

Sentiers de guerre de Battlefield V - Notes de version de la mise à jour #1 du chapitre 3 : Baptême du feu



Bonjour à tous les joueurs de Battlefield™ V. Voici la mise à jour de mars !

Cette mise à jour introduit Firestorm, le battle royale réinventé pour Battlefield. Dans ce mode intense, vous devrez combattre, piller et tenter de survivre tandis qu'un anneau de feu se ressert sur la zone. Vous pourrez jouer à Firestorm à partir du 25 mars.

Cette mise à jour améliore également le combat aérien dans Battlefield V. Nous avons voulu rendre les affrontements entre avions plus intéressants et repousser la marge de progression pour les pilotes désireux de dépasser leurs limites. Par ailleurs, cette mise à jour améliore aussi l'expérience avec les véhicules et les armes.

Merci de jouer à notre jeu et à bientôt sur le champ de bataille !

Jaqub Ajmal,

Producteur – Battlefield V (Twitter : @jaqubajmal)



Véhicules

Avec Battlefield V, qui devait revenir à la Seconde Guerre mondiale, nous voulions retranscrire l'intensité des combats aériens de l'époque.

Pendant le développement de Battlefield V, notre objectif était que le pilotage soit facile à prendre en main, mais aussi que la marge de progression soit suffisamment large pour que les pilotes les plus talentueux puissent repousser les limites de ce qui est possible dans Battlefield.

Pour cela, nous avons réduit la quantité de facteurs secondaires affectant le pilotage des avions. Par exemple, les effets du décrochage et de perte de portance accidentelle sont peu marqués. De même, le modèle de vol est plus axé sur la puissance du moteur et la traînée que sur la gravité.

Résultat, les avions étaient faciles à piloter et nous avons noté que de plus en plus de joueurs parvenaient à accomplir des choses avec ces appareils. Mais nous avons remarqué certains inconvénients,

notamment le fait que les combats aériens entre deux pilotes de même niveau manquaient de dynamisme. Par conséquent, nous avons modifié le modèle de vol pour que les as du pilotage puissent tenter encore plus de choses dans Battlefield V.

Nous allons augmenter le nombre de paramètres à prendre en compte avant et pendant un combat aérien. Ainsi, il sera possible d'effectuer plus de manœuvres pour dominer l'ennemi et prendre le contrôle du ciel.

Voici une présentation rapide de quelques modifications que nous incluons dans la prochaine mise à jour.

Ailes et ailerons

- Les gouvernes ont été modifiées pour qu'à des vitesses inférieures à 200 km/h, l'avion soit moins manœuvrable.
- Le coefficient de traînée est moins extrême dans les angles à 90 degrés pour faire disparaître l'effet de "flottement" à vitesse réduite.
- Voler à vitesse réduite impactera encore plus la manœuvrabilité de votre avion.

Gouvernes de profondeur et de direction

- Les coefficients de traînée des gouvernes de profondeur et de direction ont été dissociées et modifiées de sorte que le décrochage soit plus marqué sur le plan physique. Par exemple, le nez pointera plus vite vers le bas.
- Les courbes des gouvernes de profondeur ont été modifiées pour optimiser les virages à plus de 180 km/h. Ainsi, le décrochage est mieux rendu et les bons pilotes pourront réaliser des manœuvres avancées.

Fuselage de l'avion et gravité

- L'effet de la traînée sur la vitesse a été modifiée pour chaque avion. Grâce à cette modification, les avions retiendront l'énergie plus longtemps et ne ralentiront plus aussi vite qu'avant.
- La gravité affecte plus les avions lors de l'ascension. Cette modification combinée à celles de la traînée fait qu'il vaut mieux sacrifier l'altitude pour gagner en vitesse.
- Se contenter de réduire les gaz aura moins d'impact sur la décélération qu'avant. Si vous voulez vraiment réduire votre vitesse, vous devrez exploiter la gravité. De plus, grâce à la réduction générale de la traînée, vous gagnerez encore plus de vitesse en plongeant.

