

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Siamo lieti di presentare l'aggiornamento autunnale di Battlefield 1. Le modifiche seguenti si applicano a tutte le piattaforme, a meno che non sia specificato diversamente.

GENERALE:

▪ Modifiche in Operazioni:

- Col passare del tempo, ci stiamo occupando dei problemi di bilanciamento della modalità di gioco Operazioni. È chiaro che gli assalitori hanno bisogno di una mano. Per incrementare l'efficacia della squadra in attacco, abbiamo deciso di aumentare i ticket complessivi, per Operazioni e per Operazioni su vasta scala. Inoltre, renderemo in qualche modo più facile conquistare i settori, riducendo il periodo di tempo necessario per catturare una bandiera in Operazioni e per Operazioni su vasta scala. Abbiamo inoltre incrementato il numero minimo di ticket recuperati in Operazioni su vasta scala, portandolo da 30 a 50, come pure la quantità di ticket recuperati uccidendo i difensori in ritirata. In questo modo ci saranno più possibilità di conquistare il settore successivo, dopo averne catturato uno con soltanto pochi ticket rimasti.

▪ 64 giocatori

- Aumento del numero massimo dei ticket degli assalitori, da 150 a 250
- Aumento del numero massimo dei ticket recuperati con l'uccisione dei difensori in ritirata dopo la cattura di un settore, da 2 a 3.
- Aumento del numero minimo di ticket recuperati dopo la conquista di un settore, in Operazioni a 64 giocatori, da 30 a 50.
- Leggera riduzione del tempo richiesto per catturare le bandiere.

▪ 40 giocatori

- Aumento del numero massimo dei ticket degli assalitori, da 150 a 200.
- Aumento del numero massimo dei ticket recuperati con l'uccisione dei difensori in ritirata dopo la cattura di un settore, da 2 a 3.
- Leggera riduzione del tempo richiesto per catturare le bandiere.

▪ Modifiche in Conquista:

- Abbiamo ascoltato il vostro feedback in merito al bilanciamento della mappa Suez, nel formato Conquista. Aggiungeremo altre due bandiere: in questo modo sarà più difficile per una squadra catturare e presidiare tutte quante le bandiere. Inoltre, abbiamo notato come fosse estremamente arduo riconquistare le bandiere con aree di cattura situate nelle zone dei villaggi. Per risolvere il problema abbiamo ridotto la dimensione di queste aree, in modo da includere meno edifici al loro interno. Ora le bandiere dovrebbero essere leggermente più facili da conquistare e anche una squadra che è stata scacciata dai villaggi dovrebbe essere in grado di riuscire a riconquistarle, tornando così in gioco.

Come ultima cosa, per aiutare le squadre respinte fino alla propria base, abbiamo aggiunto un blindato che sarà possibile utilizzare per uscire dal QG, attaccando il nemico sul fianco.

- Aggiunte 2 nuove bandiere sulla mappa Suez, portando il totale a 5.
- Aggiunto 1 blindato per ogni squadra, all'interno delle rispettive basi.
- Ridotta la dimensione dell'area di cattura delle bandiere situate nei villaggi, in precedenza bandiere A e B. Questo consente di ridurre il numero di locali interni degli edifici compresi nell'area di cattura. Il cambiamento dovrebbe facilitare la conquista delle bandiere.



- È possibile personalizzare il soldato tramite l'interfaccia, selezionando l'icona dalla pagina iniziale, oppure in Soldato.
- Se il caposquadra ignora le richieste di ordini, il suo ruolo viene trasferito a un altro membro della squadra.
 - Quando un membro della squadra richiede un ordine (e non ci sono ordini di squadra attivi), il richiedente viene aggiunto alla lista dei potenziali leader e si attiva un conteggio di 60 secondi (il tempo non riparte da capo, se in questa lista sono già presenti altri membri).
 - Allo scadere dei 60 secondi, il primo membro della lista (colui che ha chiesto un ordine per primo) viene promosso caposquadra. Se, dopo di lui, l'elenco contiene altri membri, il conteggio riparte da 60 secondi. Se il nuovo caposquadra non fornisce ordini entro questo periodo, viene promosso il membro successivo, e così via.
 - Se il caposquadra in carica dà un ordine, la lista viene azzerata.
- Condizioni meteo uguali in Corsa. Ora la stessa sequenza meteorologica e le stesse condizioni di attivazione valgono per entrambi i turni di una partita.

