

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

We vinden het fantastisch om de herfstupdate van Battlefield 1 met jullie te delen. De onderstaande wijzigingen zijn voor alle platforms, tenzij specifiek anders staat vermeld.

ALGEMEEN:

▪ Wijzigingen in Operations

- We doen iets aan de problemen met de spelbalans in de spelmodus Operations. Het is duidelijk dat aanvallers een boost nodig hebben. Om de effectiviteit van het aanvallende team te vergroten, verhogen we het aantal algemene tickets voor zowel Operations als Grand Operations. Daarnaast maken we het ook iets makkelijker om sectors als aanvaller te veroveren door de hoeveelheid tijd te reduceren die het kost om een vlag te veroveren in Operations en Grand Operations. We hebben ook het minimumaantal terugverdiende tickets in grand operations verhoogd van 30 naar 50. Verder hebben we het aantal tickets verhoogd dat je terugverdient door terugtrekkende verdedigers te killen. Dit biedt meer kansen bij het veroveren van de volgende sector als je nog maar heel weinig tickets over hebt omdat je eerder al een sector hebt veroverd.

▪ 64 spelers

- Maximumaantal tickets van aanvallers verhoogd van 150 naar 250
- Het aantal tickets verhoogd dat je terugverdient door het veroveren van een sector terugtrekkende verdedigers te doden: van 2 naar 3.
- Het minimumaantal tickets verhoogd dat je terugverdient bij het veroveren van een sector in 64p Operations: van 30 naar 50.
- De tijd die je nodig hebt om vlaggen te veroveren is iets verkort.

▪ 40 spelers

- Maximumaantal tickets van aanvallers verhoogd van 150 naar 200
- Het aantal tickets verhoogd dat je terugverdient door het veroveren van een sector terugtrekkende verdedigers te doden: van 2 naar 3.
- De tijd die je nodig hebt om vlaggen te veroveren is iets verkort.

▪ WIJZIGINGEN IN CONQUEST:

- We hebben naar jullie feedback over de indeling van Suez Conquest en de spelbalans geluisterd. We voegen twee extra vlaggen toe aan de indeling. Dit zou ertoe moeten leiden dat één team alle vlaggen niet zo makkelijk kan veroveren en vasthouden als voorheen. Daarnaast hebben we ook gemerkt dat het erg moeilijk was om vlaggen in de veroveringszones van de dorpsgebieden te heroveren. Om dit op te lossen, hebben we de veroveringsradius van deze gebieden verkleind, zodat deze minder gebouwen bestrijkt. Hierdoor zouden de vlaggen iets makkelijker te veroveren moeten zijn. Het zou er ook voor moeten zorgen dat een team dat heeft verloren en uit de dorpen is gedreven de

vlaggen makkelijker kan heroveren om weer terug te komen in het gevecht. Om teams te helpen die helemaal zijn teruggedreven naar hun hoofdkwartier, hebben we daarnaast een pantserwagen toegevoegd waarmee spelers uit het hoofdkwartier kunnen breken om het andere team te flankeren.

- Twee extra vlaggen toegevoegd op de Suez-map, zodat er in totaal 5 vlaggen zijn.
- 1 pantserwagen toegevoegd voor elk team om te spawnen in hun hoofdkwartier.
- Veroveringsvolumes van de vlaggen in de dorpen (oude A- en B-vlag) verkleind. Op deze manier vallen er minder gebouwinterieuren in de veroveringszone. Door deze wijziging moeten de vlaggen makkelijker te veroveren zijn.



- Je kunt je soldaat vanuit de UI aanpassen door het icoon op Home of op Soldier te zetten
- Als de squadleider verzoeken om orders negeert, wordt de leiding overgedragen aan een ander lid van het squad.
 - Als een squadlid om een order vraagt (en er geen actieve squad-order is), wordt de vragende speler toegevoegd aan de wil-leider-woorden-wachtrij voor die squad en wordt er een timer van 60 seconden gestart (de timer wordt niet gereset als er al andere squadleden in de rij wachten).
 - Als de 60 seconden voorbij zijn, wordt het eerste lid in de squad-wachtrij (degene die als eerste om orders vroeg) bevorderd tot squadleider. Als er na hem andere leden in de rij wachten, wordt de timer automatisch opnieuw ingesteld op 60 seconden. Als de nieuwe leider binnen die periode ook geen orders geeft, wordt de volgende in de rij bevorderd, enzovoort.

