

# BATTLEFIELD 1™ FALL UPDATE

Wir freuen uns, das Herbst-Update von Battlefield 1 mit euch teilen zu können. Die folgenden Änderungen gelten für alle Plattformen, sofern nichts Gegenteiliges vermerkt ist.

## ALLGEMEINES:

- **Änderungen an "Operationens":**
  - Wir kümmern uns natürlich um die Balancing-Probleme im Spielmodus "Operationen". Es ist völlig klar, dass die Angreifer einen Boost brauchen. Um die Effektivität des angreifenden Teams zu erhöhen, werden die Gesamttickets sowohl bei "Operationen" als auch bei "Große Operationen" erhöht. Zusätzlich erleichtern wir die Eroberung von Sektoren ein wenig, indem wir bei "Operationen" und "Große Operationen" die Zeit zur Eroberung einer Flagge reduzieren. Außerdem haben wir die minimale Anzahl von Tickets, die ihr bei "Große Operationen" zurückerhaltet, von 30 auf 50 erhöht, genauso wie die Anzahl der Tickets, die ihr durch das Ausschalten von sich zurückziehenden Verteidigern zurückerhaltet. Dadurch steigt die Chance, nach der Eroberung eines Sektors auch noch den nächsten zu erobern, wenn ihr kaum noch Tickets übrig habt.
    - **64 Spieler**
      - Maximale Anzahl der Angreifer-Tickets von 150 auf 250 erhöht.
      - Anzahl der zurückerhaltenen Tickets für das Ausschalten sich zurückziehender Verteidiger nach Eroberung eines Sektors von 2 auf 3 erhöht.
      - Anzahl der minimal zurückerhaltenen Tickets durch Eroberung eines Sektors bei "Operationen" mit 64 Spielern von 30 auf 50 erhöht.
      - Zeit zur Eroberung von Flaggen leicht reduziert.
    - **40 Spieler**
      - Maximale Anzahl der Angreifer-Tickets von 150 auf 200 erhöht.
      - Anzahl der zurückerhaltenen Tickets für das Ausschalten sich zurückziehender Verteidiger nach Eroberung eines Sektors von 2 auf 3 erhöht.

- Zeit zur Eroberung von Flaggen leicht reduziert.
- **Änderungen an "Eroberung":**
  - Wir haben uns euer Feedback zum Balancing beim Eroberung-Layout von Suez zu Herzen genommen. Wir werden dem Layout zwei weitere Flaggen hinzufügen, damit ein Team nicht mehr wie bisher alle Flaggen so leicht erobern und halten kann. Außerdem ist uns aufgefallen, dass es sehr schwierig war, Flaggen in den Eroberungszonen der Dorfbereiche zurückzuerobern. Um dieses Problem zu beseitigen, haben wir die Eroberungsgröße dieser Bereiche verkleinert, sodass sie weniger Gebäude umfassen. Dadurch sollten die Flaggen etwas leichter zu erobern sein, und ein Team, das verloren hat und aus einem Dorf vertrieben wurde, kann sie leichter zurückerobern und somit in den Kampf zurückfinden. Um Teams zu helfen, die bis zu ihrem HQ zurückgetrieben wurden, haben wir einen Panzerwagen hinzugefügt, mit dem sie aus dem HQ ausbrechen und das gegnerische Team flankieren können.
    - Zwei zusätzliche Flaggen auf der Suez-Karte hinzugefügt, insgesamt jetzt 5 Flaggen.
    - 1 Panzerwagen für jedes Team hinzugefügt, der im jeweiligen HQ spawnet.
    - Größe der Eroberungszonen von Flaggen in Dörfern reduziert, früher A- & B-Flagge. Dadurch soll die Anzahl von Gebäudeinnenräumen innerhalb des Eroberungsbereichs reduziert werden. Durch diese Änderungen müssten Flaggen leichter zu erobern sein.



- Ihr könnt euren Soldaten aus der UI heraus anpassen, indem ihr entweder das Symbol im Startbildschirm oder auf dem Soldaten auswählt.
- Ignoriert ein Truppführer Befehlsanforderungen, wird die Führung einem anderen Mitglied des Trupps übertragen.
  - Fordert ein Truppmitglied einen Befehl an (ohne dass ein aktiver Truppbefehl vorliegt), wird der anfordernde Spieler der Führungsübernahme-Warteschlange dieses Trupps hinzugefügt, und ein 60-sekündiger Timer beginnt (der Timer wird nicht zurückgesetzt, falls sich bereits andere Truppmitglieder in der Warteschlange befinden).
  - Nach Ablauf der 60 Sekunden wird das erste Mitglied in der Truppwarteschlange (das zuerst einen Befehl angefordert hat) zum Truppführer befördert. Falls sich hinter ihm noch weitere Mitglieder in der Warteschlange befinden, wird der Timer automatisch auf 60 Sekunden zurückgesetzt, und falls der neue Truppführer in dieser Zeit ebenfalls keine Befehle erteilt, wird der Nächste in der Warteschlange befördert, und so weiter.
  - Erteilt der aktuelle Truppführer einen Befehl, wird die Warteschlange für den Trupp gelöscht.
- Gleiches Wetter in "Rush". Verwendet jetzt dieselbe Wetterreihenfolge und dieselben Auslösebedingungen für beide Runden eines Matches.
- Die Standard-Spieleranzahl bei "Operationen" wurde von 64 auf 40 gesetzt.
- Die Taube im Spielmodus "Taubenträger" ist jetzt aus größerer Entfernung sichtbar.
- Ihr könnt Battlepacks im Menü "Battlepacks holen" kaufen.
- Dem Store wurden zwei neue Registerkarten hinzugefügt: RSP und Battlepacks.
- Ihr könnt über die Registerkarte RSP einen Server mieten.
- Ihr könnt im Store Battlepacks kaufen.
- Ihr könnt vom Multiplayer aus "Eigene Spiele" beitreten.
- Der Beenden-Button ist jetzt jederzeit bei "Ende der Runde" verfügbar.
- Tutorial-Videos wurden hinzugefügt, die jeden Spielmodus erklären, der bei "Schnelles Spiel" erneut angesehen werden kann.
- Ein Trupp-XP-Boost wurde hinzugefügt, den Ihr beim Öffnen eines Battlepacks finden könnt.
- Soldaten in Bauchlage können von anderen verbündeten Soldaten nicht mehr weggeschoben werden.
- Fix: Beide Teams haben jetzt die korrekten Motorräder bei "Eroberung – Wüste Sinai".
- Beim dynamischen Skalieren wurde eine Minimalauflösungsstufe hinzugefügt.
- Fix: Manche Umgebungen führen nicht mehr zu unruhigen Kill-Kamera-Aufnahmen.
- Fix: Die Eliteklassen-Erkennungsmarke wird jetzt korrekt freigeschaltet.
- Fix: Ein grafisches ADS-Problem bei verschiedenen Waffen im Multi-Monitor-Betrieb wurde behoben.
- Respawn-Probleme bei automatisch spawnenden Fahrzeugen in "Operationen" wurde behoben. Beispiel: Fehlendes Verteidiger-Torpedoboot in "Am Rande des Reichs".
- Alle Probleme mit der Stoffbewegung bei Ragdoll-Effekten wurden behoben.

