

[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.



[Square Enix annuncia la sua conferenza per l'E3](#)

A distanza di tre anni, **Square Enix** tornerà in una conferenza all'E3 dedicata, che si svolgerà lunedì 11 giugno alle 03:00 (19:00 ora italiana). Oltre alle notizie e gli annunci che **Square Enix** ha dichiarato di voler mostrare, non è ancora chiaro cosa verrà presentato. Tuttavia i fan si aspettano annunci come **Kingdom Hearts 3**, un improbabile remake di **Final Fantasy 7**, o ancora titoli shooter come **Left Alive**.

Save the Date!

The Square Enix E3 Showcase 2018 - Monday June 11 at 10 AM PDT/1PM EDT/6pm BST
Join us for a special video presentation to discover the exciting future of Square

Enix! <https://t.co/OXdt8fTQSo> pic.twitter.com/Oj9pelpcm5

— Square Enix (@SquareEnix) [May 8, 2018](#)

[Battlefield V includerà la campagna single player](#)

Nuovi dettagli ci attendono in vista dell'uscita dell'FPS principale di **Electronic Arts**, la cui software house, ha rivelato la presenza di una avvincente campagna in **single-player**, che sembra seguire lo stile già introdotto in **Battlefield 1**, mirando alle battaglie su vasta scala. Al contrario della serie **Battlefield**, il suo concorrente **Call Of Duty**, sembra aver tralasciato, almeno per **Call of Duty: Black Ops 4**, la modalità in single-player, ma **DICE** ed **EA** non sembrano condividere l'idea. Il **CEO EA, Andrew Wilson**, ha dichiarato a proposito:

«Con il nostro prossimo **Battlefield**, il team di **DICE** sta dando vita all'intensità del combattimento in modi totalmente nuovi e inaspettati. Ogni battaglia è unica e ogni modalità porta le sue sfide, dal modo in cui interagisci con l'ambiente intorno a te, ad avvincenti storie per single-player, al multiplayer su larga scala che si estende su più mappe e modalità. »

Questo titolo, che secondo alcune fonti si ambienterebbe all'interno dei maggiori conflitti della Seconda Guerra Mondiale, dovrebbe includere (anche se non si hanno conferme ufficiali) una modalità **Battle Royale**, seguendo dunque la moda del momento. Non ci resta che aspettare le novità che verranno sicuramente annunciate all'**E3 2018** che si terrà il 9 giugno.



[Chris Hecker ci racconta il suo SpyParty](#)

Chris Hecker, programmatore di videogame statunitense, ha da qualche settimana lanciato l'**Early Access** del suo ultimo titolo, **SpyParty**, multiplayer indie in cui il personaggio che interpreta la spia deve finire il maggior numero di missioni e non essere ucciso da un cecchino; al contrario il cecchino deve uccidere la spia con un solo proiettile, visto che si mimetizzerà tra le **IA** del gioco. Quando **Hecker** cominciò a lavorare a **SpyParty**, era ingegnere e designer presso **Electronic Arts**; il suo progetto era quello di risparmiare denaro per lo sviluppo del titolo indie ma purtroppo una serie di finanziamenti lo costrinsero ad accelerare i tempi del suo distacco, a tal punto che questi tagli al personale lo convinsero a vendere l'accesso della beta al titolo per 15\$ (circa €12,50) per auto-finanziarne lo sviluppo. Così, nonostante le 24.000 copie vendute, in poco tempo tutti i risparmi messi da parte da **Hecker** terminarono presto. Per giustificare i tempi di sviluppo (circa 10 anni) Hecker ha dichiarato:

«Mi prendo molto tempo quando faccio le cose, ma solamente perché mi piace farle per bene. Il mio motto 'Consegnare il lavoro in ritardo rende i producer nervosi, ma ciò vuol dire che il lavoro è stato fatto per bene.'»

