

BATTLEFIELD 1 FALL UPDATE

Мы рады поделиться с вами новостями об осеннем обновлении Battlefield 1. Указанные ниже изменения относятся ко всем игровым платформам за исключением отдельно оговоренных случаев.

Общие сведения:

Изменения в режиме «Операции»:

- Мы работаем над проблемами с балансом в режиме «Операции». Очевидно, что атакующих надо усилить. Чтобы повысить эффективность атакующей команды, мы повышаем количество очков подкреплений в режимах «Операции» и «Большие операции». Кроме того, мы облегчили захват секторов атакующими, снизив количество времени, нужного на захват флагов в режимах «Операции» и «Большие операции». Также мы увеличили минимальное количество очков подкреплений, добавляемых в режиме «Большие операции», с 30 до 50, а также повысили количество очков, добавляемых за убийство отступающих обороняющихся. Это повысит шансы наступающих на взятие следующего сектора в том случае, если до этого они захватили сектор, имея очень мало очков подкреплений.
 - 64 игрока
 - Максимальное количество очков подкреплений атакующих повышено со 150 до 250
 - Повышено количество очков, добавляемых за убийство отступающих обороняющихся после захвата сектора, с 2 до 3.
 - Повышено минимальное количество очков, добавляемое за захват сектора в режиме «Операции» на 64 игрока, с 30 до 50.
 - Немного уменьшено время, требуемое на захват флагов.
 - 40 игроков
 - Максимальное количество очков подкреплений атакующих повышено со 150 до 200
 - Повышено количество очков, добавляемых за убийство отступающих обороняющихся после захвата сектора, с 2 до 3.
 - Немного уменьшено время, требуемое на захват флагов.

Изменения в режиме «Захват»:

- На карту «Суэц» добавлено два флага, теперь их пять.
- Добавлено по одной бронемашине на базе для каждой команды.
- Уменьшен размер зон захвата для флагов в деревне, бывшие флаги А и В. Это сделано для того, чтобы в зону захвата попадало меньше помещений. Так флаги будет проще захватывать..



- Своего солдата можно настроить в меню, выбрав значок либо в главном меню, либо в меню солдата.
- Если командир отряда игнорирует запросы приказов, лидерство передается другому члену отряда.
 - Когда член отряда запрашивает приказ (и активного приказа для отряда нет), он добавляется в очередь претендентов на лидерство и запускается 60-секундный таймер (таймер не сбрасывается, если в очереди уже есть другие члены отряда).
 - По истечении 60 секунд первый игрок в очереди отряда (тот, кто раньше запросил приказ), становится командиром отряда. Если в очереди после него есть другие игроки, таймер автоматически сбрасывается на 60 секунд и если новый командир в течение этого времени тоже не отдает приказов, звание командира переходит к следующему в очереди и так далее.
 - Если текущий командир отряда отдает приказ, очередь претендентов очищается.
- Одинаковая погода в «Штурме». Теперь в обоих раундах матча используется одна и та же последовательность погоды и срабатывания условий.
- Стандартное количество игроков для «Операций» изменено с 64 на 40.
- В режиме «Боевые голуби» голубь стал виден с более далекого расстояния.
- Боевые наборы можно покупать в меню «Получить боевые наборы».
- В магазин добавлены две новые вкладки: «Аренда серверов» и «Боевые наборы».
- На вкладке «Аренда серверов» можно арендовать сервер.
- В магазине можно купить боевые наборы.
- В меню сетевой игры можно заходить в особые игры
- В окне «Конец раунда» теперь в любое время доступна кнопка «Выход».
- Добавлены обучающие видеоролики с описанием каждого игрового режима. Их можно пересмотреть в окне «Быстрый матч».
- Добавлен усилитель опыта отряда, его можно получить, открыв боевой набор.
- Лежащих солдат больше не сдвигают с места их союзники.
- Обеим командам правильно выдаются мотоциклы на карте «Синайская пустыня» в режиме «Захват».
- Добавлен минимальный масштаб разрешения при динамическом масштабировании.

