

■ Übersicht zu unseren Plänen für kommende Patches, den Relaunch und die Patches nach dem Relaunch. (zuletzt aktualisiert am 14.10.2011, Naoki Yoshida)

* Die im Folgenden aufgeführten Punkte entsprechen unserer Planung zum Zeitpunkt des 14. Oktobers. Bis zum Erscheinen des neuen Clients kann es noch zu Abänderungen kommen.

* Des Weiteren handelt sich hierbei nicht um eine vollständige Auflistung aller geplanten Änderungen und neuen Inhalte, sondern nur um einen Teil davon.

Kategorie	Schlagwörter	Spielinhalt & Spielsystem
Spielercharakter	Charaktererschaffung Charakterklassen	<p>Ablauf und Design der Charaktererschaffung werden von Grund auf neu erstellt.</p> <p>Mit dem Relaunch werden auch die bisher vermissten Geschlechter zur Verfügung stehen: Miqu'te-Männer, Hochländer-Frauen und Roegadyn-Frauen.</p> <p>Die Realisierbarkeit zusätzlicher Auswahloptionen wie Frisuren etc. wird derzeit geprüft.</p> <p>Während der Charaktererschaffung, also vor dem Spielbeginn, wird man mit dem Charakter umherlaufen und Emotes ausprobieren können.</p> <p>Was die Charakterklassen betrifft, so werden wir diese vor dem Relaunch um das Job-System erweitern. Jobs wird man nicht durch Routine, sondern nur mithilfe von Aufträgen steigern können.</p> <p>Das Job-System wird inklusiver spezieller Aufträge, Ausrüstung und Fertigkeiten mit Patch 1.21 implementiert.</p>
Benutzeroberfläche (UI)	Steuerung Maus & Tastatur Gamepad Ausrüstungsbildschirm	<p>Die gesamte grafische Benutzeroberfläche wird neu gestaltet und erneut implementiert.</p> <p>Die Steuerung wird sowohl für Maus & Tastatur einerseits als auch für Gamepads andererseits optimiert. Besonders die Steuerung mit Maus & Tastatur wird dann dem globalen Standard für MMOs entsprechen und auch ohne Anleitung verständlich und intuitiv sein.</p> <p>Das Widget zum Anlegen der Ausrüstung wird sowohl Listen-Ansicht als auch Icon-Ansicht sowie eine Drag & Drop-Funktion unterstützen.</p> <p>Eine Charakterpuppe zum Anlegen der Ausrüstung mittels eines Klicks wird implementiert. Mittels dieses „Mannequins“ wird man ganze Ausrüstungssets auf einmal anlegen können.</p> <p>Bestandteile eines an einem Mannequin angelegten Sets werden keine Slots mehr im Inventar verbrauchen, wodurch dieses viel geräumiger wird.</p> <p>Durch das Abschließen bestimmter Spielinhalte wie Aufträge oder Schlachten wird man weitere Mannequins erhalten können, die man dann ebenfalls mit Ausrüstungssets belegen kann.</p>
Markt	Versand Suchfunktion	<p>Nach Patch 1.20 werden wir die Suchfunktionen erweitern und die Marktbezirke um eine Auktions-Funktion erweitern und somit die Wirtschaft ankurbeln.</p> <p>Zum Relaunch werden die Märkte Eorzeas von Grund auf reformiert. Es wird dann ein neues System geben, das sowohl Gehilfen als auch Auktionshäuser beinhalten wird.</p>

