



## Mises à jour futures et nouvelle version de FINAL FANTASY XIV

14.10.2011

Naoki Yoshida, producteur et directeur

Projets pour la nouvelle version

## Qu'est-ce que le "nouveau FINAL FANTASY XIV" ?

**Reconstruire le jeu tout en assurant le service**

Une de nos premières tâches lors de la restructuration de l'équipe fut d'analyser les éléments déjà implémentés, les fondements du système et la conception du jeu. Nous avons alors conclu qu'une reconstruction en profondeur serait nécessaire pour rendre le jeu conforme à l'image idéale que nous avons en tête.

C'est pourquoi de janvier à mars 2011, nous avons établi de nombreux projets pour la nouvelle version, tout en poursuivant le service du jeu sous sa forme actuelle. Et depuis le mois d'avril, nous avons débuté les travaux de reconstruction.

Les pages qui suivent vous donneront un avant-goût de ce que nous préparons pour le "nouveau FINAL FANTASY XIV".



← Odin, le Primordial ancien  
(dessin préparatoire)

Quelle route vers la nouvelle Eorzéa ?

**La septième ère ombrale approche !**

**Le scénario et les personnages sont en marche vers la nouvelle version**

Des phénomènes étranges se produisent un peu partout en Eorzéa...  
L'heure du septième fléau est proche !

Quel est ce destin promis aux aventuriers dans la prophétie de Mezaya ?  
Qu'est-ce que le projet météore, et quel rôle s'apprête à jouer l'Empire ?

Ces questions trouveront leur réponse au cours de l'histoire épique de  
la transformation qu'Eorzéa s'apprête à connaître dans les prochains mois.

**Une histoire qui ne pourra être vécue qu'une fois.**

Ne manquez pas cette aventure sans précédent que nous allons vous  
proposer au cours des mises à jour jusqu'à la sortie de la nouvelle version !

Durant cette expérience unique, vous ferez des rencontres surprenantes et combattrez  
des ennemis redoutables pour des moments qui resteront à jamais gravés dans votre mémoire.

L'ombre noire de l'Empire flotte sur Eorzéa...  
Les aventuriers sauront-ils sauver cette terre et entrer dans sa légende ?

**Soyez acteur de ces événements qui changeront la face d'Eorzéa à tout jamais !**



Contenu de la nouvelle version

# Reconstruction et expansion



Voici les principaux changements que nous prévoyons pour la nouvelle version, tout en assurant le service et poursuivant les mises à jour du jeu actuel.



- ① Une refonte complète des cartes répétitives actuelles
- ② L'implémentation d'un nouveau moteur graphique
- ③ Un nouveau système de serveurs plus rapides et performants
- ④ Une interface utilisateur intégralement repensée
- ⑤ L'extension des possibilités pour la communauté des joueurs

Continuez à lire pour plus de détails !

Refonte des cartes



# ① Le nouveau théâtre de vos aventures

Eorzéa, la terre d'accueil des aventuriers, est composée de plusieurs zones de très grande taille reliées les unes aux autres sans transition visible pour les joueurs. Cependant, pour parvenir à ce résultat, nous avons dû recycler des ressources, et les terrains se sont révélés manquer sérieusement de dynamisme.

Ainsi, pour proposer à nos joueurs des paysages et des terrains suffisamment originaux et dynamiques pour les distraire durant la longue durée de vie du jeu, nous sommes en train d'effectuer une refonte de toutes les zones. Nous espérons que vous pourrez y vivre des aventures passionnantes et sans cesse renouvelées.

← Plan des hautes terres du Coerthas central pour la nouvelle version (contenu en cours de développement)

## Refonte des cartes



← Dessin préparatoire pour la nouvelle version

Une anomalie topographique subitement apparue des profondeurs de la terre éorzéenne. Les aventuriers pourront percer les mystères qui entourent ce phénomène lors des mises à jour des prochains mois.

- **Abandon des passages sans transition pour des zones plus dynamiques**
  - **Au moins trois thèmes différents à l'intérieur de chaque zone**
- **Révision complète du placement des ennemis et des objets grâce à un nouvel outil de développement**

Nous allons continuer à équilibrer et améliorer les cartes de la version actuelle pour vous proposer un environnement de jeu attrayant, jusqu'à la transformation totale qui accompagnera la sortie de la nouvelle version !

## Nouveau moteur graphique

### ② Une plus grande stabilité et accessibilité

La qualité graphique de FINAL FANTASY XIV est parmi les meilleures proposées par les MMORPG de la génération actuelle. Malheureusement, un PC très haut de gamme est nécessaire pour pouvoir apprécier ces graphismes à leur juste valeur.



← Modèle de capture d'écran de la nouvelle version.

\* Contenu en cours de développement

Notre nouveau moteur graphique proposera des graphismes de haute qualité tout en nous permettant d'optimiser le jeu pour la PlayStation®3.

## Nouveau moteur graphique



Dessin préparatoire d'un sanctuaire à l'intérieur du principal bastion ixal, dont l'implémentation est prévue pour la sortie de la nouvelle version.