- Modificato il conteggio predefinito dei giocatori in Operazioni, da 40 a 64.
- Nella modalità Piccioni di guerra, il piccione è ora visibile da una distanza maggiore.
- I Battlepack possono essere acquistati nel menu Ricevi Battlepack.
- Due nuove schede sono state inserite nel negozio: RSP e Battlepack.
- Tramite la scheda RSP è possibile noleggiare un server.
- Nel negozio è possibile acquistare dei Battlepack.
- È possibile partecipare alle partite personalizzate dal multigiocatore.
- Il pulsante Abbandona è ora disponibile in ogni istante, durante la fase Fine del turno.
- Aggiunti tutorial video che descrivono ogni modalità di gioco. Possono essere rivisti in Partita veloce.
- Aggiunti plus XP di squadra. Si possono ricevere all'apertura di un Battlepack.
- I soldati sdraiati non possono più essere spinti via dagli alleati.
- Ora entrambe le squadre hanno le motociclette corrette, in modalità Conquista sulla mappa Deserto del Sinai.
- Aggiunto un valore di risoluzione minimo nell'ambito dell'ingrandimento dinamico.
- Risolti alcuni problemi ambientali che generavano visuali delle uccisioni poco fluide.
- Risolto il problema del mancato sblocco della piastrina della classe élite.
- Risolto un problema grafico relativo alla mira con mirino con diverse armi, su sistemi con monitor multipli.
- Risolti i problemi di rientro dei veicoli con rientro automatico in Operazioni. Per esempio, la silurante dei difensori mancante in Il confine dell'Impero.
- Risolti i problemi relativi al comportamento degli abiti quando i corpi si immobilizzano.
- Ora gli attrezzi riparatori possono danneggiare il cannone fortezza.
- Non viene più riprodotto l'effetto visivo della pianta del piede, da sdraiati.
- Risolto un problema in Amiens, che causava la caduta del giocatore attraverso il livello in caso di uscita da un carro leggero accanto al rottame del Mark V.
- I bengala illuminanti dello Scout non funzionavano, se il giocatore moriva, e quelli degli aerei non funzionavano se il giocatore lasciava il velivolo. Entrambi i problemi sono stati risolti.
- Aggiunte le collisioni con il terreno alle bandiere da catturare.
- Il rilevamento della collisione del soldato ora non impedisce il rilascio del piccione.
- TAA migliorata su sistema PS4™ e Xbox One.
- Risolto il problema dei soldati che correvano sul terreno con un'angolazione sbagliata.
- Risolto un problema che causava il lancio in aria del giocatore, quando questi si spostava fra due strutture, restando sdraiato.
- Non si ottengono più punti per la distruzione del Behemoth della propria squadra.
- Risolto un errore del sistema di calcolo della battaglia, che si verificava quando il giocatore moriva appena prima della fine dell'operazione.
- Risolto un problema che poteva causare la morte di un cavallo durante il cambio di settore, se era privo di cavaliere e fuori dall'area di gioco.
- Risolto un problema che poteva rendere la mira da cavallo imprecisa.
- Ora, quando viene preso un piccione con messaggio già interamente scritto, non viene riprodotto il suono della scrittura del messaggio.

- Eliminata la barra nera presente sul lato dello schermo mentre si indossava la maschera antigas.
- Risolto il problema dei punti di cattura delle bandiere che non rispecchiavano lo stato attuale, per coloro che entravano in gioco in ritardo.
- Risolto il problema della mancanza di sincronia delle condizioni meteo estreme fra i giocatori, al rientro nel server.
- Sistemato il punteggio di missione durante l'attacco a un Behemoth.
- Risolto il problema della rimozione del danno da fuoco quando il giocatore subiva dei danni da filo spinato.
- Risolto il numero errato di veicoli per ogni squadra all'inizio di un turno in Conquista.
- Apportate diverse correzioni alla localizzazione.
- Rimossa la "collisione invisibile" presente dietro i cavalli.
- Il danno causato dalla siringa ora è proporzionato al tempo di pressione del comando da parte del giocatore.
- I giocatori non possono più cambiare squadra, nelle fasi finali di un turno.
- Apportate diverse migliorie all'utilizzo della CPU.
- Apportate diverse ottimizzazioni nell'uso di DirectX 12.
- Ora la ricarica delle armi viene interrotta, se si inizia a salire una scala.
- Risolto il problema delle animazioni in terza persona del cavallo.
- Risolto un problema che causava il lancio in aria di un giocatore, quando questi si avvicinava alla sommità di una scala.
- Ora i soldati situati presso le postazioni con armi fisse si possono investire con i veicoli.
- Risolti diversi problemi di blocco legati a DirectX 12.
- Risolti diversi problemi di blocco del client.
- Risolte le imperfezioni grafiche del lanciafiamme, che si presentavano quando l'arma veniva usata nelle gallerie e nel sottosuolo.
- Le indicazioni di gioco più importanti ora verranno visualizzate 3 volte, nel multigiocatore, per poi non essere mai più visibili.
- Risolti diversi problemi di blocchi di carattere grafico, legati a dimensione della finestra, rilevamento dell'hardware e presenza di monitor multipli.
- Risolto il problema del mancato azzeramento degli ordini di squadra fra i diversi turni di Operazioni.
- Risolto un problema con le impostazioni per attivare la mira con mirino, in combinazione con quelle per attivare lo scatto. Se un soldato in fase di scatto attivava la mira con mirino, interrompeva immediatamente entrambe le azioni, dopo l'avvio dell'animazione della mira con mirino.
- Risolto un problema che, dopo la disattivazione dei comandi diretti da mouse, causava la rotazione della visuale utilizzando la rotellina del mouse.
- Risolto un problema che rendeva il cavallo immune ai danni causati da granate a gas, granate incendiarie e detriti.
- Risolto un problema che, a volte, non attivava correttamente la transizione di fine turno, alla morte del giocatore.
- Le riserve di proiettili d'artiglieria ora causano danni in base al raggio dei loro effetti.
- Ridotto leggermente il tempo di caricamento fra le mappe.

