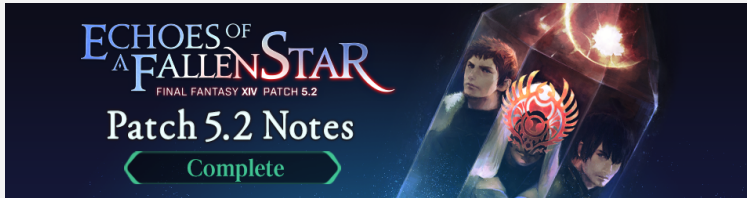


Темы

18/02/2020 08:15  
Патч 5.2 Примечания



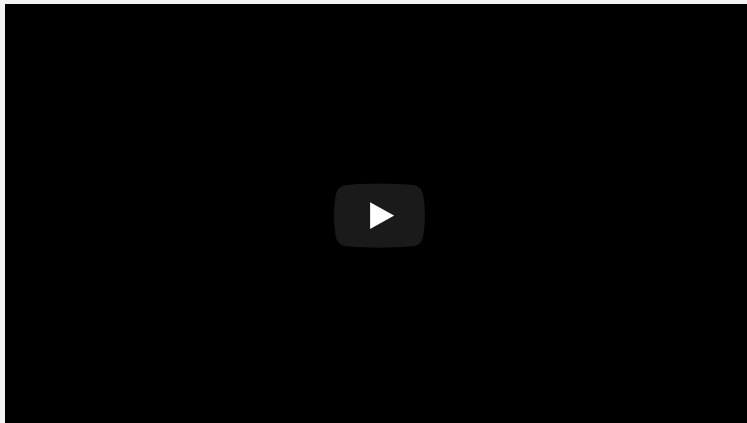
Мы с гордостью представляем патч-ноты для Эхо упавшей звезды, которая следует за отпрысками Седьмой Зари в их продолжающихся приключениях, в то время как первая глава печалей Верлита отмечает прибытие смертоносного рубинового оружия.

Этот патч также приносит совершенно новые квесты qitari beast tribe, океанскую рыбалку и множество дополнений и улучшений.

\* Дополнительные функции будут реализованы в будущих обновлениях:  
Ишгардские обновления восстановления планируется выпустить в патче 5.21.  
Save the Queen: Blades of Gunnhildr and Skysteel tools планируется выпустить в патче 5.25.

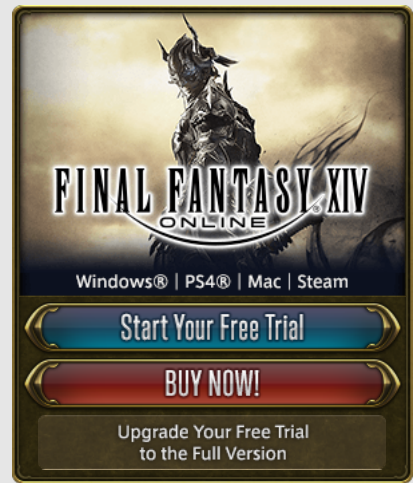
\* Обновлено 20/2/2020 7: 00 (GMT)

Патч FINAL FANTASY XIV 5.2



Воспроизводимый Контент

- Квесты
  - поиск сокровищ
  - Грандиозные и бесплатные компании
  - Жилье
  - Разное
  - судьбы
  - Золотая Тарелка Мендервилля
- боевая система
- PvP
  - Линия фронта
  - пир
- Товары
- Система
- Решенные Вопросы



Стена Общины

Недавняя активность

- Сегодня в 14: 06  
Сельва Неста (Tiamat) posted a new blog entry, "【急募】5.2 エデン共鳴編零式 タンク募集."
- Сегодня в 14: 05  
Corona Collon (Александр) опубликовал новую запись в блоге, "物にも時節(戒め)."
- Сегодня в 14: 04  
Хронос Арберт (Belias) опубликовал новую запись в блоге, "祝！パッチ5.2！祝."
- Сегодня в 14: 02  
Taro Que (Фенрир)

Патч 5.2 содержит контент, доступ к которому можно получить, только зарегистрировав пакеты расширения для FINAL FANTASY XIV в своей учетной записи службы. Чтобы различать корректировки, на которые не влияет регистрация этих расширений, в примечаниях к исправлению будут использоваться следующие обозначения:

- 2.x** Эти дополнения и корректировки требуют только покупки FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn.
- 3.x** Эти дополнения и корректировки требуют покупки и регистрации FINAL FANTASY XIV: Heavensward.
- 4.x** Эти дополнения и корректировки требуют покупки и регистрации FINAL FANTASY XIV: Stormblood.
- 5.x** Эти дополнения и корректировки требуют покупки и регистрации FINAL FANTASY XIV: Shadowbringers.

**2.x 3.x 4.x 5.x**  
Эти дополнения и корректировки содержат элементы, которые могут потребовать приобретения и регистрации указанных выше пакетов расширения.

# FINAL FANTASY XIV Playable Content

## Квесты

### 5.x

Добавлены новые основные сценарные задания.



Старые Враги, Новые Угрозы

- LV** Ученик войны или магии 80-го уровня
- W** Восходящие Камни (X:6.0 Y:5.9)
- K** Krile


-  Таро Ке (Фенрир) опубликовал новую запись в блоге, "5.2 採集アラーム."
-  Сегодня в 13: 52  
Ямага Эмага (Йохимбо (Gaia)) опубликовал новую запись в блоге, "新生編ンブリート!!"
-  Сегодня в 13: 51  
Manaka Yoiyami (Иксион (Мана)) опубликовал новую запись в блоге, "よっしゃー——!!"
-  Сегодня в 13: 50  
Тарунори Тару (Зеромус (Gaia)) опубликовал новую запись в блоге, "1層."
-  Сегодня в 13: 49  
Образовался солист (Мандрагора).
-  Сегодня в 13: 48  
Roxii Shirogane (Зодиарк (Свет)) опубликовал изображение для записи Ruby Gwiber Trumpet в базе данных Eorzea.
-  Сегодня в 13: 46  
Была сформирована Киитеканджитекангаэте (Анима).

## Турнирная таблица




### В Праздничном Рейтинге

Предсезонка уже идет!  
Посмотреть результаты предыдущего сезона




### Турнирная Таблица Grand Company

- 1**  **Но-Хон Но-Хон**  
(Эгида (Элементаль))
- 2**  **Картофельная Морда**  
(Дженова (Эфир))
- 3**  **Сиха Rosugaru**  
(Бегемот (Primal))

### Турнирная Таблица Свободной Компании

- 1**  **LSMODEL**  
(Ридилл (Gaia))
- 2**  **Гил**  
(Ламия (Primal))
- 3**  **Картофельная Нация**  
(Дженова (Эфир))

### Первая Линия Турнирной Таблицы

- 1**  **Elle Luciano**  
(Карбункул (Элементаль))
- 1**  **Фигаро Найю**  
(Синрю (Мана))
- 3**  **черная кошка**  
(Дюрандаль (Гаяя))

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "обеты добродетели, подвиги жестокости."

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "старые враги, новые угрозы".

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

???

Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

### Печаль Верлита



#### Рубиновый Судный День

- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- The Loches (X:36.4 Y:31.8)
- Офицер Сопротивления
- Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "старые враги, новые угрозы".

### Эдем



#### Долой фею!

- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- Amh Araeng (X:26.7 Y:16.7)
- Yalfort
- Игроки должны сначала завершить Хроники новой эры квеста "Следующая часть головоломки".

#### ???

- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить Хроники новой эры квеста "прочь с феей".

#### ???

- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить Хроники квеста новой эры "???"

#### ???

- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить Хроники квеста новой эры "???"

???



- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить Хроники квеста новой эры "???"

???



- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить Хроники квеста новой эры "???"

???



- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???" а Хроники квеста новой эры "???"

### Йорха: Темный Апокалипсис



Карнавалы и конфронтации



- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- Холуса (X:34.7 Y:18.2)
- Начальник Участка Раскопок
- Игроки должны сначала выполнить либо хронику квестов новой эпохи "Орел, я выиграл", либо "решка, ты проиграл".

???



- Lv Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала завершить хронику новой эпохи квеста "карнавалы и противостояния."

## 2.x

Добавлены новые побочные сюжетные квесты.

Вся рыба в море



- Lv Фишер уровень 1
- Лимса Ломинса Нижние Палубы (X:7.8 Y:14.5)
- Fhilsnoe
- Игроки должны сначала выполнить задание "моя первая удочка."

## 5.x

Добавлены квесты племени зверя китари.

Эти квесты предназначены исключительно для учеников Земли.



Новое поселение племени зверя можно найти в регионе, указанном ниже. Там игроки смогут приобрести уникальные предметы у местного продавца после завершения основного квеста племени зверя "The Stewards of Note."

→ Рак'тика Грейтвуд: Хопл'S Stopple (X:37.2 Y:17.5)



### Quest Sync

Основные квесты и ежедневные квесты племени зверя Китари будут использовать автоматическую систему регулировки уровня, известную как quest sync, которая будет соответствовать сложности текущему уровню класса игрока. Любой опыт, полученный по завершении этих квестов, будет соответствующим образом скорректирован. Кроме того, некоторые квесты не позволят игрокам приступить к классу, который отличается от того, когда они их приняли.

### Основные Квесты Племени Зверя

Во время выполнения основных квестов племени зверя, игрок будет иметь возможность договориться с одним из двух НПС в нескольких точках. Эти варианты выбора будут влиять на то, как будут разворачиваться квесты и внешний вид поселения племени зверя.

\* Эти варианты не влияют на полученные награды.





#### Замечательные стюарды

- 🌱 Ученик Земли уровень 70
- 📍 Рак'тика (X:21.0 Y:27.6)
- 👤 Обеспокоенная Мать
- ✅ Игроки должны сначала пройти основной сценарный квест "подшипник с ним" и побочный квест "защитники леса".





\* Чтобы разблокировать "защитников леса", игроки должны завершить серию побочных запросов, которая начинается с "Великого обманщика" и серии, которая

начинается с" стойте на церемонии."





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя " The Stewards of Note."





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"





???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"

???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"

???

-  Ученик Земли уровень 70
-  Рак'тика (X:37.5 Y:17.1)
-  ???
-   Игроки должны сначала выполнить задание племени зверя"???"

### Звериное Племя Ежедневные Квесты

Чтобы разблокировать ежедневные квесты Qitari, игроки должны сначала выполнить задание племени зверя " The Stewards of Note."

Запрашиваемые материалы могут быть собраны только во время выполнения каждого задания. Кроме того, эти материалы не будут перечислены в журнале сбора или рыболовства, но появятся в списке обязанностей.

### Зверолюди Валюта

Игроки могут заработать комплименты Китари, выполнив ежедневные квесты племени китари-зверя. Количество комплиментов Qitari, удерживаемых в настоящее

время, отображается в окне валюты.

## 5.x

Погода "ясное небо" была добавлена к Lyhe Mheg в его законченном состоянии.

---

## 2.x 3.x 4.x

Некоторые Хроники новой эпохи и значки боковых целей квеста были изменены, чтобы указать высоту.

---

## 4.x

Этеритовый осколок для доков Доманского анклава был добавлен в Доманский анклав (X:8.5 Y:8.3).

---



## 3.x 4.x

Новые главы были добавлены в новую игру+.

