

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Battlefield 1 가을 업데이트를 알려드립니다. 아래 변경사항은 별도의 언급이 없는 한 모든 플랫폼에 적용됩니다.

일반:

- Operation 변경사항:
 - Operations 게임 모드의 밸런스 문제를 처리하고 있습니다. 현재 공격수들의 강화가 필요하다고 판단되어 Operations와 Grand Operations 모두의 전체 티켓을 늘리고 있습니다. 또한 공격수가 구역을 점령하기 쉽도록 Operations와 Grand Operations에서 깃발을 빼앗는 데 필요한 시간이 줄어듭니다. Grand Operations에서 얻는 최소 티켓 수도 30에서 50으로 늘렸고, 후퇴하는 수비수를 죽였을 때 얻는 티켓 수도 늘어났습니다. 이를 통해 구역 점령 후 티켓이 거의 없더라도 다음 구역 점령을 위해 싸울 기회가 늘어납니다.
 - 64인
 - 공격수 최대 티켓 150개에서 250개로 증가
 - 구역 점령 후 후퇴하는 수비수를 죽였을 때 얻는 티켓 수가 2개에서 3개로 증가
 - 64인 Operations에서 구역 점령시 얻는 최소 티켓 수가 30개에서 50개로 증가
 - 깃발을 빼앗는 데 필요한 시간이 조금 감소
 - 40인
 - 공격수 최대 티켓 150개에서 200개로 증가
 - 구역 점령 후 후퇴하는 수비수를 죽였을 때 얻는 티켓 수가 2개에서 3개로 증가
 - 깃발을 빼앗는 데 필요한 시간이 조금 감소

Conquest 변경사항:

- Suez Conquest 레이아웃의 밸런스과 관련한 여러분의 의견을 여러가지 확인했습니다. 레이아웃에 깃발을 2개 추가할 예정이며, 따라서 한 팀이 예전만큼 쉽게 모든 깃발을 빼앗고

유지하진 못할 것입니다. 또 마을 지역의 점령 영역에서 깃발을 다시 빼앗기가 대단히 어렵다는 사실도 알고 있습니다. 이 문제를 해결하고자 우리는 해당 영역의 크기를 줄여 건물이 더 적게 포함되게 했습니다. 이를 통해 깃발 빼기가 쉬워지고, 패배해 마을 밖으로 밀려난 팀도 깃발을 쉽게 빼앗고 다시 전투를 펼칠 수 있게 것입니다. 또한 본부까지 후퇴한 팀을 지원하고자, 플레이어가 본부에서 나와 상대 팀을 측면 공격할 때 사용할 수 있는 장갑차를 추가했습니다.

- Suez 전장에 깃발 2개를 추가. 총 5개가 되었습니다.
- 본부에서 부활하는 각 팀이 사용 가능한 장갑차 1대 추가
- 마을에 있는 깃발인 A와 B 깃발의 점령 영역 크기를 줄였습니다. 점령 영역에 있는 건물의 수를 줄이기 위함입니다. 이를 통해 깃발 빼기가 더 쉬워질 것입니다.



- UI 내에서 Home이나 Soldier의 아이콘을 선택하면 병사를 개인 설정할 수 있습니다
- 분대장이 명령 요청을 무시하면 지휘권이 다른 소대원에게 이양됩니다.
 - 분대원이 명령을 요청하면(그리고 현재 진행 중인 분대 명령이 없다면), 명령을 요청한 플레이어는 해당 분대의 지휘자 대기열에 추가되며 60초 타이머가 작동합니다(대기열에 이미 다른 분대원이 있다면 타이머는 재설정되지 않습니다).
 - 60초가 지나면, 분대 대기열의 첫 번째 대원(가장 먼저 명령을 요청한 대원)이 분대장으로 진급합니다. 대기열에 다른 대원이 있다면, 타이머는 자동으로 60초로 재설정되며 새로운 분대장이 60초 안에 명령을 내리지 않으면 해당 대원이 진급하게 됩니다.
 - 현재 분대장이 명령을 내리면, 분대의 대기열은 삭제됩니다.

