

β テストフェーズ 2 用マニュアル

■目次

はじめに P3 : β テストの目的 P4 : ソフトウェアのインストール P8 : ソフトウェアのアンインストール

- P8 : ゲームの起動
- P9 : ランチャーアプリケーションの起動
- P11 : キャラクター作成とワールドの選択

基本操作

P14 : マウス&キーボードでの操作

P15 : ゲームパッドでの操作

ゲーム画面の見方と名称

- P17 : HUD(常時表示情報)について
- P22 : メインコマンドについて

ゲームの進め方

- P24: 戦闘について
- P26: クロスホットバーの登録/編集方法
- P35 : パーティプレイとコミュニケーション
 - P37:チャットについて
- P39: グランドカンパニー
- P41:マイチョコボ
- P42 : レベル 10 になったら
 - P42: ギアセットについて
 - P47: 製作/採集について
- P51: ゲームの終了
- P51 : 地形などにハマり移動できなくなった場合の対処方法

その他

- P51 : フィードバック
- P51 : 不具合報告
- P53 : β テストフェーズ 2 用マウス操作 一覧
- P54 : β テストフェーズ 2 用キーボード操作 一覧
- P58: β テストフェーズ 2 用ゲームパッド操作 一覧
- P60 : β テストフェーズ 2 用テキストコマンド 一覧

■β テストの目的

この度は「ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア」(以下、FFXIV)のβテストフェーズ2に参加いただきありがとうございます。

新生 FFXIV では、サーバーや基幹システム、クライアントシステムの刷新、ユーザーインターフェースやバトル システム、マップの改修、さらに新たなコンテンツの実装など大幅に変更が行われていることから、ゲームシス テムやバランスのチェック、不具合修正を目的としたものがβテストです。ただし、一部不具合が発生する可能 性があるなど、ゲームシステムは開発中の状態になりますのでご了承ください。

詳細は『<u>こちら</u>』をご覧ください。

 $st \beta$ テストフェーズ 2 は Windows PC のみで実施します。

■ソフトウェアのインストール

1. インストーラーの実行

「ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア β テスター専用フォーラム」からダウンロードした「ffxivsetup.exe」を、マウスでダブルクリックし、インストーラーを起動してください。

※管理者権限のユーザーにて、インストーラーを起動してください。Windows Vista®、Windows®7 の場合は管理者の パスワードが要求される場合があります。

※「セキュリティの警告」のウィンドウが表示される場合がありますので、そのまま「実行」を選択してください。



インストールに必要な容量について

・インストール先のドライブに 20GB 以上の空き容量が必要です。

・マイドキュメントフォルダの存在するドライブに2GB以上の空き容量が必要です。

・Windows のシステムがインストールされているドライブに 1GB 以上の空き容量が必要です。

インストール時にご注意いただきたいこと

・Windows Vista®、Windows® 7 の場合は、「ユーザーアカウント制御」のウィンドウが表示される場合があります。 その場合は「はい」を選択してください。

・使用している OS の言語と異なる言語を選択した場合、インストール時に文字化けが発生する可能性があります。

2. 地域/表示言語の選択

しばらくすると、地域/言語選択画面が表示されます。インストール時、およびゲーム内で使用する表示言語を選択して ください。初期状態では、ご利用の Windows の地域/言語と同じになっています。

FINAL FANTASY XIV - A Real	Im Reborn (Beta Version)
お住まいの地域とご利用の	り言語を選択してください。
日本地域 (日本語)	
	OK キャンセル

3. セットアップ

地域/言語選択後、インストールウィザードが起動しインストールの準備が開始されます。インストールを開始する場合は、「次へ」をクリックします。

※お使いの環境に FFXIV の実行に必要な DirectX がインストールされていない場合、DirectX のインストールを促す メッセージが表示されます。画面の指示にしたがって、インストールを行なってください。