- Als de huidige squadleider een order geeft, wordt de wachtrij voor de squad gewist.
- Dezelfde weersomstandigheden in Rush. Gebruikt nu dezelfde weersvolgorde en activeringsvoorwaarden voor beide ronden in een match
- Standaard aantal spelers operations gewijzigd van 64 naar 40
- De pigeon is vanaf een grotere afstand zichtbaar gemaakt in de game mode War Pigeon
- Je kunt Battlepacks kopen in het menu Get Battlepacks
- Er zijn twee nieuwe tabbladen toegevoegd aan de store: RSP en Battlepacks
- Je kunt een server huren via het tabblad RSP
- Je kunt Battlepacks kopen in de Store
- Je kunt je aansluiten bij Custom Games vanuit multiplayer
- De knop Quit is nu altijd beschikbaar in de End of Round
- Tutorialvideo's toegevoegd die elke game mode beschrijven die je opnieuw kunt bekijken in Quickmatch
- Squad XP-boost is toegevoegd. Je kunt dit item krijgen als je een Battlepack openmaakt.
- Soldaten in buikligging kunnen niet meer worden weggeduwd door andere eigen soldaten
- Probleem verholpen, zodat beide teams nu de juiste motoren hebben in Conquest op Sinai Desert
- Minimale resolutieschaal toegevoegd tijdens dynamisch schalen
- Oplossing voor haperende killcam in sommige omgevingen
- Oplossing voor elite class dogtag die niet op de juiste wijze werd vrijgespeeld
- Oplossing voor grafisch probleem tijdens ADS met diverse wapens op configuratie met meerdere monitors
- Respawn-problemen verholpen met automatisch spawnende voertuigen in Operations. Bijvoorbeeld de ontbrekende torpedoboot van de verdedigers op Empire's Edge
- Alle problemen verholpen met de bewegende kleding als de ragdoll stil komt te liggen
- Reparatiegereedschap kan de Fortress Gun nu beschadigen
- VFX voor voet die wordt neergezet worden niet meer afgespeeld in buikligging
- Probleem verholpen op Amiens waarbij een speler door het level kon vallen als hij een lichte tank verliet naast het wrak van de Mark 5.
- Scouts konden geen lichtbakens spotten als de speler doodging, en vliegtuigen konden geen lichtbakens spotten als de speler het voertuig verliet. Dit is nu verholpen.
- Botsingsdetectie grond toegevoegd aan veroveringsvlaggen
- Probleem verholpen, zodat botsingsdetectie van soldaten vrijlating van pigeon niet blokkeert
- TAA verbeterd voor de PS4 en Xbox One
- Oplossing voor soldaten die in de verkeerde hoek over terrein rennen.
- Oplossing voor een probleem waarbij een speler kon worden gelanceerd als hij in buikligging tussen twee bouwwerken bewoog
- Je krijgt geen punten meer voor het vernietigen van de Behemoth van je team

- Oplossing voor verkeerde logica in gevechtsoverzicht als de speler net voor het einde van de operation doodging.
- Probleem opgelost waarbij een paard kon doodgaan tijdens sectorovergang als er geen ruiter was en het paard buiten bereik kwam
- Oplossing voor een probleem waardoor je te paard onjuist kon gaan richten
- Probleem verholpen, zodat geluid boodschap niet wordt gestart als je een pigeon oppakt met een volledig geschreven boodschap
- Oplossing voor zwarte balk aan de zijkant van het scherm als je het gasmasker gebruikt
- Probleem opgelost waardoor vlaggen op veroveringspunt niet overeenkwamen met de eigenlijke status van het veroveringspunt voor late deelnemer
- Oplossing voor extreme weer-desynchronisatie tussen spelers nadat ze opnieuw verbinding met de server maken
- Oplossing voor ontbrekende score bij aanval op een Behemoth
- Oplossing voor vuurschade die wordt geannuleerd als de speler schade oploopt door prikkeldraadhek
- Oplossing voor onjuist aantal voertuigen voor elk team aan het begin van een Conquest-ronde
- Diverse problemen verholpen met de lokalisering
- Onzichtbare botsingsdetectie achter het paard verwijderd
- De schade van de injectiespuit is nu afhankelijk van hoe lang de speler de knop heeft vastgehouden
- Spelers kunnen vlak voor het einde van een ronde niet meer tussen teams schakelen
- Diverse CPU-optimaliseringen
- Diverse DX12-optimaliseringen
- Herladen van wapens wordt nu afgebroken tijdens het beklimmen van ladders
- 3p-animaties voor het paard verholpen
- Probleem opgelost waarbij een speler in de lucht kon worden gegooid als hij de top van een ladder naderde
- Probleem verholpen, zodat soldaten in stationaire wapens kunnen worden aangereden
- Oplossingen voor diverse DX12-crashes
- Oplossingen voor diverse clientcrashes
- Grafische artefacten vlammenwerper gecorrigeerd tijdens het gebruik van de vlammenwerper in tunnels en onder terrein
- Kritieke gameplay-hints worden nu 3 keer weergegeven in multiplayer en daarna nooit meer
- Oplossing voor diverse videocrashes gerelateerd aan venstergrootte, hardware-detectie en meerdere monitors.
- Oplossing voor squadorders die tussen de rondes door niet worden gereset in Operations
- Probleem opgelost met in- en uitschakelen ADS-instelling in combinatie met in- en uitschakelen sprintinstelling. Als een sprintende soldaat ADS activeerde, werden zowel sprint als ADS afgesloten na het starten van de ADS-animatie