- Устранена проблема с дергающейся камерой убийства в некоторых местах.
- Устранена проблема с разблокировкой жетона элитного класса.
- Исправлена графическая проблема при прицеливании из разного оружия на системах с несколькими мониторами.
- Исправлены проблемы с возрождением у автоматически возрождающейся техники в режиме «Операции». К примеру, на карте «Край империи» отсутствовал торпедный катер.
- Исправлены проблемы с одеждой при завершении рэгдолл-анимации.
- Ремонтным инструментом теперь можно наносить урон крепостному орудию.
- Больше не показывается эффект шагов в положении лежа.
- Устранена проблема, при которой на карте «Амьен» игрок мог упасть сквозь карту, выходя из легкого танка рядом с обломками Mark V.
- Помечающие ракеты у разведчика не работали, если игрок умирал, а помечающие ракеты у аэроплана не работали, если игрок покидал его. Эта ошибка исправлена.
- Добавлено столкновение с землей при захвате флагов.
- Исправлено: столкновение солдата не блокирует отпущание голубя.
- Исправлена TAA на PS4 и Xbox One
- Исправлен бег по земле под неправильным углом у солдат.
- Исправлена ошибка, при которой игрок мог быть подброшен в воздух, если передвигался лежа между двумя постройками.
- Больше вы не будете получать очки за уничтожение своего же гиганта.
- Исправлена ошибка в логике подсчета итогов битвы, проявлявшаяся, если игрок умер прямо перед концом операции.
- Устранена проблема, при которой лошадь могла умереть в процессе перехода между секторами, если на ней не было наездника и она находилась за пределами карты.
- Исправлена ошибка, искажавшая прицеливание на лошади.
- Исправлена ошибка: при взятии голубя с полностью готовой депешей теперь не воспроизводится звук написания депеши.
- Исправлена ошибка: черная полоса на стороне экрана при надевании противогаза.
- Устранена проблема: у игроков, поздно присоединившихся к игре, статус флагов для захвата не совпадал с реальным.
- Устранена проблема сильнейшей рассинхронизации погодных условий после повторного входа игроков на сервер.
- Устранена проблема пропадания очков при атаке на гиганта.
- Устранена проблема: урон от огня отменялся, если игрок получал урон от колючей проволоки.
- Устранена проблема: неправильное количество техники для каждой команды в начале раунда «Захвата»
- Некоторые исправления в локализации.
- Убрана невидимая зона столкновения за лошадью.
- Урон от шприца теперь зависит от того, сколько игрок удерживал кнопку.
- Игроки больше не могут менять команды незадолго до конца раунда.
- Некоторая оптимизация работы процессора
- Некоторая оптимизация работы DX12
- Теперь перезарядка оружия прекращается при залезании по лестнице.

