

Halo 4: in arrivo il bilanciamento delle armi e non solo ...

343 INDUSTRIES™

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/5415/halo-4-in-arrivo-il-bilanciamento-delle-armi-e-non-solo-.htm>)

Lo sviluppatore ha lavorato duramente nel corso delle ultime settimane, per riequilibrare e regolare con precisione quasi ogni arma.



343 Industries si prepara a lanciare un nuovo aggiornamento multiplayer per Halo 4, che cambierà il funzionamento di molte armi del gioco.

Il team ha aggiornato la pagina di [Halo Waypoint \(http://www.halowaypoint.com/it-it/\)](http://www.halowaypoint.com/it-it/), il sito ufficiale riguardante le patch di Halo, con l'elenco definitivo delle modifiche che saranno applicate il prossimo lunedì, 3 giugno.

Inoltre, il progettista del multiplayer, Quinn DelHoyo, ha dichiarato che "questo aggiornamento è enorme, con nuove armi e veicoli, velocità di movimento, aggiustamenti delle mappe e copertura delle stesse nonché, da ultimo, la velocità del gioco che è stata aumentata del 10%".



- Il danno del **Assault Rifle** è stato leggermente aumentato; adesso è possibile uccidere con tre proiettili in meno.
- L'angolo della mira automatica è stato ridotto.
- La propagazione dei proiettili è stato diminuita.



- Il danno della **Battle Rifle** è stato aumentato; adesso è possibile uccidere con quattro raffiche.
- La velocità di fuoco è stata leggermente diminuita.
- Il range del reticolo rosso (lo spazio in cui la mira automatica ha benefici) è stato diminuito.
- Due raffiche seguite da una coltellata adesso uccideranno un nemico.



- Il danno della **Carbine** è stato aumentato; adesso si può uccidere con sette colpi.
- La precisione è stata aumentata (diminuita la propagazione dei proiettili).
- Il range del reticolo rosso è stato diminuito.



- Il range del reticolo rosso della **DMR** è stato leggermente diminuito.



- La velocità di fuoco zoomata della **Light Rifle** è stata aumentata.
- La velocità di fuoco senza zoom è stata leggermente diminuita.
- Il range del reticolo rosso è stato aumentato per combaciare con quello del DMR.



- Il danno della **Magnum** è stato leggermente aumentato.



- Il danno del **SAW** è stato aumentato per mantenere il doppio del danno al secondo fornito dalla Assault Rifle.



- Il danno della **Storm Rifle** è stato aumentato; adesso è possibile uccidere i nemici con tre colpi in meno.
- L'angolo della mira automatica è stato ridotto.
- La propagazione dei proiettili è stata diminuita.



- Il danno del **Suppressor** è stato aumentato; adesso è possibile uccidere i nemici con tre colpi in meno.
- L'angolo della mira automatica è stato ridotto.
- La propagazione dei proiettili è stata diminuita.



- Il danno delle mitragliatrici dei veicoli è stato aumentato.

Maggiori dettagli sono disponibili a [questo \(http://blogs.halowaypoint.com/Headlines/post/2013/05/29/The-Halo-Bulletin-52913.aspx\)](http://blogs.halowaypoint.com/Headlines/post/2013/05/29/The-Halo-Bulletin-52913.aspx) link.