

[Speciale E3 2018: nuovo trailer e modalità Battle Royale per Battlefield V](#)

Durante la conferenza di **Electronic Arts** all'**E3 2018** sono state svelate alcune novità per **Battlefield V**: Innanzitutto una nuova modalità **single player**, chiamata **Nordly Wars Stories**, più incentrata sulle storie dei protagonisti della **seconda guerra mondiale**.

È stato ribadito che non vi saranno **loot box** e **season pass**, nonostante la possibilità di acquistare oggetti cosmetici per la personalizzazione del proprio avatar, ma, al contrario di quanto vociferato negli scorsi mesi, ci sarà una modalità **battle royale**, compresa di veicoli.

Il resto delle novità, verrà svelato domani, durante la conferenza **Microsoft**.

[Capcom rinnova nuovamente il marchio per Deep Down](#)

Uno dei titoli più attesi al lancio di **PS4**, tanto da essere presentato al grande pubblico in contemporanea, fu **Deep Down**, sviluppato da **Capcom** con il nuovo motore grafico **Panta Rhei**. Successivamente però, tra 2013 e 2014, non se ne seppe più nulla, a parte i costanti rinnovi del *trademark* da parte della software house, che sarebbero scaduti definitivamente questo mese, come da legge statunitense per i diritti commerciali. Ma a quanto pare, il nome è stato registrato ex-novo, il che potrebbe significare che il progetto è ancora in fase di sviluppo. L'ultima richiesta di estensione è ancora più confortante, motivata con "ricerca e sviluppo". Incrociando le dita, potremmo vederlo tra qualche giorno all'**E3** di Los Angeles.

[Ubisoft annuncia Assassin's Creed: Odyssey](#)

Proprio poche ore fa, **Ubisoft** ha postato sul proprio account Twitter un piccolo *teaser* video dove viene svelato **Assassin's Creed: Odyssey**, nuovo capitolo della celebre saga.

See you at E3! pic.twitter.com/03NTPhCkCf

— Assassin's Creed (@assassinscreed) [May 31, 2018](#)

Il gioco segue le vicende successive ad **Assassin's Creed: Origins**, e sarà ambientato nell'**antica**

Grecia. Dovrebbe uscire entro la fine dell'anno fiscale 2019 e pare che avrà più elementi ruolistici rispetto al predecessore.

Ne sapremo sicuramente di più durante la conferenza **Ubisoft** dell'**E3 2018**, che si svolgerà lunedì 11 giugno, alle ore 22.00.

[Annunciati i titoli PS PLUS di giugno 2018](#)

Sono stati appena annunciati i titoli disponibili di giugno per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Il mese scorso, proprio prima dell'uscita di *Detroit: Become Human*, Sony ha reso disponibile per il download gratuito **Beyond: Due Anime** e come secondo titolo per PlayStation 4 *Rayman Legends*. Nel mese di giugno tutti gli utenti abbonati potranno scaricare i seguenti titoli:

- **XCOM 2** (PS4)
- **Trials Fusion** (PS4)
- **Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier** (PS3)
- **Zombie Driver HD Complete Edition** (PS3)
- **Squares** (PS Vita)
- **Atomic Ninjas** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 giugno**.

[Reverse: NieR: Automata al contrario](#)

Dopo aver percorso la storia di **God of War** a ritroso, scoprendo che effettivamente potrebbe funzionare anche raccontata al contrario, ecco lanciarci su un titolo estremamente ambizioso e diretto da quel **Yoko Taro** che, come ogni *game director* giapponese di successo, deve essere estremamente eccentrico.

Il suo **NieR: Automata** ha sorpreso critica e pubblico grazie al suo design e soprattutto al stile narrativo, che è riuscito a risaltare una trama interessante, ma che non ha brillava per originalità. Raccontare la storia di **Automata** può essere arduo, ma riassumendo: migliaia di anni nel futuro, l'umanità è quasi estinta a causa di un'invasione da parte degli alieni prima e delle biomacchine da loro create poi. Per riprendersi il pianeta gli umani creano degli androidi con elevate capacità di combattimento, e i nostri protagonisti **2B**, **9S** e **A2** cercheranno di svelare gli innumerevoli misteri dietro questa guerra.

Il risultato, una volta terminate le *run* principali, è una storia affascinante e pervasa di teatralità. Ma vediamola al contrario, avvisandovi come sempre, della **massiccia dose di spoiler** da qui in avanti.



