

## DICE lo ammette, a volte i colpi non entrano

# DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

AN EA COMPANY

**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/6018/dice-lo-ammette-a-volte-i-colpi-non-entrano.htm>)**

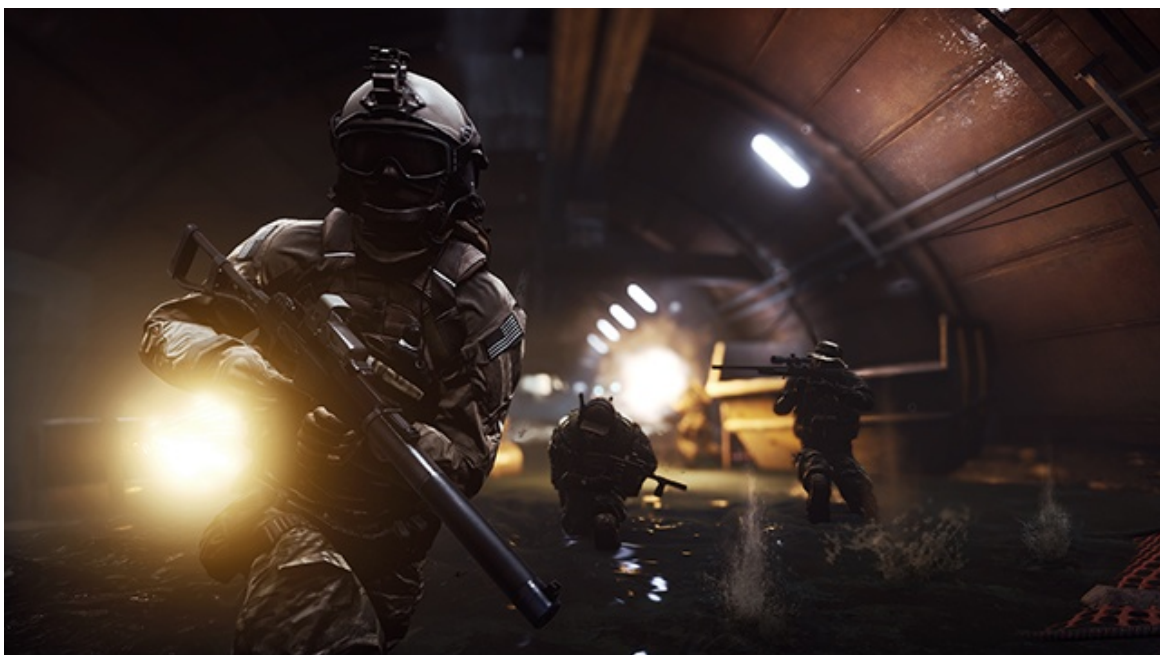
In un lungo post a proposito di eventuali futuri fix da apportare, ecco i problemi di BF4 ...

Un lungo post di DICE, sviluppatore di Battlefield 4 per EA, spiega alcuni dei problemi riscontrati sul noto sparatutto, che potrebbero non garantire un'esperienza ottimale per tutti i giocatori, promettendo alcuni interventi tesi a ridurre o eliminare questi inconvenienti.

Stiamo parlando dell'impressione di essere uccisi in un colpo e delle occasioni in cui i colpi non raggiungono l'obiettivo a cui si mira, così come di vari altri fenomeni relativi all'interazione con il mondo virtuale di Battlefield: fenomeni, questi, legati ad errori o bug comunemente indicati come problemi di netcode.

In realtà , parte di questi problemi sono da imputare alla cosiddetta compensazione di latenza, che interviene sulla realtà rappresentata sullo schermo per trasformarla in qualcosa di più naturale.

DICE assicura che molti bug sono stati fixati relativamente a questo algoritmo, ma il lavoro non è ancora ultimato.



Ecco un sommario dei problemi riscontrati e di quello che DICE dichiara di avere in cantiere.

### **Rubber Banding**

Si tratta di un fenomeno che causa lo spostamento innaturale (warping) del personaggio in alcune condizioni di fallimentare sincronizzazione con il server.

Nonostante i problemi risolti e le ottimizzazioni completate, tale aspetto è ancora presente e lo sviluppatore continuerà a raccogliere dati.

### **Ritardo della Killcam**

Spesso la Killcam mostra la morte del giocatore ancora prima che l'ultima parte di danno sia stata ricevuta, dando l'impressione di essere morti con un colpo di schioppo: alquanto fastidioso.

Alcuni problemi causano la perdita di sincronizzazione dell'health bar e di altri elementi dell'HUD: un fix per questi problemi è in arrivo col prossimo game update.

### **Tickrate**

Questa espressione solitamente indica quanti aggiornamenti di dati il server invia al client.

Tanti giocatori hanno richiesto un miglioramento su questo versante, ma DICE sta ancora "esplorando le possibilità di innalzare tale valore su server specifici".

### **Danno non registrato**

DICE è al corrente del bug che provoca il mancato "arrivo" di alcuni colpi a destinazione (solitamente si tratta di un avversario).

Nell'update del 13 febbraio sono stati inclusi alcuni pezzi di codice che dovrebbero facilitare il debug, non ci resta quindi che attendere.

### **Morte istantanea**

In alcune occasioni (remotissime) mentre si cammina o si corre, il player potrebbe sperimentare un'accelerazione improvvisa che lo porterebbe ad incontrare ad alta velocità un oggetto lungo il percorso, andando incontro ad una prematura scomparsa.

Si tratta di un problema causato da un errore matematico nel codice e il fix arriverà nella prossima patch.

### **Icone di Troubleshoot**

In aggiunta ad alcuni fix relativi al modello di interazione ambientale dinamica nota come Levolution, saranno aggiunte alcune icone che dovrebbero aiutare il riconoscimento di un problema legato al network e la successiva risoluzione dello stesso o identificazione del bug.

### **Impatto proiettili e suono**

Risolto un problema legato al suono dei colpi sparati, che spesso restituivano l'impressione di essere morti troppo velocemente.

In conclusione, nonostante le assicurazioni (ad onor del vero, sempre seguite dai fatti) da parte di DICE, la quale dichiara di essere costantemente al lavoro per ottimizzare e risolvere, troviamo quanto meno discutibile che un gioco di ultima generazione che ha comportato l'impiego di così tante risorse, debba essere ancora afflitto ad alcuni mesi dall'uscita ufficiale da problematiche del genere.