---

Заключительный квест каждой главы должен быть завершен, прежде чем его можно будет разблокировать.

### Хроники квестов новой эпохи

- Связующая катушка Багамута
- Александр
- Омега
- хрустальная башня
- Тень Mhach
- Возвращение в Ивалис
- Воюющая Триада
- Четыре Властелина

### Побочные Сюжетные Квесты

- Хильдибранд, агент дознания
- Дальнейшие Приключения Хильдибранда
- Еще Больше Приключений Хильдибранда
- Сказки из драконьей Песни Войны
- Схоластика святого Эндалима

судьбы

## 5.x

Новые предметы доступны от торговцев драгоценными камнями.

---

## 2.x 3.x 4.x 5.x

Участие в судьбах, которые появляются в сезонных событиях, больше не будет учитываться в отношении определенных достижений или записей журнала вызовов.

---



### 5.x

Награды за Gliderskin Treasure Maps и Zonureskin Treasure Maps были скорректированы.

### 5.x

Награды в подземельях лих-Гиаха были скорректированы.

### 2.x 5.x

В мастерскую компании были добавлены новые ремесленные изделия.



### 2.x

Сольные игроки теперь могут продвигать производственные фазы в разработке компании.

### 2.x

К подводным плаваниям были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ Были добавлены новые области.
- ◆ Были добавлены новые элементы.
- ◆ Максимальный ранг погружаемого аппарата был увеличен с 65 до 70.

### 2.x

Максимальный ранг для свободных компаний был увеличен с 8 до 30.

Пособия выплачиваются в соответствии с занимаемой должностью.

Ранг	Право
10	Увеличивает количество отсеков комода компании до четырех.
12	Увеличивает максимальное количество неактивных действий компании.
15	Увеличивает количество отсеков комода компании до пяти.
18	Увеличивает максимальное количество неактивных действий компании.
20	Увеличивает максимальное количество неактивных действий компании.

**2.x 4.x**

Частные усадьбы в жилых кварталах 19-21, добавленные в патч 5.1, теперь доступны для покупки.

---

**2.x 5.x**

Была добавлена мебель из конкурса дизайна мебели FFXIV.

---

Узнайте больше о конкурсе дизайна мебели FFXIV 2017 .

Узнайте больше о конкурсе дизайна мебели FFXIV 2019 .



**2.x 5.x**

Также была добавлена новая мебель.

---





\* Изображения, представленные в примечаниях, которые показали мебель, не включенную в патч 5.2, были обновлены.

## 2.x

Манекены Au Ra теперь доступны.



Чтобы использовать эти новые конструкции, откройте манекен и выберите "выбрать расу и пол."

## 2.x 5.x

Были добавлены новые рулоны orchestrion.

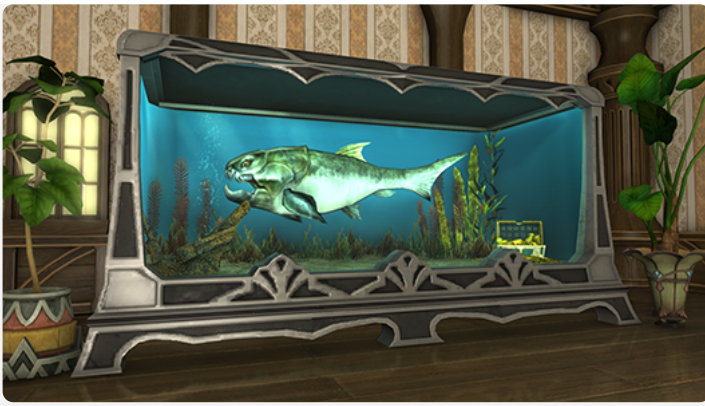
## 2.x

После добавления новых роллов orchestrion, категории orchestrion были скорректированы следующим образом:

До	После
<ul style="list-style-type: none"> <li>Локейлы Подземелья</li> <li>Испытания</li> <li>Рейды</li> <li>Другие</li> <li>Сезонные</li> <li>Мог Станции</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Локалес I</li> <li>Локалес II подземелья</li> <li>испытания</li> <li>рейды I</li> <li>рейды II</li> <li>окружающая</li> <li>среда другие</li> <li>сезонные</li> <li>станции Мог</li> </ul>

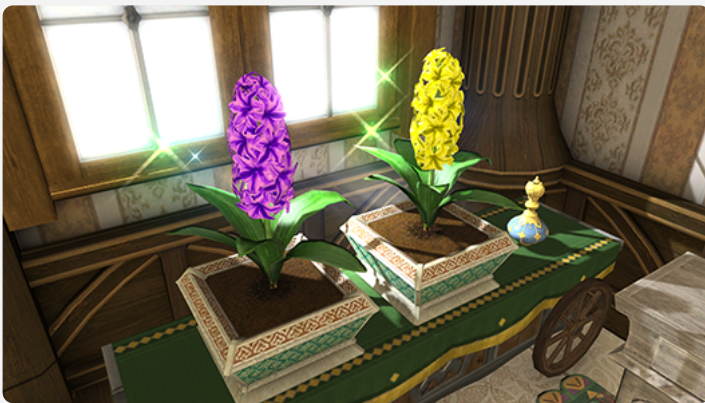
## 2.x 4.x 5.x

Добавлены новые аквариумные рыбы.



## 2.x

Добавлено новое семя для цветочных горшков.



### → Гиацинтовые лампы

Гиацинтовые лампы теперь можно приобрести у следующих поставщиков:

- Туман (X:11.0 Y:11.4) - Поставщик Материалов
- Лавандовые Клумбы (X:11.9 Y:8.3) - Поставщик Материалов
- Кубок (X:10.9 Y:8.9) - Поставщик Материалов
- Широгане (X:10.5 Y:12.1) - Поставщик Материалов
- Апартаменты - Apartment Merchant
- Новая Гридания (X:11.0 Y:11.2) - Тяня

## 2.x

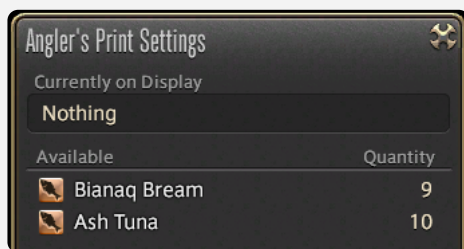
Отпечатки пальцев рыболова были добавлены к корпусу.



Ваш последний улов теперь можно распечатать на холсте, который будет отображаться в вашей квартире или по месту жительства. В зависимости от размера рыбы, потребуется одно из следующих полотен:

- Холст малого рыболова
- Холст среднего рыболова
- Холст большого рыболова
- Очень большой холст рыболова

После того, как холст размещен, доступ к нему позволит вам выбрать подходящую рыбу из вашего инвентаря.



\* Рыба будет отбрасываться после печати на холсте.

\* Только существа, перечисленные в руководстве по рыбе, могут быть напечатаны на холсте рыболова.

\* Необходимые размеры холста можно найти в описаниях элементов рыбы.

Чтобы удалить печать с холста, откройте его и выберите Удалить печать рыболова.

\* Печать будет удалена после удаления.

## 2.x

Были добавлены новые теги недвижимости.

Икона	Метка
	В Стадии Реконструкции
	концертный зал

## Золотая Тарелка Мендервилля

## 2.x

Новый этап, "падающий город ним", был добавлен к воротам "прыжок веры".



\* В соответствии с этим новым дополнением, ранее доступный этап теперь будет называться "падение Белах'дии".

## 2.x

В расписание ворот были внесены следующие корректировки:

\* Следующую информацию можно также подтвердить, поговорив с дежурным по Золотому блюдцу на Входной площади.

### Каждый час, по часам (земному времени)

- Кульминация
- ВВС-1
- Прыжок веры (падение Белах'дии)

### Каждый час, 20 минут после часа (земное время)

- Куда бы ни дул ветер
- Срез-Это Правильно
- Прыжок веры (падающий город ним)

Каждый час, 40 минут после часа (земное время)

- ВВС-1
- Срез-Это Правильно
- Прыжок веры (падающий город ним)

**2.x** **4.x** **5.x**

В тройную триаду были внесены следующие дополнения:

◆ Были добавлены новые карты.



◆ Добавлены новые NPC-противники для тройной триады.

**2.x**

Когда вы играете в Doman mahjong, домашний мир противника теперь может быть подтвержден с помощью списка противников.

**2.x**

Новые призы доступны для покупки с помощью MGP.



Разное

**2.x**

Следующие песни теперь можно воспроизводить с помощью помощи производительности:

- ↪ Вечный Ветер
- ↪ Грибная Лавка

### 3.x

Призы, доступные в обмен на золотые сертификаты благодарности Хлои и серебряные сертификаты благодарности Хлои были скорректированы.

FINAL FANTASY XIV

# Battle System

### 4.x 5.x

Действия и черты характера были скорректированы следующим образом:

#### Воин

Экшен	Регулировка
Встряхнись!	Поглощение повреждения барьера было увеличено с 12% до 15% от максимального HP.

#### Черный Маг

Экшен	Регулировка
Грязный	Снижение потенции после первого врага теперь фиксируется на уровне 25%.

#### Призыватель

Экшен	Регулировка
Био III	Повреждение с течением времени потенция была снижена с 50 до 45.
Миазмы III	Потенция была снижена с 50 до 45. Повреждение с течением времени потенция была снижена с 50 до 45.

#### Красный Маг

Экшен	Регулировка
Шпиль	Потенция была увеличена с 420 до 440.
Contre Sixte	Потенция была увеличена с 380 до 400. Потенция больше не снижается после первого врага.
Усиленный Толчок	Увеличение мощности до Verthunder и Veraero было изменено с 350 до 370.

#### Белый Маг

Экшен	Регулировка
Страдание Аффлатуса	Снижение потенции после первого врага теперь фиксируется на уровне 25%.

### 5.x

Для самураев был добавлен датчик медитации.



### 5.x

Было добавлено новое подземелье, Anamnesis Anyder.



Игроки могут войти в подземелье с доверием NPC.

Требование К Уровню	Ученик войны или магии 80-го уровня
Требование К Уровню Изделия	Средний уровень элемента 440 или выше
Размер Партии	Четыре игрока
срок	90 минут

#### Требования

???



- Ученик войны или магии 80-го уровня
- ???
- ???
- Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "???"

#### 5.x

Синхронизация уровня элемента была добавлена к следующим обязанностям:

Испытание

Синхронизация Уровня Элемента

Близничная Академия Айдер Великий  
Космос

470

#### 5.x

Музыка для некоторых экземпляров `dungeon boss battles`, представленных в патчах 5.0 и 5.1, была скорректирована.

#### 2.x

Чтобы помочь облегчить беспорядок инвентаря, некоторые предметы, такие как кровь звероловцев и клыки летучей мыши, больше не будут падать от врагов в инстанцированных подземельях.

\* Обновлено 18/2/2020 9: 30 (GMT)

#### 5.x

Был добавлен новый судебный процесс.

**Шлакоуловитель**





Требование К Уровню	Ученик войны или магии 80-го уровня
Требование К Уровню Изделия	Средний уровень элемента 455 или выше
Размер Партии	Восемь игроков
срок	60 минут

#### Требования

##### Рубиновый Судный День

- Ученик войны или магии 80-го уровня
- The Loches (X:36.4 Y:31.8)
- Офицер Сопротивления
- Игроки должны сначала пройти основной сценарий квеста "старые враги, новые угрозы".