- Reparaturwerkzeuge können jetzt das Festungsgeschütz beschädigen.
- In Bauchlage werden keine VFX für das Gehen mehr abgespielt.
- Ein Problem in Amiens wurde behoben, durch das ein Spieler durch das Level fallen konnte, wenn er neben dem Wrack des Mark V aus einem leichten Panzer stieg.
- Späher-Leuchtfackeln haben nicht funktioniert, wenn der Spieler starb, und Flugzeug-Leuchtfackeln haben nicht funktioniert, wenn der Spieler das Fahrzeug verließ. Beides wurde behoben.
- Bei der Flaggeneroberung wurde Bodenkollision hinzugefügt.
- Fix: Soldatenkollisionen blockieren nicht länger die Taubenfreilassung.
- TAA wurde auf PS4 und Xbox One verbessert.
- Fix: Soldaten laufen jetzt immer im richtigen Winkel über das Terrain.
- Ein Problem wurde behoben, durch das der Spieler in die Luft katapultiert werden konnte, wenn er sich in Bauchlage zwischen zwei Gebäuden befand.
- Ihr erhaltet keine Punkte mehr, wenn ihr den Behemoth eures eigenen Teams zerstört.
- Fix: Die Schlachtzusammenfassung funktioniert jetzt auch, wenn der Spieler direkt vor Ende der Operation stirbt.
- Ein Problem wurde behoben, durch das ein Pferd beim Sektorenübergang sterben konnte, wenn es keinen Reiter hatte und sich außerhalb des Spielfelds befand.
- Ein Problem wurde behoben, durch das kein korrektes Zielen auf dem Pferd möglich war.
- Der Sound für das Schreiben einer Nachricht wird nicht mehr abgespielt, wenn ihr eine Taube mit einer vollständig geschriebenen Nachricht aufnehmt.
- Fix für den schwarzen Balken am Bildschirmrand beim Aufsetzen einer Gasmasken.
- Die Eroberungspunktflaggen für später beigetretene Soldaten passen jetzt zum tatsächlichen Status des Eroberungspunkts.
- Fix für extreme Wetterunterschiede zwischen Spielern nach erneutem Beitreten des Servers.
- Fix für fehlende Musik beim Angriff auf einen Behemoth.
- Fix: Feuerschaden wird nicht mehr aufgehoben, wenn der Spieler Schaden durch einen Stacheldrahtzaun erleidet.
- Fix für falsche Anzahl von Fahrzeugen für jedes Team zu Beginn einer Runde von Eroberung.
- Mehrere Übersetzungsfehler wurden korrigiert.
- Unsichtbare Kollision hinter dem Pferd wurde entfernt.
- Der Schaden der Spritze skaliert jetzt damit, wie lange der Spieler den Button gedrückt gehalten hat.
- Spieler können gegen Ende der Runde nicht mehr das Team wechseln.
- Diverse CPU-Optimierungen.
- Diverse DX12-Optimierungen.
- Das Nachladen von Waffen wird jetzt durch das Klettern auf einer Leiter unterbrochen.
- 3P-Animationen für das Pferd wurden überarbeitet.
- Ein Problem wurde behoben, durch das ein Spieler in die Luft geschleudert werden konnte, wenn er sich dem oberen Ende einer Leiter näherte.
- Soldaten an stationären Waffen können jetzt überfahren werden.