Kategorie	Schlagwörter	Spielinhalt & Spielsystem
Monster	<p>Monstergruppen Anführer Esper (Primae) Haustiere Zerstörbare Körperteile</p>	<p>Das System von Monstergruppen mit Anführer wurde abgeschafft. Angegriffene Monster rufen Monster aus der Nähe zur Hilfe. Dieses neue Gruppensystem wurde mit dem Patch 1.19 bereits implementiert. Zur Hilfe eilende Gegner richten sich nach der Stärke der Spieler, die anhand ihrer Anzahl und Stufe berechnet wird. Ab 1.20 wird das System so erweitert, dass sich Monster der gleichen Monsterfamilie unterstützen. Bestimmte Charakterklassen/Jobs werden dazu in der Lage sein, Esper herbeizurufen. Bestimmte Charakterklassen/Jobs werden auch Monster als Haustiere zähmen können. Esper und Haustiere werden mit neuen Charakterklassen/Jobs nach dem Relaunch ins Spiel eingeführt. Esper und Haustiere werden keine Slots als Gruppenmitglieder belegen. Für Chocobos, die sich weiterentwickeln und mit dem Spieler zusammen kämpfen werden, wird es ein neues „Kameraden“-System geben. Das System zum Zerstören einzelner Körperteile der Gegner wird an Bosskämpfe angepasst, damit Gruppen besonders starke Gegner gezielt schwächen können.</p>
Gegenstände	<p>Excalibur (*)</p>	<p>Wie und wann wir die aus der FINAL FANTASY-Reihe bekannten mächtigen Gegenstände wie das berühmte Excalibur implementieren, wird derzeit noch überlegt. Natürlich erhalten diese Gegenstände ganz eigene Grafiken und Parameter. Um diese legendären Gegenstände erhalten zu können, wird man mit NPCs interagieren und spezielle Spielinhalte erfüllen müssen. Die legendären Artefakte werden dann ihre ursprüngliche Macht zurück erhalten, wenn man alle Bedingungen erfüllt hat. Im Laufe der Zeit werden sich die Bedingungen und mit ihnen auch Grafik sowie Parameter der legendären Gegenstände ändern. Die Implementierung ist nach dem Relaunch geplant und Details werden später bekanntgegeben.</p>
Areale	<p>Außenareale Dungeons Instanziierte Raids Schatzkarten</p>	<p>Zum Relaunch werden werden alle Areale ausgetauscht und in Zonen unterteilt. Dungeons werden komplett instanziiert und mittels eines später erläuterten „Spielinhalt-Finders“ wird es stressfrei möglich sein, genau das richtige Dungeon für die eigene Gruppe zu finden. Mit Patch 1.21 werden zwei neue instanziierte Raids implementiert und ihnen werden weitere nach dem Relaunch folgen. Man wird an auf der Karte markierten Stellen Schätze, aber auch Dungeons und weitere Spielinhalte für Charaktere aller Disziplinen finden können. Diese Addition ist nach dem Relaunch geplant.</p>