- Risolto un problema che poteva causare il rientro del giocatore con il kit sbagliato. Per esempio, come Carrista al rientro in un aereo.
- Risolto un problema in Operazioni, che causava la comparsa di una schermata nera, dopo l'apertura del menu di gioco, quando un giocatore raggiungeva il leader della squadra in una nuova mappa.
- Miglioramenti generali delle prestazioni sui sistemi più performanti.
- Risolto il problema del salto occasionale dei livelli nella progressione dei gradi.
- Ora tutti i veicoli sono disponibili, durante la fase di preparazione pre-turno.
- Risolto un problema che portava gli edifici distrutti a rallentare notevolmente la CPU, riducendo di molto il numero di fotogrammi al secondo.
- Corretta un'animazione in terza persona del soldato errata, collegata all'ingresso e all'uscita da un veicolo.
- Risolto un problema che portava alla possibile visualizzazione della schermata di fine operazione sopra la schermata di schieramento, se il giocatore moriva appena prima della fine dell'operazione.
- Risolto un problema che poteva causare la perdita del controllo dei veicoli, dopo aver aperto per due volte l'interfaccia di Origin.
- Risolto un problema che faceva sì che gli emblemi potessero colorare l'intero personaggio.
- Risolto il problema che impediva il cambio di squadra in DMT.
- Risolto un problema che poteva bloccare nei detriti un giocatore a cavallo, dopo il crollo del ponte montano in Deserto del Sinai.
- Risolto un problema che causava l'attivazione di effetti visivi subacquei in caso di danni subiti in superficie.
- Le squadre non vengono più bloccate automaticamente, se meno di tre giocatori entrano in un server in gruppo.
- Risolto un problema che causava il blocco di un giocatore nella sala d'attesa, con messaggio di "Allocazione slot", se questi accettava l'invito di un amico a entrare in un server completo.
- Risolto un problema che provocava il blocco del gioco all'accesso a determinate parti dell'interfaccia.
- Risolto un problema che causava una discrepanza fra il grado in gioco e quello visibile nell'interfaccia.
- Risolti alcuni problemi legati all'evidenziazione di oggetti sbagliati nell'interfaccia.
- Risolto un problema che impediva di scartare frammenti puzzle.
- Risolto un problema che impediva l'aggiornamento delle statistiche dei veicoli.
- Risolto un problema legato al tentativo di utilizzare "Partita veloce" per la seconda volta.
- Risolto un problema che impediva l'apertura del menu di pausa, dopo essere entrati in un nuovo turno.
- PC: risolto un problema che impediva la visualizzazione di tutti i membri del gruppo.
- PC: risolto un problema che causava la comparsa di più finestre di dialogo, dopo la rimozione di un filtro.
- PC: ora i giocatori possono disattivare la mira assistita, giocando con i controller.

- **Sistema PS4™:** risolto un problema che causava il blocco del giocatore, quando ci si univa a un amico già presente nello stesso gruppo e sullo stesso server.
- **Sistema PS4™:** il trofeo "Decorato" viene ora assegnato correttamente.
- **Xbox One:** risolto un problema che non faceva accettare nel gruppo un giocatore con una cattiva reputazione e faceva scomparire la scheda giocatore dal centro comunicazioni, dopo aver accettato un invito al gruppo.
- **Xbox One:** risolto il problema che consentiva ai giocatori con una cattiva reputazione di comunicare con persone al di fuori della loro lista amici, quando membri della stessa squadra nelle modalità online.
- **Xbox One:** risolto un blocco che faceva tornare alla schermata Home, dopo aver tentato di accedere a una sessione di gioco tramite il pulsante Xbox, con il titolo in pausa, dal menu principale.
- **Xbox One:** risolto un problema che bloccava gli utenti in un ciclo di caricamento senza fine, quando tentavano di tornare al menu principale dalla schermata della campagna, dopo un cambio di profilo Xbox con titolo in pausa.