Il gioco comincia con una particolarità: improvvisamente, **nonostante il menu sia stato appena avviato**, tutto l'equipaggiamento, le risorse e anche l'intero salvataggio di gioco viene immesso all'interno del titolo. Veniamo introdotti da un filmato, dove alcuni droni Amazon del futuro smembrano i corpi di una coppia, evidentemente non umana ma circondati da un alone di adulterio e, una donna, che guardando l'alba, aspetta il ritorno del suo amato. Improvvisamente però, cominciano a spuntare migliaia di palline che sparano altre palline, rettangoli e nomi, provocando le stesse sensazioni di un trip di LSD durante una partita dell'Inter. Se il buongiorno si vede dal mattino...

Tutto questo è preludio di una trama molto articolata, e che molto probabilmente vi terrà inchiodati allo schermo: veniamo accolti dalla vita quotidiana di un mondo che ne ha passate tante ma che ha trovato modo di ricominciare. La vera coppia di androidi, protagonista delle vicende, si risveglia dopo un probabile amplesso che solo Yoko Taro potrebbe apprezzare ma che è indubbiamente finito male. I due, come se nulla fosse, si risvegliano, estraendosi le spade dal corpo e cominciando a litigare a suon di katana.

Nel frattempo compare dal nulla un'enorme struttura attorno ai due contendenti il cui nome scopriamo essere **9S** e **A2**. Proprio il primo, che evidentemente rappresenta tutti i canoni della schizofrenia (da cui la S del nome appunto), e protagonista della prima cutscene, comincia a blaterare cose senza senso e, correndo al contrario, riuscirà a uscire dalla struttura, trovandosi davanti a due gemelle in lotta con strane macchine. Sono forse due buttafuori in preda a badare un'enorme folla che cerca disperatamente di entrare? Purtroppo non c'è dato saperlo.

Passiamo ad A2 e al suo sobrio completino. La vera protagonista di questa storia, si ritroverà a salvare uno strano villaggio composto da biomacchine e il cui leader **Pascal**, di chiara origine francese, ringrazierà l'eroina indicando il punto preciso in cui si farà trovare la sua rivale in amore, anch'ella presente nella prima cutscene insieme a 9S. Nonostante liti e incomprensioni però, 9S e A2 si vogliono molto bene, malgrado lei sappia della fissazione del suo ragazzo per la loro cameriera.

A2 (A è solo un intercalare con cui viene chiamata 2) non si farà scappare l'occasione, trafiggendo senza pietà la sensuale cameriera che probabilmente, in un lontano passato, ha sedotto il cuore del giovane 9S. Ma la nostra protagonista è subdola: prendendo il posto della sua ultima vittima, è convinta di poter riconquistare per sempre il cuore del suo amato e, fingendo di essere ferita,

camminerà al contrario (ancor più difficile coi tacchi alti) pur di ricongiungersi a lui.



Il loro ricongiungimento, darà vita a una nuova fazione denominata **YoRHa** (Young Rising Hallelujah) all'interno di una stazione spaziale da loro costruita. L'inizio è un po' traumatico, ma pian piano ogni tassello andrà al proprio posto, inneggiando il credo del vero amore.

Ma questo sentimento è minacciato dall'avvento di una coppia di fatto, che può minare le basi della nuova società creatasi. Con i nomi presuntuosi e provocatori di Adam ed Eve decidono di dare battaglia a 9S e A2 per sancire una volta per tutte chi detiene il diritto di poter creare una famiglia. Ovviamente non poteva mancare l'intervento della **Santa Biomacchina Ecclesia**, la quale, appresa la notizia dei nuovi Adamo ed Eva, ha reagito in maniera vigorosa, battezzando nuovi fedeli e dando vita a numerosi seguaci, culminando con l'elezione del un nuovo **Papa Kierkegaard**.

Il supporto della Chiesa sarà fondamentale (almeno agli occhi dei fedeli), ma non basterà. Pur di vivere assieme al suo Eve, Adam costruisce un'intera città, un nido da d'amore interrotto dall'arrivo in *moonwalk* di A2, giusto poco prima di dare un tocco di vernice ai vari edifici.

La nostra eroina ritroverà 9S rapito da Adam solo per dimostrare di essere un fedele cristiano, nonostante ami lo stesso sesso. Nonostante tutto risulti abbastanza grottesco, A2 finalmente capisce: non importa che tu sia un crotalo o un pavone, l'importante è che se ami, va bene comunque. Per suggellare la ritrovata consapevolezza, A2, 9S e tutti gli androidi dell'associazione YoRHa, con il patrocinio della Santa Biomacchina Ecclesia, costruiscono un **enorme pesce biomeccanico**, atavico simbolo della cristianità, millenni prima.

Sul finire, le coppie ormai createsi e libere di vivere il loro amore, decidono di andare ognuna per la propria strada. A2 e 9S suggellano la loro unione con viaggio di nozze al Luna Park, accolti dalla più grande cantante lirica del momento **Simone**, capace di attirare su di sé lampi e fuochi di ogni genere prima di ritirarsi definitivamente.

