

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Przedstawiamy listę zmian z jesiennej aktualizacji Battlefield 1. Opisane zmiany dotyczą wszystkich platform sprzętowych (chyba że zaznaczono inaczej).

Ogólne:

- o Zmiany w Operacjach:
 - o Rozpoczynamy wprowadzanie poprawek balansu w trybie Operacje. Jasnym jest, że należy trochę wzmocnić stronę atakującą. Aby zwiększyć jej skuteczność, podnosimy liczbę kuponów zarówno w Operacjach, jak i Wielkich Operacjach. Oprócz tego ułatwiamy atakującym zdobywanie sektorów, obniżając liczbę wymaganych przejęć flag w Operacjach i Wielkich Operacjach. Z 30 do 50 zwiększyliśmy też minimalną liczbę odzyskiwanych kuponów w Wielkich Operacjach, a także liczbę kuponów odzyskiwanych za zabijanie wycofujących się obrońców. Dzięki temu strona atakująca będzie miała większą szansę na przejście kolejnego sektora, nawet jeśli poprzedni udało jej się zdobyć z niewielkim zapasem kuponów.
 - 64 graczy
 - Maksymalna liczba kuponów strony atakującej zostaje zwiększona ze 150 do 250
 - Liczba kuponów odzyskiwanych za zabicie wycofujących się obrońców po przejściu sektora została podniesiona z 2 do 3.
 - Minimalna liczba kuponów odzyskiwanych po przejściu sektora w Operacjach dla 64 graczy została podniesiona z 30 do 50.
 - Nieznacznie skrócono czas wymagany do przejścia flagi.
 - 40 graczy
 - Maksymalna liczba kuponów strony atakującej zostaje podniesiona ze 150 do 200
 - Liczba kuponów odzyskiwanych za zabicie wycofujących się obrońców po przejściu sektora została podniesiona z 2 do 3.
 - Nieznacznie skrócono czas wymagany do przejścia flagi.

Zmiany w Podboju:

- o Pod wpływem waszych komentarzy na temat mapy „Suez” w Podboju postanowiliśmy dodać dwie nowe flagi, co powinno utrudnić przejście wszystkich flag i zdominowanie pola walki przez jedną ze stron. Zauważyliśmy też, jak trudne było odbicie przejętych flag zlokalizowanych w pobliżu wiejskich zabudowań. W związku z tym ograniczyliśmy obszary przejścia tych punktów kontrolnych, aby obejmowały mniej zabudowań. Powinno to ułatwić przejmowanie flag i pozwolić przegrywającemu, wypartemu z wioski zespołowi ich odzyskanie. Oprócz tego w bazach głównych zespołów będzie się teraz pojawiać

dodatkowy samochód pancerny, aby zepchnięty do defensywy zespół mógł jakoś wyrwać się z bazy i oskrzydlić przeciwnika.

- o Dodano dwie flagi na mapie „Suez”, w sumie jest ich teraz pięć.
- o Dodano po jednym samochodzie pancernym w bazie głównej każdej ze stron.
- o Zmniejszono rozmiary obszarów przejmowania dla dwóch punktów kontrolnych zlokalizowanych we wioskach, dawniej flag A i B. Ma to na celu ograniczenie liczby budynków znajdujących się na obszarach przejmowania. Zmiana powinna ułatwić zdobywanie flag.



- Żołnierza można teraz dostosowywać, wybierając odpowiednią ikonę na ekranie „Start” lub „Żołnierz”
- Jeśli dowódca drużyny ignoruje prośby o rozkazy, dowodzenie zostaje przekazane innemu członkowi drużyny.
 - Gdy członek drużyny poprosi o rozkaz (i drużyna nie ma akurat żadnego aktywnego rozkazu), gracz ten zostaje dodany do kolejki kandydatów na dowódcę. Jednocześnie startuje 60-sekundowe odliczanie (odliczanie nie rozpoczyna się od nowa, jeśli w kolejce czekają już inni członkowie drużyny).
 - Po upływie 60 sekund pierwszy gracz w kolejce (ten, który najwcześniej poprosił o rozkazy) zostaje awansowany na dowódcę drużyny. Jeśli w kolejce za nim znajdują się inni gracze, 60-sekundowe odliczanie rozpoczyna się od nowa. Jeżeli nowy dowódca drużyny nie wyda w tym czasie żadnych rozkazów, zastępuje go kolejny gracz z kolejki oczekujących.
 - Jeśli aktualny dowódca drużyny wyda rozkaz, kolejka zostaje opróżniona.
- Taka sama pogoda w Szturmie. Podczas obu rund starcia na polu walki panują identyczne, aktywowane w tym samym momencie warunki pogodowe
- Zmieniono domyślną liczbę graczy w Operacjach z 64 na 40