MAPPE:

- Risolti i problemi di profondità della distruzione del terreno nelle mappe Monte Grappa e Il confine dell'Impero.
- Apportate diverse correzioni per elementi grafici sospesi in aria, su tutte le mappe.
- Modificate le aree di combattimento nelle mappe Il confine dell'Impero e Monte Grappa: ora non è più possibile accedere alle aree fuori dai limiti.
- Risolti diversi problemi legati ai punti di rientro di Piccioni di guerra.
- Modificati i punti di rientro degli aerei nella mappa Il confine dell'Impero, in Operazioni, per renderli meno vulnerabili al Behemoth.
- Risolti i problemi grafici legati alla visualizzazione dell'acqua, in Suez.
- Regolato il terreno su diverse mappe, per evitare la comparsa di fenditure.
- Risolti diversi problemi relativi ai volumi per il rilevamento delle collisioni, su tutte le mappe ("pareti invisibili").
- Risolti alcuni problemi grafici relativi al laghetto in Blitz nella sala da ballo.
- Ridotta l'intensità dei riflessi del sole nelle mappe Suez e Blitz nella sala da ballo.
- Rimossa la "cucitura" nella texture del cielo in Blitz nella sala da ballo.
- Risolti i problemi legati allo scavalcamento di diversi oggetti.
- Ora i fuochi presenti sul terreno, ad Amiens, infliggono danni ai giocatori.
- Rimossa la mitragliatrice pesante vicino alla bandiera G (Conquista) nella mappa Il confine dell'Impero.
- Risolti i problemi di perdita di sincronia fra client e server, che permettevano al nemico di colpire i giocatori anche attraverso le doppie porte del bunker, nella mappa Monte Grappa.
- Apportate diverse migliorie grafiche di lieve entità.

INTERFACCIA:

- I veicoli e i cavalli con salute pari a 0 non vengono più indicati sulla minimappa.

- L'opzione per la dimensione della minimappa ora viene ripristinata correttamente, quando si seleziona Ripristina.
- Modificato il titolo delle opzioni della minimappa: da HUD a Minimappa.
- Risolto il problema della visualizzazione erronea dei comandi per l'interazione, per tutti i kit veicolo.
- Ora i nomi dei giocatori locali, nella schermata di selezione della squadra, vengono visualizzati correttamente in arancione.
- Risolti diversi errori di ortografia.
- Risolti diversi problemi legati a testi sovrapposti.
- Risolto il problema delle prestazioni scadenti nella schermata di calibrazione.
- L'icona del Behemoth treno ora è di colore rosso, quando appartiene alla squadra nemica.
- Aggiornate le immagini delle armi mostrate nei Battlepack.
- Aggiornata la schermata di ingresso/uscita dalla squadra.
- Risolto un problema che causava la visualizzazione di arma e skin sbagliate, nella schermata di squadra.
- Risolto il problema che causava la comparsa occasionale di due contatori pre-turno, uno sopra l'altro.
- Risolto un problema che causava la comparsa della scritta "Sotto attacco", nella schermata di schieramento, per membri della squadra non evidenziati.
- Risolto il problema della visualizzazione di icone errate sul registro del punteggio.
- Risolto il problema della mancata visualizzazione dei suggerimenti sulle funzioni dei veicoli, per alcuni veicoli.
- Risolto il problema dell'occasionale visualizzazione errata degli elementi visivi legati alla cattura della bandiera.
- Risolto l'errore nel punteggio uccisione bonus legato alla granata incendiaria.
- Risolto il problema della visualizzazione di un numero errato di premi ottenuti, alla fine di un'operazione.
- Aggiunti dei consigli per entrambe le squadre, in Operazioni, relativi a cosa fare dopo la caduta di un settore.
- Risolto un problema che causava la visualizzazione dell'interfaccia sullo schermo, durante le fasi di transizione sul globo.
- Rimosse le note dell'interfaccia nella schermata di schieramento: ora sono presenti delle note sull'obiettivo.
- Risolto il problema dello scambio dei colori per le rianimazioni di squadra e di team.
- Risolto il problema del tremolio dell'icona della morte, nella schermata di schieramento e sulla minimappa.
- Le icone relative alle posizioni da abbassato/sdraiato del soldato non vengono più visualizzate all'interno dei veicoli.
- Risolto il problema della visualizzazione di una quantità errata di munizioni, nella schermata di personalizzazione dell'arma, per il SMLE di Lawrence d'Arabia.
- Ora l'opzione per la skin per armi è visibile nella schermata di personalizzazione dell'arma, anche quando il giocatore non ha ancora sbloccato alcuna skin.
- Aggiunte delle statistiche visibili per la Villar Perosa.

- Risolto un problema relativo alla sovrapposizione di schermate, che si verificava quando il giocatore guardava il filmato introduttivo.
- Aggiunte le visuali mancanti sulla linea del fronte sul globo, in Operazione Kaiserschlacht, Conquistare l'inferno e Pareti di ferro.
- Aggiunta di un'opzione per filtrare il registro uccisioni nell'HUD. Ora è possibile scegliere fra tutte, di squadra, personali o nelle vicinanze.
- HUD: ora la situazione di ordine completato, in situazioni di attacco e difesa, è correttamente di colore verde.
- Risolto un problema che causava la selezione della squadra errata, nella schermata della squadra.
- Risolto un problema che rendeva nero lo sfondo del menu di pausa.
- Risolto un problema che impediva la corretta visualizzazione nel menu di pausa della medaglia che stai seguendo.
- **Sistema PS4™**: risolto il problema della mancata evidenziazione nel sottomenu delle opzioni.
- **Xbox One**: risolto il problema dei caratteri distorti.

