

■ Détails du plan pour les mises à jour prochaines, la sortie du "nouveau FINAL FANTASY XIV" et son évolution future. Naoki Yoshida. SQUARE ENIX.,INC. (14.10.2011)

* Les détails ci-dessous représentent une partie des projets à la date du 14 octobre 2011 et peuvent être sujets à modification.

* Cette liste n'est pas exhaustive et d'autres projets sont à l'étude.

Catégorie	Rubrique	Détails
Personnages	Création de personnage Système de classes	<p>L'interface, le déroulement et le design général de la création de personnage seront intégralement reconçus.</p> <p>Lors de la sortie de la nouvelle version, il sera possible de créer des mâles Miqo'te, des Hyurgoths et des Roegadynes.</p> <p>L'ajout de nouveaux éléments, comme de nouvelles coupes de cheveux, est à l'étude.</p> <p>Il sera possible de tester les mouvements ou les emotes du personnage en cours de création dans l'environnement du jeu avant de se lancer dans l'aventure.</p> <p>En ce qui concerne les classes, le système de l'Arsenal sera achevé dans la version actuelle du jeu, sur un principe de combinaison de classes et de jobs.</p> <p>Les jobs ne progresseront pas au moyen de points d'expérience, mais en accomplissant des quêtes.</p> <p>Nous prévoyons d'implémenter le système de jobs, les quêtes, les aptitudes et les équipements qui leur sont réservés lors de la mise à jour 1.21.</p>
Interface utilisateur	Contrôles Souris et clavier Manette de jeu Interface de l'équipement	<p>En vue de la sortie de la nouvelle version, l'interface utilisateur sera entièrement refaite.</p> <p>Au lieu des combinaisons manette de jeu+clavier et souris+clavier, il sera possible de configurer chaque périphérique indépendamment.</p> <p>Une considération toute particulière sera apportée à la combinaison souris+clavier pour la manipulation des fenêtres. L'interface suivra les standards actuels des MMO, et les contrôles seront suffisamment intuitifs pour être maîtrisés même sans manuel.</p> <p>L'interface de l'équipement proposera le choix d'afficher les objets sous forme de liste ou d'icônes, et il sera possible de modifier le mode d'affichage en cours de jeu. L'interface permettra également les glisser-déposer.</p> <p>Un système de mannequin (nom provisoire) sera implémenté. Il sera possible de faire porter à un mannequin un ensemble complet d'équipements et de les échanger instantanément avec ceux du personnage. Les équipements portés par le mannequin ne se trouvent plus dans l'inventaire, ce qui permet de libérer de l'espace.</p> <p>Il sera possible d'augmenter le nombre de mannequins utilisables à travers des quêtes et des contenus de combat.</p>

Catégorie	Rubrique	Détails
Quartiers marchands	Disposition, recherche et fonctions	<p>Après la mise à jour 1.20, les fonctions de recherche seront améliorées et des fonctions similaires à celles des hôtels des ventes seront ajoutées. Nous prendrons des mesures afin d'inciter et de maintenir un cycle économique en Eorzéa.</p> <p>Pour la nouvelle version, les quartiers marchands seront totalement repensés. Ils intégreront un système de servants faisant fonction d'hôtel des ventes.</p>
Ennemis	Equipes d'ennemis Chef d'équipe Invocations Familiers Parties du corps pouvant être invalidées	<p>Les systèmes actuels d'équipes d'ennemis et de chef d'équipe seront abandonnés sur la présente version.</p> <p>Un système de lien d'ennemis a été implémenté avec la mise à jour 1.19, permettant aux ennemis d'appeler des renforts lorsqu'ils sont attaqués. Les renforts appelés diffèrent selon la force de l'équipe de joueurs (niveau, nombre d'équipiers). Pour la mise à jour 1.20, le système sera amélioré pour que les ennemis fassent appel à des renforts particuliers, de leur espèce par exemple.</p> <p>Les "invocations" feront leur apparition en tant que monstres pouvant être appelés grâce à une aptitude particulière d'une classe ou d'un job. De la même façon, les "familiers" seront implémentés, en tant que monstres pouvant être apprivoisés grâce à une aptitude particulière d'une classe ou d'un job. Cela devra se faire lors de l'implémentation d'une nouvelle classe/d'un nouveau job, et donc après la sortie de la nouvelle version.</p> <p>Les invocations et les familiers ne seront pas comptabilisés dans le nombre maximum de membres dans une équipe.</p> <p>(Les personnages qui comme les chocobos peuvent progresser et combattre aux côtés des joueurs sont un élément du système de "compagnons".</p> <p>A l'avenir, les parties du corps de certains boss pourront être invalidées. Pour que les équipes puissent y concentrer leurs attaques, nous ajusterons le comportement de ces ennemis.</p>
Objets	Excalibur (nom provisoire)	<p>Nous réfléchissons actuellement à un système incluant des objets célèbres de la série Final Fantasy. Ces objets bénéficient tous d'une apparence et de caractéristiques qui leur sont propres.</p> <p>Le système est prévu pour fonctionner de la façon suivante : une requête sera envoyée par le programme du jeu, afin de recenser les objets dont certains paramètres répondent à des conditions particulières. Ces objets seront alors transformés et recevront la forme et le pouvoir d'objets célèbres de la série. Les conditions d'éligibilité de ces objets pourront être modifiées lors de mises à jour, et de nouveaux graphismes inédits seront ajoutés, transformant à leur tour l'apparence de ces objets légendaires.</p> <p>Ce système sera implémenté après la sortie de la nouvelle version, mais nous vous communiquerons davantage de détails d'ici là.</p>

