

FFXIV Live Letter 81

<https://discord.gg/WeuYB9TTFJ>

Mal Reynolds - Gilgamesh



Stream:  FINAL FANTASY XIV Letter from the Producer LIVE Part LXXXI

Job trailer:  FINAL FANTASY XIV: DAWNTRAIL - Job Actions

They are going to keep working on the ongoing DDoS issues
Apologized for benchmark lighting issues and cat fang errors

4/14 ベンチマーク
4.14 Benchmark



調整対応中
Work in Progress



6.58
6.58

4/14 ベンチマーク
4.14 Benchmark

調整対応中
Work in Progress



6.58
6.58

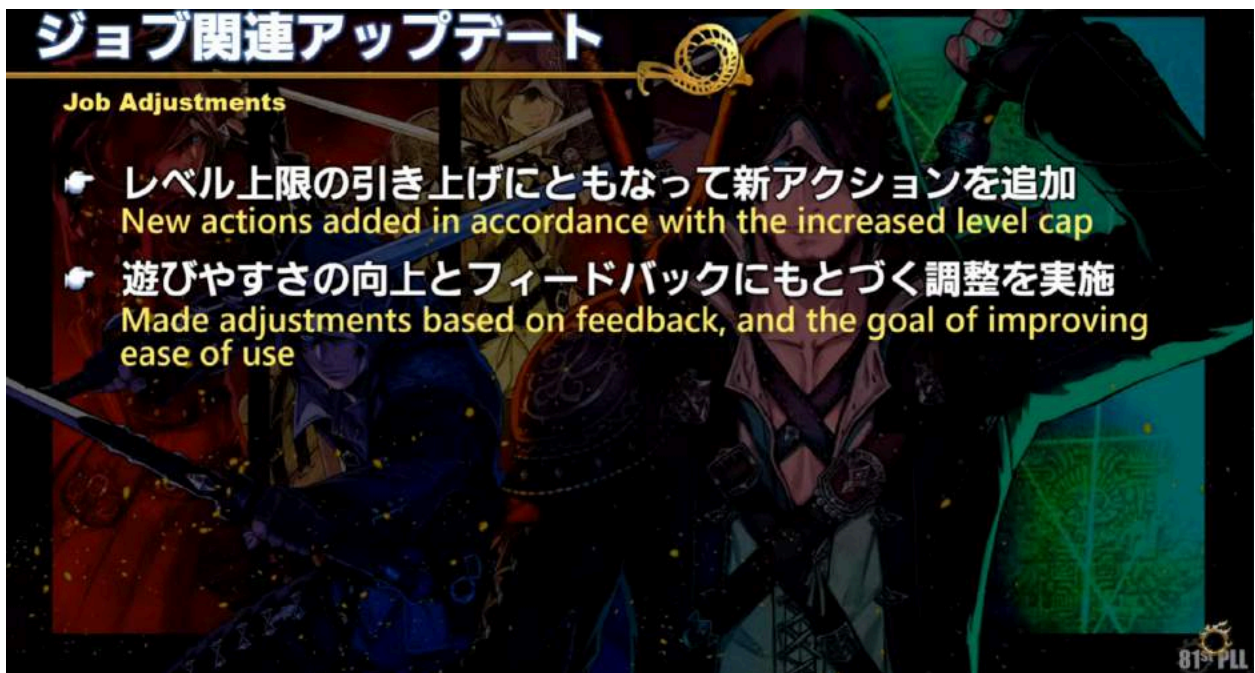
4/14 ベンチマーク
4.14 Benchmark

調整対応中
Work in Progress





There will be a low-level quest in Uldah that gives everyone a free fantasia
Fantasias will now have one time 60minute playtime "re-do" option



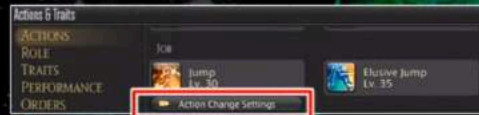
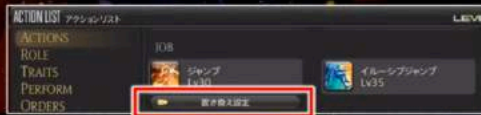
A one button combo (like the pvp actions) has been added for standard 123 combos. There will be an option to disable this feature. (hamburger helper)

