

# EA va mettre à jour les serveurs de Battlefield 4

---

Postée par [-VT-doberman](#) 02/04/2014 - 19:38:00

Depuis le lancement de Battlefield 4, de nombreux joueurs se plaignent de problèmes de lag ou de « rubber-banding » en mode multijoueur et ce quelle que soit leur plateforme. Si, jusqu'ici, Electronic Arts et DICE annonçaient chercher des solutions tout en essayant d'améliorer les choses grâce à quelques patches, l'éditeur s'est finalement décidé à mettre à jour son infrastructure.

Electronic Arts et DICE ont déployé de nombreuses mises à jour afin de tenter d'endiguer ces problèmes. Mais si des améliorations ont pu être notées, les soucis n'ont pas complètement disparu et continuent de nuire à l'expérience de jeu.

Dos au mur, l'éditeur vient d'annoncer [sur le blog officiel de Battlefield 4](#) que de nouvelles mesures allaient être prises « *dès que possible* ». Cette fois-ci, il n'est pas question d'une mise à jour du jeu, mais de la configuration matérielle des serveurs, et ce afin d'améliorer la situation dans le cas des parties regroupant 64 joueurs. Pour l'heure, EA ne sait pas exactement quand cette opération de maintenance des serveurs aura lieu, mais promet de tenir au courant la communauté dès que de nouvelles informations seront disponibles.

Vous allez me dire qu'est ce le RUBBER-BANDING

Donc c'est :

Ce phénomène déplaisant vous fait, en jeu, **avancer ou reculer** de quelques mètres comme si vous vous téléportiez. Ce souci peut survenir **soit à cause de la connexion du joueur ou encore du serveur**.

---

Team VeTerans -

[http://www.teamveterans.fr/index.php?file=News&op=index\\_comment&news\\_id=69](http://www.teamveterans.fr/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=69).