

## *Battlefield V* - Notes de version du chapitre 2 : Coups de foudre



Bonjour à vous, joueurs de *Battlefield V*. Voici la première mise à jour de l'année 2019 !

Par le biais du chapitre 2 Coups de foudre, nous commençons l'année en beauté avec le mode Conquête en escouade, une version intense de Conquête qui mobilise 16 joueurs répartis dans 2 équipes et favorise encore plus le gameplay tactique. Il est disponible sur les cartes Arras, Rotterdam et Hamada.

De plus, nous ajoutons 4 nouvelles armes que vous pourrez débloquer via les défis hebdomadaires disponibles pendant le chapitre 2.

Enfin, nous avons effectué plusieurs modifications et corrections en nous basant sur les retours de la *communauté* Battlefield.

Sachez que le chapitre 2 Coups de foudre apportera bien d'autres choses, comme le mode Ruée qui fait son grand retour, une grande opération et bien plus. Vous découvrirez d'autres expériences grâce à des mises à jour qui seront diffusées au fil de l'évolution du chapitre.

Rendez-vous sur le champ de bataille !

/Jaquab Ajmal  
Producteur – *Battlefield V*  
(Twitter : @jaquabajmal)

### *Nouveau contenu*

## Nouveau mode : Conquête en escouade

Conquête en escouade est une version réduite et plus intense du mode Conquête. Chaque équipe comporte 2 escouades, qui s'affrontent sur des cartes existantes aux dimensions réduites pour encore plus de stratégie : Arras, Hamada et Rotterdam. 16 joueurs répartis dans 2 équipes se battent pour le contrôle de 3 drapeaux. Il n'est possible d'apparaître que dans les QG et l'accès aux véhicules est limité. Conquête en escouade a été conçu avec un nombre restreint de variables pour favoriser les stratégies. Exploitez la structure ternaire des cartes pour analyser l'ennemi et élaborer des tactiques. Grâce à des voies dégagées et l'organisation des zones de combat, vous pouvez anticiper les mouvements des ennemis pour organiser vos défenses et les repousser.

## Nouvelles armes

Voici quelques-unes des armes que vous pourrez obtenir via les défis hebdomadaires de janvier et février.

- ZK-383 (PM)
- Modèle 1944 (fusil semi-auto)
- M1922 (mitrailleuse)

## Corrections et modifications majeures

### Changements pour le TTD (temps pour mourir) et la mort virtuelle

- Lorsqu'un ennemi vous tue, son nom apparaît désormais dans l'environnement du jeu. Ainsi, vous voyez mieux qui vous a tué et d'où. C'est particulièrement utile dans les zones pleines de monde.
- La mort virtuelle a également été améliorée par l'ajout d'une caméra qui suit et zoom sur le joueur qui vous a éliminé, ce qui vous permet de mieux comprendre comment vous avez été éliminé et de localiser l'ennemi responsable de votre mort.
- Les balles tirées sont représentées de manière plus précise pour les autres joueurs. Les traînées devraient toujours émerger du tireur et apparaître plus clairement lorsque la victime regarde dans la direction du tireur.
- L'indicateur directionnel de dégâts de l'IU a été corrigé pour qu'il ne s'affiche plus avec un décalage.
- Des modifications ont été apportées à l'indicateur directionnel de dégâts pour qu'il indique avec plus de précision l'endroit où se trouve l'ennemi qui vous attaque.

## Correctifs et modifications des soldats

### Franchissement d'obstacle

- Correction du franchissement d'obstacle pour qu'il ne s'active plus au niveau des collines et des pentes raides.
- Amélioration de la détection de franchissement d'obstacle lorsque vous essayez de sauter par une fenêtre déjà brisée. Ainsi, vous aurez plus de facilités à sauter par rapport à avant

(de rien, Reddit !). [https://www.reddit.com/r/BattlefieldV/comments/a2cyz9/jumping\\_through\\_windows\\_never\\_felt\\_so\\_smooth/](https://www.reddit.com/r/BattlefieldV/comments/a2cyz9/jumping_through_windows_never_felt_so_smooth/)

- Correction du fait que les joueurs subissaient parfois des dégâts de chute en sautant par dessus un mur.