(*) Name vorläufig

Kategorie	Schlagwörter	Spielinhalt & Spielsystem
Szenario	Wiederholtes Abspielen Vertonung	<p>Bereits erlebte Zwischensequenzen wird man erneut ansehen können.</p> <p>Die Überarbeitung der Areale macht eine erneute Erstellung und Implementierung aller Zwischensequenzen notwendig, weshalb die Wiederholungsfunktion erst nach dem Relaunch geplant ist.</p> <p>Nach dem Relaunch wird neben der englischen auch eine japanische, französische und deutsche Sprachausgabe/Vertonung zur Verfügung gestellt.</p> <p>Das momentan ablaufende Szenario zur „Siebten Katastrophe“ wird man im neuen FFXIV nicht mehr spielen können!</p>
Kampf	Inbesitznahme von Gegnern Algorithmen Gegnerkontrolle (Croud Control) PvP PvE im Großformat	<p>Das System zur Inbesitznahme der Gegner wurde abgeschafft und gegen ein System getauscht, bei dem der erste Angreifer Anrecht auf das Beutegut erhält.</p> <p>Ebenfalls mit Patch 1.19 wurden neue Algorithmen zur Schadensberechnung implementiert. Diese werden als Grundlage beibehalten und bis zum Relaunch weiter verbessert.</p> <p>Sobald die Algorithmen reibungslos laufen, wenden wir uns den Status wie Schlaf, Paralyse, Verwirrung, Blind zu, passen deren Timer an und überarbeiten das System zur Gegnerkontrolle.</p> <p>Nach dem Relaunch werden mit dem PvP-Kolosseum (*) und der PvP-Frontlinie (*) zwei spezielle PvP-Spielinhalte implementiert.</p> <p>Diese Inhalte werden in gesonderten Zonen stattfinden und Spieler, die PvP nichts abgewinnen können, nicht beeinflussen. Es wird spezielle Fertigkeiten, Ausrüstung und ein Rangsystem beim PvP geben.</p> <p>Außerdem wird es Kämpfe geben, bei denen mehrere Gruppen Allianzen bilden müssen, um sie siegreich bestehen zu können.</p>
Synthese	Rezepte Materia Gegenstandskatalog (*) Signaturen	<p>Die Rezepte wurden mit Patch 1.19 reformiert und neue Rezepte werden wir fortlaufend hinzufügen.</p> <p>Rezepte für hochstufige Charaktere sollen einen hohen Schwierigkeitsgrad durch besondere Voraussetzungen und nicht durch unnötige Kompliziertheit erhalten.</p> <p>Wir denken beispielsweise an Orte wie Schmieden inmitten eines Kobold-Stützpunktes.</p> <p>Das Materia-System wurde mit Patch 1.19 implementiert und soll beispielsweise um Gegenstände mit Materia-Slots sowie Materia, die Bedingungen zum Einsetzen beeinflusst, erweitert werden.</p> <p>Nach dem Relaunch soll es einen Gegenstandskatalog geben, in dem alle Gegenstände mitsamt entsprechenden Rezepten und Sammelstellen vermerkt werden.</p> <p>Gleichzeitig soll es im neuen FFXIV möglich werden, Gegenstände während der Synthese mit einer eigenen Signatur zu versehen.</p>

(*) Name vorläufig

Kategorie	Schlagwörter	Spielinhalt & Spielsystem
Sammeln	Heimlichkeit Gegenstandskatalog (*) Schatzkarten	Mit Patch 1.19 wurde eine spezielle Fertigkeit implementiert, mit der Sammler ihre Präsenz vor Gegnern verbergen können. Mit dem Relaunch werden Sammler im Gegenstandskatalog über eine nach Stufen geordnete Liste der bisher gesammelten Gegenstände verfügen. Außerdem wird es möglich werden, an Sammelstellen Schatzkarten zu Tage zu fördern. Nur Sammlern wird es möglich sein, diese Karten zu deuten und die mit dem X markierte Stelle aufzuspüren.
Gesellschaften	Freie Gesellschaften inklusive: Rangsystem Synthese-System Spielerbehausungen	Zum Relaunch wird das System der „Freien Gesellschaften“ eingeführt, die von Spielern gegründet werden. Anträge zur Gründung Freier Gesellschaften können von mind. 4 Spielern bei den Staatlichen Gesellschaften gestellt werden. Nach der Gründung erledigen die Mitglieder spezielle Inhalte und sammeln so Firmenaktiva (*), mithilfe derer sich der Rang der Freien Gesellschaften steigern lässt. Des Weiteren wird es spezielle Behausungen für Mitglieder und ein Synthese-System innerhalb dieser Gesellschaften geben. Diese Inhalte werden nach dem Relaunch in 4 Phasen ins Spiel implementiert.
Mounts	Reit-Chocobos Neue Chocobo-Inhalte Neue Reittiere/Fahrzeuge	Mit Patch 1.19 wurden als erster Schritt private Chocobos für Spieler implementiert. Viele weitere Inhalte wie wechselbare Ausrüstung, Aufzucht, berittener Kampf, „Ritterfestspiele“, feste Kameradschaft sind geplant und werden nach dem Relaunch der Reihe nach implementiert. Außerdem sind weitere Mittel zur Fortbewegung geplant, die sich im Privatbesitz der Charaktere befinden werden.
Kommunikation	Versandservice Briefe Spielercharakter-Suche Spielinhalt-Finder (*)	Mit dem Start des neuen FFXIV wird den Spielern ein Versandsystem und ein System zum Versenden von Briefen im Spiel zur Verfügung stehen. Mithilfe des Versandsystems wird es möglich sein, Gegenstände über weite Entfernungen an andere Spieler oder die eigene Freie Gesellschaft zu versenden, auch dann, wenn der andere Spieler nicht eingeloggt ist. Als Briefe kann man kurze Nachrichten an andere Spieler versenden. Wie beim Versand von Gegenständen werden diese gespeichert, wenn der Empfänger nicht online sein sollte. Die Spielersuche wird komplett neu gestaltet und mit einem speziellen Widget neu implementiert. Dabei wird vor allem die Geschwindigkeit verbessert, es wird viele Suchoptionen geben und die Suche nach Freien Gesellschaften wird ebenfalls ermöglicht. Nach dem Relaunch wird ein Spielinhalt-Finder implementiert. Mithilfe dieser Funktion wird man Spielinhalte wie Dungeons, instanziierte Raids, Primae-Kämpfe usw. in ganz Eorzea finden können, die den gewünschten Suchparametern (Charakterklasse, Job, Stufe, Gruppengröße) entsprechen. Weitere Details werden wir bekanntgeben, wenn der Relaunch näherrückt.