#### Дрейф Золы (Экстремальный)



Cinder Drift (Extreme) можно получить только через Raid Finder.

\* Ограничения на уровне элементов и требования к ролям не применяются при регистрации в качестве полноправной стороны.

Требование К Уровню	Ученик войны или магии 80-го уровня
Требование К Уровню Изделия	Средний уровень элемента 470 или выше
Размер Партии	Восемь игроков
срок	60 минут

#### Требования

После завершения квеста "Ruby Doomsday", поговорите с фанатиком Warmachina в Loches (X:11.5 Y:22.5) как ученик 80 уровня войны или магии.

#### Пункт Обмена

Тотем, полученный по завершении этого испытания, можно обменять на вознаграждение, поговорив с Кинтаной в Мор Дхоне (X:22.7 Y:6.7).

Оружие оружейника и танцора теперь доступно из сундуков, которые появляются после завершения баллады менестреля: домен Синрю.

## 5.x

Скорость падения для трубы Фейри Гвибера и невинной трубы Гвибера была увеличена.

Их также можно приобрести в обмен на тотемы от Fathard в Eulmore (X:10.2 Y:11.7).

Полученный Товар	Необходимый Элемент
Фейри Гвибер Труба	Король Тотем x99
Нevinный Гвибер Труба	Непорочный Тотем x99

## 5.x

Новый стих raid dungeon Eden был добавлен.



Требование К Уровню	Ученик войны или магии 80-го уровня
Требование К Уровню Изделия	Средний уровень элемента 455 или выше
Размер Партии	Восемь игроков
срок	90 минут

\* Игроки могут выстраиваться в очередь Соло с помощью Duty Finder после разблокировки raid.

### Требования

???

Lv Ученик войны или магии 80-го уровня

???

???

Игроки должны сначала завершить задание "прочь с фейей".

### Получать награды

Сундуки с сокровищами, которые появляются после завершения стиха Эдема, не дадут снаряжения, но вместо этого дадут токены, которые можно обменять на снаряжение по вашему выбору. Вы можете получить только один жетон за главу стиха Эдема каждую неделю. В случае, если вы получаете токен из списка добычи, вы отказываетесь от своего права соперничать за все оставшиеся токены, независимо от того, выбрали ли вы потребность или жадность.

Также обратите внимание, что нет никаких еженедельных ограничений на ввод стиха Эдема.

\* Право на получение вознаграждения будет сброшено каждый вторник в 8:00 (GMT) / 9:00 (CET).

### Пункт Обмена

Предметы, полученные из сундуков с сокровищами, можно обменять на снаряжение, поговорив с Гул-гулом в Amh Araeng (X:26.6 Y:16.4 или Yhal Yal в Eulmore (X:10.0 Y:11.5).

тип элементов	Вознаграждение За Оборудование
Глава	Шлем Золотой Древности x2
Тело	Доспехи Золотой Древности x4
Руки	Перчатки Золотой Древности x2
Талия	Пояс Золотой Древности x1
Ноги	Chausses of Golden Antiquity x4
Ножи	Поножи Золотой Древности X2
Аксессуары	Браслет из золота древности x1

#### Вознаграждение За Завершение Работы

После завершения стиха Eden: Refulgence, игроки также могут заработать клинок Золотой Древности один раз в неделю. Эта награда может быть обменена с Гул-Гуль в Amh Araeng (X:26.6 Y:16.4 или Yhal Yal в Eulmore (X:10.0 Y:11.5) для пердуративных надгробий, которые в свою очередь могут быть обменены на оружие.

\* Право на получение вознаграждения будет сброшено каждый вторник в 8: 00 (GMT) / 9:00 (CET).

### 5.x

Был добавлен новый стих raid dungeon Eden (Savage).



Стих Эдема (дикарь) может быть доступен только через Raid Finder.

\* Ограничения на уровне элементов и требования к ролям не применяются при регистрации в качестве полноправной стороны.

Требование К Уровню	Ученик войны или магии 80-го уровня (два и более одинаковых задания не допускаются)
Требование К Уровню Изделия	Eden's Verse: Fulmination (Savage): средний уровень элемента 470 или выше Eden'S Verse: Furor (Savage): средний уровень элемента 475 или выше Eden'S Verse: Iconoclasm (Savage): средний уровень элемента 480 или выше Eden's Verse: Refulgence (Savage): средний уровень элемента 480 или выше
Размер Партии	Восемь игроков
срок	Стихи Эдема: Фульминация (Дикарь): 90 минут стих Эдема: фурор (Дикарь): 90 минут стих Эдема: иконоборчество (Дикарь): 90 минут стих Эдема: возвращение (Дикарь): 120 минут

#### вступительное требование

После завершения квеста "???", "поговорите с Левреем в Amh Araeng (X:26.8 Y:16.4) как ученик 80 уровня войны или магии.

#### Получать награды

По завершении стихотворных (диких) обязанностей Эдема появятся сундуки с сокровищами, содержащие сундуки Эденшуара. При использовании эти элементы преобразуются в шестеренки, соответствующие текущему заданию пользователя. Кроме того, сундуки, которые появляются после завершения стиха Эдема: Refulgence (Дикарь) дают оружие.

\* **Снаряжение и аксессуары не будут падать непосредственно из сундуков с сокровищами.**

тип элементов	Вознаграждение За Оборудование
Edenchoir Оружейный Сундук	Оружие
Сундук Зубчатой Передачи Edenchoir Головной	Глава
Edenchoir Сундук Шестерни Комода	Тело
Сундук Edenchoir Ручной Шестерни	Руки
Edenchoir Талии Передач Сундук	Талия
Сундук Шестерни Ног Edenchoir	Ноги
Edenchoir Фут Передач Сундук	Ножки
Edenchoir Серьги Сундук	Серьги
Edenchoir Ожерелье Сундук	Ожерелье
Edenchoir Браслет Сундук	Браслеты
Edenchoir Кольцо Сундук	Кольцо

Если ваша партия содержит игроков, воспроизводящих обязанность до еженедельного сброса, количество сокровищниц, появляющихся по завершении, уменьшится. Кроме того, игроки будут лишены права на получение вознаграждений из сокровищниц, а также стихотворных апокрифов Эдема при воспроизведении долга до еженедельного сброса.

\* Если в вашей партии есть от одного до четырех игроков, воспроизводящих обязанность, появится только один сундук с сокровищами. Если в вашей партии есть пять-семь игроков, воспроизводящих обязанность, никакие сундуки с сокровищами не появятся.

Выбрав пункт "завершение исполнения обязанностей," игроки не будут сопоставлены с теми, кто уже выполнил свой долг.

#### Пункт Обмена

В дополнение к снаряжению, игроки получают стих-апокриф Эдема от каждого долга, который можно обменять на снаряжение по вашему выбору.

\* **Игроки будут получать только одну книгу стиха апокрифов Эдема за долг каждую неделю после завершения этой обязанности в первый раз.**

Поговорив с Гул-Гуль в Amh Araeng (X:26.6 Y:16.4 или Yhal Yal в Eulmore (X:10.0 Y:11.5), игроки могут обменять стих апокрифа Эдема из стиха Эдема (дикаря) на соответствующее снаряжение.

тип элементов	Требуемый токен / количество токенов
Оружие	Книга отражений x 8
Рука гладиатора	Книга отражений x 5
Щит	Книга отражений x 3
Глава	Книга фурора x 6
Тело	Книга отражений x 8
Руки	Книга фурора x 6
Талия	Книга Фульминации x 6
Ноги	Книга иконоборчества x 8
Ножки	Книга фурора x 6
Аксессуары	Книга Фульминации x 4
Кристаллический Сложный Эфир	Книга иконоборчества x 4

Кристаллический Шпагат Книга иконоборчества x 4

Кристаллическая Глазурь Книга фурора x 4

## 5.x

В систему поиска Raid были добавлены следующие функции:

- Дрейф Золы (Экстремальный)
- Стихи Эдема: Фульминация (Дикарь)
- Стихи Эдема: фурор (Дикарь)
- Стихи Эдема: иконоборчество (Дикарь)
- Стих Эдема: возвращение (Дикарь)

## 5.x

Следующие обязанности были перемещены в средство поиска обязанностей:

- Баллада менестреля: Элегия Гадеса
- Врата Эдема: Воскресение (Дикарь)
- Врата Эдема: спуск (Дикарь)
- Врата Эдема: наводнение (Дикарь)
- Eden's Gate: Sepulture (Savage)

## 2.x 3.x 4.x 5.x

Целебная потенция до эффекта, полученного от Эха, теперь применяется ко всем действиям восстановления HP, а не только к исцеляющим заклинаниям.

## 5.x

Игроки теперь получают власть Эхо в том случае, если все члены партии будут выведены из строя во время следующих испытаний:

### Требование

Игроки недееспособны после того, как сражались с врагами в течение определенного периода времени.

### эхо-эффект

Максимальный HP, нанесенный урон и HP, восстановленные с помощью исцеляющей магии и действий, увеличиваются.

### Эффект будет предоставляться в пять стадий штабелирования.

Баллада менестреля: Элегия Гадеса

каждый раз, когда игроки перезапускают вышеупомянутую пробу, им будет предоставлено повышение эффекта эха на 5%, которое увеличивает каждый перезапуск до максимума 25%. Если игрок перезапустится после боя менее чем за три минуты, он не получит этого эффекта.

## 5.x

В скопированную фабрику были внесены следующие корректировки:

- ◆ Недельное ограничение на вознаграждение, получаемое из казны, было снято.
- ◆ Недельное ограничение на получение изготовленных монет было снято.

## 5.x

Следующие коррективы были внесены в эпопею Александра (Ultimate):

- ◆ Недельное ограничение на получение тотемов Колоссов было снято.
- ◆ Уровень элемента теперь будет синхронизирован до 475.

Эта корректировка была осуществлена для сохранения сложности встречи, а также редкости достижения, вознагражденного за ее завершение.

## 5.x

В Allagan tomestones были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ Все надгробные камни аллегории были добавлены.

Игроки могут получить только 450 Allagan toместones аллегории в неделю, и нести максимум 2000 в одно время. Кроме того, игроки могут получить все необходимые им предметы аллегории только после достижения 80-го уровня хотя бы с одним классом или заданием.

\* Поговорите с Ауmark в Eulmore (X:10.2 Y:11.8) чтобы обменять все надгробные камни аллегории на снаряжение.

\* Поговорите с Shee-Tatch в Eulmore (X:10.3 Y:12.0) для усиления снаряжения, полученного в обмен на аллегорические надгробия Аллагана.

- ◆ Недельное ограничение на все надгробные памятники фантасмагии было снято.

\* Максимальный объем хранилища в 2000 надгробных камней не был изменен.

- ◆ Все эти надгробные камни гоэции больше не доступны.

Пожалуйста, обратите внимание, что любые Allagan toместones of goetia, полученные до патча 5.2, не будут потеряны. Все испытания и обязанности, где Allagan toместones of goetia можно было бы получить теперь предлагают Allagan toместones фантасмагии вместо этого.

- ◆ The NPC Auriana в Мор Дхоне (X:22.7 Y:6.7) теперь даст игрокам возможность обменять Allagan toместones of goetia на Allagan toместones of phantasmagoria.