ジョブ関連アップデート

Job Adjustments

置き換えアクションに「置き換えない」設定を追加 Action Change Settings will be added

- ✓ 使用時に別アクションに置き換わるアクションの一部について個別に「置き換えない」を選択できる
Allows you to individually choose whether or not specific changing actions will be replaced by their follow-up counterparts upon execution
- ✓ 連打による誤操作を防ぎたい場合や、置き換え前の操作感でプレイしたい場合に利用
Access these settings when you want to prevent erroneous input from multiple button presses, or if you prefer the original control scheme



※画像は開発中のものです * Development screenshots are subject to change

81 PLL




TANK タンク




タンク共通の変更点 Upcoming Adjustments: Tank


- ✓ レベル90台で「ランパート」と各ジョブ固有の被ダメージ30%軽減バフを強化
Rampart and job-exclusive 30% damage reduction abilities will be upgraded in the 90s level range
- ✓ レベル90台で「リプライザル」の効果時間を15秒に延長
Reprisal's duration will be increased to 15 seconds in the 90s level range

81 PLL



TANK
タンク






ナイト Paladin

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.


- ✓ 「ロイエ」×3回の2段目、3段目をモーションの異なるアクションに変更
(ロイエからの置き換えアクションになるため手触りは変わりません)
The second and third executions of Atonement have been changed to new actions with separate animations (Atonement will change to these actions, so input execution will remain the same)
- ✓ 「ブレード・オブ・ヴァラー」後に発動できるアクションを追加
A new action that can be executed after Blade of Valor will be added




Fight or Flight must be active to execute Goring Blade



TANK
タンク






戦士 Warrior

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「原初の解放」中に
「フェルクリーヴ」「デシメート」を計3回使うと発動できるアクションを追加
A new action, which can be executed after three executions of Fell Cleave or Decimate while Inner Release is active, will be added
- ✓ 「プライマルレンド」後に発動できるアクションを追加
A new action that can be executed after Primal Rend will be added



TANK
タンク

暗黒騎士 Dark Knight

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ バースト中の操作量軽減のため、「ブラッドウェポン」が「ブラッドデリリアム」に置き換わるようになり、「ブラッドデリリアム」にブラッドウェポンの効果も含まれるように変更
To reduce the number of inputs during burst damage phases, Blood Weapon will upgrade into Delirium, and the effects of Blood Weapon will be added to Delirium
- ✓ 「影身具現(えいしんぐげん)」後に発動できるアクションを追加
A new action that can be executed after Living Shadow will be added

81 PLL

Living Shadow won't cost any gauge to execute

TANK
タンク

ガンブレイカー Gunbreaker

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「フェイテッドサークル」後に発動できるアクションを追加 (コンティニューエーションで発動)
A new action that can be executed after Fated Circle (via Continuation) will be added
- ✓ 「ブラッドソイル」後に発動できる3段コンボを追加 (ソイル消費なし)
A new three-step combo that can be executed after Bloodfest will be added (no cartridge cost)

81 PLL

No Mercy must be active to execute Sonic Break



**Melee
DPS**
近接物理
DPS



近接物理DPS共通の変更点 Upcoming Adjustments: Melee DPS

- ✓ レベル90台で「内丹」の回復量を強化
Second Wind's healing potency will be increased in the 90s level range
- ✓ レベル90台で「牽制」の効果時間を15秒に延長
Feint's duration will be increased to 15 seconds in the 90s level range





Melee DPS
近接物理DPS





モンク Monk

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 基本コンボのメカニクスを、バフや継続ダメージを維持するものではなく、特定の順番で使うことで、次のアクション威力がアップするものに変更 (ローテーションが崩れた際、次に使うべきアクションがわかりにくい点を解消。プレイの手触りは大きく変わりません)
Basic combo mechanics will no longer center around maintaining a buff or damage over time; instead, performing actions in a certain order will increase the next action's potency (The feel of the job will remain largely the same, while alleviating uncertainty about which action to use when rotation is interrupted)
- ✓ 「桃園結義(とうえんけつぎ)」の効果中、闘気の最大スタック数を10に増加 (闘気のあるれ防止)
Can accumulate up to a total of ten chakra while Brotherhood is active (to prevent chakra overflow)