- Исправлены анимации с видом от 3 лица для лошади.
- Устранена проблема, при которой игрок мог быть подброшен в воздух, когда приближался к вершине лестницы.
- Устранена проблема: солдат, стоящих за стационарными орудиями, нельзя было задавить машиной.
- Исправлены некоторые ошибки в работе DX12.
- Исправлены некоторые ошибки в работе клиента.
- Исправлены визуальные артефакты огнемета при использовании его в тоннелях и под землей.
- Критически важные игровые советы будут теперь показываться в сетевой игре 3 раза, после чего отключатся.
- Исправлено: несколько критических ошибок видео, связанных с размером окна, обнаружением аппаратной составляющей и несколькими мониторами.
- Исправлено: приказы отряду не отменяются по завершении раунда в «Операциях».
- Устранена проблема включения/выключения прицеливания при включении/выключении ускорения. Если ускорившийся солдат начинал целиться, он немедленно прекращал как бежать, как и целиться после запуска анимации прицеливания.
- Устранена проблема, при которой колесо мыши вращало камеру после отключения базового ввода с мыши.
- Устранена проблема, при которой лошадь не получала урона от газовых грана, зажигательных гранат и обломков.
- Исправлено: не всегда корректно включался переход в следующий раунд для мертвого игрока.
- Штабеля артиллерийских снарядов при взрыве наносят урон в том же радиусе, в каком отображается взрыв.
- Немного уменьшено время загрузки при переходе с карты на карту.
- Исправлена ошибка, при которой игрок мог появляться на карте с неправильным набором оружия. Например, с набором танкиста при дислокации в аэроплане.
- Устранена проблема, при которой когда игрок присоединился к лидеру тусовки на другой карте в режиме «Операции» после открытия меню появлялся черный экран.
- Общее повышение производительности, связанное с моделями.
- Исправлено: игроки иногда пропускали уровни классов.
- Исправлено: теперь при подготовке к раунду доступна вся техника.
- Устранена проблема, при которой разрушенные здания сильно влияли на загрузку процессора, заметно снижая частоту кадров.
- Исправлена ошибка с анимацией солдата при виде от третьего лица, связанная с входом в технику и выходом из нее.
- Исправлена ошибка, при которой окно завершения операции могло отображаться поверх окна дислокации, если игрок умирал прямо перед концом операции.
- Устранена проблема, при которой игрок мог терять управление техникой, дважды открыв внутриигровой экран Origin.
- Устранена проблема, при которой эмблема могла окрасить всего персонажа.
- Исправлено: игроки не могли сменить команду в «Схватке команд».
- Устранена проблема, при которой игрок на лошади мог застрять в обломках после обрушения горной арки на карте «Синайская пустыня».
- Устранена проблема, при получении урона над водой включались подводные визуальные эффекты.

- Отряды больше не блокируются автоматически, если на сервер заходят в одной тусовке менее трех игроков.
- Исправлена ошибка, при которой игрок, принявший предложение друга зайти на полный сервер, застревал в лобби с сообщением «Резервируется место».
- Устранена проблема, при которой игра зависала при входе в определенные меню.
- Устранена проблема, при которой ваш уровень отличался от уровня, показанного в меню.
- Исправлена пара проблем, связанных с отображением в меню не тех предметов.
- Устранена проблема, при которой вы не могли разобрать на детали части оружия.
- Устранена проблема, при которой не обновлялись характеристики боевой машины.
- Устранена проблема, возникавшая при второй попытке создания быстрого матча.
- Устранена проблема, при которой вы не могли открыть меню паузы, зайдя в новый раунд.
- ПК: устранена проблема, при которой вы видели не всех членов тусовки.
- ПК: устранена проблема, при которой вы получали сразу много сообщений при удалении фильтра.
- ПК: игроки теперь могут отключать помощь при прицеливании для контроллеров.
- PS4: устранена проблема, при которой, присоединяясь к другу, который уже находится в той же тусовке и на том же сервере, игрок «зависал».
- PS4: исправлена ошибка с присуждением приза «Награжденный»
- Xbox One: устранена проблема, при которой игрок с плохой репутацией не брался в тусовку и карта игрока исчезала из Com Center после принятия приглашения в тусовку.
- Xbox One: исправлено: пользователи с плохой репутацией могли общаться с не указанными в их списке друзей пользователями в одном отряде в сетевых режимах.
- Xbox One: исправлено: вылет в главное меню Xbox после попытки присоединиться к сессии через Xbox One Guide, пока игра приостановлена в главном меню.
- Xbox One: устранена проблема, при которой пользователи могли застрять в бесконечном цикле загрузки, пытаясь вернуться в главное меню из меню кампании после входа в другой профиль Xbox после паузы.

Карты:

- Исправлены проблемы с глубиной разрушения земли на картах «Монте-Граппа» и «Край империи».
- Исправлено несколько ошибок с парящими объектами на всех картах.
- Исправлены боевые зоны на картах «Монте-Граппа» и «Край империи», игроки больше не могут заходить за край карты.
- Исправлено несколько ошибок с точками дислокации в режиме «Боевые голуби».
- Точки дислокации аэропланов на карте «Край империи» в режиме «Операции» изменены так, чтобы аэропланы были менее уязвимы для гиганта.
- Исправлены ошибки отображения воды на карте «Суэц».
- Исправлен ландшафт на нескольких картах, чтобы закрыть прорехи в ландшафте.
- Исправлено несколько ошибок с «невидимыми стенами» на всех картах.
- Исправлены ошибки отображения воды в пруду на карте «Бальный блиц».
- Снижена интенсивность бликов от солнца на картах «Суэц» и «Бальный блиц».
- Убран шов в текстуре неба на карте «Бальный блиц».
- Исправлены ошибки с некоторыми объектами, мешающие перепрыгивать через них.
- Огонь на земле на карте «Амьен» теперь наносит урон игрокам.
- Убран тяжелый пулемет у флага G («Захват») на карте «Край империи».
- Исправлено: проблема с десинхронизацией клиента и сервера, позволяющая застрелить игрока через двойные двери бункера на карте «Монте-Граппа».
- Решено несколько небольших проблем с графикой.



Интерфейс:

- На мини-карте больше не отображается техника и лошади с 0 ед. здоровья.
- При выборе варианта «Сбросить» размер мини-карты теперь правильно сбрасывается к стандартному.
- Исправлено название мини-карты в меню настроек.
- Исправлена ошибка, при которой подсказки про нажатие нужных кнопок показывались неправильно для некоторых наборов для техники.
- Имя локального игрока в окне выбора отряда теперь правильно отображается оранжевым.
- Исправлено несколько ошибок написания.
- Устранено несколько проблем с перекрытием надписей.
- Исправлено: плохая производительность в окне калибрации.
- Теперь значок вражеского гиганта-бронепоезда правильно отображается красным.
- В боевых наборах показываются обновленные изображения оружия.
- Обновлено меню вступления/выхода в окне отряда.
- Устранена проблема, при которой в окне отряда могли отображаться не те оружие и облик.
- Устранена проблема, при которой на месте предраундового таймера иногда отображалось два таймера друг над другом.
- Исправлена ошибка, при которой у невыбранных членов отряда в окне дислокации иногда появлялась надпись «Под обстрелом».
- Исправлено: в списке с очками показывались неправильные значки.
- Исправлена ошибка, при которой у некоторой техники не отображались подсказки по ее функциям.
- Исправлено: визуальные элементы захвата флага не всегда отображались корректно.
- Исправлен неправильный подсчет бонуса за убийство зажигательной гранатой
- Исправлено: в конце матча в «Операции» показывалось неправильное количество собранных наград.
- В режиме «Операции» добавлены советы для обеих команд - что делать, когда теряете сектор.
- Исправлена ошибка, при которой при переходе на вид на земной шар на экране могли оставаться элементы интерфейса.
- В окне дислокации убран интерфейс приказа и заменен на маркер приказа.
- Исправлено: цвета оживления для отряда и команды были перепутаны.
- Устранено дрожание значка смерти на экране дислокации и мини-карте.
- У бойца, находящегося в технике, больше не показывают значок положения (присел/лежит).
- Исправлено: в меню настройки оружия для винтовки SMLE Лоуренса Аравийского показывалось неправильное количество патронов.
- Параметр облика оружия теперь виден в меню настройки оружия даже если игрок еще не получил ни одного облика.
- Добавлены видимые показатели для «Вилар-Пероза».
- Решена проблема с наложением экрана при запуске конца раунда, когда игроки смотрят вступительный ролик.
- Добавлены недостающие графические эффекты на земном шаре для «Операции «Кайзершлахт», «Завоевания ада» и «Железных стен».

- Добавлена возможность фильтровать список убийств в интерфейсе. Доступны варианты: все, отряд, я или бойцы рядом.
- Интерфейс - надпись о том, что приказ на атаку/защиту выполнен, теперь зеленая, как и должна быть.
- Исправлено: в меню отряда выбирался не тот отряд.
- Устранена проблема, при которой фон становился черным в в меню паузы.
- Устранена проблема, при которой отслеживаемая вами медаль не отображалась корректно в меню паузы.
- PS4: исправлено: пропавшее выделение в подменю настроек.
- Xbox One: исправлено искажение шрифтов

Игровой процесс:

- Баланс оружия
 - Ручные пулеметы были менее привлекательны, чем другие классы оружия, мы настроили их так, чтобы они стали эффективнее на средних дистанциях.
 - Увеличен эффект подавления от ручных пулеметов и SLR на средней дистанции.
 - Повышена точность прицельной стрельбы пулеметов поддержки.
 - Снижен множитель отдачи первого выстрела для пулемета Льюиса.
 - Снижен множитель отдачи первого выстрела для винтовки Хуота.
 - Увеличена горизонтальная отдача для BAR M1918.
 - У облегченных пулеметов теперь быстрее повышается точность при стрельбе.
 - Добавлены сошки для облегченных ручных пулеметов.
 - Эффект направления отдачи слегка снижен и корректно изменяется модификаторами отдачи вроде сошек.
 - Изменено значение точности ПП и ручных пулеметов, чтобы лучше чувствовалась разница.
 - «Хельригель» теперь перегревается немного медленней, его горизонтальная отдача немного увеличена.
 - Немного снижено время перезарядки Mle 1903.
 - Снижено время установки Mle 1903 и Repetierpistole M1912, анимация установки ускорена для придания эффекта энергичности.
 - Немного снижена скорострельность пехотной и снайперской модификаций «Винчестер» 1895, теперь проще понять, когда можно снова выстрелить.
 - Изменены множители урона для дроби, они стали более постоянными. Больше не будет выстрелов с неестественно высоким и неестественно низким уроном.
- Баланс устройств
 - Магнитные мины теперь нельзя уничтожить, пока они не взорвутся. Другие игроки не смогут «обезвреживать» магнитные мины взрывчаткой. Магнитная мина будет взрываться только по срабатыванию таймера.
 - Боезапас для газовых и зажигательных растяжек увеличен до 2, чтобы они стали для игроков привлекательнее, чем фугасные растяжки.
 - Были сбалансированы минометы. Теперь игрокам надо явно выбирать между медленной и точной стрельбой и быстрой и менее точной стрельбой.

- Теперь минометам нужно время после установки, чтобы выйти на полную точность.
- Повышен штраф к точности за быструю стрельбу несколькими минами подряд из миномета.
- Снижен радиус максимального урона мин с подрывом в воздухе. Чтобы нанести полный урон в 65 ед., минам нужно приземляться ближе к цели.
- При прицеливании минометом по мини-карте теперь отображается степень точности выстрела. Красная точка появляется только тогда, когда выстрел будет максимально точным.
- Оба миномета поддержки теперь могут выпускать 2 дымовых мины кроме стандартных мин. Добавлена подсказка про эту возможность.
- Теперь у фугасного миномета тот же радиус, что и у миномета с подрывом в воздухе.
- Винтовочные гранаты теперь взводятся дольше, чтобы исключить подрывы на ближней дистанции.

Исправление ошибок

- Оружие
 - Убрана задержка между использованием устройства или броском гранаты и возможностью снова стрелять из основного или вспомогательного оружия.
 - Исправлен визуальный эффект вылетающей гильзы для «Мадсена» - теперь она летит вниз.
 - Снижен слишком высокий порог перезарядки у пулемета Льюиса, из-за которого иногда случайно отменялась перезарядка.
 - Снижено время перезарядки расширенной модификации самозарядной винтовки Model 8, чтобы точнее совпадать с анимацией перезарядки.
 - Исправлена нерабочая отдача влево на BAR 1918 с телескопическим прицелом.
 - Исправлена ошибка при которой у окопного ружья Адских бойцов не было видно мушки при прицеливании.
 - Исправлена анимация перезарядки у самозарядной винтовки Model 8 .35.
 - Исправлена ошибка, при которой у начальной снайперской модификации «Гевер» 98 не показывался прицел-шеvron.
 - У заводской модификации «Зельбстладер» 1906, а также заводской и начальной снайперской модификаций самозарядной винтовки Model 8 .35 теперь пополняется по 10 патронов за раз.
- Устройства
 - Улучшено поведение при переключении между основным оружием и винтовочными гранатами во время прицеливания.
 - Исправлено: кирка проходила через руку.
 - Снова видна шкала дистанции у окопного перископа.
 - Исправлена скорость винтовочных гранат при использовании снайперской модификации самозарядной винтовки Model 8.
 - Исправлено: минометом теперь может пользоваться только тот, кто его установил.

