

# BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

「バトルフィールド1」 秋季アップデートに関する情報です。特に指定されたものを除いて、このアップデートは全機種共通です。

全般：

- オペレーションへの変更：
  - オペレーションのバランス問題について対応が行われます。明らかに攻撃側に強化が必要と判断されました。攻撃側を強化するため、オペレーションとグランド・オペレーションのチケット数を全体的に増やします。さらにオペレーションとグランド・オペレーションでのフラッグの占領に必要な時間を短縮し、より陣地を確保しやすくしました。また、グランド・オペレーションで回復できる最少チケット数を30から50に増やし、撤退中の防衛チームをキルすることで得られるチケットも増やしました。これにより陣地を確保した際に残りチケット数がわずかであったとしても、次の陣地で続けて勝利を収められる確率が高くなります。
- 64人
  - 攻撃側の最大チケット数を150から250に増加
  - 陣地の確保後、撤退中の防衛チームをキルすることで得られるチケット数を2から3に増加。
  - 64人制オペレーションで陣地の確保時に回復できるチケットの最小数を30から50に増加。
  - フラッグの占領にかかる時間をやや短縮。
- 40人
  - 攻撃側の最大チケット数を150から200に増加
  - 陣地の確保後、撤退中の防衛チームをキルすることで得られるチケット数を2から3に増加。
  - フラッグの占領にかかる時間をやや短縮。
- コンクエストの変更：
  - 皆さんからのフィードバックを受けSuezマップのコンクエストのバランスを調整しました。フラッグを2本追加することで片方のチームが全フラッグを押さえることが以前より難しくなります。また、村では一度占領されたフラッグを奪うことが極めて困難でした。この問題に対処するため、フラッグのキャプチャーエリア内の建物の数を減らすためにキャプチャーエリア自体を縮小しました。これにより、フラッグの占領がやや簡単になり、フラッグを奪われて村から掃討されたチームがフラッグの奪還に挑みやすくなります。加えて、初期拠点まで押し込まれたチームが戦況を打開できるように、使用できる装甲車両を1台増やし、初期拠点からの裏取りを試みやすくしました。
    - Suezマップにフラッグを2本追加し、計5本に変更。
    - 各チームの初期拠点に装甲車両を1台追加。
    - 村にあるフラッグ（これまでのA、Bフラッグ）の占領エリアの範囲を縮小。これにより占領エリアに含まれる建物の数が少なくなり、より占領を行いやすくなります。



- UIから兵士のカスタマイズを可能にしました。ホームまたは兵士画面のアイコンを選択します
- 分隊長が命令リクエストを無視している場合、分隊長の権限が他の隊員に移動します。
  - 分隊員が命令リクエストを発し（同時に命令が出されていない場合）、リクエストしたプレイヤーが隊長希望者のリストに加わり、60秒のタイマーが開始されます。すでに隊長希望者リストに他の隊員が登録されている場合は、タイマーはリセットされません。
  - 60秒のタイマーが経過したのち、リストの頭にいる隊員（つまり先にリクエストを出した隊員）が分隊長に昇格します。隊長希望者リストにさらに隊員が登録されている場合は再度60秒のタイマーが開始され、新分隊長がタイマーの期限までに命令を発しない場合、次の希望者に隊長権限が移動します。
  - 現在の分隊長が命令を発した場合、隊長希望者リストは空の状態にリセットされます。
- ラッシュでの天候を平等化。マッチの両ラウンドで天候の流れとトリガーを一致させました。
- オペレーションのデフォルトのプレイヤー数を40から64に変更
- ウォー・ピジョンで鳩がより遠くから視認できるように変更
- 「バトルパックを獲得」のメニューからバトルパックを購入できるように変更
- 「RSP」（レンタルサーバープログラム）と「バトルパック」の2つのタブを追加
- RSPタブからサーバーをレンタルできるようになります
- ストアでバトルパックを購入できるようになります
- 「マルチプレイヤー」からカスタムゲームに参加できるようになります
- ラウンド終了時にいつでも「終了」ボタンを利用できるように変更
- 各ゲームモードのチュートリアルビデオを追加。「クイック マッチ」で再視聴できます
- 分隊XPブーストを追加。バトルパックから入手できます
- 伏せている兵士が味方兵士に押されなくなるよう変更
- Sincal Desertのコンクエストで両チームに正しいオートバイが登場するよう修正
- ダイナミックスケールにおける解像度スケールの最小設定を追加
- キルカムがスムーズに動作しない一部の環境を修正
- エリート兵科のドッグタグが正しくアンロックされない問題を修正
- マルチモニター設定でのADS時のグラフィックの問題を修正
- オペレーションでの自動出現ビークルのリスポーンの問題を修正。例：Empire's Edgeで防衛側の魚雷艇が出現しない問題

