

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Nous sommes ravis de partager avec vous la mise à jour d'automne de Battlefield 1. Sauf indication contraire, les changements mentionnés ci-dessous s'appliquent à toutes les plateformes.

Général

▪ Modifications d'Opérations :

- Nous avons examiné les problèmes d'équilibrage du mode de jeu Opérations. Il était clair que les assaillants avaient besoin d'un boost. Afin d'accroître l'efficacité de l'équipe assaillante, nous avons augmenté le nombre total de tickets des Opérations et Grandes opérations. En outre, nous avons facilité la capture de secteurs par les assaillants en réduisant le temps nécessaire à la capture d'un drapeau en Opérations et Grandes opérations. Nous avons aussi augmenté le nombre minimal de tickets récupérés en Grandes opérations de 30 à 50, et augmenté le nombre de tickets récupérés en éliminant des défenseurs se repliant. Ceci accroît la facilité de capture d'un nouveau secteur lorsque l'on ne dispose plus que de quelques tickets après la prise du précédent.

▪ 64 joueurs

- Passage du nombre maximal de tickets des assaillants de 150 à 250
- Passage de 2 à 3 du nombre de tickets récupérés en éliminant des défenseurs qui se replient, après la capture d'un secteur
- Passage de 30 à 50 du nombre minimal de tickets récupérés lors de la capture d'un secteur en Opérations, 64 joueurs.
- Légère réduction du temps nécessaire à la capture de drapeaux

▪ 40 joueurs

- Passage du nombre maximal de tickets des assaillants de 150 à 200
- Passage de 2 à 3 du nombre de tickets récupérés en éliminant des défenseurs qui se replient, après la capture d'un secteur
- Légère réduction du temps nécessaire à la capture de drapeaux

▪ Modifications de Conquête :

- Nous avons tenu compte de vos commentaires à propos de l'équilibrage du mode Conquête sur la carte Suez. Nous avons ajouté deux drapeaux, ce qui complique la capture et la tenue de tous les drapeaux par une équipe. En outre, nous avons remarqué qu'il était très difficile de reprendre les drapeaux situés dans les zones de capture de village. Pour y remédier, nous avons réduit la taille de capture de ces zones afin qu'elles incluent moins de bâtiments. Ceci devrait faciliter la capture des drapeaux et leur reprise par une équipe repoussée hors des villages. En outre, afin d'aider une équipe ayant été repoussée jusqu'à son PC, nous avons ajouté une auto blindée permettant de repartir à l'assaut en contournant l'équipe adverse.

- Ajout de deux drapeaux sur la carte Suez portant le total à 5 drapeaux.
- Ajout d'une auto blindée à chaque équipe, avec apparition au PC.
- Réduction des dimensions du volume de capture des drapeaux situés dans les villages (anciennement drapeaux A & B). Ceci diminue le nombre de bâtiment situés dans la zone de capture. Ceci devrait faciliter la capture des drapeaux.



- Il est possible de personnaliser le soldat depuis l'interface utilisateur en sélectionnant l'icône de Principal ou Soldat.
- Si le chef d'escouade ignore les demandes d'ordres, le commandement est transféré à un autre membre de l'escouade.
 - Lorsqu'un membre de l'escouade demande un ordre (alors qu'aucun ordre d'escouade n'est actif), le joueur ayant émis la demande est ajouté à la file des candidats au poste de chef et un compte à rebours de 60 secondes se déclenche (sans réinitialisation du compte à rebours existant si d'autres membres de l'escouade se trouvent déjà dans cette file).
 - À la fin de ce compte à rebours de 60 secondes, le premier de cette file (c'est-à-dire le premier à avoir demandé un ordre) est promu chef d'escouade. Si la file contient d'autres membres, le compte à rebours est automatiquement réinitialisé à 60 secondes et si le nouveau chef n'émet pas d'ordre pendant cette minute, le candidat suivant est promu, et ainsi de suite.
 - Si le chef d'escouade actuel émet un ordre, la file d'attente est effacée.
- Météo identique en Ruée. La même séquence météo et les mêmes conditions de déclenchement sont désormais utilisées dans les deux manches d'un match.
- Passage du nombre de joueurs par défaut en Opérations de 40 à 64
- Visibilité à plus grande distance du pigeon dans le mode de jeu Pigeons de guerre
- Possibilité d'acheter des Battlepacks dans le menu Obtenir des Battlepacks