- Исправлена ошибка, при которой миномет иногда устанавливается внутри объектов.
- Миномет и окопный щит теперь проще устанавливать.
- Исправлена ошибка, при которой игроки, использовавшие переключение масштаба, могли «застрять», пользуясь противотанковым ружьем или «Танкгевером».
- Увеличено время доставания оружия ближнего боя и его убирания после атаки. Это помогает игрокам не оставаться с оружием ближнего боя в руках в напряженном ближнем бою.

Обновления возможностей

- Рикошет
 - Теперь проще увидеть трассирующие пули, рикошетирующие от бронетехники.
 - Добавлен звук удара для скользящего попадания по технике.
- Добавлены подсказки для солдат, они объясняют снижение урона от взрыва в положении лежа.
- Многие важные подсказки теперь будут появляться по 3 раза, прежде чем отключиться окончательно.
- Добавлены дополнительные советы по устройствам в технике, объясняющие неочевидные для игроков моменты.
- Очки за нанесение урона гиганту больше не начисляются исключительно порциями по 20 очков. Будут начисляться очки и за меньший урон. Общий запас здоровья гигантов не изменен.
- Исправлено: игрок иногда телепортировался при отходе от полевого орудия во время анимации перезарядки.
- Добавлена поддержка джойстиков (не геймпадов).

Техника:

- Баланс техники
 - У крепостного орудия увеличен урон технике и радиус смертельного поражения пехоты.
 - Зенитные орудия
 - Снижен урон от зенитного орудия аэропланам и частям аэропланов.
 - Снижена дальнобойность зенитных грузовиков, чтобы они лучше соответствовали стационарным зенитным орудиям и не могли кемперить у базы.
 - Исправлен кривой визуальный эффект выброса гильз у стационарного зенитного орудия.
 - Аэропланы
 - Увеличен урон от подрыва и радиус поражения дротиков Ранкен.
 - Снижен урон частям аэропланов от винтовок разведчиков.
 - Увеличен урон боевым аэропланам от патронов К.
 - 50-кг бомбы теперь могут наносить при прямом попадании небольшой урон аэропланам и танкам.
 - Увеличена скорость пуль у варианта «Убийца бомбардировщиков», чтобы улучшить его эффективность в воздушном бою.
 - Повышена эффективность торпед бомбардировщиков против наземных целей. Теперь они полезны так же, как и тяжелые бомбы, даже на картах без кораблей.
 - Снижен урон, получаемый кавалеристами от выстрелов в голову.

- Повышена дальность броска противотанковой гранаты с лошади.
- Повышен урон транспортной технике от ручных гранат.
- Бронированный артиллерийский грузовик теперь наносит чуть больше урона вблизи и чуть меньше урона на дальней дистанции. Также уменьшено снижение траектории пули, чтобы игроки могли попадать по более дальним целям.
- Теперь на карте могут быть одновременно активны до 6 мин, выставляемых с техники (было до 3).
- Теперь у поезда на карте «Суэц» на передней башне стоит тяжелый миномет вместо 57-мм зенитного орудия. Так поезд будет более эффективен при захвате флагов.
- Исправление ошибок
 - Устранена проблема, при которой солдат становился за зенитное орудие не с того направления.
 - Исправлено: после крушения аэроплана слишком долго отображался огонь от взрыва.
 - Устранена проблема, при которой игрок мог спрятаться в башне поврежденного броневедомокола.
 - Боевой аэроплан в конфигурации «охотник на танки» теперь перезаряжается при бездействии быстрее, сравнимо с танками.
 - Исправлено: игроки возрождались в бронепоезде, когда возрождение должно было быть недоступно.
 - Исправлено: у боевого аэроплана Rumpier теперь правильно восстанавливается здоровье при ремонте крыла.
 - Исправлено: проблемы обсчета столкновений с подбитым Mark V.
 - Исправлено: торпедный катер бессмертен после появления на карте до тех пор, пока в него не сел игрок - сделано чтобы предотвратить неправомерное использование.
 - Исправлено: некоторые подсказки для техники появлялись даже после того, как игрок вышел из техники.
 - В интерфейсе всех гигантов теперь отображаются сломанные орудия и башни. Находясь за сломанным орудием гиганта, вы будете видеть шкалу ремонта.
 - Исправлено: все аэропланы могут пользоваться срочным ремонтом при любом количестве урона.
 - Исправлено: некоторые аэропланы могли включать срочный ремонт, даже не имея этой способности.
 - Уменьшена сила размытия при стрельбе из артиллерийских орудий.
 - Лучше выровнена камера на орудии «Беккерс» при прицеливании через прицел.
- Добавлена поддержка отключения связи прицеливания пассажира с поворачиванием техники.
- Улучшена графика при масштабировании прицела и использовании бомбового прицела в технике.
- Теперь при отображении расстояния в бомбовом прицеле и артиллерийском прицеле за точку отсчета берется уровень моря, а не дно моря.