Ma la loro natura è un'altra: sentono che manca qualcosa e quel qualcosa è un figlio. Proprio sul finale, un'immensa luce scaturita dal loro amore darà vita a **Engels**, una gigantesca biomacchina che, successivamente, aiuterà il proprio popolo tramite intervento divino; ma questa è un'altra storia. Non somiglia per niente al padre; che anche A2 nasconda qualcos'altro? Forse la risposta

verrà data nell'eventuale sequel.

Inoltre, non sapremo mai che fine abbiano fatto Adam ed Eve, ma siamo certi che ovunque essi siano, vivano il proprio amore in totale libertà, così come A2 e 9S, anche se quest'ultimo, non saprà mai la vera identità della sua cameriera.

Non trovate sia più bella così? **NieR: Automata** può divenire una storia ricca di simbolismi e del tutto attuale, invertendo il percorso narrativo.

[Pure Farming 2018](#)

Da qualche anno a questa parte, la sezione "**life simulator**", nel panorama videoludico, si è ingrandita al punto che ormai diverse software house si sono lanciate nella produzione dei simulatori più disparati, riparazione di automobili, simulatori di capre, simulatori di vigili del fuoco, di PC building e chi più ne ha più ne metta. Ma c'è una categoria che ha, e sta avendo tuttora, grande successo e sono i simulatori di "**vita rurale**". Questa tipologia di videogioco non è di certo una di quelle a maggior mordente, e giocando a **Pure Farming 2018**, simulatore prodotto dal team polacco **Ice Flames**, sono sempre più convinto che un genere simile richieda un lavoro davvero ben fatto e calibrato nei tempi e nelle meccaniche, per risultare godibile. Cercherò quindi di fare un sunto della mia esperienza, cercando di farvi comprendere meglio il mio punto di vista e la frustrazione - davvero tanta... tantissima frustrazione - che ho provato durante le sessioni di gioco.

L'introduzione, un tantino banale, pare essere semplicemente un surrogato di tutti i vari **Harvest Moon**, **Story of Season** et similia.

Vedremo il nostro protagonista catapultato in questa nuova vita successivamente alla morte del nonno, ex proprietario della fattoria che, ovviamente manco a dirlo, ci ha lasciato oltre alla fattoria una vagonata di debiti che noi dovremo impegnarci a saldare il prima possibile.