- Ajout de deux onglets à la boutique : RSP et Battlepacks
- Possibilité de louer un serveur via l'onglet RSP
- Possibilité d'acheter des Battlepacks à la boutique
- Possibilité de rejoindre Parties personnalisées depuis Multijoueur
- Le bouton Quitter est désormais disponible à tout moment en fin de manche
- Ajout de vidéos de didacticiel décrivant chaque mode de jeu, que l'on peut revoir en Partie rapide
- Ajout de boost d'EXP d'escouade susceptible d'être obtenu à l'ouverture d'un Battlepack
- Les soldats en position couchée ne peuvent plus être poussés par des soldats alliés
- Correction apportée afin que les deux équipes disposent des motos correctes en Conquête sur Désert du Sinaï
- Ajout d'une échelle de résolution minimale lors d'un dimensionnement dynamique
- Augmentation de la fluidité de l'expérience de caméra assassin dans certains environnements
- Correction du déblocage incorrect de la plaque de classe d'élite
- Correction d'un problème d'affichage en visée avec diverses armes en configuration multi-écrans
- Correction de problèmes de réapparition lors d'apparition automatique de véhicules en Opérations. Par exemple, torpilleur manquant en défense sur Aux frontières de l'Empire
- Correction des problèmes d'apparition des vêtements lorsque les cadavres disparaissent
- Les outils de réparation peuvent désormais endommager le canon de forteresse
- Suppression des bugs visuels des pieds du soldat en position allongée
- Correction d'un problème sur Amiens où un joueur pouvait s'enfoncer dans le niveau en sortant d'un char léger à proximité de l'épave de Mark V.
- Correction de l'absence de fonctionnement des fusées de détection des Éclaireurs en cas de mort du joueur et des fusées de détection des avions en cas de sortie du joueur du véhicule.
- Ajout de collision au sol lors de la capture de drapeau
- Correction de collision de joueur empêchant le lâcher de pigeon
- Amélioration de TAA sur PS4 et Xbox One
- Correction de la course de soldats sur le terrain selon un angle incorrect
- Correction d'un problème de catapultage de joueur en cas de mouvement en position couchée entre deux bâtiments
- Disparition de l'attribution de points pour la destruction du mastodonte de votre équipe
- Correction de l'effondrement de la logique de résumé d'affrontement en cas de mort du joueur avant la fin de l'opération.
- Correction d'un problème de mort de cheval en transition de secteur, lorsqu'il était hors limites et sans cavalier
- Correction d'un problème de visée incorrecte à cheval
- Correction afin que le son de rédaction de message ne soit pas lancé lors du ramassage d'un pigeon porteur d'un message rédigé

- Correction de barre noire sur le côté de l'écran lors de la mise en place du masque à gaz
- Correction du défaut de correspondance des drapeaux de point de capture par rapport à l'état réel du point de capture pour un joueur rejoignant tard la partie
- Correction de désynchronisation de météo extrême entre joueurs après avoir rejoint un serveur
- Correction d'absence de score lors d'une attaque de mastodonte
- Correction de l'annulation des dégâts de tir en cas de blessure du joueur par des barbelés
- Correction du nombre incorrect de véhicules pour chaque équipe au début d'une manche de Conquête
- Correction de plusieurs problèmes de localisation
- Suppression de collision invisible derrière le cheval
- Réglage des dégâts de la seringue selon la durée de maintien de la commande par le joueur
- Suppression de la possibilité de changer d'équipe à l'approche de la fin de manche
- Plusieurs optimisations pour processeur
- Plusieurs optimisations de DX12
- Abandon du rechargement d'arme lors d'une escalade d'échelle
- Correction d'animations en vue extérieure pour le cheval
- Correction d'un problème de propulsion d'un joueur dans les airs à l'approche du sommet d'une échelle
- Correction permettant d'écraser les servants d'armes statiques
- Correction de plusieurs plantages de DX12
- Correction de plusieurs plantages de client
- Correction d'artéfacts visuels du lance-flammes lors de son utilisation dans les tunnels et souterrains
- Les conseils de gameplay cruciaux s'affichent désormais 3 fois en multijoueur, puis plus jamais.
- Correction de plusieurs plantages d'affichage dus à la taille de fenêtre, à la détection du matériel et à la présence de plusieurs écrans.
- Correction de l'absence de réinitialisation des ordres à l'escouade entre manches en Opérations
- Correction d'un problème d'activation/désactivation de paramètre de visée en liaison avec l'activation/désactivation du paramètre de sprint. Si un soldat en train de sprinter déclenchait la visée, il quittait immédiatement le sprint et la visée dès le début de l'animation de visée
- Correction d'un problème de rotation de la vue déclenchée par la molette après désactivation de souris simple
- Correction d'un problème d'absence de dégâts des grenades à gaz, grenades incendiaires et débris aux chevaux.
- Correction de l'absence de déclenchement d'une transition de fin de manche en cas de décès