(*) Name vorläufig

Kategorie	Schlagwörter	Spielinhalt & Spielsystem
Achievements	Errungenschaften / Trophäen	<p>Die Verdienste in FFXIV, beispielsweise das Besiegen von Gegnern und Ergebnisse bei Synthese und Sammlarbeiten werden mit öffentlichen Auszeichnungen gewürdigt.</p> <p>Mit jedem Patch werden wir mehr Errungenschaften hinzufügen.</p> <p>Die Spieler werden für ihre Errungenschaften wiederum mit Titeln und Gegenständen belohnt.</p> <p>Die Implementierung dieses Systems ist mit Patch 1.20 geplant (ca. 300 Errungenschaften).</p>
Neue Spielinhalte	Primae-Schlachten Herbeirufen der Esper Ishgard-Verteidigung PvP-Kolosseum (*) PvP-Frontlinie (*) Kristallturm (*) Labyrinth von ○○○○○ (*) Umherwandernder Odin	<p>Mit den nächsten Patches werden wir ebenfalls neue Inhalte implementieren, doch die Umsetzung der hier aufgelisteten Punkte ist nach dem Relaunch geplant.</p> <p>Primae-Schlachten werden vor und nach dem Relaunch neu hinzugefügt.</p> <p>Die Freie Gesellschaft, die einen Primae besiegt hat, wird das Recht erhalten, diesen im Kampf herbeizurufen. Dieses System wird dem der Esper entsprechen, das allen Fans aus anderen Teilen gut bekannt sein dürfte.</p> <p>Die Verteidigung von Ishgard gegen Überfälle durch die Drachen ist als gemischter Spielinhalt für Charaktere aller Disziplinen geplant.</p> <p>PvP wird in zwei neuen Spielinhalten, dem PvP-Kolosseum und der PvP-Frontlinie, möglich sein.</p> <p>Der „Kristallturm“ und das „Labyrinth von ○○○○○“ sind als Raids konzipiert, die mit Patches immer mehr erweitert werden.</p> <p>Odin wird als Primae Eorzea durchstreifen und jedes Mal, wenn ihr ihn besiegt, wird seine Macht wachsen. Natürlich winken bei jedem Sieg bessere Belohnungen.</p> <p>Zu allen aufgeführten neuen Inhalten werden wir im Zuge der (noch nicht angelaufenen) Werbekampagne für die Relaunch-Version von FFXIV weitere Informationen veröffentlichen.</p>

(*) Name vorläufig