

BATTLEFIELD 1™ FALL UPDATE

Presentamos la actualización de otoño de Battlefield 1. Los cambios que se indican a continuación se aplican a todas las plataformas salvo que se indique lo contrario.

CAMBIOS GENERALES:

• CAMBIOS EN OPERACIONES:

- Vamos a seguir ajustando el equilibrado del modo de juego Operaciones. Es evidente que los atacantes necesitan mejorar. Para incrementar la eficacia del equipo atacante vamos a aumentar el total de tickets para Operaciones y para Grandes operaciones. Además, haremos que sea un poco más fácil capturar sectores como atacante al reducir el tiempo necesario para capturar una bandera en Operaciones y Grandes operaciones. También hemos reducido de 50 a 30 el mínimo de tickets que se recuperan en Grandes operaciones y hemos reducido el número de tickets que se recuperan por eliminar defensores en retirada. Así aumentará la posibilidad de capturar el siguiente sector tras haber capturado un sector con pocos tickets restantes.

▪ 64 jugadores

- Hemos aumentado de 150 a 250 el máximo de tickets del atacante.
- Hemos aumentado de 2 a 3 el número de tickets que se recuperan al eliminar defensores en retirada tras capturar un sector.
- Hemos aumentado de 30 a 50 el mínimo de tickets que se recuperan al capturar un sector en Operaciones de 64 jugadores.
- Hemos reducido un poco el tiempo necesario para capturar banderas.

▪ 40 jugadores

- Hemos aumentado de 150 a 200 el máximo de tickets del atacante.
- Hemos aumentado de 2 a 3 el número de tickets que se recuperan al eliminar defensores en retirada tras capturar un sector.
- Hemos reducido un poco el tiempo necesario para capturar banderas.

• CAMBIOS EN CONQUISTA:

- Hemos estudiado vuestras opiniones sobre el diseño de Conquista en Suez en cuanto a equilibrio se refiere. Vamos a añadir dos banderas más al diseño, por lo que ahora ya no será tan fácil que uno de los equipos capture y bloquee todas las banderas. Además, hemos observado que era muy difícil recapturar banderas en zonas de captura situadas en áreas edificadas. Para resolverlo hemos reducido el tamaño de captura de tales zonas para que incluyan menos

edificios. Como resultado, las banderas deberían ser más fáciles de capturar y un equipo que haya perdido y se vea expulsado de las aldeas tendrá más fácil emprender la reconquista y volver a la lucha. Además, para ayudar a un equipo que ha tenido que retroceder hasta el cuartel general, hemos añadido un vehículo blindado que podrán usar los jugadores para abandonar el cuartel y flanquear al contrario.

- Hemos añadido 2 banderas al mapa Suez, hasta un total de 5.
- Hemos añadido un vehículo blindado para regeneración en el cuartel general de cada equipo.
- Hemos reducido el tamaño de la zona de captura de las banderas situadas en las aldeas, las antiguas banderas A y B. Esto reducirá la cantidad de interiores de edificios contenidos en la zona de captura. En consecuencia, debería ser más fácil capturar las banderas.



- Puedes personalizar a tu soldado desde la IU si seleccionas el icono Inicio o el Soldado.
- Si el jefe de patrulla hace caso omiso de las solicitudes de órdenes, el liderazgo se transfiere a otro miembro de la patrulla.
- Cuando un miembro solicita una orden (y no hay ninguna activa), el jugador solicitante se añade a la lista de aspirantes a jefe de patrulla y se activa un contador de 60 segundos (si ya hay otros miembros en la lista, el contador no se reinicia).