- Les empilements d'obus d'artillerie infligent désormais des dégâts correspondant à leur rayon d'effet
- Légère diminution du temps de chargement entre cartes
- Correction d'un problème d'apparition de joueur avec un mauvais kit. Par exemple, kit de pilote de char lors de l'apparition dans un avion
- Correction d'un problème, en Opérations, entraînant un écran noir après ouverture du menu en cours de partie lorsqu'un joueur rejoignait son chef de groupe sur une autre carte
- Amélioration générale des performances liées aux bordures des surfaces
- Correction de progression de plusieurs niveaux à la fois en progression de rang de classe
- Correction assurant la disponibilité de tous les véhicules en phase de préparation avant manche
- Correction de l'effet néfaste des bâtiments détruits sur les performances du processeur qui entraînait une réduction de la fluidité
- Correction d'animation incorrecte de soldat en vue extérieure lors de l'entrée/sortie de véhicule
- Correction d'un problème d'affichage d'écrans de fin d'opération au-dessus de l'écran de déploiement en cas de mort du joueur juste avant la fin de l'opération.
- Correction d'un problème de perte de contrôle des véhicules par le joueur après l'ouverture à deux reprises de l'overlay Origin
- Correction d'un problème d'emblèmes pouvant colorier l'ensemble du personnage
- Correction de l'impossibilité pour les joueurs de changer d'équipe en MMÉ
- Correction d'un problème de blocage d'un joueur à cheval dans les décombres après l'effondrement du pont de montagne sur Désert du Sinaï
- Correction d'un problème de déclenchement d'effets visuels sous-marins en cas de dégâts au-dessus de la surface
- Les escouades ne sont désormais plus verrouillées automatiquement si moins de trois joueurs rejoignent un serveur en tant que groupe.
- Correction d'un problème bloquant un joueur dans une salle avec le message "Réservation d'un emplacement" en cas d'acceptation d'une invitation d'ami vers un serveur complet
- Correction d'un problème de gel du jeu lors de l'entrée dans certains éléments de l'interface
- Correction d'un problème d'incohérence entre votre grade dans le jeu et celui affiché dans l'interface
- Correction de problèmes de surbrillance d'éléments inappropriés dans l'interface
- Correction d'une impossibilité de ferrailage de pièces de puzzle
- Correction d'un défaut de mise à jour de stats de véhicule
- Correction d'un problème en cas de choix de "partie rapide" pour la deuxième fois
- Correction d'une impossibilité d'ouvrir le menu de pause après avoir rejoint une autre manche
- PC : correction de l'impossibilité de voir tous les membres du groupe

- **PC** : correction de l'affichage de plusieurs boîtes de dialogue lors de la suppression d'un filtre
- **PC** : il est désormais possible de désactiver l'assistance à la visée pour les manettes
- **PS4** : Correction d'un blocage de joueur en état suspendu lorsqu'il rejoint un ami déjà membre du même groupe et sur le même serveur
- **PS4**: correction de l'attribution incorrecte du trophée "Décoré"
- **Xbox One** : correction de l'absence d'acceptation de joueur à mauvaise réputation dans le groupe et de disparition de la carte du joueur du centre de communication après acceptation d'une invitation à un groupe
- **Xbox One** : correction de la possibilité pour les joueurs à mauvaise réputation de communiquer avec des joueurs autres que des amis appartenant à la même escouade dans les modes en ligne
- **Xbox One** : correction d'un plantage de l'écran d'accueil Xbox après une tentative de rejoindre une session de jeu via Xbox OneGuide durant la suspension du titre dans le menu principal
- **Xbox One** : correction d'un blocage des joueurs dans une boucle de chargement infinie lors d'une tentative de retour au menu principal à partir de l'écran de campagne, après un changement de connexion à un profil Xbox en état suspendu.

