

В ремейке Metal Gear Solid 3 будет новое управление и динамическая система повреждений

Вчера в рамках Xbox Games Showcase компания Konami показала свежий геймплей Metal Gear Solid Delta: Snake Eater. И хотя визуальная составляющая выглядит довольно неплохо благодаря использованию движка Unreal Engine 5, это скорее аккуратный ремейк, чем масштабные изменения.

К счастью, Konami обновила официальный сайт игры, чтобы раскрыть некоторые новые детали, которые, возможно, не были очевидны по трейлеру. Помимо визуальной составляющей, которая «оживляет дикую природу джунглей, лесов и болот в изысканных деталях», в игре реализована более тонкая детализация лиц. К ним относятся морщины, поры и даже отдельные движения для глаз и радужной оболочки, что приводит к «богатой и эмоциональной лицевой анимации».

Впрочем, куда более впечатляюще звучит обновленная система повреждений в бою. Все полученные травмы, от ссадин до пулевых ранений, будут отображаться в реальном времени, вплоть до износа одежды. А еще на теле героя навсегда останутся шрамы, которые «расскажут историю уникального путешествия каждого игрока в игре».

Metal Gear Solid Delta: Snake Eater выйдет на Xbox Series X/S, PS5 и PC. PlayStation назначила выход игры на 2024 год, но, по последним слухам, он может быть перенесен на 2025 год.