- Cuando pasan los 60 segundos, el primer miembro de la lista (el primero que haya solicitado una orden) asciende a jefe de patrulla. Si quedan más miembros en la lista detrás de él, el contador vuelve automáticamente a 60 segundos y, si el nuevo jefe no emite órdenes antes de que se acabe el tiempo, el siguiente de la lista asciende, y así sucesivamente.
- Si el actual jefe de patrulla emite una orden, se elimina la lista de espera.
- Clima equitativo en Asalto. Ahora se usa la misma secuencia climatológica y las mismas condiciones de activación para las dos rondas de una partida.
- Se ha cambiado de 40 a 64 el recuento predeterminado de jugadores en Operaciones.
- La paloma ahora es visible desde una distancia mayor en el modo de juego Palomas de guerra.
- Se pueden adquirir Battlepacks en el menú Consigue Battlepacks.
- Se han añadido dos pestañas nuevas a la tienda: RSP y Battlepacks.
- Puedes alquilar un servidor desde la pestaña RSP.
- Puedes comprar Battlepacks en la tienda.
- Puedes unirse a partidas personalizadas en Multijugador.
- El botón Salir ya está disponible en cualquier momento en el fin de la ronda.
- Se han añadido tutoriales en vídeo, donde se describen todos los modos de juego. Se pueden volver a ver en Partida rápida.
- Se ha añadido el aumento de XP para la patrulla. Puedes que recibas este artículo al abrir un Battlepack.
- Los soldados tumbados ya no pueden recibir empujones de otros soldados aliados.
- Ahora ambos equipos tienen las motocicletas adecuadas en Conquista en Desierto del Sinaí.
- Se ha añadido una escala de resolución mínima para el escalado dinámico.
- Se ha resuelto el problema de algunos entornos que producían una vista de ejecutor irregular.
- La chapa de clase élite ya se desbloquea correctamente.
- Se ha resuelto un problema gráfico al apuntar con la mira de diversas armas en la configuración multimonitor.
- Se han resuelto los problemas de regeneración en vehículos de regeneración automática en Operaciones. Por ejemplo, en La frontera del Imperio faltaba una lancha torpedera defensora.
- Se ha corregido el golpeteo de la ropa cuando queda inmovilizado el personaje inerte.
- Ahora las herramientas pueden dañar el cañón de fortaleza.
- Ya no se activa el efecto de caminar al estar agachado.
- Se ha resuelto un problema en Amiens, el jugador podía caer de nivel si salía de un tanque ligero junto al Mark V averiado.

- Las bengalas de avistamiento del explorador no ya funcionan si el jugador muere. Las bengalas de avistamiento del avión ya funcionan si el jugador abandona el vehículo.
- Se ha añadido colisión en tierra a las banderas de captura.
- La colisión del soldado ya no bloquea la suelta de la paloma.
- Se ha mejorado TAA en PS4 y en Xbox One.
- Los soldados que corren sobre el terreno ahora lo hacen con el ángulo adecuado.
- El jugador ya no puede ser catapultado si se mueve tumbado entre dos estructuras.
- Ya no se otorgarán puntos por destruir el coloso del propio equipo.
- Los datos del resumen de batalla ya aparecen correctamente si el jugador muere justo antes del fin de la operación.
- El caballo ya no puede morir en plena transición de sector si no tiene jinete y está fuera del alcance.
- Se ha corregido el problema que impedía apuntar correctamente a caballo.
- Ahora el sonido de escritura del mensaje ya no se inicia al recoger una paloma con un mensaje ya completo.
- Se ha arreglado la barra negra del lateral de la pantalla al equipar una máscara antigás.
- Se ha corregido el problema que impedía que los puntos de captura de bandera mostraran el estado actual del punto de captura para los que entran tarde.
- Se ha corregido la grave desincronización climatológica entre jugadores después de volver a unirse al servidor.
- Se ha implementado la puntuación que faltaba al atacar un coloso.
- El daño por fuego ya no se cancela si el jugador sufre daños por una valla de alambre de espino.
- Se ha arreglado el número de vehículos para cada equipo al comienzo de una ronda de Conquista.
- Diversas correcciones de localización.
- Se ha eliminado la colisión invisible detrás del caballo.
- El daño por jeringa ahora depende del tiempo que mantenga pulsado el botón el jugador.
- Los jugadores ya no pueden cambiar de equipo cuando se acerca el fin de la ronda.
- Diversas optimizaciones de CPU.
- Diversas optimizaciones de DX12.
- Ahora la recarga de arma se interrumpe al subir por una escalera.
- Se han corregido las animaciones en 3ª p. para el caballo.
- Se ha corregido el problema que hacía que el jugador pudiera ser lanzado por los aires al aproximarse a la parte alta de una escalera.
- Ahora los soldados situados junto a armas fijas se pueden atropellar.
- Se han reparado diversos bloqueos de DX12.
- Se han reparado diversos bloqueos de cliente.