CARTES:

- Correction de problèmes de profondeur de destruction de terrain sur Monte Grappa et Aux frontières de l'Empire.
- Correction de plusieurs problèmes de flottement d'éléments sur toutes les cartes.
- Modification des zones de combat sur Aux frontières de l'Empire et Monte Grappa, il est désormais impossible d'accéder à l'arrière-plan.
- Correction de plusieurs problèmes de points d'apparition en Pigeons de guerre.
- Modification des points d'apparition des avions dans Aux frontières de l'Empire, Opérations, afin de réduire la vulnérabilité au mastodonte.
- Correction des artéfacts d'eau sur Suez.
- Ajustement du terrain sur plusieurs cartes, afin d'éviter les écarts de terrain.
- Correction de plusieurs volumes de collision erronés sur toutes les cartes ("murs invisibles").
- Correction d'artéfacts graphiques de l'eau de l'étang sur Bal funeste au château.
- Réduction des effets d'éblouissement solaire sur Suez et Bal funeste au château.
- Suppression de la jointure de texture du ciel sur Bal funeste au château.
- Correction de problèmes de passage par-dessus certains objets.
- Les incendies au sol sur Amiens infligent désormais des dégâts aux joueurs.
- Suppression de la mitrailleuse lourde près du drapeau G (en Conquête) sur Aux frontières de l'Empire.
- Correction d'un problème de désynchronisation de client/serveur permettant de tirer sur des joueurs à travers les doubles portes de bunker sur Monte Grappa.
- Correction de plusieurs problèmes graphiques mineurs.

IU :

- Disparition de la présentation de véhicules ou chevaux dont la santé est à 0 sur la mini-carte.
- Réinitialisation désormais correcte de l'option de taille de mini-carte en cas de sélection de réinitialisation.
- Modification du titre des options de mini-carte, d'ATH en mini-carte.
- Correction de l'absence d'affichage correct des boutons d'invite d'interaction pour tous les kits de véhicule.
- Le nom du joueur local dans l'écran de sélection d'escouade est désormais correctement affiché en orange.
- Correction de plusieurs problèmes mineurs.
- Correction de plusieurs recouvrements de texte.
- Correction des performances de l'écran d'étalonnage.
- L'icône de mastodonte de train est désormais correctement affichée en rouge pour l'équipe adverse.
- Mise à jour des illustrations d'arme présentées dans les Battlepacks.
- Mise à jour de rejoindre/quitter dans l'écran d'escouade.
- Correction d'un problème d'affichage de mauvaise arme et skin dans l'écran d'escouade.
- Correction de l'affichage superposé de deux comptes à rebours d'avant-manche.
- Correction de l'affichage incorrect de "Sous le feu" dans l'écran de déploiement pour les membres de l'escouade qui ne sont pas en surbrillance.
- Correction de l'affichage incorrect d'icônes pour le journal des scores.
- Correction de l'absence d'affichage d'info-bulles des fonctions de certains véhicules.
- Correction de l'affichage incorrect d'élément visuel de capture de drapeau dans tous les cas.
- Correction d'un score bonus d'élimination erroné pour la grenade incendiaire.
- Correction de l'affichage incorrect du montant de récompenses récupérées à la fin d'une Opération.
- Ajout de conseils aux deux équipes à propos des choses à faire en cas de chute d'un secteur en Opérations.
- Correction d'un problème de visibilité de l'ATH lors de la transition vers le globe.
- Suppression de l'interface d'ordres dans l'écran de déploiement et remplacement par un marqueur d'ordre sur l'objectif.
- Correction de l'interversion des couleurs de réanimation d'escouade et d'équipe.
- Correction des mouvements d'icône de mort sur l'écran de déploiement et la mini-carte.
- Suppression de l'icône de position accroupie/couchée du soldat dans un véhicule.
- Correction de l'affichage incorrect de la quantité de munitions en personnalisation d'arme pour le SMLE de Lawrence d'Arabie.
- Correction afin que l'option de skin d'arme soit visible dans l'écran de personnalisation d'arme même si le joueur n'a débloqué aucune skin.
- Ajout de stats visibles pour le Villar Perosa.
- Résolution du problème de superposition d'écrans lors du déclenchement de fin de manche, alors que le joueur regarde la vidéo d'intro.

- Ajout des visuels de lignes de front absents sur le globe dans Kaiserschlacht, Conquête de l'enfer et Murs de fer.
- Ajout d'une option de filtrage du journal d'éliminations dans l'ATH. Il est désormais possible de choisir d'afficher tout, escouade, soi ou proche.
- ATH - L'ordre d'attaque/défense exécuté est désormais correctement affiché en vert.
- Correction de la sélection d'escouade incorrecte dans l'écran d'escouade.
- Correction d'un problème de passage de l'arrière-plan au noir dans le menu de pause.
- Correction d'un problème d'affichage incorrect de suivi de médaille dans le menu de pause.
- **PS4** : correction de l'absence de surbrillance dans le sous-menu des options.
- **Xbox One** : correction de déformation de polices de caractères.