- Probleem opgelost waarbij het muiswiel de weergave draaide na het uitschakelen van directe muisinvoer
- Probleem opgelost waarbij het paard geen schade opliep door gasgranaten, brandgranaten en puin.
- Oplossing voor de einde-van-ronde-overgang die niet altijd op de juiste wijze werd geactiveerd als je dood was
- Artilleriepatronen brengen nu schade toe op basis van hun FX-radius
- De laadtijden tussen maps zijn iets verkort.
- Oplossing voor een probleem waarbij de speler kon spawnen met de verkeerde kit. Bijvoorbeeld een tankwagenkit als hij in een vliegtuig spawnde.
- Probleem verholpen in Operations waarbij een speler die zich op een andere map bij zijn teamleider voegde een zwart scherm kreeg na het openen van het in-game menu
- Algemene prestatieverbeteringen gerelateerd aan randmodellen
- Oplossing voor spelers die soms levels overslaan in klasseringvoortgang
- Probleem verholpen, zodat alle voertuigen beschikbaar zijn tijdens de paraatheidsfase vóór een ronde
- Probleem opgelost waarbij vernietigde gebouwen een grote invloed hadden op CPU-prestaties, wat leidde tot lage framerate's
- Een verkeerde 3p-soldaatanimatie gecorrigeerd die was gerelateerd aan het betreden en verlaten van een voertuig
- Een probleem verholpen waarbij het einde-van-operatie-schermen over het deploy-scherm werden weergegeven als de speler precies vóór het einde van de operatie doodging.
- Probleem opgelost waarbij de speler controle kon kwijtraken over voertuigen nadat hij de Origin-overlay twee keer had geopend
- Probleem opgelost met emblemen die het volledige personage konden kleuren
- Oplossing voor spelers die niet naar een ander team konden schakelen in TDM
- Een probleem opgelost waarbij een speler op een paard vast kon komen te zitten in het puin nadat de bergbrug op Sinai Desert was ingestort
- Probleem opgelost waarbij onderwater-VFX werden geactiveerd als je boven water schade opliep
- Squads worden niet meer automatisch vergrendeld als minder dan drie spelers zich bij een server aanmelden als team.
- Oplossing voor een probleem waarbij een speler vast kwam te zitten in de lobby met de melding "reserving slot" nadat hij een uitnodiging voor een volle server van een vriend had geaccepteerd
- Probleem opgelost waarbij het spel bevroor als je naar bepaalde onderdelen van de UI ging
- Probleem opgelost waarbij de in-game rang en de rang in de UI niet hetzelfde waren
- Een paar problemen verholpen die waren gerelateerd aan de markering van verkeerde items in de UI
- Probleem opgelost waarbij je geen puzzelstukken kon scrappen
- Probleem opgelost waarbij de voertuigstatistieken niet werden bijgewerkt

- Probleem opgelost dat spelers ondervonden als ze probeerden om voor de tweede keer te "Quickmatchen"
- Probleem opgelost waarbij je het pauzemenü niet kon openen nadat je mee was gaan doen aan een andere ronde
- **PC:** Probleem opgelost waarbij je niet alle teamleden kon zien
- **PC:** Probleem opgelost waarbij je meerdere dialogen kon krijgen als je een filter verwijderde
- **PC:** Spelers kunnen richtassistentie voor controllers nu uitschakelen
- **PS4:** Probleem opgelost waarbij samenwerking met een vriend die al in hetzelfde team op dezelfde server zat, de speler liet hangen
- **PS4:** Oplossing voor "Decorated" trofee die niet op de juiste wijze werd toegekend
- **Xbox One:** Probleem opgelost waarbij een speler met een slechte reputatie niet in het team komt en de gamerkaart uit het Com Center verdwijnt na het accepteren van een teamuitnodiging
- **Xbox One:** Oplossing voor gebruikers met een slechte reputatie die kunnen communiceren met niet-vriendgebruikers als ze in online modes in dezelfde squad zitten
- **Xbox One:** Oplossing voor een crash naar het Xbox Home-scherm als je probeert mee te doen aan een spelsessie via de Xbox One Guide terwijl de titel is opgeschort in het hoofdmenu
- **Xbox One:** Probleem opgelost waarbij gebruikers in een oneindige laadlus kwamen als ze vanuit het Campaign-scherm probeerden terug te keren naar het hoofdmenu nadat ze zich met een ander Xbox-profiel hadden aangemeld terwijl het spel was opgeschort.