- ラグドールの動きが落ち着いた後に衣服が跳ねる問題をすべて修正
- リペアツールで要塞砲にダメージを与えられるように変更
- 伏せた状態で歩行時のビジュアル効果が再生されないよう修正
- AmiensにおいてMark V戦車の残骸の横で軽戦車を降りるとマップの外に落下してしまうことがある問題を修正
- 偵察兵のスポットフレアが発射したプレイヤーの死亡時に機能しなくなる問題と飛行機のスポットフレアがプレイヤーが飛行機を降りた際に機能しなくなる問題を修正。
- フラッグの占領に地面との接触判定を追加
- 兵士の接触判定により鳩を放せなくなる問題を修正
- PlayStation®4とXbox OneでのTAA (Temporal Anti-Aliasing) を改善
- 兵士が地形と合っていない角度で走る問題を修正。
- 2つの建物間をほふく移動中のプレイヤーが押し出されてしまうことがある問題を修正
- 自チームの巨大兵器を破壊することでスコアを獲得できた問題を修正
- オペレーション終了の直前に死亡すると戦績の計算がおかしくなる問題を修正。
- 攻略陣地が次に移る際に乗り手がおらず、戦闘エリア外にいた馬が死ぬことがある問題を修正
- 馬上でのエイムがおかしくなることがある問題を修正
- メッセージを記入完了した状態で鳩を手に入れた際にメッセージ記入音が再生されないように修正
- ガスマスク装着時に画面のサイドに黒い帯が表示される問題を修正
- 後からゲームに参加したプレイヤーでコントロールポイントのフラッグの状態表示が実際の状態と合っていない問題を修正
- サーバーに再接続したのちに天候の同期が著しくずれる問題を修正
- 巨大兵器を攻撃した際にスコアが抜けている問題を修正
- 鉄条網でダメージを受けると火によるダメージがキャンセルされる問題を修正
- コンクエストのラウンド開始時に各チームのビークルの数が正しくない問題を修正
- いくつかのローカライズの問題を修正
- 馬の後ろにある見えない衝突判定を削除
- 注射器によるダメージがボタンを押した時間に比例するよう変更
- ラウンド終了間際にチームを変更できないように変更
- いくつかのCPU最適化を適用
- いくつかのDX12最適化を適用
- 梯子をのぼる際に武器のリロードが中止されるよう変更
- 馬に乗っている際の3人称視点アニメーションを修正
- 梯子の最上部に近づいた際にプレイヤーが宙に投げ出されることがある問題を修正
- 固定武器を使用中の兵士をロードキルできるよう修正
- いくつかのDX12関連のクラッシュを修正
- いくつかのクライアントクラッシュを修正
- トンネルや地形の下で火炎放射器を使用した際にグラフィックのごみが表示される問題を修正
- マルチプレイヤーでの重要なゲームプレイのヒントは3回表示され、その後表示されなくなるように変更
- ウィンドウサイズ、ハードウェア検知、マルチモニターに関連したビデオ関連のクラッシュを修正
- オペレーションのラウンド間で分隊命令がリセットされない問題を修正
- ダッシュとADSを共に切り替え式にした際の問題を修正 ダッシュ中の兵士がADSへの切り替え操作を行うとADSのアニメーションを開始した後、ただちにダッシュとADSの両方が中止されていました