GAMEPLAY :

- **ÉQUILIBRAGE DES ARMES**
 - Les fusils-mitrailleurs/mitrailleuses légères étaient moins attrayants que les autres classes d'arme. Nous avons pratiqué divers ajustements pour en faire des armes à moyenne portée plus viables.
 - Augmentation de l'effet de suppression des balles de FM et SLR à moyenne portée.
 - Augmentation de la précision, en visée, des mitrailleuses de soutien.
 - Réduction du recul de premier tir de la Lewis.
 - Réduction du recul de premier tir du Huot.
 - Augmentation du recul horizontal du BAR M1918.
 - Augmentation de la vitesse d'augmentation de la précision des mitrailleuses de poids réduit lors du tir.
 - Ajout de bipieds aux FM de poids réduit.
 - Légère réduction de la direction de l'effet de recul et adaptation aux modificateurs de recul tels que les bipieds.
 - Ajustement des valeurs de précision des PM et FM en cas de personnalisation afin de mieux représenter les différences.
 - Léger ralentissement de la surchauffe du Hellriegel et augmentation de son recul horizontal.
 - Légère réduction du temps de rechargement du Mle 1903.
 - Réduction du délai de déploiement des Mle 1903 et Repetierpistole M1912 et accélération de l'animation de déploiement pour une impression d'énergie supérieure.
 - Légère réduction de la cadence de tir des 1895 russe Infanterie et Tireur d'élite et affichage plus clair du moment où il est possible de tirer de nouveau.
 - Modification des multiplicateurs de dégâts pour les plombs afin d'assurer une plus grande cohérence. Ceci éliminera des dégâts à tort trop élevés ou trop faibles.
- **ÉQUILIBRAGE DES GADGETS**

- Les mines magnétiques sont désormais indestructibles jusqu'à leur détonation. Ceci empêchera les autres joueurs de "voler" une mine magnétique avec des explosifs. La mine magnétique fonctionne seulement à retardement.
- Augmentation à 2 du nombre de chargeurs pour les bombes à fil de détente à gaz et incendiaires afin de les rendre plus attrayantes par rapport aux bombes à fil de détente explosives.
- Les mortiers ont été rééquilibrés. Les joueurs doivent désormais choisir plus clairement entre un tir lent très précis et un tir rapide moins précis.
 - Les mortiers connaissent désormais un délai après déploiement avant d'offrir un tir totalement précis.
 - Augmentation de la pénalité à la précision pour tir rapide de plusieurs projectiles de mortier.
 - Réduction du rayon de dégâts maximum des projectiles de mortier à explosion aérienne de Soutien. Ces projectiles doivent tomber plus près pour générer leur maximum de dégâts de 65.
 - La fonction de pointage des mortiers sur la mini-carte affiche désormais la précision réelle de la frappe. Le point rouge ne s'affiche que lorsque la frappe offre la précision maximale.
 - Les deux mortiers de Soutien peuvent désormais tirer 2 munitions fumigènes en plus de leur munition par défaut. Un conseil a été ajouté pour expliquer cette fonctionnalité.
 - Le mortier à projectiles explosifs offre désormais la même portée que le mortier à projectiles à explosion aérienne.
- Les grenades de fusil ont un retard après le tir.
 - Frag:
 - Diminution du temps jusqu'à l'explosion après collision de 1,1 s à 0,7 s
 - Temps minimum ajouté de 1.0 s avant qu'il ne puisse exploser après le tir
 - Réduction du multiplicateur de vitesse de collision de 0,15 à 0,12 pour le faire rebondir un peu moins
 - IL:
 - Réduction du rayon de souffle de 7 m à 6 m
 - Augmentation du temps minimum avant l'explosion après cuisson de 0,3 s à 0,75s

CORRECTIONS DE BUGS

- ARMES
 - Suppression du délai avant nouveau tir à l'arme principale ou secondaire après déploiement de gadget ou lancer de grenade.
 - Modification de l'effet visuel d'éjection d'étui de Madsen vers le bas, qui est la position correcte.
 - Correction du seuil de rechargement trop élevé de la Lewis qui entraînait une annulation accidentelle de rechargement.