4. 常駐アプリケーションを使用している場合の注意

インストール時のご注意いただきたい事項が記載されていますので、画面の指示をよくお読みください。問題がなけれ ば、「次へ」をクリックします。



5. ソフトウェア使用許諾契約

「ファイナルファンタジー XIV: 新生エオルゼア β バージョンソフトウェア使用許諾契約」が表示されます。内容をよく お読みの上、ソフトウェア使用許諾契約に同意する場合は、「使用許諾契約の全条項に同意します」を選択し、「次へ」 をクリックします。



6. インストール先の選択

ゲームデータのインストール先を選択します。インストール先を変更する場合は、「参照」を選択してインストールするフ ォルダを指定します。選択が終わったら「次へ」をクリックします。



※インストール先のフォルダ名に漢字/ひらがな/カタカナ等の全角文字を使用する事はできません。

7. ファイルコピーの開始

インストールの最終確認となります。インストール先などをご確認いただき、問題がなければ「次へ」を押してください。 ファイルコピーが開始されます。



8. インストールの完了

「完了」をクリックするとインストールを終了します。デスクトップ上にゲームの起動へのショートカットを作成する場合は、 「デスクトップにショートカットを作成」にチェックをしてください。



Windows®7を利用されている方へ

インストール時に「Windows Vista サービスパック2の適用が必要です」のエラーが表示される場合は、以下の手順をお試しください。

- 1. ffxivsetup.exe のアイコンを右クリックしてプロパティを開く
- 2. 互換性タブの「すべてのユーザーの設定を変更」をクリック
- 3. 「互換モードでこのプログラムを実行する」のチェックを外して「適用」ボタンを押す

■ソフトウェアのアンインストール

Windows® の「スタートメニュー」より「コントロールパネル」を選択します。Windows®XP の場合は「プログラムの追加 と削除」、Windows Vista®、Windows®7 の場合は、「プログラム」から「プログラムのアンインストール」を選択してくだ さい。表示されたソフトウェアのリストの中より「FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (Beta Version)」を選択し「変 更と削除」或いは「アンインストール」を選択してください。

※アンインストールを実行しても、マイドキュメント以下に保存されている「FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (Beta Version)」のデータは削除されません。別途手動で削除してください。

■ゲームの起動

「FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version)」ショートカットをダブルクリックして、ゲームを起動します。



開始すると、ランチャーアプリケーションが最新のバージョンかチェックします。

2013.02.12.0000.0001	
FFXIV Boot/FFXIV Updater/FFXIV Learche バージョンをチェックしています。	er0
	FFXIV Bool/FFXIV Updater/FFXIV Learch パージョンをチェックしています。

最新でない場合、バージョンアップが開始されます。この処理は、ネットワークから最新のデータファイルをダウンロードし インストールすることで、ランチャーを最新の状態にアップデートします。処理すべては自動的に行われて、数分で完了し ます。その後、ランチャーアプリケーションが起動します。

0	FFXIV Updater Ver. 2013.01.12.0000.0000	×
	FFRIY Bool/FFRIY Wodeter/FFRIY Launcher空更新しています。 ダウンロード: ffxivgame - 2013.01.25.0000.0000	-



ランチャーとは、ゲームを起動するために必要なスクウェア・エニックス アカウントでのログインやゲームアプリケーショ ンのバージョンアップ、各種情報、ゲームの一部設定などを行うアプリケーションです。

β テストでは、β テスター専用フォーラムや、ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼア公式サイト、公式 Facebook ペ ージ、公式 Twitter ページ、YouTube の FINAL FANTASY® XIV CHANNEL、スクウェア・エニックス アカウント管理画 面への各種リンクをご用意しています。それぞれのボタンをクリックすると、ご利用のWebブラウザーが起動して、選択し たサイトが表示されます。

