# BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Jsme rádi, že se s vámi můžeme podělit o bližší informace o podzimní aktualizaci pro Battlefield 1. Pokud není uvedeno jinak, vztahují se změny ke všem platformám.

Obecné:

- Změny režimu Operation:
    - Řešíme problém nevyváženosti bojujících stran v režimu Operations. Z dosavadních bojů jasně vyplývá, že útočníci potřebují posílit. Abychom navýšili efektivitu útočícího týmu, zvyšujeme počet tiketů pro Operations i Grand Operations. Dále zkrácením doby potřebné pro zabrání vlajky usnadníme útočníkům obsazování sektorů v Operations i Grand Operations. Zvyšujeme také minimální počet znovuzískaných tiketů z 30 na 50 v Grand Operations a počet tiketů znovuzískaných eliminací ustupujících obránců. Tím se celkově zvýší šance na úspěšné obsazení sektoru poté, co byl předchozí sektor obsazen s velmi nízkým konečným počtem tiketů.
    - Verze pro 64 hráčů
        - Zvýšení maximálního počtu tiketů z 150 na 250
        - Zvýšení počtu tiketů znovuzískaných eliminací ustupujících obránců po obsazení sektoru ze 2 na 3.
        - Zvýšení minimálního počtu tiketů znovuzískaných při obsazení sektoru v Operations pro 64 hráčů z 30 na 50.
        - Mírně zkrácena doba potřebná k obsazení vlajky.
    - Verze pro 40 hráčů
        - Zvýšení maximálního počtu tiketů na 200 z 150.
        - Zvýšení počtu tiketů znovuzískaných eliminací ustupujících obránců po obsazení sektoru ze 2 na 3.
        - Mírně zkrácena doba potřebná k obsazení vlajky.
- Změny režimu Conquest:
    - Vyslechli jsme vaše připomínky ohledně rozvržení mapy Suez pro režim Conquest s ohledem na vyváženost boje. Mapa dostane navíc dvě vlajky, což výrazně sníží pravděpodobnost, že by se jednomu týmu podařilo obsadit a zajistit všechny kontrolní body najednou. Dále jsme zaznamenali, že u vlajek ve vesnicích bylo velmi obtížné jejich znovuobsazení. Tento problém jsme se rozhodli vyřešit zmenšením oblasti, kterou je nutné kontrolovat, o několik budov. Výsledkem by mělo být, že vlajky nejsou tak obtížné k obsazení a tým, který o ně přišel a byl vytlačen z vesnic, se může s o něco větší pravděpodobností úspěchu pokusit o jejich znovuzajištění, aby tak opět získal šanci na úspěch. Abychom dále pomohli týmu, který je zatlačen až ke své základně, dáváme mu k dispozici obrněné vozidlo, se kterým může prolomit oblečení a pokusit se na soupeřící tým zaútočit ze strany.

- Zvýšení celkového počtu vlajek na mapě Suez o dvě na 5.
- Přidán obrněný vůz, který se teď může objevit na základně kteréhokoli z týmů.
- Zmenšen akční rádius vlajek ve vesnicích (staré vlajky A a B) za účelem usnadnění jejich obsazení. Zmenšil se tím počet budov (včetně interiérů) umístěných v akčním radiu vlajek. Účelem této úpravy je snadnější obsazení vlajek.

- Upravit vojáka můžete z uživatelského rozhraní buď pomocí ikony Home nebo ikony vojáka
- Pokud velitel družstva ignoruje žádosti o rozkazy, je velení převedeno na dalšího člena družstva.
    - Pokud si člen družstva vyžádá rozkaz (a ve stejné době není aktivní žádný jiný rozkaz), je hráč s aktivní žádostí zařazen do fronty na potenciálního velitele a je zahájen 60vteřinový odpočet (ten se neresetuje, ani když už jsou ve frontě další členové družstva).
    - Jakmile 60 vteřin uběhne, je hráč na prvním místě fronty (ten, který o rozkaz požádal jako první) povýšen na velitele družstva. Pokud jsou za ním ve frontě další hráči, odpočet se resetuje, a pokud nový velitel do 60 vteřin opět neudělí rozkaz, velení přechází na dalšího ve frontě atd.
    - Pokud aktuální velitel družstva vydá rozkaz, je fronta na převzetí velení rozpuštěna.
- Vyvážené počasí v režimu Rush. Stejné počasí a spouštěcí podmínky v obou kolech zápasu.
- Změněn výchozí počet hráčů v Operations na 64 z 40.
- Holubi v režimu War Pigeons jsou viditelní z delší vzdálenosti.
- Battlepacky je možné zakoupit z nabídky Get Battlepacks.
- Obchod rozšířen o dvě nové záložky: RSP a Battlepacks.
- Server je teď možné pronajmout ze záložky RSP.
- Battlepacky je možné koupit v obchodu.
- Z nabídky Multiplayer je teď možné připojit se k uživatelským hrám (Custom Games).
- Tlačítko Quit je teď dostupné kdykoliv během fáze konce kole (End of Round).

