

BATTLEFIELD 4™

ЧТО НОВОГО В ОСЕННЕМ ПАТЧЕ

ОСОБЕННОСТИ ОБНОВЛЕНИЯ

Основной целью этого обновления была доработка проекта «Карта сообщества», в результате чего в тестовой среде в общем доступе была создана карта «Операция "Бунт"».

Этот выпуск также содержит довольно обширное изменение в балансе техники, которое побудило нас изменить формат списка того, что включено в патч, чтобы доступнее объяснить изменения. Надеемся, вам понравится новая и более подробная версия!

ОПЕРАЦИЯ «БУНТ» — КАРТА СООБЩЕСТВА



Проект «Карта сообщества» уникален во многом. Мы позволили игрокам полностью окунуться в создание карты Battlefield — с самого начала до окончания разработки продукта, который выйдет с осенним обновлением!

Мы стремились создать карту средних размеров, ориентированную на пехоту и основанную на ландшафте (вроде «Завода 311»), на которой представлены тотальные разрушения, но без какого-то масштабного события, при том интересную, и чтобы играть на ней можно было дольше. Далее через опросы и различные каналы мы узнавали у нашего активного сообщества, в каком направлении нам нужно работать, и оно само выбирало все, в том числе тему (выбор пал на джунгли), название («Операция "Бунт"») и важные точки (вроде водопада и храма).

Мы очень рады итогам этого эксперимента, а карта говорит сама за себя.

Огромное спасибо всем, кто принял участие в этом проекте!



Вид на долину Харау

Карта «Операция "Бунт"» поддерживает следующие режимы:

- Бол./мал. захват;
- Штурм;
- Превосходство;
- Истребление;
- Истребление отрядов;
- Схватка команд (удвоенный);
- Мастер оружия (удвоенный);
- Схватка отрядов (удвоенный);
- Звено цепи;
- Захват флага.



ИЗМЕНЕНИЕ В БАЛАНСЕ ТЕХНИКИ

В этом выпуске у нас масса улучшений и изменений в технике, гаджетах для техники и игровом процессе пехоты, который относится к технике.

Чтобы можно было понять, каковы были наши намерения и мотивы, начнем с краткого обзора:

- Наземная техника. Улучшить РЭП и мобильность, чтобы повысить общую боеспособность техники.
- Воздушная техника. Добавить незаметность, улучшить РЭП и пересмотреть баланс зенитных ракет для повышения динамики.
- Оружие для техники. Пересмотреть баланс оружия для техники, чтобы открыть больше полноценных возможностей. Теперь у всего оружия должно быть более оптимальное применение.
- Зенитные самоходные установки (ЗСУ). Снизить их эффективную дальность, чтобы бой можно было продолжать чуть дольше, но при этом сохранить их предназначение.

Чтобы представить довольно объемный список изменений, мы решили перечислить их все по категориям, добавив заголовок и указав подробности ниже.



ОБЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ОРУЖИИ ДЛЯ ТЕХНИКИ

Вспомогательное оружие: активный радар

Теперь ракеты с активным радиолокационным самонаведением применяются в дальнем бою. Отслеживание на ближней и средней дальности слабее, а из всех зенитных ракет урон самый малый. Снарядов будет меньше, а значит, расходовать их придется экономнее.

Эти изменения влияют на всю технику с оружием — ЗСУ и самолеты-невидимки:

- Физика: ударный импульс понижен до 1500.
- Боеприпасы: автопополнение повышено с 25 с до 30 с.
- Урон повышен со 100 до 135.
- Длина луча увеличена с 500 м до 650 м.
- Задержка наведения установлена на 0,5 с.
- Наведение больше не работает в радиусе 100 м.

- Угловая скорость понижена до 350 (макс.).
- Максимальная скорость увеличена до 350 м/с.
- Включено принудительное появление на камеру для более точного прицеливания.
- Возможность наведения на пустую технику.
- Время активации системы наведения теперь 0,5 с.
- Телесный угол уменьшен с 2,0° до 1,8°.

Вспомогательное оружие: пассивный радар

Теперь пассивный радар применяется против самолетов. Он будет брать высокую максимальную скорость и предварительно срабатывать. Это позволяет расставлять ловушки, но с помощью антинаведения цели могут уходить. Также предотвращает использование основной пушки. Эти изменения влияют на всю технику с оружием: самолеты-невидимки, ЗСУ и штурмовые катера.

- Физика: ударный импульс понижен до 2000.
- Боеприпасы: автопополнение понижено с 30 с до 25 с.
- Урон повышен до 195 для всех видов техники.
- Длина луча увеличена с 500 м до 650 м.
- Время действия снижено с 10 с до 6 с.
- Угловая скорость понижена до 350 (макс.).
- Активировано предварительное срабатывание.
- Ускорение повышено до 75 м/с².
- Время наведения отрегулировано до 1,1 с.
- Телесный угол отрегулирован до 5°.
- Включено принудительное появление на камеру для более точного прицеливания.

Вспомогательное оружие: устройства теплового наведения

Ракета с удобным самонаведением для более ближних дистанций, чем активный радар, с повышенным уроном и усиленным боекомплектом. Средний урон. Эти изменения влияют на всю технику с оружием: самолеты-невидимки, штурмовые самолеты, вертолеты-разведчики, ударные вертолеты и ЗСУ.

- Физика: ударный импульс понижен до 2000.
- Боеприпасы: автопополнение понижено с 30 с до 20 с.
- Урон повышен до 195 для всех видов техники.
- Длина луча увеличена с 500 м до 650 м.
- Время действия снижено с 10 с до 7 с.
- Угловая скорость понижена до 250 (макс.).
- Ускорение повышено до 50 м/с².
- Максимальная скорость повышена до 250 м/с.
- Время наведения отрегулировано до 1,3 с.
- Телесный угол отрегулирован до 5°.
- Задержка наведения установлена на 0,2 с.
- Возможность наведения на пустую технику.



Вспомогательное оружие: лазерное наведение

Отрегулирован урон против ракет с лазерным наведением. Дальность наведения повышена для всех видов воздушной техники, кроме самолетов.

- Ракеты с лазерным наведением больше не захватывают одну лишь воздушную цель.
- Теперь могут наводиться на быстродвижущиеся наземные цели и подбивать их.
- Исправлена ошибка, из-за которой иногда ракеты с лазерным наведением не отслеживались правильно при запуске.
- Дальность наведения повышена с 500 м до 650 м.
- Время наведения снижено с 1,5 с до 1,2 с.

Вспомогательное оружие: ракета ПТРК

Отрегулирован урон против ракет с лазерным наведением, дальность наведения повышена.

