

Translated By: 雪灯り小庵 (Fantia準備中)

Copyright owned by: original owner of the translated text

Source : [Battlefield V Tides of War Chapter 2: Lightning Strikes – Update #2](#)

BFV チャプター2 「電撃の洗礼」 アップデートノート

バトルフィールドVプレイヤーの皆様、こんにちは！そしてようこそ、1月の第二アップデートへ！

[1月上旬のアップデート](#)に続き、今回のアップデートでは新しくシュトルムゲシュツ IVが実装される一軸軸側の戦車（より精確に言えば突撃砲）で、トップガンナー席に車内からリモート操作が可能な機銃タレットを備え付けた、自衛に長けた車両だ。このIV号突撃砲は「電撃の洗礼」第三節のウィークリーチャレンジを完了することによってアンロック出来るぞ！

また、[練習場](#)に新機能を追加したり、[パンツァーストーム](#)にも様々な改良を施したし、いつも通りバグフィックスも行った。それと、君たちバトルフィールドコミュニティのフィードバックを基に様々な要素や変更をも追加したぞ！

では、戦場で会おう！

/Jaquab Ajmal

プロデューサー – バトルフィールド V

(Twitter: @jaquabajmal)

新ビークル – IV号突撃砲

StuG IVとも呼ばれているこの車両はその低車高のおかげで待ち伏せ戦法に最適な選択になる。しかも砲塔も無いので対戦車戦でも優位に立ち回れるだろう。勿論、砲塔が無いということは弱点にもなり得る点には注意が必要だ。StuG IVのドライバーは車体を敵の方向に常に合わせないといけない。

StuG IVの自衛力はとても高い方だ。トップガンナー席の上に、車内から安全に操作できるマシンガンタレットもついている。

専門技能ツリーに関しては、その低くない生存力を更に高めるための選択肢や、対歩兵力を高める選択肢等、最も危険な乱戦に殴り込みたいドライバー向けの物が用意されている。また逆に、長砲身と徹甲弾に換装して、高初速の砲で遠距離から敵戦車を破壊したい人向けのカスタマイズも用意されているぞ。

練習場の改善と新機能

- ガジェット練習：パンツァーファウストや他のガジェットを静止した的や動いている的相手に練習してみよう。
- クレー射撃：クレー射撃場で様々な難易度の設定相手に射撃訓練を行えるぞ。
- グレネード練習：ランダムにスポーンする樽相手にグレネードの投擲を練習しよう。こちらも難易度設定が行えるぞ！
- 弾道落下：弾道落下の視覚化を様々なモードでオンオフできるようになった。
- 最初のスポーン位置をオープンレンジにより近くした上に、幾つかのバグ修正を行った。
- オープンレンジのミニモードで、難易度別にクリアすることによってそれぞれ一つ星、二つ星、三つ星練習場勳章が手に入るようになったぞ。
- 練習場勳章はスコアボード内で、ソロプレイとCO-OPプレイで得た物をそれぞれ確認することが出来る。

パンツァーストームのマップアップデート

先日パンツァーストームを実装した際は、君たちプレイヤーの皆が楽しんでいる姿がとても励みになったよ！私達も君たちの中に混じって一緒に遊んだり、色んなフィードバックやコメントに耳を傾けたし、数百万ものプレイヤーが遊んだデータテレメトリーにも眼を通して、このマップの大から小まで様々な要素を調整・変更することにしたんだ。

多分一番分かりやすい変更点は、F拠点の延長だね。豚小屋に幾つかの建物を追加して、元の四倍程の面積にしたんだ。これらの建築物は歩兵と戦車両方に追加の遮蔽を与えてくれるはずだ。また、GとDの道沿いにオーク木の小路を追加して、このオープンフィールドを渡りやすくした。

あと、歩兵プレイヤー達からの共通する批判だけど、マップが開放的すぎたという問題だ。これに関しては色々手を尽くしたよ。マップ端に塚や溝を大量に追加して、開けた地形でも戦車に接近しやすくした。開発内では「Arras化」って呼んでいるけど、あのマップに慣れている人なら石壁や尾根、道沿いの高低差が増えた事に気づいたはずだ。これらの変更は些細なものだけど、積み重なれば大分歩兵が遊びやすくなったと感じるはずだ。

