Plan für zukünftige Patches und den FINAL FANTASY XIV-Relaunch

14. Oktober 2011

Naoki Yoshida　Direktor / Produzent

Planung einer neuen Version

Relaunch von FINAL FANTASY XIV

Umgestaltung bei gleichzeitigem Spielbetrieb

Im Dezember 2010 wurde das Team umgestellt und das Spiel analysiert, mit dem Ergebnis, dass das Spielsystem und Spieldesign überarbeitet werden müssen.

Bis März 2012 wurde ein entsprechender Plan ausgearbeitet und seit April setzen wir diesen in die Tat um.

Die Arbeiten an einer neuen Version des Spiels haben bereits begonnen und werden fortgesetzt, während auch an normalen Patchs gearbeitet wird.
Freut euch auf das neue FFXIV!

← Konzeptzeichnung
Der alte Primae „Odin“

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Die Entstehung live miterleben

Die Siebte Ära des Schattens bricht über Eorzea herein!

Charaktere und Story lassen eine neue Welt entstehen

Der Wandel ist längst eingeläutet … Die „Siebte Katastrophe“ rückt näher!

Welches Schicksal sieht die Prophezeiung für die Abenteurer vor?

Was hat es mit dem „Projekt Meteor“ der Garlear auf sich?

Eine Geschichte, wie ihr sie nur jetzt erleben könnt!

Und mit jedem Patch nimmt sie Tempo auf!

Erlebt mit eigenen Augen, wie in Eorzea Geschichte geschrieben wird!

Spannende Aufträge, illustre Persönlichkeiten, mächtige Feinde – die es nur jetzt zu erleben gibt – und der bedrohliche Schatten des Kaiserreichs, der alles verdunkelt … Was Abenteurer heute durchstehen, wird bald schon den Stoff für Legenden bilden.

Wie kann man sich die Wiedergeburt von Eorzea vorstellen?

Die Abenteurer sehen sich Rätseln und Gefahren gegenüber,

und die Spieler werden Zeugen der Geschichte …

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalte des neuen FFXIV

Schöner, besser, weiter

Auf das neue FFXIV zusteuernd widmen wir uns den folgenden Punkten, während wir an den Patches arbeiten.

① Monotone und kopierte Areale werden komplett geändert
② Implementierung einer neuen Grafik-Engine
③ Neustrukturierung und Beschleunigung der Server
④ Rundumerneuerung der grafischen Benutzeroberfläche
⑤ Ausbau des Community-Systems im Spiel

Im Folgenden werden Bildschirmfotos sowie Konzeptzeichnungen vorgestellt und erläutert.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neugestaltung der Außenareale

① Eine Welt, die Lust auf Abenteuer macht

Die bisherige Welt von FINAL FANTASY XIV war weitläufig und übergangslos,
dafür jedoch leider auch wenig dynamisch und voller Déjà-vus ...

Angesichts der langen Jahre, die wir das Spiel zu betreiben beabsichtigen,
werden wir alle Areale gegen neue austauschen und euch damit eine Bühne für ganz neue Abenteuer zur Verfügung stellen.

← Plan für neugestaltetes Außenareal
(Zentrales Hochland von Coerthas)
(Material befindet sich noch in Entwicklung)

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neugestaltung der Außenareale

← Konzeptzeichnung zum neuen Eorzea

Was es mit diesem riesigen Phänomen auf sich hat, das die sonst so harmonische Landschaft stört, erfahrt ihr, wenn ihr die kommenden Patches durchspielt.

- **Die zusammenhängende Karte wird abgeschafft, um mehr Dynamik erzeugen zu können. Es wird Zonen geben und in jeder Zone mind. drei Themen bzw. Inhalte.**
- **Mithilfe eines neuen Verteilungs-Tools werden Objekte und Gegner besser balanciert in der Welt verteilt.**

An der Balance der derzeitigen Areale wird weiterhin gefeilt, doch mit dem Erscheinen des neuen Eorzea werden alle Karten so umgestaltet, dass ihr das Land ganz neu erkunden könnt!

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neue Grafikpower

② Mehr Variation und mehr Stabilität

FINAL FANTASY XIV verfügt als modernes MMORPG über eine hochkarätige, detailreiche Grafik ... die leider nur auf High-End Spielerechnern zur Geltung kommt.