AZIONE DI GIOCO:

- **BILANCIAMENTO DELLE ARMI**
 - Le mitragliatrici leggere erano meno interessanti di altre armi, per cui siamo intervenuti con diverse modifiche, per renderle più adatte all'uso sulla media distanza.
 - Aumentata la capacità di soppressione dei proiettili di mitragliatrici leggere e fucile autocaricante, sulla media distanza.
 - Migliorata la precisione di mira delle mitragliatrici di supporto.
 - Ridotto il moltiplicatore del rinculo del primo colpo della Lewis.
 - Ridotto il moltiplicatore del rinculo del primo colpo dell'Huot.
 - Aumentato il rinculo orizzontale del BAR M1918.
 - Ora le mitragliatrici di peso ridotto vedono aumentare la precisione più rapidamente, durante il fuoco.
 - Aggiunti dei bipodi alle mitragliatrici leggere di peso ridotto.
 - Ridotto leggermente l'effetto del rinculo direzionale, che ora tiene conto correttamente della presenza di modificatori del rinculo, come i bipodi.
 - Regolati i valori di precisione di mitra e mitragliatrici leggere personalizzati, in modo da rappresentare al meglio le diversità.
 - Ora l'Hellriegel si surriscalda più lentamente e ha un rinculo orizzontale più marcato.
 - Ridotto leggermente il tempo di ricarica della Mle 1903.
 - Ridotto il tempo di equipaggiamento della Mle 1903 e della Repetierpistole M1912. L'animazione è stata velocizzata, per trasmettere una sensazione più adrenalinica.
 - Ridotta leggermente la cadenza di fuoco del 1895 russo da fanteria e da cecchino e reso più leggibile il tempo mancante alla possibilità di sparare di nuovo.

- Modificati i moltiplicatori del danno dei colpi a pallettoni, per renderli più coerenti. In questo modo si eviteranno colpi dagli esiti eccessivamente gravi o lievi, a seconda dei casi.
- **BILANCIAMENTO DEI GADGET**
 - Ora le mine adesive non possono essere distrutte, prima della detonazione. Questo impedisce che altri giocatori le "rubino", utilizzando degli esplosivi. Le mine esclusive possono detonare solamente a tempo.
 - Il numero di caricatori per le bombe con filo d'innescio a gas e incendiarie è stato portato a 2, per renderle più interessanti nei confronti di quelle HE.
 - I mortai sono stati modificati. Ora i giocatori possono scegliere con maggiore chiarezza fra colpi lenti e precisi e colpi rapidi ma poco precisi.
 - I mortai ora richiedono del tempo per raggiungere la massima precisione possibile, dopo essere stati posizionati.
 - Aumentata la penalità, in termini di imprecisione, per il rilascio di diversi colpi di mortaio in rapida successione.
 - Ridotto il raggio del danno massimo dei mortai di prossimità del Supporto. Ora i colpi del mortaio dovranno arrivare più vicini al bersaglio, per infliggere il danno massimo, pari a 65.
 - La funzione di puntamento sulla minimappa dei mortai ora mostra il livello di precisione attuale dei colpi. Il punto rosso compare soltanto quando il livello di precisione è al massimo.
 - Entrambi i mortai del Supporto ora dispongono di 2 colpi fumogeni, oltre al loro normale munizionamento. È stata aggiunta una nota per spiegarne la funzione.
 - Ora il mortaio HE ha, correttamente, la stessa gittata del mortaio di prossimità.
 - granata da fucile hanno un ritardo dopo la cottura.
 - Frag:
 - Diminuzione tempo fino esplosione dopo la collisione da 1,1 s per 0,7 s
 - Aggiunta tempo minimo di 1,0 s prima che possa esplodere dopo la cottura
 - Ridotto collisione velocità moltiplicatore dal 0.15 a 0,12 a far rimbalzare un po' meno
 - HE:
 - raggio di esplosione Ridotto da 7 ma 6 m
 - Aumento del tempo minimo prima esplosione dopo la cottura da 0,3 s per 0.75s

CORREZIONE DI ERRORI

- **ARMI**
 - Rimosso il ritardo prima che fosse possibile sparare di nuovo, con l'arma primaria o secondaria, dopo aver usato un gadget o lanciato una granata.