- Do nabídky Rychlé hry (Quickmatch) přidány videonávody ke každému hernímu módu.
- Byl přidán zkušenostní bonus pro celé družstvo, který teď můžete získat v battlepacku.
- Ležící vojáky už nemohou postřčit vojáci z vlastního týmu.
- Oprava motocyklů v režimu Conquest na mapě Sinai Desert.
- Přidána minimální hodnota u dynamického škálování (dynamic scaling).
- Oprava zasekávání při přehrání smrti (killcam) v některých prostředích.
- Oprava nesprávného odemčení psí známky elitní třídy.
- Oprava grafické chyby u míření (aiming down sights) u různých zbraní na sestavě s více monitory.
- Oprava chyb při znovuoživení automaticky nasazovaných vozidel v režimu Operations. Např. chybějící torpédový člun obránců na mapě Empire's Edge.
- Oprava chyb s uniformami u postav mrtvých hráčů.
- Opravné sady teď mohou poškodit děla v pevnosti.
- Odebrání vizuálních efektů patřících k chůzi, přehrávaných u ležících hráčů.
- Oprava chyba způsobující pád hráče herním světem na mapě Amiens, pokud hráč vystoupil z lehkého tanku vedle vraku tanku Mark 5.
- Označovací průzkumné světlice nefungovaly, pokud hráč zemřel, a označovací světlice z letounu nefungovaly po odchodu hráče z vozidla, obojí je teď opraveno.
- Přidána kolize se zemí při obsazování vlajek.
- Opravena chyba, kdy kolize vojáků zablokovala vypuštění holubů.
- Vylepšené dočasné vyhlazování hran (TAA) na PS4 a Xbox One.
- Opraven běh vojáka na terénu se špatným úhlem.
- Opravena chyba, kdy bylo možné hráče katapultovat, pokud se plížením pohyboval mezi dvěma strukturami.
- Hráči už nezískávají body za zničení behemotha (jednoho z obřích bojových strojů) vlastního týmu.
- Oprava kalkulace souhrnu hry, pokud hráč zemřel těsně před koncem Operations.
- Opravena chyba, kdy kůň mohl zemřít při přechodu z jednoho sektoru do druhého, pokud neměl jezdce a byl mimo hranice.
- Opravena chyba způsobující špatné míření ze sedla koně.
- Opravena chyba způsobující přehrání zvuku psaní vzkazu při zvednutí holuba, kdy už je vzkaz napsaný.
- Opraven černý okraj obrazovky při nasazování plynové masky.
- Opravena chyba, kdy ukazatel obsazenosti vlajek ukazoval špatně u pozdě příchozích hráčů.
- Opravena chyba způsobující vzájemně si neodpovídající extrémní počasí mezi jednotlivými hráči po znovupřipojení k serveru.
- Oprava chybějícího skóre po útoku na behemotha.
- Opraveno ukončení poškození ohněm, pokud byl hráč zasažen ostnatým drátem.
- Opraven nesprávný počet vozidel na začátku kole režimu Conquest.
- Opravy lokalizace serverů.
- Odstraněna neviditelná kolize za koněm.
- Poškození ze zásahu stříkačkou je teď závislé na délce podržení tlačítka.
- Hráči už nemohou změnit tým těsně před koncem kola.
- Optimalizace CPU.