Pris ensemble, ces changements augmenteront le nombre de facteurs que vous devrez prendre en compte en tant que pilote. Pas seulement à un instant t , mais aussi sur le long terme. Allez-vous voler à vitesse élevée ou réduite ? Quelle est la vitesse de votre ennemi ? Quelle est votre altitude relative par rapport à l'ennemi ? Pouvez-vous semer le Mosquito qui vous colle au train ?

Nous espérons que ces changements rendront les combats aériens de Battlefield V encore plus amusants. Nous avons hâte d'entendre vos retours !

Jim Fagerlund et Jesper Hylling, au nom de l'équipe Véhicule.



Correctifs des véhicules

- Un soldat à bord d'une autochenille M3 ne passe plus à travers la mitrailleuse lorsqu'il est observé à la 3e personne.
- L'animation de jet de grenade est désormais bien affichée lorsque vous jetez une grenade depuis le siège passager d'un véhicule qui le permet.
- Vous pouvez tirer au lance-roquettes depuis le siège passager d'un véhicule qui le permet.
- Vous ne devriez plus être écrasé en sortant d'un Universal Carrier sur la pente raide d'une colline ou sur un terrain irrégulier.
- Correction de certains problèmes graphiques liés à l'utilisation de la peinture Kaki du char Valentine Archer.
- Si votre char Valentine Archer est équipé de munitions ADPS à la place de munitions de mitrailleuse, l'interface l'affiche correctement.
- Il est possible de réparer le moteur du char Valentine Archer s'il est endommagé.
- Correction d'un bug qui lançait l'animation de montée à bord d'un véhicule si vous appuyiez plein de fois sur la touche pour en sortir.
- Si vous êtes aux commandes d'une arme tractée lorsqu'elle plonge dans l'eau, vous en êtes éjecté.
- Les avions n'entrent plus en collision avec les sacs médicaux et les caisses. Cela causait des accidents.

- Correction d'un bug qui faisait que vous pouviez activer une visée de char à bord de l'Universal Carrier.
- Il n'est plus possible d'endommager les PaK 40 avec de petites armes de corps-à-corps comme les couteaux.
- Correction de l'invincibilité temporaire pendant l'animation de transition entre un siège à l'intérieur du véhicule et celui du tireur supérieur.
- Vous mourrez si vous quittez l'avion au moment où il est détruit. Auparavant, vous pouviez survivre si vous l'abandonniez au tout début de l'explosion.
- Correction d'un abus relatif aux postes de ravitaillement.
- L'option "Roulis caméra" fonctionne avec les avions Blenheim.
- Correction d'un abus qui vous permettait d'utiliser des chars pendant la phase "en attente de joueurs".
- De nouvelles courbes de dégâts ont été établies pour toutes les grosses bombes ainsi que les moyennes. Grâce à celle-ci, les niveaux de dégâts seront plus prévisibles selon la proximité de la cible. Ce changement s'applique à l'infanterie comme aux blindés. De plus, les dégâts d'impact directs de certaines bombes ont été transférés aux dégâts explosifs pour des dégâts plus homogènes.
- Les dégâts explosifs des canons 75 mm et 6 Pounder des avions ont été réduits. Désormais, ces armes équivalent les canons BK37 du Stuka au niveau des dégâts par seconde. Ces avions possédant déjà un grand nombre de bombes, ils n'avaient pas besoin de canons aussi puissants.
- L'effet de traînée des roquettes a été grandement amélioré. Il est désormais plus facile de suivre leur trajectoire du point de vue du tireur et des cibles.
- Le rayon d'effet maximum des roquettes GR21 a été légèrement réduit pour un meilleur équilibre vis-à-vis des roquettes RP-3. Il ne faut tirer que deux roquettes GR21 pour infliger le maximum de dégâts, et leur portée létale était bien trop élevée.
- Les petites bombes du Bf 109 G-2 peuvent être larguées en même temps pour que les deux puissent tomber plus près de leur cible. Cela devrait augmenter leur efficacité contre l'infanterie et les rendre plus intéressantes que les roquettes GR21 dans cette optique.
- l'explosion de la bombe Blockbuster de 4 000 livres inflige nettement moins de dégâts, mais conserve son énorme rayon d'effet. De plus, l'effet de la traînée est plus important sur elle, ce qui fait qu'elle met plus de temps à toucher le sol. Cette bombe est une arme de destruction massive conçue pour ravager des structures, des véhicules et blesser des soldats dans une large zone. Pour des questions d'équilibre, elle doit infliger des dégâts à un grand nombre de cibles sans pour autant les détruire ou les tuer du premier coup.
- Les bombes de 250 livres du Spitfire VA peuvent être larguées simultanément pour causer plus de dégâts. De plus, elles profitent d'une légère augmentation des dégâts explosifs contre l'infanterie, car auparavant, une bombe bien placée n'était pas toujours en mesure de tuer un soldat ayant toute sa santé. Ces changements influencent surtout l'homogénéité de dégâts et n'augmentent que légèrement l'efficacité de ces armes.