- Gołąb w trybie Gołębie Wojenne jest widoczny z większej odległości.
- Pakiety bojowe można kupować z poziomu menu „Kup pakiety bojowe”
- W Sklepie dodano dwie nowe zakładki: „Wynajem serwerów” i „Pakiety bojowe”
- Zakładka „Wynajem serwerów” pozwala na wynajmowanie serwerów
- W Sklepie można kupować pakiety bojowe
- W menu „Gra online” można dołączać do gier niestandardowych
- Przycisk „Wydź” jest teraz dostępny przez cały czas podsumowania rundy
- W menu „Szybka gra” dodano samouczki wideo na temat poszczególnych trybów rozgrywki
- Dodano do gry drużynowe premie do PD, otrzymywane w pakietach bojowych
- Żołnierze w pozycji leżącej nie mogą już być odpychani przez sojuszników
- Usunięto błąd, w wyniku którego oba zespoły otrzymywały niewłaściwe motocykle w Podboju na mapie „Pustynia Synajska”
- Dodano ograniczenie minimalnej rozdzielczości dla funkcji dynamicznego skalowania rozdzielczości
- Poprawiono płynność ruchu kamery zabójcy dla pewnych lokacji
- Usunięto błąd powodujący nieodblokowywanie się nieśmiertelników klas elitarnych
- Usunięto problemy z obrazem w trybie celowania na komputerach podłączonych do kilku monitorów jednocześnie
- Usunięto problemy z odradzaniem się pojazdów w Operacjach, np. niepojawiającym się kutrem torpedowym obrońców na mapie „Skraj monarchii”
- Usunięto problemy z ruchem materiałów płóciennych po zakończeniu lotu wyrzuczonego w powietrze ciała
- Działo forteczne można teraz uszkodzić przy pomocy narzędzia naprawczego
- Nie jest już odtwarzany efekt wizualny uderzenia stopami o podłogę po przejściu do pozycji leżącej
- Usunięto błąd mogący powodować zapadanie się gracza pod ziemię po opuszczeniu lekkiego czołgu obok wraka czołgu Mark V na mapie „Amiens”.
- Usunięto błąd powodujący niedziałanie flar lokalizacyjnych zwiadowcy po śmierci gracza oraz lotniczych flar lokalizacyjnych po opuszczeniu przez gracza pojazdu.
- Dodano kolizje podłoga na flagach do przejęcia
- Kolizje żołnierza nie blokują już wypuszczania gołębia
- Ulepszono TAA na PS4 i Xbox One
- Usunięto błąd powodujący bieg żołnierza po podłożu pod niewłaściwym kątem.
- Usunięto błąd mogący powodować wyrzucenie gracza w powietrze podczas czołgania się między dwoma budynkami
- Nie będą już przyznawane punkty za zniszczenie własnego behemota
- Usunięto błąd powodujący nieprawidłowe sumowanie dokonań gracza, jeśli zginął on tuż przed zakończeniem operacji.
- Usunięto błąd mogący powodować zgon konia podczas przechodzenia między sektorami, jeśli zwierzę znalazło się bez jeźdźcy poza obszarem działań
- Usunięto błąd mogący powodować trudności z celowaniem z końskiego grzbietu

- Usunięto błąd powodujący odtwarzanie dźwięku pisania wiadomości po podniesieniu gołębia z napisaną wiadomością
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie czarnego pasa z boku ekranu po założeniu maski gazowej
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie nieprawidłowego statusu flag u graczy, którzy dołączyli po rozpoczęciu bitwy
- Usunięto błąd powodujący brak synchronizacji warunków pogodowych między graczami po ponownym dołączeniu do serwera
- Usunięto błąd powodujący brak naliczania punktów za atakowanie behemota
- Usunięto błąd powodujący anulowanie obrażeń od ognia po odniesieniu obrażeń od drutu kolczastego
- Usunięto błąd powodujący przydzielanie zespołom niewłaściwej liczby pojazdów po rozpoczęciu rundy Podboju
- Szereg poprawek lokalizacji
- Usunięto niewidzialne, powodujące kolizje „przedłużenie” konia za jego zadem
- Obrażenia zadawane strzykawką są teraz uzależnione od tego, jak długo gracz przytrzyma przycisk
- Gracze nie mogą już zmieniać zespołów pod koniec rundy
- Szereg optymalizacji wykorzystania procesora
- Szereg optymalizacji DX12
- Przetadowywanie broni zostaje teraz przerwane w momencie rozpoczęcia wchodzenia po drabinie
- Poprawiono animacje konia dla kamery trzecioosobowej
- Usunięto błąd mogący powodować wyrzucenie gracza w powietrze podczas zbliżania się do szczytu drabiny
- Umożliwiono „zabijanie na drodze” żołnierzy obsługujących broń stacjonarną
- Usunięto szereg błędów DX12 powodujących wyłączenie się aplikacji
- Usunięto szereg błędów powodujących wyłączenie się klienta gry
- Usunięto błąd powodujący pojawianie się artefaktów graficznych podczas używania miotacza ognia w tunelach i w podziemiach
- Najważniejsze podpowiedzi dotyczące rozgrywki będą teraz pojawiać się w grze online trzykrotnie i ani razu więcej
- Usunięto szereg błędów powodujących wyłączenie się gry w związku z rozmiarem okna, wykrywaniem urządzeń graficznych i użyciem kilku monitorów.
- Usunięto błąd powodujący nieresetowanie się rozkazów drużynowych między rundami w Operacjach
- Usunięto problem z ustawieniem włączania/wyłączania trybu celowania w połączeniu z ustawieniem włączania/wyłączania sprintu. Gdy żołnierz biegnący sprintem aktywował tryb celowania, po rozpoczęciu animacji przejścia do trybu celowania wyłączał się natychmiast zarówno sprint, jak i tryb celowania
- Usunięto błąd, w wyniku którego kółko myszy powodowało przesuwanie kamery na boki po wyłączeniu opcji przyjmowania czystych danych z myszki