MAPS:

- Problemen met vernietigingsdiepte terrein verholpen op Monte Grappa en Empire's Edge.
- Diverse oplossingen voor zwevende rekwisieten op alle maps.
- Gevechtszones op Empire's Edge en Monte Grappa zijn getweakt. Spelers kunnen geen toegang meer krijgen tot achtergrondobjecten.
- Diverse problemen met spawnpunten verholpen voor War Pigeon.
- De spawnpunten voor vliegtuigen op Empire's Edge, Operations zijn getweakt om minder kwetsbaar te zijn voor de Behemoth.
- Oplossingen voor artefacten in het watermateriaal op Suez.
- Het terrein is op diverse maps aangepast om gaten in het terrein te voorkomen.
- Diverse foutieve volumes voor botsingsdetectie gecorrigeerd op alle maps ("onzichtbare muren").
- Grafische artefacten gecorrigeerd op vijfverwater Ballroom Blitz.
- Intensiteit lensflare gereduceerd op Suez en Ballroom Blitz.
- Naad in luchttextuur verwijderd op Ballroom Blitz.
- Diverse objecten gecorrigeerd die problemen met springen veroorzaakten.
- Vuur op de grond van Amiens brengt nu schade toe aan spelers.
- Heavy Machine Gun bij vlag G (conquest) verwijderd op Empire's Edge.

- Oplossing voor desynchronisatieprobleem client/server, waardoor spelers konden worden neergeschoten door de dubbele bunkerdeuren op Monte Grappa.
- Diverse kleine grafische correcties.

UI:

- Er worden geen voertuigen of paarden met 0 energie meer getekend op de minikaart.
- Optie voor grootte minikaart wordt nu op de juiste wijze gereset bij het selecteren van Reset.
- Titel in minikaartopties gewijzigd van HUD in minikaart.
- Probleem opgelost met promptknoppen voor interactie die niet op de juiste wijze werden weergegeven voor alle voertuigkits.
- Nametag van lokale speler in squad-selectiescherm is nu oranje, zoals het hoort.
- Diverse spelfouten gecorrigeerd.
- Diverse overlappende teksten gecorrigeerd.
- Oplossing voor slechte prestaties op het kalibreringsscherm.
- Icoon Behemoth-trein heeft nu de juiste rode kleur voor het vijandelijke team.
- Er worden bijgewerkte wapenafbeeldingen weergegeven in Battlepacks.
- Join/leave op squad-scherm bijgewerkt.
- Probleem opgelost waarbij de verkeerde wapens en skins konden worden weergegeven op het squad-scherm.
- Probleem verholpen waarbij timer vóór de ronde soms twee timers boven elkaar liet zien.
- Een bug verholpen waardoor de melding "Under fire" werd weergegeven in het deploy-scherm voor niet-gemarkeerde squadleden.
- Oplossing voor score-logboek met onjuiste iconen.
- Knopinfo gecorrigeerd voor voertuigfuncties die voor sommige voertuigen niet werden weergegeven.
- Oplossing voor grafisch element voor vlagverovering dat niet in alle gevallen juist werd weergegeven.
- Foutieve kill-bonusscore gecorrigeerd voor brandgranaat.
- Oplossing voor weergave van het verkeerde aantal verzamelde prijzen aan het einde van een operation.
- Hints toegevoegd voor beide teams in Operations, die aangeven wat je moet doen als een sector valt.
- Oplossing voor een probleem waarbij de HUD zichtbaar was op scherm tijdens overgang naar wereldbol.
- Order-UI in deploy-scherm verwijderd en vervangen door een ordermarkering van het missiedoel.
- Oplossing voor verwisselde revive-kleuren van squad en team.
- Dood-icoonjitters gecorrigeerd op het deploy-scherm en de minikaart.
- Er wordt geen hurk-/buikliggingsicoon voor soldaten meer weergegeven in een voertuig.
- Oplossing voor onjuiste hoeveelheid munitie die wordt weergegeven bij de wapenaanpassingen voor de Lawrence of Arabia SMLE.