Six-sided Star will have some interaction with chakra stacks to increase potency

Melee DPS
近接物理DPS



竜騎士 **Dragon**

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 単体コンボの方向指定の多さを軽減するため、コンボの5段目を方向指定のない新アクション「雲蒸竜変(うんじょうりゅうへん)」に変更
(竜牙竜爪(りゅうがりゅうそう)、竜尾大車輪(りゅうびだいしゃりん)から置き換わるため、プレイの手触りは変わりません)
To reduce positional requirements for the single-target combo, the fifth combo action has been changed to a new non-directional action, Drakesbane (Fang and Claw/Wheeling Thrust will change to Drakesbane, so input execution will remain the same)
- ✓ 開幕から最大火力を出しやすいように「ドラゴンアイ」を蓄積しなくても紅の竜血を発動できるように変更
To facilitate maximum damage output at the beginning of a battle, Life of the Dragon will be available without accumulating Dragon Gauge
- ✓ バースト中の操作量軽減のため、一部アクションを削除・改修
To reduce the number of inputs during burst damage phases, certain actions will be removed or adjusted

81st PLL

There won't be as much of a "rework" as people expected. They instead chose to remove pain points in DRGs rotation and alter some animations

Spineshatter Dive was removed and replaced with a movement tool



Melee DPS
近接物理DPS



忍者 Ninja

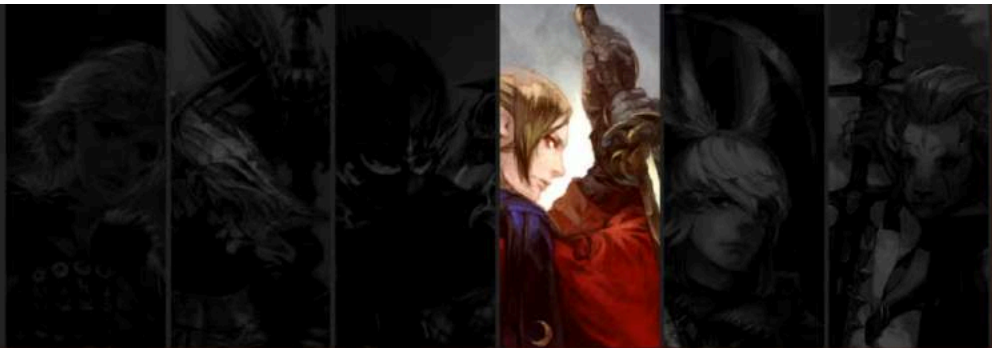
※追加/変更の例であり、すべてではありません

* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「風遁の術」の攻撃速度上昇効果を、常時発動する特性に変更
(「風遁の術」は範囲攻撃+かくれる効果を付与するものに変更)
Huton's effect has been moved to a trait and will always be active
(Huton will be changed to an AoE attack which grants the effect of Hidden)
- ✓ 上記に伴い、攻撃速度上昇効果を延長するアクションを調整
Actions which extend the duration of Huton's effect will be adjusted in accordance with the above change



Melee DPS
近接物理DPS



侍 Samurai

※追加/変更の例であり、すべてではありません

* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ リキャスト管理の複雑さを軽減するため
「燕返し」を「明鏡止水」後に発動できるアクションに変更
To simplify recast management, Tsubame-gaeshi will be changed to be executable after Meikyo Shisui
- ✓ 「刃風^(はかせ)」「天下五剣」「乱れ雪月花」の上位アクションを追加
Hakaze, Tenka Goken, and Midare Setsugekka will be upgraded into new actions





Melee DPS
近接物理DPS



リーパー **Reaper**

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「プレントィフルハーベスト」の効果を、シュラウドゲージ50上昇から「レムールシュラウド実行可」を付与するものに変更
(ゲージが51以上あるときに使っても無駄にならずに済むようになる)
Plentiful Harvest's effect will no longer increase the Shroud Gauge by 50, and instead will allow execution of Enshroud (now can be used when gauge is at 51 or more without waste)
- ✓ レムール効果中に発動できるアクションを追加
A new action that can be executed while Enshrouded will be added





Melee DPS
近接物理DPS



ヴァイパー **VIPER**



- ✓ 二刀流WSコンボから合体剣アビリティ、合体剣WSコンボから二刀流アビリティと多彩な攻撃を次々に繰り出すハイテンポなジョブ
A fast-paced job that fluidly shifts between dual blade and double-bladed strikes in their various combos and abilities
- ✓ アクション総数は他ジョブと同等だが、セットする数が少なく済むようなシステムになっている
Has a similar total number of actions as other jobs, but designed so that fewer actions need to be set on the hotbar



※特徴の一例であり、すべてではありません * These are only partial descriptions and not a complete summary of the job.
※画像は開発中のものです * Development screenshots are subject to change



Timestamp for Viper gameplay:

<https://www.youtube.com/live/oh5piV-0MWQ?si=0GjPkMM1g5VMhUCp&t=10373>



Physical
Ranged
DPS
遠隔物理
DPS



遠隔物理DPS共通の変更点 **Upcoming Adjustments: Physical Ranged DPS**

- ✓ レベル90台で「内丹」の回復量を強化
Second Wind's healing potency will be increased in the 90s level range
- ✓ レベル90台で各ジョブ固有のダメージ軽減バフの効果量を15%に強化
Damage reduction of job-exclusive defensive abilities will be increased to 15% in the 90s level range



Physical
Ranged
DPS
遠隔物理DPS



吟遊詩人 **Bard**

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「賢人のバラード」「軍神のバイオン」「旅神(りょしん)のメヌエット」を敵への攻撃を伴わないバフアクションに変更
Mage's Ballad, Army's Paeon, and the Wanderer's Minuet will be changed into buffing actions which do not attack enemies
- ✓ 「ピッチパーフェクト」を多数の敵との戦闘でも使いやすくなるよう範囲攻撃に変更
Pitch Perfect will be changed into an AoE attack for ease of use in encounters with multiple enemies



Physical
Ranged **DPS**
遠隔物理DPS



機工士 Machinist

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「バレルヒーター」の効果を、ヒート50上昇から「ハイパーチャージ実行可」を付与するものに変更
(ヒートが51以上あるときに使っても無駄にならずに済むようになる)
Barrel Stabilizer will no longer increase Heat Gauge by 50, and instead will allow execution of Hypercharge (now can be used when gauge is at 51 or more without waste)
- ✓ 「ドリル」をチャージアクション化する特性を追加
A new trait which accumulates charges for Drill will be added



Physical
Ranged **DPS**
遠隔物理DPS



踊り子 Dancer

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「フラリッシュ」後に使用できるアクションを追加
A new action that can be executed after Flourish will be added
- ✓ 「テクニカルフィニッシュ」後に使用できる、エスプリを消費するアクションを追加
A new action which consumes Esprit and can be executed after Technical Finish will be added





Magical
Ranged
DPS
遠隔魔法
DPS



遠隔魔法DPS共通の変更点 **Upcoming Adjustments: Magical Ranged DPS**

- ✓ レベル90台で「迅速魔」のリキャストを40秒に短縮
Swiftcast's recast will be reduced to 40 seconds in the 90s level range
- ✓ レベル90台で「アドル」の効果時間を15秒に延長
Addle's duration will be increased to 15 seconds in the 90s level range



Magical Ranged **DPS**
遠隔魔法DPS



黒魔道士 **Black Mage**

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「アンブラルプリザード」中、時間経過ではなく氷属性魔法の命中時にMP回復するように変更するなど、複雑だった部分を調整
Various adjustments will be made to streamline certain aspects of the job, such as restoring MP upon landing ice spells while Umbral Ice is active, instead of passively over time
- ✓ 「黒魔紋」を自身の足元に再設置するアクションを追加
A new action which repositions Ley Lines beneath the caster will be added



Magical Ranged **DPS**
遠隔魔法DPS



召喚士 **Summoner**

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ バハムート、フェニックスに並ぶ、新たな召喚獣「ソルバハムート」を追加
Solar Bahamut, a new summon akin to Bahamut and Phoenix, will be added
- ✓ 「シアリングライト」後に発動できるアクションを追加
A new action that can be executed after Searing Light will be added





Magical Ranged **DPS**
遠隔魔法DPS





赤魔道士 Red Mage


※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「マナフィケーション」の効果を、マナ50上昇から「魔法剣コンボ実行可」を付与するものに変更
(マナが51以上あるときに使っても無駄にならずに済むようになる)
Manafication will no longer increase Black Mana and White Mana by 50, and will instead allow the execution of enchanted swordplay actions without cost (can now be executed while mana is at 51 or more without waste)
- ✓ 「エンムーリネ」から始まる範囲魔法剣コンボについて、単体コンボと同じくマナを合計50消費する3段コンボに調整
The AoE enchanted swordplay combo beginning with Enchanted Moulinet will now consume a total of 50 Black Mana and White Mana, similar to its single-target counterpart



There will be a new ability available when Embolden is active






Magical Ranged **DPS**
遠隔魔法DPS



ピクトマンサー
PICTOMANCER

※特選の一例であり、すべてではありません * These are only partial descriptions and not a complete summary of the job.
※画像は開発中のものです * Development screenshots are subject to change