AからDまでの戦車戦はとても良かったが、戦車がより進軍しやすくなるためにソフトカバーを追加する必要性も感じたんだ。なので植林を行った。それとD拠点の民家をちょっと180°ほど回転させたから最上階が絶好のスナイパーポジションになったはずだ。あとはD拠点の納屋に梯子を追加したので、ちょっと外を覗いて見たい時に活用してみてください。これらの変更はDG間に追加した並木道と同じ効果をもたらすためのものだ。

また、DとE間の道は遮蔽が不足していて、データを参照してみたらDE間の戦闘が期待していた物よりも余程不安定だったという事実が明らかになった。なので、ソフトカバーを追加したり地形の高度を細かく変更する事によって、リスクを冒いながら駆け出す前にせめて状況

確認が出来るようにした。この変更によって意識外の方向から一方的に射撃されるという現象が少なくなるはずだけど、これ以降もテレメトリーに気をつけつつ、必要ならば追加でマップ変更を行っていく。

BとC間の空間は戦車用の防衛ラインと再統合された。歩兵用の遮蔽が増えてE, D, Cの歩兵メインな戦場にBも加わる事になる。

また、このステージ全体で高度上限が低すぎるとの声が多数届いたので、高度上限を引き上げた。

最後に、対戦車陣地が構築できる建築ポイントをマップ上に複数追加したよ。

/Matthias Wagner と Erik Rönnblom より
(Twitter: @Kenturrac @ErikRonnblom)

歩兵関連の修正と調整

- 三人称視点での足音の音量減衰が強化された。現状はサービス開始時の設定と前回のアップデートの中間程度の音量になっている。プレイヤーから25mの位置で、足音は元の28%まで11デシベル減少するようになった。比較までに、前回アップデート時の設定は71%(3デシベル減少)で、サービス開始時は10%(20デシベル減少)だった。
- 雪上の足音は今までより僅かに減少。
- ダイナマイトにキルされ、その後衛生兵に蘇生失敗されたプレイヤーがリスポン出来なくなるバグを修正。
- 様々な表面にバイポッドを設置した際の挙動を改善。
- 足元の空間が足りない場合の伏せがそもそも発生しなくなった。その際に表示される通知メッセージは後日実装予定。
- 登攀をしているプレイヤーに対してダメージが入らない不具合を修正。
- プレイヤーが最低1m/sの速度で前進している際の最低登攀高度が高くなり、背が低い瓦礫等を飛び越える代わりに登攀行動に入ってしまう頻度が少なくなるように。
- 登攀挙動を全体的に改善。
- 階段で走りながらジャンプする際に登攀しなくなるように。
- 落下高度が低い際には新しく素早い崖掴みアニメーションが再生されるように。
- 遅めの崖掴みアニメーションを改善して不快感をそれほど与えないように。
- 登攀キーを押しっぱなしにしている間、つかみ判定が持続するように変更。
- 敵兵士へのトラッキングを改善。ターンや急な方向転換をする際のアニメーションの傾きをより滑らかにし、兵士の上半身の姿勢がより安定するように。
- 近くで何らかの事象が発生している際に敵兵の顔が操作されている方向と別の方を向いている不具合を修正。よそ見している敵兵に殺されるという現象に対する調整。
- キルカードから出血画面に移るまで最低3秒間のディレイがあった不具合の修正。
- ダウンした味方に表示される蘇生アイコンの蘇生時間表記が減らなかった不具合の修正。

ビークル

- ブレニムの搭乗者の画面にパイロット視点のクロスヘアが映っていた不具合の修正。
- シュトゥーカ B-1の爆撃サイトが消えていた不具合の修正。
- スピッツファイア MK VBが残弾数50発以下になった際に射撃ができなくなっていたバグの修正。
- スタッグハウンドの接触サウンドエフェクトが全て再生されるように調整。
- Flak 38の弾種名が正しく表示されるように。
- 38T戦車のフレアランチャーの挙動を改善。
- 最後の虎のエンブレムの位置を調整して、戦車側面のキャンプ用品の裏に隠れないように。
- ユニバーサルキャリアーにクラクションを追加。さあ鳴らすんだ！
- ブレニムの補給品展開が弾薬と回復箱両方を落とすようになる。
- ビークルの車長が降りてもビークル修理が続く不具合の修正。
- 一部の武器でリロード動作をスキップ出来る不具合の修正。
- 航空機に対する攻撃がより安定するように、対空砲の挙動を大幅に調整。近接信管が発動した弾はより安定したダメージが出るようになり、爆発地点が対象に近いほどダメージが上がるようになっているはずだ。これは航空機がAAに飛び込んできたり、逆に飛び去る時に一番顕著に感じられるはずだ。また、これに連なるバランス調整のために全対空砲のダメージ値を調整して、対空砲毎に推奨される標的がハッキリするようになった。速射系の対空砲は機動力が高くて小さい戦闘機等に有効になり、高口径の連射速度が遅い対空砲はより大きな爆撃機等の標的向けに。
- すべての固定及び牽引可能な対空砲の砲弾射出ポイントを調整し、低高度に向けて射撃している際に土囊に当たらないように。