- Usunięto błąd, w wyniku którego koń nie odnosił obrażeń od granatów gazowych, granatów zapalających i gruzu.
- Usunięto błąd mogący powodować niemożność przejścia do podsumowania rundy, jeśli gracz był martwy w momencie jej zakończenia
- Sterty pocisków artyleryjskich zadają teraz obrażenia w promieniu zgodnym z wyświetlanym efektem kuli ognia
- Nieznacznie skrócono czas wczytywania kolejnych map
- Usunięto błąd mogący powodować odradzanie się gracza pod postacią żołnierza niewłaściwej klasy, np. czołgista odradzał się w samolocie
- Usunięto błąd, w wyniku którego u gracza dołączającego do lidera grupy/imprezy na innej mapie po otwarciu menu w grze pojawiał się czarny ekran
- Ogólne poprawki wydajności związane z modelami
- Usunięto błąd progresji żołnierza mogący powodować przeskakiwanie poziomów klasowych
- Usunięto błąd, w wyniku którego nie wszystkie pojazdy były dostępne przed rozpoczęciem rundy
- Usunięto błąd, w wyniku którego niszczenie budynków nadmiernie obciążało procesor, skutkując dużymi spadkami płynności
- Usunięto błąd powodujący nieprawidłowe wyświetlanie trzecioosobowej animacji wsiadania i wysiadania z pojazdu
- Usunięto błąd, w wyniku którego ekran zakończenia operacji mógł być wyświetlany jednocześnie z ekranem odrodzeń, jeśli gracz zginął tuż przed końcem operacji.
- Usunięto błąd, w wyniku którego gracz mógł stracić kontrolę nad pojazdem po dwukrotnym otwarciu nakładki Origin
- Usunięto błąd, w wyniku którego emblematy mogły nadawać niewłaściwy kolor całej postaci
- Usunięto błąd uniemożliwiający zmianę zespołu w Zespołowym DM
- Usunięto błąd mogący powodować blokowanie się jeźdźca w gruzach po zburzeniu górskiego mostu na mapie „Pustynia Synajska”
- Usunięto błąd powodujący odtwarzanie „podwodnych” efektów dźwiękowych po odniesieniu obrażeń ponad lustrem wody
- Drużyny nie stają się już automatycznie prywatne, gdy do serwera dołącza grupa/impreza licząca mniej niż trzech graczy
- Usunięto błąd, w wyniku którego po zaakceptowaniu zaproszenia na pełny serwer od znajomego gracz nie mógł opuścić poczekalni, a na ekranie wyświetlany był komunikat o rezerwowaniu miejsca
- Usunięto błąd powodujący zatrzymywanie się gry po wejściu do niektórych menu
- Usunięto błąd, w wyniku którego ranga gracza w grze różniła się od tej w menu
- Usunięto kilka błędów powodujących podświetlanie niewłaściwych elementów w menu
- Usunięto błąd mogący uniemożliwiać złomowanie części broni
- Usunięto błąd, w wyniku którego statystyki pojazdu nie były aktualizowane
- Usunięto błąd pojawiający się po użyciu po raz drugi opcji „Szybka gra”
- Usunięto błąd mogący uniemożliwić otwarcie menu pauzy po przejściu do kolejnej rundy
- PC: Usunięto błąd, w wyniku którego gracz nie widział niektórych członków zespołu

- PC: Usunięto błąd, w wyniku którego po usunięciu filtra na ekranie mogło się pojawić zbyt wiele okien z komunikatem
- PC: Gracze korzystający z kontrolerów mogą teraz wyłączać pomoc w celowaniu
- PS4: Usunięto błąd, w wyniku którego gracz dołączający do znajomego z tej samej imprezy na tym samym serwerze mógł znaleźć się w stanie zawieszenia
- PS4: Usunięto błąd mogący powodować problemy z przyznaniem trofeum „Odznaczony”
- Xbox One: Usunięto błąd, w wyniku którego gracz z niską reputacją nie zostaje dołączony do grupy, a jego karta gracza znika z centrum łączności po zaakceptowaniu zaproszenia do grupy
- Xbox One: Usunięto błąd umożliwiający graczom z niską reputacją komunikowanie się w grze online z nieznanymi użytkownikami będącymi w tej samej drużynie
- Xbox One: Usunięto błąd powodujący wychodzenie z gry na ekran główny konsoli po próbie dołączenia do sesji gry za pośrednictwem przycisku Xbox, gdy gra jest wstrzymana na ekranie menu głównego
- Xbox One: Usunięto błąd, w wyniku którego po zmianie zalogowanego użytkownika, gdy gra była wstrzymana, próba powrotu do menu głównego z ekranu kampanii powodowała niekończące się wczytywanie.