- ✓ 魔法でさまざまな「絵素」を描いて準備し、アビリティで具現化して強力な効果を発動できる。複数の絵素を具現化すると、高威力の攻撃を繰り出せる
Prepares by painting a variety of motifs, then renders them to life to produce an assortment of effects. Renders multiple motifs to execute high-powered attacks.
- ✓ パーティや自身に対するバフを所持
Capable of granting buffs to party and self



JOB HUD




Timestamp for Pictomancer gameplay:

<https://www.youtube.com/live/oh5piV-0MWQ?si=i8LZsrfcJhaeyD64&t=13280>




HEALER

ヒーラー



ヒーラー共通の変更点 Upcoming Adjustments: Healer

- ✓ レベル90台で「迅速魔」のリキャストを40秒に短縮
Swiftcast's recast will be reduced to 40 seconds in the 90s level range




HEALER

ヒーラー




白魔道士 White Mage

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 前方に素早く移動するアクションを追加
A new action allowing the caster to quickly move forward will be added
- ✓ 「神速魔」後に3回発動できる範囲攻撃アクションを追加
A new AoE attack, which can be executed up to three times after Presence of Mind, will be added



A trait will be added to let Tetragrammaton stack

HEALER
ヒーラー

学者 Scholar

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 自身の姿を変えて回復効果を強化するアクション「セラフィズム」を追加
Seraphism, a new action which changes the caster's appearance and enhances healing magicks, will be added
- ✓ 「連環計」後に発動できる範囲攻撃アクションを追加
A new AoE attack that can be executed after Chain Stratagem will be added

81 PULL

The new AoE after Chain Stratagem is a DoT
A new trait for a reduced cast time on recitation

HEALER
ヒーラー

占星術師 Astrologian

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ カードシステムからランダム性をなくし、
攻撃バフ/防御バフ/回復の効果をもつカードを同時に引くものに変更
The card system will no longer be random, and will instead simultaneously draw cards with offensive, defensive, and curative effects
- ✓ アストロサインをそろえる要素の削除に伴い、「アストロサイン」を削除
Astrodyne will be removed in accordance with the discontinuation of astrosigns

81 PULL

Cards and their effects will be reworked. You'll draw 4 cards at a time now and you'll want to use the appropriate card for the appropriate situation. Sounds like each set of 4 cards will give the same amount of "similar typed" cards for less rng baked into the job.



The image is a screenshot of a game update announcement. At the top left, there is a green cross icon followed by the text "HEALER" and "ヒーラー" below it. Below this, there is a row of four character portraits: a small girl, a woman with a black hat, a woman with a white hat, and a woman with a blue and white outfit. Below the portraits, there is a green icon of a staff with three points, followed by the text "賢者 Sage". To the right of this text, there is a small note in Japanese and English: "※追加/変更の例であり、すべてではありません" and "* These points are not the full list of additions and adjustments." Below this, there are two bullet points with checkmarks, each followed by Japanese and English text. The first bullet point says "「エウクラシア」の強化対象に「ディスクラシアII」を追加。" and "範囲内の敵に継続ダメージを付与する「エウクラシア・ディスクラシア」に変化する". The second bullet point says "自身が魔法を使用するたび、周囲の味方を回復するパーティバフを追加" and "A new party buff, which heals nearby party members whenever the caster casts a spell, will be added". In the bottom right corner, there is a small logo that says "81 PLL".

HEALER
ヒーラー

賢者 Sage

※追加/変更の例であり、すべてではありません
* These points are not the full list of additions and adjustments.

- ✓ 「エウクラシア」の強化対象に「ディスクラシアII」を追加。
範囲内の敵に継続ダメージを付与する「エウクラシア・ディスクラシア」に変化する
Eukrasia will now enhance Dyskrasia II into Eukrasian Dyskrasia, an AoE attack which deals damage over time to enemies within range
- ✓ 自身が魔法を使用するたび、周囲の味方を回復するパーティバフを追加
A new party buff, which heals nearby party members whenever the caster casts a spell, will be added

81 PLL

Trait added to shorten recast of Soteria

PvPアップデート

PvP Update

- **7.0** : ヴァイパー、ピクトマンサーが追加
(それぞれPvP用のアクション&リミットブレイクをもつ)
Viper and Pictomancer will be added in 7.0
(Both jobs will have their own respective PvP actions and limit break)
- **7.1** : PvP用アクションの追加・調整や
既存マップの調整を予定
New PvP actions, action adjustments, and adjustments
to existing maps are planned for 7.1
- **7.0~7.1の期間、**
クリスタルコンフリクト ランクマッチはプレシーズン開催
(ランキング更新はありませんが、階級/クリスタルポイントは変動します)
Crystalline Conflict ranked matches will be in preseason between 7.0 to 7.1.
(Rankings will not be updated, but tiers and Crystal Credit will be affected by wins and losses)