- Probleem verholpen, zodat wapenskin-optie ook zichtbaar is in scherm voor wapenaanpassing als speler geen skins heeft vrijgespeeld.
- Zichtbare statistieken toegevoegd voor de Villar Perosa.
- Probleem opgelost met overlappend scherm als einde van ronde wordt geactiveerd wanneer de spelers introfilm bekijken.
- Ontbrekende frontlinie-graphics toegevoegd op wereldbol voor Operation Kaiserschlacht, Conquer Hell en Iron Walls.
- Een optie toegevoegd om het kill-logboek in de HUD te filteren. Je kunt nu kiezen om alles, de squad, jezelf of alles in de buurt weer te geven.
- HUD - Attack/Defend Order Complete is nu groen, zoals het hoort.
- Oplossing voor verkeerde selectie squad in het squad-scherm.
- Probleem opgelost waarbij de achtergrond zwart werd in het pauzemenue.
- Probleem opgelost waarbij de tracked medal niet op de juiste wijze werd weergegeven in het pauzemenue.
- **PS4:** Oplossing voor ontbrekende markering in submenu Options.
- **Xbox One:** Oplossing voor vervormde lettertypen.

Gameplay:

- **WAPENBALANS**
 - Light Machine Guns waren minder aantrekkelijk dan andere wapenklassen. We hebben diverse aanpassingen verricht om er levensvatbaardere middellange-afstandwapens van te maken.
 - Geluiddemping LMG- en SLR-kogels vergroot op middellange afstand.
 - Precisie tijdens richten ondersteunende machinegeweren verhoogd.
 - Terugslag-multiplier eerste schot Lewis verlaagd.
 - Terugslag-multiplier eerste schot Huot verlaagd.
 - Horizontale terugslag BAR M1918 vergroot.
 - Low Weight-machinegeweren worden tijdens vuren nu ook sneller nauwkeuriger.
 - Tweepoten toegevoegd aan Low Weight LMG's.
 - Effect van terugslagrichting iets gereduceerd en op de juiste wijze laten schalen met terugslag-modifiers, zoals tweepoten.
 - Precisiewaarden van SMG's en LMG's aangepast om verschillen beter weer te geven.
 - Hellriegel raakt nu iets langzamer oververhit en heeft een grotere horizontale terugslag.
 - Herlaadtijd Mle 1903 is iets gereduceerd.
 - Opsteltijd Mle 1903 en Repetierpistole M1912 gereduceerd en de opstelanimatie versneld om meer dynamiek te krijgen.
 - De vuursnelheid van de Russische 1895 Infantry en Sniper iets verlaagd en de tijd waarna je weer kunt vuren duidelijker gemaakt.
 - Schade-multipliers voor hagelschot gewijzigd voor meer consistentie. Dit zorgt ervoor dat treffers met onbedoeld veel en weinig schade verdwijnen.
- **GADGET-BALANS**

- Limpet Mines zijn nu onverwoestbaar totdat ze ontploffen. Dit voorkomt dat andere spelers de Limpet Mine met explosieven kunnen “stelen”. De Limpet Mine hoort alleen via een tijdmechanisme tot ontploffing te worden gebracht.
- Aantal magazijnen voor Gas en Incendiary Tripwire Bombs verhoogd naar 2 om ze aantrekkelijker te maken dan HE Tripwire Bombs.
- Mortieren hebben een balanscontrole gehad. Spelers moeten nu duidelijker kiezen tussen langzaam/nauwkeurig en snel/onnauwkeurig vuur.
 - Mortieren hebben na inzetten tijd nodig voordat ze volledig nauwkeurig zijn.
 - Onnauwkeurigheds-penalty verhoogd voor het snel vuren van meerdere mortiergranaten.
 - De max schaderadius van Support Airburst-mortieren is gereduceerd. Mortieren moeten dichterbij landen om hun volledige 65 schade aan te richten.
 - De minikaart-richtfunctie van mortieren geeft nu de huidige precisie van de aanval aan. De rode stip verschijnt alleen als de aanval maximale precisie heeft
 - Beide Support Mortars kunnen nu naast hun standaardgranaat 2 rookgranaten afvuren. Er is een hint toegevoegd om de functie uit te leggen.
 - De HE Mortar heeft nu hetzelfde bereik als de Airburst Mortar, zoals het hoort.
- Rifle granaten hebben een vertraging na het bakken.
 - Frag:
 - Verminderde tijd totdat explosie na de botsing van 1,1 s tot 0,7 s
 - Toegevoegd minimale tijd van 1,0 s voordat het kan ontploffen na het bakken
 - Verminderde botssnelheid multiplier 0,15-0,12 te laten stuiteren een beetje minder
 - HIJ:
 - Verminderde blast radius van 7 m tot 6 m
 - Verhoogde minimale tijd voordat explosie na het bakken van 0,3 s naar 0.75s

VERHOLPEN BUGS

▪ WAPENS

- De vertraging verwijderd die optrad voor primair of secundair vuur na het opstellen van een gadget of het werpen van een granaat.
- Uitwerp-VFX Madsen-granaat veranderd in onderzijde (de juiste positie).
- Te hoge herlaadrempeel van de Lewis MG gecorrigeerd. Dit leidde tot het onbedoeld annuleren van herlaadacties.
- Herlaadtijden van Autoloading 8 Extended gereduceerd om deze beter af te stemmen op de animatie.
- Niet-werkende linker terugslagrichting van BAR 1918 Telescopic gecorrigeerd.