武器、ガジェット及び専門技能

ゲームプレイ

- ユニバーサルキャリアーを修理しようとした際に、修理キットがたまに作動しない不具合を修正。
- グレネードのキャンセルがリロードキーもしくは装備変更ボタンで行えるように。
- 全武器の全サイトのADSアニメーションが作り直され、ストレイフや歩行時により正確な着弾点を表示するように。全ライフル、SMG、LMGとショットガンのスコープ挙動が安定し、初弾がより正確に。
- ADS時に屈伸する際のアニメーションが上記調整と合うように改善。

ビジュアル

- 武器庫でBren Gunを受け取る際に近くで浮いている弾を回収。
- スモークランチャーからプライマリに持ち替える際、SMGのマガジンパーツがたまに消えて無くなっていた不具合の修正。
- M1907 SFのアイアンサイトが一部のマズルカスタマイズに遮られていた不具合の修正。

- 設置されたあとに試合に参加したプレイヤーに対し、対戦車地雷が宙に浮くことの無いように。

マップとモード

- フロントライン：プレイヤーの数が合ってなかったり、HUDが表示されていなかったり、テキストが一部表示されなくなっていた等の不具合を修正。
- スポーンしようとする時に「そのスポーン地点は利用できません」と表示されていた不具合の修正。
- ドミネーション及びチームデスマッチモードから支援要請に関する全てを削除。これらのモードでの支援要請の使用は想定されていないため。
- Aerodromeの航空機ハンガー内でプレイヤーが想定されていない地域に入れてしまった不具合の修正。
- HamadaコンクエストF拠点の近くの塗装された床のテクスチャを改善。元のはとてもぼやけていた。

パンツァーストーム限定の変更点

- 頻繁に地面の下を覗き込めていた不具合の修正。
- 一部の草藪が防弾性だった不具合の修正。
- 多数のグラフィック修正。
- コンクエスト時に、拠点範囲内の建物の屋根から拠点を占拠できるように。
- F旗を完全にリメイク。
- DG間に並木道の追加。
- 歩兵の遮蔽を増やすために地形高度を多少調整。
- AD間の歩兵と戦車移動を支援するため樹木や草藪を追加。
- DE間の歩兵用間道の改善。
- BC間の空間を戦車用防衛ラインに統合しこれらの拠点間の歩兵移動が楽になるように。

UI/HUD/オプション/特別任務

- 歩兵と車両それぞれ別にエイムアシストが機能するように設定項目を追加。また、エイムアシストの強度を調整できるように。
- パイロット用にフリールック切り離しオプションを追加し、フリールックのキーバインドをピッチ/ロールとは別に再設定できるようにし、またボタンを押さずとも発動するように。
- スクリーンショットのキーバインドを追加。
- プレイヤーの体力が低下した際に、包帯ボタンがハイライトされるように。
- 回復中にUIの体力ゲージが黄色になり、回復量が分かりやすくなるように。
- 出血状態アイコンが正しく機能するようになり、衛生兵がより優先度の判断をしやすくなるように。Sanitäter!!!
- 分隊コンクエストで、旗が中立状態でも占拠命令を出せるように。
- アラビア圏向けローカライズのテキストを多数修正。