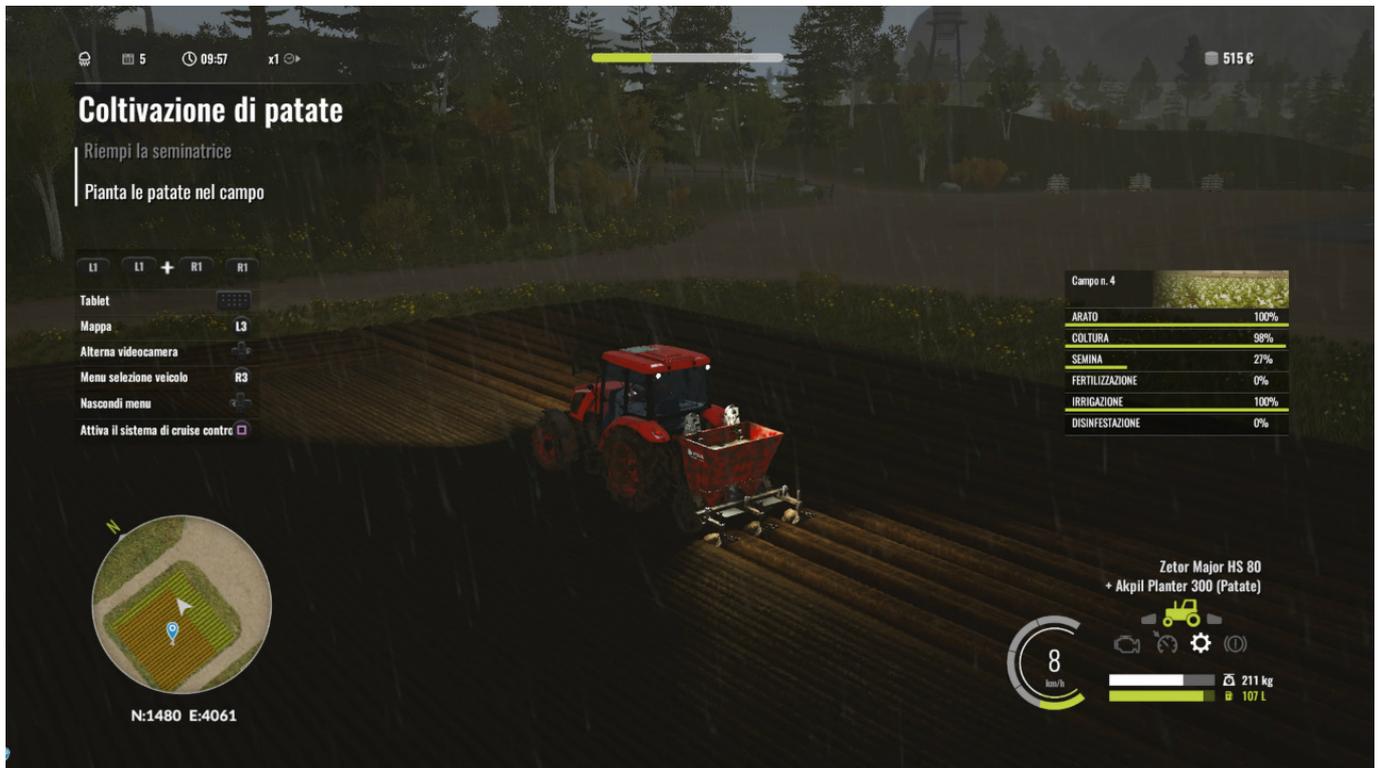


La Pazienza è la virtù dei forti

In **PF2018** dobbiamo averne proprio tanta di pazienza: ci vuole tempo, tanto, per ogni cosa. Certo possiamo decidere di farlo scorrere più velocemente per facilitare alcune attività, ma rischiamo di farlo andare troppo in fretta facendo marcire altro raccolto, insomma, non è questo il punto. Una delle prime cose in cui il gioco ci chiederà di cimentarci, è la **raccolta di un campo di grano**. Ahimè, non esiste modo per automatizzare il lavoro inizialmente, quindi non ci resta che rimboccarci le maniche, prendere il macchinario giusto e metterci al lavoro! A volte il clima potrebbe venire in nostro soccorso, per esempio, una volta seminato un campo, qualora dovesse piovere, potremmo evitare di irrigarlo, insomma nulla che una danza della pioggia non possa risolvere.

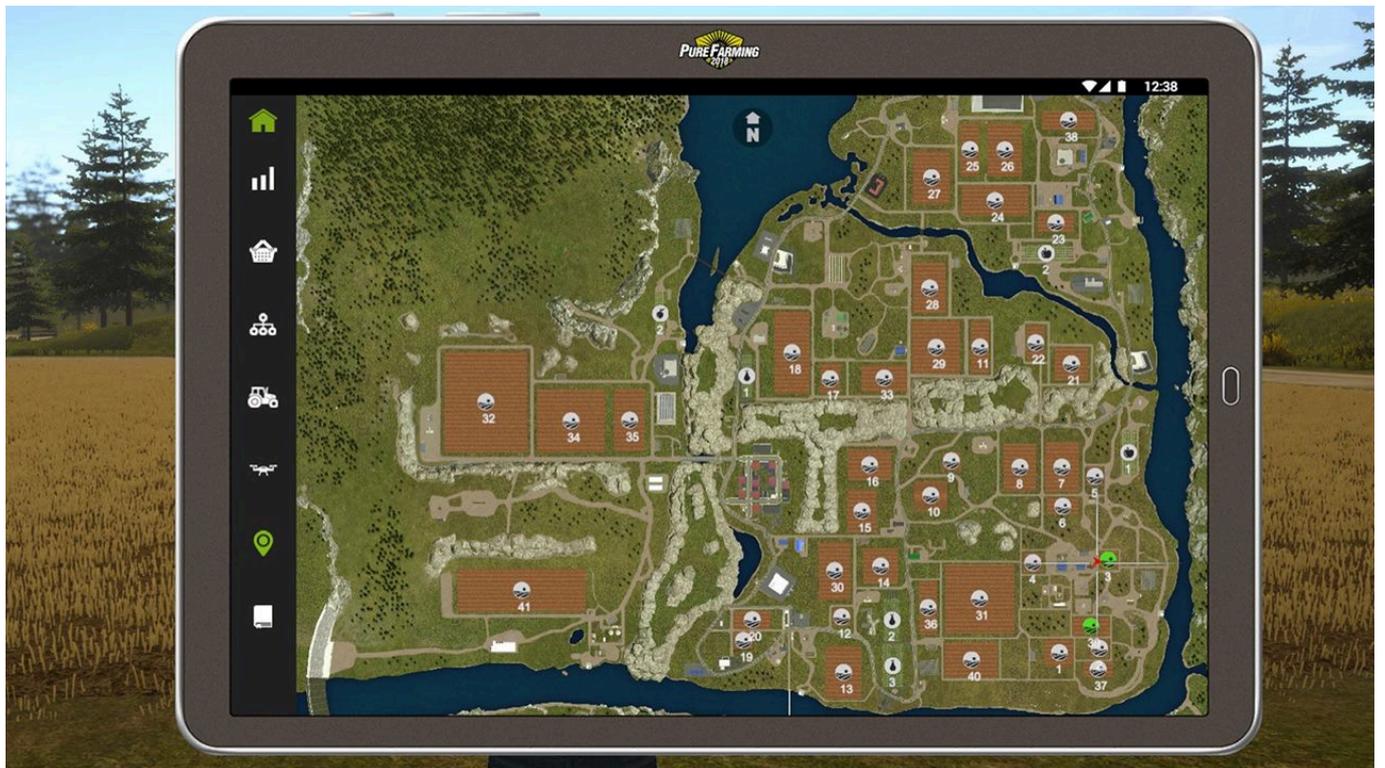
Ci vorrà parecchio tempo prima di finire la raccolta di una qualsivoglia risorsa da uno dei nostri campi, ma ce ne vorrà ancor di più quando dovremo prepararlo nuovamente per una nuova semina. Ma state tranquilli, se faticate come si deve, con l'avanzare del gioco, avrete la possibilità di pagare dei braccianti che svolgeranno alcune faccende di cui altrimenti dovrete occuparvi voi.

