



## 今後のアップデート計画と 新生ファイナルファンタジーXIV

2012年5月28日

プロデューサー/ディレクター 吉田 直樹

## 新生の計画概要

# 新生ファイナルファンタジーXIVとは？

## 運営と並行して行われる大改革

2010年12月にFFXIVが、新体制へと移行した直後より実装仕様、システム根幹、ゲームデザインの調査を行った結果、最終的な理想形へと進化させるためには、幾つかの根本的な改編が必要と判断致しました。

そのため、2011年1月～3月まで運営と並行しつつ、新生の計画を進め、2011年4月以降、既に大規模な新生の作業に着手しています。

引き続き、運営と同時に行われる「新生開発」にご期待ください。



← 新生キャラクターアート  
古の蛮神”オーディン”

# “FUN”&”LIVE” 新生に向かうエオルゼア

今、エオルゼアにて第七靈災が始まる…

そして、キャラクターもストーリーも新生へと繋がっていく！

既に異変は始まっている… エオルゼアに「第七靈災」が迫る！

メザヤの預言に記された冒険者の辿る運命とは？

「メテオ計画」の正体とは？

**“今しかプレイできない物語”**は、

今後のアップデートで更に加速します。

新生に至るエオルゼアの歴史的イベントをその目でお確かめください！

今しか体験できないエピソード、今しか出会えない人物たち、今しか戦えない敵、

そして冒険者の行く手を遮る帝国の黒い影。

今を生きる冒険者の皆さんの戦いは、いずれ伝説となってエオルゼアに刻まれます。

**“エオルゼアの世界がどのように新生を迎えるのか？”**

その謎と脅威に冒険者として立ち向かい、歴史の目撃者となるのはプレイヤーの皆さんです！



# 新生の具体的内容

## 新生における改修と拡張項目



資料の内容は開発中のため、変更される可能性があります。  
The content pictured is under development and subject to change.

新生ファイナルファンタジーXIVに向け、  
我々は以下の項目を運営を続けながら、  
すべて一新致します。



- ①チップで構成されコピー要素の強いMAPの全変更
- ②新しいグラフィックスエンジンの搭載
- ③サーバーシステムの新設計と根本的高速化
- ④ユーザーインターフェースの全リニューアル
- ⑤インゲームコミュニティシステムの大幅拡充

次項より開発中のスクリーンショット/コンセプトアートを織り交ぜ、具体的にご説明致します。

# “RE”BUILD.1 フィールドの新生



## ①冒険心をあおる世界の再構築

ファイナルファンタジーXIVの冒険の舞台となるエオルゼアは、広大なサイズのMAPによって構成されていますが、シームレスなMAP描画に依存したため、繰り返しが多く、「ダイナミックさ」を体現するには至りませんでした。

よって、長い年月となる運営にも耐えうるよう、現存するすべてのMAPを新MAPおよび新システムへ変更し、新たな冒険を皆様に提供致します。

←新生MAP用設計資料「クルザス中央高地」  
(資料は開発中のものです)

# “RE”BUILD.1 フィールドの新生



←新生のコンセプトアート

平和だったエオルゼアに出現する謎の巨大地形。この地形出現の謎は、現在のアップデートをプレイしていくうちに判明する。

- ・シームレスの撤廃による個別MAPのダイナミックな作り込み
- ・1ゾーン内3か所以上のテーマと要素の設定
- ・配置ツールの一新によるモンスター/オブジェクト配置バランスの全見直し

現行MAPの配置/バランス調整は続行し、快適なプレイ環境を提供しつつ、新生移行時にはすべてが、未体験MAPへと変貌を遂げます！

# “RE”BUILD.2 グラフィックスエンジン新生

## ②プレイ環境の拡充と安定性の向上

ファイナルファンタジーXIVは、現世代MMORPGにおいて、  
最高品質のグラフィックス表現を実現しています。

しかし、結果的に非常に高いスペックのPC環境を要求することとなってしまいました。



我々は、品質を維持し PlayStation®3版への対応も含め、  
新描画エンジンへの完全移行を行います。

# “RE”BUILD.2 グラフィックスエンジン新生



← 蛮族イクサルの神殿内

新生時に実装予定の  
蛮族イクサル本拠地アート。

超高難易度のダンジョンで、  
プレイヤースキルが試される。

●鍾乳洞窟内のイクサル拠点

- ・高スペックPCでは引き続き現世代MMORPGとして最高のグラフィックス表現を実現
- ・PlayStation®3 および、PlayStation®3 と同等性能を持つPCでの快適なプレイを提供
- ・プレイヤー個々のプレイ環境に合わせた描画カスタマイズ性拡充