- Réduction des temps de rechargement de l'Autoloading 8 étendu afin de mieux correspondre à l'animation.
- Correction de l'absence de fonctionnement de recul à gauche du BAR 1918 Lunette.
- Correction de l'absence de visibilité du viseur du fusil de tranchée de Hellfighters.
- Correction de l'animation de rechargement de l'Autoloading 8 .25.
- Correction de l'absence d'affichage du réticule à chevron du Gewehr 98 Bon tireur.
- Les Selbstlader 1906 Usine et Autoloading 8 .35 Usine et Bon tireur sont désormais réarmés à raison de 10 cartouches à la fois.
- **GADGETS**
 - Amélioration du comportement lors du changement entre arme principale et grenade à fusil en visée.
 - Correction du clipping de pioche dans la main.
 - L'échelle de distance du périscope de tranchée est de nouveau visible.
 - Correction de la vitesse des grenades à fusil lors de l'utilisation de l'Autoloading 8 Bon tireur.
 - Correction du mortier afin que seul le joueur l'ayant placé puisse l'utiliser.
 - Correction de la possibilité de déploiement du mortier à l'intérieur d'un objet.
 - Augmentation de la facilité de déploiement du mortier et du bouclier de tranchée.
 - Correction du blocage de bascule de zoom lors de l'utilisation de l'arme à roquette antichar ou du Tankgewehr.
 - Allongement du temps requis pour dégainer et garder en main l'arme de corps à corps après une attaque. Ceci évitera aux joueurs de se retrouver avec une arme de corps à corps en main lors d'un combat rapproché intense.
- **MISES À JOUR DE LA FONCTIONNALITÉS**
 - Ricochet
 - Les projectiles traçants ricochant sur des véhicules blindés sont désormais plus visibles.
 - Ajout d'un bruit d'indicateur de tir réussi en cas de ricochet sur véhicule.
 - Ajout de conseils aux soldats expliquant la réduction des dégâts d'explosion en position couchée.
 - De nombreux conseils importants s'affichent désormais 3 fois, puis plus jamais.
 - Ajout de conseils portant sur certains gadgets de véhicule difficiles à appréhender par les joueurs.
 - Les dégâts des mastodontes n'utilisent plus des "blocs" de 20 points. Les dégâts moins importants utiliseront une valeur en points. La valeur totale d'un mastodonte en points de dégâts reste inchangée.
 - Correction de la téléportation de joueur quittant une pièce de campagne lors de l'animation de rechargement.
 - Ajout de la prise en charge de joystick classique.

VÉHICULES:

- **ÉQUILIBRAGE DES VÉHICULE**
 - Augmentation des dégâts du canon de forteresse contre les véhicules et de sa zone létale contre l'infanterie.
 - Antiaérien
 - Réduction des dégâts des canons antiaériens contre les avions et éléments d'avion.
 - Réduction de la portée du canon antiaérien pour un meilleur alignement sur l'antiaérien statique et pour éviter le "camping" au PC.
 - Correction des effets visuels incorrects d'éjection de douille pour l'antiaérien statique.
 - Avions
 - Augmentation des dégâts de souffle et du rayon des fléchettes Ranken.
 - Réduction des dégâts des fusils d'Éclaireur contre les éléments d'avion.
 - Réduction des dégâts des balles K contre les avions d'attaque au sol.
 - Légère augmentation des dégâts des bombes de 50 kg aux avions et chars en cas de coup direct.
 - Augmentation de la vitesse des balles d'intercepteur afin d'améliorer le comportement en combat tournoyant.
 - Amélioration des torpilles de bombardier face aux cibles terrestres les rendant aussi utiles qu'une bombe lourde, même sur les cartes sans bateaux.
 - Réduction des dégâts subis par un cavalier en cas de tir à la tête.
 - Augmentation de la distance de lancer des grenades antichars depuis la monture.
 - Augmentation des dégâts des grenades à main aux véhicules de transport.
 - Légère augmentation des dégâts du canon d'artillerie blindé à courte portée et légère diminution à longue portée. La flèche des projectiles a également été réduite afin de permettre de toucher à portée plus élevée.
 - Le nombre de mines actives déployées par véhicules est désormais de 6 (3 auparavant).
 - Le train sur Suez dispose désormais en tourelle avant d'un mortier lourd à la place du canon antichar de 57 mm. Ceci augmente l'impact sur les drapeaux.
- **CORRECTIONS DE BUGS**
 - Correction de l'entrée du soldat dans le canon antiaérien par le mauvais côté.
 - Correction de la durée trop longue de l'incendie d'explosion après un crash d'avion.
 - Correction de la possibilité, pour un joueur, de se cacher dans une tourelle d'auto blindée endommagée.
 - L'avion d'attaque au sol chasseur de chars se recharge automatiquement en cas d'inactivité, comme les chars.
 - Correction de l'apparition dans le train blindé lorsqu'une telle apparition devrait être indisponible.
 - Correction de l'avion d'attaque au sol Rumpler afin qu'il récupère de la santé en cas de réparation de la voilure.