- ◆ Allagan toместones of genesis и Allagan toместones of lidacity были удалены из игры.

## 5.x

Были изменены обязанности, перечисленные в Duty Roulette: Expert.

- ◆ Обязанности изменились:

До	После
Amaurot	
The Twinning	→ Великий Космический
Akadaemia Ayder	→ Анамнез Айдер
Великий Космос	

- ◆ Необходимый средний уровень предмета для регистрации в Duty Roulette: Expert был увеличен с 430 до 440.

## 5.x

В Duty Roulette были добавлены следующие обязанности: подземелья 80 уровня:

- Amaurot
- двойникование
- Akadaemia Anyder

\* Duty Roulette: подземелья 80 уровня станут доступны после выполнения всех сопутствующих обязанностей.

### Долг Рулетка Бонус

- Allagan toместones of phantasmagoria x 100
- Allagan toместones of allegory x 15

## 5.x

В Duty Roulette была добавлена следующая обязанность: Trials:

- Шлакоуловитель

## 5.x

В Duty Roulette добавлена следующая обязанность: Alliance Raids:

- Скопированная Фабрика

## 5.x

В дежурную рулетку были добавлены следующие обязанности: нормальные рейды:

- Стих Эдема: Фульминация
- Стихи Эдема: фурор
- Стихи Эдема: иконоборчество

→ Стих Эдема: возвращение

## 5.x

Обязанности, перечисленные в Duty Roulette: Mentor были изменены следующим образом:

### ◆ Были добавлены новые обязанности.

- Устройство Для Определения Анамнеза
- Шлакоуловитель
- Стих Эдема: Фульминация
- Стихи Эдема: фурор
- Стихи Эдема: иконоборчество
- Стих Эдема: возвращение

### ◆ Необходимый средний уровень предмета для регистрации в Duty Roulette: Mentor был увеличен с 435 до 455.

## 5.x

Были скорректированы количество и виды всех полученных от дежурной части томов.

### Дежурная Рулетка: Эксперт

До	После
60 Аллаганские надгробия гоэции 40 Аллаганские надгробия фантазмагории	60 Аллаганские надгробия фантазмагории 40 Аллаганские надгробия аллегии

### Дежурная Рулетка: Подземелья Уровня 50/60/70

До	После
100 Allagan toimestones of poetics 120 Allagan toimestones of goetia	100 Allagan toimestones поэтики 120 Allagan toimestones фантазмагории

### Дежурная Рулетка: Прокачка Персонажа

До	После
100 Allagan toimestones of goetia 20 Allagan toimestones of phantasmagoria	100 Allagan toimestones из фантазмагории 20 Allagan toimestones из аллегии

### Дежурная Рулетка: Испытания

До	После
60 Allagan toimestones of goetia 15 Allagan toimestones of phantasmagoria	60 Allagan toimestones из фантазмагории 15 Allagan toimestones из аллегии

### Дежурная Рулетка: Основной Сценарий

До	После
300 Аллаганские надгробия поэтики 100 Аллаганские надгробия гоэции 50 Аллаганские надгробия фантазмагории	300 Аллаганские надгробия поэтики 100 Аллаганские надгробия фантазмагории 50 Аллаганские надгробия аллегии

### Дежурная Рулетка: Рейд Альянса

До	После
100 Аллаганские надгробия поэтики 100 Аллаганские надгробия гоэции 50 Аллаганские надгробия фантазмагории	100 Аллаганские надгробия поэтики 100 Аллаганские надгробия фантазмагории 50 Аллаганские надгробия аллегии

### Дежурная Рулетка: Обычные Рейды

До	После
80 Аллаганские надгробия поэтики 60 Аллаганские надгробия гоэции	80 Аллаганские надгробия поэтики 60 Аллаганские надгробия

20 Аллаганские надгробия  
фантазмагории

До

50 Аллаганских надгробий гоэции  
20 Аллаганских надгробий  
фантазмагории

#### Дежурная Рулетка: Наставник

До

30 Allagan toimestones of goetia  
10 Allagan toimestones of  
phantasmagoria

фантазмагории

20 Аллаганские надгробия аллегии

После

50 Allagan toimestones из  
фантазмагории  
20 Allagan toimestones из аллегии

После

30 Allagan toimestones из  
фантазмагории  
10 Allagan toimestones из аллегии

**2.x** **3.x** **4.x** **5.x**

Были скорректированы количество и тип надгробных камней Allagan, присужденных за победу над элитными знаками.

#### Области 2.0, 3.0 и 4.0

##### ранг

До

30 Allagan toimestones of poetics  
10 Allagan toimestones of goetia

После

30 Allagan toimestones поэтики  
10 Allagan toimestones  
фантазмагории

##### S Ранг

До

100 Allagan toimestones of poetics  
30 Allagan toimestones of goetia

После

100 Allagan toimestones поэтики  
30 Allagan toimestones  
фантазмагории

#### 5.0 областей

##### ранг

До

30 Аллаганские надгробия поэтики  
20 Аллаганские надгробия гоэции  
10 Аллаганские надгробия  
фантазмагории

После

30 Allagan toimestones поэтики  
20 Allagan toimestones  
фантазмагории  
10 Allagan toimestones аллегии

##### S Ранг

До

100 Аллаганские надгробия поэтики  
80 Аллаганские надгробия гоэции  
30 Аллаганские надгробия  
фантазмагории

После

100 Аллаганские надгробия поэтики  
80 Аллаганские надгробия  
фантазмагории  
30 Аллаганские надгробия аллегии

#### Необычайно Мощные Элитные Марки

До

200 Аллаганские надгробия поэтики  
100 Аллаганские надгробия гоэции  
50 Аллаганские надгробия  
фантазмагории

После

200 Аллаганские надгробия поэтики  
100 Аллаганские надгробия  
фантазмагории  
50 Аллаганские надгробия аллегии

**5.x**

Были скорректированы типы Аллаганских надгробий, полученных из глубоких подземелий.

До

Аллаган надгробные камни гоэции  
Аллаган  
надгробные камни фантазмагории

После

Аллаган надгробные камни  
фантазмагории  
Аллаган надгробные камни  
аллегии



## 5.x

Был изменен тип аллаганских надгробных камней, полученных из подземелий лих-Гиаха.

До	После
Аллаган надгробные камни фантазмагории	→ Аллаган надгробные камни аллегории

## 5.x

Следующие испытания были добавлены к камню, небу, морю:

- Стихи Эдема
- Стихи Эдема: Фульминация (Дикарь)
- Стихи Эдема: фурор (Дикарь)
- Стихи Эдема: иконоборчество (Дикарь)
- Стих Эдема: возвращение (Дикарь)
- Дрейф Золы (Экстремальный)

## PvP

### 2.x 3.x 4.x 5.x

Следующие корректировки были внесены в действия PvP:

#### Общие Общие Действия

Экшен	Регулировка
аптечка	Эффективность лечения была изменена с 2000-6000 до 3000-6000.

#### Общие Действия Танка

Экшен	Регулировка
разгар	Потенция была увеличена с 1000 до 1200.
Ответный удар	Время пересчета уменьшилось с 60 до 45 секунд.
Бастион	Время пересчета уменьшилось с 60 до 45 секунд.

#### Общие физические действия DPS

Экшен	Регулировка
Притворство	Эффективность воздействия была снижена с 25% до 20%.
Кровавая баня	Доля физических повреждений, преобразованных в HP, увеличилась с 50% до 100%.

#### Общий диапазон действий DPS

Экшен	Регулировка
Концентрат	Повышение потенции было изменено с 25% до 50%.

#### Общие магические действия DPS

Экшен	Регулировка
Истощать	Потенция была изменена с 400-2, 000 до 600-1,800. Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд.
Эфирный Взрыв	Потенция была увеличена с 600 до 1200. Эффект удлиняющий weaponskill cast time и recast time, а также spell cast time и recast time был увеличен с 10% до 20%.

### Общие Действия Целителя

Экшен	Регулировка
Щедрость	Время пересчета уменьшилось с 60 до 45 секунд.
Созвучие	Целебная потенция была изменена с 2000-6000 до 3000-6000.

### Паладин

Экшен	Регулировка
святой дух	Потенция была увеличена с 1600 до 1800.
Интервенция	Время пересчета уменьшилось с 30 до 15 секунд.
Testudio	Прочность барьера была увеличена от излечите potency 2.500 до 3.000.

### Воин

Экшен	Регулировка
Нападение	Потенция была увеличена с 1000 до 1200.
Встряхнись!	Прочность барьера при этом под действием крепостного вала была увеличена с 3000 до 4000.
Хольмганг	Длительность эффекта была уменьшена с 4 до 3 секунд.
Зарождающаяся Вспышка	Доля повреждений, поглощенных как HP зарождающимся эффектом вспышки, увеличилась с 50% до 100%. Зарождающийся эффект блеска теперь уменьшает нанесенный цели урон на 10%. Время пересчета уменьшилось с 30 до 15 секунд.

### Темный Рыцарь

Экшен	Регулировка
Край тени	Длительность эффекта снижения HP мишени, восстановленного за счет лечебных воздействий, уменьшилась с 10 до 6 секунд.
Наводнение теней	Длительность эффекта снижения HP мишени, восстановленного за счет лечебных воздействий, уменьшилась с 10 до 6 секунд.
черная ночь	Стоимость МП была снижена с 2500 до 0.

### Дробилка

Экшен	Регулировка
головная ударная волна	Был добавлен дополнительный эффект "удаляет все реген-и барьерные эффекты из мишеней". Дополнительный эффект "тяжелый +50%" был удален.
Северное сияние	Теперь восстанавливает HP цели с мощностью лечения 3,000. Время пересчета уменьшилось с 30 до 15 секунд. Дополнительный эффект "создает барьер вокруг мишени, который поглощает урон, эквивалентный исцелению потенции 2000" был удален.
сердце света	Был добавлен дополнительный эффект "когда под действием грубой оболочки его эффект удваивается и предоставляется соседним членам партии". Дополнительный эффект "создает барьер вокруг себя и соседних членов партии, который поглощает урон, эквивалентный исцелению потенции 1000 " был удален.
Скрежещущий Клык	Дополнительный эффект "поглощает 50% урона, нанесенного HP" был удален.
Клешня Дикаря	Дополнительный эффект "поглощает 50% урона,

нанесенного НР" был удален.

Злой Коготь	Дополнительный эффект "поглощает 50% урона, нанесенного НР" был удален.
Взрывной Удар	Потенция была снижена с 2000 до 1800. Часть урона, поглощенного в результате НР, была увеличена с 50% до 100%.
Роковой Круг	Часть урона, поглощенного в результате НР, была увеличена с 50% до 100%.
Яремный Разрыв	Потенция была увеличена с 600 до 800.
Разрыв Брюшной Полости	Потенция была увеличена с 600 до 800.
Глазная Прорезь	Потенция была увеличена с 600 до 800.

#### Монах

Экшен	Регулировка
Загадка Земли	Прочность барьера была уменьшена от излечите potency 3.000 до 2.000.
Удар Топором	Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд.
Удар Торнадоа	Потенция была снижена с 2000 до 1800.
Запретная Чакра	Потенция была снижена с 2000 до 1800.