- マウスのRaw Inputを無効化した後にスクロールホイールで視点が回転する問題を修正
- 馬がガスグレネード、焼夷グレネード、瓦礫でダメージを受けない問題を修正
- 死亡している際にラウンド終了時の遷移が正しく行われなかったことがある問題を修正
- 迫撃砲の複数着弾がビジュアルエフェクトの範囲とマッチしてダメージを与えるように変更
- マップ間のロード時間をやや短縮
- プレイヤーの出撃が正しくないキットで行われてしまうことがある問題を修正 例：航空機に戦車兵キットで出撃が行われてしまう
- オペレーションで異なるマップのパーティーリーダーに参加した際に、ゲーム内メニューを開いた後で画面が真っ暗になってしまう問題を修正
- エッジのモデルに関するパフォーマンスを全体的に向上
- 兵科ランクのランクアップ時にランクをスキップしてしまうことがある問題を修正
- ラウンド開始待ちの際にすべてのビークルが利用可能であるように修正
- 破壊された建物がCPUのパフォーマンスを大きく悪化させフレームレートが低下することがある問題を修正
- ビークルの乗り降りに際して3人称視点の兵士のアニメーションが正しくない問題を修正
- オペレーションの終了間際に死亡した際に出撃画面に重なってオペレーションの結果画面が表示されることがある問題を修正
- Originオーバーレイを2度開いた後にビークルを操作できなくなることがある問題を修正
- エンブレムでキャラクター全体の色を変えられることができた問題を修正
- チームデスマッチでチームを変更できない問題を修正
- Sinai Desertの山の橋が崩れた後で馬に乗ったプレイヤーが瓦礫にはまってしまう問題を修正
- 水の上でダメージを受けた際に水中のビジュアルエフェクトが表示されることがある問題を修正
- 3名未満のパーティーでサーバーに参加した際に分隊が自動ロックされないよう変更
- フレンドから満員のサーバーに招待を受けて受諾した際に「スロットを予約中」のメッセージとともにロビーに留められてしまう問題を修正
- 特定のUIを開いた際にゲームがフリーズすることがある問題を修正
- ゲーム内のランクとUIのランクが一致しない問題を修正
- UIで正しくないアイテムがハイライトされることに関連するいくつかの問題を修正
- ジグソーピースをスクラップできない問題を修正
- ビークルのステータスがアップデートされない問題を修正
- 「クイック マッチ」を2度目に試みた際の問題を修正
- 2つ目のラウンドに参加した後、ポーズメニューを開けなくなる問題を修正
- PC：パーティーメンバーの全員を見ることができない問題を修正
- PC：フィルターを削除する際に複数のダイアログが表示される問題を修正
- PC：コントローラーのエムアシストの無効化に対応
- PlayStation®4：すでに同じパーティーで同じサーバーにいるフレンドからゲームに参加するとハング状態になることがある問題を修正
- PlayStation®4：「勲章授与」のトロフィーを正しく獲得できない問題を修正
- Xbox One：評判の低いプレイヤーがパーティーへ招待を受諾した際にパーティーに参加できず、ゲーマーカードがCom Centerから消える問題を修正
- Xbox One：評判の低いプレイヤーがオンラインモードで同じ分隊にいるフレンド以外のプレイヤーとコミュニケーションできた問題を修正
- Xbox One：メインメニューでゲームをサスペンド中にXbox Oneのガイドからゲームに参加を試みるとXboxのホーム画面にクラッシュする問題を修正

- Xbox One : サスペンド中にXboxのプロフィールのサインインが変更された場合、キャンペーン画面からメインメニューに戻ろうとするとロード画面から抜け出せなくなる問題を修正。