一部現描画エンジンとは、異なる表現となる箇所も存在するため、適用時にはすべてのプレイヤーキャラクターに対して、種族/性別等の再カスタマイズ権利を付与させて頂く予定です。



# “RE”BOOT.3 サーバー設計の新生

## ③新設計サーバーの運用

\* ↓リムサ・ロミンサ海上に建設予定の水上コロセウム プレイヤー同士がしのぎを削るPvPの舞台



エオルゼアの大地を支えるのがMAPになりますが、そのMAPをはじめとする、すべての礎となるのが、各種サーバー群となります。既存のFFXIVサーバー群は、数々の設計問題を抱えており、その解消と同時に、現体制が理想とする「長期間のグローバルサービス」を実現すべく、設計と仕様の根本変更を行います。そのため、2011年5月より、すでに新設計のサーバー構築を進めています。



# “RE”BUILD.4 UIシステムの新生

## ④ユーザーインターフェースの大改編



\* ↑ 新生コンセプトアート「帝国拠点」

現行のユーザーインターフェースは、多階層に渡るスクリプト(簡易プログラム言語)が複雑化してしまい、根本的な改修が必要な要因となっています。

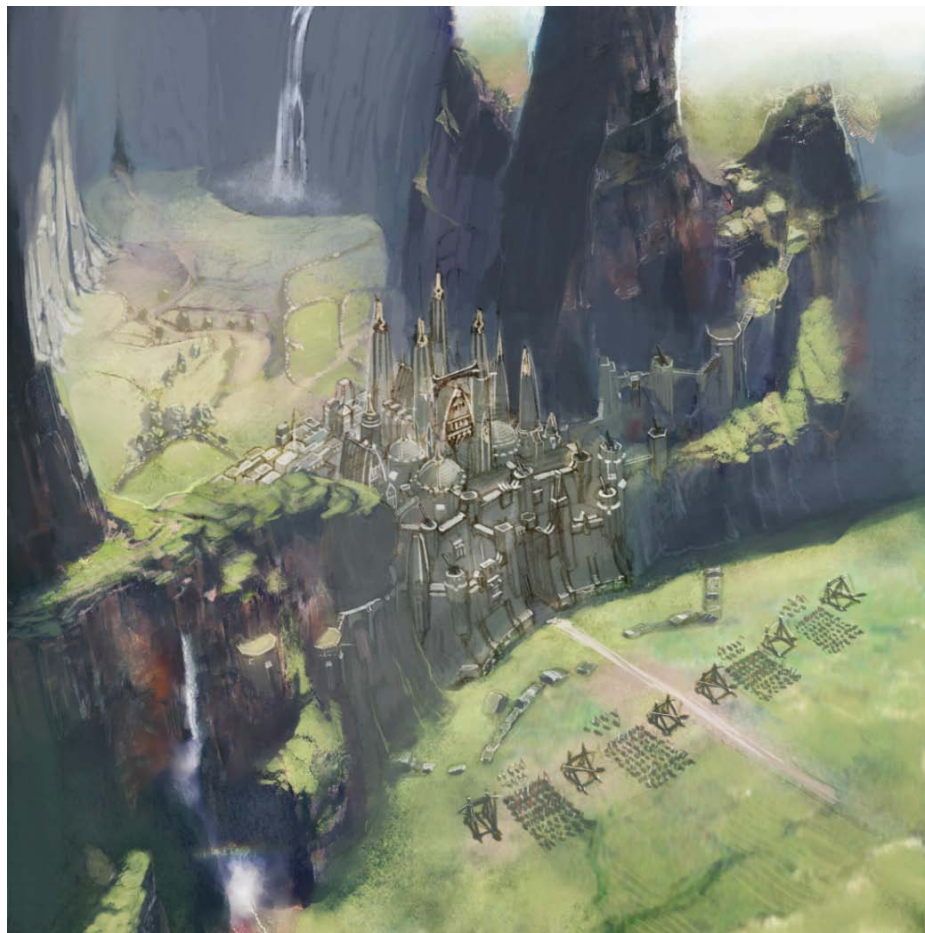
そのため、UIシステムの根幹をサーバ通信の再設計と合わせて作り直しています。この改修により現システムでは困難な機能追加、レスポンスの向上、ユーザー作成Add-onによる機能拡張が可能なUIシステムを実現します。