Nous prévoyons une très grande difficulté pour ce donjon pour mettre à l'épreuve l'habileté des aventuriers.

- Sur un PC haut de gamme, maintien d'une qualité graphique au niveau de ce qui se fait de mieux parmi les MMORPG de la génération actuelle
- Expérience de jeu agréable sur PlayStation®3 et PC d'un niveau de performance similaire
- Options graphiques personnalisables pour s'adapter au matériel de tous les joueurs

L'apparence de certains éléments et objets du jeu sera modifiée avec l'implémentation du nouveau moteur graphique. Pour cette raison, nous prévoyons à cette occasion de donner la possibilité à tous les joueurs de personnaliser une fois de plus la race, le sexe et l'apparence de leur personnage.

## Nouveau système de serveurs

### ③ Mise en place de nouveaux serveurs

↓ Dessin préparatoire d'un colisée flottant prévu pour le JcJ aux abords de Limsa Lominsa

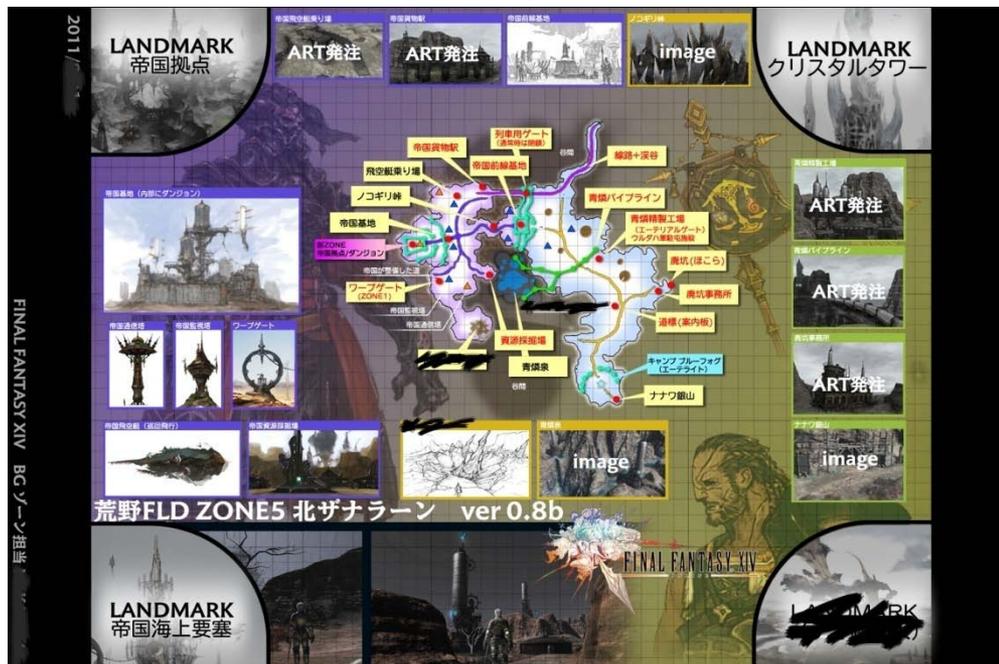


Eorzéa est composée de différentes zones, qui sont construites sur une base de serveurs. Malheureusement, le réseau de serveurs actuellement utilisé pour FINAL FANTASY XIV souffre de nombreux problèmes structurels et doit être entièrement reconçu pour répondre aux attentes élevées que nous avons pour l'avenir du jeu. Afin de concrétiser notre projet de service mondial sur le long terme, nous avons commencé à travailler sur un tout nouveau système de serveurs depuis le mois de mai 2011.

## Nouveau système de serveurs

### Un nouveau système de serveurs pour abolir les frontières entre les joueurs

- Mise en relation de joueurs de serveurs (Mondes) différents
- Recherche instantanée de joueurs, d'objets ou de données sur la communauté
- Nouvelle infrastructure pour optimiser les transferts de données



← Documents conceptuels du Thanalan septentrional pour la nouvelle version (contenu en cours de développement)

Une partie du nouveau système de serveurs est déjà opérationnelle sur nos machines de développement, et nous sommes en train d'implémenter les différentes fonctions de recherche, les systèmes d'équipes et d'amis, ainsi que d'autres éléments.

Nous prévoyons de finaliser le système de base d'ici le mois de février 2012.

Après cela, nous commencerons à travailler sur le système de mise en relation de joueurs de Mondes différents, le portage de tous les éléments du jeu actuel et la conversion des données de personnage. Pour cette raison, le système ne sera entièrement fonctionnel que d'ici le troisième trimestre 2012.

## Nouvelle interface utilisateur

## ④ Refonte complète de l'interface utilisateur



↑ Dessin préparatoire pour la base de l'empire de Garlemald

Le programme de l'interface utilisateur actuelle est devenu trop complexe à cause de la multitude de scripts (langages de programmation simplifiés) utilisés, ce qui constitue un frein à la réalisation des améliorations que nous avons prévues.