## Réanimation

- Correction du fait que sur console, vous pouviez ramasser une arme lors d'une réanimation.
- Correction de la caméra qui pouvait passer à travers le soldat lorsque vous étiez à terre et si vous aviez paramétré un large champ de vision.
- Amélioration de la caméra lorsque vous réanimez très rapidement un allié à terre.

## Animations

- Amélioration de la gestion des corps des soldats. Ils réagissent de manière plus réaliste aux explosions en fonction de leur posture (debout, accroupi, allongé).
- Désormais, les soldats projetés par une explosion touchent le sol de manière convaincante au lieu d'adopter une position spécifique et moins crédible.
- Correction de la position erronée du bras de votre soldat lorsque vous frappez trois fois de suite un ennemi avant de prendre l'outil de fortification.
- Correction de l'animation d'autoravitaillement en munitions qui pouvait se figer et être jouée à l'infini.

## Divers

- L'attribut Armes lourdes n'est plus aussi efficace avec les armes antiaériennes, qui ne surchauffaient presque jamais lors du tir.
- Réduction de l'impact du virage lors du sprint pour améliorer l'activation de la glissade (en appuyant deux fois sur la touche correspondante).
- Améliorations générales de la détection pour les fonctions "coup d'œil" et "se pencher".

## Posture allongée

- Augmentation de 40° de l'angle horizontal de visée libre lorsque vous êtes allongé.

## Véhicules

### Gameplay

- Les autochenilles subissent des dégâts de manière plus cohérente et sont plus simples à détruire.
- Correction de la réparation rapide du Stuka, qui ne se rétablissait pas lorsque vous voliez à travers un point de ravitaillement.
- Augmentation des dégâts des canons BK 37 du Stuka contre toutes les cibles, mais réduction de la zone d'effet. Ainsi, les tirs précis contre les véhicules et l'infanterie seront grandement récompensés, tandis que les tirs peu précis seront nettement

moins efficaces. Ces canons sont désormais des armes de balayage précises et efficaces contre les cibles uniques, mais moins utiles contre les groupes de cibles.

- Les dégâts causés par la charge de déminage (spécialisation) sont désormais enregistrés dans le journal d'éliminations et par la caméra assassin. De plus, elle n'affecte plus les alliés.
- Les canons des chars éliminent en un tir tous les types d'avions, même ceux équipés de spécialisations réduisant les dégâts antiaériens.
- Augmentation de la capacité en munitions de tous les canons des avions (150 -> 200). À cause de la réduction précédente, les joueurs devaient recharger trop souvent.
- Correction d'un déséquilibre non désiré entre les mitrailleuses coaxiales et bâbord des véhicules. Cela se traduit par une nette amélioration des mitrailleuses allemandes et une légère amélioration pour les britanniques. Certaines mitrailleuses britanniques infligeaient bien trop de dégâts par rapport aux autres, tandis que certaines des Allemands étaient trop faibles. La puissance à courte portée des mitrailleuses allemandes a été augmentée pour être au même niveau que les britanniques. De même, la puissance à longue portée des mitrailleuses britanniques a été réduite pour être au même niveau que les allemandes. Pour équilibrer le tout, la portée de toutes ces mitrailleuses a été augmentée. Ainsi, les mitrailleuses britanniques n'ont pas perdu en efficacité, tandis que les mitrailleuses allemandes ont été améliorées.
- Les joueurs allongés résistent moins aux dégâts des explosions. Avant, les joueurs allongés absorbaient jusqu'à 25 % des dégâts des explosions, mais nous voulions que cela ne soit le cas que dans certaines situations précises. Cela réduisait beaucoup trop l'efficacité des obus de chars, car les joueurs pouvaient absorber une grande partie de leurs dégâts. En tout cas, les dégâts explosifs n'ont pas été retouchés.
- Réduction du temps de rechargement des roquettes (30 s -> 15 s).
- Réduction du temps de rechargement des bombes (30 s -> 20 s).