#### Драгун

Экшен	Регулировка
Пронзительный Коготь	Дальность полета была уменьшена с 20 до 15 ярмов.
прыжок в высоту	Потенция была увеличена с 1600 до 2000.
Погружение На Спинешаттере	Потенция была увеличена с 600 до 800. Был добавлен дополнительный эффект "сокращение времени перемотки пикирования Mirage на 15 секунд".
Погружение Mirage	Потенция была увеличена с 800 до 1200.
Гейрскогуль	Потенция была снижена с 2000 до 1600.
Настронд	Потенция была снижена с 2400 до 2000.
Всплеск Жизни	Повышение потенции было изменено с 20% до 50%.

#### Ниндзя

Экшен	Регулировка
Хесо Ранрю	Потенция была снижена с 2400 до 2000.
ГОКа Мекяку	Потенция была снижена с 1600 до 1200. Дальность полета была уменьшена с 25 до 15 ярмов.
Bunshin	Эффективность атаки в ближнем бою была увеличена с 600 до 1000. Площадь атаки потенция была увеличена с 400 до 600. Дальнобойная сила атаки была увеличена с 400 до 800.
Шукучи	Прочность барьера была увеличена от излечите potency 1.000 до 2.000.

#### Самурай

Экшен	Регулировка
Шоха	Максимальные стопки медитации были сокращены с 5 до 3. Потенция с 1 стопкой медитации была увеличена с 600 до 800. Потенция с 2 стопками медитации была увеличена с 1200 до 1600.

Потенция с 3 стопками медитации была увеличена с 1800 до 2400.

### Бард

Экшен	Регулировка
Разрывной Выстрел	Потенция была увеличена с 1000 до 1200.
абсолютно точный	Потенция с 1 стопкой репертуара была увеличена с 400 до 600.
	Потенция с 2 стеками репертуара была увеличена с 800 до 1200.
	Потенция с 3 стеками репертуара была увеличена с 1200 до 1800.
Отбойный Выстрел	Увеличение до Soul Voice Gauge было изменено с 10 до 20.
Минне природы	Увеличение до HP recovery было уменьшено с 20% до 10%.
	Длительность эффекта была увеличена с 10 до 15 секунд.
	Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд.

### Машинист

Экшен	Регулировка
Нагретая Сплит-Дробь	Потенция была увеличена с 800 до 1000.
Нагретая Пулевая Дробь	Потенция была увеличена с 1000 до 1200.
Нагретая Чистая Съемка	Потенция была увеличена с 1200 до 1400.
Тепловой Удар	Потенция была увеличена с 1000 до 1200.
Раунд Гаусса	Потенция была увеличена с 800 до 1000.
Рикошет	Потенция была снижена с 800 до 600.
Биобластер	Потенция была увеличена с 1000 до 1400.
Пустой	Был добавлен дополнительный эффект "если цель страдает от эффекта лесного пожара, вызванного вами, пустая потенция утрачивается".
Тактик	Время пересчета уменьшилось с 60 до 45 секунд.

### Танцор

Экшен	Регулировка
Сабельный Танец	Длительность эффекта была уменьшена с 30 до 15 секунд.
Танец вентилятора III	Длительность эффекта была уменьшена с 30 до 15 секунд.
Стандартная Отделка	Потенция для 0 шагов была изменена с 400-800 до 200-600.
	Потенция за 1 шаг была изменена с 600-1, 200 до 400-1,200.
	Потенция за 2 шага была изменена с 800-1, 600 до 600-1,800.
Техническая Отделка	Потенция для 0 шагов была изменена с 400-800 до 200-600.
	Потенция за 1 шаг была изменена с 600-1, 200 до 400-1,200.
	Потенция за 2 шага была изменена с 800-1, 600 до 600-1,800.
	Потенция за 3 шага была изменена с 1000-2000 до 800-2, 400.
	Потенция для 4-х ступеней была изменена с 1200-2400 до 1000-3000.

### Черный Маг

Экшен	Регулировка
Метель	Потенция была увеличена с 600 до 800.
Blizzard IV	Потенция была увеличена с 1200 до 1600.
Вспышка	Потенция была увеличена с 1600 до 1800.
Замерзать	Потенция была увеличена с 800 до 1200.

### Призыватель

Экшен	Регулировка
Утечка Энергии	Потенция была увеличена с 600 до 800.

### Красный Маг

Экшен	Регулировка
Корпус-а-корпус	Был добавлен дополнительный эффект "тяжелый +50%", с длительностью 5 секунд.
Перемещение	Был добавлен дополнительный эффект "привязки", с длительностью 3 секунды.
Verdige	Эффективность лечения была увеличена с 2000 до 3000. Был добавлен дополнительный эффект "увеличивает как черную Ману, так и белую Ману на 5 при использовании для восстановления HP себя или члена партии во время боя".

### Белый Маг

Экшен	Регулировка
Утешение Аффлатуса	Восстановительная потенция была снижена с 800 до 600.
Аффлатус Восторг	Восстановительная потенция была снижена с 400 до 300.

### Ученый

Экшен	Регулировка
Физик	Был добавлен дополнительный эффект "увеличивает волшебный Калибр на 10, когда действие используется для восстановления HP себя или члена партии во время боя".
Adloquium	Был добавлен дополнительный эффект "увеличивает волшебный Калибр на 10, когда действие используется для восстановления HP себя или члена партии во время боя".
Помощь	Был добавлен дополнительный эффект "увеличивает волшебный Калибр на 5 для каждого члена партии, исцеленного при использовании для восстановления HP себя или члена партии во время боя".
Бройль III	Увеличение до волшебного калибра было изменено с 10 до 20.
Биолиз	Увеличение до волшебного калибра было изменено с 10 до 20.
Неукротимость	Теперь разделяет recast таймер с люстрацией. Максимальные сборы были увеличены с 2 до 3. Время пересчета уменьшилось с 30 до 15 секунд.
Выдумывание	Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд.
Средоточие	Время пересчета уменьшилось с 60 до 45 секунд.

Люстрат	Теперь разделяет gecast таймер с неукротимостью.
Взрыв Ауры	Потенция была увеличена с 1000 до 1600. Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд. Дополнительный эффект "10-яльный нокаун" был снят.

#### Астролог

Экшен	Регулировка
Серьезность	Потенция была изменена с 600-3, 000 до 800-3,200. Время броска было уменьшено с 2 до 1,5 секунд. Время пересчета уменьшилось с 45 до 30 секунд.
Существенное Достоинство	Эффективность лечения была изменена с 2000-4000 до 2500-5000.

#### 2.x 4.x

Были добавлены следующие действия PvP.

#### Красный Маг

Экшен	Эффект
Поощрять	Увеличивает урон, наносимый себе и находящимся поблизости членам партии на 10%. Эффект снижается на 2% каждые 3 С. Длительность: 15С

#### Ученый

Экшен	Эффект
Распутство	Повышает целебную потенцию на 50%. Продолжительность: 6s уменьшает время переделки как Люстрата, так и неукротимости на 15s Faerie Gauge Стоимость: 50

#### 2.x 4.x

Следующие действия PvP были удалены:

#### Красный Маг

→ Привязь

#### Ученый

→ Позови Серафима

→ Серафическая Завеса

пир

#### 2.x

Четырнадцатый сезон закончится, и начнется предсезонка.

По окончании сезона лучшие игроки рейтинга из каждого дата-центра получат ваучеры через службу доставки mooglee.

Узнайте больше о [вознаграждениях](#).

\* Тег награды за сезон четырнадцать должны быть заявлены до конца предсезонки.

\* Волчи ошейники не будут доступны в течение этого сезона.

Линия фронта

**2.x**

Система подбора была скорректирована.

---

Рандомизация PvP альянсов была улучшена.

FINAL FANTASY XIV

# Items

**2.x** **4.x** **5.x**

Были добавлены новые элементы.

---



\* Элементы, добавленные в патч 5.2, будут перечислены позже.

**5.x**

Был добавлен набор шестеренок, выбранный в конкурсе на проектирование физических передач DPS Ranged.

---



Посмотреть [детали конкурса дизайна](#) .

**4.x** **5.x**

Были добавлены новые рецепты.

---



\* Рецепты, добавленные в патч 5.2, будут перечислены позже.

## 5.x

Добавлены новые книги основных рецептов.

## 2.x 3.x

Следующие элементы больше не могут быть использованы. В результате их описания были обновлены.

- Миссия Seruleum
- Ваучер Миссии Seruleum

## 2.x 3.x

Следующие предметы теперь классифицируются как морепродукты, а не кости.

- Облачный Коралл
- Коралловое Голубое Облако
- Угасающий Коралл
- Небеса Коралловые
- Коралловое Красное Небо

## 2.x

Цены на следующие товары были скорректированы при покупке у поставщиков NPC.

### Fieldcraft Demimateria I

До	→	После
220 Гилей		44 Гил

### Fieldcraft Demimateria II

До	→	После
1100 Гил		220 Гилей

### Fieldcraft Demimateria III

До	→	После
2000 Гилей		400 Гил

## 2.x

В систему materia были внесены следующие изменения.

- ◆ **Теперь Materia может быть извлечена из полностью spiritbound gear без потери исходного элемента. Furthermore, materia можно сплавить к шестерне независимо от типа crafter.**

В соответствии с этим изменением общее действие "Materia Assimilating" было изменено на "Materia Extraction."

\*Spiritbond уменьшается до 1% после извлечения materia.

- ◆ **Были внесены коррективы в требования к плавке материалов.**

Можно объединить Материалы, если один или несколько классов крафтеров (включая кулинаров) имеют равный или более высокий уровень, чем уровень,



необходимый для оснащения изделия.

\* Нет необходимости переходить к этому классу крафтеров для слияния материалов.

\* Кулинары теперь могут быть использованы для завершения задания "Пробуждение духа", которое открывает возможность слияния материи.

- ◆ В меню **Materia Molding** теперь можно отобразить элементы, которые достигли максимального количества **melded materia**.



- ◆ В меню **Materia Molding** добавлена подкоманда "Retrieve Materia".
- ◆ Количество удерживаемых материалов теперь отображается в процессе плавления материала.

\* Не отображается при слиянии для другого игрока.



**2.x** **3.x** **4.x** **5.x**

Некоторые предметы теперь могут быть проданы, десинтезированы, представлены в качестве экспертных поставок или использованы в добыче materia.

**2.x**

Теперь можно оборудовать следующие предметы независимо от пола:

- Фрак вечной невинности
- Слаксы вечной невинности
- Фрак вечной страсти
- Слаксы вечной страсти
- Фрак вечной преданности
- Слаксы вечной преданности
- Завеса вечной невинности
- Колготки вечной невинности
- Завеса вечной страсти
- Колготки вечной страсти
- Завеса вечной преданности
- Колготки вечной преданности
- Платье подружки невесты
- Сандалии подружки невесты
- Перчатки вечной невинности
- Сапоги вечной невинности
- Перчатки вечной страсти
- Сапоги вечной страсти
- Перчатки вечной преданности
- Сапоги вечной преданности
- Платье вечной невинности
- Бутлеты вечной невинности
- Платье вечной страсти
- Бутлеты вечной страсти
- Платье вечной преданности
- Бутлеты вечной преданности
- Колготки подружки невесты

**2.x** **5.x**

Добавлены новые действия crafter.