Mapy:

- Poprawiono głębię destrukcji terenu na mapach „Monte Grappa” i „Skraj monarchii”.
- Usunięto szereg błędów powodujących lewitowanie obiektów nad powierzchnią mapy.
- Zmodyfikowano granice obszaru działań na mapach „Skraj monarchii” i „Monte Grappa”, aby gracze nie mieli dostępu do elementów tła.
- Wprowadzono szereg poprawek związanych z punktami odrodzeń w trybie Gołębie Wojenne.
- Zmodyfikowano punkty odrodzeń dla samolotów na mapie „Skraj monarchii” w Operacjach, aby były mniej podatne na ostrzał z behemotów.
- Usunięto błędy powodujący wyświetlanie artefaktów na wodzie na mapie „Suez”.
- Zmodyfikowano teren na kilku mapach, aby usunąć dziury w podłożu.
- Usunięto szereg „niewidzialnych ścian” na wszystkich mapach.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie artefaktów na wodzie sadzawki na mapie „Salonowy blitzkrieg”.
- Ograniczono intensywność blasku słońca na mapach „Suez” i „Salonowy blitzkrieg”.
- Usunięto „szew” na teksturze nieba na mapie „Salonowy blitzkrieg”.
- Zmodyfikowano szereg obiektów, których nie dawano się sprawnie przeskoczyć.
- Ognie na ziemi na mapie „Amiens” zadają teraz graczom obrażenia.
- Usunięto ciężki karabin maszynowy w pobliżu flagi G na mapie „Skraj monarchii” w Podboju.
- Usunięto problem związany z brakiem synchronizacji klient/serwer umożliwiający prowadzenie skutecznego ognia przez podwójne drzwi bunkra na mapie „Monte Grappa”.
- Szereg drobnych poprawek graficznych.

Interfejs:

- Na minimapie nie są już oznaczane pojazdy i konie z zerowym zdrowiem.
- Minimapa resetuje się teraz prawidłowo po użyciu opcji „Reset”.
- Zmieniono tytuł wyświetlany nad listą opcji minimapy z „HUD” na „Minimapa”.
- Usunięto błąd powodujący nieprawidłowe wyświetlanie podpowiedzi dotyczących przycisków dla wszystkich klas pojazdowych.
- Imię pobliskiego gracza na ekranie wyboru drużyny ma teraz prawidłowy kolor pomarańczowy.
- Poprawiono kilka literówek.
- Poprawiono kilka nachodzących na siebie tekstów.
- Poprawiono działanie ekranu kalibracji.
- Ikona pociągu pancernego wyświetla się teraz w kolorze czerwonym dla członków wrogiego zespołu.
- Zaktualizowano grafiki broni wyświetlane w pakietach bojowych.
- Zaktualizowano ekran dołączania/opuszczania drużyny.
- Usunięto błąd mogący powodować wyświetlanie niewłaściwej broni i skóry na ekranie drużyny.
- Usunięto błąd, w wyniku którego przed rozpoczęciem rundy jeden nad drugim wyświetlane były dwa liczniki czasu do jej rozpoczęcia.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie na ekranie odrodzeń powiadomienia „Pod ostrzałem” dla niewybranych członków drużyny.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie niewłaściwych ikon w rejestrze zabójstw.
- Usunięto błąd powodujący niewyświetlanie okienek informacyjnych dla niektórych funkcji pojazdów.
- Usunięto błąd powodujący w niektórych przypadkach nieprawidłowe wyświetlanie wizualnego elementu przejmowania flagi.
- Usunięto błąd powodujący naliczanie nienależnej premii za zabicie granatem zapalającym.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie nieprawidłowej liczby otrzymanych odznaczeń na koniec operacji.
- W Operacjach dodano podpowiedzi dla obu zespołów, informujące o tym, co robić po przejściu sektora.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie interfejsu ekranowego po przejściu na ekran kuli ziemskiej.
- Z ekranu odrodzeń usunięto interfejs rozkazów i zastąpiono go znacznikiem rozkazu na celu.
- Usunięto błąd powodujący zamianę kolorów dla reanimacji w drużynie i zespole.
- Usunięto błąd powodujący drganie ikony zgonu na ekranie odrodzeń i minimapie.
- Ikona kucania/leżenia nie jest już wyświetlana, gdy żołnierz znajduje się w pojeździe.
- Na ekranie dostosowania broni wyświetlana jest teraz prawidłowa liczba nabojów dla SMLE Lawrence'a z Arabii.
- Opcja nakładania skórek na broń jest widoczna na ekranie dostosowania broni, nawet jeśli gracz nie odblokował jeszcze żadnych skórek.
- Dodano widoczne statystyki dla Villar Perosa.

- Rozwiązano problem z nakładaniem się ekranów w przypadku zakończenia rundy w momencie, gdy gracz ogląda filmik wprowadzający.
- Dodano brakujące elementy graficzne linii frontu widoczne na kuli ziemskiej dla operacji „Kaiserschlacht”, „Podbój piekieł” i „Żelazne mury”.
- Dodano możliwość filtrowania zawartości rejestru zabójstw. Dostępne opcje to: wszyscy zabici, zabici przez gracza oraz pobliscy zabici.
- HUD – komunikaty „Wykonano rozkaz ataku/obrony” mają teraz prawidłowy kolor zielony.
- Usunięto błąd powodujący wybór niewłaściwej drużyny na ekranie drużyn.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie czarnego tła w menu pauzy.
- Usunięto błąd, w wyniku którego śledzony medal nie był wyświetlany prawidłowo w menu pauzy.
- PS4: Usunięto błąd powodujący brak podświetlenia w jednym z podmenu Opcji.
- Xbox One: Naprawiono nieprawidłowe wyświetlanie czcionek.