- Mehrere DX12-Abstürze wurden behoben.
- Mehrere Client-Abstürze wurden behoben.
- Grafikartefakte des Flammenwerfers beim Einsatz in Tunneln und unter der Erde wurden entfernt.
- Kritische Gameplay-Tipps werden jetzt im Multiplayer 3 Mal angezeigt und dann nie wieder.
- Diverse Grafikabstürze aufgrund von Fenstergröße, Hardwareerkennung und mehreren Monitoren wurden behoben.
- Truppbefehle werden jetzt bei "Operationen" zwischen den Runden zurückgesetzt.
- Ein Problem mit dem Anvisieren in Kombination mit Sprinten wurde behoben. Bisher war es so, dass bei einem sprintenden Soldaten, der ADS einschaltete, zuerst die ADS-Animation ausgelöst und direkt danach sowohl Sprinten als auch ADS beendet wurde.
- Ein Problem wurde behoben, durch das das Mausexplorer die Ansicht drehte, nachdem der Raw-Input mit der Maus deaktiviert wurde.
- Ein Problem wurde behoben, durch das das Pferd durch Gasgranaten, Brandgranaten und Trümmer keinen Schaden erlitt.
- Fix: Das Ende der Runde wird jetzt auch korrekt ausgelöst, wenn der Charakter tot ist.
- Stapel von Artilleriegranaten verursachen jetzt so viel Schaden, wie es ihrem FX-Radius entspricht.
- Die Ladezeiten zwischen Karten wurden leicht verkürzt.
- Ein Problem wurde behoben, durch das der Spieler mit dem falschen Kit spawnen konnte. Beispiel: Panzerfahrer-Kit beim Spawnen in einem Flugzeug.
- Ein Problem in "Operationen" wurde behoben, durch das ein Spieler, der seinem Partyführer zu einer anderen Karte folgte, nach dem Öffnen des Spielmenüs nur einen schwarzen Bildschirm hatte.
- Allgemeine Verbesserung der Performance bei Edge-Modellen.
- Fix: Spieler überspringen jetzt nicht mehr hin und wieder Stufen beim Klassen-/Ranglistenaufstieg.
- Alle Fahrzeuge sind jetzt während der Bereitschaftsphase vor der Runde verfügbar.
- Ein Problem wurde behoben, durch das zerstörte Gebäude massive Auswirkungen auf die CPU-Leistung hatten, was zu niedrigen Frameraten führte.
- Eine fehlerhafte 3P-Soldaten-Animation beim Ein- und Aussteigen von Fahrzeugen wurde behoben.
- Ein Problem wurde behoben, durch das die Bildschirme am Ende einer Operation über dem Einsatzbildschirm angezeigt wurden, wenn der Spieler direkt vor Ende der Operation gestorben war.
- Ein Problem wurde behoben, durch das der Spieler die Kontrolle über Fahrzeuge verlieren konnte, nachdem er Origin zweimal im Spiel geöffnet hatte.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Embleme den gesamten Charakter einfärbten.
- Fix für Spieler, die bei TDM nicht das Team wechseln konnten.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Spieler zu Pferd nach dem Einsturz der Bergbrücke auf "Wüste Sinai" in den Trümmern stecken bleiben konnten.
- Ein Problem wurde behoben, durch das nach erlittenem Schaden über Wasser Unterwasser-VFX ausgelöst wurden.

- Trupps sind nicht länger automatisch gesperrt, wenn weniger als drei Spieler einem Server als Party beitreten.
- Ein Problem wurde gelöst, durch das ein Spieler, der die Einladung eines Freundes in einen vollen Server annahm, in der Lobby mit der Nachricht "Slot wird reserviert" festsaß.
- Ein Problem wurde behoben, durch das das Spiel beim Zugriff auf bestimmte Teile der UI einfrore.
- Ein Problem wurde behoben, durch das euer Ingame-Rang und der in der UI nicht identisch waren.
- Mehrere Probleme wurden behoben, durch die in der UI falsche Objekte markiert waren.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Puzzleteile nicht verschrottet werden konnten.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Fahrzeugwerte nicht aktualisiert wurden.
- Ein Problem wurde behoben, das bei dem Versuch auftrat, zum zweiten Mal ein "Schnelles Spiel" zu starten.
- Ein Problem wurde behoben, durch das nach dem Beitritt zu einer weiteren Runde das Pause-Menü nicht geöffnet werden konnte.
- **PC:** Ein Problem wurde behoben, durch das ihr nicht alle Party-Mitglieder sehen konntet.
- **PC:** Ein Problem wurde behoben, durch das beim Löschen eines Filters mehrere Dialogfelder aufgerufen wurden.
- **PC:** Spieler können die Zielhilfe für Controller jetzt deaktivieren.
- **PS4:** Ein Problem wurde behoben, durch das sich das Spiel eines Spielers aufhängt, der einem Freund beitrete, der sich bereits in derselben Party und auf demselben Server befindet.
- **PS4:** Trophäe "Dekoriert" wird jetzt korrekt vergeben.
- **Xbox One:** Ein Problem wurde behoben, durch das ein Spieler mit schlechtem Ruf nicht in die Party aufgenommen wurde und die Spielkarte nach Annehmen einer Party-Einladung aus dem Com-Center verschwand.
- **Xbox One:** Ein Problem wurde behoben, durch das Nutzer mit schlechtem Ruf mit nicht befreundeten Nutzern kommunizieren konnten, wenn sie in den Online-Modi im selben Trupp waren.
- **Xbox One:** Ein Absturz zum Xbox Home-Bildschirm wurde behoben, der bei dem Versuch auftrat, einer Spielsitzung über den Xbox One Guide beizutreten, während der Titel im Hauptmenü nicht aktiv ist.
- **Xbox One:** Ein Problem wurde behoben, durch das Nutzer in einer Endloslaufschleife landen konnten, wenn sie versuchten, nach einer Anmeldung mit anderem Xbox-Profil im inaktiven Zustand aus dem Kampagnenbildschirm zum Hauptmenü zurückzukehren.