## マップ：

- Monte GrappaとEmpire's Edgeでの地形破壊の深さの問題を修正。
- すべてのマップで宙に浮いているオブジェクトの問題を修正。
- 想定外の要素にアクセスできないよう Monte GrappaとEmpire's Edgeの戦闘エリアを調整。
- 数件のウォー・ピジョンの出撃地点の問題を修正。
- オペレーションでの巨大兵器に対し不利な状況であったため、Empire's Edgeでの飛行機の出撃地点を調整。
- Suezの水のマテリアルにあった表示のごみを修正。
- いくつかのマップで地形の隙間が亡くなるよう地形を調整。
- すべてのマップで、いくつかの侵入不可能エリア（いわゆる「見えない壁」）の設定を修正。
- Ballroom Blitzの池の水にあった表示のごみを修正。
- SuezとBallroom Blitzのサンフレアのエフェクトを軽減。
- Ballroom Blitzの空のテクスチャーにあった継ぎ目を削除
- 乗り越える際に問題を起こしていた数点のオブジェクトを修正
- Amiensで地面の火がプレイヤーにダメージを与えるよう修正
- Empire's EdgeでコンクエストでのGフラッグの近くにあった重機関銃を削除。
- Monte Grappaのバンカーの両開きドアを素通りして銃撃することが可能だったクライアント/サーバーの同期ずれの問題を修正。
- いくつかの細かなグラフィックの問題を修正。



## UI:

- ライフが0のビークルや馬をミニマップに表示しないよう変更。
- リセットを選択した際にミニマップのサイズが正しくリセットされるように修正。
- ミニマップの設定画面のタイトルをHUDからミニマップに変更。
- すべてのビークルキットでボタン操作のガイド表示が正しく表示されるように修正。
- 分隊選択画面でローカルプレイヤーのネームタグが正しくオレンジで表示されるよう修正。
- いくつかの単語の綴りを修正。
- いくつかのテキストが重なって表示される問題を修正。
- 調整画面でのパフォーマンスの問題を修正。
- 敵の装甲列車のアイコンが正しく赤で表示されるように修正。
- バトルパックで表示される武器の画像を更新。
- 分隊画面での参加/退出のUIを更新。
- 分隊画面で間違った武器とスキンが表示される問題を修正。
- ラウンド開始タイマーが2つ重なって表示されることがある問題を修正。
- 出撃画面のハイライトされていない分隊員で「攻撃を受けている」のメッセージが表示される問題を修正。
- スコアログで正しくないアイコンが表示される問題を修正。
- 一部のビークルでビークル機能のヒント表示が行われない問題を修正。
- フラッグ占領の表示が正しく表示されないことがある問題を修正。
- 焼夷グレナードでキルボーナスのスコア表示が正しくない問題を修正。
- オペレーション終了時に獲得アワードの数量が誤って表示される問題を修正。
- オペレーションの両チームに陣地陥落時に取るべき行動のヒントを追加。
- 画面が地球の表示に移る際にHUDが表示されたままとなることがある問題を修正。
- 出撃画面での命令のUIを削除して目標に命令マーカを表示するように変更。
- 分隊とチームの蘇生表示の色が入れ替わる問題を修正。
- 出撃画面とミニマップで死亡アイコンが揺れ動く問題を修正。
- ビークル搭乗中にしゃがみ/伏せのアイコンが表示されないよう修正。
- 「アラビアのロレンスのSMLE」の武器カスタマイズで誤った弾薬数が表示される問題を修正。
- まだスキンを1つもアンロックしていなくても、武器カスタマイズ画面で武器スキンのオプションが表示されるように修正。
- Villar Perosaに状態表示を追加。
- イントロムービーを視聴中にラウンドが終了した場合に表示が重なってしまう問題を修正。
- オペレーションの地球の画面で「皇帝の戦い」、「地獄の制圧」、「鉄の壁」に欠けていた前線のグラフィック要素を追加。
- HUDのキルログにフィルター設定を追加。すべて、分隊のみ、自分のみ、近くのみから選択できます。
- HUDの攻撃・防衛命令を達成が正しく緑で表示されるように修正。
- 分隊画面で誤った分隊が選択される問題を修正。
- ポーズメニューで背景が真っ黒になることがある問題を修正。
- ポーズメニューで追跡中のメダルが多々しく表示されないことがある問題を修正。
- PlayStation®4：オプションのサブメニューでハイライトが欠けていた問題を修正。
- Xbox One：歪んでいたフォントを修正。

