

По словам Konami, классический визуальный фильтр в MGS Delta: Snake Eater работает с любым стилем управления

Разработчик MGS Delta: Snake Eater подтвердил, что в предстоящем ремейке Metal Gear Solid 3 будет использован визуальный фильтр, который воссоздаст внешний вид оригинальной игры. На подкасте Xbox продюсер Нориака Окамура рассказал об игре и подтвердил, что стиль управления Legacy "применяет визуальный фильтр для более точного воссоздания внешнего вида экрана оригинальной игры".

Позже Konami уточнила порталу Eurogamer, что данный фильтр может быть применен к любому из стилей управления, то есть игроки смогут задействовать современные элементы управления с классическим фильтром. И хотя Konami использует движок Unreal Engine 5 для создания графики высокой четкости (о чем говорилось в подкасте Xbox), фанаты критикуют визуальные эффекты за отсутствие той же цветовой палитры и тональности, что и в оригинале.

По словам Окамуры, все требования обоснованы, и он и Konami хотят использовать MGS Delta: Snake Eater, чтобы по-настоящему проверить свою команду разработчиков. Продюсер дал понять, что от успеха игры будет зависеть, продолжит ли та же команда серию в будущем.

Впрочем, пока неясно, произойдет ли это в виде новых ремейков или выпуска новых глав. С тех пор как Хидео Кодзима в 2015 году покинул Konami, единственной новой игрой франшизы стала провальная Metal Gear Survive, в которой не было ничего общего с историей, связанной со Снейком и его клонами.

MGS Delta: Snake Eater пока не имеет даты релиза, известно лишь, что она появится на PS5, XSX/X и PC.