- Se han corregido los efectos visuales del lanzallamas cuando se usa en túneles y bajo tierra.
- Las pistas críticas de juego se muestran ahora 3 veces (y solo 3) en multijugador.
- Se han corregido diversos bloqueos de vídeo relacionados con el tamaño de la ventana, la detección de hardware y el uso de múltiples monitores.
- Ahora las órdenes de patrulla sí se reinician entre rondas en Operaciones.
- Se ha arreglado el ajuste de apuntar con la mira combinado con el ajuste de esprintar. Hasta ahora, si un soldado que esprintaba apuntaba con la mira, se cancelaban ambas acciones al iniciarse la animación del apuntado.
- Se ha corregido el problema que hacía que la rueda de desplazamiento rotara la vista tras inhabilitar el ratón sin filtros.
- Se ha corregido el problema que impedía que el caballo sufriera daños por granada de gas o incendiaria y por escombros.
- La transición de fin de la ronda ahora ya se muestra siempre cuando estás muerto.
- Ahora los montones de proyectiles de artillería infligen daño según el radio del efecto visual.
- Se ha reducido brevemente el tiempo de carga entre mapas.
- Se ha corregido un problema que hacía que el jugador pudiera entrar con un kit no permitido. Por ejemplo, el kit de piloto de tanque al entrar en un avión.
- Se ha corregido un problema en Operaciones que hacía que un jugador que se unía a su jefe de grupo en un mapa diferente acabara con una pantalla negra tras iniciar el menú de la partida.
- Se han realizado mejoras generales de rendimiento del modelado de los bordes.
- Se ha corregido el problema que hacía que algunos jugadores se saltaran niveles en la progresión de rango de clase.
- Ahora todos los vehículos están disponibles durante la fase de preparación previa a la ronda.
- Se ha corregido un problema que hacía que los vehículos destruidos afectaran gravemente al rendimiento de la CPU y provocaran una velocidad de actualización de los fotogramas reducida.
- Se ha corregido una animación de soldado en 3ª p. que se activaba incorrectamente al entrar o salir de un vehículo.
- Se ha corregido un problema que hacía que las pantallas de fin de la operación se superpusieran a la pantalla de despliegue si el jugador moría justo antes del fin de la operación.
- Se ha corregido un problema que hacía que el jugador pudiera perder el control de los vehículos tras abrir la capa de Origin dos veces.
- Se ha corregido el problema que hacía que los emblemas pudieran tintar a todo el personaje.
- Ahora los jugadores ya pueden cambiar de equipo en TCT: E.

- Se ha corregido un problema que podía hacer que un jugador a caballo quedara atascado entre los escombros cuando se derrumba el puente de montaña en Desierto del Sinaí.
- Se ha corregido un problema que activaba efectos subacuáticos al sufrir daños sobre el agua.
- Ahora las patrullas ya no se bloquean automáticamente si se unen menos de tres jugadores a un servidor como grupo.
- Cuando un jugador acepta la invitación de un Amigo a un servidor completo, el jugador ya no se queda bloqueado en el vestíbulo con el mensaje "Reservando espacio".
- Se ha corregido un problema que hacía que el juego se bloqueara al acceder a ciertas partes de la IU.
- Se ha corregido un problema que hacía que el rango en el juego y en la IU no fueran el mismo.
- Se han corregido un par de problemas que resaltaban los artículos equivocados en la IU.
- Se ha corregido un problema que impedía descartar piezas de puzle.
- Se ha corregido un problema que impedía que se actualizaran las estadísticas de vehículo.
- Se ha corregido un problema al intentar hacer "Partida rápida" por segunda vez.
- Se ha corregido un problema que impedía que se abriera el menú de pausa después de unirse a otra ronda.
- **PC:** Se ha corregido un problema que impedía que se vieran todos los miembros del grupo.
- **PC:** Se ha corregido un problema que activaba múltiples diálogos al borrar un filtro.
- **PC:** Ahora los jugadores ya pueden inhabilitar la ayuda para apuntar para el mando.
- **PS4:** Se ha corregido un problema al unirse a un Amigo que ya está en el mismo grupo y servidor, que hacía que el jugador quedara atascado en estado de espera.
- **PS4:** Se ha corregido el trofeo "Condecorado", que no se otorgaba correctamente.
- **Xbox One:** Se ha corregido un problema que impedía que un jugador con mala reputación entrara en el grupo y que desapareciera la tarjeta de jugador del Com Center tras aceptar una invitación de grupo.
- **Xbox One:** Se ha corregido un problema que permitía a los usuarios con mala reputación comunicarse con usuarios no Amigos suyos en la misma patrulla en modos online.
- **Xbox One:** Se ha corregido un bloqueo en la pantalla de inicio de Xbox tras intentar unirse a una sesión de juego desde Xbox One Guide mientras el título aparece sobre el menú principal.
- **Xbox One:** Se ha corregido un problema que podía hacer que los usuarios quedaran atascados en un bucle infinito de carga al intentar volver al menú principal desde la

pantalla de campaña tras un cambio de inicio de sesión de perfil de Xbox durante el estado suspendido.