## KARTEN:

- Probleme mit der Tiefe der Geländezerstörung bei "Monte Grappa" und "Am Rande des Reichs" wurden behoben.
- Mehrere Probleme mit schwebenden Objekten auf allen Karten wurden behoben.
- Kampfgebiete in "Am Rande des Reichs" und "Monte Grappa" wurden überarbeitet, sodass Spieler keinen Zugang mehr zu Hintergrundelementen haben.
- Mehrere Probleme mit Spawnpunkten bei "Taubenträger" wurden behoben.
- Die Spawnpunkte für Flugzeuge bei "Operationen – Am Rande des Reichs" wurden überarbeitet, damit sie weniger angreifbar durch den Behemoth sind.
- Artefakte im Wasser von "Suez" wurden beseitigt.
- Das Gelände auf mehreren Karten wurde angepasst, um Lücken im Terrain zu vermeiden.
- Auf allen Karten wurden mehrere fehlerhafte Kollisionen ("unsichtbare Wände") entfernt.
- Grafische Artefakte im Teichwasser bei "Krieg im Ballsaal" wurden entfernt.
- Die Intensität der Sonnenreflexion bei "Suez" und "Krieg im Ballsaal" wurde reduziert.
- Die Naht in der Himmeltexur bei "Krieg im Ballsaal" wurde entfernt.
- Probleme mit mehreren Objekten beim Überspringen wurden behoben.
- Feuer am Boden bei "Amiens" verursachen jetzt Schaden bei Spielern.
- Das schwere Maschinengewehr in der Nähe von Flagge G (Eroberung) bei "Am Rande des Reichs" wurde entfernt.
- Ein Problem mit der Synchronisierung von Client und Server wurde behoben, durch das Spieler durch die Bunker-Doppeltüren bei "Monte Grappa" erschossen werden konnten.
- Diverse kleinere Anpassungen der Grafik.

## Benutzeroberfläche:

- Fahrzeuge oder Pferde mit 0 Gesundheit werden nicht mehr auf der Minikarte angezeigt.
- Die Option "Minikarten-Größe" wird bei der Auswahl von "Zurücksetzen" jetzt korrekt zurückgesetzt.
- Der Titel in den Minikarten-Optionen wurde von HUD zu Minikarte geändert.
- Die Infobuttons für die Interaktion werden jetzt für alle Fahrzeug-Kits korrekt angezeigt.
- Namensschilder lokaler Spieler im Bildschirm "Trupp-Auswahl" werden jetzt wie vorgesehen in Orange angezeigt.
- Einige Rechtschreibfehler wurden korrigiert.
- Einige überlappende Texte wurden angepasst.
- Fix für geringe Leistung im Kalibrierungsbildschirm.
- Das Symbol für den Zug-Behemoth des gegnerischen Teams ist jetzt wie vorgesehen rot.
- Die in den Battlepacks dargestellten Waffenbilder wurden aktualisiert.
- Beitreten/Verlassen im Truppbildschirm wurde aktualisiert.
- Ein Problem wurde behoben, durch das im Truppbildschirm die falsche Waffe und Skin angezeigt werden konnte.
- Beim Timer vor der Runde kann es nicht mehr passieren, dass zwei Timer übereinander angezeigt werden.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den bei nicht-markierten Truppmitgliedern im Einsatzbildschirm "Unter Beschuss" angezeigt wurde.
- Das Punktelog zeigt jetzt keine falschen Symbole mehr an.
- Die Kurzinfos über Fahrzeugfunktionen werden jetzt für alle Fahrzeuge angezeigt.
- Das visuelle Element für die Flaggeneroberung wird jetzt in allen Fällen korrekt angezeigt.
- Die falschen Kill-Bonuspunkte für die Brandgranate wurden korrigiert.
- Am Ende einer Operation wird jetzt die korrekte Anzahl gesammelter Auszeichnungen angezeigt.
- Bei "Operationen" wurden Hinweise für beide Teams hinzugefügt, was zu tun ist, wenn ein Sektor fällt.
- Ein Problem wurde behoben, durch das beim Übergang zum Globus das HUD auf dem Bildschirm sichtbar war.
- Die Befehls-UI im Einsatzbildschirm wurde entfernt und durch eine Befehlsmarkierung auf dem Einsatzziel ersetzt.
- Die Wiederbelebungsfarben für Trupp und Team wurden vertauscht.
- Das Flackern des Todessymbols im Einsatzbildschirm und auf der Minikarte wurde behoben.
- In einem Fahrzeug wird nicht länger das Ducken/Bauchlage-Symbol des Soldaten angezeigt.
- Die falsche Munitionsmengenangabe bei der Waffenanpassung des SMLE von Lawrence von Arabien wurde korrigiert.
- Die Waffen-Skin-Option wird jetzt in der Waffenanpassung auch dann angezeigt, wenn der Spieler noch keine Skins freigeschaltet hat.
- Für die Villar Perosa wurden sichtbare Werte hinzugefügt.



- Ein Problem wurde behoben, durch das die Bildschirme überlappten, wenn das Ende der Runde ausgelöst wurde, während Spieler sich den Einführungsfilm ansahen.
- Die fehlenden Frontlinien-Grafiken auf dem Globus für "Operation Kaiserschlacht", "In die Hölle" und "Eiserne Linie" wurden hinzugefügt.
- Eine Option zum Filtern des Kill-Logs im HUD wurde hinzugefügt. Ihr könnt jetzt zwischen alle, Trupp, selbst oder nah wählen.
- HUD - "Angriffs-/Verteidigungsbefehl ausgeführt" ist jetzt wie vorgesehen grün.
- Fix für die Auswahl des falschen Trupps im Truppbildschirm.
- Ein Problem wurde behoben, durch das der Hintergrund im Pause-Menü schwarz wurde.
- Ein Problem wurde behoben, durch das die verfolgte Medaille im Pause-Menü nicht korrekt angezeigt wurde.
- **PS4:** Die fehlende Markierung im Optionen-Untermenü wurde ergänzt.
- **Xbox One:** Verzerrte Schriften wurden korrigiert.