Hecker ha poi continuato dicendo di aver dedicato del tempo alla sua famiglia e alla salute, evitando di diventare uno dei tanti sviluppatori che non si sono più ripresi. In seguito ha dichiarato che lo sviluppo del titolo ha avuto bisogno di molto tempo. Dal suo concepimento a oggi, sono cambiate tante cose in ambito videoludico, i giocatori sono diventati molto più abili, e quindi si è dovuto implementare qualcosa di nuovo di volta in volta. **Hecker** racconta di essere rimasto colpito quando ha visto evolvere le tattiche di gioco: ad esempio, un giocatore ha notato come la spia non parlasse

mai per primo in una conversazione, temendo che fosse troppo scontato ed evidente, così i cecchini hanno cominciato a essere sospettosi nei confronti di chi non iniziava a parlare subito e, una volta che la spia avrebbe capito la strategia, avrebbe preso parte alle conversazioni più facilmente, confondendo la strategia nemica.



Così Hecker ha dovuto passare molto tempo per lo sviluppo del titolo, in particolare per una funzione, quella di poter rivedere un replay della partita, con punti di vista differenti da quello del cecchino, in modo che qualora una spia fallisse può tornare a vedere il replay e capire quale comportamento lo contrassegnasse come sospetto. A sua volta, anche il cecchino può effettuare gli stessi controlli e capire quali comportamenti l'hanno portato al fallimento. Oltre questa funzione, i giocatori possono cercare replay di altri giocatori, per studiare le loro strategie di gioco e adottarle, incrementando la competitività tra le spie e i cecchini. Si può facilmente notare che dal punto di vista degli e-sport, **Hecker** non ha speso molto tempo, in quanto come dichiarato dallo stesso:

«Ci sono tantissime grandi aziende che cercano di imporre i loro titoli negli e-sport, molto spesso spendendo parecchio budget. *Counter-Strike* non è diventato e-sport perché Valve ha investito molto denaro, semplicemente lo è diventato perché è stato sviluppato bene, e il pubblico lo ha scelto come per questo.»

Hecker spera che al lancio, i 24.000 sostenitori di **SpyParty**, siano pronti ad aiutare i nuovi giocatori, prevedendo una formazione di una community Steam matura. Così Chris Hecker vede quattro possibilità per il lancio del suo titolo: la prima è che al lancio il gioco vada bene ma abbia dei problemi di server da affrontare in seguito; nella seconda si ha un'inizio più o meno roseo ma con il bisogno di sviluppo aggiuntivo; la terza possibilità prevede un lancio tenue e uno sviluppo post-lancio, come **Rainbow Six Siege** o **Subnautica** mentre nella quarta e ultima possibilità i 24.000 sostenitori del titolo siano gli unici ad acquistarlo. Indipendentemente da come andrà il lancio, **Hecker**, si è detto soddisfatto del lavoro compiuto

Per il futuro Hecker si augura un progetto più piccolo e più breve, tuttavia non ci sarà un abbandono del titolo, che verrà comunque implementato in tutte le sue sezioni con numerose modalità

spie/cecchini e funzioni replay.

La visione di Bethesda per Nintendo Switch

Nintendo Switch è la console che ha venduto di più nel primo anno di vita, riscuotendo molto successo, soprattutto per aver cambiato la visione delle console portatili e casalinghe da parte delle aziende. Infatti, fino a qualche anno fa, il mondo ha visto alcuni tentativi di portare una console ibrida sul mercato ma che non hanno avuto il successo sperato. La di questo tipo di console è dunque cambiata, anche tra il pubblico: a tal proposito, i colleghi di **Dualshockers** hanno intervistato **Pete Hines**, vice presidente senior al marketing di **Bethesda Softwork**, in occasione dell'imminente uscita di **Wolfenstein II: The New Colossus** (del quale vi [riportiamo la nostra recensione](#)) per Nintendo Switch. Hines alla domanda se volevano o meno portare, alcuni titoli **Bethesda**, come già fatto per **The Elder Scrolls V: Skyrim** e **DOOM**, Hines risponde:

«Dipende. Dipende se pensiamo o meno sul fatto che il gioco sia adatto alla piattaforma tecnicamente, e se pensiamo che sia qualcosa che il pubblico vuole su Switch. In questo modo, non è letteralmente diverso da qualsiasi altra piattaforma che guardiamo o da qualsiasi altro gioco che facciamo. Spero che sarà un mix di entrambi. Se ci sono cose che la gente vuole che pubblichiamo su Switch, è una buona idea e potrebbe funzionare. Se si tratta di cose nuove che pensiamo siano perfette e funzionino su Switch, lo faremo anche noi. »

Successivamente gli è stato chiesto se Bethesda svilupperà titoli in esclusiva per Switch, come fatto da **Ubisoft** con **Mario + Rabbids Kingdom Battle**:

«Non lo so, vedremo. Tutta questa roba arriva sempre dall'idea degli sviluppatori e ciò che pensiamo sia una buona idea per il saggio e la piattaforma .»