- L'effetto visivo dell'espulsione della cartuccia del Madsen è mostrato nella parte bassa dell'arma, quella corretta.
- Risolto il problema della soglia di ricarica troppo elevata della mitragliatrice Lewis, che a volte portava all'annullamento accidentale delle ricariche.
- Ridotti i tempi di ricarica del fucile Autoloading 8 caricatore ampliato, per farli corrispondere all'animazione.
- Risolto il mancato funzionamento del rinculo verso sinistra del BAR M1918 mirino telescopico.
- Risolto il problema della mancanza di mirino standard del fucile da trincea Hellfighter, quando si usa la mira con mirino.
- Sistemata l'animazione di ricarica del fucile Autoloading 8 .25.
- Risolto il problema della mancata comparsa del reticolo a cuneo con la Gewehr 98 cecchino.
- Ora Selbstlader 1906 base e Autoloading 8 .35 base e cecchino vengono riforniti di 10 proiettili alla volta.
- **GADGET**
 - Migliorata la funzionalità del cambio fra l'arma primaria e le granate da fucile, durante l'uso della mira con mirino.
 - Risolto il problema del piccone che risultava visibile attraverso la mano.
 - La scala della distanza del periscopio da trincea è nuovamente visibile.
 - La velocità delle granate da fucile con Autoloading 8 tiratore scelto è stata sistemata.
 - Ora i mortai sono utilizzabili soltanto dal giocatore che li ha posizionati.
 - Risolto il problema che causava il posizionamento occasionale dei mortai all'interno di oggetti.
 - Mortaio e scudo da trincea sono ora più facili da posizionare.
 - Risolto un problema che poteva causare il blocco dei giocatori che attivavano lo zoom con lanciarazzi AC o Tankgewehr.
 - Il tempo necessario per estrarre e preparare l'arma da corpo a corpo, dopo un attacco, è stato aumentato. Questo evita che i giocatori si trovino inavvertitamente con un'arma da corpo a corpo attiva, durante il combattimento ravvicinato.
- **AGGIORNAMENTI DELLE CARATTERISTICHE**
 - **RIMBALZO**
 - Ora è più facile vedere i traccianti che rimbalzano sui veicoli corazzati.
 - Aggiunto un suono per evidenziare al meglio i colpi di striscio sui veicoli.
 - Aggiunte delle note per spiegare ai soldati la riduzione del danno da esplosivo che si verifica da sdraiati.
 - Molte indicazioni importanti ora compariranno fino a 3 volte, per poi non essere mai più visibili.
 - Aggiunti consigli extra per alcuni gadget dei veicoli che creavano difficoltà ai giocatori.

- Il punteggio per i danni inflitti ai Behemoth ora non viene più assegnato solo in blocchi da 20 punti. Vengono mostrati anche i danni di entità minore. Il danno totale inflitto al Behemoth, comunque, non cambia.
- Risolto il problema del teletrasporto occasionale dei giocatori che uscivano da un cannone da campo, durante l'animazione di ricarica.
- Aggiunto il supporto per i joystick diversi dai joypad.

VEICOLI:

- BILANCIAMENTO DE VEICOLI
 - Ora il cannone fortezza causa danni più gravi ai veicoli e ha un'area letale più grande quando spara contro la fanteria.
 - AA
 - Il danno inflitto dai cannoni AA agli aerei e alle loro componenti è stato ridotto.
 - La gittata dell'autocarro della contraerea è stata ridotta, per renderla più coerente con le armi AA fisse e impedire il presidio delle basi.
 - Risolto il problema dell'animazione di espulsione della cartuccia allineata in modo errato sulle armi AA fisse.
 - Aerei
 - Aumentato il danno da impatto e il raggio dei dardi.
 - Il danno inflitto dai fucili degli Scout alle componenti degli aerei è stato ridotto.
 - Aumentato il danno causato agli aerei dai proiettili K.
 - Ora le bombe da 50 kg possono infliggere una limitata quantità di danni ad aerei e carri armati, in caso di impatto diretto.
 - La velocità del proiettile anti-bombardieri è stata aumentata, per renderlo più efficace nei duelli aerei.
 - Ora i siluri dei bombardieri sono più efficaci contro bersagli terrestri, cosa che li rende utilizzabili come bombe pesanti, anche su mappe senza imbarcazioni.
 - Ora la cavalleria subisce meno danni in seguito ai colpi alla testa.
 - La gittata del lancio da cavallo delle granate AC è stata incrementata.
 - Il danno causato dalle granate a mano ai veicoli da trasporto è stato incrementato.
 - L'autocarro dell'artiglieria blindato causa un po' più di danni a distanza ravvicinata e un po' di meno da lontano. È stata inoltre ridotta la caduta del proiettile, per consentire di sparare a distanze maggiori.
 - Le mine posizionate dai veicoli ora possono arrivare a essere 6 in contemporanea (dalle precedenti 3).
 - Il treno di Suez ora dispone di un mortaio pesante, sulla torretta frontale, al posto del cannone AC da 57 mm. Questo consente una maggiore efficacia nella conquista delle bandiere.
- CORREZIONE DI ERRORI