MAPAS:

- Se han corregido problemas de profundidad de la destrucción del terreno en Monte Grappa y La frontera del Imperio.
- Se han corregido problemas con objetos flotantes en todos los mapas.
- Se han mejorado las zonas de combate de La frontera del Imperio y Monte Grappa, ahora los jugadores ya no pueden acceder a zonas donde no deben estar.
- Se han corregido diversos problemas con puntos de regeneración en Palomas de guerra.
- Se han mejorado los puntos de regeneración de los aviones en La frontera del Imperio y Operaciones para que sean menos vulnerables al coloso.
- Se han corregido elementos del agua en Suez.
- Se ha ajustado el terreno en diversos mapas para evitar que haya interrupciones.
- Se han corregido diversos volúmenes de colisión en todos los mapas ("muros invisibles").
- Se han corregido elementos gráficos del agua del estanque de Asalto al salón de baile.
- Se ha reducido la intensidad del resplandor solar en Suez y en Asalto al salón de baile.
- Se ha eliminado la juntura de la textura del cielo en Asalto al salón de baile.
- Se han corregido diversos objetos que producían problemas al saltar.
- Los disparos hacia tierra de Amiens ahora infligen daño a los jugadores.
- Se ha eliminado la ametralladora pesada situada junto a la bandera G (Conquista) de La frontera del Imperio.
- Se ha solucionado el problema de desincronización entre cliente y servidor que permitía que los jugadores recibieran daños a través de las puertas dobles del búnker de Monte Grappa.
- Se han realizado diversos retoques gráficos de menor importancia.

IU:

- Ya no se muestran vehículos o caballos con salud 0 en el minimapa.
- La opción del tamaño del minimapa ahora se reinicia correctamente al seleccionar Restablecer.
- Se ha cambiado el título de las opciones del minimapa de HUD a Minimapa.
- Se han arreglado los botones de interacción que no se mostraban correctamente para todos los kits de vehículo.
- La etiqueta del jugador local, en la pantalla de selección de patrulla, ahora se muestra en naranja.
- Se han corregido diversos errores de escritura.
- Se han corregido diversos textos superpuestos.
- Se ha corregido el escaso rendimiento en la pantalla de calibración.
- El icono del coloso tren tiene ahora el color rojo del equipo enemigo.
- Se han actualizado las imágenes de las armas que se muestran en los Battlepacks.
- Se ha actualizado la pantalla de patrulla para entrar o salir.
- Se ha corregido un problema que hacía que se mostraran el aspecto y arma erróneos en la pantalla de patrulla.
- Se ha arreglado el contador previo de la ronda, que ha veces aparecía duplicado.
- Se ha corregido un problema que hacía que se mostrara "Bajo ataque" en la pantalla de despliegue para miembros de la patrulla no resaltados.
- Se ha corregido el registro de puntuación, que mostraba iconos incorrectos.
- Se ha corregido el texto de ayuda para las funciones de vehículos, que no se mostraba en algunos casos.
- Se ha corregido el elemento visual de captura de bandera, que no se mostraba correctamente en todos los casos.
- Se ha corregido la bonificación de puntos por eliminación con granada incendiaria.
- Se ha corregido un error que mostraba una cantidad incorrecta de premios recogidos al final de una Operación.
- Se han añadido pistas para ambos equipos en Operaciones sobre qué hacer cuando cae un sector.
- Se ha corregido un problema que hacía que el HUD fuera visible en pantalla durante la transición al globo.
- Se ha eliminado la IU de orden en la pantalla de despliegue y se ha sustituido con un marcador de orden sobre el objetivo.
- Se ha corregido el error que hacía que se intercambiaran los colores de reanimación de patrulla y equipo.
- Se ha corregido el icono de eliminación en la pantalla de despliegue y en el minimapa.
- Ya no se muestra el icono de soldado tumbado/agachado dentro de un vehículo.
- Se ha corregido la cantidad incorrecta de munición que se mostraba en la personalización de arma para el SMLE de Lawrence de Arabia.
- Se ha corregido la opción de aspecto de arma y ahora es visible en la pantalla de personalización de arma aunque el jugador no haya desbloqueado ningún aspecto.

- Se han añadido estadísticas visibles para el Villar Perosa.
- Se ha corregido la superposición de la pantalla al activarse el fin de la ronda cuando el jugador está viendo la secuencia de introducción.
- Se han añadido las imágenes de inicio que faltaban del globo en la operación Kaiserschlacht, Conquistar el infierno y Muros de acero.
- Se ha añadido una opción para filtrar el registro de eliminaciones en el HUD. Ahora es posible mostrar todas, de la patrulla, propias o cercanas.
- HUD: "Orden de defensa/ataque cumplida" ahora se muestra en verde.
- Se ha corregido el error que seleccionaba la patrulla incorrecta en la pantalla de patrulla.
- Se ha corregido un error que tornaba el fondo en negro en el menú de pausa.
- Se ha corregido un problema que impedía que la medalla seguida se mostrara correctamente en el menú de pausa.
- **PS4:** Se ha incluido el resaltado que faltaba en el submenú Opciones.
- **Xbox One:** Se han corregido las fuentes corruptas.