← FFXIV Konzept-Screenshot

*Befindet sich noch in Entwicklung

Um FFXIV unter Beibehaltung der Qualität auf der PlayStation®3 laufen lassen zu können, werden wir die Grafik komplett auf eine neue Engine umstellen.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neue Grafikpower

← Im Heiligtum der Ixal

Konzeptzeichnung zum Hauptstützpunkt des wilden Stammes, dessen Implementierung im neuen FFXIV geplant ist.

Dungeon der höchsten Schwierigkeit.
Eine Herausforderung für die Abenteurerelite.

- **Die beste Grafik unter modernen MMORPGs auf High-Spec PCs**
- **Bestmögliche Grafik und Spielbarkeit auf der PlayStation®3 und auf PCs mit vergleichbarer Leistung**
- **Viele Konfigurationsmöglichkeiten, was die Grafik betrifft**

Da es mit der neuen Grafikengine zu Unterschieden bei der Darstellung einiger Details kommt, erhalten alle Spieler das Recht, zum Wechsel ihren Charakter neu zu gestalten.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neue Struktur des Serversystems

③ Umstellung auf neue Server

↓ Geplantes maritimes Kolosseum in Limsa Kominsa – Bühne für spannende PvP-Kämpfe

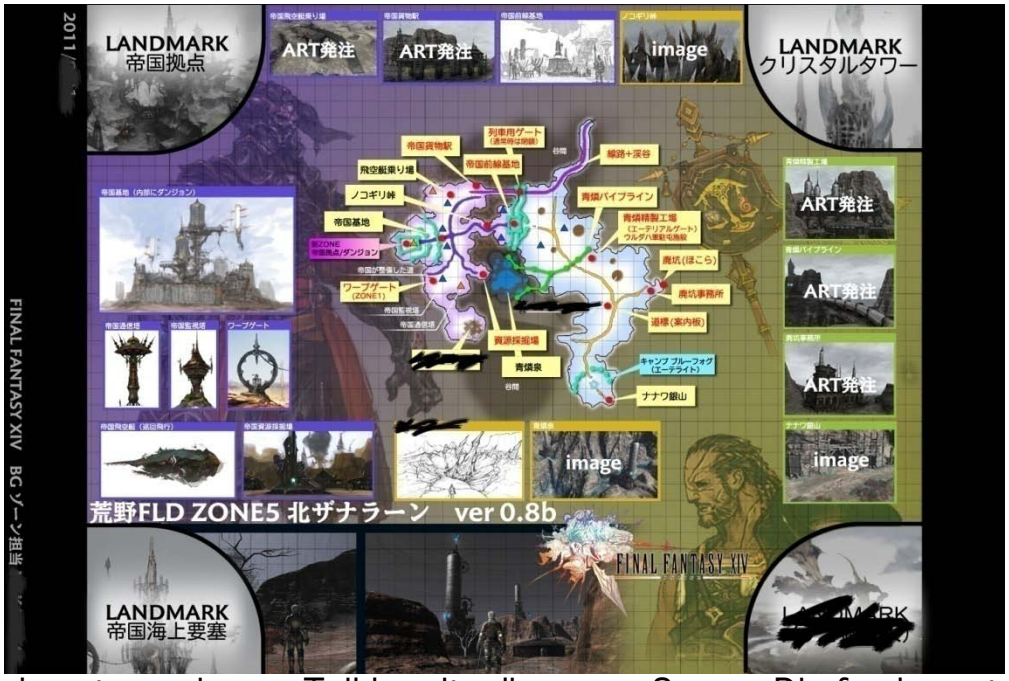
So wie der gesamten Karte von Eorzea sind allen Kernelementen des Spiels bestimmte Server-Gruppen zugewiesen. Leider sind die momentan benutzten Server in ihrer Struktur mit vielen Problemen behaftet. Um diese zu beseitigen und das Spiel für den geplanten langfristigen Betrieb zu wappnen, werden wir die Struktur der Server grundlegend verändern. An der neuen Serverkonstruktion wird daher bereits seit Mai 2011 gearbeitet.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neue Struktur des Serversystems

Weltenumspannend und effizient

- Spieler werden sich auch auf verschiedenen Welten wiederfinden können
- Man wird sehr schnell nach Spielern, Gegenständen, Gruppen, Kontaktkreisen usw. suchen können



← Plan für neugestaltetes Außenareal (Nord-Thanalan)

(Material befindet sich noch in Entwicklung)

Auf Testrechnern benutzen wir zum Teil bereits die neuen Server. Die fundamentalen Arbeiten sollen im Februar 2012 abgeschlossen sein. Es wird dann viele neue Suchfunktionen sowie veränderte Systeme für Gruppen, Freunde usw. geben. Später wird auch an weltübergreifenden Suchen für Gruppen gearbeitet.

