



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 20-05-2015 19:00

Battlefield 4 rivede le meccaniche della soppressione

DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

AN EA COMPANY

[LINK \(https://www.nexthardware.com/news/gaming/6927/battlefield-4-rivede-le-meccaniche-della-soppressione.htm\)](https://www.nexthardware.com/news/gaming/6927/battlefield-4-rivede-le-meccaniche-della-soppressione.htm)

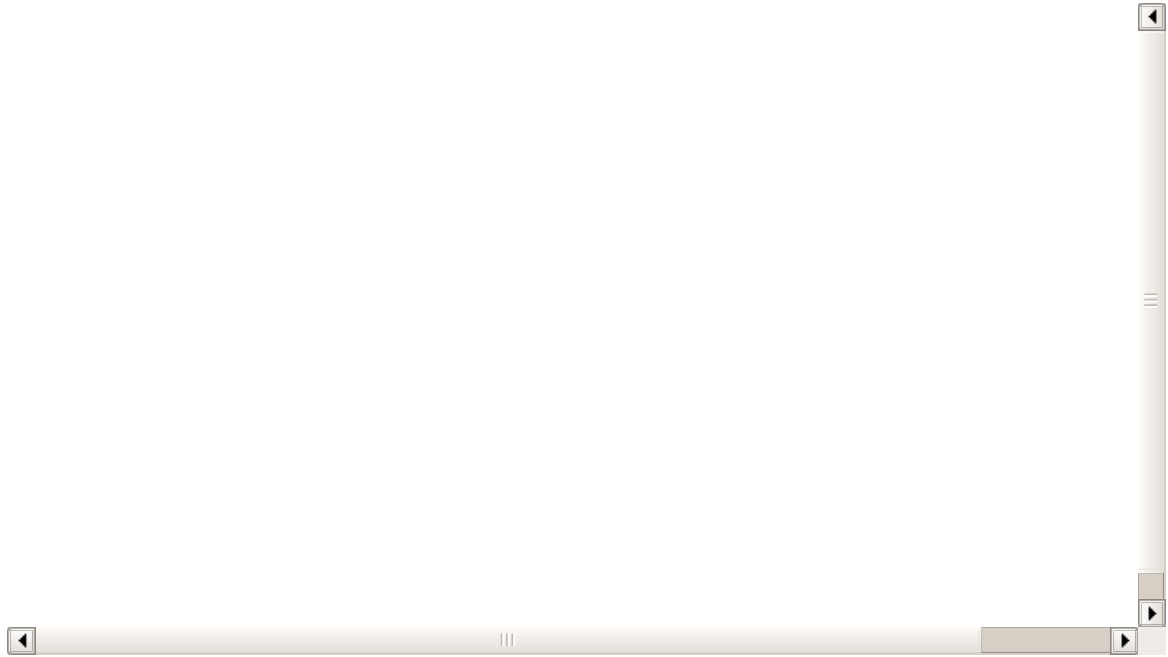
Grossi cambiamenti con la patch in arrivo.



DICE, lo sviluppatore per Battlefield 4, è sempre più intenzionato a rendere il suo capolavoro all'altezza delle aspettative espresse dai giocatori enthusiast su PC, notoriamente più sensibili a dettagli come la reattività delle interazioni con il proprio personaggio, con gli altri o con l'ambiente.

Dalle parole ai fatti, tanto DICE ha recentemente introdotto i server con tick rate a 144, che porranno fine ad imbarazzanti morti dietro copertura e proiettili mai recapitati.

Il prossimo cambiamento in arrivo riguarderà la meccanica della soppressione, ovvero quell'effetto grafico che riduce la visuale quando siamo sotto fuoco nemico, come ben spiegato dal solito "insider" Westie in un video sul tubo.



In pratica, l'effetto di soppressione, pensato per impedire un gameplay da film hollywoodiano in cui l'eroe di turno corre incontro al piombo spavaldo, aveva finito col diventare un'arma potente in grado di volgere a nostro favore l'esito della battaglia più della cruda abilità nella mira.

Con il nuovo sistema, che produrrà l'effetto soppressione solo ad una certa distanza (superato il tiro utile) DICE intende rendere l'abilità di mira come l'elemento principale per vincere gli scontri.