- Risolto un problema che causava l'ingresso del soldato in un cannone AA dal lato sbagliato.
- Risolto il problema del fuoco eccessivamente persistente dopo lo schianto di un aereo.
- Risolto un problema che consentiva ai giocatori di nascondersi nella torretta di un blindato danneggiato.
- L'aereo d'attacco cacciatore di carri ora ricarica automaticamente le armi quando è inattivo, come i carri armati.
- Risolto il problema dei giocatori che rientravano nel treno blindato, quando questo non dovrebbe essere possibile.
- Ora l'aereo d'attacco Rumpler recupera correttamente salute, quando viene utilizzata l'abilità di riparazione dell'ala.
- Risolti i problemi di collisione con il rottame del Mark V.
- Ora le siluranti non possono essere danneggiate al loro rientro, fino a quando il giocatore non sale a bordo, per evitare condotte di gioco scorrette.
- Risolto il problema che causava la comparsa di alcune note sui veicoli, anche dopo che il giocatore li aveva lasciati.
- L'HUD generale dei Behemoth ora mostra le armi e le torrette danneggiate, per tutti i Behemoth. Quando si occupa una posizione danneggiata di un Behemoth, è ora possibile vedere un indicatore dei progressi delle riparazioni.
- Ora tutti gli aerei possono utilizzare Riparazione d'emergenza, per danni di qualsiasi entità.
- Risolto il problema che consentiva ad alcuni aerei di utilizzare Riparazione d'emergenza, anche se non ne erano equipaggiati.
- Ridotta la quantità di effetto di sfocatura visibile quando si usano pezzi di artiglieria.
- Allineata la visuale sulle armi Becker, per renderla più coerente con i mirini.
- Aggiunta una funzione per evitare che la funzione di mira del passeggero sia influenzata dai cambi di direzione del veicolo.
- Migliorate le visuali del mirino telescopico e del mirino delle bombe, all'interno dei veicoli.
- Il mirino delle bombe e la mira dell'artiglieria ora utilizzano la superficie dell'acqua per calcolare la gittata, invece del fondale.

AUDIO:

- Risolto un problema che causava audio irregolare con le urla delle vittime, quando si verificava una serie di impatti in rapida successione.
- Risolti diversi problemi di sincronizzazione del parlato.
- Risolto un errore che causava l'attivazione del file audio di avviso della presenza di gas in situazioni erranee, rendendolo udibile anche troppo lontano e troppo a lungo.
- Risolto un problema del parlato che poteva causare la doppia attivazione della fine del turno, in caso di cambio di squadra dopo il primo tentativo.
- Risolto un blocco collegato al cambio eccessivamente rapido fra Atmos e non-Atmos.
- Regolato il suono del motore delle motociclette sui diversi tipi di terreno.

- Rimosso il suono di espulsione della cartuccia dalla carabina Pieper.
- Modificati i tempi di attivazione del suono di sparo del BAR M1918.
- Risolto il problema della sincronizzazione del suono del cannone fortezza.
- Modificato il suono di avvicinamento dei proiettili dell'artiglieria del treno corazzato.
- Risolto un problema che impediva l'avvio della musica dell'introduzione della modalità Operazioni, su sistema PS4™ o Xbox One.
- Risolto un problema che impediva il ciclo della musica dopo aver concluso l'ultimo turno di un'operazione.
- Regolati i tempi di visualizzazione di diversi sottotitoli.
- Aggiunti punti di rilevamento laterali e modifiche dei calcoli, per migliorare la capacità di rilevamento fra interni ed esterni.
- Risolto un problema relativo ai rumori con visuale in prima persona, che a volte si attivavano nella visuale in terza persona, a bordo di alcuni veicoli.
- Risolto un problema che causava la riproduzione continua della musica di caricamento, durante il gioco.
- Risolto un problema che impediva l'arresto della musica dei menu, quando si tornava al menu e poi si iniziava un livello.
- Disattivato l'effetto doppler sui cavalli.
- Risolto un problema che causava la permanenza di suoni subacquei fino alla morte del giocatore.
- Modificato il tempo di attivazione del suono di equipaggiamento per Pieper M1893 e BAR M1918.
- **Sistema PS4™:** risolto un problema che causava audio irregolare con armi a elevata cadenza di fuoco.
- **Sistema PS4™:** risolto un problema che impediva il ripristino della lingua dell'audio, in caso di ripristino dell'audio.

SERVER:

- Migliorate le prestazioni del server e l'utilizzo della banda per gli aerei.
- Migliorata la gestione delle imperfezioni di rete, della perdita dei pacchetti e dell'arrivo dei pacchetti in ordine errato.
- Migliorate le prestazioni del server in merito al filo spinato presente nei livelli.
- Aggiunte le granate agli elementi con frequenza di aggiornamento elevata, per evitare problemi legati a danni subiti prima dell'effetto grafico dell'esplosione.
- Migliorato il rilevamento dei colpi per gli aerei, specialmente nei duelli aerei a distanza ravvicinata.
- Il messaggio che viene fornito in caso di disconnessione dal server è stato reso più chiaro.
- Risolti i problemi di matchmaking per i server senza limite al numero di turni.
- I giocatori vengono bilanciati in base all'abilità nella modalità di gioco in uso e non più in base all'abilità globale.
- Apportati diversi miglioramenti alle prestazioni del server.
- Migliorate le metriche del server per rilevare i problemi di rete di giocatori specifici.

