

BATTLEFIELD 4™

WINTER PATCHNOTES

PATCH HIGHLIGHTS

Der Winter Patch beinhaltet eine große Anzahl an Verbesserungen und Fixes für Battlefield 4. Los geht es mit einigen Highlights des Updates.

SOLDATEN BEWEGUNGEN UND KOLLISIONEN

Es gibt deutliche Verbesserungen bei den Bewegungen des Soldaten in der Welt. Das Laufen über kleine Objekte, Schrägen oder Vorsprünge wird nun von der Engine besser verarbeitet. Man muss es wirklich gespielt haben, um zu bemerken, wie groß der Unterschied ist.

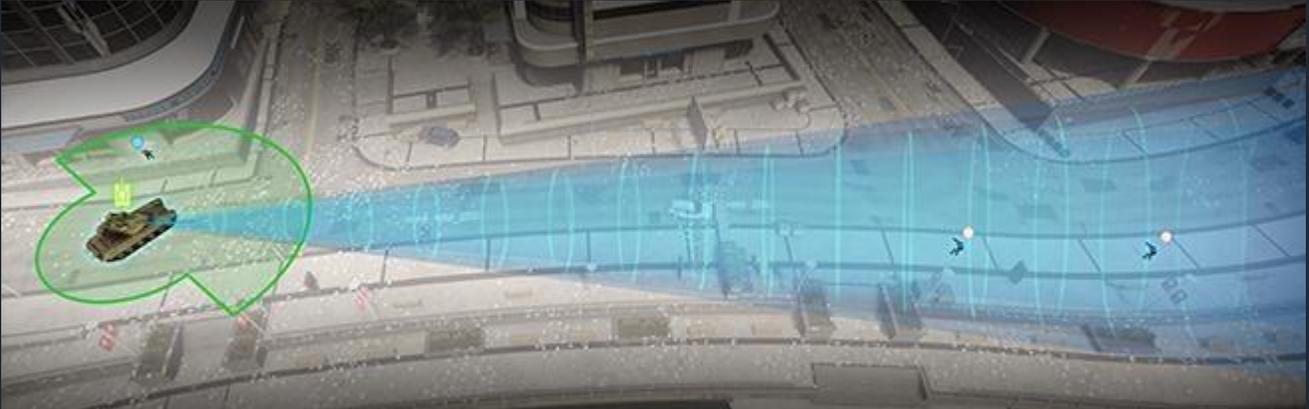
VERBESSERUNGEN AM NETCODE

Es wurden deutliche Verbesserungen am Battlefield 4 Netzwerk-Layer vorgenommen.

- Verbessertes Netzwerk-Update für längere Strecken durch das Hinzufügen eines Kegels zu den Hochfrequenz-Updates
- Prioritäten und Filterung im Netzwerk wurden verbessert, aktuell ist nun Schaden/Gesundheit am höchsten priorisiert. Danach folgen Spieler und Fahrzeuge.
- Das Hochfrequenz-Update nutzt nun eine Halbkugel und einen 45 Grad Kegel für Spieler die zu Fuß unterwegs sind



- Fahrzeuge nutzen nun eine größere Halbkugelform an der Front zur Verbesserung von Kollisionsabfragen
- Zielen und Zoomen im Fahrzeug oder zu Fuß nutzt nun eine Kegelform mit hoher Reichweite um Ziele auf große Distanz besser erfassen zu können
- Die Halbkugel an den Fahrzeugen in Verbindung mit dem Kegel für lange Reichweiten sorgt für besseres Trefferverhalten



Die Anforderungen an die Bandbreite wurde nahezu halbiert. Besonders Spieler mit kleineren Bandbreiten sollten eine deutliche Verbesserung erleben und können nun das Hochfrequenz Update besser nutzen.

