BATTLEFIELD 4™

ЛЕТНЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ

ОСОБЕННОСТИ ПАТЧА

Летний патч относится к нашей первой ночной карте. Для игры ночью нужны особые навыки вроде улучшенного восприятия и адаптируемого стиля, поскольку звуковое окружение крайне важно.

Поэтому в этом небольшом выпуске мы стремились улучшить гаджеты и возможности, которые влияют на игру в ночное время, а также скрытность на поле боя в целом.

NIGHT OPERATIONS

В игру добавлена ночная версия карты «Завод 311» под названием «Завод: Ночная смена». На ней представлена туманная погода и темные помещения.

В дополнение Night Operations также включено множество новых разрушаемых источников света, в том числе внешние огни и подсветка салона транспорта. Опробуйте место стрелка в транспортном вертолете!

«Завод: Ночная смена» поддерживает следующие игровые режимы:

- Бол./мал. захват.
- Штурм.
- Превосходство.
- Истребление.
- Схватка команд.
- Мастер оружия (удвоенный).

Действие второго «Мастера оружия» проходит практически в полной темноте. Чтобы сделать перемещения более скрытными, нам потребовалось рассмотреть некоторые проблемы с механикой обнаружения. Мы стремились, чтобы обход по флангам стал полноценной тактикой при сближении с целью. Эти изменения затрагивают как ночную, так и дневную игру, если явным образом не указано иначе.

- **Активное обнаружение**
  Теперь при обнаружении противников, особенно на расстоянии, потребуется более высокая точность. Раньше за раз можно было обнаружить весь отряд противников на расстоянии, а теперь придется обнаруживать каждого по отдельности и тщательнее выбирать, в кого целиться первым.

- **Ограничение максимального расстояния**
  Мы также внедрили новое максимальное расстояние (200 м) для активного обнаружения в «Ночной смене», такое же, как во время песчаной бури в «Оманском заливе, 2014».

Кроме того, в Night Operations мы пересмотрели ночную оптику, повысив ее эффективность ночью, но у нее все еще свои минусы. Ее нет смысла использовать с фонариками, лазерами, сигнальными ракетами, светозвуковыми гранатами, зажигательными гранатами и танковыми ИК дымовыми, в то время как эффективно действовать помогут дымовые гранаты, темнота и глушители. Эти изменения также относятся к ночной оптике для техники.

ЗВУКОВЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Когда игра становится более тактической, и передвигаться нужно более скрытно, звук крайне важен. В прежних выпусках мы сделали шаги более слышными, а в Летнем патче продолжаем улучшать звуковое восприятие в игре, добавляя изменения в систему звуковых препятствий.
Системой звуковых препятствий мы называем систему, которая изменяет звучание окружения на основе того, где вы находитесь. Например, от того, кто бежит в помещении на втором этаже, будет идти другой звук, нежели от того, кто подбегает к вам сзади, чтобы убить ножом.

Эти изменения еле уловимы, но если вы научитесь различать такие зацепки, можно использовать неосторожное движение противника против него самого, перехитрить и обыграть его! Посмотреть систему в действии (с технологией отладки ошибок) можно на этом видео: https://www.youtube.com/watch?v=6kaYec34gog

УЛУЧШЕНИЯ СЕТЕВОГО КОДА

В этом выпуске мы продолжаем искать более эффективный «сетевой код» в сетевой игре. Сюда включены кое-какие интересные изменения, значительные улучшения и подготовительные шаги к тому, чего стоит ожидать в ближайшее время!

На этот раз мы стремились сократить задержки урона между игроками и подготовиться к тестированию более высокой скорости обмена данными и скорости симуляции.

- ### Мгновенный клиентский урон
  Теперь весь урон сразу же отсылается с клиентской стороны на основе частоты кадров, а не скорости симуляции (30 Гц по умолчанию). Это значительно сокращает задержки между выстрелом и получением урона между игроками.

- ### Внедрено упорядочивание урона
  У входящего урона на серверной стороне наивысший приоритет в обработке и распределении, а также в упорядочивании. Таким образом, игрок не сможет наносить урон после того, как его бойца убьют (на сервере). Это значительно решает проблему «одновременных убийств» и сокращает задержки между выстрелом и получением урона.

- ### Улучшенная обработка выстрелов
  Теперь выстрелы обрабатываются после обновления физики на клиентской стороне, что обеспечивает более точную индикацию попаданий и меньший урон за препятствиями. Задержка сокращается до 33 мс.