- Probleem verholpen met de Hellfighter Trench Gun, die geen zichtbaar korrel- en keepvizier had in ADS.
- De herlaadanimatie gecorrigeerd voor Autoloading 8.25.
- Chevron-draadkruis gecorrigeerd dat niet werd weergegeven bij Gewehr 98 Marksman.
- Selbstlader 1906 Factory, Autoloading 8 .35 Factory en Marksman herladen nu 10 kogels tegelijk.
- **GADGETS**
 - Verbeterd gedrag tijdens het schakelen tussen primaire wapens en geweergranaten in ADS.
 - Oplossing voor houweel die door de hand clipte.
 - De afstandsschaal in de Trench Periscope is nu weer zichtbaar.
 - Snelheden van Rifle Grenades tijdens gebruik van de Autoloading 8 Marksman gecorrigeerd.
 - Probleem verholpen, zodat alleen de speler die de mortier heeft geplaatst deze kan gebruiken.
 - Probleem verholpen waarbij de Mortar soms binnen objecten werd opgesteld.
 - Opstelling van Mortar en Trench Shield vereenvoudigd.
 - Probleem opgelost waarbij spelers met Toggle Zoom vast kwamen te zitten bij het gebruik van de AT Rocket Gun of het Tankgewehr.
 - De tijd verlengd die nodig is om je melee weapon na een aanval te trekken en voor je te houden. Dit voorkomt dat spelers onbedoeld een actief contactwapen krijgen tijdens verhitte nabijheidsgevechten.
- **FEATURE-UPDATES**
 - Ricochet
 - Lichtspoorprojectie die afketst op pantservoertuigen is nu makkelijker te zien
 - Treffergeluid toegevoegd voor afglijdend schot op voertuigen.
 - Hint-prompts toegevoegd voor soldaten, die uitleg geven over de schadereductie voor explosies in buikligging.
 - Veel belangrijke hints verschijnen nu 3 keer voordat ze nooit meer worden weergegeven.
 - Extra hints toegevoegd voor een aantal voertuig-gadgets die moeilijk te begrijpen waren voor spelers.
 - Score voor Behemoth-schade komt niet meer alleen in stappen van 20 punten. Kleinere hoeveelheden schade registreren een puntenwaarde. De totale schadepuntenwaarde van een Behemoth is niet gewijzigd.
 - Oplossing voor spelers die soms worden geteleporteerd tijdens het verlaten van het veldkanon tijdens de herlaadanimatie
 - Ondersteuning voor niet-gamepad-joystick toegevoegd.

VOERTUIGEN:

- **VOERTUIGBALANS**

- Fortress Gun richt meer schade aan bij voertuigen en heeft een grotere dodelijke zone tegen infanterie.
- Luchtafweer
 - Schade van luchtafweergeschut bij vliegtuigen en vliegtuigonderdelen verlaagd.
 - Bereik van AA Truck beter afgestemd op stationaire luchtafweer om HQ-camping te voorkomen.
 - Slecht uitgelijnde granaatuitwerp-VFX van de stationaire luchtafweer gecorrigeerd.
- Vliegtuigen
 - Ontploffingsschade en radius van Ranken-darts vergroot.
 - Schade van Scout-geweren bij vliegtuigonderdelen gereduceerd.
 - Schade van K Bullets bij aanvalsvliegtuigen vergroot.
 - Bommen van 50 kg kunnen nu een beetje schade aanrichten bij vliegtuigen en tanks als ze een directe treffer maken.
 - Kogelsnelheid Bomber Killer verhoogd om luchtgevechten bij dit patroon te verbeteren.
 - Bomber Torpedoes vs landdoelen verbeterd, waardoor ze zelfs op maps zonder boten bruikbaar zijn als zware bom.
- De schade die een Cavalry-soldaat oploopt door headshots is gereduceerd.
- Het werpbereik vergroot van AT-granaten die vanaf een paard worden geworpen.
- De schade vergroot die handgranaten aanrichten vs transportvoertuigen.
- De Armored Artillery Truck richt nu iets meer schade aan van dichtbij, en minder schade op lange afstand. Kogels dalen minder snel, zodat spelers de vijand vanaf grotere afstanden kunnen raken.
- Er kunnen nu maximaal 6 vanuit voertuigen gelegde mijnen actief zijn (was 3).
- De trein op Suez heeft nu een Heavy Mortar op het geschut vóór in plaats van het 57 mm AT-geschut. Dit geeft meer impact bij de vlaggen.
- VERHOLPEN BUGS
 - Probleem opgelost waarbij de soldaat het luchtafweergeschut vanuit de verkeerde richting betrad.
 - Oplossing voor explosievuur dat te lang aanwezig was na een vliegtuigcrash.
 - Probleem opgelost waarbij de speler zich kon verstoppen in het geschut van een beschadigde pantserwagen.
 - Het tankjager-aanvalsvliegtuig herlaadt nu automatisch als deze niet actief is, net als tanks.
 - Probleem verholpen met spelers die in de Armored Train spawnen terwijl spawnen niet beschikbaar moet zijn.
 - Probleem verholpen met Rumpier Attack Plane om op de juiste manier energie te krijgen bij gebruik van de vaardigheid Wing Repair.
 - Problemen met botsingsdetectie van Mark 5-wrak verholpen.
 - Probleem verholpen, zodat torpedoboten tijdens het spawnen onsterfelijk zijn totdat speler deze heeft betreden, om een exploit te voorkomen.