- フランス語や韓国語設定で、推奨カードに環境依存文字が表示される不具合の修正。
- 現状のデザインによりマッチするようにツールチップをアップデート。
- タイズ・オブ・ウォー関連の様々を修正。
- 分隊コンクエスト用に「チュートリアルを視聴する」ボタンを追加。ルールが類似しているコンクエストモード用の映像が再生されるように。
- 武器カスタマイズ画面の背景がなくなり、雪国マップでテキストが読みにくくなっていた問題の修正。
- キルカメラとキルフィールドに銃剣アイコンの追加。
- 次のマップをロードしている最中に前マップがロード画面に数秒表示される不具合の修正。
- MP28 エキスパートII スペシャル任務の条件表記を修正。
- 前回のラウンドでアンロックした武器を選択した際に「選択したクラスはサーバールールに違反しています」という表記が出てきた不具合の修正。
- 分隊一掃された後にプレイヤーがランダムスポーンからスポーン出来なくなっていた不具合の修正。
- タイド・オブ・ウォーの完了済任務の内、この試合中に完了された物のアイコンだけが表示されるように変更。
- 条件を満たしたプレイヤーがバトルフィールド・ベテランドッグタグを選択できるように修正。
- トップランククラスアイコンが正しくクラス別に表示されるように。元々は突撃兵アイコンしか表示されない仕様だった。
- 野戦武勇殊勲賞が、試合終了時に条件を満たしていた場合に授与されるように。
- 狙撃殊勲賞が、条件を満たしたタイミングで授与されるように。
- 爆発物敷設殊勲賞が、目標の数値を達成したタイミングで授与されるように。
- 満員のチームに居るフレンドに参加しようとしたプレイヤーが無限ループに陥ってしまう不具合の修正。
- 試合間のチームバランサーのせいで分隊がまるごとサーバーからキックされてしまう不具合の修正。

ネットコード関連のUI改善

- HUDにエイムリードインジケーターが実装。PINGが劣悪な際に、いつまたどれぐらい先読みして射撃しなくてはいけないかプレイヤーに通知してくれる。現在ではPINGが162を超えた際に表示される。
- HUDのヘルスカウンターのダメージ繰り下げを調整し、0と表示されているのに生存していたり、プレイヤーの状況判断を誤らせていた現象を改善。
- 問題が起きた場合にネットワークパフォーマンスグラフが表示されるようになる設定の追加。
- ネットワークグラフの位置とサイズを変更できる機能の追加。

安定性

- クラッシュや安定性に関する不具合を多数修正。

シングルプレイヤー

- シングルプレイヤーメニューに「嵐の中で敵に発見されない」チャレンジの完了情報が表示されるように。
- シングルプレイヤーメニューに「猛攻をプレイする」チャレンジの完了情報が表示されるように。

PC版限定の改善点

- 満員サーバーのフレンドに参加しようとしているプレイヤーは「サーバーが満員です」エラーメッセージを受け取る代わりに正しくキューに並べられるように。
- 一部のAMD GPUでのシングルプレイヤーのロードを改善。20秒もの黒画面や、シネマティックのロード時間が大きく削減される。

Xbox One版限定の改善点

- シングルプレイヤー後にスタンバイモードに変更して、ゲームを再開した際に画面が真っ黒になってしまう不具合の修正。
- 「チャット」ウィンドウが表示されるように。

PlayStation® 4版限定の改善点

- 「チャット」ウィンドウが表示されるように。
- 「小隊を探す」画面で小隊メンバーリストを閲覧している最中にL3ボタンを押し込むとプレイヤーのPSNプロフィールが表示されるように。

プレイヤーフィードバック

いつもながら、皆のフィードバックは大切に受け止めているので、どんどん要望等を送ってきてくれ！

一般的なフィードバックに関しては、私達のバトルフィールドフォーラムのBattlefield Vセクションに：

<https://forums.battlefield.com/en-us/categories/battlefield-v-general-discussion>

もしなんらかのバグや不具合に遭遇したなら、私達のAnswers HQフォーラムのBattlefield VIに：

<https://answers.ea.com>

また、将来的なブログポストで取り上げて欲しい話題があるならばツイッターでBattlefieldマルチプレイプロデューサーのDavid SirlandやBattlefield ライブプロデューサーJaquab Ajmal宛に要望を出してくれ、それぞれ@tiggr_と@jaquabajmalだ。Weiboの@jaquabでも良いぞ。（訳注：おそらく中国はTwitterが検閲されているため）

今後もバトルフィールドVとタイド・オブ・ウォーはまだまだ続く。その旅路を通してこれからも戦場で会おう！

EAとDICEのチームを代表して、*David Sirland*と*Jaqub Ajmal*より