

■FFXIV 今後のアップデートと新生時、および新生以降のアップデート計画概要 LastUpdate :2011/10/14 yoshida NAOKI.

\*以下の概要は2011/9/30時点での仕様の一部であり、実際のリリース時とは仕様異なる可能性があります。

\*また追加されるコンテンツや仕様は、下記のリストの限りではありません。

カテゴリ	項目名	システム/コンテンツ概要
プレイヤーキャラクタ	キャラメイク クラスシステム	<p>キャラメイク画面／フローは完全新規として再作成。デザインを一新。            新生時には、性別追加として「ミコッテ男性」「ハイランダー女性」「ルガディン女性」を追加します。            また髪型など、一部のキャラメイクパーツも追加を検討中です。            ゲーム開始前に、作成中のキャラクタを使って実際のマップ環境を歩いたり、            Emoteの動きを確認できるようになります。            クラス関連は、アーマリーシステムを拡張し、クラス+ジョブを根幹にして現行運営中に完成させます。            ジョブは経験値ではなく、クエストを突破することで成長していきます。            ジョブはシステム、クエスト、アビリティ、ジョブ専用装備をパッチ1.21で搭載予定です。</p>
ユーザーインターフェース	操作 マウス+キーボード ゲームコントローラー 装備インターフェース	<p>ユーザーインターフェースは、新生時に向け、根幹からすべてを作りなおして再実装します。            ゲームパッド+キーボードとマウス+キーボードを両立させるのではなく、双方のカスタムを実装。            特にマウス+キーボードでのウィンドウ操作は、グローバルスタンダードMMOのUIを踏襲し、            マニュアル無しでも混乱なく使えるように配慮します。            また、装備インターフェースは、アイテムのリスト表示／アイコン表示に両対応し、            好みの表示を選択可能(ゲーム中も切り替え可能)とし、ドラッグ&amp;ドロップインターフェースに対応。            アーマリー専用システムとして「マネキン(仮)」と呼んでいるワンタッチペーパーdollを実装します。            ワンタッチで全身の装備を切り替え可能で、マネキンにセットされた装備アイテムは、            インベントリの枠を消費しないため、所持品の圧迫を一気に軽減します。            なお、マネキンはゲーム中のクエスト、バトルコンテンツ、クラスクエスト等で所持数を増やすことが可能となります。</p>
マーケット	配置と検索、機能	<p>パッチ1.20以降検索機能の強化、競売としての機能拡張を実施し、            経済循環を促すための対応を行います。            新生では、マーケットを全面新設計で作り直し、以降、競売場のシステムを兼ねる            リテイナーを使った新規のマーケットシステムを実装します。</p>