- Ракеты с лазерным наведением больше не захватывают одну лишь воздушную цель.
- Теперь могут наводиться на быстродвижущиеся наземные цели и подбивать их.
- Дальность наведения повышена с 500 м до 650 м.
- Время наведения снижено с 1,5 с до 1,2 с.

Вспомогательное оружие: ракеты Zuni

Изменены скорость и ускорение для более естественной траектории. Это изменение относится к штурмовым катерам, ЗСУ и БМП. Не затрагивает основное оружие ударных вертолетов.

- Ускорение повышено с 50 м/с^2 до 125 м/с^2 .
- Максимальная скорость понижена с 300 м/с до 200 м/с.
- Время действия снижено с 6 с до 5 с.



Улучшение стрелка: зажигательные

Добавлен урон от взрыва, чтобы эффект был по-настоящему опасным, улучшена скорость и повышена дальность.

- Начальная скорость повышена с 15 м/с до 40 м/с.
- Начальная скорость подъема повышена с 0 м/с до 3 м/с.
- Урон от взрыва повышен с 0 до 60.
- Радиус взрыва понижен с 7 м до 5 м.
- Время перезарядки снижено с 10 с до 5 с.
- Время действия повышено с 0,5 с до 3 с.

Оружие пассажиров: миниганы

Существенно повышен урон вблизи, но снижена максимальная дальность.

- Урон от установленного на катере минигана повышен с 2–10 до 6–12.
- Дальность стрельбы понижена с 250–500 м до 200–300 м.



ИЗМЕНЕНИЯ В РЭП

РЭП: ИК-ловушки

Сокращена перезарядка, что позволит воздушной технике быстрее возвращаться в бой и выстреливать больше ловушек, чтобы слегка повысить длительность защитного эффекта. Раньше самолеты выстреливали ловушки лишь раз, и почти сразу же цель можно было захватить повторно.

- Время перезарядки снижено с 20 с до 15 с.
- Увеличено количество выстреливаемых ловушек — эффективность выше, защита дольше.
- Теперь ловушки лучше использовать против ракет с пассивной радиолокацией.
- Немного повышена эффективность против устройств теплового наведения, ракет Stinger и «ИГЛА».

РЭП: передатчик РЭП

Сокращена перезарядка как на ИК-ловушках. Защитный эффект дольше, чем у ловушек, но дольше и перезарядка. Более длительная защита позволяет оставаться в бою чуть дольше, тогда как с ловушками придется уходить почти сразу же. Можно также предотвращать захват целей — одна из мер против крепкой обороны.

- Время перезарядки снижено с 25 с до 20 с.

РЭП: огнетушитель

Наименьшая перезарядка среди всех средств РЭП. Устраняет лишь эффекты от попадания по движущимся целям, но не предотвращает получаемый урон.

- Время перезарядки снижено с 25 с до 8 с.

РЭП: активная защита

Снижено как время готовности, так и простоя. Это означает, что придется эффективнее распределять время, но огонь из воздушного судна она не остановит. При активной защите выше безотказность работы.

- Время перезарядки снижено с 35 с до 22,5 с.
- Время готовности снижено с 5 с до 2,5 с.
- Убрано раннее отключение. До этого защита могла отменяться ранее положенных 5 секунд с определенного вида оружия. Теперь она будет работать все время.
- Красные огоньки больше не будут появляться, пока восстанавливается система защиты.

РЭП: ИК дымовые

Время перезарядки изменено и соответствует другим средствам РЭП.

- Время перезарядки снижено с 15,8 с до 15 с (раньше неверно отображалось 25 с).

РЭП: дымовая завеса

Время перезарядки изменено и соответствует другим средствам РЭП.

- Время перезарядки изменено и соответствует намеченным 12 с.
- Минимальный угловой радиус урона повышен на 1 м.



ИЗМЕНЕНИЯ В ВОЗДУШНОЙ ТЕХНИКЕ

Общее: незаметность

Раньше в воздушных боях не за чем было летать на низких высотах, поскольку было неудобно целиться вверх. Кроме того, было крайне сложно избежать вражеского наведения. Противник сверху мог догнать, а физическая защита едва спасала от него.

Решением этой проблемы стала невозможность навестись на низкой высоте. Для пассивного радара также возникает побочный эффект: если цель будет ниже, то ракеты больше не отследят ее!

- Незаметность активирована на всей воздушной технике. А это означает, что ниже определенной высоты на ваш самолет или вертолет нельзя будет навестись!
- Эта функция срабатывает ниже 25 м для вертолетов и 50 м для самолетов.

- Относится ко всем зенитным ракетам, которые запускаются с техники, но не пехотой. Поэтому будьте начеку!

Общее: критические попадания

Модели критического урона были изменены таким образом, чтобы от критического попадания воздушная техника разбивалась с меньшей вероятностью. При критических попаданиях теряется мобильность техники, но не здоровье бойцов.

Теперь от критического урона воздушная техника будет разбиваться с меньшей вероятностью. Вертолеты должны раскручиваться меньше, самолеты должны наклоняться меньше.

Общее: вертолеты

Более равномерное попадание зенитными ракетами.

- Теперь зенитные ракеты больше не пролетают через транспортные вертолеты или вертолеты-разведчики.

Общее: самолеты

Переработан принцип «камня, ножниц и бумаги»: теперь самолеты сильнее вертолетов-разведчиков и слабее как БМП, так и ЗСУ.

- Урон вертолетам-разведчикам от самолетов повышен на 20%.
- Урон против БМП и ЗСУ понижен.

Основное оружие штурмовых самолетов: авиапушка, 30 мм

- Активировано наследование скорости для более точного прицеливания.
- Урон против вертолетов-разведчиков повышен.

Вспомогательное оружие штурмовых самолетов: ракеты Hydra

- Обновлено прицельная метка.
- Дальность понижена до 750 м.

Самолеты-невидимки: общее

- Удвоено количество переносимых зенитных ракет (устройства теплового наведения, пассивный и активный радары).
- Урон вертолетам-разведчикам от основного оружия повышен.
- Отклонение от самолетных пушек 20 мм и 25 мм снижено с $0,4^\circ$ до $0,36^\circ$.