Звук:

- Устранена проблема с отображением рэгдолл-анимации при смерти в случае с несколькими рэгдолл-ударами подряд.
- Исправлено: несколько таймингов для реплик.
- Исправлена ошибка, при которой фраза про газовую тревогу включалась в неправильных ситуациях и была слышна слишком долго и на слишком большом удалении.
- Исправлена проблема с озвучкой при которой фраза о конце раунда могла срабатывать дважды при смене команды после первой попытки.
- Исправлено: ошибка при слишком быстром переключении с Atmos.
- У мотоциклов исправлен звук двигателя с учетом езды по разным поверхностям.
- Убран звук вылета гильз у карабина «Пипер».
- Исправлено время воспроизведения звука выстрелов у BAR M1918.
- Исправлено: звук синхронизации у крепостного орудия.
- Изменен звук вылетающего снаряда из орудия бронепоезда.
- Исправлено: ошибки, при которых вступительная музыка в режиме «Операции» поздно начинала играть на PS4 и Xbox One.
- Устранена проблема, при которой музыка не зацикливалась после завершения последнего раунда в режиме «Операции».
- Исправлено время вывода некоторых субтитров.
- Добавлено диагональное отслеживание лучей и улучшены расчеты отслеживания в помещении и на улице.
- Исправлено: проблемы с воспроизведением звуковых эффектов при переключении камеры с 1 на 3 лицо в некоторых видах техники.
- Устранена проблема, при которой музыка загрузки продолжала играть уже в игре и не прекращалась.
- Устранена проблема, при которой после выхода в меню и начала игры на уровне музыка из меню не прекращалась.
- Отключен эффект Доплера на лошадях.
- Исправлено: проблемы, при которых звук продолжал воспроизводиться как из-под воды, пока игрок не умирал.
- Исправлено: время воспроизведения звука установки оружия для «Пипера» M1893 и BAR M1918.
- PS4: устранена проблема, при которой мог заикаться звук у скорострельного оружия.
- PS4: устранена проблема, при которой выбор сброса звуковых настроек не сбрасывал язык озвучки.

Сервер:

- Улучшены производительность сервера и использование пропускной способности для аэропланов.
- Улучшены управление сетевым джиттером, потерей пакетов и неправильным порядком прибывания пакетов.
- Улучшена производительность сервера для объектов с колючей проволокой на уровнях.

- Гранаты добавлены в группу частого обновления - это решает проблему, при которой игроки получали урон от взрывчатки еще до того, как она взрывалась визуально.
- Улучшена регистрация попаданий для аэропланов, особенно в ближнем воздушном бою.
- Исправлено сообщение при отключении от сервера.
- Устранена проблема с подбором игроков для серверов без лимита времени раунда.
- Баланс игроков рассчитывается исходя из их умений в текущем игровом режиме, а не во всех режимах.
- Несколько улучшений производительности сервера.
- Улучшена серверная метрика при обнаружении проблем с сетью у определенных игроков.
- Исправлено: проблема, при которой игроки не могли попасть в один отряд, присоединяясь к другу, который находится в полном отряде или не находится в отряде вообще.
- Исправлено несколько частых и редких случаев аварийного завершения работы сервера.