- Correction des problèmes de collision avec une épave de Mark V.
- Correction rendant les torpilleurs immortels lors de leur apparition, jusqu'à entrée à bord d'un joueur, afin d'éviter une exploitation.
- Correction de l'apparition d'info-bulles de véhicule alors que le joueur l'a quitté.
- L'ATH d'aperçu de mastodonte affiche désormais les armes et tourelles inutilisables pour tous les mastodontes. En cas de position dans un siège de mastodonte inutilisable, un indicateur de progression de réparation s'affiche.
- Correction permettant à tous les avions de déployer des réparations d'urgence quel que soit le volume de dégâts.
- Correction de la possibilité d'activation des réparations d'urgence sur des avions qui n'en sont pas dotés.
- Réduction de l'effet de flou lors de l'utilisation d'armes d'artillerie.
- Alignement de caméra sur l'armement beckers plus conforme au viseur.
- Ajout de la prise en charge du désaccouplement de la visée par rapport à la direction du véhicule.
- Amélioration de l'affichage des vues de zoom et de viseur de bombardement dans les véhicules.
- Le viseur de bombardement et le pointage d'artillerie affichent désormais la distance selon la surface de l'eau et plus selon le fond de l'océan.

AUDIO :

- Correction d'un problème de hurlements de cadavres pouvant entraîner des "hoquets" en cas d'impacts successifs de cadavres.
- Correction de plusieurs timings de voix off.
- Correction d'un déclenchement à tort de voix off d'alerte aux gaz, par ailleurs trop longue et audible de trop loin.
- Correction d'un problème de voix off avec double déclenchement en fin de manche en cas de changement d'équipe après la première tentative.
- Correction d'un plantage en cas de changement trop rapide d'Atmos à non Atmos.
- Ajustement du comportement du bruit de moteur des motos selon le terrain.
- Suppression des bruits d'éjection d'étui de la carabine Pieper.
- Modification du timing des bruits de tir du BAR M1918.
- Correction du bruit de phase du canon de forteresse.
- Modification du bruit d'arrivée des obus d'artillerie de train blindé.
- Correction du retard de diffusion de la musique d'introduction d'Opérations sur PS4 ou Xbox One.
- Correction d'une absence de boucle de la musique après la fin de la dernière manche d'une Opération.
- Ajustement du timing de certains sous-titres.
- Ajout de raycasts diagonaux et modification des calculs afin d'améliorer la détection en intérieur/extérieur.
- Correction de la diffusion de bruitages en vue subjective lors du déplacement de la caméra en vue extérieure dans certains véhicules.

- Correction d'un prolongement de la musique de chargement en cours de partie, sans arrêt.
- Correction de l'absence d'arrêt de la musique de menu lorsque l'on rejoint un menu puis lance un niveau.
- Suppression des effets doppler pour les chevaux.
- Correction de blocages de sons sous-marins jusqu'à la mort du joueur.
- Correction du timing du bruit de déploiement des Pieper M1893 et BAR M1918.
- **PS4** : correction d'un problème de hoquets audio pour les armes à cadence de tir élevée.
- **PS4** : correction d'un problème d'absence de réinitialisation de la langue de l'audio lors de la sélection de la réinitialisation de l'audio.

SERVEUR :

- Amélioration des performances de serveur et d'utilisation de bande passante pour les avions.
- Amélioration des problèmes de transmission réseau, de pertes de paquets et d'arrivée de paquets dans un ordre incorrect.
- Amélioration des performances sur serveur des objets en barbelé dans les niveaux.
- Ajout des grenades aux mises à jour haute fréquence afin d'éviter les problèmes de joueurs subissant des dégâts d'explosifs avant détonation visuelle.
- Amélioration de l'enregistrement des tirs pour les avions, en particulier en combat tournoyant à courte distance.
- Amélioration du message en cas de déconnexion du serveur.
- Correction d'un problème de matchmaking pour les serveurs sans limite de temps de manche.
- Équilibrage des joueurs selon leur compétence dans le mode de jeu actuel et pas selon la compétence globale.
- Différentes améliorations des performances de serveur.
- Amélioration des métriques de serveur en vue de la détection des problèmes rencontrés par des joueurs spécifiques.
- Correction du défaut de placement des joueurs dans la même escouade lorsqu'ils rejoignent un ami appartenant à une escouade au complet ou n'appartenant à aucune escouade.
- Diverses corrections de plantages de serveur courants et peu courants.