NEUE QUICKMATCH FUNKTIONEN

- Neue Spieler mit einem Rang unter 10 können nun über die "Schnelles Spiel" Funktion direkt auf spezielle Server für Neulinge joinen, was ihnen die Chance eröffnet, das Spiel zu lernen
- Die Voreinstellung Ranked ermöglicht es Spielern über die Funktion "Schnelles Spiel" nun auch auf Ranked Server zu joinen, anstatt nur auf Offizielle Server
- Für Premium Mitglieder gibt es nun drei neue Listen, mit Voreinstellungen für neue Karten und verschiedene Spielstile



SQUAD OBLITERATION

Wir haben mit Squad Obliteration einen neuen Spielmodus für das Spielen bei Wettkämpfen hinzugefügt. Unser Ziel ist dabei mit Squad Obliteration einen schnellen und herausfordernden Modus für die Spieler zu schaffen, der gleichzeitig die Zuschauer der Matches unterhält.

Squad Obliteration wurde gemeinsam mit der eSport Community auf dem Community Test Environment umfangreich getestet.



Unterschiede Squad Obliteration/Obliteration

- Keine Fahrzeuge, keine Spawns am Fallschirm
- Spawns an der zweiten Basis sind nun möglich
- Das erste Team welches zwei der Basen zerstört, gewinnt die Runde
- Die Position des Bombenträger ist nur sichtbar, wenn er gespotted ist

COMMUNITY TESTING: KOLLISIONEN DER GESCHOSSE

Wir bedanken uns ausdrücklich für ein Projekt der Community, welches uns dabei geholfen hat, viele Probleme mit den Geschossen (man durch ein Loch schauen, aber nicht durch schießen) zu beheben.

Vielen Dank an alle Spieler, die daran beteiligt waren, die Probleme zu finden und zu beheben.

KOMPLETTE PATCHNOTES

Hier nun die komplette Liste aller Änderungen im Winter Patch. Alle Änderungen betreffen alle Plattformen, es sei denn es ist anders beschrieben.

Allgemeine Verbesserungen

- Einführung des Squad-Vernichtung Spielmodus
- Es gibt jetzt spezielle Server für Neulinge (unter Rang 10)
- Matchmaking für Ranked Server (zusätzlich zu dem bisherigen Offiziell-Einstellungen)
- Diverse Verbesserungen des Anti-Cheat-Systems
- Die „Im Kampf Warnung“ verhindert nun das Wiedereinsteigen bei einem Squad-Mitglied wenn sich dieses gerade im Kampf befindet
- Während die „Im Kampf Warnung“ aktiv ist, wird Unterdrückungsfeuer erhöht und die Heilung von Medikits kurzzeitig ausgesetzt
- Das neue „Im Kampf System“ reduziert bzw. unterbindet die Heilung von Erste-Hilfe Paketen abhängig vom eingehenden Schaden

- Es wurde eine Einstellungsmöglichkeit für die Sensitivität der Fahrzeugsteuerung hinzugefügt (und diese somit von der allgemeinen Bewegungs-Einstellung gelöst)
- Diverse Waffen bei denen ein Mastery Dogtag gefehlt hat, haben dieses nun erhalten
- Es wurden 3 neue „Jetzt Spielen“ Modi für Premium hinzugefügt: „Riesige Schlachten“, „Das Schlachtfeld“ und „Close Quarters“
- Es wurde ein Fehler bei der Stats-Übertragung behoben der vor allem dann auftreten konnte, wenn man kurz nach einem Verbindungsabbruch sofort wieder eine Verbindung aufzubauen versuchte
- Es wurde ein Exploit unterbunden, der in den Spielmodi CTF und Vernichtung in Kombination mit dem M224 Mörser / MAV / EOD Bot auftreten konnte
- PC: diverse Optimierungen der Mantle Schnittstelle von AMD
- PC: die Leistung der Grafikkarte wurde generell optimiert
- Next Gen (PS4, Xbox One): Es wurde ein Fehler behoben der auftreten konnte, wenn man sich ausloggte während man sich im „Einen Server mieten“ Fenster befand
- Next Gen (PS4, Xbox One): Anpassung der Optionen des Serverbrowsers und der „Jetzt Spielen“ Funktion für „Eroberung groß“
- Xbox One: Es wurde ein Fehler behoben der es verhinderte, einer Online-Sitzung beizutreten wenn man dies über die Freundesliste getan hatte
- Xbox One: Die digitale Premium Edition funktioniert nun einwandfrei, ein Fehler bei dem der Premium-Status nicht korrekt an Battlelog übermittelt wurde konnte behoben werden
- Xbox 360: Das Umlaggen während einem laufenden Spiel führte hin und wieder zu einem schwarzen Bildschirm, dies wurde nun korrigiert
- Xbox 360: Es wurde ein seltener Fehler behoben bei dem mehrere Squad-Mitglieder einen Absturz des Spiels erdulden mussten, wenn der Squad-Leader das Spiel verlassen hat wenn der Server voll war
- Es wurde eine Einstellungsmöglichkeit für die Auto-Rotation und das automatische Verlangsamen der Zielhilfe eingefügt, außerdem können Serveradmins die Auto-Rotation nun per Einstellung auf Ranked-Servern unterbinden
- Alle Konsolen: Es wurde ein Fehler behoben der es verhinderte, auf einen gemieteten Server mit Passwort zu verbinden