Infine gli è stato chiesto se i titoli verranno lanciati in contemporanea sia su Switch che su altre piattaforme; Hines risponde che, se lo fosse, sarebbe un'ottimo obiettivo per la software house, concludendo con:

«Questa è sempre la nostra preferenza, ma nel caso di **The Elder Scroll V: Skyrim** e **DOOM**, beh, questo non era possibile. Invece per il caso di **Wolfenstein II: The New Colossus**, abbiamo avuto bisogno di più tempo e non avevamo intenzione di tenere le altre piattaforme in attesa di Switch. Dal mio punto di vista, ogni volta che avremo la possibilità di farlo sia su Switch, che su altre piattaforme contemporaneamente, lo faremo . »



[La realtà virtuale secondo Chris Milk](#)

Con l'uscita di **Ready Player One** nei cinema, l'argomento della realtà virtuale si fa sempre più diffuso e comprende molte più diramazioni. Oggi analizzeremo una di queste, quella della realtà virtuale in campo cinematografico, di cui uno dei pionieri è **Chris Milk**. Famoso regista e fotografo statunitense, Milk si è specializzato nella realizzazione di video musicali, che ha girato per molti nomi internazionali come **Kayne West**, **U2**, **Audioslave** e molti altri ancora. Ultimamente ha intrapreso un progetto interessante, in grado di unire il mondo cinematografico con quello della realtà virtuale che, da un paio di anni a oggi, ha visto una vertiginosa scalata nel mercato in campo videoludico. Il suo primo progetto è stato un video musicale girato in **VR**, che riprendeva una cover di **Beck Hansen**, di un vecchio brano di **David Bowie**, **Sound and Vision**. Ai tempi di questo primo progetto, la realtà virtuale era ancora agli albori e molto costosa, e quindi non tutti avevano la possibilità di creare questi video. Milk racconta che in precedenza si attaccavano digitalmente fra di loro molteplici filmati ripresi con le microcamere **GoPro**, per ottenere un effetto simile. Secondo **Milk** la **VR**, ha molto più potenziale rispetto ai film, alle canzoni o ai libri, in quanto si potrebbero collegare molte esperienze più profonde, cosa che un normale libro difficilmente riesce a fare. In proposito Chris Milk dichiara:

«Un esempio semplice è che una canzone che è o è stata la tua canzone preferita quell'estate. Quella canzone e l'esperienza di quell'estate sono collegate insieme, e quando senti quella canzone ti riporta indietro a quel tempo. La VR ha il potenziale non solo di ricreare ciò che quella canzone significa per quell'estate, ma può farci ricordare l'intera esperienza. E se potessi tornare indietro e vivere quell'estate di nuovo attraverso la memoria scatenata da quella

canzone? Come formato artistico è molto interessante: se è la tua tela, puoi dipingere un sacco di immagini interessanti su di essa.»

Infatti la VR è passata da semplice oggetto di curiosità tecnologica, a essere presente nelle conferenze cinematografiche più importanti tra cui **Tribeca, Sundance, Toronto e Cinequest**, fino a quando nel 2017 un progetto in VR, **Pearl**, fu persino nominato agli **Oscar**. Al **Festival di Cannes** del 2017, il progetto in VR di **Alejandro G. Iñárritu**, ha portato alla luce un'argomento molto scottante, quello dell'immigrazione clandestina tra **USA** e **Messico**. Oggi la VR è molto diffusa anche grazie ai visori come **PSVR, HTC Vive** e **Lenovo Mirage Solo** e il nuovo visore di **Facebook, Oculus Go**, che verrà lanciato entro l'anno.