## Son et image

- Les icônes des postes de ravitaillement des véhicules restent affichées sur les bords de l'écran quand il est possible de se ravitailler. Ainsi, vous localiserez plus facilement les ressources. Pour éviter le désordre, ces icônes varient en taille et en transparence en fonction de la distance à chaque poste.
- Correction du fait que les peintures des véhicules pouvaient être moins détaillées que dans le menu de personnalisation.
- La sirène du Stuka est plus forte.
- Amélioration du mixage audio des avions. L'hélice est désormais plus audible, et le moteur l'est moins.
- Amélioration des graphismes d'un compartiment du Blenheim Mk I.
- Lorsque vous apparaissez sur le siège mitrailleur supérieur, votre personnage tient correctement la mitrailleuse.
- Correction de l'animation lorsque vous entrez dans le char Churchill Mk VII à la 3e personne (alignement).
- Correction des animations à la 3e personne lorsque vous montez sur le siège arrière du Kettenkrad.

## Correctifs

- Correction du fait que les joueurs qui avaient opté pour des options de sensibilité élevée pouvaient être considérés hors de la carte en étant dans le siège mitrailleur supérieur, alors qu'ils étaient bien sur la carte.
- Vous ne devriez plus tomber sous la carte si vous apparaissez dans un véhicule qui s'est fait détruire juste avant votre apparition.

## Armes, gadgets et spécialisation

### Gameplay

- Retrait de la spécialisation Chargeur étendu du M1907 SF. Le chargeur étendu est désormais équipé par défaut. Cette spécialisation a été remplacée par Amortisseur de recul. Les spécialisations de cette arme seront réinitialisées et vous récupérerez tous ce qui vous a permis de les débloquer. Le M1907 n'était pas assez efficace sans la spécialisation Chargeur étendu, ce qui rendait les améliorations de tir au jugé peu intéressantes.
- Réduction de l'efficacité de la spécialisation Canon percé du M1928A1 pour un meilleur équilibre au sein de la catégorie des PM. Cette amélioration était un peu trop efficace et facilitait trop le maniement de l'arme.
- Réduction du temps de déploiement de base du StG 44 (0,85 s -> 0,80 s), pour une meilleure synchronisation avec l'animation. Ce problème n'était pas présent sur les autres fusils d'assaut. Désormais, vous pouvez tirer un peu plus tôt lorsque vous passez à cette arme.
- Ajout du tir semi-automatique pour le M1928A1, qui n'était pas présent.
- Augmentation de la vitesse de rechargement du Suomi KP/-31 lorsque vous n'utilisez pas le chargeur étendu. Temps de rechargement tactique : 2,5 s -> 2,3 s. Temps de rechargement à vide : 3,75 s -> 3,45 s. Le temps de rechargement était trop lent avec un petit chargeur, ce qui rendait bien trop important le chargeur étendu.
- Correction du fait que certaines armes demeuraient peu précises pendant une trop longue durée lorsque vous tiriez au viseur juste après un sprint. Certaines armes n'atteignaient pas leur précision optimale en passant du sprint au tir visé (zoom max). Le recul était alors bien trop élevé. Ce problème était particulièrement visible chez les PM.
- Correction du fait que des PM et d'autres armes ayant les spécialisations Poignées améliorées et Sangles et émerillons restaient peu précises lorsque vous tiriez au jugé après un sprint.  
Malgré les spécialisations, ces armes ne retrouvaient pas assez vite leur précision dans cette situation, ce qui affectait l'avantage de mobilité qu'elles sont censées conférer.
- Modification de la position du PM lors du tir au jugé latéral, pour que l'arme ne masque pas le réticule.
- Lorsque vous changez d'arme pour le Panzerfaust en combat, il n'y a plus de long délai avant de pouvoir tirer.
- Le Panzerfaust a été corrigé pour éliminer en un tir tous types d'avions, même ceux équipés de spécialisations réduisant les dégâts antiaériens.
- Réduction des dégâts du Panzerfaust. Le Panzerfaust est très simple à utiliser et très populaire. En tant qu'arme jetable, il infligeait trop de dégâts contre tous types de blindage. Malgré tout, les dégâts restent importants, notamment contre les chars, surtout quand l'arme est entre les mains d'un joueur malin et talentueux avec un équipement antichar.
- Augmentation de la portée de dégâts max des couteaux de lancer (6,5 m -> 10 m).
- Réduction du délai entre deux lancers de couteau (-40 %).