Lo scopo del gioco è quello di coltivare, vendere il prodotto finale e reinvestire sulla fattoria, almeno all'inizio, in modo da poter guadagnare sempre di più per poter finalmente saldare i debiti del defunto nonno. Un semplice tutorial ci guiderà per tutta la durata del gioco, spiegandoci le basi dell'arte contadina, indicandoci anche quali, tra i macchinari acquistabili, ci saranno più utili. A gioco avanzato sarà anche possibile acquistare - e menomale, lasciatemelo dire! - macchinari che ci daranno la possibilità di coltivare i terreni più velocemente.



Benedetta sia la tecnologia!

Ma certo! Che sia benedetto quindi il **tablet** su cui saranno presenti tutte le scorciatoie di cui necessitiamo! Accedendo a questo meraviglioso strumento, avremo una **visuale complessiva della situazione della nostra fattoria**, potremo visualizzare i prezzi di mercato dei nostri prodotti e decidere di venderli direttamente dalla piattaforma virtuale, pagando una piccola sovrattassa del 20% - che in ogni caso, fidatevi di me, varrà tutto il tempo che altrimenti spenderemmo per arrivare con il trattore da una parte all'altra della mappa. Inoltre si avrà accesso al mercato dei macchinari, senza dover necessariamente recarci fisicamente al concessionario, per acquistare i nuovi mezzi che ci serviranno e infine, ma non per ordine di importanza, potremo visualizzare anche l'utilissima mappa, che sbloccherà anche i viaggi veloci tra le nostre proprietà.



È stato sviluppato sulla old generation?

Questo è quello che mi sono chiesto valutando il comparto grafico di **Pure Farming 2018**, davvero pessimo, bisognerebbe comprendere che siamo nel 2018 e ormai, noi videogiocatori, ci aspettiamo che titoli di un certo tipo, siano anche visivamente gratificanti.

I poligoni sono ridotti all'osso, gli shader quasi inesistenti. Tutte le superfici sembrano costituite della stessa materia, luci ambientali inefficaci, non si distinguono plastiche e metalli, i colori sono piatti e non trasmettono nessuna sensazione. Per non parlare poi delle "texturizzazioni", soprattutto sui terreni. Un lavoro dozzinale e poco curato che fa perdere parecchi punti al gioco.



A suon di Country... anche se per poco

Una volta avviato il gioco, all'apertura del menù, verremo travolti da un **motivetto country fantastico**. Devo dire che sin da subito sono stato pervaso da un senso di allegria che però, purtroppo, fu galeotto. Infatti, in-game, non è presente alcuna colonna sonora ad allietare il nostro duro e faticoso lavoro nei campi, nessun groove che ci dia la carica giusta, solo rumori ambientali, ben riprodotti, e roboanti fastidiosissimi motori di trattori... peccato!

Per concludere

Pure Farming 2018 rimane un po' nell'ombra per il suo non essere abbastanza incisivo: non crea attrattiva e non restituisce alcuna sensazione al videogiocatore, qualcosa che lo caratterizzi e lo faccia emergere rispetto agli altri simulatori. L'ennesimo tentativo, forse un po' troppo maldestro e frettoloso, di proporre qualcosa di già esistente che, a mio parere, non era ancora pronto per rivaleggiare con i concorrenti già presenti saldamente sul mercato odierno. Se ci si vuole fare un bagno nella vasca con gli squali, bisogna avere i mezzi per farlo.

[Call of Duty: Black Ops 4 e la presa di](#)

coscienza

Sono passati dieci anni da quando il primo **Call of Duty: Black Ops** arrivò sui nostri schermi, riuscendo a sorprendere critica e pubblico per un single player accattivante e un multiplayer che però, con i successivi capitoli, venne stravolto, sfruttando elementi fantascientifici che ne minarono la qualità.