AUDIO

- Schritte: Die Audioqualität und Hörbarkeit von Schritten feindlicher als auch befreundeter Spieler wurde deutlich angehoben um sie klarer und besser hören zu können. Außerdem wurde ein Fehler behoben, bei dem die Explosion einer Granate oder ähnliche laute Geräusche die Schritte komplett ausblendeten.
- Es wurde ein Fehler behoben bei dem der Rundenende-Sound im Modus CTF nicht korrekt abgespielt wurde
- PC: TDM und SQDM: Spannungsmusik wird nun für alle Teams (bzw. Squads) korrekt abgespielt

ART

- Die Schattierung auf Landes-Dogtags wurde angepasst um die Darstellung der Landesflaggen zu verbessern
- Animationen: Die Animation bei einer schnellen, seitlichen Bewegung wurde überarbeitet
- Es wurde ein Fehler behoben der falsche Indikatoren anzeigte egal wo die Kugeln einschlugen

BENUTZER OBERFLÄCHE

- Es wurde ein Fehler behoben der die Soldatentarnung zwischen zwei Runden auf Standard zurücksetzte
- Der „Bereit“ Status von F35 und J20 Jets wurde überarbeitet
- Es wurde ein Fehler behoben der bei Spielern auftreten konnte, die ein FLIR oder IRNV verwendeten
- Dogtags zeigen nun sowohl in Battlelog als auch im Spiel Werte an (zB Kills mit einer Waffe)

- Diverse Verbesserungen am Hit-Indikator und dem Fadenkreuz
- Es wurde ein Fehler behoben der zu einer falschen Gesundheitsanzeige geführt hatte, wenn man während man sich heilte Energie verlor
- Die HUD-Logik mehrerer Waffen wurde überarbeitet um den Hinweis zur Überhitzung einer Waffe korrekt anzuzeigen
- Die Benutzeroberfläche innerhalb eines Jets wurde überarbeitet um klarer und deutlicher dargestellt zu werden
- Das Fadenkreuz der Aufklärungs Helikopter wurde überarbeitet
- Alle Konsolen: Im Anpassungs-Bildschirm wurde eine fehlerhafter Verweis auf den Fallschirm korrigiert
- Einstiegsbildschirm: Dem Einstiegsbildschirm wurden erweiterte Optionen und Details zu Passagieren und Squad-Mitgliedern hinzugefügt
- Einstiegsbildschirm: Die Squad-Auswahl wurde vereinfacht, wenn sich ein Squad Mitglied als Passagier in einem Fahrzeug befindet

FAHRZEUGE

- Alle Helikopter nutzen nun die neue Flugphysik und sind agiler, Fassrollen und Loopings sind möglich

