



Metal Gear Solid Delta: Snake Eater, la recensione

Descrizione

(Adnkronos) Quando si parla di Metal Gear Solid, si parla inevitabilmente di Hideo Kojima. La sua visione autoriale, a cavallo tra cinema e videogioco, ha contribuito a ridefinire l'industria negli anni '90 e 2000, trasformando l'action stealth in un linguaggio narrativo unico. Non stupisce quindi che il ritorno di Metal Gear Solid 3: Snake Eater – forse il capitolo più amato della serie – fosse atteso da anni con un misto di nostalgia e timore reverenziale. Oggi, nel 2025, Metal Gear Solid Delta prova a riaccendere quella magia, riportandoci nella giungla degli anni '60 con un rifacimento che oscilla tra fedeltà assoluta e un cauto rinnovamento. Uscito originariamente nel 2004 su PlayStation 2, Snake Eater rappresentava già allora una rivoluzione. Kojima decise di andare oltre le basi militari e le città futuristiche dei capitoli precedenti, catapultando i giocatori in un contesto inedito: la Guerra Fredda. Con Naked Snake, futuro Big Boss, intraprendevamo una missione che mescolava spionaggio, sopravvivenza, riflessione politica e melodramma personale. La natura stessa diventava un nemico da affrontare, tra caccia, ferite da curare e mimetiche da scegliere con attenzione. Una formula che ha lasciato un segno indelebile nella storia del medium. Konami e lo studio Virtuos hanno scelto un approccio particolare: non un remake radicale sul modello di Resident Evil 2 o del recente Silent Hill 2, ma una sorta di "restauro totale". La struttura narrativa, i dialoghi e gran parte del gameplay restano immutati, mentre l'intervento principale riguarda il comparto tecnico e alcune migliorie di qualità della vita. Il risultato è un gioco che conserva lo scheletro del 2004 ma lo veste con un abito moderno. Graficamente, il lavoro è impressionante. La giungla appare viva e opprimente, con un dettaglio che sfrutta appieno le potenzialità dell'Unreal Engine e delle macchine attuali. Le cicatrici che restano sul corpo di Snake, la resa dei volti, la densità della vegetazione: tutto contribuisce a un'esperienza che restituisce lo stesso impatto evocativo che aveva l'originale davanti alle TV a tubo catodico, ma con la potenza del 4K e dell'HDR. Il cambiamento più tangibile riguarda i controlli. Delta introduce una telecamera libera sopra la spalla, permettendo di muoversi e mirare con maggiore fluidità, in linea con gli standard moderni. Un'aggiunta che ringiovanisce l'esperienza, ma che al tempo stesso mette a nudo la natura datata dell'intelligenza artificiale. Le guardie continuano a reagire come se fossimo negli anni 2000: con schemi prevedibili e limiti evidenti, ora ancora più facili da sfruttare. Altri ritocchi rendono il tutto più scorrevole: un menu rapido per il cambio di mimetiche e pitture facciali, scorciatoie per il Codec e qualche extra inedito. Ci sono nuovi collezionabili, e ritorna persino il folle crossover con Ape Escape (Bomberman sulle altre piattaforme), una "kojimata" che strappa ancora oggi un sorriso. Se il fascino della regia e delle lunghe

conversazioni resta intatto, non si può negare che il ritmo del gioco soffra gli stessi problemi del passato. Le cutscene interminabili, i frequenti stacchi di camera e le transizioni a schermo nero tra un'area e l'altra sono retaggi di un'altra epoca. Konami avrebbe potuto osare di più, magari ripensando certe soluzioni per rendere la narrazione più fluida e meno interrotta. Allo stesso modo, il sistema di presa dei nemici e le animazioni di alcuni comandi risultano oggi macchinosi, segni evidenti di un design che, pur rispettato, avrebbe meritato maggiore coraggio nell'essere aggiornato. Sul fronte audio, invece, il tempo non ha scalfito nulla. La colonna sonora rimane una delle più memorabili della saga, il doppiaggio inglese è impeccabile, e l'atmosfera sonora complessiva riesce ancora a trasmettere tensione e pathos. L'aggiunta di nuove linee di dialogo per i contenuti extra arricchisce ulteriormente l'esperienza, anche se la mancanza di un doppiaggio in italiano potrebbe far storcere il naso a qualcuno. Delta riesce là dove doveva: riportare in vita un capolavoro che rischiava di restare prigioniero del passato, offrendo una veste grafica spettacolare, controlli più moderni e piccoli accorgimenti che migliorano la qualità complessiva dell'esperienza. Non corregge tutte le rughe del tempo, e forse non aveva nemmeno l'ambizione di farlo. Ma il fascino di Naked Snake, dei suoi nemici carismatici e della drammatica epopea che porta alle origini della saga resta intatto, ricordandoci perché Metal Gear è stato ed è ancora un punto di riferimento insuperato del videogioco.

Formato: PS5 (versione testata), Xbox Series, PC Editore: Konami Sviluppatore: Konami, Virtuos Voto: 8/10 tecnologiawebinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. H24News

Tag

1. adnkronos
2. Tecnologia

Data di creazione

Agosto 22, 2025

Autore

andreaperocchi_pdnrf3x8