



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 09-06-2016 13:00

## Battlefield 1 promette un realismo senza precedenti

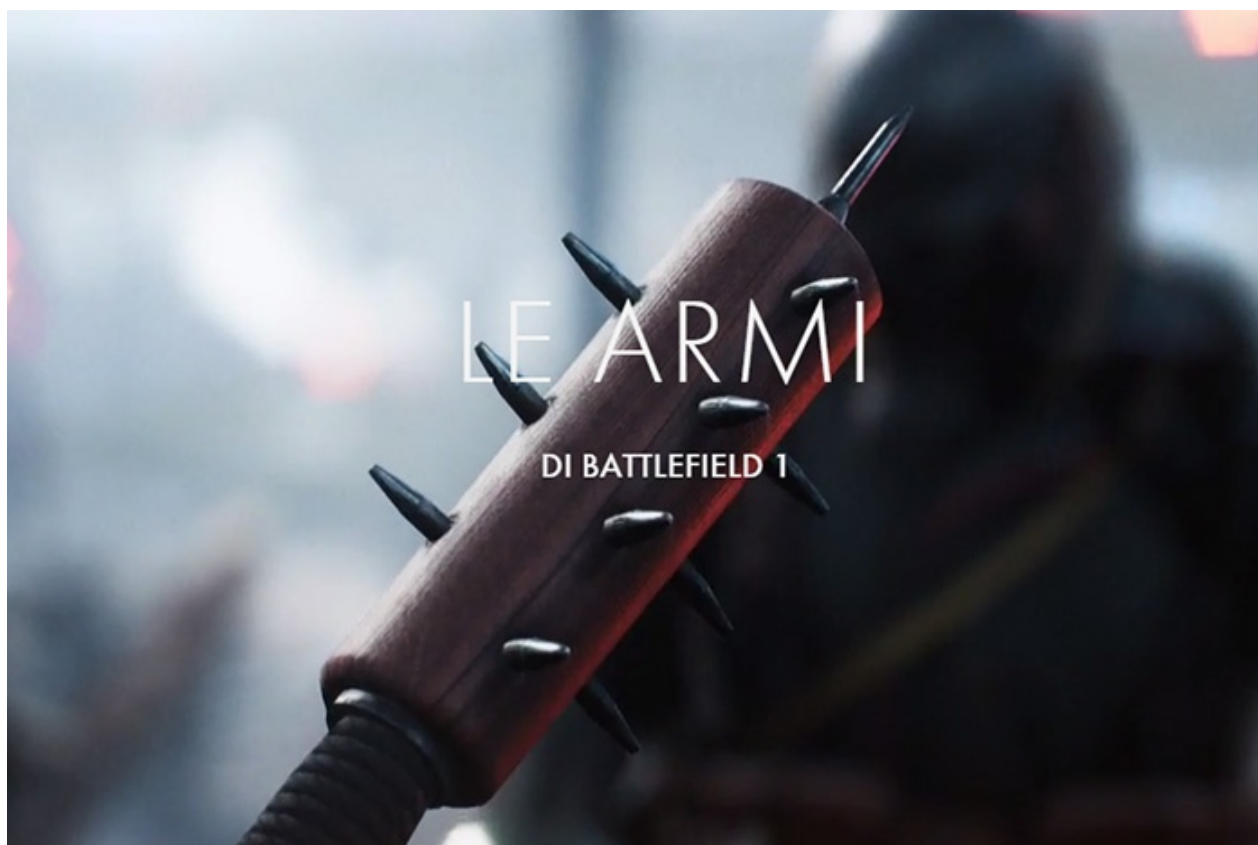
# DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

AN EA COMPANY

**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/7576/battlefield-1-promette-un-realismo-senza-precedenti.htm>)**

Q&A con Julian Schimek, progettista degli armamenti ...



Abbandonare i teatri di guerra contemporanei in favore della prima guerra mondiale è stata una mossa totalmente inattesa da parte della premiata ditta DICE/Electronic Arts, ma la risposta dei fan, almeno per il momento, è permeata di un entusiasmo che non si leggeva dai tempi di Bad Company 2.

È ancora presto per giudicare la bontà del prodotto ma i programmatori DICE ci tengono ad informarci di alcuni importanti cambiamenti al gameplay che interesseranno il nuovo episodio.

Primo, e più importante di tutti, la nuova balistica prevede una maggiore velocità dei proiettili, non esattamente 1:1 con il mondo reale, ma sensibilmente più vicina a tale valore, a detta di Julian Schimek,

programmatore e designer per gli armamenti in Battlefield 1.

Di contro, per evitare la tendenza verso armi irrealisticamente "multi-ruolo" tipiche del gameplay in stile Battlefield 3 e 4, Schimek promette una maggiore specializzazione delle sei differenti classi disponibili così che siano particolarmente efficaci nel loro campo di utilizzo ideale e deboli negli scenari meno adatti.

L'esempio portato è quello dei cecchini, che in BF1 dovranno accuratamente scegliere la giusta distanza dall'obiettivo, che non è sempre la maggiore distanza possibile: secondo Schimek l'utilizzo di un'arma nella giusta condizione darà le maggiori soddisfazioni.

Così avremo mitragliatrici leggere per la soppressione a media distanza, mitra compatti per grossi volumi di fuoco a corto raggio, fucili semiautomatici potenti e versatili e fucili a pompa per la pulizia delle trincee.

Inoltre, la personalizzazione delle armi sarà più mirata e permessa solo attraverso un massimo di tre preset adatti a migliorare alcune statistiche in favore di altre per arrivare, ad esempio, col rendere un fucile a pompa più efficace sulla distanza, con pallettoni in luogo delle cartucce .12.

Ciò potrà semplificare alcuni aspetti impropri e poco usati visti nei precedenti episodi della serie, come i calibro .50 con mirino reflex o i fucili a pompa con mirini tele e pallettoni.



Grossa attenzione sarà posta anche nei combattimenti all'arma bianca, con una più ampia varietà rispetto ai classici coltelli grazie al debutto di baionette, pale da trincee ed altri strumenti utilizzati in questo scenario di guerra come cesoie per il filo spinato e chiavi inglesi che, secondo la stessa fonte in DICE, potranno essere usati come armi.

Maggiore scelta anche per gli esplosivi, con granate a gas ed incendiarie accanto alle classiche Mk 2 "pineapple" americane e M24 tedesche a frammentazione.

Suoni ed effetti sono stati realizzati con la stessa tecnica vista in Hardline, con la registrazione dal vivo dei rumori delle armi e degli spari, la cui intensità varierà leggermente in prossimità dell'esaurimento del caricatore.

Ulteriori informazioni verranno rilasciate a [questo \(https://www.battlefield.com/it-it/games/battlefield-1/weapons\)](https://www.battlefield.com/it-it/games/battlefield-1/weapons) indirizzo, insieme alle dichiarazioni originali di Schimek.