



A REALM REBORN[®]


FINAL FANTASY[®] XIV 新生エオルゼア
ONLINE ファイナルファンタジー XIV



ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア “βテストロードマップ”

ファイナルファンタジーXIV
プロデューサー兼ディレクター 吉田 直樹


***なお、次項からのβテスト内容、およびスケジュールについては開発の進捗、お客様からのフィードバック内容により変更の可能性がございます。**



新生FFXIV βテストの目的

新生FFXIV βテストとは以下の目的で行われます。

- ・ **成長などのゲームバランス調整**
- ・ **バトルシステムバランス調整**
- ・ **製作/採集システムバランス調整**
- ・ **ユーザーインターフェース調整**
- ・ **不具合の発見と修正**
- ・ **現行FFXIVのデータ引き継ぎ試験**
- ・ **一部システムのサーバ負荷試験**



新生FFXIV 2つのβテスト

**新生FFXIV βテストは
2つのプラットフォームで実施されます。**

- **Windows PC版**
- **PlayStation®3版**

**Windows PC版とPlayStation®3版は
実施するテストスケジュールが異なります。**



βテストへの参加について

新生FFXIV βテストには以下の方が参加可能です。

***βテストへご参加頂く際には、スクウェア・エニックスアカウントが必須となります。
(テストへの応募時点では必須ではありません)**

- ・ FFXIVレガシー権利をお持ちの方**
- ・ FFXIVサービスアカウントをお持ちの方**
- ・ 参加応募サイトからテスターに当選された方**

***βテストへ当選された方は、Windows PC版、PlayStation®3版、
いずれのテストにもご参加いただけます（選択も可能です）。**



βテストの抽選について

新生FFXIV βテストへのご参加は抽選となります。

*βテストへご参加頂く際には、スクウェア・エニックスアカウントが必須となります。
(テストへの応募時点では必須ではありません)

- ・ 随時抽選の上で当選メールを順次発送
- ・ FFXIIIに同梱されていたPlayStation®3
βテスト優先抽選券をお持ちの方は優先抽選
となります

βテストは4つのフェーズに分かれています。

- ・ フェーズ1: Windows PC (終了)
基本バランス確認フェーズ
- ・ フェーズ2: Windows PC (終了)
ゲームパッドモード確認フェーズ
- ・ **フェーズ3: Windows PC & PlayStation®3**
3国および引き継ぎデータ確認
- ・ **フェーズ4: Windows PC & PlayStation®3**
オープンβテスト

*次項からの表をご参照ください。

βテスト スケジュール

2013.8.27
新生FFXIV
リローンチ

βテストフェーズ1 (終了)

- ・クローズドベータ/守秘義務あり
- ・2013/2/中旬開始予定
- ・実施期間2~4週間予定
- ・期間はフィードバックにより異なります。

フェーズ1 修正期間
約1~2週間予定

βテストフェーズ3

- ・クローズドベータ/守秘義務一部解除
- ・実施期間1~3週間予定
- ・期間はフィードバックにより異なります。
- ・PlayStation3βテスト開始

フェーズ3 修正期間
約1~2週間予定

βテストフェーズ2 (終了)

- ・クローズドベータ/守秘義務あり
- ・実施期間1~3週間予定
- ・期間はフィードバックにより異なります。

フェーズ2 修正期間
約1~2週間予定

βテストフェーズ4

- ・オープンベータ/守秘義務解除
- ・実施期間1~2週間予定

- * 上記テスト内容は予定であり、フィードバック状況により変更される場合があります。
- * テスト期間とラインの長さには関連がありません。
- * テスト期間はテスターからのフィードバック数とフィードバック対応内容により変動します。



βテストフェーズ1 (終了)

- ・βフェーズ1のキャラクターはβフェーズ2開始のタイミングでデリートされます。
- ・βフェーズ1のデータセンターは日本に存在します。
- ・βフェーズ1のワールド数は5～10ワールドを予定しています。
- ・βフェーズ1ではすべての種族、および男女のキャラクターがクリエイションできます。
(ただし、一部のカスタムパーツはβテストフェーズ3まで使用することができません)
- ・βフェーズ1のキャラクターレベルは35までとなります。
- ・βフェーズ1ではエオルゼア時間が変動するようになります(朝～昼～夕方～夜～深夜)
- ・βフェーズ1では以下のコンテンツが公開され、テストを実施します。
- ・βフェーズ1では“レガシーアカウント”をお持ちの方、誰でもテスト参加可能となります。

- ・メインクエストの一部
- ・各種サブクエスト
- ・各種クラスクエスト
- ・Full Active Time Event
- ・討伐手帳
- ・新生ビヘスト
- ・レベル35までのダンジョン
- ・オープニングイベント(ムービー除く)
- ・各種カットシーン
- ・プレイヤーサーチ
- ・マーケットシステム
- ・アイテム検索(文字列検索/HQ/マテリアなど)……他