カテゴリ	項目名	システム/コンテンツ概要
モンスター	モンスターグループ リーダーシステム 召喚モンスター ペットモンスター 部位破壊	<p>モンスターリーダーシステム／グループシステムは、現行運用中に廃止します。          攻撃されたモンスターが周辺に救援要請を出す、リンクシステムへとパッチ1.19にて移行。          攻撃対象プレイヤーの戦力(PTメンバー、レベル等から算出)し、          戦闘適切数を割り出すシステムを採用する。以降、1.20か種族救援要請対応など拡張していきます。          また、新生以降、「召喚モンスター」はクラス／ジョブ固有のアビリティで「呼び出す」キャラクターと定義して実装します。          ペットはクラス／ジョブ固有のアビリティで「飼いならす」キャラクターと定義して実装します。          いずれの場合もクラス追加／ジョブ追加時に実装するため、新生以降の対応となります。          また、いずれのキャラクターもパーティスロットを占有しないキャラクターとして扱います。          (チョコボのように成長し、プレイヤーと共に闘うキャラクターは「バディ」という仕様分類になります)          部位破壊はボス戦に適用し、PTでターゲットを集中できるように、ボスギミックの中に取り込みを行います。</p>
アイテム	エクスカリバー(仮)	<p>ファイナルファンタジーシリーズの歴代有名アイテムを包括するシステムを実装検討中です。          これに類するアイテムは、すべて「固有」のグラフィックスを持ち、固有のパラメーターを持ちます。          エオルゼア全土に、伝説として残るこれらのアイテムは、ゲームシステム側に「申請」を行うことで、          特定パラメータ条件をクリアしたアイテムのみが、その姿／その能力を与えられる、という仕組みです。          また、その「認定条件」はアップデートにより、変動することがあり、変動した場合には、          新規グラフィックスが追加され、伝説のアイテムは見た目にも変貌していきます。          新生以降実装予定ですが、詳細は追ってお知らせします。</p>
フィールド	フィールド ダンジョン インスタンスレイド 宝の地図	<p>フィールドは新生時に全ゾーンが新MAPへ切り替わります。          ダンジョンはすべてインスタンス化を予定しており、後述する「コンテンツファインダー機能」により、          快適なパーティマッチングにより、ストレスなくダンジョンアタック可能となります。          インスタンスレイドはパッチ1.21で2ダンジョンを追加、以降新生後も順次追加されていきます。          また、新生後のフィールドからはギャザラーが「宝の地図」を発見することがあります。          地図の示す場所で、宝箱／ダンジョン等の発見があり、フィールド+クラフター+バトルクラスの          ミックスコンテンツとして新生後に実装予定です。</p>
シナリオ	インゲームリプレイ ボイス	<p>インゲームで体験したイベントシーンを再度視聴できる機能を実装します。          MAP改修により、すべてのイベントシーンは、再実装／再調整が必要となるため、          この機能が実装されるのは、新生以降になる予定です。          また、新生以降、キャラクターのボイスは現状の英語ボイスのみから、          日／英／仏／独の4言語対応となります。          現在進行中の「第七霊災シナリオ」は、再生後新たなシナリオとなり、二度とプレイできません。</p>

カテゴリ	項目名	システム/コンテンツ概要
バトル	占有システム バトル計算式 PvP 大規模PvE クラウドコントロールシステム	占有システムは撤廃され、1stアタックしたパーティが報酬獲得権利を得るように変更されます。この仕様はパッチ1.19により、実装されます。同様にバトル計算式はパッチ1.19で総入れ替えとなり、以降新生時においても、パッチ1.19での計算式を基準とした、調整が順次行われます。計算式安定化後、眠り/麻痺/混乱/暗闇などの状態異常タイマーを厳格に管理する、クラウドコントロールシステムを調整/実装予定です。 PvPは「PvPコロセウム(仮)」「PvPフロントライン(仮)」という、ふたつのPvPコンテンツを新生以降順次実装します。このコンテンツは専用ゾーンとなるため、PvPを好まないプレイヤーには、一切の影響を与えません。その代わりに、PvP専用アビリティ、PvP専用装備、ランキング等が用意されます。また、複数パーティによる大規模なバトルコンテンツ実装時には、複数のパーティが同盟を組む「アライアンス(仮)」と呼ばれるフォローシステムを同時にサポートします。
製作	レシピ マテリアクラフト アイテム帳 銘入れ	製作レシピの基礎は、パッチ1.19にて入れ替えとなり、現行運営中に、継続して新規追加を行います。追加される上位のレシピは、高難易度を想定しており、レシピの複雑さだけでなく、製作に特定の場所(例:コボルド砦にある製作施設を使うなど)を要求されることも想定しています。マテリアクラフトがパッチ1.19で実装され、以降もマテリアスロットアイテム(仮)の追加や、装備条件緩和マテリアなど、システムの拡張、アイテムの追加を予定しています。新生後、アイテム帳が追加となり、すべてのレシピや製作アイテムは、アイテム手帳に記載され、ひとめでレシピ/製作物が判断可能になります。同時に新生では、製作したアイテムに、製作者の「銘」が入れられるようになります。
採集	ステルス アイテム帳 宝の地図入手	パッチ1.19により、ギャザラークラス専用のステルスアビリティが実装されます。敵から身を隠し、安全に採集が行えるようになります。新生時、アイテム帳が追加され、採集可能レベルによる採集アイテムの管理、採集したアイテムのリストが、一括管理されるようになります。また、フィールドのあらゆる採集ポイントから、ランダムに宝の地図を発見することが可能になります。宝の地図を解読し、宝の場所を特定できるのは、ギャザラーのみの能力となります。
カンパニー	フリーカンパニーシステム フリーカンパニーランク フリーカンパニークラフト カンパニーハウジング	新生時、プレイヤー同士のコミュニティによる「フリーカンパニー」を結成するシステムを実装します。フリーカンパニーは4人のプレイヤーにより、グランドカンパニーへ申請することで結成されます。結成以降、フリーカンパニー単位で参加する「フリーカンパニーコンテンツ」「カンパニーポイント」によるカンパニーランクの成長、カンパニーハウジング「アジト」(仮)、カンパニークラフト(仮)が予定されており、新生以降フェーズ1-4の段階を経て、順次実装予定です。
マウントシステム	乗り物チョコボ 拡張チョコボ その他の乗り物	パッチ1.19にてまず「プレイヤーを背に乗せて走るチョコボ」がマイチョコボとして実装されます。以降このマイチョコボは「着せ替え」「成長」「一緒にバトル」「専用騎乗戦コンテンツ」「仲間とのシェア」など、拡張の企画が練られています。新生以降順次実装されていきます。また、チョコボ以外にも個人所有の乗り物は追加していく予定です。