Rozgrywka:

- Balans broni
 - Lekkie karabiny maszynowe były mniej atrakcyjne od uzbrojenia innych klas. Aby uczynić je skuteczniejszymi na średnie odległości, wprowadziliśmy różne modyfikacje.
 - Zwiększono właściwości przygważdżające lekkich karabinów maszynowych i karabinów samopowtarzalnych na średnie odległości.
 - Zwiększono celność karabinów maszynowych żołnierza wsparcia w trybie celowania.
 - Zmniejszono mnożnik odrzutu dla pierwszego strzału z karabinu Lewis.
 - Zmniejszono mnożnik odrzutu dla pierwszego strzału z karabinu Huot.
 - Zwiększono odrzut poziomy karabinu BAR M1918.
 - Lekkie wersje karabinów maszynowych szybciej zyskują celność podczas ognia ciągłego.
 - Dodano dwójnogi dla lekkich wersji LKM-ów.
 - Nieznacznie zmniejszono kierunkowy efekt odrzutu i spowodowano, by skalował się prawidłowo pod wpływem modyfikatorów odrzutu, takich jak dwójnogi.
 - Zmodyfikowano wartości celności PM-ów i LKM-ów na ekranie dostosowania, aby lepiej uwidocznić różnice między nimi.
 - Hellriegel przegrzewa się teraz trochę wolniej i ma zwiększony odrzut poziomy.
 - Nieznacznie skrócono czas przeładowania Mle 1903.
 - Skrócono czas zdobycia Mle 1903 oraz Repetierpistole M1912 i przyspieszono animację, aby dodać jej energii.
 - Nieznacznie zmniejszono szybkostrzelność rosyjskiego 1895 w wersjach piechoty oraz snajperskiej i poprawiono czytelność momentu, w którym można oddać kolejny strzał z tej broni.
 - Zmodyfikowano mnożniki obrażeń dla amunicji śrutowej, aby dodać im spójności. Pozwoli to wyeliminować trafienia zadające niezamierzenie wysokie i niezamierzenie niskie obrażenia.

- Balans gadżetów
 - Miny dywersyjne są teraz niezniszczalne do chwili detonacji. Uniemożliwia to innym graczom „kradzież” miny dywersyjnej przy pomocy ładunków wybuchowych. Mina dywersyjna ma eksplodować wyłącznie po upływie wyznaczonego czasu.
 - Do 2 zwiększono zapas bomb pułapek gazowych i zapalających, aby zachęcić do ich użycia zamiast wersji odłamkowej.
 - Zmodyfikowano balans moździerzy. Gracze mają teraz do wyboru ogień rzadszy, ale celniejszy, oraz częstszy, ale mniej celny.
 - Po rozłożeniu moździerza musi teraz upłynąć trochę czasu, nim uzyska on pełną celność.
 - Zmniejszono celność moździerza w przypadku oddawania szybko kolejnych strzałów.
 - Zmniejszono maksymalny promień rażenia moździerza rozpryskowego żołnierza wsparcia. Aby zadać pełne 65 punktów obrażeń, granat moździerzowy będzie teraz musiał eksplodować bliżej celu.
 - Funkcja wskazywania celu dla moździerza na minimapie pokazuje teraz rzeczywistą dokładność trafienia. Czerwona kropka pojawia się tylko w przypadku maksymalnie celnego trafienia
 - Oba typy moździerza żołnierza wsparcia oprócz granatu domyślnego pozwalają na oddanie dwóch strzałów amunicją dymną. Działanie tej funkcji objaśnia dodana podpowiedź.
 - Moździerz odłamkowy ma teraz taki sam zasięg jak moździerz rozpryskowy.
 - Granaty karabinowe muszą teraz pokonać większą odległość zanim eksplodują. Ma to zapobiec nadużyciom związanym z wykorzystywaniem ich na krótki dystans.

Poprawki błędów

- Broń
 - Usunięto opóźnienie pomiędzy użyciem gadżetu lub granatu a możliwością otwarcia ognia z broni głównej lub dodatkowej.
 - Efekt graficzny wyrzutu łuski z karabinu Madsen przemieszczono w dół, na właściwe miejsce.
 - Usunięto problem z przypadkowym przeładowywaniem KM-u Lewis.
 - Skrócono czas przeładowania wydłużonej wersji Autoloading 8, aby lepiej zgrać go z animacją.
 - Usunięto błąd powodujący brak odrzutu w lewo dla karabinu BAR 1918 w wersji dalekiego zasięgu.
 - Usunięto błąd powodujący brak widocznego celownika mechanicznego dla strzelby okopowej Piekielnego Wojownika w trybie celowania.
 - Poprawiono animację przeładowania dla Autoloading 8.25.
 - Usunięto błąd, w wyniku którego nie była wyświetlana siatka celownicza z szewronem w przypadku karabinu Gewehr 98 w wersji wyborowej.