Catégorie	Rubrique	Détails
Cartes	Terrains Donjons Donjons instanciés Cartes au trésor	<p>La topographie de tous les terrains sera modifiée dans la nouvelle version.</p> <p>Tous les donjons seront instanciés, et à l'aide d'un système de "recherche de contenus" (nom provisoire) ajouté à l'avenir, il sera possible de rechercher simplement et rapidement une équipe adaptée pour s'attaquer aux défis qu'ils offrent.</p> <p>Deux nouveaux donjons instanciés seront ajoutés lors la mise à jour 1.21, et davantage seront implémentés progressivement après la sortie de la nouvelle version.</p> <p>La nouvelle version permettra également aux récolteurs de trouver des cartes au trésor sur le terrain. Ces cartes au trésor permettront la découverte de l'emplacement d'un coffre ou d'un donjon. A travers ce système, nous prévoyons l'implémentation d'un contenu mettant à l'épreuve les récolteurs, les artisans et les combattants.</p>
Scénario	Répétition des événements Voix	<p>Il sera possible de revivre les événements déjà vus en jeu. En raison de la rénovation complète de toutes les cartes, qui implique de nouveaux ajustements et une nouvelle implémentation pour ces événements, cette fonction ne sera ajoutée qu'après la sortie de la nouvelle version.</p> <p>Autre nouveauté prévue après la sortie de cette nouvelle version, les voix des personnages seront disponibles en français, allemand et japonais, en plus de l'anglais qui est la langue par défaut pour le moment.</p> <p>L'arc narratif du "septième fléau", actuellement développé dans le scénario, prendra fin avant la sortie de la nouvelle version, et il ne sera plus jamais possible d'en refaire l'expérience.</p>

Catégorie	Rubrique	Détails
Combats	<p>Système d'exclusivité Algorithmes JcJ Batailles de grande échelle Contrôle de foule</p>	<p>Lors de la mise à jour 1.19, le système d'exclusivité a été supprimé et c'est dorénavant l'équipe ayant porté le premier coup à un ennemi qui est en mesure de recevoir le butin qu'il abandonne une fois vaincu. Dans le même temps, l'ensemble des algorithmes de combat ont été modifiés. Les ajustements apportés à l'avenir et après la sortie de la nouvelle version seront basés sur ces nouveaux algorithmes. Après la stabilisation de ces algorithmes, nous nous appliquerons à contrôler rigoureusement la durée d'altérations d'état telles que Sommeil, Paralysie, Confusion et Cécité afin de mettre en place un véritable système de contrôle de foule.</p> <p>Concernant le JcJ, nous prévoyons d'implémenter deux contenus après la sortie de la nouvelle version : le "colisée JcJ" et la "ligne de front JcJ" (noms provisoires). Les combats JcJ se dérouleront exclusivement à l'intérieur de ces deux zones et n'auront aucune influence sur les joueurs ne désirant pas y prendre part. En revanche, pour les joueurs intéressés, nous avons prévu des compétences et des équipements réservés au JcJ, ainsi que des classements, entre autres nouveautés.</p> <p>En ce qui concerne l'implémentation de batailles JcJ à grande échelle mettant en scène plusieurs équipes, nous prévoyons de mettre en place un système d'"alliance" (nom provisoire) afin de permettre à plusieurs équipes de coopérer.</p>
Synthèse	<p>Recettes Système de matériels Carnet d'objets Signature</p>	<p>Après la modification en profondeur des recettes lors de la mise à jour 1.19, nous allons continuer à ajouter de nouvelles recettes dans la version actuelle du jeu. Pour les nouvelles recettes de haut niveau, nous prévoyons un niveau de difficulté élevé, non seulement avec des recettes complexes, mais aussi en imposant un lieu pour les réaliser, comme par exemple une installation dans un bastion kobold.</p> <p>Concernant le système de matériels, lui aussi implémenté lors de la mise à jour 1.19, nous prévoyons de le développer et d'ajouter prochainement des objets enchâssables (nom provisoire) ou encore des matériels assouplissant les conditions requises pour porter un équipement.</p> <p>A la sortie de la nouvelle version, un carnet d'objets sera ajouté. Il permettra de consulter en un coup d'œil toutes les recettes et tous les objets réalisables.</p> <p>La nouvelle version verra aussi arriver la possibilité pour les artisans de signer leurs créations.</p>
Récolte	<p>Furtivité Carnet d'objets Obtention de cartes au trésor</p>	<p>Une nouvelle action "Furtivité" a été ajoutée lors de la mise à jour 1.19, permettant aux récolteurs de se cacher des ennemis pour collecter des ressources en sécurité.</p> <p>Le carnet d'objets qui sera disponible dans la nouvelle version permettra de consulter des informations sur les objets collectés et de les classer en fonction du niveau nécessaire pour la récolte.</p> <p>Il sera également possible de trouver des cartes au trésor sur les points de récolte aux quatre coins d'Eorzéa. Seuls les récolteurs seront capables de déchiffrer ces cartes et d'identifier le lieu qu'elles indiquent.</p>