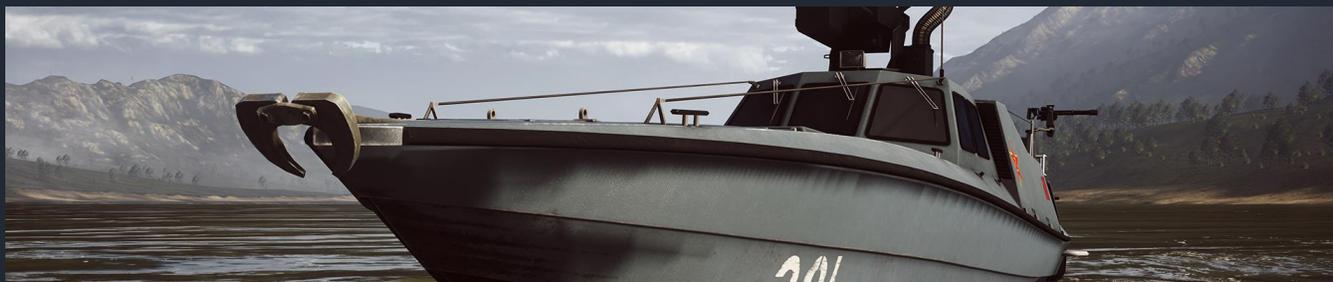
Ударные вертолеты: общее

- Убрано наследование скорости от второго пилота-стрелка.

- Дальность ракет понижена до 750 м.

Основное оружие ударных вертолетов: «умные» ракеты

- Боеприпасы: время автопополнения снижено с 18 с до 16 с.
- Полностью убран разлет.



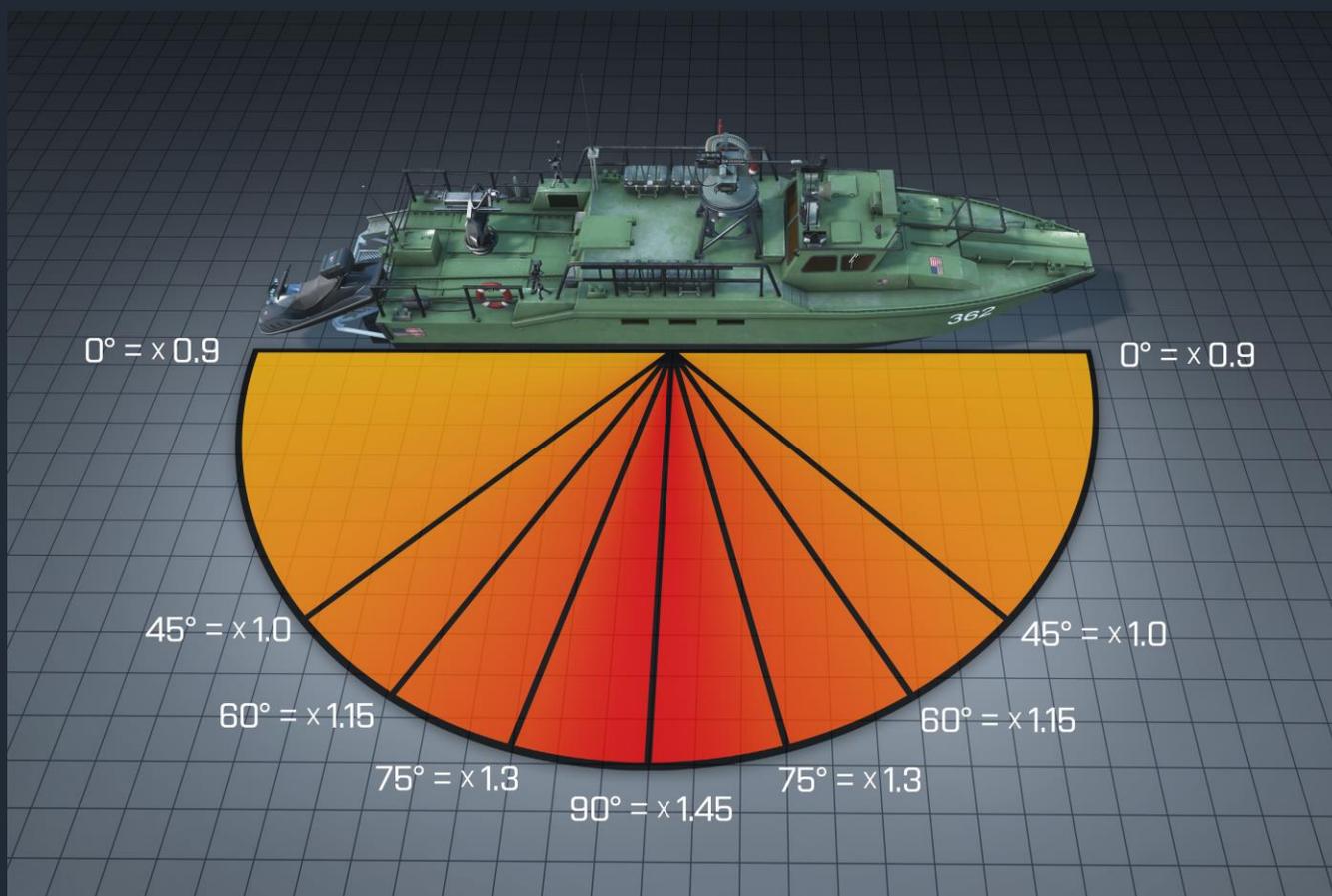
ИЗМЕНЕНИЯ В ВОДНОЙ ТЕХНИКЕ

Общие:

Теперь все основные виды оружия более сбалансированы по отношению друг к другу. Катер теперь мобильнее за счет повышения скорости заднего хода, а урон зависит от того, под каким углом вы встанете.

Если встать по отношению к противнику под правильным углом, то урон будет ниже, если нет — то выше.

Теперь из-за новых угловых множителей ниже вероятность критического попадания от танковых снарядов.



Новые угловые множители урона отображаются по бокам штурмового катера.

Основное оружие: пушка, 25 мм

Наивысший урон на магазин. Отлично подходит против пехоты.

- Урон от взрыва повышен с 20 до 22.
- Начальная скорость повышена с 200 м/с до 300 м/с.
- Ускорение свободного падения повышено с -3 м/с^2 до -6 м/с^2 .
- Урон понижен с 15 до 13,5.
- Физика: импульс взрыва понижен с 750 до 500.
- Боеприпасы: задержка автопополнения понижена с 20,0 с до 12,0 с.
- Максимальный угол понижен с $1,0^\circ$ до $0,2^\circ$.
- Внутренний радиус взрыва повышен с 1 м до 2 м.
- Радиус взрыва повышен с 3 м до 5 м.
- Урон против танков понижен.

Основное оружие: пушка, 30 мм

Наносит урон очень быстро, наивысший урон наземной технике через определенный промежуток времени.

Низкая дальность.

- Урон от взрыва понижен с 25 до 22.
- Урон понижен с 30 до 24.