- Probleem verholpen met knopinfo die verscheen nadat de speler het voertuig had verlaten.
- Overzichts-HUD van Behemoth geeft nu kapotte wapens en kapot geschut op alle Behemoths weer. Als je in een Behemoth-stoel zit die kapot is, zie je nu een indicator voor de voortgang van de reparatie.
- Probleem verholpen, zodat alle vliegtuigen Emergency Repair kunnen inzetten voor elke hoeveelheid schade.
- Probleem verholpen met vliegtuigen die Emergency Repair konden activeren terwijl ze daar niet mee waren uitgerust.
- Hoeveelheid waas gereduceerd tijdens het gebruik van artilleriewapens
- Camera op bekers-wapens beter uitgelijnd met het korrel- en keepvizier.
- Ondersteuning toegevoegd om te voorkomen dat richten door passagiers wordt beïnvloed door draaiing van het voertuig.
- Graphics voor inzoomkijker- en bomkijkerweergaven in voertuigen verbeterd.
- Bomvizier en artillerierichter gebruiken nu het wateroppervlak in plaats van de oceanbodem om het bereik weer te geven.

AUDIO:

- Oplossing voor een probleem waarbij ragdoll-geschreeuw op snelheid kan gaan stotteren na een serie ragdoll-impacts achterelkaar.
- Timing van diverse VO's gecorrigeerd.
- Een bug verholpen waardoor de gasalarm-VO in de verkeerde situaties werd geactiveerd en te ver en te lang hoorbaar was.
- Oplossing voor een VO-probleem waarbij EoR dubbel kon worden geactiveerd tijdens het wisselen van teams na de eerste poging.
- Oplossing voor een crash die was gerelateerd aan het te snel schakelen van Atmos naar niet-Atmos.
- Gedrag van motorgeluid op terrein aangepast.
- Granaat werpgeluiden voor pieper-karabijn verwijderd.
- Timing van vuurgeluid BAR M1918 getweakt.
- Phasing-geluid voor de Fortress Gun gecorrigeerd.
- Inkomend geluid van artilleriegranaat gepantserde trein gewijzigd.
- Probleem verholpen waarbij de introductiemuziek van Operations later werd afgespeeld op de PS4 of Xbox One.
- Probleem opgelost waarbij de muziek niet loopte na het beëindigen van de laatste ronde in een operatie.
- Timing van diverse ondertitels aangepast.
- Diagonale raycasts toegevoegd en berekeningen getweakt om binnen-/buitendetecie te verbeteren.
- Problemen opgelost met first-person Foley-geluiden die worden afgespeeld tijdens het bewegen van de camera in third-person weergave in een aantal voertuigen.
- Probleem opgelost waarbij de laadmuziek bleef doorspelen in het spel en nooit ophield.

- Probleem opgelost waarbij de menumuzyk niet stopte als je terugkeerde naar het menu en daarna een level startte.
- Doppler-effect van paarden uitgeschakeld.
- Problemen opgelost waarbij de status van het onderwatergeluid pas veranderde als de speler doodging.
- Timing van het activeringsgeluid voor Pieper M1893 en BAR M1918 gecorrigeerd.
- **PS4:** Probleem opgelost waarbij de audio kon haperen bij wapens met een hoge vuursnelheid.
- **PS4:** Probleem opgelost waarbij het selecteren van reset audio de audio-taal niet resette.

