

Dopo aver **fatto sapere** che **Skyrim Special Edition** e **Fallout 4** non avrebbero supportato le **mod** su **PS4**, come invece era stato inizialmente promesso, **Bethesda ha annunciato** di aver lavorato a stretto contatto con **Sony** e di aver risolto i problemi che impedivano l'implementazione di questa feature sulla console della casa giapponese.

La riedizione di Skyrim sarà la prima a permettere ai giocatori di modificare il gioco già al lancio, il prossimo 28 ottobre, tuttavia non sarà possibile effettuare l'upload di asset esterni, quali texture o modelli poligonali, e quindi potranno essere creati solamente contenuti che sfruttano gli asset già presenti nel gioco. Non è tutto, Skyrim Special Edition supporterà **PS4 Pro** girando a risoluzione **4K nativa**.

Fallout 4 verrà aggiornato per permettere agli utenti di creare mod in una data successiva ancora da annunciare. Infine, anche il gioco di ruolo post-apocalittico verrà visualizzato a risoluzione 4K su PS4 Pro, tuttavia in questo caso non è stato specificato se verrà utilizzata la tecnica dell'upscaling o se la risoluzione sarà nativa.



Articolo precedente



Gravity Rush 2 è stato rinviato al 2017

Articolo successivo



Uncharted: The Nathan Drake Collection, i giochi verranno venduti singolarmente