«Penso, e la maggior parte delle persone fa lo stesso, che avere un dispositivo indipendente che è solo per VR sia la soluzione migliore. I dispositivi attuali, legati a un computer, che si appoggiano su basi di ricarica, che si indossano e viceversa, sono barriere di accesso, ostacoli che devi attraversare per poter entrare in un'altra realtà. »

I filmati registrati in VR si fanno sempre più diffusi e la società acquisisce sempre più esperienza in questo campo, stimolando le case cinematografiche a investire in questa nuova tecnologia, producendo delle pellicole in VR che potrebbero avere molto successo. Ci vorranno ancora molti anni per avere il modello di VR definitivo e numerose innovazioni, ma il futuro corre verso la realtà virtuale.

The Arcade Crew, la nuova società di Dotemu

DotEmu, società francese famosa per i suoi remake e revival, come l'ultimo **Wonder Boy: The Dragon's Trap** (uscito l'anno scorso) o le versioni per mobile di **Karateka** e **The Last Express**, quest'anno ha provato qualcosa di molto diverso. Infatti proprio DotEmu ha annunciato il 14 marzo, **The Arcade Crew, un nuovo publisher per titoli indie**, come **Blazing Chrome**, dello sviluppatore brasiliano **JoyMasher**. Recentemente il CEO di **DotEmu, Cyrille Imbert**, ha dichiarato che questa era già stata presa in considerazione tempo fa, ma si è concretizzata con l'arrivo di numerosi successi, come **Wonder Boy, Ys Origin** e **WindJammers**. Ha continuato dicendo di avere l'esperienza giusta per cominciare a sviluppare titoli da zero, e non più solo sequel o remake, caratterizzati da grafica e gameplay in pieno stile retrò.

Confrontandoli, i giochi creati da entrambe le società potrebbero sembrare simili e, proprio per questo, **Imbert** ha voluto precisare che le creazioni di **DotEmu** continueranno a essere proprietà di licenza dell'IP originale, mentre, i titoli di **The Arcade Crew**, saranno separati dalla prima società, anche se il nome potrà suggerire degli adattamenti dei classici *coin-up*. In seguito Imbert ha rilasciato le seguenti parole:

«Il vero lato "arcade" di The Arcade Crew, non riguarda la macchina in sé, ma il suo spirito. Vogliamo pubblicare giochi che abbiano questa sensazione di divertimento istantaneo, qualcosa che ricordi i vecchi tempi, giochi semplici, non sono semplici nel concetto o nel modo in cui

vengono eseguiti, ma non è neanche qualcosa di complicato o strano, con concetti totalmente nuovi. Non siamo solo un editore indipendente, siamo noi stessi sviluppatori, e questo ha un grande impatto sul modo in cui vediamo l'Arcade Crew: possiamo permetterci di avere un portafoglio selettivo, non abbiamo bisogno di riempire un programma di pubblicazione, abbiamo i nostri progetti e lo abbiamo fatto per molto tempo tempo.»

Ma DotEmu sarà comunque presente durante le attività di The Arcade Crew. Sviluppando un paio di titoli all'anno, The Arcade Crew potrà fornire molta più assistenza agli utenti e al suo lavoro. Per questo DotEmu vuole essere partecipe, dalla progettazione al collaudo, all'animazione, al supporto per il porting multiplatforma. A proposito di questo **Imbert** ha dichiarato:

«Vogliamo davvero un coinvolgimento integrante nell'intero processo di completamento di un gioco. Molti editori sono solo editori, non sanno davvero cosa significhi veramente sviluppare un gioco. Cercheremo di lasciare che gli studio lavorino dove hanno davvero un valore aggiunto, che stiano creando il loro gioco e realizzando il loro progetto. Per tutte le altre cose, potremmo supportarli, perché sappiamo esattamente come va.»

Anche se **The Arcade Crew**, sta cercando di stimolare il mercato retrò, **Imbert**, sa bene che il mercato si evolve in continuazione. Lo dimostra l'esperienza di DotEmu con **Wonder Boy**, il quale punto di forza è la sostituzione della **pixel art** con le immagini disegnate a mano dallo sviluppatore **Lizardcube**.