- Optimalizace DX12.
- Dobíjení zbraně se teď přeruší při šplhání po žebříku.
- Opraveny animace u koně.
- Opravena chyba způsobující vyhození hráče do vzduchu, pokud se přiblížil k vrcholu žebříku.
- Vojáky u stacionárních zbraní je teď možné přejet.
- Opraveny chyby způsobující pády DX12.
- Opraveny chyby způsobující pády klienta.
- Opraveny speciální efekty plamenometu při použití v tunelu nebo v podzemí.
- Kritická nápověda v režimu více hráčů se teď ukáže 3× za sebou a pak už ne.
- Opraveny chyby způsobující pád a vztahující se k velikosti okna, detekci hardwaru a sestavě více monitorů.
- Opravena chyba, kdy se neresetovaly rozkazy družstva v Operations mezi jednotlivými koly.
- Opravena chyba způsobující kolizi míření a sprintu. Jestliže sprintující voják aktivoval míření, bylo těsně po zahájení animace míření zrušeno míření a sprint.
- Opravena chyba, kdy kolečko k posouvání aktivovalo rotaci kamery po vypnutí nastavení „raw mouse input“.
- Koně už je možné zranit plynovým a zápalným granátem a troskami.
- Opravena chyba, kdy se mrtvým hráčům nesprávně spustil přechod z konce kola dál.
- Bedny dělostřeleckých nábojů teď způsobují poškození v souladu s dosahem vizuálních efektů.
- Mírně snížena načítací doba mezi mapami.
- Opravena chyba, kdy se hráč mohl na mapě objevit se špatnou výzbrojí. Např. tankista v letadle.
- Opravena chyba v Operations, kdy hráč připojující se ke svému veliteli týmu na jiné mapě po otevření herní nabídky viděl jen černou obrazovku.
- Obecné úpravy za účelem zlepšení výkonu v souvislosti s modely.
- Opravena chyba způsobující přeskočení některých úrovní v kariérním postupu.
- Všechna vozidla jsou teď k dispozici v předstartovní fázi před začátkem kola.
- Opravena chyba, kdy zničené budovy měly negativní vliv na výkon CPU a způsobovaly snížení snímkové frekvence.
- Opravena špatná animace vojáka při nastupování do a vystupování z vozidla.
- Opravena chyba, kdy se místo obrazovky výsadku zobrazovala obrazovka konec kola, pokud hráč zemřel ještě před koncem kola v Operations.
- Opravena chyba, kdy hráč mohl ztratit kontrolu nad vozidlem, pokud otevřel ve hře dvakrát rozhraní Origin.
- Barva emblému už nezpůsobuje obarvení celého vojáka.
- Opravena chyba, kdy hráči v režimu TDM nemohli změnit tým.
- Opravena chyba, kdy se hráč na koni mohl zaseknout v troskách po zhroucení horského mostu na mapě Sinai Desert.
- Opravena chyba přehrávání podvodních vizuálních efektů při zásahu nad vodou.
- Družstva už nejsou automaticky uzamčena, pokud se k serveru připojí jako skupina méně než tří hráčů.

- Opravena chyba, když hráč, který pozval jiného hráče na plný server, zůstal zaseknutý v lobby se zprávou „reserving slot“.
- Opravena chyba se zamrzající hrou při otevírání některých částí uživatelského rozhraní.
- Opravena chyba s nesprávným zobrazením hodnosti ve hře a v UI.
- Opravena chyba způsobující označení špatných předmětů v UI.
- Opravena chyba, kdy nešlo složit skládačku zbraně.
- Statistiky vozidel už se správně aktualizují.
- Opravena při druhém pokusu o Rychlou hru (Quickmatch).
- Nabídka pozastavené hry se už správně aktivuje po vstupu do dalšího kola.
- PC: Opravena chyba, kdy hráč neviděl všechny členy týmu.
- PC: Opravena chyba se zobrazením více zpráv po odstranění filtru.
- PC: Hráči mohou vypnout asistenta míření u ovladačů.
- PS4: Opravena chyba způsobující, že po připojení k příteli ve stejné skupině a na stejném serveru mohla způsobit zaseknutí hráče.
- PS4: Opravena chyba s nesprávným odemčení trofeje „Decorated“.
- Xbox One: Opravena chyba, kdy hráč s nízkou reputací není přijat do skupiny a karta hráče po přijetí pozvání do skupiny zmizí z Com Centra.
- Xbox One: Opravena chyba, kdy hráči s nízkou reputací mohou komunikovat s hráči, kteří nejsou na jejich seznamu přátel, pokud jsou online ve stejném družstvu.
- Xbox One: Opravena chyba způsobující pád na domovskou obrazovku Xbox Home po pokusu připojit se k herní relaci pomocí funkce Xbox One Guide, pokud je titul pozastaven v hlavní nabídce.
- Xbox One: Opravena chyba, kdy se mohla hra zaseknout při načítání při pokusu odejít z obrazovky Kampaně do hlavní nabídky po změně přihlášení profilu Xbox, zatímco je hra pozastavená.