- Боеприпасы: задержка автопополнения понижена с 16 с до 12 с.
- Разлет: минимальный угол понижен с $0,5^\circ$ до $0,2^\circ$.
- Разлет: максимальный угол понижен с $1,5^\circ$ до $0,2^\circ$.
- Ускорение свободного падения понижено с $-9,81 \text{ м/с}^2$ до -6 м/с^2 .
- Внутренний радиус взрыва повышен с 1 м до 2 м.
- Радиус взрыва повышен с 3 м до 5 м.
- Количество магазинов уменьшено с 4 до 3.
- Урон против танков понижен.

Основное оружие: шквальная пушка

Масштабный урон воздушной технике. Эффективна на дальней дистанции.

- Урон понижен с 10 до 8.
- Физика: импульс взрыва понижен с 750 до 500.
- Боеприпасы: задержка автопополнения понижена с 20 с до 12 с.

Основное оружие: ракета с пассивной радиолокацией

- Теперь вместо устройств теплового наведения используются пассивные радары.

Основное оружие: лазерное наведение

Исправлено несоответствие в количестве магазинов и в автопополнении у фракций.

- Теперь на всех катерах по 2 магазина.
- Боеприпасы: теперь на всех катерах автопополнение 15 с.

Транспорт: надувной катер

Повышена прочность надувного катера.

- Прочность повышена с 500 до 750.
- Убран бонус за попадание в корму.



ИЗМЕНЕНИЯ В НАЗЕМНОЙ ТЕХНИКЕ

Общие:

Улучшена скорость и управляемость, отрегулированы все виды оружия для более практичного применения.

- Увеличен размер щита активной защиты. Теперь лучше работает в движении.

- У танков, БМП и ЗСУ отрегулированы прицельные метки.

Основные боевые танки

Улучшена прочность в вертикальных плоскостях. Теперь при неудачных или задних углах урон выше. Повышены скорость и ускорение, устранены несоответствия между фракциями.

- Угловые множители
 - Верх: уменьшены множители для углов лучше 45° , чтобы повысить прочность танка в отвесных средах
 - Передняя часть: немного увеличены множители для углов лучше 45° для более сильного эффекта
- Управляемость: M1 Abrams
 - Улучшено ускорение
 - Повышена заданная максимальная скорость с 53 км/ч до 61 км/ч
- Управляемость: T-90 A
 - Повышена заданная максимальная скорость с 54 км/ч до 57 км/ч
- Управляемость: TУPE 99
 - Повышена заданная максимальная скорость с 54 км/ч до 60 км/ч

Основное оружие боевых танков: бронебойные снаряды

Снаряд стандартный. Отлично подходит против пехоты и техники. Уменьшенный импульс. Вероятность восстановления вертолета после попадания в него выше.

- Физика: ударный импульс понижен с 5000 до 2500
- Физика: импульс взрыва понижен с 5000 до 1500

Основное оружие основных боевых танков: подкалиберные снаряды

Превосходно разносит броню за счет высокой скорости, при этом сложно уклониться, и эффективность против воздушной техники выше.

- Физика: ударный импульс понижен с 5000 до 2500
- Физика: импульс взрыва понижен с 5000 до 1500

Основное оружие основных боевых танков: фугасные снаряды

Поскольку подкалиберные снаряды выполняют бронебойную функцию, фугасные снаряды были изменены на фугасные двойного действия, что наносит больший урон пехоте. Отлично подходит против разрушаемой защиты.

- Урон от взрыва повышен с 50 до 120
- Внутренний радиус взрыва понижен с 1,5 м до 1,3 м
- Радиус взрыва повышен с 4 м до 5,5 м
- Время перезарядки снижено с 4 с до 3 с
- Урон понижен с 280 до 200
- Скорость повышена со 150 до 200
- Название изменено на HE-DP (фугасные двойного действия)

- Физика: ударный импульс понижен с 5000 до 1500
- Физика: импульс взрыва понижен с 5000 до 1500

Вспомогательное оружие основных боевых танков: самонаводящиеся снаряды

Теперь оптимальны на дальних дистанциях, подобно ракетам с лазерным наведением. Урон больше не зависит от того, под каким углом вы атакуете цель, но распределяется равномерно.

- Боеприпасы: задержка автопополнения понижена с 30 с до 15 с
- Время перезарядки снижено с 5 с до 4 с
- Попадания без наводки
 - Длина луча увеличена с 300 м до 550 м
 - Внутренний радиус взрыва понижен с 4,49 до 2,99
 - Урон от взрыва повышен с 100 до 150
 - Теперь урон 450
 - Радиус взрыва понижен с 4,5 м до 3,0 м
 - Физика: ударный импульс теперь 2500
 - Физика: импульс взрыва теперь 1500
 - Максимальный угол поворота теперь 720°
 - Ускорение свободного падения повышено с -7,2 м/с² до -20 м/с²
- Попадания по наводке
 - Внутренний радиус взрыва понижен с 4,49 до 2,99
 - Урон от взрыва понижен с 250 до 225
 - Теперь урон 450
 - Радиус взрыва понижен с 4,5 м до 3,0 м
 - Физика: ударный импульс теперь 2000
 - Физика: импульс взрыва теперь 1000
 - Максимальный угол поворота теперь 720°

Вспомогательное оружие основных боевых танков: снаряды STAFF

Теперь предназначено для ближней и средней дистанции, чтобы наносить вражеской технике критические повреждения. Небольшое количество снарядов. Отслеживание как у MBT LAW.

- Длина луча увеличена с 15 м до 150 м
- Телесный угол уменьшен с 20,0° до 1,8°
- Расстояние проверки видимости повышено с 15 м до 150 м
- Скорость понижена со 180 м/с до 150 м/с
- Количество магазинов уменьшено с 5 до 2
- Боеприпасы: задержка автопополнения повышена с 10 с до 20 с
- Урон понижен с 37,5 до 0
- Внутренний радиус взрыва понижен с 4,49 до 2,99
- Урон от взрыва повышен со 100 до 150, изменен материал
- Радиус взрыва понижен с 4,5 м до 3 м
- Время перезарядки повышено с 3 с до 4 с
- Теперь включается захват видимых целей, который был отключен
- Физика: импульс взрыва понижен с 5000 до 1500

Вспомогательное оружие основных боевых танков: спаренный легкий пулемет (СЛП)

Снижен перегрев, чтобы можно было выкрутиться из трудных ситуаций. СЛП используется в качестве легкого и надежного противопехотного оружия.

- Нагрев на пулю снижен с 0,07 до 0,0635
- Максимальный множитель подавления повышен с 8 до 9
- Минимальный множитель подавления понижен с 12 до 9

Вспомогательное оружие основных боевых танков: спаренный тяжелый пулемет (СТП)

Более быстрый перегрев, но выше скорострельность — альтернатива СЛП на дальних дистанциях. Снижен урон и подавление. В отличие от легкого пулемета, тяжелым можно наносить урон небронированной технике.