- ・βフェーズ1では以下の更新と検証が行われます。

- ・落下ダメージ検証
- ・各種αテストフィードバック対応第一弾
- ・αテストフィードバックUI対応第一弾
- ・グラフィックスクオリティアップ
- ・パフォーマンスチューニング



βテストフェーズ2 (終了)

- ・βフェーズ2のキャラクターはβフェーズ3開始のタイミングでデリートされます。
- ・βフェーズ2のデータセンターは日本に存在します。
- ・βフェーズ2のワールド数は10～15ワールドを予定しています。
- ・βフェーズ2ではすべての種族、および男女のキャラクターがクリエイションできます。
(ただし、一部のカスタムパーツはβテストフェーズ3まで使用することができません)
- ・βフェーズ2のキャラクターレベルは引き続き35までとなります。
- ・βフェーズ2では“ゲームパッドモード”が使用可能になりテストを実施します。
- ・βフェーズ2では以下のコンテンツが新たに公開され、テストを実施します。

- ・グランドカンパニー所属
- ・グランドカンパニーアイテム交換
- ・個人チョコボ所有（育成不可）
- ・サブクエスト追加公開
- ・クラスクエスト追加公開
- ・Full Active Time Event追加公開……他

- ・βフェーズ2では以下の更新と検証が行われます。

- ・ゲームパッドモード調整/フィードバック確認
- ・各種αテストフィードバック対応第二弾
- ・UI最適化テスト
- ・αテストフィードバックUI対応第二弾
- ・βフェーズ1フィードバック対応
- ・パフォーマンスチューニング

βテストフェーズ3

- ・βフェーズ3のキャラクターはβフェーズ4開始のタイミングでデリートされます。
- ・βフェーズ3のテストは日本のデータセンターと新設される海外データセンターで行われます。
- ・βフェーズ3のワールド数は20ワールド～を予定しています。
- ・βフェーズ3ではすべてのキャラクターカスタマイズを実施できます。
- ・βフェーズ3のキャラクターレベルは1～35までとなります。
- ・βフェーズ3では現行FFXIVのキャラクターデータ引き継ぎテストが可能になります。
(その際のレベルキャップは引き継いだキャラクターのレベルに固定されます)
- ・βフェーズ3ではPlayStation®3でテストへ参加することが可能となります。
- ・βフェーズ3ではFFXIVサービスアカウントをお持ちの方、誰でもテスト参加可能となります。
- ・βフェーズ3では以下のコンテンツが新たに公開され、テストを実施します。

- ・リムサ・ロミンサ導線公開
- ・ウルダハ導線公開
- ・各種サブクエスト追加公開
- ・各種クラスクエスト追加公開
- ・Full Active Time Event追加公開
- ・各種ダンジョン追加
- ・フリーカンパニー結成と各種権限コントロール
- ・フリーカンパニーポイント獲得 →フェーズ4に変更
- ・リンクシエル機能公開
- ・リミットブレイクシステム
- ・マテリアクラフト
- ・コンテンツファインダー (プレイヤーマッチングシステム) をβフェーズ3途中から実装
- ・レベルシンクシステムの公開……他

- ・βフェーズ3では以下の更新と検証が行われます。

- ・βフェーズ2フィードバック対応
- ・現行FFXIVデータ引き継ぎテスト
- ・海外データセンター負荷/実働検証
- ・パフォーマンスチューニング

βテストフェーズ4

- ・βフェーズ4はオープンβテストとなる予定です。
- ・βフェーズ4はPlayStation®3でもご参加いただけます。
- ・βフェーズ4で作成したキャラクターデータは正式サービスへの引き継ぎを予定しています。
（*ただし、テスト状況によっては、キャラクターデータを削除する可能性があります）
- ・βフェーズ4のワールド数は20ワールド~を予定しています。
- ・βフェーズ4ではすべてのキャラクターカスタマイズを実施できます。
- ・βフェーズ4では現行FFXIVのキャラクターデータの引き継ぎが可能になります。
 - ・コンテンツファインダー（プレイヤーマッチングシステム）が実装されます。 →フェーズ3に変更
 - ・レベルシンクシステムが公開されます。 →フェーズ3に変更
 - ・ハウジングシステムの負荷テストが行われる予定です。
 - ・PvPコロセウムのテストが行われる予定です。
 - ・フリーカンパニーポイント獲得
- ・現行FFXIVのサービスアカウントをお持ちの方は、新生FFXIVの製品クライアントを無料にてダウンロードすることが可能です。
（PlayStation®3版については、あらためてご購入頂く必要がございます）