- Ajustement de paramètres liés aux dégâts explosifs. Les joueurs à couvert subiront des dégâts correctement réduits lorsque leur abri sera détruit.
- Ajustement des multiplicateurs de dégâts pour les grenades et le Panzerfaust contre différents types de barricades. Désormais, il faut plusieurs grenades pour détruire une fortification sac de sable.
- Le RSC se recharge désormais avec le bon nombre de munitions, même s'il y a déjà une balle dans la chambre.
- Si un joueur réanime un allié en plein rechargement, le rechargement est désormais bien interrompu au lieu de continuer pendant la réanimation.

### Corrections visuelles

- Correction des sangles et émerillons pour qu'ils ne flottent plus sous le MP28.
- Correction du clignotement du M1928A1 lors du tir avec certaines mires métalliques.
- Lorsqu'ils tirent, les ennemis n'ont plus la tête qui part vers l'arrière. Ces mouvements imprévisibles rendaient difficiles les tirs en pleine tête.
- Amélioration de la trajectoire des sacs de munitions jetés vers les joueurs.
- Alignement du viseur Lattey lors du tir au visé avec le M1897.
- Correction de la posture erronée de la main lorsque vous passez de l'arme principale au pistolet Ruby.

### Reflète de la lunette

- Ajustement de la taille et de l'intensité des reflets des lunettes à zoom moyen et à zoom élevé. Les lunettes à zoom moyen ont des reflets plus petits et moins intenses que les lunettes à zoom élevé.
- Légère augmentation de la distance de visibilité des reflets des lunettes. Ces reflets seront visibles de plus loin (pour ces deux types de lunettes).
- La visibilité des reflets des lunettes à zoom moyen s'atténue sur de plus grandes distances.

### Correctifs

- Le message indiquant que vous pouvez ramasser une balise de réapparition apparaît correctement lorsque vous la regardez.
- Correction du fait que vous ne pouviez pas passer à l'arme secondaire lorsque vous utilisiez le M30 Drilling en mode fusil.

### Dégâts

- Réduction des dégâts minimums du Gewehr 43 et du Selbstlader 1916 (35 -> 33,5).
- Augmentation des dégâts du Revolver Mk VI. Distance pour tuer en 2 tirs : 7 m -> 12 m. Distance pour tuer en 3 tirs : 12 m -> 30 m. Distance pour tuer en 4 tirs : 30 m -> 50 m. Dégâts minimums : 15 -> 22. Les dégâts chutaient de manière trop abrupte alors que l'arme a une cadence de tir lente et une faible capacité en munition.

### Maniabilité

- Les améliorations des PM apportées par cette mise à jour visent à améliorer les capacités du Médecin au combat à moyenne portée. Grâce aux réductions du recul et aux augmentations de la précision, vous infligerez des dégâts plus constants à l'ennemi et gagnerez globalement en efficacité.
- Amélioration du tir au jugé continu du PM.

- Réduction de la dispersion de base des PM (0,2 -> 0,15). Grâce à cette modification, les PM sont un peu plus maniables. De plus, les PM à cadence de tir faible seront un peu plus efficaces à moyenne portée, même en l'absence de spécialisations de précision.
- Réduction du recul vertical du Suomi KP/-31 (0,8 -> 0,76).
- Réduction du recul horizontal du Suomi KP/-31 (0,95 -> 0,93). Par rapport au M1928A1, le Suomi était un peu trop difficile à manier.
- Réduction du recul de l'EMP de sorte que les tirs au coup par coup soient plus précis. En effet, ces tirs partaient sur les côtés et manquaient d'efficacité par rapport aux autres armes.
- Augmentation du recul vertical du M1A1 (0,55 -> 0,6). Cette arme dominait les autres aux portées optimales. Désormais, il sera plus difficile de toucher des cibles à des portées plus grandes.
- Augmentation du recul vertical du M1907 SF (0,68 -> 0,82). Cette arme dominait les autres aux portées optimales. Désormais, il sera plus difficile de toucher des cibles à des portées plus grandes.
- En position accroupie, le recul vertical est réduit de 25 % (contre 30 % auparavant). En position allongée, il est réduit de 40 % (contre 50 % auparavant).
- La réduction de recul vertical lorsque vous êtes accroupi ou allongé ne s'accumule plus avec la réduction apportée par le bipied. En effet, cela rendait le tir au bipied difficile, car les schémas de dispersion variaient en fonction de la posture. Changer de posture réduisait beaucoup trop le recul, notamment avec un bipied, ce qui affectait énormément le maniement, notamment en étant allongé. L'effet est particulièrement visible lors de l'utilisation des mitrailleuses en posture allongée.