### \*Add-on UIとは？

簡易言語を使ったプレイヤーが提供するUI群のこと。世界中の有志によって、常にUIが拡張可能となる概念、またはUIシステムそのもののこと。

# “RE”BUILD.4 UIシステムの新生

- ・アーマリーシステムに特化した武器/防具切り替えシステムの新実装
- ・アイコン一覧/リスト一覧、双方に対応した切り替え可能なUIシステム
- ・プレイヤーによるAdd on製作可能な環境の提供(PC版のみ)



UIは全ウィンドウが、デザイン、機能性、カスタム性、そのすべてにおいて、新設計の上で実装されます。

マルチウィンドウ/快適なドラッグ&ドロップシステムによるマウス+キーボード操作の完全サポート/ゲームパッド専用インターフェースを実現します。

←新生コンセプトアート  
「PvPフロントライン」

3国のグランドカンパニーによる古代遺跡の覇権を争う専用新ゾーン。武力闘争のきっかけは、プレイを続けるうちに判明する。

## “RE”BOOT.5 プレイヤーコミュニティ新生

## ⑤プレイヤーコミュニティの大幅強化

新生サーバーにより、プレイヤーコミュニティ機能の大幅強化が行われます。新生ファイナルファンタジーXIVでは、以下のシステムを実装します。

- ・インゲームコミュニティの更なる形成  
(フリーカンパニーの結成と成長、そして競争)
- ・インゲーム宅配システムとメールシステムの実装
- ・プレイヤーハウジングシステムの実現
- ・PvPコンテンツの実装
- ・リテイナーシステムとマーケットシステムの一新

これらの新機能は2012年度第3四半期より、  
順次使用/参加可能となります。



↑ 新生コンセプトアート  
新プレイヤーキャラクター

# 運営ロードマップ

## ■ FFXIV運営ロードマップと主な内容

- ・2011/11/下旬～12/月上旬 パッチ1.20リリース(以降1.20aなど小パッチ対応)
  - ⇒クラス改修(各アビリティ/WS全調整) / 蛮神ダークモーグリ(仮称)バトル実装
  - ⇒アチーブメントシステム実装(300項目以上の目標と報酬) / マーケット調整の開始 / PCサーチ
  - ⇒クラフタークラスレシピ継続改修(HQ/修理改修など)
- ・2012/02/月上旬 パッチ1.21リリース(以降1.21aなど小パッチ対応)
  - ⇒宿屋などホームポイントとプライベートルームの検討 / ハムレット防衛実装
  - ⇒ジョブシステムの実装(全7ジョブと専用クエスト、専用装備の実装) / マイチョコボのカスタム装備実装
  - ⇒インスタンスレイド3/インスタンスレイド4のふたつのインスタンスレイド実装
- ・2012/04/中旬 パッチ1.22リリース(以降1.22aなど小パッチ対応)
  - ⇒蛮神ガルーダ(仮称)バトル実装 / バトルシステムバランス継続調整
  - ⇒ガレマール帝国とのバトルコンテンツ実装
- ・2012/07/月上旬～中旬 パッチ1.23リリース(以降1.23aなど小パッチ対応)
  - ⇒ガレマール帝国将軍とのバトルコンテンツ実装
  - ⇒エオルゼア12神にまつわるコンテンツ実装

\*上記ロードマップの内容は主にコンテンツの抜粋のみ。各パッチの内容はこれまで同様、多岐にわたります。

\*パッチリリースのスケジュール、内容については、The Lodestone/プロデューサーレター等にて随時お伝えします。

# 全体ロードマップ

## ■ FFXIV新生ロードマップ

- ・2011/11下旬～12月上旬 PC版課金サービス開始
- ・2011/11下旬～12月上旬 パッチ1.20リリース
- ・2012/02/月上旬 パッチ1.21リリース
- ・2012/02 新生FFXIV開発内テストサーバー構築完了
- ・2012/04/中旬 パッチ1.22リリース
- ・2012/04 新生FFXIVクライアントシステム完成
- ・2012/04 新生クライアントへ全コンテンツ移植作業を集中的に開始
- ・2012/07/月上旬～中旬 パッチ1.23リリース
- ・2012/08 新生FFXIV本格PR開始(各種トレーラー公開を含む)
- ・2012/09-10 PC版新生クライアント/ PlayStation®3版βクライアント配布
- ・2012/10-11 PC版一定期間の無料運営実施/ PlayStation®3版クローズドβ開始
- ・2013/01以降 新生クライアント販売/ PlayStation®3版発売、課金サービス再開

\*上記ロードマップは予定であり、変更の可能性があります。