- Скорость повышена с 500 м/с до 670 м/с
- Нагрев на пулю повышен с 0,1 до 0,145
- Снижение нагрева в секунду повышено с 0,34 до 0,5
- Максимальный множитель подавления понижен с 25 до 20
- Минимальный множитель подавления понижен с 34 до 20
- Начальный урон понижен с 50 до 45
- Конечный урон понижен с 38 до 30



БМП: общее

Теперь пушки выстреливают выше и более эффективны против целей сверху. Улучшено ускорение на крутых склонах.

- Угол подъема турели повышен с 15° до 25°
- Максимальное значение для попаданий в верхнюю часть (не только у турели)
- Немного повышена максимальная скорость
- Улучшено ускорение на крутых склонах

БМП: фугасные снаряды, 25 мм

Немного улучшен урон технике, значительно улучшен урон пехоте. Теперь фугасные снаряды — универсальный вариант

- Внутренний радиус взрыва понижен с 2,5 м до 2,0 м
- Урон от взрыва повышен с 20 до 35
- Урон повышен со 20 до 24
- Скорость повышена с 200 м/с до 225 м/с

- Минимальный угол разлета понижен с $0,5^\circ$ до 0°
- Физика: ударный импульс понижен с 1500 до 500
- Урон против танков понижен

БМП: снаряды APFSDS (бронепробивные со стабилизатором и отделяющимся поддоном)

Улучшен урон технике, в отличие от двух других вариантов

- Урон повышен со 24 до 32.
- Физика: ударный импульс понижен с 1500 до 500.
- Урон против танков понижен

БМП: картечь

Противопехотная, в отличие от двух других типов снарядов

- Модель урона: измененный материал
- Множитель урона против вертолетов повышен с 0,6 до 0,6

БМП: спаренный легкий пулемет

Изменения, как и у танкового СЛП, только повышен урон, чтобы можно было использовать наравне с ракетами ПТРК и ракетами Zuni

- Нагрев на пулю снижен с 0,07 до 0,0635
- Максимальный множитель подавления повышен с 8 до 9
- Минимальный множитель подавления понижен с 12 до 9
- Начальный урон повышен с 22 до 27
- Конечный урон повышен с 15,6 до 18

ЗСУ: общее

- Теперь комплекс LAV-AD может взбираться на горы как и подобные ему ЗСУ
- Наносимый самолетам и танкам урон от пушек ЗСУ снижен

ЗСУ: пушка, 20 мм

Более оптимальна против быстро движущихся целей (самолетов) и более удобна в использовании по сравнению с 30-мм моделью

- Расстояние, на котором начинает понижаться траектория, изменено до 600–1000 м
- Максимальный урон понижен с 15 до 12,6
- Минимальный урон понижен с 12,6 до 4,2
- Снижен общий урон против пехоты

ЗСУ: пушка, 30 мм

Эффективнее на ближних дистанциях (до 800 м), чем 20-мм модель. Идеальна, чтобы подбираться к передовой и нейтрализовать воздушное пространство

- Расстояние, на котором начинает понижаться траектория, изменено до 700–1000 м
- Максимальный урон понижен с 50 до 49
- Минимальный урон понижен с 42 до 20
- Снижен общий урон против пехоты

Транспорт: AAV-7A1 AMTRAC

Повышена прочность AMTRAC

- Прочность повышена с 1000 до 1250.
- Ограничения в турели стрелка теперь соответствуют угловому индикатору HUD

Транспорт: LYT2021, боевая машина ВДВ, M1161 ITV

Улучшена прочность небронированных джипов

- Убран бонус за попадание в переднюю часть



ИЗМЕНЕНИЯ В БАЛАНСЕ ПЕХОТЫ

Большинство изменений для пехоты напрямую относится к балансу в изменениях техники, а также содержат кое-какие общие улучшения и изменения в балансе дробовиков и винчестера Mare's Leg.

ОБЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

HVM-II с поля боя

Теперь HVM-II стала высокоскоростной ракетой (HVM). Мощная, но воздушное судно больше не подбить одним ее попаданием. Раньше HVM была лучшей зенитной ракетой в игре, так как бешеная скорость позволяла ей с легкостью обхитрить РЭП. Наивысший урон.

- Урон понижен с 100 до 52
- Начальная скорость повышена с 1 м/с до 20 м/с
- Ускорение повышено с 20 м/с² до 75 м/с²
- Максимальная скорость повышена с 200 м/с до 350 м/с
- Время действия снижено до 6 с, при лазерном наведении: до 10 с
- Угловая скорость понижена до 350 (макс.)

M136 CS (или AT4) с поля боя

Задана постоянная скорость, повышен радиус взрыва для большей эффективности против пехоты.

- Начальная скорость повышена с 40 м/с до 70 м/с
- Ускорение понижено с 10 м/с² до 0 м/с²
- Максимальная скорость понижена со 100 м/с до 70 м/с
- Внутренний радиус взрыва повышен с 0,35 м до 1,5 м
- Радиус взрыва повышен с 4 м до 5 м

Дробовики

Понижена эффективность картечи и игольчатых снарядов на средней дальности. Дробовики лучше сбалансированы по отношению друг к другу.

- Снижен урон от картечи и игольчатых снарядов, чтобы уменьшить убойную силу на дистанции.
- Уменьшено количество дробин в UTS 15, Сайга-12К, DAO-12, DBV-12 и M1014 для лучшего баланса.
- Расстояние, на котором начинает снижаться урон, уменьшено с 25–50 м до 24–32 м

Mare's Leg

Улучшен урон на средней дальности, чтобы дать преимущество над .44 Magnum

- Расстояние, на котором начинает снижаться урон, увеличено с 45 м до 60 м

C4

Урон понижен. Из-за расстояния броска и отсутствия динамической брони, которая бы блокировала урон, раньше было слишком просто подрывать технику. Также повышено время на поддержку боеприпасами.

- Урон от взрыва понижен с 500 до 400
- Внутренний радиус взрыва понижен с 2 м до 1 м
- Радиус взрыва понижен с 5 м до 4 м



ИЗМЕНЕНИЯ ШТУРМОВИКА

Гаджет штурмовика: M320 3X

Улучшены урон от взрыва и скорость. Добавлен один магазин. Теперь с помощью M320 3X можно наносить значительный урон тремя выстрелами сразу.

- Начальная скорость повышена с 25 м/с до 32 м/с
- Количество магазинов увеличено с 2 до 3
- Урон от взрыва повышен с 35 до 45

Гаджет штурмовика: М320 ИГОЛЬЧАТЫЕ

Изменения как и у стандартных дробовиков: больше дробинок, ниже урон, уже конус. Стрельба должна быть более равномерной.