- Dla Selbstlader 1906 w wersji fabrycznej oraz Autoloading 8 .35 w wersjach fabrycznej i wyborowej za każdym razem uzupełniane jest teraz po 10 naboju.
- Gadżety
 - Usprawniono działanie funkcji przełączania się między bronią główną a granatami karabinowymi podczas przechodzenia w tryb celowania.
 - Poprawiono wyświetlanie kilofa, aby nie przenikał przez dłoń żołnierza.
 - Znowu jest widoczna podziałka odległości dla peryskopu okopowego.
 - Poprawiono prędkości granatów karabinowych dla Autoloading 8 w wersji wyborowej.
 - Wprowadzono poprawkę umożliwiającą użycie moździerza tylko przez gracza, który go rozstawił.
 - Wprowadzono poprawkę uniemożliwiającą rozstawianie moździerza wewnątrz obiektów.
 - Ułatwiono rozstawianie moździerza i tarczy okopowej.
 - Usunięto błąd, w wyniku którego po użyciu przybliżenia widoku obraz nie wracał do stanu wyjściowego podczas korzystania z działka ppanc. piechoty lub Tankgewehr.
 - Wydłużono czas naciśnięcia przycisku wymagany do zdobycia i schowania broni do walki wręcz. Pozwala to unikać przypadkowego zdobycia broni do walki wręcz podczas wymiany ognia w zwarciu.
- Aktualizacje funkcji gry
 - Rykoszety
 - Smugacze rykoszetujące od pancerzy pojazdów są teraz łatwiej dostrzegalne
 - Dodano dźwięk towarzyszący rykoszetom/słabym trafieniom w pojazdy.
 - Dodano podpowiedzi informujące o redukcji obrażeń od wybuchów w pozycji leżącej.
 - Wiele ważnych podpowiedzi będzie się teraz pojawiać trzykrotnie i ani razu więcej.
 - Dodano uzupełniające podpowiedzi dotyczące gadżetów pojazdowych, których działania część graczy nie potrafiła do końca zrozumieć.
 - Za uszkodzenie behemota przyznaje się teraz nie tylko po 20 punktów. Punkty przyznawane też będą w przypadku zadania uszkodzeń o mniejszej wartości. Sumaryczna wartość punktowa uszkodzeń jakie można zadać behemotowi nie uległa zmianie.
 - Usunięto błąd mogący powodować teleportację gracza, który postanowił porzucić działko polowe podczas trwania animacji ładowania pocisku
 - Dodano obsługę kontrolerów typu joystick.

Pojazdy:

- Balans pojazdów
 - Działo forteczne zadaje większe uszkodzenia pojazdom, a eksplozje jego pocisków mają większy promień rażenia przeciwko piechocie.
 - Plot.
 - Zmniejszono uszkodzenia zadawane przez działa przeciwlotnicze samolotom i ich poszczególnym elementom.

- Zmniejszono zasięg wozu przeciwlotniczego, aby zgrać go bardziej ze stacjonarną artylerią przeciwlotniczą i zapobiec „kempowaniu” bazy głównej.
- Poprawiono nieprawidłowe zgranie efektu wizualnego wyrzutu łuski dla stacjonarnej artylerii przeciwlotniczej.
- Samoloty
 - Zwiększono promień i siłę rażenia wybuchowych strzałek (strzałek Rankena).
 - Zmniejszono skuteczność karabinów zwiadowcy przeciwko elementom samolotów.
 - Zwiększono uszkodzenia zadawane samolotom szturmowym przy pomocy amunicji K.
 - Bezpośrednie trafienie samolotu lub czołgu 50-kilogramową bombą spowoduje zadanie niewielkich uszkodzeń.
 - Zwiększono prędkość pocisków dla zabójcy bombowców, aby zwiększyć jego skuteczność w walce powietrznej.
 - Zwiększono skuteczność torped zrzucanych z bombowców przeciwko celom lądowym, aby mogły pełnić rolę ciężkich bomb nawet na mapach bez jednostek pływających.
- Zmniejszono obrażenia odnoszone przez kawalerzystę w wyniku trafień w głowę.
- Zwiększono zasięg rzutu granatem przeciwpancernym z końskiego grzbietu.
- Zwiększono uszkodzenia zadawane pojazdom transportowym przy pomocy granatów ręcznych.
- Opancerzony wóz artyleryjski zadaje teraz większe uszkodzenia z bliska i mniejsze z dystansu. Mniejsze jest też opadanie pocisku, aby gracze mogli ostrzeliwać cele znajdujące się dalej.
- W świecie gry może się teraz znajdować do 6 min rozstawionych z pojazdu (wcześniej mogło być ich 3).
- Pociąg pancerny na mapie „Suez” ma teraz w przedniej wieżyczce moździerz zamiast działa przeciwpancernego 57 mm. Dzięki temu może skuteczniej ostrzeliwać flagi.
- Poprawki błędów
 - Usunięto błąd, w wyniku którego żołnierz przystępował do obsługi działa przeciwlotniczego z niewłaściwej strony.
 - Usunięto błąd powodujący zbyt długie utrzymywanie się ognia po katastrofie samolotu.
 - Usunięto błąd pozwalający graczowi ukryć się w uszkodzonej wieżyczce samochodu pancernego.
 - Samolot typu łowca czołgów przeładowuje teraz automatycznie broń, podobnie jak czołgi.
 - Usunięto błąd pozwalający na odradzanie się w pociągu pancernym, gdy nie powinno to być możliwe.