- Réduction des dégâts explosifs du Bordkannone 37.
- Correction des chars pour que leurs parties supérieure et inférieure subissent des dégâts homogènes.
- Réduction des dégâts de la mitraille du Valentine AA de sorte qu'il faille plusieurs tirs pour tuer un soldat. Avec 40 munitions et une bonne cadence de tir, cette arme ne devrait pas tuer en un coup les soldats à distance moyenne.
- Renforcement du blindage des tourelles des chars moyens et lourds. Elles sont désormais plus difficiles à détruire.
- Les obus HE du StuG et du Panzer ont une vitesse initiale plus basse mais conservent plus de vitesse sur la distance. Leur utilisation s'apparente de nouveau à celle des obusiers, mais le tir à distance n'est pas beaucoup plus difficile qu'avec les autres chars.



Armes, gadgets et spécialisations

- Ajustement du PIAT selon les nouvelles valeurs des chars. Il dispose toujours d'une bonne puissance explosive pour éliminer l'infanterie, mais globalement, ses dégâts ont été légèrement réduits.
- Les dégâts de la mine AP ont encore été réduits pour passer sous le seuil de l'élimination en un coup. Avec la nouvelle courbe de dégâts, ceux-ci sont plus uniformes jusqu'à la périphérie du rayon d'effet.
- Correction des dégâts infligés par des explosifs comme les mines et la dynamite aux parties des véhicules. Désormais, ils ne détruisent plus en une seule fois les pièces améliorées via l'arbre de spécialisation.

- Ajout d'une nouvelle courbe de dégâts pour la mine antichar et la dynamite. La mine et la dynamite infligent de très gros dégâts si elles entrent en contact direct avec le véhicule, mais leurs dégâts sont nettement moins importants si elles explosent à côté. De même, elles élimineront les unités d'infanterie uniquement si elles explosent tout près d'elles. Dans le reste de la zone d'effet, elles ne subiront que des dégâts.
- Correction d'un problème qui empêchait une arme d'atteindre sa précision maximale suffisamment rapidement lors du zoom et en l'absence d'une mire métallique.
- FG 42 : réduction du recul horizontal de base (0,525 -> 0,5). La FG 42 était un peu trop difficile à contrôler alors qu'elle a un petit chargeur.
- Sturmgewehr 1-5 : réduction du délai avant de pouvoir changer d'arme lors du rechargement (0,82->0,78) pour une meilleure synchronisation avec l'animation de rechargement. Vous pouvez donc changer d'arme plus rapidement sans annuler le rechargement.
- Fusils semi-automatiques : modification de la réduction du recul et du recul par tir. Vous ressentirez plus souvent le recul avec ces armes, et sur de plus longues durées. Nous ne pouvons pas fournir de valeurs numériques vous permettant de faire des comparaisons avec d'anciennes versions du jeu.
- Mécanisme poli : l'effet de cette spécialisation est bien plus prononcé lors des premiers tirs, ce qui la rend plus intéressante.
- Correction d'un bug qui faisait que vous pouviez récupérer automatiquement des grenades collantes après avoir utilisé une caisse de munitions.
- Correction d'un bug graphique qui pouvait survenir lorsque vous récupériez le Bren avec un Médecin du camp des Alliés équipé du haut Le Fantôme.
- Amélioration du lancer de sacs de munitions et de soin dans les situations où ils demeuraient à côté d'autres objets.
- Les armes de corps-à-corps infligent des dégâts corrects lorsque les deux joueurs sont dans l'eau.
- Amélioration de l'explosion de la roquette V-1 lorsqu'elle touche l'eau et lorsqu'elle explose très près de joueurs.
- Correction d'un bug qui faisait que vous pouviez voir un gadget alors que vous en utilisiez un autre.
- Correction d'un problème graphique du ZK-383 : une balle était visible à travers l'arme lors de la visée avec une mire métallique.
- D'autres améliorations mineures ont été apportées au placement du bipied sur certains éléments.
- Correction d'un bug qui altérait le rechargement d'une arme si vous montiez en haut d'un véhicule tout en rechargeant.
- Les jumelles de renfort ne flottent plus si vous effectuez une glissade tout en étant équipé.

