



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 23-06-2016 12:30

## Battlefield 1 offrirà server con tickrate a 60Hz

# DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT

AN EA COMPANY

**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/7598/battlefield-1-offrira-server-con-tickrate-a-60hz.htm>)**

Faccia a faccia con i tester DICE sul subreddit di Battlefield.

Grazie al nuovo programma di partnership, DICE utilizza i più famosi youtuber internazionali sia come preziosa fonte di feedback che come megafono promozionale per i suoi giochi.

Parlando di Battlefield 1, XfactorGaming scrive sul subreddit [/r/Battlefield](https://www.reddit.com/r/Battlefield) ([https://www.reddit.com/r/Battlefield/comments/4p4xpg/ama\\_ive\\_played\\_quite\\_a\\_bit\\_of\\_battlefield\\_1\\_and/?sort=top](https://www.reddit.com/r/Battlefield/comments/4p4xpg/ama_ive_played_quite_a_bit_of_battlefield_1_and/?sort=top)) a proposito del nuovo titolo della saga, condividendo quello che può (i partecipanti al programma sono vincolati da NDA) e talvolta aiutato da vari addetti DICE nel fornire risposte agli utenti.



Fra i molti dettagli inediti, possiamo finalmente mettere le mani su una conferma ufficiale riguardo al netcode di Battlefield 1, che sarà basato su server impostati per comunicare con un tickrate da 60Hz a default.

Per chi avesse scarsa familiarità col termine, il tickrate è sostanzialmente la frequenza alla quale server e client comunicano vicendevolmente i dati di movimento e balistici: tanto più è alta tale frequenza, meno ritardo può esserci tra le azioni ed il risultato percepito, a tutto vantaggio del gameplay.

Sin dai tempi di Battlefield 3 l'argomento è stato caldissimo, principalmente a causa della sciaguratissima idea di impostare i server su valori di tickrate inferiori a 30, giungendo alla soluzione solo due anni dopo l'uscita del successivo episodio, Battlefield 4, dove alcuni server potevano addirittura raggiungere i 144Hz.

Considerando come il netcode sia sostanzialmente derivato dal Battlefield 4, con gli ultimi miglioramenti disponibili, si potrebbe persino sperare per un valore così alto, ma per ora scarseggiano le conferme ufficiali.

Il giocatore ha anche rivelato qualche dettaglio circa la corsa ed il nuovo meccanismo che punta a renderla una scelta tattica da usare con cura: *"è possibile usare la carica [...] ma dopo averla consumata non sarà possibile usarla per altri 8-10 secondi. è una tattica ad alto rischio ed alta ricompensa, e dovrebbe rimanere tale"*.

XfactorGaming sembra rispondere con una certa velocità alle domande, perciò se ne avete di interessanti non resta che chiedere: c'è da tenere conto comunque dell'accordo di non divulgazione ancora in essere, con molte domande specialmente circa le armi, le mappe e la personalizzazione, che rimarranno ovviamente senza risposte precise.