- Rush에 같은 날 적용. 이제 한 경기의 두 라운드에 같은 날씨 순서와 발생 조건이 적용됩니다
- 기본 작전 플레이어 숫자 40명에서 64명으로 변경
- War Pigeon 게임 모드에서 비둘기가 보이는 거리 증가
- Get Battlepacks 메뉴에서 배틀팩 구매 가능
- 스토어에 RSP와 Battlepacks라는 새로운 탭 추가
- RSP 탭에서 서버 임대 가능
- 스토어에서 배틀팩 구매 가능
- 멀티플레이어에서 커스텀 게임 참가 가능
- End of Round에서 언제든지 종료 버튼 이용 가능
- 각 게임 모드를 설명하며 Quickmatch에서 다시 볼 수 있는 튜토리얼 비디오 추가
- 분대 XP 부스트가 추가되어, 배틀팩 개봉 시 획득 가능
- 옆드린 병사를 다른 아군 병사가 밀 수 없게 변경
- Conquest의 Sindai Desert에서 두 팀이 정확한 수의 모터사이클을 이용하도록 조정
- 동적 확장 시의 최소 해상도 크기 추가
- 킬캠을 방해하는 일부 환경 수정
- 올바르게 해제되지 않는 엘리트 클래스 인식표 수정
- 멀티 모니터 설정 시 ADS에서 다양한 무기를 사용하면 발생하는 그래픽 문제 수정
- Operations의 자동 부활 장비에서 발생하는 부활 문제 수정. Empire's Edge의 어뢰정에서 수비수가 사라지는 등의 문제가 있었습니다
- 래그돌 고정 시 옷이 튀는 문제 수정
- 수리 도구로 요새 포 공격 가능
- 옆드린 상태에서 한 발을 내미는 특수 효과 삭제
- Amiens에서 경전차가 Mark 5 잔해 옆에서 내리면 지도 그래픽을 벗어나 낙하하는 문제 수정
- 플레이어가 던진 플레이어가 플레이어가 죽으면 작동하지 않던 문제와 플레이어가 비행기로부터 내리면 플레이어가 작동하지 않던 문제 수정
- 깃발 뺏기에서 지상 충돌 추가
- 병사 충돌 시에도 비둘기가 날아가는 문제 수정
- PS4와 Xbox One의 TAA 개선
- 병사들이 지형을 잘못된 각도로 달리는 문제 수정
- 두 구조물 사이에서 옆드린 채 움직이면 플레이어가 튕겨나가는 문제 수정
- 아군 팀의 Behemoth를 파괴해도 포인트를 얻지 못하도록 수정

- 플레이어가 작전 종료 직전에 사망하면 전투 요약 로직이 손상되는 문제 수정
- 말이 탑승자가 없는 상태에서 경계를 넘어가면 구역 전환 도중 사망하는 문제 수정
- 말에 타면 조준이 부정확해지는 문제 수정
- 글로 쓴 메시지가 있는 비둘기를 주울 때 글을 쓰는 소리가 재생되지 않도록 수정
- 방독면을 장비하면 화면 측면에 검은색 바가 생기는 문제 수정
- 깃발 점령 지점이 나중에 참가한 사람의 실제 점령 지점과 일치하지 않는 문제 수정
- 플레이어가 서버에 다시 참가하면 날씨가 전혀 맞지 않는 문제 수정
- Behemoth를 공격해도 점수를 얻지 못하는 문제 수정
- 플레이어가 철조망에 걸려 다치면 화재 피해가 취소되는 문제 수정
- Conquest 라운드 시작 시 각 팀의 장비 숫자가 일치하지 않는 문제 수정
- 다양한 현지화 관련 문제 수정
- 말 뒤의 보이지 않는 충돌 제거
- 주사기의 대미지가 플레이어가 버튼을 누르는 시간에 따라 증가하도록 변경
- 라운드 종료가 임박하면 팀을 변경하지 못하도록 변경
- 다양한 CPU 최적화 적용
- 다양한 DX12 최적화 적용
- 사다리를 오르면 무기 재장전이 중단되도록 변경
- 말에 대한 3p 애니메이션 수정
- 사다리 꼭대기에 오를 때 플레이어가 공중으로 튕겨 나가는 문제 수정
- 거치형 무기를 이용하는 병사가 로드킬 당할 수 있도록 수정
- 다양한 DX12 충돌 수정
- 다양한 클라이언트 충돌 수정
- 터널 안이나 지형 아래에서 화염방사기를 사용할 때 화염방사기 시각 효과 수정
- 중요 게임플레이 힌트가 멀티플레이어에서 3번 표시된 후 다시 나타나지 않도록 변경
- 창 크기, 하드웨어 감지, 다중 모니터 관련 다양한 비디오 충돌 현상 수정
- Operations에서 라운드가 변경돼도 분대 명령이 초기화되지 않도록 수정
- 달리기 전환과 ADS 전환이 동시에 설정되었을 때의 문제를 수정. 달리는 병사가 ADS를 발동하면 ADS 애니메이션이 시작되고 바로 달리기와 ADS가 종료되던 문제 수정.
- 원시 마우스 입력을 해제하면 스크롤 휠이 시점을 돌리는 문제 수정
- 말이 가스 수류탄, 소이탄과 파편의 피해를 입지 않는 문제를 수정했습니다.
- 사망 시 라운드 종료 전환이 정상적으로 작동하지 않는 문제 수정