## ゲームプレイ：

- 武器バランス

- 軽機関銃（LMG）が魅力に欠ける武器種となっていたため、各種調整を行い中距離武器としての有効性を高めました。

- 中距離での軽機関銃と自動式ライフルの制圧射撃効果を強化。
- 援護兵の機関銃のADS時命中精度を向上。
- Lewis Gunの初弾の反動係数を低減。
- Huot Automaticの初弾の反動係数を低減。
- BAR M1918の横反動を増加。
- 軽量仕様の機関銃で連射による命中精度アップも早くなるように変更。
- 軽量仕様の機関銃にバイポッドを追加。

- 反動の偏りの効果をやや減らし、バイポッドなどの反動修正効果を正しく反映するように変更

- サブマシンガンと軽機関銃の命中精度を、それぞれの違いをよりよく反映するように修正。

- Hellriegelのオーバーヒートをやや遅くし、横反動を増加。

- Mle 1903のリロード時間をやや短縮。

- Mle 1903とRepetierpistole M1912の取り出しにかかる時間をやや短くし、よりきびきびとしたアクションになるよう取り出しのアニメーションの速度を向上。

- Russian 1895の歩兵、狙撃仕様の連射速度をやや遅くし、次の射撃が可能となるタイミングを読みやすくしました。

- バックショットのダメージ倍率がより一定化するよう変更。予想外に高いダメージや低いダメージになりにくくなります。

- ガジェットのバランス

- リムペット爆弾を起爆まで破壊不能に変更。これにより、他のプレイヤーの起こした爆発によりリムペット爆弾が「横取りされる」ことがなくなります。リムペット爆弾はあくまで時限式で使用するものとしてデザインされています。