Die Konvertierung aller Spielerdaten für die neuen Server wird im 4. Quartal 2012 erfolgen.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neugestaltung des UI

④ Große Reform der Benutzeroberfläche

↑ Konzeptzeichnung „Garleischer Stützpunkt“

Das derzeitige UI ist in einer komplizierten Hierarchie verschiedener Skripte aufgebaut, was viele Schwierigkeiten verursacht.

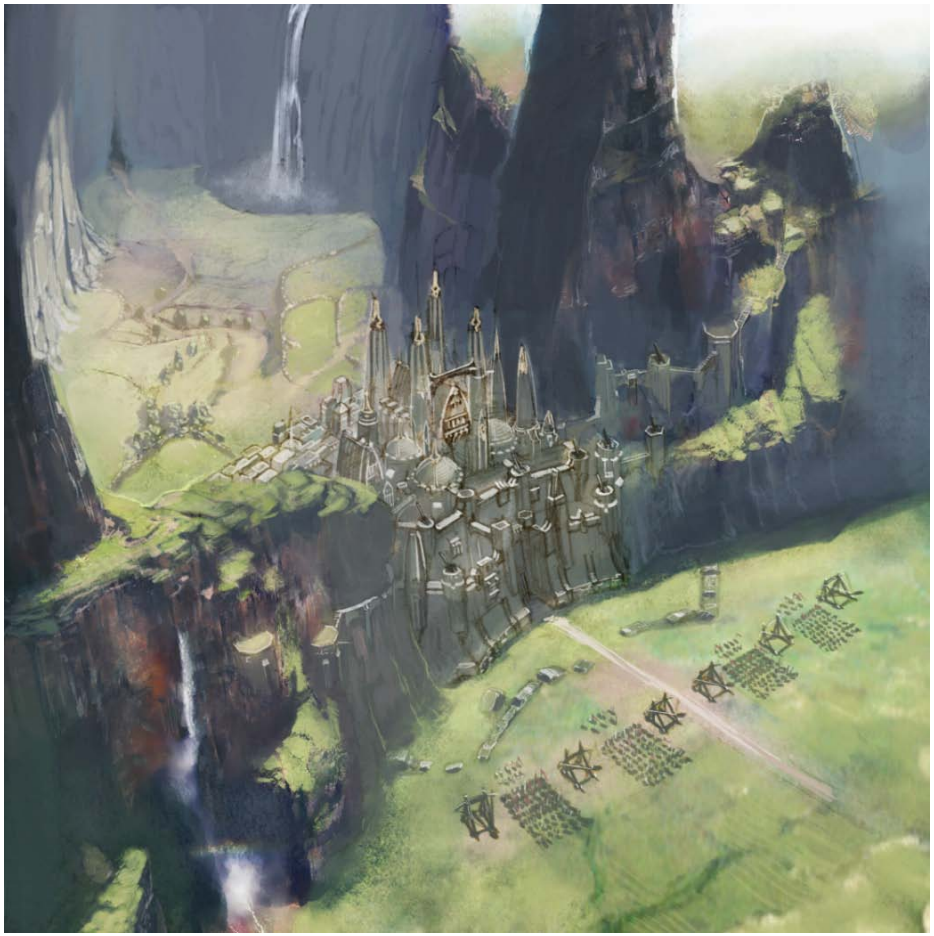
Deshalb wird das UI grundlegend reformiert, sobald der Datentransfer dank der neuen Server verbessert werden konnte. Nach der Reform wird es möglich sein, neue Funktionen und Add-ons zu implementieren.

＊Was ist ein Add-on für das UI?
Add-ons werden freiwillig von Spielern weltweit entwickelt und erweitern das UI mit vielen neuen Möglichkeiten.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Neugestaltung des UI

- Implementierung eines speziellen Systems zum Anlegen von Ausrüstung
  - Möglichkeit, zwischen Icon-Ansicht und Listenansicht umzuschalten
  - Möglichkeit, Add-ons von Spielern zu integrieren (Nur PC-Version)



Alle Widgets des UIs werden unter den Gesichtspunkten Design, Funktionalität und Anpassungsmöglichkeiten neu geplant, gestaltet und umgesetzt.