- ### Поддержка разных скоростей обмена данными
  Теперь игра и движок поддерживают разные скорости обмена данными и симуляции как на серверной, так и на клиентской стороне (с начальным тестированием арендуемых серверов для ПК).

- ### Улучшенное уведомление о состоянии сети
  Добавлены значки предупреждений на клиентской стороне, которые уведомляют игроков о проблемах с геймплеем и сетевым подключением. Пока доступно для ПК, но позже будет реализовано на всех остальных платформах (нового патча не потребуется).

НОВЫЕ СЕТЕВЫЕ ЗНАЧКИ

Предупреждающие значки производительности сервера, потери пакетов, большой задержки, изменения задержки, частоты кадров и обновления экрана.

КОМАНДНЫЙ БАЛАНСИР

Новый командный балансир уравновешивает возможности игроков в начале раундов. Он балансирует «однобокие» серверы, разбивая команды по нескольким раундов. За время тестирований (несколько месяцев активной игры в тестовой среде) мы заметили статистические различия в результатах игр и будем пристально следить за этим в розничной игре!

Командный балансир выполняет следующее:

- Учитывает размеры команд и навыки их членов.
- Перестраивает команды на основе навыков их членов после каждого раунда.
- Держит отряды и друзей вместе.
- Не допускает чрезмерного скопления команд.
- Во время раундов подбирает присоединяющихся игроков по их навыкам.
- Заменяет игроков, которые покинули игру, новыми.
- Оценивает смену команд вручную в индивидуальном порядке и отказ от смены команд, что может нарушить баланс на сервере.
- Предотвращает скопление команд более жесткими ограничениями для опытных
- игроков, которые пытаются перейти в более сильную команду.
- Разрешает менять команду, когда на сервере очень мало игроков (меньше, чем 5 на 5).
- Включается только в режимах игры с более крупными командами.

ПОЛНЫЙ СПИСОК ИЗМЕНЕНИЙ

Полный список изменений и улучшений включенных в Летний патч представлен ниже. Все изменения распространяются на все платформы, если явным образом не указано иначе.

ОБЩИЕ УЛУЧШЕНИЯ

- Исправлено некоторое количество известных сбоев в игре.
- В качестве варианта сервера по умолчанию для больших режимов добавлен командный балансир (новая функция).
- Исправлена ошибка, когда игроки могли возрождаться рядом с товарищем по отряду под обстрелом.
- Теперь подавление срабатывает только в бою с другими игроками.
- Добавлена карта «Завод: Ночная смена».
- На экран дислокации добавлены предустановки сервера (стандартная, классическая, реалистичная).
- Обновлена анимация бойцов, чтобы устранить дергание ног у тех, кто бежит спиной назад при незначительной смене направления движения влево и вправо.
- Добавлена возможность использовать все разблокированные предметы на нерейтинговых серверах — это относится к оружию и приспособлениям, включая все оружие Premium.
- Перемещение бойцов замедлено с 0,4 до 0,35 при шаге в сторону, чтобы снизить его резкость.
- Исправлена ошибка с оборонительными сооружениями на карте «Завод» и других картах. Теперь сошки можно устанавливать на подоконниках этих огневых сооружений.
- Изменена максимальная дистанция обнаружения по умолчанию до 200 м на ночных картах.
- Исправлена ошибка, когда бойцы случайным образом принимали урон и даже погибали от того, что проходили по лестницам и прочим наклонным объектам.
- Исправлена ошибка, когда игроки принимали урон, перепрыгивая через объекты и неверно приземляясь.
- PS3: различные исправления ошибок на основе оптимизации памяти.
- ВСЕ КОНСОЛИ: теперь игроки могут покидать отряд в игре созданной с помощью функции присоединения к отряду.
- ВСЕ КОНСОЛИ: можно выбирать матчи Night Operations Large, Night Operations и Night Operations Infantry на карте «Завод: Ночная смена».

СЕТЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Улучшено обнаружение серверных сбоев, что позволит находить проблемные серверы.
- Улучшено решение проблем с потерей пакетов для клиентов.
- На клиентской и серверной сторонах улучшено решение проблемы, из-за которой игрока будто оттягивало назад.
- Устранена ошибка, когда неверно отображалось здоровье локального игрока, если он получал урон при восстановлении.