EXPERIENCIA DE JUEGO:

- Equilibrado de armas
- Las ametralladoras ligeras eran menos atractivas que otras clases de armas. Ahora les hemos realizado diversos ajustes para que sean armas de medio alcance más apropiadas.
- Se ha incrementado la contención de proyectiles a medio alcance de ametralladoras ligeras y fusiles semiautomáticos.
- Se ha incrementado la precisión al apuntar de las ametralladoras de apoyo.
- Se ha reducido el multiplicador de retroceso del primer disparo de la Lewis.
- Se ha reducido el multiplicador de retroceso del primer disparo del Huot.
- Se ha aumentado el retroceso horizontal de la BAR M1918.
- Ahora las ametralladoras de peso ligero ganan precisión más rápido mientras disparan.
- Se han añadido bípodes a las AML de peso ligero.
- Se ha reducido ligeramente el efecto de la dirección del retroceso y se ha escalado correctamente con modificadores del retroceso, como los bípodes.
- Se han ajustado los valores de precisión de subfusiles y ametralladoras ligeras en la personalización para representar mejor las diferencias.
- El Hellriegel ahora se recalienta un poco más despacio y posee un retroceso horizontal mayor.
- Se ha reducido ligeramente el tiempo de recarga de la Mle 1903.
- Se ha reducido el tiempo de despliegue de la Mle 1903 y de la Repetierpistole M1912; además, se ha acelerado la animación de despliegue para mejorar la sensación.
- Se ha reducido ligeramente la tasa de tiro del fusil 1895 ruso, infantería y francotirador. Además, se ha mejorado la legibilidad del tiempo restante para volver a disparar.
- Se han cambiado los multiplicadores de daño del plomo para que sean más coherentes. Esto eliminará algunos impactos involuntariamente elevados o reducidos.
- Equilibrio de dispositivos
- Ahora las minas lapa son indestructibles hasta que detonan. Así evitan que otros jugadores las "roben" con explosivos. La mina lapa solo debería detonar con temporizador.
- Se ha incrementado a 2 el número de cargadores para bombas con cable trampa y de gas para que sean más atractivas que las de alta potencia.
- Se ha evaluado el equilibrado de los morteros. Ahora los jugadores tienen que escoger más claramente entre un fuego preciso pero lento u otro rápido aunque impreciso.

- Ahora los morteros tardan un tiempo tras el despliegue en ser completamente precisos.
- Se ha aumentado la penalización de imprecisión por disparar múltiples rondas de morteros muy rápido.
- Se ha reducido el radio máximo de daño de los morteros aéreos de apoyo. Deberán aterrizar más cerca para infligir el daño completo de 65.
- La función de apuntado del minimapa de los morteros ahora muestra el nivel actual de precisión del ataque. El punto rojo aparece solamente cuando el ataque es de máxima precisión.
- Ahora los dos morteros de apoyo pueden disparar dos rondas de humo además de la ronda predeterminada. Se ha implementado la explicación de la función.
- Ahora el mortero de alta potencia tiene el mismo alcance que el aéreo.
- Ahora las granadas de fusil tienen una demora después de disparar.
 - Frag:
 - Disminución del tiempo hasta la explosión después de la colisión de 1,1 s a 0,7 s
 - Tiempo mínimo añadido de 1,0 s antes de que pueda explotar después del disparo
 - Reducción del multiplicador de velocidad de colisión de 0.15 a 0.12 para hacer que rebote un poco menos
 - HE:
 - Reducción del radio de chorro de 7 m a 6 m
 - Aumento del tiempo mínimo antes de la explosión después del disparo de 0,3 s a 0,75 s
- **Solución de problemas**
 - ARMAS
 - Se ha eliminado la demora antes de poder volver a disparar el arma principal o secundaria tras desplegar un dispositivo o lanzar una granada.
 - Se ha cambiado el efecto de eyección del casquillo de la Madsen hacia abajo, que es la dirección correcta.
 - Se ha corregido el límite demasiado elevado de recarga para la ametralladora Lewis, que producía cancelaciones involuntarias de recarga.
 - Se ha reducido el tiempo de recarga de la 8 de autocarga, ampliada para adaptarlo mejor a la animación.
 - Se ha corregido la dirección de retroceso a la izquierda que no funcionaba con la BAR M1918, telescópica.
 - Se ha corregido la mira metálica de la escopeta de trinchera de Hellfighter, que no era visible al apuntar con la mira.