#### все сорта

имя действия	Описание
Почитание	Приобретенное на уровне 15 повышает эффективность действий синтеза на 50% для следующих четырех этапов.
Основа	Приобретенный на уровне 72 увеличивает прогресс с большими затратами на долговечность. Эффективность уменьшается наполовину, когда долговечность ниже стоимости долговечности.

### 2.x

Были скорректированы следующие действия crafter:

#### все сорта

имя действия	Изменить
Внутренняя Тишина	Контрольный бонус теперь может превышать 3000.
Инновация	Эффект изменен с "повышает эффективность синтеза и сенсорных действий на 20% для следующих четырех шагов "на" повышает эффективность сенсорных действий на 50% для следующих четырех шагов".

### 2.x 5.x

Следующие действия crafter были удалены.

#### все сорта

- ↪ Изобретательность
- ↪ Повторное использование

### 2.x

Теперь легче увеличить прогресс и качество для рецептов выше, чем ваш текущий уровень.

### 2.x 3.x 4.x 5.x

Из-за изменений в системе крафта, необходимый прогресс и максимальное качество некоторых рецептов были снижены.

### 3.x 4.x 5.x

Необходимая собираемость некоторых коллекционных предметов была снижена.

- ↪ Коллекционные Предметы Crafter
- ↪ Crafter Пользовательские Поставки
- ↪ Ишгардская Реставрация

### 2.x

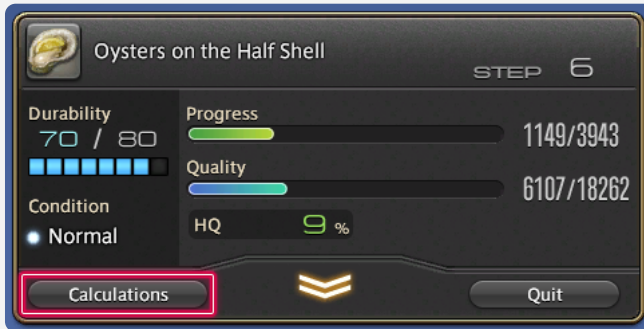
Функция вычислений была добавлена в окно крафта.

Это позволяет просматривать ожидаемое увеличение прогресса и качества от каждого действия крафта.



### Использование функции вычислений

Чтобы использовать эту функцию, выберите расчеты в окне крафт.



### Расчеты Эффективности

Вкладка ход выполнения показывает текущую эффективность и ожидаемое увеличение хода выполнения для каждого доступного действия. Если был применен эффект другого действия, то текст будет отображаться синим цветом.



Аналогично на вкладке качество отображаются ожидаемые результаты действий, повышающих качество.



С помощью подкоманды можно выбрать до девяти избранных действий. Они будут перечислены на вкладке Избранное.



## 2.x

Благодаря добавлению функции вычислений, информация, касающаяся прогресса и повышения качества при 100% эффективности, больше не отображается в окне синтеза.

## 2.x

В крафтовый журнал были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ При выделении элемента в дереве рецептов необходимые материалы теперь отображаются синим цветом.



- ◆ В список сырья были добавлены следующие функции:
  - ◊ Опция для блокировки окна, предотвращая его от закрытия.
  - ◊ Фильтр "отображать только материалы с недостаточным запасом".



## 2.x

В процесс десинтеза были внесены следующие изменения:

- ◆ Уровень крышки для десинтеза был увеличен с 460 до 480.
- ◆ Теперь сложенные элементы можно десинтезировать один за другим.



- ◆ Были внесены коррективы в материалы, полученные в результате десинтеза некоторых элементов.
- ◆ Были внесены коррективы в навык десинтеза, необходимый для некоторых предметов.  
Для геаг требуемый навык десинтеза равен уровню элемента.
- ◆ Некоторые функции, такие как таргетинг, недоступны во время десинтеза.

## 2.x

Воздействие продуктов питания и лекарственных средств больше не будет истекать во время крафта.

Если таймер истекает во время крафта, эффект будет удален только после завершения текущего синтеза.

## 2.x

Звуковой эффект, указывающий на успешное создание элемента HQ, был изменен.

## 2.x 3.x

Были скорректированы следующие действия сборщика:

### Рыболов

имя действия	Изменить
Терпение	Теперь приобретен на уровне 15 (ранее уровень 51). Стоимость ГП снижена с 470 до 200 рублей. Длительность сокращена со 145 до 60 секунд.
Мощный Набор Крючков	Теперь приобретен на уровне 15 (ранее уровень 51). Стоимость ГП снижена с 74 до 50.
Прецизионный Набор Крючков	Теперь приобретен на уровне 15 (ранее уровень 56). Стоимость ГП снижена с 85 до 50.

## 2.x 3.x 4.x 5.x

Окно подтверждения теперь появится при отмене сбора на легендарных и неиспорченных узлах сбора.

\* Будучи атакован врагом отменит сбор без отображения этого окна подтверждения, как это было до этого патча.

## 3.x

Следующие привилегированные элементы для сборщиков больше не имеют эффекта, и соответствующие корректировки были внесены.

### имя элемента

- ↪ **Благосклонность Торговцев (Coerthas Western Highlands)**
- ↪ **Благосклонность Торговцев (Драванская Глубинка)**
- ↪ **Благосклонность Торговцев (Драванские Земли)**
- ↪ **Благосклонность Торговцев (Клубящийся Туман)**
- ↪ **Благосклонность торговцев (море Облаков)**
- ↪ **Благосклонность Матроны (Coerthas Western Highlands)**
- ↪ **Благосклонность Матроны (Драванская глубинка)**
- ↪ **Благосклонность Матроны (Драванские предместья)**
- ↪ **Благосклонность Матроны (клубящийся туман)**
- ↪ **Благосклонность Матроны (море Облаков)**

- ◆ **Они больше не могут быть получены от продавца великолепий в идиллическом графстве.**
- ◆ **Если у вас есть какие-либо из этих предметов в вашем распоряжении, они могут быть обменены на токен Ровены (Blue gatherers' scrip), поговорив с продавцом splendors в идиллическом графстве и выбрав "Token Reclamation."**
- ◆ **Теперь они могут быть проданы поставщикам.**
- ◆ **Текст справки для этих элементов был соответствующим образом обновлен.**

## 3.x

Элементы, которые могут быть собраны только в то время как под влиянием благоприятствования больше не могут быть получены, и были внесены соответствующие корректировки.

### имя элемента

- ↪ **Красный Ooid**
- ↪ **Зеленый Ooid**
- ↪ **Синий Ooid**
- ↪ **Желтый Ooid**
- ↪ **Фиолетовый Ooid**

- Красный Круглый Камень
- Зеленый Круглый Камень
- Синий Круглый Камень
- Желтый Круглый Камень
- Фиолетовый Круглый Камень
- Наперстянка
- Bladeleaf
- Бородавка виверны
- Пустотная Гайка
- Перо Черного Лебедя
- Горькая Наперстянка
- Меч-лист
- Бородавка дракона
- Небесный орех
- Перо Немого Лебедя

◆ Если у вас есть какие-либо из этих предметов в вашем распоряжении, они могут быть обменены на токены Ровены (синие ремесленники' scrips), поговорив с продавцом splendors в идиллическом графстве и выбрав "Token Reclamation."

◆ Эти предметы больше не могут быть проданы другим игрокам или проданы на рынках.

### 3.x

Следующие элементы теперь доступны от поставщика Splendors в идиллическом графстве, в разделе элементы Tradecraft:

Полученный Товар	Необходимый Элемент
Очищенный Коксовый штаб	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)
Raziqcoat HQ	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)
Дриада Sap HQ	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)
Moonbeam Silk HQ	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)
Непахучий животный жир HQ	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)
Skyspring Water HQ	Жетон Ровены (сумочка голубых ремесленников)

### 2.x

Были внесены коррективы в анимацию, используемую для обозначения укуса при ловле рыбы.

\* Только игрок рыбалка может увидеть этот недавно добавленный эффект. Он может быть отключен, установив боевые эффекты на "Show Limited" или "Show None" на вкладке символов настроек управления в меню конфигурации символов.



Были добавлены универсальные приманки. Их можно использовать для того чтобы уловить широкий диапазон рыб.

Их можно приобрести у следующих поставщиков:

- Мерчант & Мендер, Лимса Ломинса Нижние Палубы (X:3.2 Y:12.8)
- Коммерсант и Мендер, The *Endeavor* (X:6.1 Y:6.1)

## 2.x 3.x 4.x

Были внесены коррективы в сообщение, отображаемое при невыполнении требований для рыбалки в местах скайфишинга и дюнной охоты.

## 2.x

В руководстве журнал сбора и рыбы теперь отображается следующая информация для применимых элементов:

Тип	Информация
Шахтер / Ботаник Предметы	※Не включено в журнал сбора.
Рыбацкие Изделия	※Не входит в руководство рыбы.

## 5.x

Были добавлены новые пункты сбора шахтеров и ботаников.

## 5.x

В пункты сбора были добавлены новые предметы.

## 2.x 5.x

Были добавлены новые рыбацкие норы.

## 2.x 5.x

Были добавлены новые рыбы.

## 5.x

Уровень некоторых рыбацких ям в Ракитнике Грейтвуд был понижен до 70.

## 5.x

Были добавлены новые кишасшие воды.

## 5.x

Были добавлены новые сорта рыбы.

## 2.x

Была добавлена океанская рыбалка.







Этот совершенно новый контент, эксклюзивный для рыбаков, позволяет игрокам вместе отправляться в плавание в поисках приключений в открытом море.



Требование К Уровню	Фишер уровень 1
Требование К Уровню Изделия	Нет
Размер Партии	От 1 до 24 игроков
срок	60 минут

### Требования

Вся рыба в море

-  Фишер уровень 1
-  Лимса Ломинса Нижние Палубы (X:7.8 Y:14.5)
-  Fhilsnoe
-  Игроки должны сначала выполнить задание " моя первая удочка."

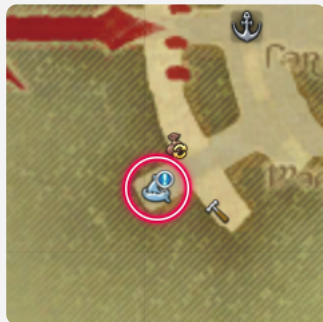
### Участие в морской рыбалке

Каждые два часа у игроков есть пятнадцатиминутное окно для регистрации, разговаривая с Dryskthota на нижних палубах Limsa Lominsa (X:3.0 Y:12.7). Если вы хотите вступить в партию, лидер партии должен быть тем, кто говорит с NPC.

\* Игроки будут подобраны вместе, чтобы сформировать полную партию при участии соло или с партией из менее чем восьми членов.

\* Корабль будет отправляться даже в том случае, если его экипаж составляет менее 24 человек.

Когда океанская рыбалка доступна, NPC будет отмечен знаком "!"- значок на карте.



### Доступность и маршруты движения

В зависимости от временного интервала, выбранного маршрута и времени прибытия в пункт назначения может варьироваться. Для получения дополнительной информации, поговорите с Dryskthota на нижних палубах Limsa Lominsa (X:3.0 Y:12.7) и выберите "просмотр расписания парусного спорта." Вы также можете установить будильник на время отправления через подкоманды.



