

## [The Last of us: Part II è ancora a metà lavorazione](#)

Nonostante siano trascorsi due degli eventi più importanti nel settore videoludico, il **Game Awards** e il **Playstation Experience**, di *The Last of Us: Part II*, non v'è neanche l'ombra. Dopo l'hype dato dall'apparizione con un trailer mozzafiato al **Paris Game Week** il progetto è tornato tra le mura degli studi di **Naughty Dog** e dalle quali non sembra voler ancora uscire. **Druckmann**, il direttore creativo della nota software house, spiega infatti che il sequel è stato lanciato molto prematuramente. Lo sviluppo del gioco è ancora tra il 50% e il 60%, proprio per questo motivo anche la data di uscita è molto lontana, non definita. Ma **Druckmann** ci assicura però che *TLoU2*, sarà sicuramente presente per il prossimo **E3 2018**.

Ad addolcire l'amaro boccone ingoiato dai più speranzosi fan della serie, ci hanno pensato **Ashley Johnson** e **Troy Baker**, che interpretano i personaggi **Ellie** e **Joel**, cantando in un duetto unplugged l'OST del videogioco.

Insomma a questo punto probabilmente, visto che c'è ancora molto tempo per il prossimo **E3**, possiamo ben sperare che **Naughty Dog** possa finalmente dare una consistente prova del suo operato con un video gameplay o magari perché no, con una demo giocabile di *The Last of Us: Part II*.

---

## [Detroit: Become Human: nuovo gameplay al PlayStation Experience 2017](#)

Durante il **PlayStation Experience 2017** è stata presentata una nuova demo di *Detroit: Become Human*, che mette in evidenza l'intenso dramma umano che sarà al centro della storia, riguardante la rivolta degli Androidi; più specificatamente è stata mostrata una delle scene, già vista nei precedenti trailer, che coinvolgono il protagonista Connor che tenta di salvare una bambina su un tetto di un palazzo: mentre il producer **Guillaume de Fondaumière** giocava la demo, il pubblico consigliava quali decisioni prendere, coinvolgendo così tutti gli spettatori.

Oltre a mostrare la demo e giocare insieme al pubblico, De Fondaumière ha anche accennato al fatto che il gioco sia attualmente alla "**fine dello sviluppo**" e che lo script totale per il gioco comprende oltre **2000 pagine e migliaia di conversazioni**. Inoltre, De Fondaumière ha affermato che i giocatori, per provare tutte le opzioni che offre il gioco, dovranno giocarlo e completarlo moltissime volte, aggiungendo che questo progetto è uno dei più impegnativi e più ambiziosi che **Quantic Dream** abbia mai affrontato, che presenterà «la narrativa più ramificata che abbiamo mai creato» e che «toccherà i giocatori a livello emotivo».

*Detroit: Become Human* uscirà per PS4 nella primavera 2018, ma nell'attesa potete leggere la [preview](#) della stessa demo (la missione **Hostage**) mostrata appunto al PlayStation Experience.