- Usunięto błąd, w wyniku którego samolot szturmowy Rumpler nie odzyskiwał prawidłowo zdrowia po użyciu funkcji naprawy skrzydła.
- Usunięto problemy kolizji związane z wrakiem czołgu Mark V.
- Aby uniknąć nadużyć, kutry torpedowe są nietykalne, dopóki na ich pokład nie wejdzie gracz.
- Usunięto błąd, w wyniku którego podpowiedzi dotyczące pojazdów były wyświetlane nawet po opuszczeniu przez gracza pojazdu.
- Na ekranie interfejsu widoczna jest teraz uszkodzona broń i wieżyczki dla wszystkich behemotów. Gdy któreś ze stanowisk na behemocie zostanie uszkodzone, wyświetlany będzie wskaźnik informujący o trwających naprawach.
- Umożliwiono użycie naprawy awaryjnej dla uszkodzeń dowolnego stopnia.
- Usunięto błąd umożliwiający w niektórych samolotach korzystanie z naprawy awaryjnej, mimo że jej nie wyekwipowano.
- Zmniejszono natężenie efektu rozmycia podczas korzystania z artylerii
- Lepiej zgrano położenie kamery z celownikiem mechanicznym działka Becker.
- Poprawiono działanie funkcji niepowiązywania celowania przez pasażera ze zmianą kierunku przez pojazd.
- Ulepszono efekty wizualne dla celownika optycznego i celownika bombowego w pojazdach.
- Celowniki bombowe i artyleryjskie do wyświetlania zasięgu wykorzystują teraz powierzchnię lustra wody, a nie dno oceanu.

Dźwięk:

- Usunięto błąd, w wyniku którego krzyki wyrzuconego w powietrze żołnierza mogły być przerywane, gdy jego ciało uderzało raz za razem w kolejne obiekty.
- W szeregu przypadków poprawiono synchronizację dialogów mówionych.
- Usunięto błąd, w wyniku którego ostrzeżenie głosowe o gazie odtwarzane było w niewłaściwych momentach, słyszalne było zbyt długo i ze zbyt dużej odległości.
- Usunięto błąd związany z dialogami mówionymi mogący powodować dwukrotną aktywację sekwencji zakończenia rundy po zmianie zespołów.
- Usunięto błąd powodujący wyłączanie się gry po zbyt szybkim przełączeniu z systemu Atmos na inny system.
- Zmodyfikowano dźwięk silników motocykli w zależności od terenu.
- Usunięto odgłos wyrzucania łuski dla karabinka Pieper.
- Dostosowano synchronizację odgłosu wystrzałów dla karabinu BAR M1918.
- Naprawiono fazowanie dźwięku dla działka fortecznego.
- Zmieniono dźwięk nadlatujących pocisków wystrzeliwanych z artylerii zamontowanej na pociągu pancernym.
- Usunięto błąd powodujący opóźnione rozpoczęcie odtwarzania wprowadzającego tematu muzycznego w Operacjach na PS4 i Xbox One.

- Usunięto błąd, w wyniku którego odtwarzanie muzyki nie było kontynuowane po zakończeniu ostatniej rundy w Operacjach.
- Poprawiono czasy wyświetlania podpisów.
- Dodano diagonalne raycasty i zmodyfikowano obliczenia, aby poprawić detekcję w lokacjach otwartych i zamkniętych.
- Usunięto błąd powodujący odtwarzanie pierwszoosobowych efektów dźwiękowych podczas poruszania kamerą trzecioosobową dla niektórych pojazdów.
- Usunięto błąd, w wyniku którego muzyka odtwarzana podczas wczytywania nie była wyciszana po wejściu do gry.
- Usunięto błąd, w wyniku którego po wyjściu do menu i rozpoczęciu gry muzyka z menu nie zostawała wyciszona.
- Wyłączono efekt dopplera dla jazdy konno.
- Usunięto błąd, w wyniku którego po wypłynięciu gracza spod wody dźwięk aż do chwili zgonu pozostawał zniekształcony.
- Poprawiono synchronizację dźwięków dobywania karabinka Pieper M1893 i karabinu BAR M1918.
- PS4: Usunięto błąd mogący powodować przerywanie dźwięków odtwarzanych podczas prowadzenia ognia z broni szybkostrzelnej.
- PS4: Usunięto błąd, w wyniku którego zresetowanie ustawień dźwięku nie powodowało zresetowania języka dialogów mówionych.

Serwer:

- Poprawiono wydajność serwerów i wykorzystanie łącza dla samolotów.
- Poprawiono obsługę zakłóconych sygnałów, obsługę utraty pakietów i pakietów odbieranych w nieprawidłowej kolejności.
- Poprawiono wydajność serwerów w związku z drutem kolczastym w świecie gry.
- Do elementów aktualizowanych z większą częstotliwością dodano granaty, aby uniknąć sytuacji, gdy gracze odnosili obrażenia od eksplozji, zanim było ją widać na ekranie.
- Poprawiono rejestrację trafień dla samolotów, szczególnie podczas krótkodystansowych pojedynków powietrznych.
- Poprawiono komunikat pojawiający się po utracie połączenia z serwerem.
- Usunięto problemy z matchmakingiem dla serwerów bez limitu czasu trwania rundy.
- Wprowadzono równoważenie zespołów w oparciu o poziom umiejętności w danym trybie zamiast poziomu globalnego.
- Szereg ulepszeń wydajności serwerów.
- Ulepszono narzędzia pomiaru wydajności serwera, aby łatwiej wykrywać problemy graczy z połączeniami sieciowymi.
- Usunięto błąd, w wyniku którego gracze dołączający do znajomego bez drużyny lub znajdującego się w pełnej drużynie nie byli umieszczani w tej samej drużynie.
- Usunięto szereg częstych i rzadkich błędów powodujących wyłączenie się serwerów.