- Количество дробинок в снаряде увеличено с 12 до 24
- Угол конуса уменьшен с $2,5^\circ$ до $2,0^\circ$
- Начальный урон понижен с 25 до 11,2
- Конечный урон понижен с 8,4 до 5,6
- Расстояние, на котором начинает понижаться траектория снаряда, повышено с 12 м до 24 м
- Расстояние, которое пролетает снаряд, повышено с 30 м до 32 м

Гаджет штурмовика: М26

- Повышена точность при передвижении и прицеливании и соответствует другим дробовикам.
- Минимальный угол понижен с $1,2^\circ$ до $0,4^\circ$



ИЗМЕНЕНИЯ ИНЖЕНЕРА

Общие:

- Убрана возможность использовать наводящиеся пусковые установки в технике (по-прежнему используются установки с поражением цели вслепую). Техника должна уходить от пехоты, а это было почти невозможно, когда инженеры могли пользоваться наводящимися пусковыми установками из техники.

Гаджет инженера: FGM-172 SRAW

Теперь SRAW менее опасен и более удобен в использовании. Наносит меньший урон, но выше скорость на близкой дистанции и возможность стрелять вслепую. Также более динамичное отслеживание при малых корректировках.

- Урон понижен с 215 до 188
- Начальная скорость повышена с 15 м/с до 30 м/с
- Ускорение повышено с 25 м/с^2 до 30 м/с^2
- Дальность отслеживания повышена с 450 м до 500 м
- Изменены физические свойства — с ракеты на танковый снаряд, что повышает урон против БМП, ЗСУ, ФАС и т. п.
- Минимальный угол поворота повышен с 0° до 2°

- Множитель угла поворота увеличен с 2 до 3
- Максимальный угол поворота понижен с 35° до 30°

Гаджет инженера: FIM-92 STINGER

Опасный оборонительный гаджет. Значительно понижено ускорение и повышено время наведения, поэтому теперь период готовности у целей дольше. Большой урон.

- Ускорение понижено со 100 м/с² до 50 м/с²
- Время наведения повышено с 1,0 с до 1,3 с
- Длина луча увеличена с 350 м до 400 м
- Урон повышен со 175 до 270
- Время действия снижено с 10 с до 7 с
- Соответствует статическому положению «ИГЛЫ»
- Физика: ударный импульс понижен с 2500 до 2000
- Телесный угол уменьшен с 7° до 5°
- Угловая скорость понижена с 360 (макс.) до 250 (макс.)

Гаджет инженера: SA-18 «ИГЛА»

Почти как Stinger, только больше подходит против более быстрых самолетов с антинаведением. Большой урон.

- Ускорение понижено со 125 м/с² до 75 м/с²
- Максимальная скорость понижена с 500 м/с до 350 м/с
- Время наведения повышено с 1,0 с до 1,1 с
- Урон повышен со 175 до 270
- Время действия повышено с 6 с до 10 с
- Физика: ударный импульс понижен с 2500 до 2000
- Телесный угол уменьшен с 8,5° до 5°.
- Угловая скорость понижена с 360 (макс.) до 350 (макс.)

Гаджет инженера: MBT LAW (или NLAW)

Траектория выровнена по прицелам.

- Начальное положение по Y изменено с 0 м до -0,05 м
- Начальная скорость по Y изменена с 0 м/с до 0,5 м/с
- Отключено принудительное появление на камеру

Гаджет инженера: мина ПВО

Теперь у этой мины мгновенный захват цели. Уменьшена дальность действия, можно использовать с пусковыми установками инженера. Это лишь вспомогательный гаджет (такой же, как противотанковые мины).

- Мгновенный захват цели
- Длина луча уменьшена с 200 м до 75 м
- Максимальное количество уменьшено с 2 до 1
- Урон повышен со 150 до 210

- Теперь можно использовать вместе с пусковыми установками инженера



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДДЕРЖКЕ

Гаджет бойца поддержки: БПЛА

Теперь БПЛА слабее техники, особенно воздушной. Прямое воздействие на технику, против пехоты — воздушный взрыв. Обновляется каждые 40 секунд.

- Боеприпасы: задержка автопополнения понижена с 60 с до 40 с
- Прямая атака:
 - Урон от взрыва понижен с 400 до 200
 - Физика: импульс взрыва понижен с 15 000 до 1500
 - Физика: импульс ударной волны понижен с 5000 до 500
- Воздушный взрыв:
 - Урон от взрыва понижен с 200 до 125
 - Внутренний радиус взрыва повышен с 2 м до 2,5 м

Гаджет поддержки: миномет

Уменьшены задержки миномета

- Время до следующего использования снижено с 30 с до 15 с
- Миномет будет автоматически обновляться каждые 60 с

Гаджет бойца поддержки: ящик с боеприпасами и боенабор

Время пополнения боеприпасов для многих гаджетов было отрегулировано. Теперь оно более одинаковое и сбалансированное

- Гранаты
 - М67: 8 с;
 - RGO: 7 с;
 - V40: 7 с;
 - зажигательные: 7 с;
 - светозвуковые: 7 с;
 - сигнальные ракеты: 7 с.
- Гаджеты
 - XM25 возд. взр./дымовые: 7 с;
 - XM25/M320 игольчатые: 2,5 с;

- M320 фугас/ННС/ЗХ/светозвуковые: 7 с;
- C4: 8 с;
- пусковые установки инженера: 8 с.



ИЗМЕНЕНИЯ РАЗВЕДЧИКА

Оружие: CS5

- Исправления пристрелки



ОБНОВЛЕНИЯ В КОМАНДНОЙ ИГРЕ И ЦЕЛЯХ

В этом выпуске мы уделили внимание кое-каким изменениям, которые бы способствовали достижению целей и командной игре.