«L'arte dei pixel è stata usata molto nella scena indipendente perché è più facile poterci lavorare. È più rapida, è meglio per l'iterazione, per l'animazione. Per un sacco di motivi ha senso, soprattutto quando hai un budget basso. Fare un'animazione disegnata a mano come è stato fatto su **Wonder Boy** è molto difficile. È un affare completamente diverso.»

In passato il disegno manuale, era qualcosa di impossibile, a causa delle limitazioni tecniche. Ora data la sovrabbondanza di titoli in pixel art, molti professionisti hanno voglia di qualcosa di nuovo e mai visto. Per **Imbert**, la pixel art di *Blazing Chrome*, dà al titolo un chiaro riferimento a classici retrò come *Metal Slug* o *Contra*.

«A volte ha senso che alcuni giochi siano pixel art. C'è stato un processo di riflessione dietro a ciò che sarà il gioco? Perché dovremmo fare pixel art, e come? Perché ci sono molti stili differenti di pixel art, ovviamente. Ma finché si adatta con il genere del gioco, l'universo del gioco, il gioco stesso, ha senso. A volte puoi dire su alcuni giochi che erano solo pixel art di default perché è bello o perché sembra un po' retrò. Il modo in cui selezioneremo giochi per The Arcade Crew, non importa come appaia, è importante come lo giustifichi, è importante spiegare perché si mostra in questo modo. Qual è stato il processo artistico dietro di esso? »

Quest'ultima è una domanda molto importante, base su cui si svilupperanno i futuri titoli. **The Arcade Crew** punta a spingere il potenziale di *Blazing Chrome*, e di tutti i futuri sequel, sfruttando i principali **gameshow**, a partire dal **Game Developer Conference**, che si sta tenendo proprio in questi giorni, continuando poi con **E3** e **Gamescom**.

I titoli PSVR più attesi del 2018

Il nuovo anno è appena iniziato e molti sono i titoli attesi per questo 2018. **Sony** sembra voler continuare a investire sulla realtà virtuale e, con la recente uscita di *The Inpatient*, sembra che il parco titoli di **PSVR** si faccia sempre più consistente. Vediamo quali sono i titoli più interessanti fra quelli in arrivo per il visore **PS4**:

Ace Combat 7: Skies Unknown



Titolo sviluppato da **Project Aces** per **PS4**, **PC** e **Xbox One**, *Ace Combat 7: Skies Unknown*, mostra una campagna aggiuntiva dedicata esclusivamente a **PlayStation VR**, con numerose missioni che ci porteranno a bordo dei jet militari più all'avanguardia. Purtroppo la data di pubblicazione non è stata ancora svelata, ma sappiamo che verrà lanciato entro il 2018.

The Persistence



Vi piacciono i titoli survival horror? **The Persistence** farà sicuramente al caso vostro. Sviluppato e distribuito da **Firestone**, il titolo è ambientato nel 2521, a bordo del The Persistence, vascello spaziale impegnato in una missione scientifica, su cui un'incidente, ha provocato la mutazione dell'equipaggio. Il nostro obiettivo sarà quello di sopravvivere ai mutanti attraverso livelli sempre più ostici. Anche per questo titolo la data di pubblicazione non è stata rivelata.

Sprint Vector



Titolo sviluppato da **Survios**, **Sprint Vector** cambia la prospettiva che caratterizza molti altri titoli, offrendo ai propri utenti una vera e propria attività fisica per riuscire a giocare. Infatti il titolo si

avvale dei supporti **PlayStation Move** per simulare il movimento del corpo durante la corsa. Sicuramente un elemento interessante, con cui i giocatori potranno divertirsi senza rinunciare all'attività fisica. Che sia l'inizio di qualcosa di più grande?

Golem



Golem, un'avventura targata **Highwire Games**, ci metterà nei panni di una ragazza con il potere di controllare giganteschi **Golem di pietra**, per combattere altri simili nemici. Il titolo, che uscirà il **13 marzo 2018**, utilizzerà un sistema di movimento definito **Incline Control**, che ci permetterà di muoverci inclinando il corpo verso le varie direzioni.