### Рыбалка на стремление

Отедь Endeavor приплывает к таким рыбацким местам, как Коста-дель-Соль и Горизонт, что позволяет вам увидеть достопримечательности Эорзеи, как никогда раньше. У игроков будет семь минут, чтобы намотать рыбу в каждой локации, с различными наградами на предложение.

### Заманить

В то время как универсальные приманки могут быть использованы, есть и другие типы приманки, созданные специально для усилий. Чтобы приобрести эти приманки, поговорите с торговцем и Мендером на нижних палубах Limsa Lominsa (X:3.2 Y:12.8) или на борту судна Endeavor (X:6.1 Y:6.1).

\* Другие типы приманки также могут быть использованы.

### Очки

Награды выдаются в соответствии с очками, заработанными во время океанской рыбалки.

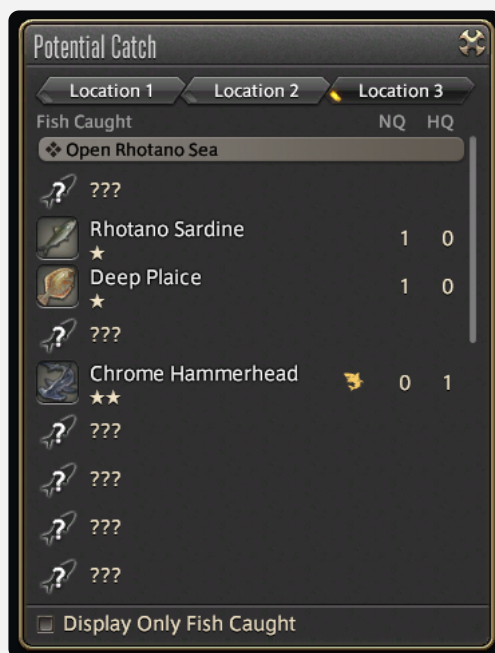
\* Освобождение или отбрасывание рыбы не уменьшит ваш общий балл.

### Учетная документация

Информацию о заработанных очках, трех самых последних пойманных Рыбах и оставшемся времени можно посмотреть во время рыбалки.



Вы также можете просмотреть список рыб, которые вы поймали в обзоре баллов.



### Бонусы

Бонусы начисляются при выполнении определенных условий, как индивидуально, так и в группе, которые влияют на вознаграждение, полученное по завершении.

### Спектральные Токи

Спектральные токи будут появляться при определенных условиях и позволят выловить большее количество рыбы за ограниченное время.

### Увеличение Пункта Опыта

Ocean fishing присуждает очки опыта, основанные на вашем уровне, независимо от того, какая рыба поймана, что делает его идеальным для выравнивания.

### Завершение

После того, как три места для рыбалки были посещены, плавание закончится и будут объявлены окончательные результаты.



### Получать награды

Награды даются в соответствии с общим количеством заработанных очков. Награды каждого отдельного игрока отличаются в зависимости от текущего уровня.

уровень игрока	Награда
От 1 до 49	ОПЫТ
От 50 до 79 лет	EXP Yellow Gatherers' Scrip
80	Желтая сумка сборщика белая сумка сборщика (для получения этой награды должны быть выполнены определенные условия)

\* Игроки, которые отказываются от океанской рыбалки до ее завершения, не получат никаких вознаграждений.

\* Чтобы получить скрипты сборщика, игроки должны сначала выполнить задание "непостижимые вкусы".

\* Обновлено 20/2/2020 7: 00 (GMT)

### 3.x

Игроки, которые неактивны в течение более чем 30 минут на небесном своде, будут автоматически выходить из системы.

\* Игроки, которые выходят из системы вручную или автоматически, находясь на небесном своде, будут перемещены в Foundation после входа обратно.

### 2.x 5.x

Были добавлены новые крепления.



### 2.x 5.x

Был добавлен новый чокобо бардинг.



**2.x** **5.x**

Были добавлены новые миньоны.

---



**2.x**

В вечные облигации были внесены следующие корректировки.

---

Во время квеста "The Ties That Bind" вы можете выбрать либо фрак, либо мантию, независимо от пола персонажа, при получении предметов из церемониального снаряжения.

\* Вы можете обменять фрак на платье, или наоборот, поговорив с спасателем бедствия в Лимсе Ломинса, Гридании или Ульде. Обмен может быть осуществлен только с предметами из одного и того же плана.

Смотрите [сайт вечной связи](#) для получения подробной информации.

**5.x**

Было уменьшено количество требуемых для некоторых предметов бумагокрафтера и собирателя.

---

**3.x** **4.x** **5.x**

Гил больше не дается в качестве награды при представлении коллекционных предметов.

---

FINAL FANTASY XIV

# System

**2.x** **3.x** **4.x** **5.x**

Были добавлены новые достижения и титулы.

---

**2.x**

К достижениям были внесены следующие дополнения и корректировки:

---

- ◆ Крафт и сбор достижений были объединены в единую категорию.
- ◆ Дополнительные обязанности и испытания теперь рассчитывают на завершение достижений.

Достижение	Обязанность
Безрезервуарное работу, я (Паладин)	
Безрезервуарное работу второй (Паладин)	
но кто-то должен сделать это (Паладин)	
Безрезервуарное работу я (воин)	Пепел дрейфует (экстремально)
Безрезервуарное работу второй (воин)	стихи Эдема стихи
но кто-то должен сделать это (воин)	Эдема (дикие)
Безрезервуарное работу я (Темный рыцарь)	
Безрезервуарное работу второй (Темный рыцарь)	
, но кто-то должен сделать это (Темный рыцарь)	
<hr/>	
Танк, Паладин я	
танк, Паладин второй	
танк, Паладин III и	
танк, Паладин И.	
танк, воин я	
танк, воин второй	
танк, воин III в	Анамнез Айдер
танк, воин И.	дрейф золы (экстремальный)
танк, Темный Рыцарь, Я	стих Эдема стих
танк, Темный рыцарь второй	Эдема (Дикий)
танк, Темный рыцарь III в	
бак, Темный рыцарь ИЖ	
бака, Gunbreaker я	
танк, Gunbreaker второй	
танк, Gunbreaker III в	
бак вы, Gunbreaker И.	

## 2.x

Оставшееся время дежурства теперь будет отображаться до исчезновения круга, ограничивающего движение игрока в начале дежурства.

## 2.x 3.x 4.x 5.x

По завершении выполнения обязанности, время, пока игроки не будут вынуждены уйти, было изменено с десяти минут до оставшегося срока действия обязанности.

\* В тех случаях, когда оставшееся время составляет менее десяти минут, вместо этого будет использоваться ограничение в десять минут.

## 5.x

Были добавлены новые уровни венчурных разведочных компаний-ретеинеров.

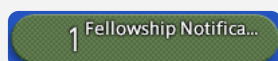
## 2.x 3.x 4.x 5.x

Сборы теперь взимаются за предметы, купленные на рыночной доске, когда игрок находится в городе, где этот предмет был указан.

## 2.x

В стипендии были внесены следующие дополнения и корректировки::

- ◆ Уведомление будет отображаться при входе в систему, если какой-либо из ваших стипендий имеет новый опрос или сообщение на вкладке Общие.



Уведомления можно включать и выключать с помощью опции "отображать новые уведомления при входе" в списке стипендий.



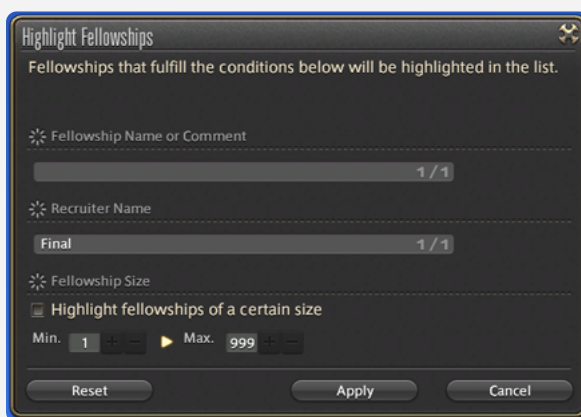
◆ К мероприятиям были добавлены следующие параметры:

- Тройная Триада
- Коллекционирование
- Беседа

## 2.x

В программу поиска стипендий были внесены следующие дополнения и изменения:

◆ Список стипендий теперь позволяет игрокам выделять стипендии, которые выполняют определенные условия.



Количество стипендий на текущей странице, которые удовлетворяют этим условиям, также будет отображаться в правом верхнем углу меню. Можно установить следующие условия:

- Имя стипендии или комментарий
- Имя Рекрутера
- Размер Стипендии

\* Если установлено более одного условия, стипендии, соответствующие любому из этих условий, будут выделены.

◆ Были добавлены следующие фильтры:

- Основные и вспомогательные виды деятельности
- Родной мир рекрутера

◆ Число стипендий, показанных на каждой странице, было увеличено с 20 до 40.

◆ Страницы в fellowship finder можно изменять с помощью кнопок LB и RB (L1 и R1 на PlayStation®4) на геймпаде.

## 2.x

В waymarks были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ "3" и "4" теперь доступны. Теперь можно установить до восьми дорожных знаков.



- ◆ Путевые знаки теперь можно сохранять и загружать.

Позиции путевых знаков, помещенных в обязанности, могут быть сохранены в одном из пяти слотов. После ввода пошлыны выберите соответствующий слот для загрузки сохраненных путевых знаков. В каждом слоте отображается информация, включая Тип маркера, а также время и дату его создания.

Путевые знаки не могут быть сохранены в некоторых случаях, в том числе Эврика и глубокие подземелья.



- ◆ Путевые знаки больше не могут быть размещены или удалены во время боя.

\* Это изменение не влияет на PvP, что по-прежнему позволяет размещать и удалять метки пути во время боя.

## 5.x

В дежурный регистратор были внесены коррективы.

- ◆ Обязанности, которые могут быть записаны, изменились.

До	После
Предсмертный вздох Врата Эдема: Sepulture (Дикарь)	Предсмертный вздох → Баллада менестреля: Элегия Гадеса скопированная Фабрика

- ◆ При просмотре записанной обязанности отключение HUD также скрывает путевые метки.

- ◆ Запись готовая проверка теперь может быть использована в рейдах альянса.

\* В копируемой фабрике требуется утверждение всех 24 участников.

- ◆ Объем памяти, необходимый для одного слота данных дежурного регистратора, был увеличен с 60 МБ до 210 МБ (только для PlayStation®4).

## 2.x

В групповую позу были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ Настройки камеры и освещения теперь можно сохранять и загружать.



### Настройки Камеры, Которые Можно Сохранить

- Позиция
- Зум
- Угол зрения
- Угол крена

### Настройки Освещения, Которые Можно Сохранить

- Освещение 1-3 (положение, тип и цвет)
- Освещение характера
- Ручная настройка яркости

- ◆ Диапазон движения камеры, доступный с помощью клавиш " A " и " D " или левого джойстика, был увеличен.
- ◆ Добавлены кадры, на которые не влияют настройки камеры.
- ◆ Были добавлены новые рамки.



- ◆ При активации групповой позы руководство по настройкам и элементам управления будет отображаться автоматически.
- ◆ Время, необходимое для групповой позы, чтобы активировать, когда несколько игроков находятся рядом, было уменьшено.