1. ゲームヘログインする

登録したスクウェア・エニックス ID でログインを行います。セキュリティトークンを登録している場合は、ワンタイムパスワードを入力し、「ログイン」を選択します。

※β テストの当選通知に記載されたレジストレーションコードを登録したスクウェア・エニックス アカウントでログインしてく ださい。



2. ゲームアプリケーションのバージョンアップ

ログインが完了すると、ゲームアプリケーションが最新のバージョンかチェックします。最新でない場合、自動的にゲーム アプリケーションのバージョンアップが開始されます。この処理は、ネットワークから最新のデータファイルをダウンロード、 インストールすることで、ゲームを最新の状態にアップデートします。処理はすべて自動的に行われて、数分~数時間で 完了します(バージョンアップ完了までの目安の時間は画面上に表示されます)。

3.ゲームの開始



ゲームのバージョンアップが完了すると、「プレイ」ボタンが表示されます。これをクリックすると、ゲームアプリケーション が起動します。

■キャラクター作成とワールドの選択

β テストフェーズ 2 に参加していただく皆様の中には旧 FFXIV のキャラクターをお持ちの方もいらっしゃることとは思い ますが、β テストフェーズ 2 ではそれらのキャラクターはご利用いただけません。お手数ですが、新規のキャラクターを下 記手順でご用意ください。

また、β テストフェーズ 2 で作成したキャラクターは β テストフェーズ 2 終了時に削除されますので、ご了承ください。

マウス操作モード



ゲームパッド操作モード



≪キャラクター作成画面の操作≫

マウスの左または右ボタンを押しながらドラッグすることでカメラを回転できます。また、マウスのホイールを回転させることでカメラのズームイン/ズームアウトができます。

また、β テストフェーズ 2 からはゲームパッドでの操作にも対応しています。

キャラクター作成時の操作方法は作成画面上部の操作ガイドをご覧ください。

<u>各設定の説明</u>

1.背景を切り替えます。

2.キャラクターの装備を切り替えます。

Race:種族初期装備が表示されます。

Class:選択したクラスが成長したときのイメージが表示されます。

(クラス選択時から使用できます※β テストフェーズ 2 では各クラスに対応するジョブ専用装備が表示されます)。

Smallclothes:何も装備していないときの姿が表示されます。

3.キャラクターのポーズを切り替えます。

4.キャラクター選択画面に戻ります。作成途中のデータは失われます。

≪キャラクター作成手順≫

1. ログイン後、「GAME START」をクリックします。

2. キャラクター選択画面で「- New Character -」をクリックし、新規にキャラクターを作成します。

3. 種族、部族、性別を選択します。

※種族、部族の違いはα版同様 STR、DEX、VIT、INT、MND、PIEのパラメータに若干の影響を与えます。

4. キャラクターの容姿を設定します。

※β テストフェーズ 2 制限:選択可能な項目数が制限されています。また、各項目内の選択肢の数も制限されています。

5. 誕生日と守護神を選択します。

※守護神の違いが火、氷、風、土、雷、水の属性値に若干の影響を与えます。

6. クラスを選択します。

※β テストフェーズ 2 制限:槍術士/弓術士/幻術士のみ選択可能です。これに伴い、ゲームの開始都市がグリタニア に固定されます。なお、β テストフェーズ 2 の特別措置として、ゲーム中に特定条件を達成することで、剣術士が使用可 能となります。

7. キャラクターを作成するワールドを選択します。
 ※β テストフェーズ 2 制限:β テストフェーズ 2 専用のワールドのみ表示されます。

8. 名前を入力し、「OK」を押します。

・新生 FFXIV では、名前に使用可能な文字数が 20 文字までとなります。 ※旧 FFXIV で作成したキャラクターの名前は、20 文字以上でもそのまま引き継ぐことができます。