- Se ha corregido la animación de recarga de la 8 de autocarga .25.
- Se ha corregido la reícula chevrón, que no aparecía con el Gewehr 98, tirador.
- El Selbstlader 1906, de fábrica y el 8 de autocarga .35, de fábrica y tirador reabastecen ahora 10 proyectiles a la vez.
- DISPOSITIVOS
 - Se ha mejorado el comportamiento al cambiar entre armas principales y granadas de fusil al apuntar con la mira.
 - Se ha corregido un pico que atravesaba la mano.
 - El medidor de distancia del periscopio de trinchera vuelve a estar visible.
 - Se han corregido las velocidades de las granadas de fusil al usar el 8 de autocarga, tirador.
 - Ahora el jugador que ha colocado el mortero es el único que puede usarlo.
 - Se ha corregido el mortero, que algunas veces se desplegaba dentro de objetos.
 - Ahora el mortero y la caja de trinchera son más fáciles de desplegar.
 - Se ha corregido un problema que podía hacer que los jugadores que cambiaban el zoom quedaran atascados al usar el cañón antitanque o Tankgewehr.
 - Se ha incrementado el tiempo necesario para sacar y mantener el arma cuerpo a cuerpo tras un ataque. Así se evita que los jugadores acaben accidentalmente con un arma cuerpo a cuerpo activa en medio de una encarnizada lucha cuerpo a cuerpo.
- ACTUALIZACIONES DE FUNCIONES
 - Rebote
 - Los marcadores que rebotan sobre vehículos blindados ahora se ven más fácilmente.
 - Se ha incorporado un sonido indicador de acierto para ver los aciertos en los vehículos.
 - Se han añadido textos de ayuda a los soldados que explican la reducción del daño por explosión en posición tumbada.
 - Ahora diversas pistas importantes se muestran un máximo de 3 veces.
 - Se han añadido más textos de ayuda para algunos dispositivos de vehículos que a los jugadores les costaba entender.
 - Ahora la puntuación por daño a un coloso ya no se suma exclusivamente en múltiplos de 20. También se registrarán cantidades menores de daño. La puntuación total por daño a un coloso no ha variado.
 - Se ha corregido un problema que hacía que el jugador se teletransportara de vez en cuando al abandonar el cañón de campo durante la animación de recarga.

- Se ha añadido soporte para joystick que no es de un mando.

VEHICULOS:

- Equilibrado de vehículos
 - El cañón de fortaleza ahora inflige mayores daños a vehículos y tiene una mayor zona letal contra infantería.
 - Antiaéreo
 - Se ha reducido el daño de cañones antiaéreos contra aviones y piezas de aviones.
 - Se ha reducido el alcance del camión antiaéreo para que vaya en concordancia con el antiaéreo fijo y evitar que el enemigo aceche sobre el cuartel general.
 - Se ha corregido el efecto de eyección errónea del antiaéreo fijo.
 - Aviones
 - Se ha incrementado el daño por explosión y el radio de los dardos Ranken.
 - Se ha reducido el daño de fusiles de explorador contra piezas de aviones.
 - Se ha incrementado el daño de proyectiles K contra aviones de ataque.
 - Ahora las bombas de 50 kg pueden infligir cierto daño a aviones y tanques cuando logran un impacto directo.
 - Se ha incrementado la velocidad del proyectil del antibombardero para mejorar el combate aéreo.
 - Se han mejorado los bombarderos de torpedo contra objetivos terrestres, ahora una bomba pesada resulta útil incluso en mapas sin barcos.
 - Se ha reducido el daño que sufre un soldado de caballería por disparo en la cabeza.
 - Se ha incrementado el alcance de las granadas antitanque al ser lanzadas a caballo.
 - Se ha incrementado el daño que las granadas de mano infligen sobre vehículos de transporte.
 - El camión blindado de artillería ahora inflige algo más de daño de cerca y menos daño a largo alcance. La caída de proyectil también se ha reducido para que los jugadores puedan disparar a mayores distancias.
 - Las minas desplegadas con vehículos ahora pueden tener hasta 6 minas activas en el mundo al mismo tiempo (antes eran 3).
 - Ahora el tren de Suez tiene un mortero pesado en la torreta frontal en lugar del cañón antitanque de 57 mm. Así tiene más peso sobre las banderas.
- Solución de problemas