NPC紹介

New Characters



バクージャジャ

Bakool Ja Ja



コーナ

Koana

※画像は開発中のものです * Development screenshots are subject to change

These are rivals in the race for the throne



“We will probably be doing this sort of on and off situation”

FINAL FANTASY XIV and MTN DEW Team Up and Set Sail for Dawntrail! (US Only)

FFXIV × マウンテンデュー タイアップキャンペーン開催! (USのみ)

Enter codes found under the caps of specially marked MTN DEW products to receive points. Redeem points for rewards, including in-game items like the new Mountain Zu mount!

マウンテンデューを飲んで、集めたポイントと交換で、マウント「マウンテンズー」などのインゲームアイテムをゲット!

Starting May 16
at 9:00AM PDT | 12:00PM EDT
Ends July 14

キャンペーン期間: 5月16日~7月14日
(アメリカ合衆国のみ開催)

Mountain Zu Mount

Sparkling Citrus Refreshment

MTN DEW

FINAL FANTASY XIV ONLINE

<https://mtndewgaming.com/FFXIVdawntrail>

More of these kinds of events will be coming

オフィシャルグッズ予約受付中！

Now Accepting Pre-orders for New Merchandise!



ぬいぐるみ <レポリット>

Loporrit Plushie

購入特典：
調度品「レポリットのぬいぐるみ」
アイテムコード

Purchase Bonus:
Indoor furnishing in-game item
stuffed Loporrit



クリアキーホルダー <アゼムのクリスタル>

Translucent Keychain -
Azem's Crystal

ケーブルクリップ (全3種) <メインクエスト><アルファ><モーグリ>

Cable Clip (Three Variations)
Main Scenario Icon | Alpha | Moogle



<https://sqex.to/76kdU>

81 PLL

パーソナライズ空間オーディオ Immerse Gamepack Version 2.2 配信中！

Immerse Gamepack Version 2.2 Available Now!

高音域の出カタイミングがより正確になり、
FFXIV本来のサウンドを忠実にキープしながら
空間オーディオ体験をお届けします。

Version 2.2 significantly upgrades HRTF quality,
tightening up the timing of audio signals to improve
clarity and fidelity - especially in higher frequencies.

過去に無料トライアル版を利用した方も試せる、
30日間の無料トライアルをご用意！

All 30-day free trials have been renewed for all users, even
those who have used the free trial before!

<https://embody.co/ffxiv>



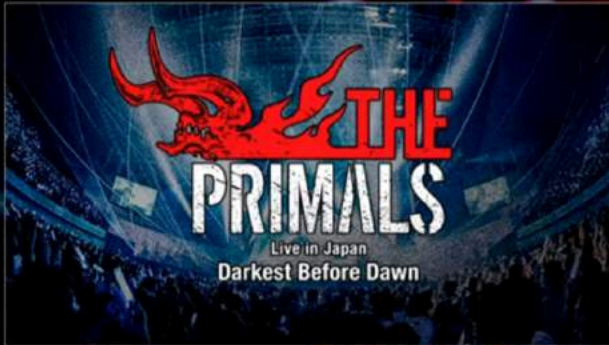
無料トライアル版配信中！

VERSION 2.2 アップデート

81 PLL

THE PRIMALS 横浜アリーナ2Daysライブ プレイヤー先行抽選 応募受付中！

THE PRIMALS Yokohama Arena Concert (Japan)



応募期間：**5月23日(木)まで**
Opt-in Period: Available until Thursday, May 23

Day 1 9月21日(土) **15:00** 開場
Day 2 22日(日) **12:00** 開場

Day 1 Saturday, September 21 Doors Open: 15:00
Day 2 Sunday, September 22 Doors Open: 12:00

* スクウェア・エニックス アカウントの登録リージョンが日本 (Japan) の方のみご応募いただけます。
* A Japanese Square Enix account is required to opt-in for the player exclusive ticket.

<https://sqex.to/krNWr>





They called PLL 82 a “recap and patch note reading PLL”
 Reminder to pre-order if you want to play during Early Access
 “Yoshida doesn’t go to sleep until like 3 or 4 in the morning”