9. すべての設定を終えて、作成したキャラクターでよろしければ「OK」を押してください。ゲームがはじまります。

■基本操作

新生 FFXIV は、How To と呼ばれる操作ガイドに従いながらゲームを進めることで、自然とゲームの基本操作を覚えら れるようになっています。旧 FFXIV とは操作が異なる所がありますので、How To とあわせて、基本の操作をご確認くだ さい。β テストフェーズ 2 からゲームパッドに対応しました。オープニング後、自由に操作できるようになるタイミングで 「マウス操作モード」「ゲームパッド操作モード」のどちらかを選択することができます。ここで設定したモードは後からコン フィグで変更可能です。

マウス操作モード	マウスとキーボードで操作する従来のモードです。
ゲームパッド操作モード	アクションにクロスホットバーを用いたプレイにあわせて各種コンフィグ が設定されます。

※β テストフェーズ 2 では、「e-frontier 社 ファイナルファンタジーXIV 推奨ゲームパッド FF-GP1」、「ELECOM 社 ファ イナルファンタジーXIV 推奨 USB ゲームパッド JC-U3312BK-FF」および XInput 準拠のゲームパッドのみ対応しており、 それ以外のゲームパッドにつきましては動作保証外となります。ボタン機能変更を実装するβテストフェーズ3から、すべ てのゲームパッドに対応する予定です。

また、以降のマニュアル内のゲームパッド操作のボタン名は、XInput に準拠しています。

なお、β テストフェーズ 2 では 2 つ以上のゲームパッドなど複数のデバイス類が設定されている場合には、最初に認識されたデバイスのみ使用可能です。うまく動作しない場合には、ご利用にならないデバイスを外した上で操作をお試しください。

コンフィグの表示

[Esc]キーを押す、またはメインコマンドの「システム」をクリックし、システムメニューを呼び出し、「コンフィグ」を選択してください。



≪マウス&キーボードでの操作≫

くキャラクターの移動>

マウスの左ボタンと右ボタンを同時に押すとキャラクターが前進します。そのままマウスをドラッグすることで進行方向を 変えながら移動できます。また、キーボードのスペースキーでジャンプでき、ちょっとした障害物や低めの柵はジャンプで 乗り越えることができます。他にもキーボードには、キャラクターの移動に関する補助機能が割り当てられています。 詳しくは巻末の『マウス操作』および『キーボード操作』をご覧ください。

※WASD キーでのキャラクター移動方法は、コンフィグで主観操作モードの「スタンダード」または客観操作モードの「レガ シー」を選択できます。

<カメラ操作>

ゲーム画面をドラッグして、カメラを操作します。

左ドラッグ	カメラの向きだけを変更します。自キャラクターの向きは変わりません。
右ドラッグ	カメラの向きを回転し、キャラクターは常に画面の奥を向きます。

※カメラ操作時の回転方向はコンフィグで変更できます。

くターゲット選択>

画面上のキャラクターや、扉やエーテライトといったオブジェクトにマウスカーソルをあわせて左クリックすると、ターゲット として選択することができます。右クリックした場合、対象が敵ならオートアタックし、住民(NPC)なら会話、他プレイヤー キャラクターにはサブメニューと呼ばれるコマンド選択メニューが表示されます。

Ctrl キーの利用

Ctrl キーを押している間、プレイヤーキャラクターのネームプレートが非表示になり、ターゲットできなくなります。他 PC と敵が重なり、ターゲットしにくい場合などにご利用ください。



β テストフェーズ 2 からゲームパッド(コントローラー)による操作にも対応しました。コンフィグから「ゲームパッド操作モード」を選択すると、ゲームパッドでのプレイに適した操作方法になります。詳しくは巻末の『ゲームパッド操作』をご覧ください。

※以下で扱うゲームパッドは一例です。ご利用のゲームパッドによってはボタン名称が異なります。

<キャラクターの移動>

左スティックでキャラクターの移動、Yボタンでジャンプができます。コンフィグで主観操作モードの「スタンダード」または 客観操作モードの「レガシー」を選択できます。

<カメラ操作>

右スティックでカメラを操作します。カメラ操作時の回転方向はコンフィグで変更できます。

<ターゲットの選択>

ターゲットしたい対象に向かって B ボタンを押すと、丸いアンカーが表示されます。対象にアンカーが表示された状態で、 さらに B ボタンを押すとターゲットとして決定できます。