- Mapy
  - Opraveny chyby s destrukcí terénu na mapách Monte Grappa a Empire's Edge.
  - Opraveny vznášející se předměty na všech mapách.
  - Opraveny hranice bojových zón na mapách Empire's Edge a Monte Grappa, takže se hráči nemohou dostávat do prostoru za hranicemi.
  - Opraveno několik chyb s body zrození v režimu War Pigeon.
  - Úpravy bodů zrození pro letouny na mapě Empire's Edge v režimu Operations, aby byly méně zranitelné vůči behemothům.
  - Opravy objektů ve vodě na mapě Suez.
  - Úpravy terénu na několika mapách s cílem předejít trhlinám v terénu.
  - Opraveny chyby se špatně nastavenými kolizemi na všech mapách („neviditelné zdi“).
  - Opraveny grafické objekty na mapě Ballroom Blitz v jezírku.
  - Snížení intenzity slunečního světla na mapách Suez a Ballroom Blitz.
  - Odstranění grafického přechodu na obloze na mapě Ballroom Blitz.
  - Opraveno několik objektů způsobujících problémy při naklonění/vyklonění.
  - Ohně na zemi na mapě Amiens teď správně způsobují poškození.
  - Odebrán těžký kulomet u vlajky G (režim Conquest) na mapě Empire's Edge.
  - Opraveny chyby způsobující špatnou synchronizaci klienta/serveru, kdy mohli být hráči zasaženi skrz dvojité dveře bunkru na mapě Monte Grappa.
  - Další menší grafické úpravy.

**Uživatelské rozhraní:**

- Vozidla nebo koně na minimapě už nejsou označena nulovými životy.
- Velikost minimapy se správně resetuje po výběru příslušné možnosti.
- Změněn nadpis možností minimapy z „HUD“ na „Minimap“.
- Opravena chyba se špatnými tipy k tlačítkům pro interakce u všech variant vozidel.
- Štítek se jménem místního hráče na obrazovce výběru družstva je teď správně oranžový.
- Opraveny překlepy.
- Opraveny problémy s přesahujícími texty.
- Opraven špatný výkon na obrazovce kalibrace.
- Ikona „Train Behemoth“ (obrněný vlak) nepřátelského týmu teď má správně červenou barvu.
- Aktualizace obrázků zbraní v battlepacích.
- Aktualizace funkce připojit se/odejít na obrazovce družstva.
- Opravena chyba se špatně zobrazenou zbraní a skinem na obrazovce družstva.
- Opravena chyba, kdy se před začátkem kola někdy ukazovaly dva odpočty.
- Opravena chyba, kdy se u neoznačených členů družstva na obrazovce výsadku někdy zobrazovala zpráva „Under fire“.
- Opraveny nesprávné ikony u záznamů skóre.
- Opravena chyba, kdy se u některých vozidel nezobrazovaly tipy k různých funkcím.
- Opraveno nesprávné zobrazování vizuálního efektu obsazení vlajky.
- Opraveno chybné bonusové skóre za zabití zápalným granátem.
- Opraven nesprávný počet získaných ocenění na konci hry režimu Operations.
- Přidány tipy pro oba týmy v režimu Operations v situaci, kdy padne sektor.
- Opravena chyba, kdy rozhraní HUD zůstalo viditelné při přechodu na zobrazení glóbu.
- Odebráno rozhraní rozkazu na obrazovce výsadku a nahrazeno označením cíle/objektu rozkazu.
- Opravena chyba způsobující vyměněnou barvu u oživení týmu a družstva.
- Opravena pohybující se ikona smrti na obrazovce výsadku a na minimapě.
- Ve vozidle už se nezobrazuje ikona přikrčení/plížení.
- Opravena chyba způsobující zobrazení nesprávného počtu munice při úpravě zbraně SMLE Lawrence z Arábie.
- Možnosti zbraňových skinů se zobrazují na obrazovce úpravy zbraní i tehdy, když hráč ještě neodemkl žádné skiny.
- Přidány viditelné statistiky pro samopal Villar Perosa.
- Vyřešen problém s přesahující obrazovkou, když se spustí fáze konce kola, zatímco hráč sleduje úvodní video.
- Přidány chybějící vizuální prvky pro operaci Kaiserschlacht, Conquer Hell a Iron Walls.
- Přidána možnost filtru pro záznamy zabití v HUDu. Možnosti zobrazení jsou teď všichni, družstvo, já nebo okolní.
- HUD – splnění příkazu k útoku/obraně je teď správně zelené.
- Oprava chyby způsobující výběr špatného družstva na obrazovce družstva.
- Opravena chyba, kdy se pozadí zbarvilo černě v nabídce pozastavené hry.
- Opravena chyba s nesprávným zobrazením sledované medaile v nabídce pozastavené hry.
- PS4: Oprava chybějícího označení v podnabídce Možností.
- Xbox One: Opraveno špatné zobrazení fontů.

