi selezionabili separatamente ad ogni livello di difficoltà, è disponibile una modalità VR, in cui Raiden va pilotato all'interno di un ambiente digitale in modo che completi vari obiettivi, tra cui raggiungere l'obiettivo in un dato tempo limite o senza essere individuato o combattere un gruppo di nemici usando solo le armi base

Il giocatore ha a disposizione varie spade ed armi secondarie, che vengono sbloccate procedendo nel gioco, e molte mosse e potenziamenti acquistabili nell'apposita schermata personalizzazione utilizzando punti ottenuti alla fine dei combattimenti, per aver raccolto dei collezionabili e così via; fra i potenziamenti sono presenti differenti costumi, che però non influiscono sull'andamento del gioco

Il gioco è un Hack&Slash (singolo personaggio armato di armi bianche contro ondate di nemici da sconfiggere, alta velocità d'azione) ambientato in varie località, fra cui una capitale africana, delle fogne messicane, una base militare e una città americana, tutti luoghi ben disegnati e pieni di elementi affettabili; i nemici sono principalmente androidi armati di spada, talvolta con un'arma da fuoco, e diversi robot armati fino ai denti.

Punto cardine del gioco è la Blade Mode, attivabile con la pressione di un singolo tasto, che permette al giocatore di controllare completamente il movimento della spada, effettuando così tagli di precisione, necessari in molte sequenze e sfide ai boss. La grafica è molto elevata, mostrando diodi e circuiti in gran quantità, e la colonna sonora fa pesante uso di Metal, soprattutto nelle sfide ai boss. Il gioco ha avuto un buon successo, e persino la sua natura di semi-canonicità che spesso fa storcere il naso ai puristi della saga è ammortizzata dal fatto che il gioco è ambientato anni dopo l'ultimo capitolo principale della serie.

Benchè nettamente differente dagli altri capitoli della serie, MGR mantiene alcuni concetti base della produzione Kojima e molti rimandi alla serie, riuscendo perciò a mantenere il giocatore incollato allo schermo, e i fan richiedono a gran voce un seguito; note negative però sono la lunghezza effettiva del gioco, pari a quella dei percenti capitoli, ma risolvibile in molto meno tempo per via del tipo di gioco, e che gli ultimi livelli siano estremamente corti.

Il gioco, inizialmente sviluppato dalla **Kojima Productions** e poi dalla **Platinum Games**, è disponibile per PS3, Xbox360 e PC; le versioni console sono uscite precedentemente, seguite da una conversione per Pc, le cui prestazioni però sono da regolare, in quanto pre-settate nello stesso modo di quelle console; benchè il problema sia risolvibile in meno di un minuto dal chiaro e accessibile menù opzioni (l'impostazione grafica delle texture va settata dal massimo alla versione subito inferiore), la svista ne ha inizialmente minato la diffusione su pc.

Il contenuto scaricabile comprende due ridotte "Modalità Storia" che riguardano i personaggi di Bladewolf e di Jeatsream Sam precedentemente rispetto all'effettivo inizio della storia, un pacchetto di 30 Missioni VR supplementari, e una serie di corazze alternative originariamente bonus per i pre-ordini del gioco, fra cui il legendario costume di Gray Fox, il primo cyborg ninja della serie, completo di spada; il contenuto è ora disponibile nella sua interezza ad un prezzo che varia tra due e dieci euro per pacchetto per le console e già integrato nella versione PC

Il prezzo si aggira intorno ai venti euro per tutte le versioni