複数の中から任意にアンカーしたい場合は、方向キーを押してアンカーを切り替えて選択します。



<メニュー操作>

ゲームパッド操作ではマウスとは別にカーソルが表示されますので、方向キーの上下左右でカーソルを操作し、B ボタン で決定、A ボタンでキャンセル、X ボタンでサブメニューが表示されます。また特殊な操作ができる場合には操作ガイドが 表示されます(ゲームパッド操作モードの場合)。BACK ボタンで「HUD」(P17)のログやマップ、START ボタンで「メイン コマンド」(P22)を選択できます。

■ゲーム画面の見方と名称

ゲーム画面に表示される各種表示物の名前と、簡単な役割を説明します。 個々の詳しい表示内容や使い方は、「ゲームの進め方(P.24)」で説明します。

≪HUD(常時表示情報)について≫



1. パーティリスト

パーティメンバーの情報が表示されます。常に自分のキャラクターが一番上に表示されます。パーティリストの列をクリックしてターゲット選択できます。パーティの組み方や解散については後述の「パーティプレイについて」をご確認ください。

パーティリストの非表示 コンフィグの表示設定で「ソロ状態の際、パーティリストを非表示にする」を ON にするとパーティ を組んでいない場合は、パーティリストが表示されません。 ※初期状態では、「ソロ状態の際、パーティリストを非表示にする」は ON に設定されています。

2. ログ

ゲームプレイに必要な情報や、チャットの会話がテキストで表示されます。

「General」「Battle」「Event」のタブを左クリックして、表示するログを切り替えます。

チャットの使用方法は『チャットについて』(P37)をご確認ください。

General 操作の結果通知や他のプレイヤーとのチャットによる会話が表示されます。 通常はこのタブだけでゲームを進めることができます。 戦闘に関するログを後から見直すために使用します。 Battle 本作は、画面内のキャラクター周辺に表示される「フライテキスト」と呼ばれる情報を見れば快適にプレイ できるようになっています。戦闘時に「Battle」のタブに切り替えなくとも、通常プレイに支障はありません。

Event 後からゲームの登場人物の会話を読みなおしたくなった場合に使用します。

3. アクションバー

アクション/エモート/アイテム/マクロ/ターゲットマーカーを登録し、登録したアクションを実行するための機能です。 各アクションの左下に表示されている数字は消費 TP や消費 MP(CP/GP)を表します。

> **CP**(クラフターポイント):製作アクション使用時に消費します。 **GP**(ギャザラーポイント):採集アクション使用時に消費します。

ロック機能

-

アクションバーにセットしたアイコンの位置を固定する機能です。ロックを解除している場合、各アクシ ョンアイコンをドラッグすることでセット位置を変更できます。また、アクションバーにセットしたアクショ ンはクラス毎に保存されます。

4. キャラクターパラメータ

自 PC の HP/MP(CP/GP)/TP/レベル/次のレベルまでに必要な経験値が表示されます。

バフ/デバフ状態(バフ:強化ステータス効果、デバフ:弱化ステータス効果)がアイコンで表示され、アイコンの下には持続時間が表示されます。また、バフアイコンを右クリックするとバフの効果が切れます。

レストボーナス

Э

宿屋などのレストエリアに入ると以下のアイコンが表示され、レストボーナスが蓄積されます。

EXP バーの色について

青:レストボーナスが蓄積されている状態を示します。/赤:レストボーナスが上限に達している状態を示します。

5. ナビマップ

PC の向き/カメラの向きを表したり、ショップやエーテライトといった施設の位置を表示します。 ナビマップ上では、パーティメンバー(青)と戦闘中のモンスター(赤)が、ドットで表示されます。 また、時間経過にあわせて太陽のシンボルの位置でゲーム内時間をおおまかに把握できます。 ※マウス&キーボード操作モードでは、ナビマップの地図部分をクリックすることでマップが開きます。 ゲームパッド操作モードでは、X ボタンを押すことによりマップが開くようになります。