**Herní systém:**

- Vyvážení zbraní
    - Protože byly lehké kulomety celkově méně atraktivní, udělali jsme některé úpravy, abychom z nich učinili platné varianty pro boj na střední vzdálenost.
        - Zvýšení zastavovacího účinku u lehkých kulometů a SLR na střední vzdálenost.
        - Zvýšení přesnosti při míření u podpůrných kulometů (support machine guns).
        - Snížení zpětného rázu při prvním výstřelu u kulometu Lewis.
        - Snížení zpětného rázu při prvním výstřelu u pušky Huot.
        - Zvýšení horizontálního výkyvu pro BAR M1918.
        - Lehčí kulomety nabírají během palby rychleji přesnost.
        - Přidány dvounožky k lehčím kulometům.
    - Snížení efektu výkyvu při zpětném rázu a zpětný ráz se správně upravuje v závislosti na modifikátorech jako dvounožky.
    - Úprava přesnosti u SMG a LMG, aby lépe vynikly jejich rozdíly.
    - Hellriegel se teď přehřívá pomaleji a má zvětšený horizontální výkyv.
    - Mírné snížení dobíjecí doby u Mle 1903.
    - Zkrácení přípravné doby při použití Mle 1903 a Repetierpistole M1912 a y zrychlení přípravné animace s cílem pocitu větší energie.
    - Mírné snížení kadence u Russian 1895 Infantry a Sniper a lepší indikace momentu, kdy je opět možné vystřelit.
    - Úprava modifikátoru poškození u jednotné střely za účelem sjednocení. Eliminují se tak zásahy s nepřiměřeně vysokým či nízkým poškozením.
- Vyvážení doplňků
    - Přísavkové miny jsou nezničitelné až do chvíle detonace. Tím se zabrání tomu, aby je mohli hráči ukrást pomocí výbušnin. Přísavková mina vybuchne jen po určité prodlevě.
    - Zvýšení počtu zásobníků na plynové a zápalné Tripwire Bombs na 2, aby získaly výhodu oproti HE Tripwire Bombs.
    - Vyvážení minometů Hráči musejí vědomě zvolit mezi pomalejší a přesnější palbou, nebo rychlejší a méně přesnou.
        - Po nasazení minometu chvíli trvá, než nabere plnou přesnost.
        - Zvýšení postihu k přesnosti za vystřelení z minometu v rychlém sledu.
        - Snížení polokruhu s největším působeným poškozením pro Support Airburst minomety. Aby mohli minomety působit plné poškození, musí přistát blíže.
        - Funkce míření na minimapě u minometů teď správně zobrazuje úroveň přesnosti. Červená tečka se zobrazuje jen v případě maximální přesnosti.
        - Oba podpůrné minomety teď kromě výchozích projektilů mohou vystřelit i dva plynové. Za tím účelem byla přidána textová nápověda.
        - Trhavý (HE) minomet má stejný dosah jako Airburst minomet.
    - Puškové granáty po výstřelu vybuchují až po prodlevě.

Opravy chyb

- Zbraně
    - Odstraněna prodleva před možným vystřelením z hlavní nebo vedlejší zbraně po použití gadgetu nebo hození granátu.
    - Změněn vizuální efekt při vyhození nábojnice u Madsen na správnou spodní pozici.