Blood and Truth



Titolo di casa **London Studios**, ***Blood and Truth*** è un titolo *shooter* ambientato a **Londra**, come il precedente titolo ***The London Heist*** contenuto in *VR Worlds*, che ci calerà nei panni di **Ryan Marks**, un soldato élite delle Forze Speciali impegnato a salvare la propria famiglia da un malvagio criminale. In questo titolo si potranno utilizzare i supporti **PlayStation Move**, per ricaricare le armi, cosa che ci farà provare a pieno l'esperienza di gioco. London Studios non ha rivelato la data di pubblicazione dichiarando solo che è prevista per il 2018.

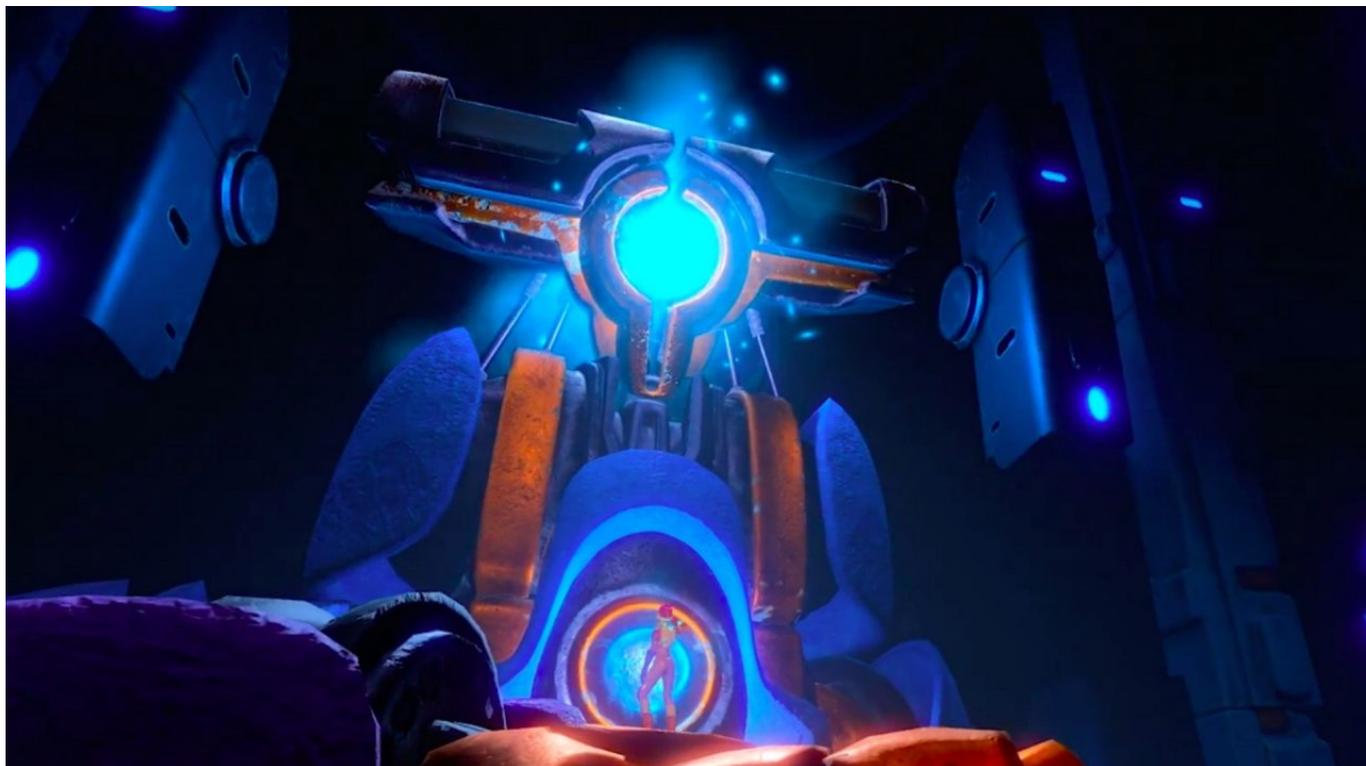
Transference



Puzzle game psicologico sviluppato da **SpectreVision**, casa cinematografica fondata da **Elijah**

Wood, protagonista de *Il Signore degli Anelli*. In *Transference*, il giocatore sarà sottoposto al test di prova di una nuova tecnologia che permetterà, attraverso un casco, di sperimentare le emozioni altrui. Sarà rilasciato durante il periodo estivo del 2018.