## GAMEPLAY:

- **WAFFENBALANCING**
  - Leichte Maschinengewehre waren weniger beliebt als andere Waffenklassen, und darum haben wir mehrere Anpassungen vorgenommen, damit sie als Waffen für mittlere Entfernungen attraktiver werden.
    - LMG- und SLG-Unterstützung auf mittlere Entfernung erhöht.
    - Zielgenauigkeit von Unterstützungs-Maschinengewehren erhöht.
    - Erstschuss-Rückstoß-Multiplikator der Lewis reduziert.
    - Erstschuss-Rückstoß-Multiplikator des Huot reduziert.
    - Horizontaler Rückstoß des BAR M1918 erhöht.
    - Bei Maschinengewehren mit niedrigem Gewicht erhöht sich jetzt außerdem beim Feuern schneller die Präzision.
    - LMGs mit niedrigem Gewicht verfügen jetzt über ein Zweibein.
  - Die Auswirkung der Rückstoßrichtung wurde geringfügig reduziert und skaliert jetzt mit Rückstoßmodifikatoren wie Zweibeinen korrekt.
  - Die Präzisionsänderungen von MPs und LMGs bei der Anpassung wurden überarbeitet, um die Unterschiede besser hervorzuheben.
  - Die Hellriegel überhitzt jetzt etwas langsamer und hat einen höheren horizontalen Rückstoß.
  - Die Nachladezeit der Mle 1903 wurde geringfügig verkürzt.
  - Die Zeiten, um die Mle 1903 und die Repetierpistole M1912 schussfertig zu machen, wurden verkürzt und die zugehörigen Animationen beschleunigt, um einen dynamischeren Eindruck zu erzeugen.
  - Die Kadenz des russischen 1895 Infanterie und Scharfschütze wurde geringfügig reduziert und die Zeit bis zum nächsten Schuss deutlicher ablesbar gemacht.
  - Die Schadensmultiplikatoren für Schrotpatronen wurden konsistenter gestaffelt. Dadurch werden unbeabsichtigt niedrige und hohe Schadensmengen vermieden.

## ▪ ZUBEHÖR-BALANCIERUNG

- Haftminen sind jetzt unzerstörbar, bis sie detonieren. Dadurch können andere Spieler die Mine mit Sprengstoff nicht "stehlen". Die Haftmine soll ausschließlich mit Zeitzünder gezündet werden.
- Die Anzahl der Magazine für Gas- und Brand-Stolperdrahtbomben wurde auf 2 erhöht, um sie gegenüber HE-Stolperdrahtbomben attraktiver zu machen.
- Mörser haben eine Balancing-Überarbeitung durchlaufen. Spieler müssen jetzt eindeutiger zwischen langsamem und präzisiertem Feuer oder schnellem, unpräzisiertem Feuer wählen.
  - Mörser benötigen jetzt Zeit, nachdem sie schussbereit sind, um wirklich präzise zu treffen.
  - Der Präzisionsabzug für das Abfeuern mehrerer Mörsergranaten kurz hintereinander wurde erhöht.
  - Der maximale Schadensradius von Luftdetonationsmörsern zur Unterstützung wurde reduziert. Die Granaten müssen näher am Ziel landen, um ihre vollen 65 Schaden zu verursachen.
  - Die Minikarten-Zielfunktion von Mörsern zeigt jetzt die aktuelle Präzision des Schusses an. Der rote Punkt erscheint nur, wenn die maximale Präzision erreicht ist.
  - Beide Unterstützungsmörser können jetzt zusätzlich zu ihrer Standardgranate 2 Rauchgranaten abfeuern. Ein Tipp zur Erklärung dieser Funktion wurde hinzugefügt.
  - Der HE-Mörser hat jetzt wie vorgesehen dieselbe Reichweite wie der Luftdetonationsmörser.
- Gewehrgranaten haben eine Verzögerung nach dem Brennen.
  - Frag:
    - Verringerte Zeit bis zur Explosion nach einer Kollision von 1,1 s auf 0,7 s
    - Zusätzliche Mindestzeit von 1,0 s, bevor es nach dem Brand explodieren kann
    - Reduzierter Kollisionsgeschwindigkeits-Multiplikator von 0,15 auf 0,12, damit er etwas weniger springt
  - ER:
    - Reduzierter Strahlradius von 7 m bis 6 m
    - Erhöhte Mindestzeit vor Explosion nach dem Brennen von 0,3 s bis 0,75 s

## ▪ Bugfixes

- WAFFEN
  - Die Verzögerung vor dem erneuten Abfeuern einer primären oder sekundären Waffe nach dem Einsatz von Zubehör oder dem Werfen einer Granate wurde entfernt.
  - Der Hülsenauswurf beim Madsen erfolgt jetzt korrekterweise nach unten.