- Переменная FrameHistoryTime изменена на 1, чтобы не запылялась быстро движущаяся техника (как правило, реактивная).
- Обновлен серверный и клиентский код для поддержки разных скоростей моделирования и обмена данными (новая функция).
- Добавлены индикаторы для текущей скорости обмена данными и скорости симуляции на экране загрузки (только при >30 Гц) и экране дислокации.
- Уведомление о состоянии сети: добавлены HUD-индикаторы и предупреждения для медленных или посредственных сетевых подключений (новая функция).
- ПК, PS4, Xbox One: значительно снижена задержка межклиентского урона; теперь все клиенты будут отсылать урон на основе частоты кадров, а не скорости моделирования.

ЗВУК

- Добавлены звуковые препятствия (новая функция).

СТАБИЛЬНОСТЬ

- Добавлен жетон за убийства ножом.
- Исправлена ошибка, когда на жетонах ОБТ отображалось неверное значение — общее количество полученных медалей вместо нашивок.
- Исправлено количество убийств на пропущенных мастерских жетонах, которые были добавлены в предыдущем патче. Теперь в прогрессе будет отображаться общее количество убийств из этого оружия.

ТЕХНИКА

- Турели на технике:
  - Обновлена логика турелей, что позволит использовать разные скорости симуляции.
  - Добавлен ползунок чувствительности техники для всех устройств ввода на всех платформах.
  - Добавлены новые траектории перемещения всех турелей в игре.
- ПК: исправлена ошибка, когда игрок быстро поворачивал бойца мышкой, вид при этом менялся на противоположный.
- Исправлена ошибка, когда на камеры свободного вида в технике негативным образом влияло снижение кадровой частоты, вызывая замедленное передвижение. Теперь все отображается правильно.
- Изменения в самолетах:
  - Физика атаки самолета возвращена к оригинальному значению (313).
  - Исправлена ошибка, когда попадание в движущуюся технику могло привести к тому, что она не подлежала восстановлению.
  - Исправлена ошибка, когда при попадании в самолет он мог переворачиваться и трястись.
  - В Летний патч были также включены улучшения самолетных стекол. Яркость отражения, цвет и прозрачность стекол стали единообразными на воздушном средстве. Чтобы улучшить видимость, мы значительно уменьшили яркость отражения.
  - Исправлена ошибка, когда игроки не могли нанести урон противнику, стоя на открытом месте в любом виде техники с любой ракетницей.
- Устранен эффект попутного потока гидроциклов на ночное видение.
- Уменьшена яркость ИК/СПО- и ИК/НВ-экрана танка с 2 до 0,45.
  - Уменьшена расплывчатость ИК/СПО техники.

- Увеличен диапазон ИК/НВ ПЛЦ с 300/45 для техники/бойца до 375/100.
- Теперь у всех видов техники на карте «Завод: Ночная смена» появились фары и подсветка салона.
- «Умные» ракеты ударного вертолета:
  - Скорострельность снижена с 300 до 200.
  - Уменьшен максимальный угол поворота с 30 до 10, что сокращает возможности отслеживания движущихся целей.
- Зенитные орудия
  - Сбалансированы соотношения перегрева: между 20 мм и 30 мм.
  - У 20-мм выше дальность, и их легче использовать благодаря более высокой скорости стрельбы.
  - 30-мм наносят более однородный урон благодаря меньшему разлету.
  - Благодаря ракетам с захватом цели, РЭП более эффективно и однородно.
  - Снижена угловая скорость, чтобы ракеты не разворачивало на 180.
  - Сокращено время активации системы наведения большинства ракет.
  - Отрегулированы радиусы взрывов, чтобы уменьшить «пыль».
  - Изменен тип урона: с урона от взрывов на урон от попадания. Например, при непрямом попадании ИК дымовыми из танка, ваш танк больше не будет повреждаться. Почти максимальный урон от взрыва ракеты при непрямом попадании.
  - Теперь ракеты Hydra, Zuni и «умные» ракеты наносят достаточный урон стенам.
- PS4: исправлена ошибка, когда при переустановке игры могла нарушаться модификация техники.
- PS3/PS4: исправлена ошибка, когда модификация техники могла сбрасываться к значениям по умолчанию после повторного форматирования PS3/PS4.