6. 目的リスト

現在受注しているクエスト/リーヴ等の名称が表示され、進行状態を確認することができます。 また進行状態が表示されている青い文字をクリックすることで、目的地周辺のマップが表示されます。

7. 装備・所持品サインと所持金

自分のキャラクターが装備中の装備品の状態と、所持品の状態を簡易表示します。クリックすることでそれぞれ、キャラ クターウィジェット、所持品ウィジェットが表示されます。

所持品のドットの色について 装備・所持品サインのドットの色で以下のようにアイテムやアイテムの状態を判別できます。 黒:空き枠/緑:装備品/赤:装備品(劣化)/青:消費アイテム/橙:消費アイテム(スタック上限) 白:錬精度が100%の装備品/灰色:ミニオン修得アイテム、チョコボホイッスル

8. メインコマンド

メインコマンドの各メニューの使用方法は『メインコマンドについて』(P22)をご確認ください。



9. 通知

フレンド申請やパーティへの招待を受けた際に表示されます。クリックして申請を受けるか断るかを選択します。

10. ターゲット情報

プレイヤーがターゲットしたキャラクターやオブジェクトの情報が表示されます。左側の名前は、ターゲットがアクションを 行っている相手が表示されます。上の画像ではプレイヤーのターゲットしている Lv.2 のスクウィレルが、Beta Test を狙っ ていることがわかります。 11. 敵対リスト

自分のキャラクターを敵視しているモンスターの情報が表示されます。

12・プログレスバー

魔法など実行までに時間が必要なアクションを実行するまでの残り時間を表示します。

13. フォーカスターゲット情報

特定のターゲットをフォーカスターゲットに設定することで、ターゲットを記憶できます。

フォーカスターゲット フォーカスターゲットとは、特定のターゲットを記憶する機能です。フォーカスターゲットに指定したいタ ーゲットを選択し、【Shift キー】+F で設定することができ、HUD 上に「フォーカスターゲット情報」とし て残ります。この「フォーカスターゲット情報」をクリックすると対象をターゲットとして選択できます。

14. フライテキスト

自分のキャラクターやターゲットに対する効果や結果を表示する機能です。

フライテキスト	内容
1234	与ダメージ
1234!	与クリティカルダメージ
1234	被ダメージ
1234!	被クリティカルダメージ
тр 1234	与 TP ダメージ
тр 1234	被 TP ダメージ
1234	HP 回復
1234!	HP 回復クリティカル
1234	MP 回復

1234	TP 回復
DODGE	回避
Miss	EZ
INVULNERABLE	無敵 何らかの理由により、ターゲットへのアクションが無効化されて いる状態です。
I234 EXP (+49%)	経験値:経験値に対するボーナスが存在する場合、括弧内 にその割合が表示されます。経験値表示はボーナスが加味 された最終結果が表示されています。
おたからを手に入れた!	アイテム入手 入手したアイテムの名称や入手数は、ログに表示されます。
© +	バフ付与 上側が尖ったアイコンが、強化ステータス効果を示します。
+	デバフ付与 下側が尖ったアイコンが、弱化ステータス効果を示します。
-	バフ/デバフ消滅
1234	製作:工程
1234	製作:品質

ポップアップ

敵やパーティメンバーの行動に対して表示されるポップアップは基本的に以下のように色分けされています。

パーティメンバーのアクションによる効果	1234 💽 + 1234 EXP MISS
敵のアクションによる効果	I234 💿 + MISS PART BREAK!!
回復/バフによる影響	1234