- 대포가 FX 반경에 해당하는 대미지를 주도록 변경
- 전장이 바뀔 때 불러오는 시간 소폭 감소
- 플레이어가 잘못된 키트와 함께 부활하는 문제를 수정했습니다. 예: 비행기에서 탱커 키트와 함께 부활하는 문제
- Operations에서 플레이어가 다른 전장에서 파티 리더와 합류하면 게임 내 메뉴를 열고 나서 검은 화면이 표시되는 문제 수정
- 에지 모델에 대한 일반적인 성능 개선 적용
- 클래스 랭크 진행에서 플레이어가 레벨을 건너뛰는 현상 수정
- 라운드 전 준비 단계에서 모든 장비를 이용할 수 있도록 수정
- 건물을 파괴하면 CPU 성능이 크게 떨어져 프레임율이 감소하는 문제 수정
- 장비 승하차와 관련한 3p 병사 애니메이션 오류 수정
- 플레이어가 작전 종료 직후에 사망하면 작전 종료 화면이 배치 화면과 겹치는 문제 수정
- Origin 오버레이를 두 번 열면 장비를 조작하지 못하게 되는 문제 수정
- 엠블럼이 캐릭터 전체의 색깔을 바꾸는 문제 수정
- TDM에서 플레이어가 팀을 변경하지 못하는 문제 수정
- Sinai Desert의 산악 다리가 붕괴하면 말에 탄 플레이어가 잔해에 갇히는 문제 수정
- 물 위에서 대미지를 받을 때 수중 VFX가 재생되는 문제 수정
- 3명 이하의 플레이어가 파티로 서버에 참가하면 분대가 자동 고정되지 않도록 변경
- 플레이어가 빈자리가 없는 서버에 대한 친구의 초대를 수락하면 '슬롯 예약' 메시지와 함께 로비에 갇히는 문제 수정
- UI 특정 영역에 들어가면 게임이 정지하는 문제 수정
- 게임 내 랭크와 UI에 표시되는 랭크가 일치하지 않는 문제 수정
- UI에 잘못된 아이템이 강조되는 문제 수정
- 퍼즐 조각을 버리지 못하는 문제 수정
- 장치 속성이 갱신되지 않는 문제 수정
- 'Quickmatch'를 두 번째로 시도할 때 발생하는 문제 수정
- 다른 라운드에 참가하면 일시정지 메뉴를 열 수 없는 문제 수정
- PC: 일부 파티원이 표시되지 않는 문제 수정
- PC: 필터 삭제 시 여러 메시지가 표시되는 문제 수정
- PC: 플레이어가 컨트롤러의 조준 지원을 해제할 수 있도록 변경
- PS4: 같은 서버와 같은 파티에 있는 친구와 합류하면 플레이어가 대기 상태에 갇히는 문제 수정

- PS4: '훈장 수여' 트로피가 제대로 수여되지 않는 문제 수정
- Xbox One: 파티 초대를 수락하면 평판이 좋지 못한 플레이어가 파티에 속하지 못하며 Com Center에서 게이머카드가 사라지는 문제 수정
- Xbox One: 평판이 좋지 못한 사용자가 온라인 모드에서 같은 분대에 있는 친구가 아닌 사용자와 대화할 수 있는 문제 수정
- Xbox One: 타이틀이 메인 메뉴에 있을 때 Xbox One Guide를 통해 게임 세션에 참가하면 Xbox Home 화면에 충돌이 발생하는 문제 수정
- Xbox One: 사용자가 정체 상태에서 Xbox 프로필 로그인 정보를 변경한 후 Campaign 화면에서 메인 메뉴로 돌아오면 로딩 과정이 끝나지 않는 문제 수정