Kampania:

- Konie nie odnoszą już obrażeń w wyniku zderzenia z żołnierzami.
- Naprawiono błąd smugaczy wystrzelianych z wieżyczek stacjonarnych w rozdziale „Mgła wojny”.
- Usunięto błąd powodujący blokowanie się samolotu w terenie.
- Zaktualizowano szereg podpisów.
- Usunięto błąd w rozdziale „Robota dla młodych”, w wyniku którego SI po opuszczeniu pojazdów opancerzonych widziała gracza przez elementy terenu i prowadziła w jego kierunku ogień.
- Szereg drobnych poprawek graficznych na wszystkich mapach.
- Usunięto kilka „niewidzialnych ścian” na wszystkich mapach.
- Naprawiono szereg lewitujących obiektów na wszystkich mapach.
- Poprawiono kilka literówek.
- Usunięto błąd, w wyniku którego w opowieści „Goniec” żołnierze kierowani przez SI znikali po wyświetleniu się na ekranie wytycznej „Broń linii frontu”.
- Dodano brakującą wodę w rozdziale „Na ratunek przyjacielowi”.
- Kilka drobnych poprawek dialogów mówionych.
- Usunięto opóźnienie powrotu do broni głównej po rzuceniu wabika.
- Usunięto błąd, w wyniku którego w rozdziałach „Przełamanie” i „Stal przeciw stali” żołnierze kierowani przez SI przechodzili przez pewne bramy i otwierali je w niewłaściwym kierunku.
- Usunięto przycisk kontynuacji gry wyświetlany w sytuacji, gdy rozdział został już ukończony.
- Usunięto błąd powodujący nieprawidłowe wyświetlanie postaci Wilsona po tym, gdy gracz użył opcji rozpoczęcia gry od punktu kontrolnego podczas wyświetlania wstawki filmowej z samolotem w rozdziale „Upadek”.
- Usunięto błąd, w wyniku którego alarmy nie były dezaktywowane po zniszczeniu głośników.
- Po użyciu opcji rozpoczęcia gry od punktu kontrolnego wytyczne na początku rozdziału „Upadek” są teraz wyświetlane tylko raz.
- Gracz nie może już się cofnąć po wejściu do okopów w rozdziale „Upadek”.
- Ciężki karabin maszynowy na szczycie wagonu w rozdziale „Ukryć się na widoku” jest teraz wyświetlony prawidłowo.
- Usunięto błąd powodujący niewyświetlanie wytycznych po wczytaniu ostatniego punktu kontrolnego w rozdziale „Stal przeciw stali” oraz błąd powodujący brak aktualizacji wytycznych, jeśli gracz wsiadł do Bess przed wyświetleniem wytycznej „Wróć do czołgu”.
- Usunięto błąd, w wyniku którego naciśnięcie przycisku skoku mogło spowodować nieprawidłowe wyświetlenie animacji rozpoczęcia korzystania z broni przeciwlotniczej w opowieści „Wysoko postawieni znajomi”.
- Usunięto błąd powodujący wyświetlanie z opóźnieniem wytycznych w menu pauzy.
- Usunięto problem z SI na szczycie wzgórza w rozdziale „Stal przeciw stali”.

- Usunięto błąd mogący powodować znikanie znaku celowniczego w uszkodzonym czołgu FT.
- Usunięto błąd, w wyniku którego gracz nie mógł wsiąść na konia zablokowanego przez ścianę.
- Zmodyfikowano właściwości drutu kolczastego, aby SI mogła obserwować przez niego teren oraz strzelać.
- Usunięto błąd, w wyniku którego w rozdziale „Stal przeciw stali” dialogi z wnętrza czołgu były odtwarzane po jego opuszczeniu przez gracza.
- Poprawiono pozycję wskaźnika trafień w trybie celowania w samolotach.
- Usunięto błąd, w wyniku którego wrogowie kierowani przez SI przerywali walkę, gdy nie widzieli gracza, nawet jeśli ten zadawał im obrażenia.
- Usunięto rzadki błąd, w wyniku którego SI nie widziała gracza przemieszczającego się konno.
- Usunięto błąd powodujący wyłączenie się klienta po dłuższej grze w trybie kampanii.
- Usunięto błąd braku efektu wizualnego podczas strzelania po przerwaniu przez gracza naprawy czołgu.
- Usunięto błąd powodujący nieprawidłowe wyświetlanie zapasu amunicji po podniesieniu broni należącej do SI w rozdziale „Ukryć się na widoku”.
- Usunięto błąd, w wyniku którego czołgi kierowane przez SI nie atakowały gracza w rozdziale „Stal przeciw stali”.
- Usunięto błąd, w wyniku którego w rozdziale „Mgła wojny” żołnierze kierowani przez SI spadali przez drewnianą wieżę w bazie artylerii.
- Xbox One: Usunięto błąd mogący powodować wyłączenie się gry podczas jazdy czołgiem.