        - Opraven příliš vysoký práh pro dobíjení u kulometu Lewis, což vedlo k tomu, že bylo možné omylem dobíjení přerušit.
        - Snížení doby dobíjení pro Autoloading 8 Extended, aby bylo v souladu s animací.
        - Opraven nefungující zpětný ráz u BAR 1918 Telescopic.
        - Opravena chyba s chybějícím zobrazením mířidel u zákopové pušky Hellfighter.
        - Opravena dobíjecí animace pro Autoloading 8.25.
        - Opravena chyba s nezobrazujícím se zaměřovacím obrazcem u Gewehr 98 Marksman.
        - Selbstlader 1906 Factory, Autoloading 8.35 Factory a Marksman teď dobíjejí najednou 10 nábojů.
    - Gadgety
        - Vylepšené chování při přepínání mezi hlavními zbraněmi a puškovými granáty při přepnutí do režimu míření.
        - Oprava grafické chyby při držení krumpáče.
        - Ukazatel vzdálenosti u zákopového periskopu je opět viditelný.
        - Opravené rychlosti u puškových granátů při použití Autoloading 8 Marksman.
        - Minomet může použít jen hráč, který ho umístil.
        - Opravena chyba, kdy byl minomet někdy umístěn uvnitř objektů.
        - Minomet a zákopový štít lze teď snadněji umístit.
        - Opravena chyba způsobující zaseknutí hráčů používajících přiblížení při používání AT Rocket Gun nebo Tankgewehr.
        - Prodloužení doby potřebné k vytažení a udržení zbraně na blízko po útoku. Tím se předejde tomu, že se hráči uprostřed divoké přestřelky omylem ocitnou jen s vytaženou zbraní na blízko.

Různé funkce

- Odražené střely
    - Střely, které se odrážejí od obrněných vozidel, jsou snáze viditelné.
    - Přidán zvuk označující zásah při líznutém zásahu vozidla.
    - Přidány textové nápovědy vysvětlující vojákům snížení poškození při plížení/v lehu.
    - Mnoho důležitých tipů a nápověd se zobrazí 3x po sobě (ale dále už ne).
    - Přidány textové nápovědy k doplňkové výzbroji vozidel, které měly nejasné použití.
    - Bodování za poškození behemotha už se nepočítá po 20 bodech. Registruje se i menší poškození. Celková bodová hodnota behemothů se nezměnila.
    - Opravena chyba, kdy byl hráč někdy teleportován při ukončení používání polního děla během dobíjecí animace.
    - Přidána podpora pro klasický joystick.

- **Bojová technika:**
    - Vyvážení vozidel
        - Pevnostní dělo působí větší poškození bojové techniky a má větší dosah, kdy je smrtící proti pěchotě.

        - AA
            - Snížení efektivity protileteckých děl proti letounům a jejich částem.
            - Snížení dosahu protileteckého vozidla AA Truck, aby lépe odpovídal hodnotám stacionárních protileteckých děl, a aby se předešlo kampování u základen.
            - Opraven špatné vizuální zobrazení vyhození nábojnice u stacionárních děl.
    - Letouny
        - Zvýšení výbušného poškození a dosahu projektilů Ranken.
        - Snížení poškození pušek Scouta při použití proti jednotlivým částem letounů.
        - Zvýšení efektivity K Bullets při použití proti bitevníkům.
        - 50kg bomby teď mohou při přímém zásahu způsob určité poškození letounům a tankům.
        - Zvýšení rychlosti střel u Bomber Killer za účelem vylepšení stíhacích soubojů.
        - Zlepšení efektivity u Bomber Torpedoes versus pozemní cíle, aby tak byly tyto těžké bomby úspěšně použitelné i na mapách bez člunů.
    - Snížení poškození, které voják jízdy (Cavalry) utrpí při zásahu hlavy.
    - Zvýšení vzdálenosti, na kterou lze z koně hodit protiletecký granát.
    - Zvýšená efektivita ručních granátů proti transportním vozům.
    - Armored Artillery Truck teď působí mírně větší škodu na kratší, a mírně sníženou škodu na větší vzdálenost Byl také snížen pokles dráhy střel, aby hráči mohli snáze zasáhnout na delší vzdálenost.
    - Ve světě teď může najednou být nasazeno 6 min z vozidel (oproti původním 3).
    - Vlak na mapě Suez teď má u přední věže minomet namísto původního 57mm protitankového děla. Zvýší se tak efektivita proti vlajkám.
- Opravy chyb
    - Oprava chyby, kdy voják přistoupil k protileteckému dělu ze špatného směru.
    - Oprava příliš dlouho zobrazované exploze po havárii letounu.
    - Oprava chyby, kdy se hráč mohl ukrýt ve věži poškozeného obrněného vozu.
    - Letoun tank hunter se teď automaticky během nečinnosti dobíjí podobně jako tanky.
    - Oprava chyby, kdy se hráči mohli narodit do obrněného vlaku ve chvíli, kdy by výsadek na bojiště neměl být k dispozici.
    - Letoun Rumpler teď správně nabírá životy při použití opravy křídla.
    - Opravy problémy s kolizemi u tanku Mark 5.
    - Torpédové čluny jsou teď nesmrtelné až do chvíle, kdy do nich hráč nastoupí, aby se předešlo zneužití.
    - Opraveno zobrazování textových nápověd u vozidel i poté, co hráč vozidlo opustil.
    - Přehledový displej HUD behemothů teď zobrazuje rozbité zbraně a věže všech behemothů. Hráč, který se nachází v rozbitém behemothovi, uvidí ukazatel zobrazující proces opravy.
    - Všechny letouny teď mohou použít nouzovou opravu (Emergency Repair) pro jakékoliv poškození.
    - Opravena chyba, kdy některé letouny mohly použít nouzovou opravu, i když ji neměly ve výbavě.
    - Redukce efektu rozmazání pohybu při použití dělostřeleckých zbraní.