맵:

- Monte Grappa와 Empire's Edge에서 지형 파괴 심도 문제 수정
- 모든 맵에서 부유 물체와 관련한 다양한 문제 해결
- Empire's Edge와 Monte Grappa의 전투 지역을 조정해, 플레이어가 배경 자산을 이용하지 못하도록 변경
- War Pigeon의 다양한 부활 지점 관련 문제 수정
- Empire's Edge 평원에서의 부활 지점을 조정. Operations에서 Behemoth에 덜 취약하게 되었습니다.
- Suez에 등장하는 물 위의 물질 수정
- 지형 간극이 생기지 않도록 여러 맵의 지형 수정
- 모든 맵에서 발생하는 다양한 충돌 크기 오류('보이지 않는 벽') 수정
- Ballroom Blitz 연못 물의 그래픽 형태 수정
- Suez와 Ballroom Blitz의 태양 불꽃 강도감소
- Ballroom Blitz의 하늘 텍스처 균열 제거했습니다.
- 넘어가기 시 문제가 발생하던 다양한 문제 수정
- Amiens에서의 지상 사격이 플레이어에게도 대미지가 들어가도록 변경
- Empire's Edge의 깃발 G(conquest) 근처에 있던 기관총 제거
- 플레이어가 Monte Grappa에서 벙커 이중 문으로 공격받게 하던 클라이언트/서버 비동기 문제 수정
- 자잘한 그래픽 수정

UI:

- 체력이 0인 장비나 말은 미니맵에 표시되지 않도록 변경
- 초기화를 선택하면 미니맵 크기 옵션이 올바르게 초기화되도록 조정
- 미니맵 옵션 제목이 HUD에서 미니맵으로 변경
- 장비 키트에 맞게 표시되지 않는 상호작용 알림 버튼 수정
- 분대 선택 화면에서 로컬 플레이어의 이름표가 주황색으로 올바르게 표시되도록 조정
- 오타 수정
- 텍스트 겹침 수정
- 보정 화면에서의 성능 저하 문제를 수정
- 적 팀의 Behemoth 훈련 아이콘이 빨간색으로 올바르게 표시되도록 조정
- 배틀팩에 무기 이미지 업데이트
- 분대 화면의 참가/탈퇴 기능 업데이트
- 분대 화면에 잘못된 무기와 스킨이 표시되는 문제 수정
- 라운드 시작 전 타이머가 때때로 2개씩 표시되는 문제 수정
- 강조하지 않은 분대원의 배치 화면에 '공격받고 있음'이 표시되는 버그 수정
- 점수 기록에 잘못된 아이콘에 표시되는 문제 수정
- 일부 장비의 장비 기능 관련 도움말이 표시되지 않는 문제 수정
- 일부 클래스에서 깃발 뺏기의 시각적 요소가 제대로 표시되지 않는 문제 수정
- 소이탄의 사살 보너스 점수 오류 수정
- Operation 종료 시 획득한 포상 숫자가 잘못 표시되는 문제 수정
- Operations에서 구역이 무너졌을 때 어떻게 해야 하는지에 대한 힌트가 양 팀에 표시
- 전 세계로 전환될 때 HUD가 화면에 표시되는 문제 수정
- 배치 화면에서 명령 UI를 제거하고 목표에 대한 명령 마커로 대체
- 분대와 팀 부활 색상이 뒤바뀐 문제 수정
- 배치 화면과 미니맵 상의 사망 아이콘 오류 수정
- 장비에 탑승하면 병사 앓기/옆드리기 아이콘이 표시되지 않도록 변경
- Lawrence of Arabia SMLE의 무기 개조에서 탄약 수가 잘못 표시되는 문제 해결
- 플레이어가 해제한 스킨이 없더라도 무기 개조 화면에서 무기 스킨 옵션이 표시되도록 변경
- Villar Perosa의 표시 속성 추가
- 플레이어가 인트로 영상을 감상할 때 라운드 종료 후 시작되면 화면이 겹치는 문제 해결

