

Se despide un exclusivo de PS4: cerrará sus servidores y dejará de funcionar online

10/03/2026



Los creadores de Let It Die, Grasshopper Manufacture junto a GungHo, anunciaron que los servidores del juego dejarán de funcionar el 31 de agosto. El título, que debutó en 2016 como exclusivo de PlayStation 4 aunque luego llegó a PC, verá interrumpido su servicio online en ambas plataformas por decisión de las compañías.

Aunque el modo multijugador se apagará, el estudio confirmó que no borrará por completo el juego: planean transformar la experiencia en una versión para un solo jugador. Esa iteración offline se ofrecerá como un DLC de pago que reunirá y adaptará los contenidos que funcionaban con servidores, pero todavía no hay precio oficial.

Un juego exclusivo de PlayStation 4 dejará de funcionar este año

Además, la saga seguirá con una secuela titulada **Let It Die: Inferno**, anunciada como exclusiva de PlayStation 5. Ese proyecto apunta a mantener vivo el universo original y explicar por qué el cierre de la versión de 2016 resulta lógico desde la perspectiva comercial: los recursos se reasignan hacia la nueva entrega de próxima generación.

Los responsables no detallaron públicamente el motivo definitivo, aunque fuentes del sector apuntan a factores económicos y a retos de seguridad y mantenimiento. Mantener servidores con comunidades reducidas suele resultar costoso, y las empresas a menudo priorizan desarrollos rentables para consolas actuales antes que sostener servicios heredados. Aún así, la noticia generó nostalgia en la comunidad.

La transformación offline y el próximo DLC

El cierre implicará la eliminación de las funciones online propias del free-to-play: elementos basados en servidores, microtransacciones vinculadas y modos competitivos. Tras el parche de transición, los jugadores podrán seguir accediendo a gran parte del contenido en solitario; eso sí, con ajustes para que la experiencia sea coherente sin infraestructura online.

Los desarrolladores confirmaron que la versión offline se lanzará como un DLC de pago y no como una descarga gratuita. Ni Grasshopper ni GungHo detallaron fecha de salida ni tarifa, lo que ha provocado dudas entre la comunidad sobre el valor del paquete y la conveniencia de abonar para mantener el juego activo en modo local.

Let It Die tuvo un impacto notable en su época: se lanzó sin aviso durante un evento de PlayStation y llegó a acumular más de seis millones de descargas en sus primeros años. Formó parte de la camada de exclusivos que marcaron la generación PS4, aunque no fue un desarrollo interno de Sony.

Fuente: La 100