Call of Duty: Black Ops 4 era atteso, soprattutto per avere conferma alle tante dicerie susseguitesi in queste ultime settimane. «È il CoD più ricco e rigiocabile di sempre»; questa è stata la frase più ricorrente nella conferenza di presentazione dedicata direttamente alla community. *Black Ops 4* dunque rivoluziona il franchise e forse, è il primo di una nuova stirpe di FPS, completamente dedicata all'online. Partiamo proprio da qui, da quell'**abbandono della classica campagna** che essenzialmente, risponde un po' alle mode del momento. Lo stesso **David Vonderhar** (Game Designer Director di **Treyarch**) non si è sbottonato più di tanto sui perché di tale assenza, forse in fin dei conti, non ce n'era bisogno: sentiamo da mesi, forse anni, che il single player così come lo conosciamo, non si sposa più con le esigenze della massa. Fortunatamente le eccezioni esistono (basti vedere *Prey* o *Wolfenstein II: The New Colossus*), ma la tendenza è ormai segnata.

Questo non vuol dire però che *Call of Duty: Black Ops 4* non sarà dotato di impianto narrativo: il tutto sarà ambientato tra il secondo e terzo capitolo, con linee sottili di trama che collegheranno tutto l'impianto ludico del titolo. Tutto si baserà su degli incarichi che fungono da pretesto per prendere confidenza con le novità, scoprendo nel frattempo, piccoli retroscena sui vari personaggi. Ma basterà a darne un senso?

Tutti giù per terra

È inutile girarci intorno: la novità più apprezzata dalla community è sicuramente l'**abbandono del jetpack**. Nonostante sia sempre ambientato nel futuro, *Black Ops 4* segna un netto distacco col passato, favorendo un gameplay più classico e sicuramente meno frenetico. Tutto ciò ovviamente non avrà un minimo di fondamento narrativo - e ci mancherebbe... - e sancisce una volta per tutte come la community di un videogioco sia fondamentale nello sviluppo di un nuovo titolo.

Se a prima vista, tutto sembra esattamente com'era, facendo attenzione si scorgono tante piccole novità, a cominciare da un numero più elevato di specialisti e abilità che portano il gioco ad avvicinarsi a concorrenti un tempo distanti: è possibile utilizzare onde d'urto in grado di spazzar via i nemici o estendere in men che non si dica barriere in grado di difendere noi e i nostri compagni; queste e altre migliorie, portano il titolo a essere più tattico, anche se sempre legato a vecchi stilemi, fatti di frenesia e pluri uccisioni come Steven Segal insegna. Modifiche sostanziali sono intervenute nel feeling con le armi e al loro rinculo, reso sicuramente più accentuato e meno "arcade" nella sua gestione. Questo porta a rivedere le proprie considerazioni sulle armi in dotazione: *Black Ops 4* avrà la più vasta gamma di armamenti mai vista in un CoD, contando su tutte quelle presenti nei capitoli precedenti più, ovviamente, le novità presenti in questo. Con una così vasta scelta, e il loro aggiornato comportamento, sperimentare tutto l'armamentario presente porterà ancora più profondità o magari riscoprire l'utilizzo di qualcosa che prima scartavamo a priori.