Кампания:

- Лошади больше не получают урон от столкновений с солдатами.
- Исправлено: свечение трассеров на стационарных башнях в главе «Туман войны».
- Устранена проблема, при которой аэроплан мог застрять в земле.
- Обновлено некоторые субтитры.
- Устранена проблема, при которой в главе «Работа для молодых» компьютерные враги, выходящие из бронемашин, могли видеть игрока сквозь ландшафт и продолжали стрельбу.
- Исправлено несколько мелких ошибок в графике на всех уровнях.
- Исправлено несколько ошибок с «невидимыми стенами» на всех картах.
- Исправлено: несколько парящих в воздухе объектов на всех уровнях.
- Исправлено: несколько опечаток.
- Устранена проблема, при которой в главе «Посыльный» компьютерные враги могли исчезать при выполнении задачи «Защищайте линию фронта».
- Исправлено: исчезнувшая вода при выполнении задания «Несите друга».
- Решено несколько небольших проблем с озвучкой.
- Убрана задержка при доставании основного оружия после броска приманки.
- Исправлено: в главах «Неисправность» и «Сталь на сталь» компьютерные враги могли проходить сквозь определенные ворота и открывать их не в том направлении.
- После прохождения главы больше не показывается кнопка продолжения игры.
- Исправлено: Уилсон висит перед вами, если вы заново начали задание с контрольной точки во время сцены с самолетом в главе «Падение с небес».
- Исправлено: при уничтожении громкоговорителей не прекращалась тревога.
- Теперь в главе «Падение с небес» задание показывается только один раз, если игрок загрузился с контрольной точки.
- В главе «Падение с небес» игрок больше не может возвращаться обратно, войдя в зону с окопами.
- Теперь правильно появляется тяжелый пулемет на крыше вагона в главе «Скрыться у всех на глазах».
- Исправлено: не появлялось задание при загрузке с последней контрольной точке в главе «Сталь на сталь», также исправлена ошибка, при которой у игрока не обновлялось задание, если он садился в Бесс до появления задания «Вернитесь к танку».

- Устранена проблема, при которой в главе «Друзья из высших кругов» прыжок мог прервать анимацию захода к зенитному орудью.
- Устранена проблема, при которой задания показывались в меню паузы с ошибкой.
- Исправлено: проблема с производительностью, связанная с компьютерными врагами в главе «Сталь на сталь» на вершине холма.
- Исправлено: иногда при получении урона в танке FT пропадал прицел.
- Исправлено: игрок не мог сесть на лошадь, если она была заблокирована стеной.
- Исправлено поведение компьютерных врагов, теперь они могут видеть и стрелять сквозь колючую проволоку.
- Исправлено: проблемы, при которых в главе «Сталь на сталь» диалоги в танке воспроизводились с позиции игрока, когда тот находился снаружи танка.
- Исправлено: при полете на аэроплане индикатор попаданий выводился неправильно, если игрок смотрел в прицел.
- Исправлено: компьютерные враги прекращали воевать, если какое-то время не видели игрока, даже если игрок наносил им в это время урон.
- Исправлено: в редких случаях компьютерные враги не видели игрока, если игрок был на лошади.
- Исправлено: аварийное завершение, иногда происходившее при долгой игре в одиночной кампании.
- Исправлено: не показывались визуальные эффекты при стрельбе после того, как игрок прерывал ремонт танка.
- Исправлено: редкие проблемы с отображением боеприпасов при взятии оружия у компьютерного врага в главе «Скрыться у всех на глазах».
- Устранена проблема, при которой компьютерные танки не атаковали игрока в главе «Сталь на сталь».
- Устранена проблема, при которой компьютерные враги на артиллерийской базе в главе «Туман войны» падали сквозь деревянную башню.
- Xbox One: Исправлено: аварийное завершение игры, иногда происходившее при управлении танком.