Par conséquent, nous avons décidé d'opérer une refonte totale des bases de cette interface utilisateur, en même temps que la reconstruction du système de serveurs. Cela nous permettra non seulement d'implémenter de nouvelles fonctionnalités, mais aussi d'améliorer considérablement les temps de réponse et d'ouvrir la porte aux add-ons conçus par les joueurs.

**\* Qu'est-ce qu'un add-on ?**

C'est un élément d'interface créé par un utilisateur et pouvant être intégré au jeu. Grâce aux add-ons, l'interface du jeu est en perpétuelle évolution, et devient modulable à la guise des joueurs.

## Nouvelle interface utilisateur

- **Nouveau système de changement d'équipement conçu pour fonctionner avec l'Arsenal**
  - **Affichage sous forme de texte ou d'icônes, modifiable à tout moment**
- **Compatibilité avec les add-ons conçus par les utilisateurs (version PC uniquement)**



L'intégralité des fenêtres de l'interface seront repensées pour être personnalisables, offrir un design plus attrayant et être plus simples d'utilisation.

La nouvelle interface sera entièrement optimisée pour les contrôles clavier+souris, permettant un affichage sur plusieurs fenêtres et les glisser-déposer. Une interface dédiée sera également disponible pour les joueurs préférant utiliser une manette de jeu.

← La ligne de front JcJ (dessin préparatoire pour la nouvelle version)

Une nouvelle zone mettant en scène la bataille acharnée que se livrent les trois grandes compagnies pour le contrôle d'un site de ruines et du secret qu'il renferme. Les aventuriers en sauront plus au fur et à mesure de leur participation aux événements.

## Nouvelles possibilités pour la communauté des joueurs

### ⑤ Renforcement de la communauté des joueurs



Le nouveau système de serveurs va nous permettre de grandement améliorer les fonctions disponibles pour la communauté des joueurs. La nouvelle version de FINAL FANTASY XIV offrira les nouveautés suivantes :

- Des options supplémentaires pour former des communautés dans le jeu (création de compagnies libres, expansion de ces dernières, puis compétition entre elles)
- Système de livraison et de courrier dans le jeu
- Système de logement privé pour les joueurs
- Divers contenus orientés JcJ
- Rénovation du système de quartiers marchands et de servants

Tous ces éléments seront progressivement implémentés à partir du troisième trimestre 2012.

↑ Dessins préparatoires pour de nouveaux personnages jouables

## Feuille de route de FINAL FANTASY XIV

### ■ Plan pour la version actuelle

#### - Fin novembre à début décembre 2011 : mise à jour 1.20 (puis 1.20a et autres correctifs mineurs)

- Ajustements des classes (aptitudes et techniques d'arme), combat contre le Primordial "Mog malveillant" (nom provisoire)
- Implémentation des hauts faits (plus de 300 hauts-faits et récompenses), début des ajustements des quartiers marchands, fonction de recherche de personnage
- Poursuite des ajustements des recettes des artisans (HQ, réparations)

#### - Début février 2012 : mise à jour 1.21 (puis 1.21a et autres correctifs mineurs)

- Création des chambres privées (auberges, etc.), implémentation des batailles de défense des hameaux
- Implémentation des jobs (7 jobs et leurs quêtes et équipements), personnalisation du chocobo
- Implémentation de deux nouveaux donjons instanciés

#### - Mi-avril 2012 : mise à jour 1.22 (puis 1.22a et autres correctifs mineurs)

- Combat contre le Primordial Garuda, poursuite des ajustements du système de combat
- Implémentation de contenus de combat contre l'empire de Garlemald

#### - Début à mi-juillet 2012 : mise à jour 1.23 (puis 1.23a et autres correctifs mineurs)

- Implémentation de contenus de combat contre le légat impérial
- Implémentation de contenus mettant en scène les douze dieux d'Eorzéa

## Feuille de route de FINAL FANTASY XIV

### ■ Plan pour la nouvelle version

- Fin novembre à début décembre 2011 : début du cycle de facturation de la version PC
- Fin novembre à début décembre 2011 : mise à jour 1.20
- Début février 2012 : mise à jour 1.21
- **Février 2012 : fin de la reconstruction du système de serveurs interne**
- Mi-avril 2012 : mise à jour 1.22
- **Avril 2012 : finalisation du nouveau client et début du portage des données de l'ancienne version**
- **Juin 2012 : diffusion d'une nouvelle vidéo promotionnelle à l'E3**
- Début à mi-juillet 2012 : mise à jour 1.23
- **Septembre à octobre 2012 : distribution des clients de la nouvelle version PC et de la version bêta PlayStation®3**
- **Octobre à novembre 2012 : période d'essai gratuite de la version PC, test bêta fermé de la version PlayStation®3**
- **Janvier 2013 : commercialisation de la nouvelle version PC et de la version PlayStation®3, reprise du cycle de facturation**

\* Ce plan peut être sujet à modification.