Убран бонус меткого стрелка

Убран бонус меткого стрелка на основе дистанции, так как он не способствовал выполнению целей

- Теперь бонус меткого стрелка дает 25 очков (в скобках отображается дистанция)

Переработан баланс очков за цели

Просмотрев статистику вроде счета в минуту по режимам игры, начиная с запуска, мы выбрали кое-какие режимы, в которых нужно было повесить счет

- **Захват**
 - Счет по захвату флага повышен со 150 до 400
 - Счет за победную нашивку в «Захвате» повышен с 1500 до 3000
- **Истребление**
 - Счет за подбор бомбы повышен со 100 до 150
 - Счет за владение бомбой повышен с 10 до 25
 - Счет за победную нашивку в «Истреблении» повышен с 1500 до 2000
- **Штурм**
 - Счет за обезвреживание М-СОМ повышен с 400 до 500
 - Счет за уничтожение М-СОМ (всей команде) повышен с 400 до 500
 - Счет за победную нашивку в «Штурме» повышен с 1500 до 3000

Смена командира отряда

Чтобы понижать неактивных командиров отряда и повышать активных, мы внедрили решение Hardline с кое-какими изменениями

- Когда член отряда запрашивает приказ, включается обратный отсчет (30 секунд). Если командир не ответит за это время, его роль перейдет к тому, кто оставлял запрос
- Теперь после захвата приказы атаки больше не меняются автоматически на приказы защиты на целях



УЛУЧШЕНИЯ СЕТЕВОГО КОДА

В этом выпуске мы продолжаем искать более эффективный «сетевой код» в сетевой игре.

В этот раз мы добавили исправления множества известных проблем с высокой скоростью обмена данными, которые были представлены в Летнем патче, а также кое-какие довольно интересные общие решения по оптимизации!

Если вы играете на ПК, возможно, вы уже нашли некоторые серверы с высокой скоростью обмена данными и поиграли на 60 Гц и более. В этом выпуске вас ждут еще более значительные улучшения.

Изменения в высокой скорости обмена данными

В этом выпуске мы рассмотрели кое-какие известные проблемы из бета-версии, которые возникают только при запуске серверов на скорости обмена данными выше 30 Гц, а также при оптимизации и регулировке имеющихся возможностей.

- В этом выпуске мы рассмотрели кое-какие известные проблемы из бета-версии, которые возникают только при запуске серверов на скорости обмена данными выше 30 Гц, а также при оптимизации и регулировке имеющихся возможностей
- Введены серверы с высокой скоростью обмена данными. Ранее вышло продолжение Летнего патча, которое позволило поставщикам арендных услуг арендовать серверы со скоростями обмена данными выше 30 Гц
- Battlelog: добавлены фильтры и индикаторы высокой скорости обмена данными на сервере.
- Исправлена ошибка, когда подъем носа самолета отменялся почти сразу же с помощью мыши на серверах с высокими скоростями обмена данными
- Исправлена ошибка, когда крылья на любом воздушном судне по-разному отображались при высоких скоростях обмена данным (так же как и при низкой частоте кадров)
- Перемещение бойцов. Улучшены параметры ускорения при беге для высокой скорости обмена данными. Некоторое время назад мы делали то же самое для ходьбы
- Оружие: исправлена ошибка, из-за которой возникали неравномерное раскачивание дула, очереди, отдача и разлет
- Исправлены некоторые общие ошибки передвижения и сбора предметов
- Для высокой скорости обмена данными более эффективно решена проблема, из-за которой бойца как бы оттягивало назад
- Исправлена ошибка с предметами с поля боя
- Улучшена серверная и клиентская синхронизация для ввода символов при низкой кадровой частоте
- Значительно снижена пропускная способность на более высоких скоростях обмена данными

Поддержка двойного значения Frame History Time

Благодаря двойному значению Frame History Time можно минимизировать как запыление, так и самые серьезные проблемы с высоким пингом!

- Теперь у пехоты и всего, кроме техники, значение ФНТ равно 0,125. Это означает, что при пинге выше 250 мс придется компенсировать выстрелы
- Для техники используется значение ФНТ, равное 1,0. Это позволяет большинству снарядов попадать еще при более высоких скоростях или пингах, когда боец в технике
- Максимально разрешенная задержка изменена до 1 с, поскольку теперь значение ФНТ предотвращает урон другим игрокам

Визуализация и инструменты

В этом выпуске мы довольно масштабно улучшили сетевую графику и кое-что добавили к ней

- Наложение производительности: общее
 - Отображается дольше, проще следить за происходящим
 - Теперь проблемы отображаются оранжевым и красным цветами (предупреждение, серьезная проблема). Эти значения также синхронизируются со значками HUD в соответствующих случаях (задержка, производительность сервера и т. п.)
 - Изменения в расчетах отклонения задержки для значков предупреждений
 - ПК. Добавлена команда RCON для возврата времени отсчета сервера (запрос RSP)
- Наложение производительности: обновлены свойства отслеживания

- **Скорость обмена данными, Гц**
Показывает текущую активную скорость обмена данными с сервером
 - **Задержка, мс**
Показывает клиентскую задержку (как пинг, только в игре). Чем ниже, тем лучше
 - **LatVrtn(мс)**
Показывает текущее отклонение задержки. Чем ниже, тем лучше
 - **PktLoss(%)**
Показывает текущую потерю пакетов. Чем ниже, тем лучше
 - **CliFired(шт.)**
Показывает текущее количество пуль, выпущенных в клиента
 - **CliHit(шт.)**
Показывает текущее количество пуль, выпущенных в клиента. Обычно соответствует значению CliFired
 - **SrvDmgBnd(шт.)**
Показывает текущее количество отправленных сервером пакетов урона. Не сопоставимо со значением CliHit
 - **SrvTick(мс)**
Показывает, сколько времени требуется серверу, обработать обновление. Чем ниже, тем лучше. Все время должно оставаться одинаковым
 - **SrvOffset(мс)**
Показывает, насколько игрок отстает от сервера или опережает его. Значение должно быть между 0 и 50. Если ниже 0, значит сервер не успевает; если выше 50, значит у клиента недостаточная пропускная способность
 - **DownStr(кбит)**
Показывает, какая пропускная способность (в кбит) в игре от сервера к клиенту
- **КОНСОЛЬ.** Исправлены полоски пинга в интерфейсе поиска и аренды серверов для соответствия нужным значениям:

○ Пять полосок	Отличное подключение	(0–50 мс)
○ Четыре полоски	Хорошее подключение	(50–100 мс)
○ Три полоски	Нормальное подключение	(100–170 мс)
○ Две полоски	Медленное подключение	(170–220 мс)
○ Одна полоска	Плохое подключение	(220–300 мс)

Оптимизация и улучшения

В этом выпуске мы провели некоторую оптимизацию как на серверной, так и на клиентской сторонах

- Увеличена частота для техники (для 30 Гц и выше)
- Несколько низкоуровневых вариантов оптимизации пропускной способности и упорядочивания
- Использование 3D-расстояний вместо 2D для более оптимального использования сетевых функций



ОБЩИЕ ИСПРАВЛЕНИЯ

И наконец, последнее, но не маловажное: список изменений в этом выпуске, который не уместился в соответствующий раздел или был попросту убран. Все изменения распространяются на все платформы, если явным образом не указано иначе.