- Après que vous avez posé une balise de réapparition et tiré la dernière balle du Kar 98, le nombre correct de balles insérées pendant l'animation de rechargement sera affiché.

Soldat

- Correction d'un bug qui faisait que les animations de marche n'étaient plus actualisées si vous marchiez sur certains obstacles en étant accroupi.
- Amélioration de la détection au sol pour ne pas passer en état de chute lorsque vous rampez sous un objet pas très haut.
- Correction d'un bug qui affichait une animation de mouvement lorsque vous ne bougiez pas.



Cartes/modes

- Amélioration du franchissement de certaines fenêtres sur Narvik.
- En Tir groupé, l'effet de ralenti de fin de mission ne sera activé que lors des trois dernières secondes.

IU/ATH/Options/Tâches

- L'écran de mission de Tir groupé affichera le nom de la bonne carte.
- L'écran de fin de manche de Sentiers de guerre affichera toujours la description de chaque intersection.
- Grâce à une nouvelle option, vous pouvez choisir entre maintenir une touche ou simplement appuyer dessus pour demander/passer une réanimation lorsque vous êtes à terre.

- La résolution des captures d'écran prend en compte l'échelle de résolution. Par exemple, si vous faites une capture d'écran en 1920x1080 avec une échelle de résolution de 200 %, la résolution de la capture sera de 3840x2160.

Stabilité

- Différentes améliorations ont été apportées pour corriger des crashes et renforcer la stabilité.

Améliorations spécifiques au PC

- Améliorations des performances en Tir groupé.
- Amélioration de la clarté de l'image NVIDIA DLSS en 4K et 1440p.

Améliorations spécifiques à la Xbox One

- Les fonctions de spécialisation et de personnalisation ont été ajoutées sur l'écran Remplacer arme.
- Les améliorations de l'activation du franchissement d'obstacle introduites précédemment fonctionnent sur les serveurs 30 Hz.

Améliorations spécifiques à la PlayStation® 4

- Les fonctions de spécialisation et de personnalisation ont été ajoutées sur l'écran Remplacer arme.
- Les fonctions de spécialisation et de personnalisation ont été ajoutées sur l'écran

Retours des joueurs

Comme toujours, vos retours nous sont précieux et nous tenons à ce que vous puissiez nous faire part de vos avis ! Pour des retours généraux, merci de vous rendre dans la section [Battlefield V des forums Battlefield](#).

Si vous rencontrez des problèmes ou des bugs, nous vous conseillons de les signaler sur le [forum Battlefield V –Answers HQ](#).

Vous pouvez aussi entrer en contact avec notre producteur multijoueur Battlefield David Sirland et notre producteur LIVE Battlefield Jaqub Ajmal sur Twitter pour leur faire part de sujets que vous aimeriez voir traités dans de prochains articles.

Contactez-les sur Twitter : [@tiggr](#) et [@jaqubajmal](#)

Vous pouvez également joindre Jaqub sur Weibo : [@jaqub](#).

Comme toujours, nous espérons vous revoir sur le champ de bataille, et nous avons hâte de partir à l'aventure avec vous sur les Sentiers de guerre de Battlefield V !

David Sirland et Jaqub Ajmal, au nom des équipes d'EA et DICE.