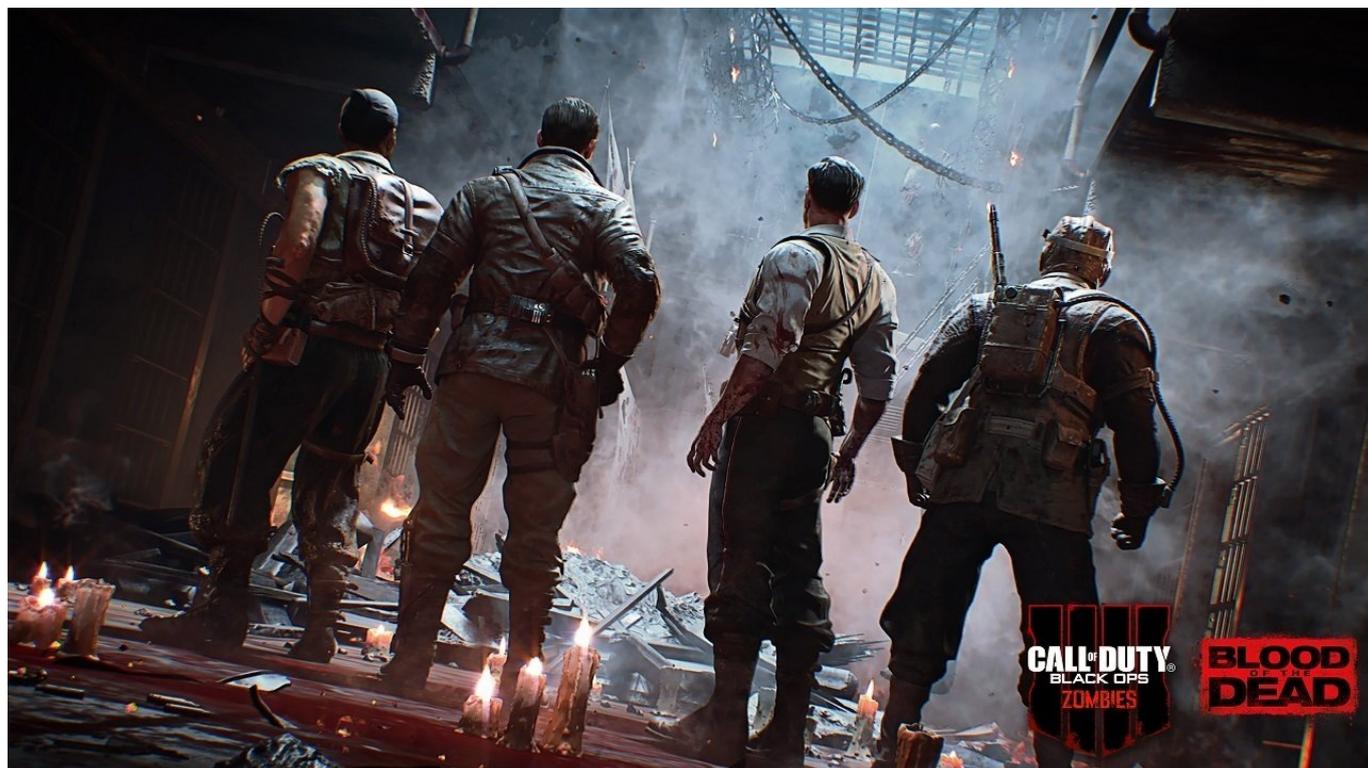


Benvenuti a Zombieland

Prima di arrivare al piatto forte delle novità, dobbiamo fare una sosta in una delle modalità più sorprendenti di *Call of Duty*: la **modalità Zombie**. Elemento più caciaronone dell'offerta, questa modalità si è districata tra tanti capitoli e via via ha riscosso sempre più successo; era naturale un'ulteriore e massiccia evoluzione in *Black Ops 4*. Prima di tutto partiamo dalla mole di contenuti, ben **tre campagne disponibili già al lancio**, più altre rilasciate tramite DLC successivamente. Probabilmente, l'aver lasciato da parte la modalità single player, ha permesso di usufruire di maggiori risorse e questo, lo si vede soprattutto nel gameplay, con maggiore enfasi dato al *melee* e alla maggiore fisicità.

Tutto si basa sui viaggi nel tempo e sull'inedita *crew* estremamente diversificata. Abbiamo avuto modo di vedere **ambientazioni all'interno del Titanic e nell'antica Roma**, estremamente diverse sia nel level design che negli obiettivi.

Sembra esserci tanta carne al fuoco, ma bisognerà verificare l'effettiva varietà e il supporto post-lancio.



Quello che volevate (e che meritate)

Siamo in piena era battle royale e ovviamente questo successo, non poteva che minare le basi su cui poggiano i franchise più importanti. Il primo a cedere alla moda del momento è dunque *Call of Duty: Black Ops 4* che, con la sua modalità **Blackout**, vuole dire la sua in questo difficile campo di battaglia.

Non si sa ancora molto: la mappa di gioco sarà **grande 1500 volte Nuketown** e conterrà tutti gli elementi che hanno caratterizzato tutte le precedenti mappe. Nella volontà di **Treyarch** c'è quella di voler inserire tutti i mezzi possibili, tra aerei, veicoli su ruote e navali. Tutto ciò si scontrerebbe con diversi fattori: il primo è il **ritmo di gioco**, ben lontano dalle caotiche partite principali e sarà interessante testare l'efficacia del gameplay da questo punto di vista. Il secondo è quello **tecnico**: si vociferà già delle limitazioni in termine di numero di partecipanti, **massimo 32 giocatori** contro i consueti 100. Siamo ancora nel campo dei rumor, ma di certo gli sviluppatori non aiutano, asserendo che per il momento "non vogliamo parlare di numeri". Staremo a vedere.