- Se ha corregido un problema que hacía que el soldado accediera al cañón antiaéreo por el lado que no era.
- Se ha arreglado la explosión de fuego que permanecía demasiado tiempo después de que se estrellara un avión.
- Se ha corregido un problema que hacía que el jugador pudiera esconderse en la torreta de un vehículo blindado dañado.
- El avión de ataque del cazador de tanques ahora recarga automáticamente cuando está inactivo, igual que los tanques.
- Los jugadores ya no se regeneran en el tren blindado cuando la regeneración no debería estar disponible.
- Se ha corregido el avión de ataque Rumpler para que recupere salud de manera adecuada al usar la capacidad de reparación de ala.
- Se han corregido problemas de colisión con el Mark V averiado.
- Ahora los lanzatorpedos son inmortales tras aparecer hasta que el jugador entra en ellos para evitar una hazaña.
- Se han arreglado los textos de ayuda de algunos vehículos que aparecían después de que el jugador los abandonara.
- El HUD con información general del coloso ahora muestra torretas y armas estropeadas de todos los colosos. Cuando estés en el asiento de un coloso averiado, ahora verás un indicador del progreso de reparación.
- Ahora todos los aviones pueden desplegar reparación de emergencia por cualquier cantidad de daño.
- Se ha corregido el error que hacía que algunos aviones pudieran activar la reparación de emergencia a pesar de no tenerla equipada.
- Se ha reducido la cantidad del efecto de desenfoque al usar armas de artillería.
- Se ha mejorado la alineación de la cámara con la mira en cañones Becker.
- Se ha añadido ayuda para disociar el apuntado del pasajero y que no le afecte el giro del vehículo.
- Se han mejorado las vistas de mira con zoom y mira de bomba en vehículos.
- El visor de bombardero y el apuntado de artillería ahora usan la superficie del agua, y no el suelo oceánico, para el alcance del despliegue.

SONIDO:

- Se ha corregido un problema donde los gritos del personaje al volverse inerte pueden hacer que vaya a trompicones si recibe varios impactos seguidos.
- Se ha ajustado la voz en varias ocasiones.
- Se ha corregido un problema que hacía que la voz que alertaba sobre el gas se activara en situaciones incorrectas, se oyera demasiado alto y durara demasiado tiempo.
- Se ha corregido un problema de voz que hacía que el fin de la ronda se activara dos veces al cambiar de equipo tras el primer intento.
- Se ha corregido un problema relacionado con el cambio de Atmos a no Atmos demasiado rápido.
- Se ha ajustado el comportamiento del sonido del motor de las motocicletas sobre el terreno.
- Se han eliminado los sonidos de la eyección de casquillos para la carabina Pieper.
- Se ha sincronizado el sonido del disparo de la Bar M1918.
- Se ha corregido el sonido de fase para el cañón de fortaleza.
- Se ha cambiado el sonido entrante para el proyectil de artillería del tren blindado.
- Se han corregido problemas donde la música de introducción de Operaciones se iniciaba tarde en PS4 o Xbox One.
- Se ha corregido un caso donde la música no proseguía tras terminar la primera ronda de una operación.
- Se han sincronizado diversos subtítulos.
- Se ha añadido geometría diagonal y se han ajustado los cálculos para mejorar la detección en interiores/exteriores.
- Se han corregido problemas con efectos en primera persona que se reproducían al mover la cámara en vista de 3ª p. en un vehículo.
- Se ha corregido un problema en el que la música de carga proseguía a lo largo de la partida y no acababa nunca.
- Se ha corregido un problema en el que, al salir del menú e iniciar un nivel, la música del menú no se detenía.
- Se ha desactivado el efecto doppler en los caballos.
- Se han corregido problemas con el estado del sonido subacuático, que se colgaba hasta que moría el jugador.
- Se ha sincronizado el sonido de despliegue de la Pieper M1893 y de la BAR M1918.
- **PS4:** Se ha corregido un problema que hacía que el sonido se oyera a trompicones con armas de tasa de tiro elevada.
- **PS4:** Se ha corregido un problema al seleccionar el reinicio de sonido, que no reiniciaba el idioma del sonido.

SERVIDOR:

- Se ha mejorado el rendimiento del servidor y el uso del ancho de banda para aviones.