- Operation Kaiserschlacht, Conquer Hell과 Iron Walls의 세계 지도에서 누락된 최전선 표시가 추가
- HUD에 사살 기록 필터 옵션이 추가. 이제 전부 표시, 분대, 본인이나 근처 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- HUD - 공격/수비 명령 완수가 녹색으로 수정
- 분대 화면에서 잘못된 분대가 선택되는 문제 수정
- 일시정지 메뉴에서 배경이 검은색으로 변하는 문제 수정
- 획득한 훈장이 일시정지 메뉴에서 제대로 표시되지 않는 문제 해결
- PS4: 옵션 하위 메뉴에서 강조 표시가 누락된 문제 수정
- Xbox One: 왜곡된 폰트 수정

게임플레이:

- 무기 밸런스
 - 경기관총이 다른 무기 클래스+K174:K181스에 비해 매력이 떨어졌기에, 더욱 유력한 중거리 무기가 될 수 있도록 다양한 형태의 수정 적용
 - 경량 LMG에 양각대 추가+K174:K181
 - 지원 기관총 명중률 상승
 - Lewis의 초탄반동계수 감소
 - Huot의 초탄반동계수 감소
 - BAR M1918 수평 반동 증가
 - 경량 기관총의 사격 시 명중률이 더 빨리 회복되도록 조정
 - 경량 LMG에 양각대 추가
 - 반동 방향의 효과가 조금 감소했고 양각대 같은 반동계수에 따라 정확하게 조절되도록 변경
 - 차이 강조를 위해 개조 시 SMG와 LMG의 명중률 조정
 - Hellriegel의 과열 속도가 조금 느려졌고 수평 반동은 증가
 - Mle 1903 재장전 시간 조금 감소
 - Mle 1903과 Repetierpistole M1912의 배치 시간이 감소하고 배치 애니메이션 속도가 상승해 역동적인 느낌을 개선
 - 보병 및 저격수용 Russian 1895의 발사속도가 조금 감소. 재발사 가능 시간이 더 알기 쉽게 표시되도록 변경

- 산탄 대미지의 항상성 개선을 위해 대미지 계수가 변경 이를 통해 의도치 않게 높거나 낮게 적용되는 공격이 사라질 것입니다.
- 보조장비 밸런스
- Limpet 지뢰가 작동할 때까지 파괴할 수 없도록 변경. 다른 플레이어가 폭발물로 Limpet 지뢰를 '절도'하는 행위를 예방하기 위함입니다. Limpet 지뢰는 시한 폭발 전용으로 제작되었습니다.
- 가스 및 소이 인계철선 폭탄 탄창이 2개로 증가. HE 인계철선 폭탄보다 더 매력적인 무기가 되었습니다.
- 박격포의 밸런스가 조정. 플레이어는 이제 느리고 정확한 사격과 빠르고 부정확한 사격을 더 확실하게 선택할 수 있습니다.
 - 박격포 배치 후 일정 시간이 지나야 명중률이 회복되도록 조정
 - 박격포를 빠르게 연속 사격하면 명중률이 더 크게 떨어지도록 조정
 - 지원용 공중 폭발 박격포의 최대 대미지 범위 감소. 박격포의 최대 대미지 65가 들어가려면 탄이 더 가까운 곳에 떨어져야 합니다.
 - 박격포의 미니맵 조준 기능이 타격의 현재 명중률을 표시하도록 변경. 붉은 점은 타격이 최대 명중률일 때만 나타나도록 변경.
 - 지원용 박격포 2대 모두가 기본탄 외에 연막탄 2발도 발사할 수 있도록 조정. 기능을 설명하는 힌트 추가.
 - HE 박격포가 공중 폭발 박격포와 사거리가 같도록 조정되었습니다.
- 근거리에서 이용할 수 없도록 총류탄 무장 시간이 늘어났습니다.