ОРУЖИЕ

- Исправлена давняя ошибка, когда возникали сбои при перезарядке оружия пехоты (перезарядка отображалась, но на самом деле ее не было).
- Понижена частота трассирования для полностью автоматического оружия от каждого первого до каждого третьего выстрела.
- Светозвуковые гранаты:
  - Теперь эффективный угол 145 градусов.
  - Длительность вспышки для своих сокращена до 0,6 с.
  - Погибшие бойцы больше не ослепляются.
  - Снижен эффект подавления от взрывов светозвуковых гранат.
  - Снижено количество светозвуковых гранат по умолчанию с 3 до 2.
  - Теперь действуют одинаково в темноте и на свету.
  - Теперь игроки в закрытой технике (например, водитель танка) больше не ослепляются, однако могут ослепляться в открытой.
  - Сокращено время срабатывания с 10 до 1,5 с. Таким образом, игроки не смогут бросать светозвуковые гранаты с высоких объектов на противников снизу.
  - Улучшена проверка прицеливания.
- Телеуправляемые ракеты:
    - Теперь множитель урона для бойцов повышен с 0,1 до 0,3. Помимо убийств в дороге, телеуправляемыми ракетами можно убивать бойцов без улучшенного бронежилета.

    - Радиус взрыва увеличен с 1,5 м до 3 м.
    - Слегка улучшено реагирование и управление.
    - Исправлена ошибка, когда игроки могли застревать в воздухе, покидая ударный вертолет и боевой катер после запуска телеуправляемых ракет.
    - Слегка увеличена максимальная скорость и дальность действия SRAW.
- Устранена ошибка, при которой появлялись синие вспышки, когда игрок стрелял из противотанкового оружия по яркой белой цели, например по солнцу.
- Отрегулирована и улучшена видимость приборов ночного видения в темное время суток.
- Устранена ошибка, когда мог периодически моргать HUD-экран БПЛА.
- Отрегулированы трассирующие следы. Уменьшена яркость, толщина и длина.
- Представлена обновленная сошка АН-94. Она будет доступна по умолчанию.
- На оружии самообороны вместо удлиненного ствола используется утолщенный. (Относится к MX4, P90, UMP45 и UMP9).
- Чтобы мины М15 АТ было видно на ночной карте (и в других темных местах), на них добавлен мигающий красный индикатор.
- Все названия РПК-74М переименованы на РПК, а L96A1 — на L115.
- Исправлена ошибка анимации с винчестером Mare's Leg в режиме от 3-го лица.
- Mare's Leg. Добавлен утолщенный ствол, который позволяет снижать разлет с 0,2 до 0,1.
- М26 игольчатые. Количество дробинок увеличено с 12 до 19, что соответствует М26 MASS.
- Уменьшен множитель выстрелов в голову для револьверов, БПС, Desert Eagle с 2,35 до 2,13. Это предотвращает убийство с одного выстрела помповым БПС на бесконечном расстоянии и позволяет убивать из винчестера Mare’s Leg с одного выстрела на расстоянии менее 40 м.
- L86: понижена горизонтальная отдача с 0,185/0,185 до 0,16/0,16.
- Исправления пристрелки:
    - CS5: 1,004 к начальной скорости выстрела (по оси у). Пристрелка изменена с 100 м до 75 м.
    - АС «Вал»: 1,41929 к начальной скорости выстрела (по оси у). Пристрелка изменена с 50 м на 35 м, соответствует другому подавляемому оружию самообороны.
    - Гроза-4: 1,41929 к начальной скорости выстрела (по оси у). Пристрелка изменена с 30 м на 35 м.
    - АК5С: неподавляемая скорость выстрела снижена с 630 до 620. Пристрелка изменена с 61 м на 60 м. Соответствует другим карабинам.
- Исправления торчащих голов:
    - Исправлена механика стрельбы на всех четырех вариантах М26. Теперь пули вылетают правильно.
- Добавлен новый эффект от взрыва JDAM.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

- Исправления режима «Мастер оружия»:
    - Устранена ошибка, когда продолжала играть напряженная музыка после того, как достигший последнего уровня пользователь покидал сеанс.
    - Устранена ошибка, когда статистика могла отслеживаться неверно.
    - Устранена ошибка, когда использование огневых позиций могло вызвать сбой сервера.
    - Добавлены возможности текущего счета.

- В обновленном режиме «Мастер оружия» теперь отображается бесконечное количество магазинов на экране HUD.

КАРТЫ

- Завод: Ночная смена:

  Во всех режимах, кроме «Обезвреживания» и «Мастера оружия», теперь доступны рейтинги.

- Завод 311:

Устранен сбой, когда игроки могли покидать игровой мир.

  Во всех режимах, кроме «Обезвреживания» и «Мастера оружия», теперь доступны рейтинги.

- Операция «Белая мгла»:

  Оптимизированное использование памяти.

- Операция «Взаперти»:

  Xbox 360: оптимизированное использование памяти.

- Дорога Голмуд:

  Отрегулирована розовая балка в разрушаемом здании.

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.