- Der zu hohe Nachladegrenzwert beim Lewis-MG führt zum versehentlichen Abbruch des Nachladevorgangs und wurde darum angepasst.
- Die Nachladezeit der Selbstladebüchse Modell 8 Erweitert wurde verkürzt, damit sie besser zur Animation passt.
- Der nicht funktionierende Rückstoß nach links des BAR 1918 Teleskop wurde korrigiert.
- Die Hellfighter-Trench-Gun hat jetzt beim ADS sichtbar Kimme und Korn.
- Die Nachlade-Animation der Selbstladebüchse 8. 25 wurde überarbeitet.
- Beim Gewehr 98 Meisterschütze wird das Winkel-Fadenkreuz jetzt angezeigt.
- Der Selbstlader 1906 Werk sowie die Selbstladebüchse 8 .35 Werk und Meisterschütze nehmen jetzt bei der Nachversorgung 10 Kugeln gleichzeitig auf.
- ZUBEHÖR
  - Verbessertes Verhalten beim Wechsel zwischen Primärwaffe und Gewehrgranaten, wenn ADS aktiviert wird.
  - Clipping-Fehler der Spitzhacke durch die Hand wurde behoben.
  - Die Entfernungsskala des Schützengraben-Periskops ist jetzt wieder sichtbar.
  - Die Geschwindigkeit der Gewehrgranaten beim Einsatz mit der Selbstladebüchse Modell 8 Meisterschütze wurde korrigiert.
  - Mörser können nur von dem Spieler benutzt werden, der sie platziert hat.
  - Der Mörser taucht beim Einsatz nicht mehr in Objekten auf.
  - Der Einsatz von Mörser und Grabenschild wurde erleichtert.
  - Ein Problem wurde behoben, durch das Spieler, die Zoom ein-/ausschalten bei der Panzerbüchse oder dem Tankgewehr einsetzen, stecken bleiben konnten.
  - Die Zeit zum Ziehen und Vorhalten eurer Nahkampfwaffe nach einem Angriff wurde erhöht. Dadurch wird verhindert, dass Spieler bei einem hitzigen Nahkampfgefecht versehentlich eine aktive Nahkampfwaffe führen.
- Updates von Funktionen
  - Querschläger
    - Leuchtpurgeschosse, die von gepanzerten Fahrzeugen abprallen, sind jetzt leichter zu sehen.
    - Ein Treffergeräusch für Streifschüsse auf Fahrzeugen wurde hinzugefügt.
- Tipps für Soldaten wurden hinzugefügt, die die Schadensreduzierung von Explosionen in Bauchlage erklären.
- Viele wichtige Tipps werden jetzt bis zu 3 mal angezeigt und danach nie wieder.
- Zusätzliche Tipps für einige Zubehöerteile in Fahrzeugen, die Spieler nicht gleich verstanden haben, wurden hinzugefügt.

- Die Punktevergaben für Behemoth-Schaden erfolgt nicht mehr nur in 20-Punkte-Schritten. Auch kleinere Schäden haben einen Punktwert. Der Gesamtwert an Schadenspunkten eines Behemoth hat sich nicht geändert.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Spieler manchmal teleportiert wurden, wenn sie das Feldgeschütz während der Nachlade-Animation verließen.
- Es werden jetzt neben Gamepads auch Joysticks unterstützt.

#### FAHRZEUGE:

- Fahrzeug-Balancing
  - Das Festungsgeschütz verursacht mehr Schaden bei Fahrzeugen und hat eine größere Todeszone gegen Infanterie.
  - Flugabwehr
    - Der Schaden von Flugabwehrgeschützen gegen Flugzeuge und Flugzeugteile wurde reduziert.
    - Die Reichweite des Flugabwehrwagens wurde reduziert, damit sie besser zur stationären Flugabwehr passt und Spieler nicht vor dem gegnerischen HQ lagern.
    - Schlecht abgestimmte VFX beim Munitionsauswurf der stationären Flugabwehr wurden korrigiert.
  - Flugzeuge
    - Explosionsschaden und -radius der Ranken-Pfeile wurden erhöht.
    - Der Schaden von Spähergewehren gegen Flugzeugteile wurde reduziert.
    - Der Schaden von K-Geschossen gegen Angriffsflugzeuge wurde erhöht.
    - 50 kg schwere Bomben können jetzt bei einem direkten Treffer geringe Schäden an Flugzeugen und Panzern verursachen.
    - Die Geschossgeschwindigkeit von Bomber-Killer wurde erhöht, um die Luftkampftauglichkeit dieser Konfiguration zu verbessern.
    - Bomber-Torpedos wurden gegen Bodenziele verbessert, damit sie auch auf Karten ohne Boote als schwere Bomben nützlich sind.
  - Der Schaden, den ein Kavalleriesoldat durch einen Kopfschuss erleidet, wurde reduziert.
  - Die Wurfreichweite von Panzerabwehrgranaten vom Pferderücken aus wurde erhöht.
  - Der Schaden von Handgranaten gegen Transportfahrzeuge wurde erhöht.
  - Der gepanzerte Artilleriewagen verursacht jetzt geringfügig mehr Schaden auf kurze Entfernungen und weniger Schaden auf große. Außerdem wurde der Geschossabfall reduziert, damit Spieler auf größere Distanzen treffen können.
  - Fahrzeuge, die Minen platzieren, können jetzt bis zu 6 scharfe Minen gleichzeitig haben (bislang 3).
  - Der Zug bei "Suez" hat als Vordergeschütz jetzt einen schweren Mörser statt des 57-mm-Panzerabwehrgeschützes. Es ist dadurch effektiver bei den Flaggen.
- Bugfixes
  - Ein Problem wurde behoben, bei dem der Soldat das Flugabwehrgeschütz aus der falschen Richtung bestieg.