Drag&Drop und multiple Widgets für Maussteuerung sowie ein spezielles UI für die Steuerung mit dem Gamepad werden verwirklicht.

← Konzeptzeichnung „PvP-Frontlinie“
Neue Zone, in der die drei Staatlichen Gesellschaften um die Rechte an einer uralten Ruine kämpfen. Der Anlass für den Streit wird während der Kämpfe offengelegt ...

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Ausbau der Community

⑤ Stärkerer Zusammenhalt der Spieler

↑ Konzeptzeichnung neuer Spielercharaktere

Mithilfe der neuen Server werden viele Funktionen implementiert, die die Community stärken. Im neuen FINAL FANTASY XIV wird es folgende Inhalte geben:

- **Neue In-Game-Community**
  Gründung, Wachstum und Wettstreit neuer, von Spielern geführter „Freier Gesellschaften“
- **Mailsystem und Versand von Gegenständen**
- **Unterkünfte für Spielercharaktere**
- **PvP-Spielinhalte (Kampf Spieler gegen Spieler)**
- **Neues Gehilfen- und Marktsystem**

Die aufgelisteten Inhalte werden ab dem 4. Quartal 2012 der Reihe nach implementiert und stehen dann allen Spielern zur Verfügung.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Zeitplan für Versions-Patches

■FFXIV-Zeitplan und wichtigste Inhalte

- Ende Nov./Anfang Dez. 2011 Patch 1.20 (danach Minipatch 1.20a usw.)
  - ⇒Klassensystem-Reform (Anpassung der Kommandos), Primae-Kampf gegen Schatten-Mogry
  - ⇒Achievement-System (über 300 geplant), Anpassungen am Markt-System, Spielersuche
  - ⇒Fortlaufende Überarbeitung der Synthese-Rezepte (HQ, Reparatur)
- Anfang Februar 2012 Patch 1.21 (danach Minipatch 1.21a usw.)
  - ⇒Eventuell Einrichtung von Heimatpunkten wie Gasthäusern; Weiler-Verteidigungsschlachten
  - ⇒Implementierung des Job-Systems (7 Jobs mit Aufträgen und spezieller Ausrüstung)
  - ⇒Optionen zum Gestalten des eigenen Chocobos, zwei neue instanziierte Raids
- Mitte April 2012 Patch 1.22 (danach Minipatch 1.22a usw.)
  - ⇒Primae-Kampf gegen Garuda, fortlaufende Balancierung des Kampfsystems
  - ⇒Spezielle Kampfinhalte zum Garleischen Kaiserreich
- Anfang/Mitte Juli 2012 Patch 1.23 (danach Minipatch 1.23a usw.)
  - ⇒Schlachten gegen die Prätoren des Kaiserreichs
  - ⇒Spielinhalt zu den Zwölf, den Göttern der Eorzäer

*Die Auflistung nennt nur einen Bruchteil der geplanten Inhalte. Zukünftige Patches werden so komplex sein wie gewohnt. Infos zu den Inhalten und dem Zeitplan finden sich wie immer auf dem Lodestone und in den Briefen des Produzenten.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.

Projekt-Zeitplan für FFXIV

■Zeitplan bis zum Relaunch

- Ende Nov./Anfang Dez. 2011　Beginn der Gebührenerhebung
- Ende Nov./Anfang Dez. 2011　Patch 1.20
- Anfang Feb. 2012　Patch 1.21
- Feb. 2012　Abschluss der Einrichtung der Testserver
- Mitte April 2012　Patch 1.22
- April 2012　Fertigstellung des neuen 2.0 FFXIV-Clients
- April 2012　Beginn der Portierung der Spielinhalte auf den neuen Client
- Juni 2012　Veröffentlichung des neuen Promo-Videos auf der E3
- Anfang/Mitte Juli 2012　Patch 1.23
- Sep./Okt. 2012 Neuer PC-Client & PlayStation®3 Beta-Version
- Okt./Nov. 2012 Kostenfreie Testspielzeit für die PC-Version, Fortführung des geschlossenen PlayStation®3 Beta-Tests
- ab Jan. 2013 Verkauf des Clients und der PS3-Version, Gebührenpflicht

＊Es kann zu Änderungen in dem oben aufgeführten Zeitplan kommen.

© 2010, 2011 SQUARE ENIX LTD. Alle Rechte vorbehalten.