  - Kamera u děl beckers je teď lépe sladěná s mířidly.
- Přidána podpora pro mířící spolujezdce, aby nebyli ovlivněni otáčením vozidla.
- Vylepšené vizuální provedení v režimu přiblížení nebo bombardování ve vozidlech.
- Během míření při použití dělostřeleckých zbraní a bomb se pro zobrazení vzdálenosti na vodě používá hladina namísto dna oceánu.

**Audio :**

- Oprava chyba, příliš křičících umírajících hráčů způsobilo přeskakování zvuku.
- Úpravy časování dabingu
- Opravena chyba, kdy se varovný zvuk při výskytu plynu spustil v chybných situacích a přehrával se příliš dlouho a hlasitě.
- Opravena chyba, kdy se Konec kola mohl spustit dvakrát při změně týmů po prvním pokusu.
- Oprava chyba způsobující pád při příliš rychlém přepínání režimu Atmos.
- Upraveno chování zvukového enginu při použití motocyklů na různém terénu.
- Odebrán zvuk vyhazované nábojnice u karabiny pieper.
- Upraveno načasováni zvukového efektu u výstřelu z BAR M1918.
- Upraven zvuk u pevnostního děla.
- Upraven zvukový efekt u blížící se střely z obrněného vlaku.
- Opraveny chyby a pozdě spouštěnou úvodní melodií režimu Operations na PS4 nebo Xbox One.
- Opravena chyba, kdy hudba po skončení posledního kola Operations přestala hrát.
- Úpravy načasování titulků.
- Úpravy kalkulací k vylepšení detekce venkovního/vnitřního prostoru.
- Opraveny chyby, kdy se přehrávaly zvuky zobrazení z vlastní pohledu, když se v určitých vozidlech přepne na kameru ze třetího pohledu.
- Opravena chyba, kdy se načítací hudba přenesla do hry a nepřestala hrát.
- Opravena chyba, kdy se při odchodu z menu do nové úrovně hry nezastavila hudba z menu.
- Zrušený dopplerův efekt u koní.
- Opravena chyba s podzemním zvukem přehrávaným až do chvíle smrti hráče.
- Upraveno načasování zvuku umístění Pieper M1893 a BAR M1918.
- PS4: Opravena chyba se zasekávaným zvukem u zbraní s vysokou kadencí.
- PS4: Opravena chyba, kdy nedocházelo k resetu jazyku dabingu po výběru příslušné možnosti.

**Server:**

- Vylepšen výkon serveru u letounů.
- Vylepšené řešení výkyvů sítě, ztráty paketů a paketů příchozích ve špatném pořadí.
- Vylepšený výkon serveru u předmětů s ostnatým drátem na všech úrovních.
- Granáty přidány do předmětů s vyšší frekvencí aktualizací, aby se předešlo situacím, kdy hráči utrpěli zranění ještě před výbuchem.
- Vylepšená registrace zásahů u letounů, zejména v situacích stíhacích soubojů.
- Úprava chybového hlášení při odpojování od serveru.
- Opravena chyba vytváření hry u serverů bez limitu trvání kola.
- Vyvážení hráčů v daném herním režimu na základě jejich dovednosti namísto globální dovednosti.
- Několik úprav za účelem vylepšení výkonu serverů.
- Vylepšené kalkulace pro detekci problémů s připojením u jednotlivých hráčů.
- Opravena chyba, kdy hráči nebyli zařazeni do stejného družstva, když se do hry připojovali k příteli, který už byl v plně obsazeném družstvu nebo v žádném družstvu.
- Opravy běžně a vzácněji se vyskytujících pádů na straně serveru.