버그 수정

- 무기
 - 보조장비를 사용하거나 수류탄 투척 후 기본이나 보조 사격을 바로 할 수 있도록 변경
 - Madsen 탄피 사출 VFX를 올바른 위치인 아래쪽으로 향하도록 수정
 - Lewis MG의 재장전 기준이 너무 높아 재장전이 취소되곤 하는 문제 해결
 - Autoloading 8 Extended의 재장전 시간을 줄여 애니메이션과 일치하도록 수정
 - BAR 1918 Telescopic에서 왼쪽 반동 방향이 적용되지 않는 문제 수정
 - Hellfighter Trench Gun의 ADS에 조준경이 표시되지 않는 문제 수정
 - Autoloading 8.25의 재장전 애니메이션 수정
 - Gewehr 98 Marksman의 V자 조준선이 표시되지 않는 문제 수정
 - Selbstlader 1906 Factory, Autoloading 8 .35 Factory와 Marksman이 한 번에 10발씩 재보급되도록 변경

- 보조장비

- ADS 진입 시 기본 무기와 총류탄을 전환하는 동작 개선
- 곡괭이를 손으로 휘두르도록 수정
- 참호 잠망경의 거리 축척이 다시 표시되도록 변경
- Autoloading 8 Marksman을 사용할 때의 총류탄 속도 수정
- 박격포를 설치한 플레이어만 박격포를 사용할 수 있도록 변경
- 박격포가 물체 안에 배치되는 문제 수정했
- 박격포와 참호 방패를 배치하기 쉽도록 수정
- AT Rocket Gun이나 Tankgewehr의 확대 기능을 이용할 때 플레이어가 갇히는 문제 수정
- 공격 후 근접 무기를 꺼내는 시간 증가. 이제 플레이어가 치열한 근접전에서 실수로 근접 무기를 꺼내는 일이 감소 예상

기능 업데이트

- Ricochet
 - 장갑차량을 맞고 튀어나오는 영광탄을 알아보기 쉽도록 변경
 - 장비를 비스듬히 맞췄을 때의 명중 표시 추가
- 옆드리면 폭발 대미지가 감소함을 알려주는 힌트가 병사에게 표시
- 중요한 힌트가 3회 표시 후 다시 나타나지 않도록 변경
- 플레이어들이 이해하기 어려웠던 일부 장비 보조장치에 추가 힌트가 표시되도록 변경
- Behemoth 대미지에 따른 득점이 20점 단위로만 적용되지 않도록 조정. 20점보다 적은 대미지도 점수에 반영. Behemoth의 총 대미지 포인트는 변경되지 않음
- 플레이어가 재장전 애니메이션 도중 야포에서 나가면 순간 이동하는 문제 수정
- 비게임패드 조이스틱 지원 추가

장비:

- 장비 밸런스
 - 요새 포의 대차량 공격력 강화 및 보병에 대한 치명타 영역 확장
 - 대공화기
 - 비행기와 비행기 부품에 대한 대공포 공격력 감소
 - 본진에서 틀어박히는 것을 막기 위한 대공 트럭의 범위를 고정식 대공 화기에 맞추어 감소

- 거치식 대공화기의 탄피 사출 VFX 불량 수정
 - 비행기
 - Ranken 다트의 폭발력과 반경 증가
 - 비행기 부품에 대한 Scout 소총의 공격력 감소
 - 공격기에 대한 K Bullets의 공격력 증가
 - 50kg 폭탄 직접 타격 시 비행기와 전차에 큰 대미지를 주지 못하도록 변경
 - 공중전 개선을 위해 Bomber Killer 총알 속도 증가
 - 지상 목표에 대한 Bomber Torpedoes 위력이 강화, 이제 보트가 없는 맵에서도 유용한 중형 폭탄으로 사용 가능
 - Cavalry 병사가 헤드샷으로 받는 대미지 감소
 - 말에서 던질 때의 대공 수류탄 사거리 증가
 - 수송 장비에 대한 수류탄의 공격력 증가
 - 기갑포병 트럭의 근거리 공격력 조금 상승 및 원거리 공격력 조금 감소. 또한 총알 낙하 감소로 인한 원거리 히트 쉬워짐
 - 장비로 설치하는 지뢰를 한 번에 (최대 3개에서) 최대 6개까지 설치할 수 있도록 변경
 - Suez에 등장하는 기차의 전면 포탑에 57mm 대공포 대신 중박격포 배치. 이에 의한 깃발에 대한 공격력 증가
- 버그 수정
 - 병사가 잘못된 방향으로 대공포에 들어가는 문제 수정
 - 비행기 추락 후 폭발 화염이 너무 오랜 존재하는 문제 수정
 - 플레이어가 파괴된 장갑차 포탑에 숨을 수 있는 문제 수정
 - 전차 사냥 공격기가 전차처럼 미작동 시 자동으로 재장전되도록 변경
 - 부활이 불가능할 때 플레이어가 장갑 열차에서 부활하는 문제 수정
 - Rumpler 공격기가 날개 수리 기능 이용 시 제대로 체력을 회복하도록 수정
 - 망가진 Mark 5 관련 총돌 문제 해결
 - 약용 방지를 위해 부활 후 플레이어가 어뢰정에 탑승할 때까지는 어뢰정이 무적이 되도록 변경
 - 플레이어가 장비에서 나와도 일부 장비 도움말이 표시되도록 변경
 - Behemoth 개관 HUD에 모든 Behemoth의 망가진 무기와 포탑이 표시되도록 변경
 - 망가진 Behemoth 좌석에 앉으면 수리 진행 상황을 확인할 수 있도록 변경
 - 모든 비행기가 대미지 수준에 상관없이 긴급 수리를 이용할 수 있도록 변경