- Risolto un problema che faceva sì che i giocatori non venissero inseriti nella stessa squadra quando si univano a un amico in una squadra completa o senza squadra.
- Risolti diversi casi di blocco del server, comuni e rari.

CAMPAGNA:

- I cavalli non subiscono più danni, in seguito alle collisioni con i soldati.
- Risolto il problema del bagliore dei proiettili traccianti delle torrette fisse, in Nebbia di guerra.
- Risolto un problema che causava il blocco degli aerei nel terreno.
- Aggiornati diversi sottotitoli.
- Risolto un problema in Un lavoro da giovani, che faceva in modo che le unità IA scese da mezzi corazzati potessero vedere il giocatore anche attraverso il terreno, continuando a sparare.
- Apportate diverse migliorie grafiche di minore entità.
- Risolti diversi problemi relativi ai volumi per il rilevamento delle collisioni, su tutte le mappe ("pareti invisibili").
- Risolto il problema di diversi oggetti sospesi in aria, in tutti i livelli.
- Corretti numerosi errori di battitura.
- Risolto un problema ne Il portaordini, che faceva scomparire l'IA al raggiungimento dell'obiettivo "Difendi il fronte."
- Risolto il problema dell'acqua mancante in Trasporta il tuo amico.
- Risolti diversi problemi di minore entità nel parlato.
- Rimosso il ritardo dell'arma primaria dopo il lancio di un'esca.
- Risolto il problema dell'IA che attraversava alcuni cancelli in A secco e Acciaio su acciaio, utilizzandoli nella direzione sbagliata.
- Rimosso il pulsante per continuare il gioco al completamento di un capitolo.
- Rimossa la presenza di Wilson davanti al giocatore al riavvio del checkpoint, durante la scena della ricerca dell'aereo in Cadere in disgrazia.
- Risolto il problema della mancata disattivazione degli allarmi dopo la distruzione degli altoparlanti.
- L'obiettivo di Cadere in disgrazia ora viene mostrato una volta sola, se il giocatore carica dal checkpoint.
- Il giocatore non può più tornare sui propri passi, dopo essere entrato nell'area della trincea in Cadere in disgrazia.
- La mitragliatrice pesante sopra il vagone ferroviario in Nascosto in piena vista ora viene generata correttamente.
- Risolto il problema della mancata comparsa di un obiettivo con caricamento dall'ultimo checkpoint di Acciaio su acciaio. Risolto anche il mancato aggiornamento dell'obiettivo qualora il giocatore entrasse in Bess prima dell'obiettivo Torna al carro armato.
- Risolto un problema che causava l'interruzione dell'animazione di ingresso nel cannone AA, in Amici nelle alte sfere, in caso di salto del giocatore.
- Risolto un problema che causava la comparsa in ritardo degli obiettivi della partita nel menu di pausa.

- Risolto un problema di prestazioni collegato all'IA, alla sommità della collina in Acciaio su acciaio.
- Risolto il problema della scomparsa casuale del mirino quando si subivano danni con il carro FT.
- Risolto il problema dell'impossibilità di salire a cavallo, in presenza di un muro come blocco.
- Ora il filo spinato consente all'IA di guardare e sparare attraverso.
- Risolti dei problemi che causavano la riproduzione dei dialoghi all'interno del carro armato nella posizione del giocatore, all'esterno, in Acciaio su acciaio.
- Risolto il problema della posizione errata dell'indicatore del colpo all'interno del mirino telescopico, a bordo degli aerei.
- Risolto il problema dell'IA che interrompeva il combattimento se non vedeva il giocatore per un certo periodo di tempo, anche se questi continuava a infliggere danni.
- Risolti alcuni rari casi in cui l'IA non vedeva il giocatore, se quest'ultimo era a cavallo.
- Risolto un blocco che poteva verificarsi giocando per lunghi periodi in singolo.
- Risolto il problema della mancanza di effetti visivi quando il giocatore interrompeva le riparazioni del carro armato per aprire il fuoco.
- Risolti dei problemi occasionali relativi alla visualizzazione delle munizioni, quando si raccoglieva un'arma da un'unità IA in Nascosto in piena vista.
- Risolto un problema che impediva ai carri dell'IA di attaccare il giocatore in Acciaio su acciaio.
- Risolto un problema che causava la caduta attraverso la torre di legno dei soldati dell'IA, nella base dell'artiglieria in Nebbia di guerra.
- **Xbox One:** risolto un blocco che poteva verificarsi mentre si era alla guida del carro armato.