## Cartes et modes

- Assaut final : il n'est plus possible de passer la réanimation dans ce mode.
- Rotterdam (Percée) : retrait d'un point de réapparition des défenseurs situé hors de la carte, près du drapeau A.
- Panzerstorm : correction des lampes qui pouvaient flotter dans les airs après la destruction du bâtiment dans lequel elles se trouvaient.
- Assaut final : correction de l'écran de déploiement noir.
- Centre d'entraînement : les avions ne subissent plus de dégâts en quittant la piste de décollage.
- Grandes opérations : correction d'un problème qui faisait que la manette ne vibrait pas.
- Aérodrome : les sacs de sable (fortification) ne bloquent plus la ligne de mire de l'arme statique près du hangar à avions.
- Panzerstorm : correction du Flak 39 flottant.
- Dévastation (Conquête) : correction d'une portion de fil barbelé invisible près du drapeau A.
- Rotterdam : amélioration des rails près des canaux pour qu'ils soient plus faciles à franchir.
- Les incendies sur la carte ne provoquent plus d'effets de reflet indésirés.
- Dévastation : réduction de l'intensité de la fumée environnementale de couleur blanche.

## IU/ATH/Options

- La Croix distinguée du défenseur ne peut plus être décernée plusieurs fois.
- Vous pouvez naviguer dans la liste des cartes depuis le menu des informations du serveur, en jeu.
- Ajout de l'icône manquante de la grenade M24 sur l'écran des statistiques.
- Correction du message "monter dans le véhicule" qui était visible à l'écran avec la caméra "perroquet".
- Correction des ordres d'escouade retardés pour les mitrailleurs supérieurs dans les chars.
- Ajout de l'image manquante de Panzerstorm dans le menu de recherche avancée.
- La rareté des skins de véhicule s'affiche désormais dans le menu de personnalisation de véhicule.
- Les icônes des tâches spéciales devraient toujours apparaître pour tous les défis.
- Correction d'un problème qui altérait le fonctionnement de l'état d'hémorragie.
- Ajout de l'option "Lissage transition sensibilité zoom" (désactivée par défaut). Lorsque vous utilisez le système de visée pour zoomer, un nouveau niveau de sensibilité est appliqué. Cette option lisse la transition vers cette nouvelle sensibilité. Elle n'affecte que les joueurs qui utilisent l'ancien système de visée soldat. Elle est automatiquement activée si vous avez la "Visée soldat constante".
- Correction de l'écran d'élimination qui ne s'affichait pas si vous étiez réanimé trop vite après avoir été tué.
- Correction de divers problèmes de texte.

## Audio

- Quand vous êtes à terre, si un joueur a l'intention de vous réanimer, vous entendrez une voix vous l'annonçant.
- L'audio des pas a été amélioré pour une meilleure expérience. La marche et la course génèrent plus de bruit, tandis que se déplacer accroupi ou en rampant fait moins de bruit, ce qui favorise le gameplay furtif.
- Correction du bruit de l'avion endommagé qui perdurait même lorsque l'avion était réparé.
- Arras et Torsion d'acier : amélioration des bruits de pas en fonction du sol.
- Correction de l'audio "Élimination confirmée" qui était parfois joué au mauvais moment.

## Stabilité

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

## Améliorations spécifiques au PC

- Amélioration du champ de vision sur Arras lorsque vous jouez avec des paramètres bas, afin de ne pas pénaliser les joueurs qui ne jouent pas sur des PC avancés.

## 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* : <https://forums.battlefield.com/fr-fr/categories/battlefield-v-discussions-generales>

Si vous rencontrez des problèmes ou des bugs, nous vous conseillons de les signaler sur le forum *Battlefield V* – Answers HQ : <https://answers.ea.com>.

Vous pouvez aussi entrer en contact avec notre producteur multijoueur *Battlefield* David Sirland et notre producteur LIVE *Battlefield* Jaqub Ajmal sur Twitter pour leur annoncer les sujets que vous aimeriez voir traités dans de prochains articles. Contactez-les sur Twitter [@tiggr](#) et [@jaqubajmal](#). Vous pouvez également parler à 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.*