- ガス、焼夷タイプのワイヤートラップ爆弾の携行弾数を2個に増やし、HEタイプに代わる選択肢として機能するようにしました。

- 迫撃砲のバランスを調整しました。速度と命中精度のどちらを優先して使用するか、選択を迫られることとなります。

- 迫撃砲の命中精度を最大まで上げるには、設置後一定時間待つ必要があります。

- 短い間隔で連続して迫撃砲を撃つと命中精度にペナルティーが科せられます。

- 援護兵の迫撃砲（空中炸裂）の最大ダメージ半径を縮小しました。65の最大ダメージを与えるには相手のすぐそばに着弾させなければなりません。

- 現在の命中精度のレベルはミニマップの迫撃砲の照準で判別できます。赤の点は命中精度が最大の時にしか表示されません。

- 援護兵の迫撃砲はどちらのタイプでも標準の弾種に加え、2発のスモーク弾を使用できるように変更。この機能を説明するヒントを追加。

- 迫撃砲（榴弾）の射程を迫撃砲（空中炸裂）と同一に修正。

- 近距離での想定外の使用を防ぐため、ライフルグレネードが起爆可能になるまでの時間を延長

- バグ修正

- 武器

- ガジェットやグレネードの使用後、メインウェポン、サブウェポンを撃てるようになるまでに間があったのを削除。

- Madsen MGの薬莖排出の描写を正しい位置である銃の下側に移動。



- Lewis Gunのリロード操作確定の閾値が高すぎたため、意図しないリロードのキャンセルにつながってしまっていた問題を修正。
- Autoloading 8（拡張）のリロード時間がよりアニメーションと合うように短縮。
- BAR M1918（望遠）で左への反動の偏りが機能していなかった問題を修正。
- ヘルファイター連隊トレンチショットガンでADS時にアイアンサイトが表示されていなかった問題を修正。
- Autoloading 8.25のリロードアニメーションを修正。
- Gewehr 98（マークスマン）でシェブロン・レティクルが表示されなかった問題を修正。
- Selbstlader 1906（初期仕様）、Autoloading 8 .35（初期仕様）、Autoloading 8 .35（狙撃）で10弾ずつ弾が補給されるよう変更。
- ガジェット
  - ADS移行時にメインウェポンとライフルグレネードを切り替えた際の挙動を改善。
  - つるはしが手を突き抜けて表示される問題を修正。
  - 塹壕潜望鏡の測距スケールが再び表示されるよう修正。
  - Autoloading 8（マークスマン）のライフルグレネードの弾速を修正。
  - 迫撃砲を設置者のみが使用できるように修正。
  - 迫撃砲がオブジェクト内に設置されてしまうことがある問題を修正。
  - 迫撃砲とトレンチシールドをより設置しやすいように変更。
  - 切り替えでズームを使用しているプレイヤーが、対戦車ロケット砲またはTankgewehrを使用している際に動けなくなってしまう問題を修正。
  - 攻撃後に格闘武器を抜いて出しておくために必要な時間を増加。激しい近接戦闘の最中に誤って格闘武器をアクティブにしてしまうことが起こりにくくなります。
- 機能アップデート
  - 跳弾
    - 装甲車両で跳弾した曳光弾がより見やすくなります
    - ビークルで受けた弾が跳弾になった際にも着弾音を追加。
  - 伏せで爆発ダメージを軽減できることを説明するヒントを追加。
    - 多くの重要なヒントが3回表示された後に、以後表示されなくなるように変更。
    - 一部のわかりにくかったビークルガジェットにヒントを追加。
    - 巨大兵器のダメージスコアが20ポイントごとにしか発生しなかった点を変更。より小さなダメージでもポイントが発生するようになりました。巨大兵器の総ダメージポイント自体は変わっていません。
    - 野砲のリロードのアニメーション中に野砲の使用を中止しようとするするとテレポートされてしまうことがあった問題を修正
    - ゲームパッド以外のジョイスティックへの対応を追加。
- ビークル：
  - ビークルのバランス
  - 要塞砲のビークルに対するダメージを増加し、歩兵の即死範囲を拡大。
  - 対空砲（AA）
    - 対空砲の飛行機と飛行機のパーツに対するダメージを削減。

- 対空砲トラックの射程が固定対空砲の射程と同レベルとなるように変更し、初期拠点でのキャンピング（居座り）を防止。
  - 固定対空砲の葉莖排出の描写位置を正しく修正。
  - 飛行機
    - 飛行機のパーツに対する偵察兵のライフルによるダメージを削減。
    - 攻撃機に対するK弾のダメージを向上。
    - 50kg爆弾が直撃時に飛行機と戦車に若干のダメージを与えるよう変更。
    - 対爆撃戦闘機の弾速を速めてドッグファイト能力を強化。
    - 爆撃機の魚雷の地上ターゲットに対する有効性を強化。船艇の登場しないマップでも大型爆弾として役に立つようになります。
  - 騎兵がヘッドショットで受けるダメージを削減。
  - 馬上からの対戦車グレネードの射程を拡大。
  - ハンドグレネードの輸送車両へのダメージを増加。
  - 装甲自走砲トラックの与えるダメージを近距離でやや上げ、長距離で削減。また弾の落下を減らし、長距離で弾を当てやすくしました。
  - ビークル設置の地雷を同時に最大6個までマップ中に設置しておけるように変更（これまでは3個）。
  - Suezの装甲列車の前部砲塔を57mm対戦車砲から重迫撃砲に変更。フラッグの争奪に影響を与えやすくなります。
- バグ修正
    - 間違った向きから対空砲の配置につく問題を修正。
    - 飛行機の墜落による炎の滞留時間が長すぎた問題を修正。
    - 装甲車両のダメージを受けた砲塔に隠れられた問題を修正。
    - 戦車同様に対戦車攻撃機でも待機時に自動でリロードが行われるように修正。
    - 出撃できないはずの状況で装甲列車から出撃できてしまう問題を修正。
    - ルンプラーC.I攻撃機で翼修理を使用した際に正しくライフが回復するように修正。
    - 破壊されたMark Vの衝突判定の問題を修正。
    - 想定外のプレイへの対策として、マップに出現した魚雷艇がプレイヤーが使用するまで無敵状態であったのを修正。
    - 一部のビークルのヒントが、ビークルを降りた後でも表示される問題を修正。
    - すべての巨大兵器で、HUDの巨大兵器の見取り図に破壊された武器と砲塔が表示されるように変更。破壊された席にいる場合は、修正の進行を示す表示が行われます。
    - すべての飛行機でダメージ量に関わらず緊急修理を使用できるように修正。
    - 一部の飛行機で装備していないにも関わらず緊急修理を使用できた問題を修正。
    - 大砲系兵器を使用した際のブラー効果を軽減。
    - ベッカー機関砲のカメラ位置をよりアイアンサイトと合うように修正。
  - 同乗員の照準操作を乗り物の旋回の影響から切り離す設定を追加。
  - ビークルのズームスコープと爆撃照準器の使用時のビジュアルを改善。
  - 爆撃照準器と大砲の照準の射程表示に水の底ではなく水の表面を使うように修正。