- 일부 비행기가 긴급 수리를 장비하지 않고도 사용할 수 있는 문제 수정
- 포병 무기 사용 시의 블러 효과가 감소
- 베키 총의 카메라가 조준경과 일치하도록 수정
- 장비의 방향을 바꿔도 조수석 조준이 영향받지 않는 기능 추가
- 장비 탑승 시의 확대경 시야와 폭탄 조준기 표시 개선
- 폭탄 조준기와 포대 조준이 물 아래가 아닌 수면을 이용해 사거리를 표시하도록 변경

음향:

- 래그돌 충격이 연속해서 발생하면 속도에 따른 래그돌 비명이 끊기는 문제 해결
- 몇몇 VO 타이밍 수정
- 가스 경보 VO가 잘못된 상황에서 발생하며 너무 멀리까지 오랫동안 들리는 버그 수정
- 팀을 두 번째로 변경하면 EoR이 두 번 발생하는 VO 문제 수정
- Atmos에서 비 Atmos로 너무 빠르게 전환하면 발생하는 총돌 문제 해결
- 모터사이클을 타고 지형을 넘으면 발생하는 엔진 소리 조정
- 파이프 카빈의 탄피 사출 소리 제거
- BAR M1918 발사 소리 발생 타이밍 수정
- 요새 포의 페이징 사운드 수정
- 장갑 열차 포탄의 접근 소리가 변경
- PS4나 Xbox One에서 Operations 도입 음악이 늦게 시작되는 문제 수정
- Operation의 마지막 라운드 완료 후 음악이 반복되지 않는 문제 수정
- 몇몇 자막 표시 타이밍 수정
- 실내/실외 감지 개선을 위해 대각선 레이캐스트를 추가 및 계산 조정
- 일부 장비에서 카메라를 3인칭 시점으로 전환하면 1인칭 Foley 사운드가 재생되는 문제 수정
- 로딩 음악이 게임까지 이어져 멈추지 않는 문제 수정
- 메뉴에서 나가 레벨을 시작해도 메뉴 음악이 멈추지 않는 문제 수정
- 말에 타면 도플러 효과가 해제되도록 변경
- 플레이어가 사망할 때까지 수중 음악 상태가 계속되는 문제 수정
- Pieper M1893과 BAR M1918의 효과음 타이밍 수정
- PS4: 발사 속도가 빠른 무기의 음향이 끊어지는 문제 수정
- PS4: 음향 초기화를 선택해도 음향 언어가 초기화되지 않는 문제 수정

서버:

- 비행기에 대한 서버 성능과 대역폭 사용량 개선
- 네트워크 지터, 패킷 손실과 잘못된 순서로 도착하는 패킷 처리 개선
- 레벨의 철조망 물체에 대한 서버 성능 개선
- 플레이어가 폭발 효과가 발생하기 전에 대미지를 입지 않도록 수류탄을 고빈도 업데이트 대상으로 추가했습니다.
- 특히 근거리 전투에서의 비행기의 명중 판정이 개선
- 서버 연결 중단 메시지 개선
- 라운드 시간제한이 없는 서버의 매치메이킹 문제 수정
- 전 세계 기술 대신 현재 게임 모드의 기술을 바탕으로 플레이어의 밸런스를 조정하도록 변경
- 다양한 서버 성능 개선
- 특정 플레이어의 네트워크 문제를 감지하는 서버 메트릭 개선
- 빈자리가 없는 분대에 있거나 분대에 소속되지 않은 친구와 합류할 때 같은 분대에 배치되지 않는 문제 수정
- 일반적으로 또는 아주 특수한 상황 등 몇몇 서버 충돌 문제 수정

캠페인:

- 말이 병사와 충돌해도 대미지를 받지 않도록 변경
- Fog of War에서 거치식 포탑에 총알 흔적이 남는 문제 수정
- 비행기가 지형에 끼는 문제 수정
- 몇몇 자막 업데이트
- Young Men's Work에서 장갑차량의 시가 지형을 관통해 플레이어를 보고 사격하는 문제 수정
- 모든 레벨의 사소한 그래픽 문제 수정
- 모든 맵에서 발생하는 다양한 충돌 크기 오류('보이지 않는 벽') 수정
- 모든 레벨에서 몇몇 부유물 수정
- 오타 수정
- The Runner에서 목표 "최전선을 수비하라."를 달성하면 시가 사라지는 문제 수정
- Carry your Friend에서 물이 사라지는 문제 수정
- 사소한 VO 수정 적용
- 미끼 투척 후의 기본 무기 딜레이 제거

- Breakdown과 Steel on Steel에서 AI가 특정 문을 뚫고 들어가 잘못된 방향으로 문을 여는 문제 수정
- 챕터를 완수하면 계속 플레이 버튼이 사라지도록 변경
- Fall from Grace에서 비행기 컷 씬을 찾는 동안 체크포인트를 재시작하면 얼굴에 Wilson이 붙는 문제 수정
- 스피커를 파괴해도 경보음이 해제되지 않는 문제 수정
- Fall from Grace 시작 시 플레이어가 체크포인트에서 로드했을 때만 목표가 표시되도록 변경
- Fall from Grace에서 플레이어가 참호 영역에 들어가면 후퇴하지 못하도록 변경
- Hidden in Plain Sight의 객차 위에 있는 기관총이 제대로 부활하도록 변경
- Steel on Steel의 마지막 체크포인트를 로드하면 목표가 표시되지 않는 문제를 수정했고, 플레이어가 전차로 돌아가기 목표 달성 이전에 Bess에 들어가면 목표가 갱신되지 않는 문제 수정
- Friends in High Places에서 점프하면 대공포 애니메이션이 중단되는 문제 수정
- 게임 목표가 일시정지 메뉴에서 늦게 표시되는 문제 수정
- Hill Top의 Steel on Steel에서 AI 관련 성능 문제 수정
- FT Tank에서 대미지를 받으면 조준선이 사라지는 문제 수정
- 플레이어가 벽에 막혀 말에 타지 못하는 문제 수정
- AI가 철조망을 통해 보고 사격할 수 있도록 변경
- Steel on Steel에서 플레이어가 전차 밖에 있을 때 전차 내부 대화가 나오는 문제 수정
- 비행 중인 비행기에서 확대경으로 볼 때 명중 표시기가 엉뚱한 위치에 표시되는 문제 수정
- AI가 한동안 플레이어를 보지 못하면 플레이어가 공격하더라도 전투가 일어나지 않던 문제 수정
- 드물게 플레이어가 말에 타면 AI가 플레이어를 보지 못하는 문제 수정
- SP를 오래 플레이할 때 발생하는 크래시 문제 수정
- 플레이어가 전차 수리를 방해한 후 사격하면 시각 효과가 나타나지 않던 문제 수정
- Hidden in Plain Sight에서 AI의 무기 획득 시 탄약 표시가 잘못되는 문제 수정
- Steel on Steel에서 AI 전차가 플레이어와의 교전이 발생하지 않던 문제 수정
- Fog of War의 포병 기지에서 AI 병사가 나무 탑에서 추락하는 문제가 수정
- Xbox One: 전차 운전 시 발생하는 크래시 문제 수정