- Fix für Explosionsfeuer, das nach einem Flugzeugabsturz zu lange brennt.
- Ein Problem wurde behoben, durch das der Spieler sich im Geschütz eines beschädigten Panzerwagens verstecken konnte.
- Das Panzerjäger-Angriffsflugzeug lädt jetzt automatisch nach, wenn es untätig ist, so wie Panzer.
- Spieler spawnen nicht mehr im Panzerzug, wenn Spawnen gar nicht zur Verfügung steht.
- Das Angriffsflugzeug Rumppler erhält jetzt wie vorgesehen Gesundheit, wenn die Flügelreparatur-Fähigkeit eingesetzt wird.
- Kollisionsprobleme mit Wracks des Mark V wurden behoben.
- Torpedoboote sind jetzt nach dem Spawnen unverwundbar, bis der Spieler sie betreten hat, um einen Exploit zu verhindern.
- Ein Problem wurde behoben, durch das manche Fahrzeug-Kurzinfos angezeigt wurden, nachdem der Spieler das Fahrzeug verlassen hatte.
- Das Überblicks-HUD des Behemoth zeigt jetzt kaputte Waffen und Geschütze auf allen Behemoths an. Für einen kaputten Behemoth-Sitzplatz wird der Reparaturfortschritt angezeigt.
- Alle Flugzeuge können jetzt Notfallreparatur bei beliebigen Schadensmengen einsetzen.
- Ein Problem wurde behoben, durch das manche Flugzeuge Notfallreparatur aktivieren konnten, obwohl sie gar nicht ausgerüstet war.
- Der Unschärfeneffekt beim Einsatz von Artilleriewaffen wurde verringert.
- Die Kameraausrichtung für Kimme und Korn beim Becker-Geschütz wurde angepasst.
- Das Zielen von Passagieren wurde entkoppelt, sodass es durch Wenden des Fahrzeugs nicht mehr beeinflusst wird.
- Die Grafik der Zoom- und Bombenvisiersicht in Fahrzeugen wurde verbessert.
- Bomben- und Artillerievisier benutzen jetzt die Wasseroberfläche zur Anzeige der Reichweite und nicht mehr den Meeresboden.

#### AUDIO:

- Ein Problem wurde gelöst, durch das Ragdoll-Schreie ins Stottern geraten können, wenn mehrere Ragdoll-Treffer kurz hintereinander erfolgen.
- Diverse Timingprobleme bei der Sprachausgabe wurden behoben.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den die Sprachausgabe für den Gasalarm in falschen Situationen ausgelöst wurde sowie zu weit und zu lange hörbar war.
- Ein Problem mit der Sprachausgabe wurde gelöst, durch das das Ende der Runde doppelt ausgelöst werden konnte, wenn nach dem ersten Versuch das Team gewechselt wurde.
- Ein Absturz wurde behoben, der beim zu schnellen Wechsel von Atmos zu Nicht-Atmos auftrat.
- Das Motorengeräusch von Motorrädern im Gelände wurde angepasst.
- Das Hülsenauswurfgeräusch der Pieper-Karabiners wurde entfernt.
- Das Timing beim Schussgeräusch des BAR M1918 wurde angepasst.

- Die Synchronisierung der Geräusche des Festungsgeschützes wurde optimiert.
- Das Geräusch der anfliegenden Artilleriegranate des Panzerzugs wurde geändert.
- Probleme wurden behoben, durch die die Anfangsmusik von "Operationen" auf der PS4 oder Xbox One zu spät begann.
- Ein Problem wurde behoben, durch das die Musik nach der letzten Runde einer Operation nicht als Schleife abgespielt wurde.
- Das Timing einiger Untertitel wurde überarbeitet.
- Diagonale Raycasts wurden hinzugefügt und Berechnungen überarbeitet, um die Entdeckung in Innenräumen und draußen zu verbessern.
- Probleme wurden behoben, durch die Eigengeräusche für die Ego-Perspektive abgespielt wurden, wenn die Kamera sich in manchen Fahrzeugen in der Third-Person-Perspektive bewegte.
- Ein Problem wurde behoben, durch das die Musik beim Laden im Spiel weiterging und nicht mehr aufhörte.
- Ein Problem wurde behoben, durch das beim Wechsel ins Menü und Starten eines Levels die Menümusik nicht beendet wurde.
- Der Dopplereffekt bei Pferden wurden deaktiviert.
- Problem wurden behoben, durch die der Unterwasserstatus der Geräusche erst beim Tod des Spielers aufgehoben wurde.
- Das Timing der Geräusche, um das Pieper M1893 und das BAR M1918 schussfertig zu machen, wurde angepasst.
- **PS4:** Ein Problem wurde behoben, durch das die Geräusche von Waffen mit hoher Kadenz ins Stottern geraten konnten.
- **PS4:** Ein Problem wurde behoben, durch das beim Zurücksetzen des Sounds die Sprache der Sprachausgabe nicht mit zurückgesetzt wurde.

#### SERVER:

- Die Serverleistung und Bandbreitennutzung für Flugzeuge wurde verbessert.
- Die Behandlung von Netzwerkflackern, Paketverlust und Eintreffen von Paketen in der falschen Reihenfolge wurde verbessert.
- Die Serverleistung bei Stacheldrahtobjekten in den Levels wurde verbessert.
- Granaten wurden den Hochfrequenzupdates hinzugefügt, um das Problem zu vermeiden, dass Spieler Schaden durch Explosionen erleiden, bevor die Detonation visuell dargestellt wird.
- Die Trefferregistrierung von Flugzeugen wurde verbessert, vor allem bei Luftkämpfen in unmittelbarer Nähe.
- Die Nachricht bei Unterbrechung der Verbindung zum Server wurde verbessert.
- Ein Problem mit der Spielersuche bei Servern ohne Rundenzeitbegrenzung wurde behoben.
- Spieler werden gemäß ihren Fähigkeiten im aktuellen Spielmodus zugeteilt, nicht gemäß ihrer Gesamtleistung.
- Diverse Verbesserungen der Serverleistung.
- Die Servermetriken zur Entdeckung von Netzwerkproblemen bei spezifischen Spielern wurden verbessert.