## ● サウンド：

- ラグドールが一度に連続して飛ばされて来た時に、ラグドールの悲鳴がとぎれとぎれになる問題を修正。
- いくつかの音声のタイミングを修正。
- 毒ガスを警告する音声の間違った状況で再生され、遠すぎる場所で長すぎる時間聞こえた問題を修正。
- 2回目にチーム移動した際にラウンド終了の音声が入り込む問題を修正。
- Atmos使用、不使用の切り替えを素早く行いすぎるとクラッシュする問題を修正。
- オートバイの地形に基づくエンジン音の挙動を調整。
- Pieper M1893の薬莖排出音を削除。
- BAR M1918の射撃音のタイミングを調整。
- 要塞音のフェーズ音を修正。
- 装甲列車の砲撃の接近音を変更。
- PlayStation®4、Xbox OneでオペレーションのイントロBGMの開始が遅くなることのある問題を修正。
- オペレーションで1ラウンド終了後にBGMがループしないことのある問題を修正。
- いくつかの字幕のタイミングを修正。
- 対角線レイキャストを追加し、計算式に変更を加えて屋内・屋外の検知精度を改善。
- 一部のビークルで3人称視点でカメラを動かしているときに、1人称視点の効果音が再生される問題を修正。
- ロード時のBGMがゲーム中でも鳴り続け止まらないことのある問題を修正。
- メニューに戻ってマップをスタートした際にメニューBGMが止まらないことのある問題を修正。
- 馬でのドップラー効果を無効化。
- 水中の音の効果がプレイヤーが死亡するまで継続する問題を修正。
- Pieper M1893とBAR M1918で取り出し時の効果音のタイミングを修正。
- PlayStation®4：連射速度が速い武器で音が途切れる問題を修正、
- PlayStation®4：サウンド設定のリセットを選択しても音声の言語がリセットされない問題を修正。

## ● サーバー：

- 航空機のサーバーパフォーマンスと帯域使用幅を改善。
- ネットワークの揺らぎ、パケットロス、パケットが順序通りに届かない状況への対応を改善。
- マップ内の鉄条網オブジェクトのサーバーパフォーマンスを改善。
- 爆発を目にする前に爆発ダメージを受ける問題を回避するため、グレネードを高頻度の情報アップデート対象に追加。
- 特に近距離ドッグファイトを対象に航空機の命中判定を改善。
- サーバーから切断された際のメッセージを改善。
- ラウンドの時間制限がないサーバーでのマッチメイキングの問題を修正。
- 全体のスキルではなく現在のゲームモードでのスキルによりプレイヤーバランスを取るように変更。
- いくつかのサーバーパフォーマンスの改善。
- 特定のプレイヤーでのネットワーク問題を検知するための測定基準を改善。
- 分隊が満員あるいは分隊に参加していないフレンドに参加した場合に同じ分隊に配属されない問題を修正。