- На карте «Завод 311», «Операция "Молот"» и других картах представлен оборонительный бункер
 - Теперь сошки можно ставить на подоконники.
 - Исправлена ошибка, из-за которой игроки застревали в потолке, когда пробирались через окна
- Исправлена ошибка с командным балансиrom, из-за которой игрокам приходилось постоянно атаковать или обороняться в «Штурме». Теперь каждый раз, когда команда перестраивается для нового раунда, балансиr будет переключаться, чтобы выявить победителя при ничейном счете
- Исправлена ошибка с командным балансиrom, из-за которой он был включен по умолчанию в «Обезвреживании». Теперь параметр установлен на ВЫКЛ. по умолчанию
- Исправление из Hardline. На локальном клиенте устранена неуязвимость бойца, которая появлялась в стычке. Эта ошибка также называется bullet soaker bug («град пуль»)
- Одиночная игра. Исправлена ошибка в третьем задании кампании — «Южно-Китайском море», которая блокировала прогресс игрока
- Изменения в «Истреблении отрядов»
 - Повышен размер ограниченных домашних областей команды для предотвращения ошибки с бомбой
 - Игрокам нужно сбрасывать бомбу
- Исправлена ошибка, из-за которой ЗР-бойцы не издавали звуков на лестнице
- ПК. Исправлена нестабильность, при которой задействовались серверы RSP
- ПК. Вероятно, исправлена ошибка, из-за которой бойцы прыгали в положении лежа
- ПК. Исправлено несколько ошибок на Карте сообщества в тестовой среде
- ПК. Исправлена ошибка, которая относилась к Origin и клиенту BF4
- ПК. Исправлена общая ошибка в живой среде (3-я по распространенности)
- Xbox One. Исправлена ошибка, из-за которой функция наклона в Kinect не работала в активном игровом процессе

ИНТЕРФЕЙС

- Добавлены визуальные эффекты области захвата Hardline на мини-карте, добавлен квадрат, форма и круг
- Добавлена механика мини-карты Hardline, при которой отображается относительная высота значка игрока
 - Над значками игроков: немного увеличивается масштаб, добавлена прозрачность.

- Под значками игроков: немного уменьшается масштаб, добавлена прозрачность
- В обоих случаях масштабирование начинается в 3,5 м под или над значком соответственно, не превышая 7 м
- Скорректирована строка HUD, когда активная защита активна
- Исправлен экран HUD для РЭП. Теперь экран HUD должен снова корректно сбрасываться, даже если отображается РЭП прямо при перезарядке
- Добавлено исправление для статического сообщения «Погиб в бою» (Killed In Action), которое появляется, когда в игре боец становится командиром
- Консоли. Изменена сортировка элементов в меню быстрой игры (новые сверху)



ОРУЖИЕ И ГАДЖЕТЫ

- Теперь дымовые гранаты блокируют ИК СПО и ИК/НВ
- Теперь М18 и 40-мм дымовые гранаты не выдают игроков, когда взрываются. То же самое у дымовых гранат XM25
- Теперь на поле боя можно найти М-60 ULТ (на карте «Операция "Бунт"»)
- Обновление значения датчика движения: теперь продолжительность отображается правильно — 14 с вместо 24 с
- Время наведения лазерного целеуказателя снижено с 2,0 с до 1,5 с
- Дальность наведения ПЛЦ повышена с 350 м до 500 м
- Увеличена дистанция свечения ПЛЦ, что соответствует дальности наведения
- Исправлена ошибка, из-за которой ПЛЦ или ракеты с захватом цели не сосредотачивались на занятой технике.
- Исправлены неувязки с зажигательными FX:
 - Теперь у обоих типов гранат может быть разный эффект
 - Немного уменьшен радиус и продолжительность ручного эффекта в соответствии со значениями наносимого со временем урона
 - Повышен радиус и продолжительность танкового эффекта в соответствии со значениями наносимого со временем урона
 - Теперь оба эффекта лучше блокируют прицелы ночного видения
- Исправлена ошибка, когда от ловушки оставались воронки в земле
- Исправлена ошибка, из-за которой пулемет М240В снабжался увеличителем с ИК СПО и ИК/НВ, а также всеми прицелами средней дальности. Увеличитель больше нельзя установить с ИК СПО и ИК/НВ или прицелами средней дальности
- Исправлена ошибка, когда гранаты возвращались к бойцу, если попадали на ящик с боеприпасами или аптечку. Теперь гранаты пролетают мимо и падают там, куда игрок их бросает



ТЕХНИКА

- Исправлена ошибка, когда ракеты Hydra или «умные» ракеты ударного вертолета не наносили урон среде
- Исправлена ошибка, из-за которой кнопка ввода на самолетах располагалась на конце левого крыла вместо середины
- Улучшение термокамуфляжа снижает видимость техники через тепловизионные прицелы
- Улучшена дальность прорисовки «Тунгуски», теперь соответствует остальным танкам
- Улучшена видимость трассирующих следов самолетов-невидимок
- Исправлена ошибка, когда ракеты с пассивной радиолокацией кружили вокруг заданной техники, если терялась цель или менялось оружие
- Транспортный вертолет: исправлена ошибка с боковыми миниганами, из-за которой они поворачивались слишком быстро
- Штурмовые катера. Исправлена та же ошибка с боковыми миниганами

BATTLELOG

- Добавлена поддержка фильтрации серверов с высокой скоростью обмена данными и поддержка списков серверов

КАРТЫ

ЗАВОД 311

- Исправлена ошибка, когда бойцы США могли появляться за пределами цели А в малом «Захвате» после передислокации

ПЛОТИНА НА МЕКОНГЕ

- Исправлена ошибка в «Штурме», когда можно было дислоцироваться под картой на второй базе атакующего

ЖЕМЧУЖНЫЙ РЫНОК

- ПК. Исправлен сбой на «Жемчужном рынке» на видеокарте NVIDIA GeForce GTX 770 с драйвером версии 353.30

ЧУЖОЙ СИГНАЛ

- Исправлена ошибка, когда можно было появляться в транспортных вертолетах противника в большом «Захвате»

ОСАДА ШАНХАЯ

- Исправлена ошибка, когда можно было подобраться к цели А под картой

ИЗОБРАЖЕНИЯ ЛЮБОГО ОРУЖИЯ И ТЕХНИКИ В ИГРЕ НЕ УКАЗЫВАЮТ НА КАКУЮ-ЛИБО СВЯЗЬ С ПРОИЗВОДИТЕЛЯМИ КАКОГО БЫ ТО НИ БЫЛО ОРУЖИЯ ИЛИ ТЕХНИКИ, РАВНО КАК И НА ФИНАНСОВУЮ ИЛИ ИНУЮ ПОДДЕРЖКУ С ИХ СТОРОНЫ.