Star Child



Titolo di casa **Sony** e **Playful Corp**, *Star Child* si presenta come un titolo **Platform 2D**, presentato all'**E3 2017** di **Los Angeles**. Seguiremo le avventure di **Spectra** e il suo compagno di viaggio, in un'importante missione per salvare il pianeta da una forza che vuole distruggere tutto. Verrà rilasciato durante il 2018.

E qui si conclude la nostra lista dei giochi più attesi del 2018. Abbiamo visto titoli che potrebbero essere candidati a gioco dell'anno e altri meno ma vi terremo comunque aggiornati sulle ultime novità riguardanti il visore di casa **Sony**.

[Vendite e profitti in crescita per Konami](#)

Nei nove mesi precedenti al 31 dicembre 2017, **Konami** ha registrato un incremento delle vendite e dei profitti del **30,2%**, pari a **354 milioni di dollari**. Allo stesso tempo, i ricavi sono saliti del **9%**, che equivale a **1,6 miliardi di dollari**. La divisione **Digital Entertainment** ha registrato sia la crescita più elevata, sia i ricavi più alti con un aumento del **21,7%** (**825 milioni di dollari**), percentuale che è stata confrontata con quelle delle altre divisioni che hanno riportato un aumento pari a **457 milioni di dollari** per la divisione **Health and Fitness**, **190 milioni di dollari** per la divisione **Games and System**, e altri **190 milioni di dollari** per la divisione **Amusement**.

I profitti della Digital Entertainment sono globalmente aumentati del **21,9%** (273 milioni di dollari)

in un anno, una percentuale che ha fatto impallidire tutte le altre divisioni dell'azienda. **Konami** ha voluto sottolineare il grandioso successo ottenuto dal settore **mobile**, attribuendolo a grandi titoli come **Winning Eleven Card Collection** e a importanti aggiornamenti per **PES 2018**, che ha registrato ben 80 milioni di download; segue **Yu-Gi-Oh Duel Links** con i suoi 60 milioni di download e altri famosi titoli come **Professional Baseball Spirits A** e **Jikkyou Pawafuru Puroyaku**.

Nonostante gli alti numeri registrati, si presentano dei cali nelle previsioni sulle entrate annuali previste, passando da 2,3 a 2 miliardi di dollari; fortunatamente non si può dire lo stesso dei profitti annuali previsti che crescono invece da 368 a 414 miliardi di dollari. Ci si aspetta una leggera crescita per la divisione Games and System, che passerebbe da 1,08 a 1,1 miliardi di dollari, con un guadagno annuale del **14,4%**. Per tutte le altre divisioni ci si aspetta invece un leggero calo. Konami ha confermato l'apertura di una nuova filiale a **Bangkok**, con l'obiettivo di sviluppare una struttura di vendita dedicata al mercato del sud-est asiatico dove si è visto un grande incremento dell'economia.

Konami pubblicherà a febbraio **Metal Gear Survive**, che diverrà il primo titolo pubblicato dopo l'abbandono di **Hideo Kojima** verso la società nipponica.

[Patch in arrivo per Smite](#)

In vista del **Campionato Mondiale dei Videogames**, gli sviluppatori di **Smite**, titolo action-online rilasciato su **Xbox One**, **PC** e **PS4**, hanno deciso di dare finalmente voce alle numerose lamentele da parte degli utenti, sui vari bug all'interno del gioco, in particolare su Xbox One e PS4. **HiRezsaih** ha pubblicato proprio su [Reddit](#) una panoramica dei problemi che il team di sviluppo dovrà affrontare, come numerosi errori di *turnaround* e un sistema di segnalazione dei bug, che verranno esaminati e corretti dal team di **Smite**, cresciuto recentemente proprio per offrire ai suoi utenti più qualità del supporto e del marketing. **Smite** sta aggiornando anche la mappa per la modalità conquista ed elementi di gioco in preparazione del lancio della Stagione 5.