- 一般のおよび稀なサーバーのクラッシュの問題を修正。
- **キャンペーン：**
  - 馬が兵士との接触でダメージを受けないよう変更。
  - 「Fog of War」の固定機銃の曳光の発光を修正。
  - 航空機が地形にはまる問題を修正。
  - いくつかの字幕を更新。
  - 「Young Men's Work」で装甲車両から展開したAIが地形を素通りしてプレイヤーを見ることができ、射撃し続けてくる問題を修正。
  - すべてのマップでいくつかの細かなグラフィックの問題を修正。
  - すべてのマップで、いくつかの侵入不可能エリア（いわゆる「見えない壁」）の設定を修正。
  - すべてのマップでいくつかの宙に浮いたオブジェクトの問題を修正。
  - いくつかの誤字を修正。
  - 「The Runner」で「前線を守れ」の目標に近づいた際にAIが消えてしまうことがある問題を修正。
  - 「戦友を運べ」で水が欠けていた問題を修正。
  - 細かな音声の問題を修正。
  - 葉莢を投げた後でメインウェポンを使用できるようになるまでの間を削除。
  - 「Breakdown」、「Steel on Steel」でAIが一部の門を素通りし、間違った向きに開く問題を修正。
  - チャプターを完了した状態で、続きからプレイするのボタンが表示されないように修正。
  - 「Fall from Grace」の機体を発見した際のカットシーンでチェックポイントを再開した場合に、ウィルソンが目の前にぶら下がっている問題を修正。
  - スピーカーが破壊された際に警報装置が解除されない問題を修正。
  - 「Fall from Grace」の最初の方でチェックポイントからロードした際に目標の表示が一度だけになるように修正。
  - 「Fall from Grace」で塹壕エリアに入った後に、後ろに戻れないように変更。
  - 「Hidden in Plain Sight」の列車の上の重機関銃が正しく出現するように修正。
  - 「Steel on Steel」の最後のチェックポイントをロードした際に目標が表示されない問題と、戦車に戻れるの目標が示される前にバスに乗り込んだ場合に目標が更新されない問題を修正。
  - 「Friends in High Places」でジャンプによって対空砲のアニメーションがすべて破たんしてしまうことがある問題を修正。
  - ポーズメニューでゲームの目標が遅れて表示されることがある問題を修正。
  - 「Steel on Steel」のHill TopでのAIに関連したパフォーマンスの問題を修正。
  - FT戦車でダメージを受けた際にクロスヘアが消えることがある問題を修正。
  - 壁でブロックされていると馬に乗れなくなる問題を修正。
  - AIの視線と射線が通るよう鉄条網のマテリアルを調整。
  - 「Steel on Steel」で戦車の外にいるときに、戦車内での会話がプレイヤーの位置から聞こえる問題を修正。
  - 飛行機に乗ってスコープを使用中に命中インジケーターが正しくない位置に表示される問題を修正。
  - プレイヤーを視認出来ない状態が続くと、プレイヤーに攻撃を受けているにも関わらず、AIが戦闘状態を解除してしまう問題を修正。
  - 稀にプレイヤーが馬に乗っているときにAIがプレイヤーを視認できない問題を修正。
  - シングルプレイヤーを長時間プレイしているとクラッシュが起きることがある問題を修正。

- 戦車の修理を中断した後で射撃を行った場合にビジュアル効果がない問題を修正。
- 「Hidden in Plain Sight」でAIから武器を手に入れた際に弾薬表示に不具合が起きることがある問題を修正。
- 「Steel on Steel」でAIの戦車がプレイヤーに戦闘を仕掛けないことがある問題を修正。
- 「Fog of War」の砲撃陣地でAI兵士が木製の監視塔から落ちることがある問題を修正。
- Xbox One：戦車の操縦中にクラッシュが起きることがある問題を修正。