WAFFEN

- Die Animation der M412 und SW30 wurde überarbeitet
- Ein Soundbug bei dem das Geräusch einer TV- oder auch Luft-Luft Rakete mehrfach abgespielt wurde, konnte behoben werden
- Es wurde ein Fehler behoben bei dem der Geschützsound der Kanonen auf Schnellbooten dauerhaft abgespielt wurde [Soundloop]
- Die Grafik des Kobra Visiers wurde angepasst um besser zum neuen Aussehen der Rotpunkt Visiere zu passen
- Eine Animation beim Übergang in den Sprint Modus wurde von manchen Waffen mit Griff entfernt
- Die Position der Hände auf dem Griff der QBZ95 wurde in der Egoperspektive angepasst
- Die Verschluss-Animation beim Feuern des RPK74 wurde korrigiert
- Die Benutzeroberfläche sollte nun auf Schnee-, bzw. generell hellen Hintergründen deutlicher lesbarer sein, das Aussehen auf PS3 und Xbox 360 Systemen wurde verbessert
- PS3, PS4: Es wurde ein seltener Fehler behoben bei dem der Spieler nicht mehr zum Bogen wechseln konnte, wenn er als Passagier eines Fahrzeugs eine Pistole in die Hand nahm
- Xbox360: Die Anzeige des IRNV in Fahrzeugen wurde angepasst um Soldaten auf gleicher Höhe korrekt darzustellen

KARTEN

HANGAR 21

- PS3, PS4: Ein Fehler mit einer Leiter zum unteren Hangar konnte behoben werden, Spieler sollten jetzt nicht mehr feststecken wenn sie diese Leiter verwenden
- Ein Soundfehler, der die Triebwerke des Titans nur noch verzerrt abspielte, konnte behoben werden
- Diverse kleinere Audio-Korrekturen

HAMMERHEAD

- Es wurde ein Fehler behoben, der es innerhalb des Ganges westlich von B schneien lies, wenn Ihr bei einem Squadmitglied gespawnt seid

PROPAGANDA

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

PEARL MARKET

- Ein Fehler in der Kollisionsabfrage eines Neon Schildes zwischen zwei Häusern wurde korrigiert, Spieler sollten jetzt nicht mehr durch das Schild fallen
- Es wurde ein Clipping-Fehler behoben der es Spielern ermöglichte durch die komplette Spielwelt zu blicken, wenn ein bestimmtes Gebäude nahe der CN Basis zerstört wurde

LUMPHINI GARDEN

- Es wurden mehrere Fehler in Kollisionsabfragen aktualisiert und korrigiert die allesamt nach dem Erdbeben-Revolution Ereignis auftraten konnten
- Rush: Die Kollisionsabfrage des EOD Bots im Gebiet um die ersten M-Coms der US Basis wurde angepasst, Bürgersteige sollten nun korrekt befahrbar sein
- Ein kugelsicheres Fenster im Gebäude in der Mitte der Karte wurde gegen günstigeres Glas eingetauscht das auch zu Bruch gehen kann
- Ein Fehler in der Kollisionsabfrage bei den Rohren hinter der C Fahne wurde behoben, sodass Spieler in diesem Gebiet nicht mehr stecken bleiben sollten
- Xbox One: Diverse Fehler in der Kollisionsabfrage bei den Ventilen (nach dem Revolution Ereignis) wurden behoben

SUNKEN DRAGON

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

ROGUE TRANSMISSION

- Die tatsächliche Kollisionsabfrage wurde der Anzeige der gerenderten Trümmerteile angepasst. Die Lautstärke wurde entsprechend der neuen, optimierten Kollisionen verbessert um ein abgerundetes Gesamtbild abzugeben
- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

ZAVOD 311

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

METRO 2014

- Es wurde ein Fehler behoben, bei dem Spieler mit C4 Kills durch die Decke / den Boden machen konnten
- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

FLOOD ZONE

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

HAINAN RESORT

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

OPERATION LOCKER

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

SIEGE OF SHANGHAI

- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

DAWNBREAKER

- Es wurde ein Fehler behoben bei dem man auf dem Gehweg zwischen C und dem Wasser Gadgets wie zB. Spawnbaken, MAVs und dergleichen nicht aufstellen konnte
- Auf Basis von Community-Feedback wurden diverse Kollisionsabfragen angepasst und korrigiert

LOST ISLAND

- Die Decke innerhalb der Höhle hat nun eine korrekte Kollisionsabfrage, es ist nicht mehr möglich sich dort mit dem Little Bird zu verstecken

GULF OF OMAN

- Wird ein Gebäude zerstört, erlöschen nun auch die Lichter, die sich darin befanden

Die Darstellung von jeglichen Waffen oder Fahrzeugen bedeutet keine Zusammenarbeit, kein Sponsoring oder Unterstützung durch einen der Waffen- oder Fahrzeughersteller.