CAMPAGNE :

- Disparition des dégâts subis par les chevaux en cas de collision avec des soldats.
- Correction de la lueur des balles traçantes sur les tourelles statiques dans Brouillard de guerre.
- Correction d'un problème de blocage d'avion dans le terrain.
- Mise à jour de plusieurs sous-titres.
- Correction d'un problème, sur Travail de jeunes gens, où les soldats IA déployés à partir de véhicules blindés pouvaient voir le joueur à travers le terrain et continuer à tirer.
- Correction de plusieurs problèmes graphiques mineurs sur tous les niveaux.

- Correction de plusieurs volumes de collision erronés sur toutes les cartes ("murs invisibles").
- Correction de plusieurs flottements d'objets sur tous les niveaux.
- Correction de problèmes divers.
- Correction d'un problème de disparition de l'IA dans L'estafette lorsqu'est atteint l'objectif "Défendez la ligne de front".
- Correction de l'absence d'eau dans Portez votre ami.
- Correction de divers problèmes mineurs de voix off.
- Suppression du délai de l'arme principale après lancer de leurre.
- Correction de la traversée de certains portails/portes par l'IA dans Percée et Acier contre acier, et de leur ouverture dans la mauvaise direction.
- Suppression du bouton permettant de continuer à jouer à la fin d'un chapitre.
- Correction de la suspension de Wilson devant votre visage en cas de redémarrage à partir du point de passage lors de la cinématique de découverte de l'avion dans Disgrâce.
- Correction de l'absence de désactivation d'alerte lorsque les haut-parleurs sont détruits.
- L'objectif de début de Disgrâce ne s'affiche désormais qu'après chargement du joueur à partir du point de passage.
- Le joueur n'est plus autorisé à rebrousser chemin après être entré dans la zone de tranchées dans Disgrâce.
- La mitrailleuse lourde au sommet du wagon dans Caché en pleine lumière apparaît désormais correctement.
- Correction de l'absence d'affichage d'objectif en cas de chargement au dernier point de passage d'Acier contre acier, et correction de l'absence de mise à jour d'objectif du joueur en cas d'embarquement dans Bess avant l'objectif de retour au char.
- Correction d'un problème de saut pouvant interrompre l'animation d'entrée dans le canon AA dans Des amis haut placés.
- Correction d'un problème de retard d'affichage des objectifs de partie dans le menu de pause.
- Correction d'un problème de performances lié à l'IA dans Acier contre acier, au sommet de la colline.
- Correction de la disparition de réticule en cas de dégâts subis à bord du char FT.
- Correction de l'impossibilité pour le joueur de monter à cheval en cas de blocage par un mur.
- Ajustement des barbelés afin de permettre à l'IA de voir et tirer à travers.
- Correction de la diffusion de dialogues depuis l'intérieur du char à la position du joueur lorsqu'il est à l'extérieur dans Acier contre acier.
- Correction de l'affichage de l'indicateur de tir réussi à une position incorrecte en vue lunette à bord d'un avion.
- Correction de l'IA quittant le combat si elle ne voit pas le joueur pendant un certain temps, même si le joueur lui inflige des dégâts.
- Correction de rares cas dans lesquels l'IA ne voit pas le joueur si celui-ci est à cheval.
- Correction d'un plantage intervenant si l'on joue longtemps en solo.

- Correction de l'absence d'effet visuel en cas de tir après que le joueur a interrompu une réparation de char.
- Correction d'un défaut occasionnel de l'affichage de munitions en cas de ramassage d'une arme sur un soldat IA sur Caché en pleine lumière.
- Correction d'une absence d'engagement du joueur par les chars IA dans Acier contre acier.
- Correction d'une chute de soldats IA à travers la tour en bois dans la base d'artillerie de Brouillard de guerre.
- **Xbox One** : correction d'un plantage pouvant survenir lors du pilotage du char.