**Kampaň:**

- Koně už neutrpí zranění při kolizi s hráči.

- Opraven efekt vizuálního zvýraznění projektilů u stacionárních věží v epizodě Fog of War.
- opravena chyba způsobující zaseknutí letounu v terénu.
- Úpravy několika titulků.
- Opravena chyba v epizodě Young Men's Work, kdy počítačem řízený soupeř po vystoupení z obrněného vozu viděl hráče i skrz terén a nepřetržitě střílel.
- Drobné opravy grafiky na všech úrovních.
- Opraveny chyby se špatně nastavenými kolizemi na všech mapách („neviditelné zdi“).
- Opraveny vznášející se objekty na všech úrovních.
- Opraveno několik překlepů.
- Opravena chyba v epizodě The Runner, kde počítačem řízená postava zmizela po splnění zadání "Defend the Frontline".
- Opravena chybějící voda v Carry your Friend.
- Další menší opravy úpravy dabingu.
- Odstraněna prodleva před použitím hlavní zbraně po odhození předmětu pro odlákání pozornosti.
- Opraveny chyby, kdy počítačem řízené postavy mohly procházet branami v epizodách Breakdown a Steel on Steel a otevírat je ve špatném směru.
- Tlačítko sloužící k pokračování ve hře i po dokončení kapitoly odebráno.
- Opravena chyba, kdy Wilson zůstal viset v obličeji hráče po restartování kontrolního bodu během scény hledání letounu v epizodě Fall from Grace.
- Opravena chyba, kdy se alarmy nevypnuly ani po zničení reproduktorů.
- Zadání v epizodě Fall from Grace se teď zobrazuje jen jednou, pokud hráč načetl hru od kontrolního bodu.
- Hráč už se nemůže vrátit po vlastních stopách po vstupu do oblasti zákopů v epizodě Fall from Grace.
- Těžký kulomet na vagóně v epizodě Hidden in Plain Sight se teď správně aktivuje.
- Opravena chyba, kde se neobjevilo další zadání při načtení posledního kontrolního bodu v epizodě Steel on Steel, a kdy se neobjevilo další zadání při nastoupení do Bess před zadáním Return to tank.
- Opravena chyba, kdy skákání mohlo narušit animaci přistoupení k protileteckému dělu v epizodě Friends in High Places.
- Opraveno zpožděné zobrazování zadání v nabídce pozastavené hry.
- Opraven problém s výkonem hry v souvislosti s počítačovou inteligencí v epizodě Steel on Steel v oblasti Hill Top.
- Opravena chyba, kdy někdy docházelo ke zmizení zaměřovacího kříže, když utrpění zásahu v FT tanku.
- Opravena chyba, kdy hráč nemohl nasednou na koně blokovaného zdí.
- Upraven ostnatý drát za účelem úpravy chování počítačem řízeních postav v souvislosti s pohledem/střílením skrz drát.
- Opravena chyba se spuštěním dialogu z vnitřku tanku, když je hráč mimo tank, v epizodě Steel on Steel.
- Opravena chyba zobrazení ukazatele zásahu v režimu širokého pohledu v letadlech.
- Opravena chyba, kdy počítačem řízení soupeři přestali střílet, když hráče po nějakou dobu neviděli, i když jim hráč způsoboval poškození.

- Opravena vzácně se vyskytující chyba, kdy počítačem řízení protivníci neviděli hráče, pokud byl na koni.
- Opravena chyba způsobující pád hry po delším hraní režimu pro jednoho hráče.
- Opraven chybějící vizuální efekt při střelbě po přerušení opravy tanku.
- Opravena příležitostná chyba zobrazení munice po sebrání zbraně od protivníka v epizodě Hidden in Plain Sight.
- Opravena chyba, kdy počítačem řízené tanky nezačaly bojovat proti hráči v epizodě Steel on Steel.
- Opravena chyba, kdy počítačem řízení vojáci v dělostřelecké základně v epizodě Fog of War někdy propadli dřevěnou podlahou.
- Xbox One: Opravena chyba způsobující pád hry při řízení tanku.