カテゴリ	項目名	システム/コンテンツ概要
コミュニケーションシステム	宅配システム レターシステム PCサーチ コンテンツファインダー(仮)	<p>新生運用開始時に「宅配システム」と「レターシステム」が実装されます。</p> <p>「宅配」は距離の離れたプレイヤーキャラクターが、アジトや他のプレイヤーにアイテムを送る機能です。相手がゲームにログインしていない時でも、アイテムを送受信することが可能となります。</p> <p>「レター」はインゲームの中から、特定のプレイヤーに対して「ショートメッセージ」を送信する機能です。宅配同様、相手のオンラインステータスに関わらず送受信が可能となります。</p> <p>また、PCサーチ機能を根本新規実装し、サーチ専用ウィジェットを搭載し、高速で検索キー豊富なシステムを実装します(フリーカンパニーサーチを含む)。</p> <p>また、新生以降「コンテンツファインダー(仮)」というマッチングシステムを実装します。コンテンツファインダーは、ダンジョン/インスタンスレイド/蛮神バトル等、コンテンツに対して、クラスまたはジョブ、レベルを入力することで、ワールドを跨いでプレイヤーをパーティマッチングする機能です。詳細は時期が近付きましたら、順次お知らせします。</p>
アチーブメントトロフィー	アチーブメント	<p>FFXIV内での行動(モンスターを倒す、製作を行う、採集を行うなど)に応じた行動累積によって達成される「表彰システム」の総称です。</p> <p>順次アップデートにより追加されていきます。</p> <p>称号が得られるものから、アイテムが貰えるものまでタイプは膨大に存在します。</p> <p>パッチ1.20にて基本システム実装を予定しています(約300個程度のアチーブメントを用意)。</p>
新コンテンツ	蛮神バトル 蛮神召喚システム イシュガルド防衛線 PvPコロセウム PvPフロントライン クリスタルタワー 彷徨えるオーディン 大迷宮○○○○○	<p>今後のパッチアップデートでも新規コンテンツは継続実装されますが、ここでは主に新生後のコンテンツ概要をお知らせします。</p> <p>蛮神とのバトルは継続して実装され、新生以降も登場します。</p> <p>討伐された蛮神は、討伐したフリーカンパニーのみが召喚権利を保有し、強大なチカラを行使することが可能になる、大召喚システムを検討中です。</p> <p>イシュガルド防衛線は、ドラゴンの急襲を受けるイシュガルドを防衛する、バトル・クラフター・ギャザラーが活躍可能な、ミックスコンテンツとして計画中です。</p> <p>PvPはふたつのコンテンツを予定しており、コロセウム、フロントラインと順次実装予定。</p> <p>大迷宮○○○○○とクリスタルタワーは拡張型レイドを予定しており、年間のアップデートで、攻略領域が拡大していくコンテンツです。</p> <p>彷徨えるオーディンは、討伐される度に強力になり、報酬のグレードが上がる、新規仕様のコンテンツとなる予定です。</p> <p>いずれも、新生プロモーション上にて、順次情報公開予定です。</p>