Catégorie	Rubrique	Détails
Compagnies	<p>Système de compagnies libres Rang des compagnies libres Artisanat de compagnie libre Maison de compagnie</p>	<p>A la sortie de la nouvelle version, les joueurs pourront former des communautés appelées "compagnies libres".</p> <p>Ces compagnies libres pourront être formées par un minimum de quatre joueurs, en déposant une demande auprès d'une des grandes compagnies. Après leur formation, ces communautés pourront prendre part à des contenus conçus spécialement pour elles et ainsi gagner des "points de compagnie" qui leur permettront de gagner des rangs, d'acquérir un bâtiment dédié ou encore de réaliser des synthèses collectives.</p> <p>Ce nouveau système sera implémenté en quatre étapes après la sortie de la nouvelle version.</p>
Montures	<p>Chocobos Progression des chocobos Autres montures</p>	<p>Depuis la mise à jour 1.19, les joueurs peuvent acquérir un chocobo en tant que monture personnelle. Nous projetons à l'avenir d'implémenter une progression pour les chocobos, la possibilité de changer leur équipement ou de combattre à leurs côtés, des batailles à dos de chocobo, ou encore de faire en sorte qu'ils puissent être partagés.</p> <p>Ces projets seront réalisés après la sortie de la nouvelle version.</p> <p>Nous prévoyons également d'ajouter de nouvelles montures en plus des chocobos.</p>
Communication	<p>Système de livraison Système de courrier Recherche de joueurs Recherche de contenus (nom provisoire)</p>	<p>A la sortie de la nouvelle version, un système de livraison et un système de courrier seront disponibles. Le système de livraison permettra aux joueurs de faire livrer des objets aux maisons de compagnie ou aux autres joueurs, et ce même s'ils ne sont pas connectés. Le système de courrier permettra lui d'envoyer un court message à la personne de son choix à l'intérieur du jeu, facilitant ainsi la communication entre joueurs connectés à des horaires différents.</p> <p>Un tout nouveau système de recherche de joueurs sera également implémenté. Il sera rapide et efficace et pourra être affiché sous la forme d'un élément de l'interface. Il permettra également la recherche de compagnies libres.</p> <p>Après la sortie de la nouvelle version, un système de "recherche de contenus" (nom provisoire) permettra aux joueurs de trouver des équipiers en fonction de leur niveau, classe ou job à travers tous les Mondes pour s'attaquer aux donjons, donjons instanciés ou autres combats contre les Primordiaux. Nous vous communiquerons davantage de détails à ce sujet ultérieurement.</p>

Catégorie	Rubrique	Détails
Hauts faits et trophées	Hauts faits	<p>C'est le nom du système d'évaluation et de reconnaissance des actions effectuées par les joueurs à l'intérieur de FINAL FANTASY XIV, comme par exemple vaincre des ennemis, réaliser des synthèses ou encore récolter des ressources. Les joueurs pourront être récompensés par des titres spéciaux, des objets particuliers et encore bien d'autres privilèges.</p> <p>Le système de base sera implémenté lors de la mise à jour 1.20 (environ 300 hauts faits), puis de nouveaux hauts faits seront progressivement ajoutés.</p>
Nouveaux contenus	Combats contre les Primordiaux Invocation de Primordiaux Ligne de défense d'Ishgard Colisée JcJ Ligne de front JcJ (nom provisoire) Tour de cristal Odin, le Primordial errant Le grand dédale (nom provisoire)	<p>La liste ci-dessous présente les nouveaux contenus que nous prévoyons d'implémenter après la sortie de la nouvelle version de FINAL FANTASY XIV :</p> <p>De nouveaux combats contre les Primordiaux seront ajoutés.</p> <p>Les compagnies libres pourront invoquer un Primordial vaincu et ainsi bénéficier de son immense puissance.</p> <p>Les aventuriers pourront participer à la défense d'Ishgard contre l'attaque des dragons, avec l'opportunité pour toutes les disciplines de participer.</p> <p>Deux zones de combat JcJ sont à l'étude et seront implémentées l'une après l'autre.</p> <p>La tour de cristal et le grand dédale sont des donjons instanciés de grande envergure que nous prévoyons d'étendre lors de nouvelles mises à jour.</p> <p>Odin fera son apparition en Eorzéa, où il errera en attendant que les aventuriers viennent le défier. Sa puissance augmentera au fur et à mesure qu'il sera vaincu, tout comme la valeur des récompenses que recevront ses vainqueurs.</p> <p>Davantage d'informations seront dévoilées à propos de ces contenus inédits tout au long de la promotion de la nouvelle version de FINAL FANTASY XIV.</p>