- Ein Problem wurde behoben, durch das Spieler nicht in denselben Trupp kamen, wenn sie über einen Freund beitraten, der sich in einem vollen Trupp oder in gar keinem Trupp befand.
- Mehrere normale und ungewöhnliche Serverabstürze wurden behoben.

#### KAMPAGNE:

- Pferde erleiden nicht länger Schaden durch Kollisionen mit Soldaten.
- Das Leuchten der Leuchtspurmunition bei stationären Geschützen in "Nebel des Krieges" wurde korrigiert.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Flugzeuge im Gelände stecken bleiben konnten.
- Einige Untertitel wurden korrigiert.
- Ein Problem bei "Jungmännerarbeit" wurde behoben, durch das die KI in Panzerwagen den Spieler durch das Terrain hindurch sehen und weiterfeuern konnte.
- In allen Levels wurden kleinere grafische Korrekturen durchgeführt.
- Auf allen Karten wurden mehrere fehlerhafte Kollisionen ("unsichtbare Wände") entfernt.
- In allen Levels wurden einige schwebende Objekte korrigiert.
- Mehrere Rechtschreibfehler wurden korrigiert.
- Ein Problem bei "Der Meldegänger" wurde behoben, durch das die KI verschwand, wenn das Einsatzziel "Verteidige die Front" erreicht war.
- Das fehlende Wasser in "Trag deinen Kameraden" wurde hinzugefügt.
- Diverse kleinere Anpassungen der Sprachausgabe.
- Die Verzögerung der Primärwaffe nach dem Werfen eines Köders wurde entfernt.
- Die KI geht nicht mehr durch bestimmte Tore in "Panne" und "Stahl auf Stahl" und öffnet sie nicht mehr in die falsche Richtung.
- Der Button zum Weiterspielen nach Abschluss eines Kapitels wurde entfernt.
- Wilson hängt euch bei "Absturz" nicht mehr ins Gesicht, wenn ihr den Kontrollpunkt während der Zwischensequenz mit dem Fund des Flugzeugs neu startet.
- Alarme werden jetzt deaktiviert, wenn die Lautsprecher zerstört werden.
- Das Einsatzziel zu Beginn von "Absturz" wird jetzt nur einmal angezeigt, wenn der Spieler vom Kontrollpunkt aus lädt.
- Der Spieler darf in "Absturz" nicht länger zurückkehren, nachdem er den Schützengrabenbereich betreten hat.
- Das schwere Maschinengewehr auf dem Wagon in "Offen versteckt" spawnt jetzt wie vorgesehen.
- Beim Laden des letzten Kontrollpunkts in "Stahl auf Stahl" wird jetzt ein Einsatzziel angezeigt, und der Spieler erhält ein aktualisiertes Einsatzziel, wenn er vor dem Einsatzziel "Kehre zum Panzer zurück" in Bess einsteigt.
- Ein Problem wurde behoben, durch das die Animation beim Bemannen des Flugabwehrgeschützes in "Einflussreiche Freunde" durch Springen abgebrochen werden konnte.
- Ein Problem wurde behoben, durch das Einsatzziele im Pause-Menü mit Verzögerung angezeigt wurden.

- Ein Problem mit der Leistung der KI auf der Hügelspitze bei "Stahl auf Stahl" wurde behoben.
- Ein Problem wurde behoben, durch das das Fadenkreuz im Panzer FT manchmal verschwand, wenn er Schaden erlitt.
- Fix für Spieler, die nicht auf ein Pferd steigen konnten, wenn es durch eine Wand blockiert war.
- Das Stacheldrahtmaterial ermöglicht es der KI jetzt, hindurchzusehen und zu schießen.
- Probleme wurden beseitigt, durch die bei "Stahl auf Stahl" Dialoge im Inneren des Panzers auch dann an der Position des Spielers abgespielt wurden, wenn er sich außerhalb des Panzers befand.
- Ein Problem wurde behoben, durch das beim Steuern von Flugzeugen der Trefferindikator in der Visieransicht an der falschen Stelle angezeigt wurde.
- Die KI verlässt jetzt nicht mehr den Kampf, wenn sie den Spieler nicht sieht, obwohl er ihr weiterhin Schaden zufügt.
- Ein seltenes Problem wurde gelöst, durch das die KI den Spieler nicht sah, wenn er sich auf einem Pferd befand.
- Ein Absturz wurde behoben, der auftreten konnte, wenn zu lange im Einzelspieler gespielt wurde.
- Ein Problem wurde behoben, durch das beim Schießen kein visueller Effekt erfolgte, wenn der Spieler zuvor die Panzerreparatur unterbrochen hatte.
- Ein Fehler in "Offen versteckt" wurde behoben, durch den hin und wieder die Munitionsanzeige ausfiel, wenn die Waffe einer KI aufgehoben wurde.
- Ein Problem wurde behoben, durch das KI-Panzer bei "Stahl auf Stahl" den Spieler nicht angriffen.
- Ein Problem wurde behoben, durch das KI-Soldaten in der Artilleriebasis von "Nebel des Krieges" durch den Holzturm fallen konnten.
- **Xbox One:** Ein Absturz wurde behoben, der beim Steuern des Panzers auftreten konnte.