## 2.x 3.x 5.x

В программу поиска партий были внесены следующие изменения:

- ◆ Категория "поисковые миссии" была переименована в "собираТЕЛЬские набеги".
- ◆ При наборе персонала для рейдов альянса переключатель "записываемый" позволяет указать, что может использоваться регистратор обязанностей.

\* Применяется только к рейдам альянса, совместимым с регистратором обязанностей. Начиная с патча 5.2, доступна только скопированная Фабрика.



## 2.x

В устройство поиска пошлин были внесены следующие дополнения и корректировки:

- ◆ Когда откроется окно начало исполнения обязанностей, вы можете теперь Просмотреть настройки поиска обязанностей.



- ◆ При выходе из обязанности, которая вот-вот начнется, появится сообщение о соответствующем штрафе.  
При использовании Duty Finder в качестве члена партии это сообщение будет отображаться для всех членов партии.
- ◆ Сообщение будет отображаться только в тех случаях, когда применяются штрафные санкции, а не каждый раз, когда используется кнопка вывода средств.
- ◆ Опция "Frontline Freelancer" была удалена из Duty Finder.
- ◆ После того, как появилось окно начала дежурства, игроки больше не могут перемещаться в другую область.

## 2.x

Опция "ответить в выбранном режиме чата" была добавлена в команды, доступные из имен игроков в журнале чата.

Теперь можно изменить канал чата на канал выбранного игрока.

## 2.x

Настройки для следующих каналов чата теперь можно получить из соответствующих окон.



чат-канал	Окно
Вечеринка	Вкладка члены партии в социальном окне
Союз	Вкладка члены партии в социальном окне
Бесплатная Компания	Окно свободной компании
Команда PvP	Окно команды PvP
Начинающий	Окно начинающей сети

## 2.x

Если игрок выходит из системы в течение 72-часового периода, в котором у него есть статус `returner`, а затем не входит снова в течение 45 дней или более, он снова получит статус `returner` в течение 72 часов после входа в систему.

---

## 2.x

Расстояние между камерами, установленное при выходе из системы, будет сохранено при входе в систему.

---

## 2.x

Если окно рекомендации заблокировано при выходе из системы, то теперь оно будет заблокировано при входе обратно.

---

## 2.x

Были скорректированы требования к приобретению определенных мини-игр с игрушечным комодом.

---

- ◆ Игроки, которые завершили либо сезонные события "в Adventurers мы доверяем", либо "сообщение в бутылке", теперь будут иметь доступ к следующим игрушечным мини-играм:

- Слайд I+XIV
- Сосредоточенность
- Дешевое Подземелье

- ◆ Игроки, которые завершили сезонное мероприятие "Deus Eggs Machina", теперь будут иметь доступ к следующей игрушечной мини-игре `chest`:

- Яйцо Охотник Ригги

Мини-игры, показанные в будущих сезонных событиях, также будут разблокированы аналогичным образом.

## 2.x

Добавлена команда `/dice`. Он будет отображать случайное число от 0 до 999 в текущем канале чата.

---



## 2.x

В интерфейс настройки символов были добавлены следующие параметры:

---

### Настройки Окна Журнала

#### Вкладка Общие

- Фильтры Журнала
  - Вкладка Объявления
  - Тревожные Уведомления

### Настройки Отображаемого Имени

#### Вкладка Общие

- Размер Отображаемого Имени



## 2.x

В текстовые команды были внесены дополнения и изменения.

### ◆ Были добавлены следующие текстовые команды:

Команда	Описание
	<p>Использование:            /dice [режим чата]            →отображает случайное число от 0 до 999 в указанном канале чата. Отображается в текущем режиме чата, если режим чата не задан.</p> <p>&gt;&gt;Чат режимов:            участник            - участник, P            Альянс            Альянс, ООО            компании            freecompany, ФК</p>
/игральная кость	<p>пvp команда            pvpteam, пт            Linkshell            linkshell1-8, Л1-8            Кросс-мир Linkshell            cwlinkshell1-8, cw11-8</p> <p>E2869&gt;&gt;примеры:            /кости            (выводит случайное число в текущем чата.)</p> <p>/ dice cwl            (отображает случайное число в кросс-мировом канале Linkshell 1.)</p>
/nameplatedisp	<p>Использование:            / nameplatedisp [категория] [номер настройки]            →изменение настроек отображаемого имени ПК.</p> <p>&gt;&gt;Категория:            все игроки,            все            ваш персонаж            собственной            партии членов            партии            другими компьютерами            других            друзей            друга            праздник оппонентов</p>

пир

>>Задание номер

- 1: Всегда
- 2: во время боя
- 3: Когда целенаправленных
- 4: Никогда не

>>пример:

/nameplatetype все 4

(комплект отображать имена никогда не отображать для всех игроков.)

---

Использование: / nameplatetype [категория] [номер настройки]

→изменение настроек типа дисплея ПК.

>>Категория:

- все игроки,
- все
- ваш персонаж
- собственной
- партии членов
- партии
- другими компьютерами
- других
- друзей
- друга
- праздник противники
- пир

/nameplatetype

>>установка Кол

- 1: фио
- 2: фамилия сокращенно
- 3: имя сокращенно
- 4: инициалы

>>пример:

/nameplatetype все 4

(Набор отображения имен инициалы для всех игроков.)

---

◆ **Добавлены новые подкоманды для команды waymark text.**

Команда	Описание
	Использование: /wmark [подкоманда] [заполнитель]
	>> > подкоманды:> >
	3 место или удалить waymark 3. Перезаписывает существующую метку пути, если указан целевой объект.
Псевдонимы: / waymark, / wmark	4 Поместите или удалите метку пути 4. Перезаписывает существующую метку пути, если указан целевой объект. сохранить 1-5 сохранить места размещения waymark в слоты 1-5 меню Waymark. предварительно установленные 1-5 места размещения Waymark загрузки из слотов 1-5 меню Waymark.

---

**2.x**

Были внесены дополнения в словарь автоматического перевода.

**2.x**

Были внесены дополнения в словарь автозаполнения PlayStation®4.

**2.x** **3.x** **5.x**

Добавлена новая музыка.

**2.x**

Макет лаунчера был обновлен (Windows® и PlayStation®4).

FINAL FANTASY XIV

# Resolved Issues

→ Были рассмотрены следующие вопросы.

- Речь идет о главном сценарии квеста "возвращение быка", где, при определенных обстоятельствах, обязанность не могла быть выполнена.
- Проблема во время битвы с демонической стеной в Amdapor Keep, где при определенных обстоятельствах игроки будут возвращены к входу в комнату.  
\* В соответствии с этим исправлением, эффект отбрасывания демонической стены больше не может быть отрицателен.  
\* Обновлено 18/2/2020 7: 00 (GMT)
- Проблема в чаше тлеющих углей (жесткий), где Адский огонь можно было бы предотвратить с помощью ошеломляющего Ифрита.
- Проблема в пограничных руинах (Secure), где значки карт для беспилотников-перехватчиков и узлов перехватчиков были идентичны.
- Проблема в Onsal Nakair (Danshig Naadam), где по возвращении в начальную точку игрока символы для неактивированных овоос были показаны как полные.
- Проблема в Trust dungeons, где с помощью ниндзя действия трюк атаки сразу после того, как Райн использует трюк атаки вызвал таймер баффа, чтобы остановить обратный отсчет в течение нескольких секунд.
- Проблема, при которой выражение лица персонажа игрока не изменится при выполнении определенных действий Драгуна.
- Проблема, при которой текст справки для некоторых действий был неверным.
- Проблема, когда переход на другую работу сразу после победы над врагом будет, при определенных условиях, предоставлять очки опыта на работу, на которую игрок изменил, а не тот, который используется для победы над врагом.
- Проблема, в которой некоторые рецепты ткачей имели свое максимальное начальное качество, неправильно отображаемое как 50% вместо 75%.
- Проблема, в которой скамейка для хранения шторма появилась под неправильной категорией при предварительном просмотре предметов интерьера.
- Проблема, при которой использование команды "копировать имя элемента" из журнала чата и вставка его в поле ввода текста чата приведет к замораживанию игры. (Только для версии PlayStation®4)
- Проблема, при которой игра не может быть запущена в режиме DirectX® 11 с определенными комбинациями геймпадов и драйверов.

Были также рассмотрены и другие различные вопросы.

FINAL FANTASY XIV

# Known Issues

- Проблема, в которой волшебные DPS-ролевые квесты NPC Cerigg и Taunor появляются в Crystarium на блуждающих лестницах независимо от прогресса квеста.  
\* Это вопрос высокого приоритета, который мы планируем решить в патче 5.21.
- Вопрос, в котором действие "бросок" не может быть использовано в следующих местах ловли:  
"Центральный Таналан: ClutchNorthern Thanalan: Ceruleum Fields Southern

Thanalan: Burnt Lizard Creek"

\* это высокоприоритетный вопрос, который мы планируем рассмотреть в патче 5.21.

- Проблема в дрейфе золы, где некоторые атаки противника не отображаются правильно в журнале боевых действий.
- Проблема в стихе Эдема: иконоборчество, где мини-карта не отображает позиции противника.
- Проблема в стихотворных набегах Эдема, где при определенных условиях неверно отображаются враги.
- Проблема в стихе Eden'S Savage raids, где некоторые вражеские атаки не отображаются правильно в журнале сражений.
- Проблема, при которой некоторые участки стен фахверковых коттеджей, стен фахверковых домов, стен фахверковых особняков отображаются неверно.
- Проблема, при которой шаги не могут быть услышаны при перемещении или прыжках на некоторых предметах мебели, добавленных в патч 5.2.
- Проблема в скопированном заводе, где, при определенных условиях, дежурный регистратор не записывает первую главу после ввода raid. (Только для версии PlayStation®4)
- Вопрос в стихе Эдема, где шлем Золотой Древности неверно назван Золотой древностью.
- Проблема, в которой Описание действия синего мага, Feather Rain, указывает на то, что его урон уменьшается при атаке нескольких врагов. Правильный текст должен гласить: "наносит ветровой урон с силой 220 всем врагам в назначенном месте."
- Проблема в квесте qītarī beast tribe "Rock' n Ronka", где игра в качестве рыбака заставляет список обязанностей отображать "поймать древесную чешую", а не "поймать великолепную древесную чешую". Сам квест функционирует так, как задумано.



< Старший

Темы

Новее >

Мобильная версия

FINAL FANTASY XIV THE LODESTONE

официальная информация



Facebook



Twitter / Новости  
Twitter



официальный канал



Instagram



Twitch

Лицензия • Правила И Политики • Политика конфиденциальности • Политика использования cookie-файлов



"PS", "Playstation" и "PS4" являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании Sony Interactive Entertainment Inc.

Mac является товарным знаком компании Apple Inc.

©2019 Valve Corporation. Steam и логотип Steam являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками Valve Corporation в США и / или других странах.

© 2010-2020 SQUARE ENIX CO., ЛИМИТЕД. Все права защищены.

SHADOWBRINGERS, STORMBLOOD, HEAVENSWARD и A REALM REBORN являются зарегистрированными торговыми марками или торговыми марками Square Enix Co., Лимитед.

FINAL FANTASY, FINAL FANTASY XIV, FFXIV, SQUARE ENIX и логотип SQUARE ENIX являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании Square Enix Holdings Co., Лимитед.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ЛОГОТИПА: © 2010, 2014, 2016, 2018 YOSHITAKA AMANO