- Se ha mejorado el manejo de la inestabilidad de red, la pérdida de paquetes y los paquetes entrantes en orden erróneo.
- Se ha mejorado el rendimiento del servidor con objetos de alambre de espino en los niveles.
- Se han añadido granadas a las actualizaciones de alta frecuencia para evitar problemas con jugadores que sufrían daños de explosivos antes de la detonación visual.
- Se ha mejorado el registro de impactos para aviones, en particular en combate aéreo de cercanía.
- Se ha mejorado el mensaje al desconectar del servidor.
- Se ha corregido un problema de matchmaking con servidores sin límite de tiempo de ronda.
- Se han equilibrado los jugadores según su habilidad en el modo actual en vez de la habilidad global.
- Diversas mejoras de rendimiento de servidor.
- Se ha mejorado la métrica de servidores para detectar problemas de red con algunos jugadores específicos.
- Se ha corregido un problema que hacía que los jugadores no se asignaran a la misma patrulla al unirse con un Amigo que estaba en una patrulla completa o no estaba en ninguna.
- Diversas correcciones de errores de servidor frecuentes y poco frecuentes.

CAMPAÑA:

- Los caballos ya no sufren daños al colisionar con soldados.
- Se ha corregido el seguimiento de proyectil en torretas fijas en Niebla de guerra.
- Se ha corregido un problema que hacía que el avión se atascara en el terreno.
- Se han actualizado diversos subtítulos.
- Se ha corregido un problema con Trabajo de jóvenes, donde la IA que se desplegaba desde vehículos blindados podía ver al jugador a través del terreno y seguía disparando.
- Diversas correcciones gráficas de menor importancia en todos los niveles.
- Se han corregido diversos volúmenes de colisión en todos los mapas ("muros invisibles").
- Se han corregido diversos objetos flotantes en todos los niveles.
- Se han corregido diversos errores tipográficos.
- Se ha corregido un problema en El Mensajero que hacía que la IA desapareciera al alcanzar el objetivo "Defender el frente".
- Se ha incorporado el agua que faltaba en Llevar a tu amigo.
- Diversas correcciones de menor importancia de voz.
- Se ha eliminado la demora del arma principal tras lanzar un casquillo.
- Se ha corregido un problema que hacía que la IA atravesara ciertas puertas en Avería y en Acero sobre acero y que las abriera en la dirección errónea.

- Se ha eliminado el botón Continuar jugando cuando se completa un capítulo.
- Se ha corregido el problema que hacía que Wilson se quedara sobre tu cara al reiniciar el punto de control durante la secuencia de la búsqueda del avión en Caído en desgracia.
- Se han corregido las alarmas que no se desactivaban tras destruir los altavoces.
- El objetivo al comienzo de Caído en desgracia ahora solo se muestra una vez si el jugador carga desde el punto de control.
- El jugador ya no puede retroceder después de entrar en la zona de trincheras en Caído en desgracia.
- La ametralladora pesada situada sobre un vagón del tren en Oculto a simple vista ahora se despliega correctamente.
- Se ha corregido el problema que impedía que apareciera algún objetivo si se cargaba el último punto de control de Acero sobre acero; también se ha corregido el error que impedía que el jugador recibiera una actualización de objetivo si entraba en Bess antes del objetivo Regresa al tanque.
- Se ha corregido un error que hacía que saltar interrumpiera la animación del cañón antitanque en Amigos de altos vuelos.
- Se ha corregido un error que hacía que los objetivos de la partida se mostraran con demora en el menú de pausa.
- Se ha corregido un problema de rendimiento relacionado con la IA en Acero sobre acero, sobre la colina.
- Se ha corregido el punto de mira, que a veces desaparecía al recibir daños en el tanque FT.
- Se ha corregido el error que impedía que el jugador pudiera montar a caballo si le bloqueaba un muro.
- Se ha ajustado el material del alambre de espino para que la IA pueda ver o disparar a través de él.
- Se han corregido problemas que hacían que el diálogo dentro del tanque se reprodujera en la ubicación del jugador que estaba fuera del tanque en Acero sobre acero.
- Se ha corregido el indicador de acierto, que estaba en posición incorrecta en la vista de la mira al volar en un avión.
- Se ha corregido la IA, que salía del combate si no veía al jugador en un rato, aunque el jugador le estuviera infligiendo daño.
- Se han corregido las escasas ocasiones en las que la IA no veía al jugador si este estaba a caballo.
- Se ha corregido un problema que colgaba el juego si se jugaba la campaña mucho tiempo.
- Se ha corregido el problema que impedía que se mostraran efectos visuales al dispara después de que el jugador interrumpiera la reparación del tanque.
- Se ha corregido un error ocasional con la visualización de la munición al recoger un arma de una IA en Oculto a simple vista.
- Se ha corregido un problema que impedía que los tanques de la IA atacaran al jugador en Acero sobre acero.

- Se ha corregido un problema que hacía que los soldados de la IA de la base de artillería en Niebla de guerra cayeran por la torre de madera.
- **Xbox One:** Se ha corregido un problema que colgaba el juego al conducir el tanque.