SERVER:

- Serverprestaties en bandbreedtegebruik voor vliegtuigen verbeterd.
- Verwerking van netwerk-jitter, pakketverlies en verkeerde volgorde van aankomst pakketten verbeterd.
- Serverprestaties voor prikkeldraadobjecten in de levels verbeterd.
- Granaten toegevoegd aan de hogefrequentie-updates om te voorkomen dat spelers schade oplopen door explosieven voordat ze visueel tot ontploffing komen.
- Treffer-registratie voor vliegtuigen verbeterd, vooral in luchtgevechten op korte afstand.
- Melding bij verbroken serververbinding verbeterd.
- Probleem met matchmaking opgelost voor servers zonder ronde-tijdslimiet.
- Spelers worden op basis van hun vaardigheid in de huidige game mode in balans gebracht, en niet op basis van algemene vaardigheid.
- Diverse verbeteringen in serverprestaties.
- Servermetriecken voor detectie van netwerkproblemen bij specifieke spelers verbeterd.
- Probleem opgelost waarbij spelers niet in dezelfde squad werden geplaatst als ze meededen met een vriend die zich in een vol squad of juist helemaal geen squad bevond.
- Diverse correcties voor gangbare en niet-gangbare servercrashes.

CAMPAIGN:

- Paarden lopen geen schade meer op door botsingen met soldaten.
- De lichtspoorgloed van kogels van stationair geschut in Fog of War gecorrigeerd.
- Probleem opgelost waarbij het vliegtuig vast kon komen te zitten in terrein.
- Diverse ondertitels bijgewerkt.
- Probleem verholpen op Young Men's Work waarbij AI vanuit pantservoertuigen de speler door terrein heen kon zien en kon blijven vuren.
- Diverse kleine grafische correcties in alle levels.
- Diverse foutieve volumes voor botsingsdetectie gecorrigeerd op alle maps ("onzichtbare muren").
- Diverse zwevende objecten gecorrigeerd in alle levels.
- Diverse typefouten gecorrigeerd.

- Probleem verholpen in The Runner waar AI verdween bij het halen van het missiedoel "Defend the Frontline".
- Oplossing voor ontbrekend water in Carry your Friend.
- Diverse kleine VO-correcties.
- Vertraging van primair wapen na het werpen van een lokaas verwijderd.
- Probleem verholpen met AI die door bepaalde poorten in Breakdown en Steel on Steel liep en ze in de verkeerde richting openmaakte.
- De knop continue playing verwijderd die verschijnt als een hoofdstuk is voltooid.
- Probleem verholpen met Wilson die in je gezicht bungelde als je het checkpoint herstapte tijdens de scène waarin je het vliegtuig vindt in Fall from Grace.
- Probleem verholpen met alarmen die niet werden gedeactiveerd als de luidsprekers werden vernietigd.
- Missiedoel in begin van Fall from Grace wordt nu maar één keer weergegeven als de speler vanaf checkpoint laadt.
- Speler mag niet meer op zijn schreden terugkeren nadat hij het loopgraafgebied heeft betreden in Fall from Grace.
- Heavy Machine Gun boven op treinwagon in Hidden in Plain Sight spawnt nu goed.
- Probleem verholpen met missiedoel dat niet verscheen als je het laatste checkpoint laadde in Steel on Steel, en met speler die geen missie-update kreeg als hij Bess betrad vóór het missiedoel Return to tank.
- Probleem verholpen waarbij springen de animatie van het luchtafweergeschut kon verstoren in Friends in High Places.
- Probleem opgelost waarbij spelmissies met vertraging verschenen in pauzemenü.
- Een prestatieprobleem opgelost dat was gerelateerd aan AI op Steel on Steel bij Hill Top.
- Probleem verholpen met draadkruis dat soms verdween als je schade opliep in de FT Tank.
- Oplossing voor speler die niet op een paard kon komen als het paard door een muur werd geblokkeerd.
- Prikkelraad materiaal aangepast, zodat AI door het materiaal heen kan kijken en schieten.
- Problemen verholpen waarbij dialoog in de tank op de positie van de speler werd afgespeeld terwijl deze buiten de tank stond in Steel on Steel.
- Probleem verholpen met trefferindicator die in de onjuiste positie stond in kijkerweergave tijdens het vliegen in vliegtuigen.
- Oplossing voor AI die gevecht afbrak als deze de speler even niet zag, ook als de speler schade aan de AI toebracht.
- Oplossing voor zeldzame gevallen waarin de AI de speler niet zag als deze op een paard zat.
- Oplossing voor een crash die optrad als je langdurig de SP speelde.
- Oplossing voor ontbrekend grafisch effect tijdens het schieten nadat de speler tankreparatie onderbrak.
- Incidentele glitch met munitieweergave verholpen tijdens het oprapen van een wapen van AI in Hidden in Plain Sight.

- Probleem opgelost waarbij AI-tanks de speler niet zouden aanvallen in Steel on Steel.
- Probleem opgelost waarbij AI-soldaten in artilleriebasis van Fog of War door de houten toren vielen.
- **Xbox One:** Crash verholpen die kon optreden tijdens het besturen van een tank.