Infine, è la piega che potrebbe prendere il **mercato**: sta forse passando un po' sottotraccia, ma in fin dei conti, stiamo assistendo a un colosso come **Activision** adeguarsi alle circostanze, senza provar a far qualcosa di nuovo. Se sul piano economico è un mossa tutt'altro che discutibile, considerando anche che non sappiamo ancora quali siano le effettive novità apportate al genere (ammesso che ce ne siano), fa specie come uno dei più grossi esponenti dell'*industry* non abbia tirato fuori un asso dalla manica, in grado di far vera concorrenza ai vari *Fortnite* e *Player Unknown Battlegrounds*. Forse può essere considerato un segno di debolezza pericoloso, lanciando la tendenza "dell'andare sul sicuro" che rischia di appiattare ancor di più il mercato, preferendo i soldi alle idee. Certo, può anche esser visto nel senso opposto, quello in cui vede Treyarch fare la voce grossa, "dando una bella lezione" ai protagonisti del momento. Anche qui, non ci resta che attendere gli esiti.



Call of Duty: Black Ops 4 segna dunque un decisivo cambio di rotta per lo sparattutto Activision. Numerose novità, anche azzardate, come l'abbandono del single player, potrebbero segnare una nuova via per gli FPS, aspettando anche il *reveal* del suo concorrente diretto **Battlefield V**. L'interesse più grande ricade soprattutto nella modalità Blackout, che segna l'entrata in scena di *CoD* nelle battle royale, sperando di vedere nuova linfa per il genere.

Call of Duty: Black Ops 4 arriverà il **12 Ottobre** su PS4, Xbox One e PC, ma non dove ve lo aspettereste. Questo capitolo segna anche l'**addio a Steam per abbracciare Battle.net**. Questo permetterà, oltre a risparmiare il 30% dei ricavi destinati a Valve, anche di usufruire di tutti gli aspetti social del portale. La versione PC conterà inoltre di server dedicati. Anche questo passaggio di consegne è abbastanza rilevante: se da un lato si guadagnerebbe di più, dall'altro, si potrà contare su un numero inferiore di utenti. Ma per questi calcoli, dobbiamo attendere i primi dati.

[Grand Theft Auto V ha venduto quasi 95 milioni di copie](#)

Durante l'ultima *conference call* di **Take Two**, è stato annunciato che **Grand Theft Auto V** è vicino all'incredibile risultato di **95 milioni di copie vendute**.

Stando all'azienda statunitense, parte del successo è dovuto ai continui aggiornamenti gratuiti di **GTA Online**, che non smette di mietere successo e che si appresta a vivere il suo anno più remunerativo di sempre.

Il titolo ha portato guadagni pari a **6 miliardi di dollari** nelle casse di **Take Two**, e risulta essere uno dei titoli di più successo nella storia dei videogiochi, tanto da apparire ancora nelle classifiche

dei giochi più venduti in America e nel Regno Unito dopo 5 anni dall'uscita.

[Sony fermerà la produzione di titoli fisici per PS Vita nel 2019](#)

La fine di **PlayStation Vita**, nonostante potrebbe attirare nuove cerchie di fan, in particolare per generi come **indie** e **JRPG**, sembra essere vicina. Infatti Sony, ha deciso di darle il fatidico colpo di grazia terminando la produzione di titoli fisici entro il 31 marzo 2019. La notizia giunge da una lettera agli sviluppatori, la cui società chiede di presentare i loro ordini di acquisto finali entro il 15 febbraio 2019. **Sony** continuerà comunque a vendere titoli digitali Vita sul **PlayStation Store**, ma le costose schede di memoria, proprietarie della console - uno dei motivi per cui la portatile non ha avuto il successo sperato - potrebbero rallentarne il mercato. Numerosi sono i fattori che hanno contribuito alla morte della PS Vita, come l'ascesa dei titoli mobile e la non considerazione della console da parte delle divisioni europee e americane dopo il lancio del 2012. Nel 2015, il presidente di **Sony Worldwide Studios**, **Shuhei Yoshida**, ha dichiarato che la società non riesce a vedere un futuro per la console.

Oltre a smettere di produrre titoli fisici, **Sony**, smetterà anche di includere i titoli **PS3** e **PS Vita** nell'elenco **PlayStation Plus** gratuiti per il mese. Quindi i giocatori della portatile, potranno acquistare solo titoli digitali prima del totale abbandono della console.

[Metro Exodus rimandato al 2019](#)

L'uscita di **Metro Exodus**, terzo capitolo della saga **Metro**, viene rimandato, tramite un comunicato stampa da **THQ Nordic**, ai primi mesi del 2019. Annunciato l'anno scorso, per questo titolo si sono viste ambientazioni lugubri e claustrofobiche, con un comparto tecnico che sembra mettere a dura prova le console di questa generazione. Nonostante l'uscita del titolo era prevista per quest'anno, la sua pubblicazione è stata rimandata senza giustificazioni da **4A Games**; speriamo che questo ritardo porti agli sviluppatori più tempo per dare quel tocco terrificante a una saga che non ha bisogno di presentazioni.