《メインコマンドについて》



※一部メインコマンドは初期状態では使用できません。

(上段左から)

キャラクター	自分のキャラクター情報を表示します。装備の確認と変更ができます。初期クラスが成長し、2つ 目以降のクラスにチェンジできるようになると、ギアセットと呼ばれる装備品を一括変更する機能 が使用可能になります。ギアセットが開放されるまで、ギアセット用のボタンは表示されません。 詳細は『ギアセットについて』(P42)をご覧ください。 ※創術士はβテストで限定的に開放しているクラスのため、2つ目のクラスが創術士の場合には ギアセットが解放されません。 ※ギアセットは、αテストでのフィードバックを受けて、大幅に改修中です。 新しいギアセットは、βテストフェーズ3で公開予定です。ご了承ください。
ジャーナル	受注済みクエストやリーヴはジャーナルに追加され、一覧表示されます。ジャーナルでは各クエストやジャーナルの内容確認や、次にやるべき事とその目的地を地図上で確認できます。また、達 成済みのクエスト/リーヴを「コンプリートリスト」のタブで見直すことができます。
ジャーナル 手帳	受注済みクエストやリーヴはジャーナルに追加され、一覧表示されます。ジャーナルでは各クエス トやジャーナルの内容確認や、次にやるべき事とその目的地を地図上で確認できます。また、達 成済みのクエスト/リーヴを「コンプリートリスト」のタブで見直すことができます。 製作手帳/採集手帳/討伐手帳を表示します。

マップ	マップを表示します。
デジョン	ホームポイントに登録してあるエーテライトに戻ることができます。 ※1 度デジョンを使用すると 15 分間再使用ができません。
ターゲットマーカー	ターゲットマーカーの設定ができます。

(下段左から)

納刀/抜刀	納刀/抜刀を切り替えます。スタンスのみの違いで、強さやできることに違いはありません。
アクションメニュー	アクションメニューを表示します。
コンテンツタイマー	次のリーヴ受注権獲得までの時間やコンテンツに挑戦可能になる時間などが表示されます。 ※コンテンツファインダーの機能はβテストフェーズ2では使用できません。
所持品	所持品を表示します。所持品には、装備できる「装備品」や、使用することで様々な効果を発揮す る「消耗品」などがあります。各アイテムのアイコンを右クリックすると、そのアイテムで利用可能な 行動がリストで表示されます。また、各アイテムのアイコンを左クリックでドラッグし、アイテムの位 置を変更できます。 所持品ウィジェットのタブの右にある袋アイコンをクリックすると「イベントアイテム」専用のページ が表示されます。イベントアイテムは通常の所持品とは異なり、受注したクエストやリーヴ中に使 用するアイテムが入ります。イベントアイテムは、破棄/売却/他 PC にトレードできません。
リンクシェル	※β テストフェーズ 2 では使用しません。
テレポ	ー度訪れたことのあるエーテライトに移動することができます。 ギルを消費することでテレポを実行できます。 ※β1よりアニマが廃止されています。
エモート	エモートリストを表示します。各エモートをドラッグ&ドロップしてアクションバーに登録できます。
システム	コンフィグ/キーバインド/マクロの設定、HUD レイアウトモードを選択できます。またログアウト /ゲーム終了もこちらから行えます。詳細は『ゲームの終了』(P51)をご確認ください。 ※ テストフェーズ 2 では、ヘルプ機能が利用できません。

≪戦闘について≫

新生 FFXIV では、最初に攻撃した PC や PT 以外にも、一定量以上のダメージを与えた PC や PT も経験値や 討伐フラグ、クエストアイテムが付与されます。ただし、戦利品の獲得権は最初に攻撃した PC や PT にのみ 限定されます。

<敵ネームプレートの色>



<ネームプレートのアイコンと頭上のマーク>



<アクションバーとクロスホットバー>

従来の「アクションバー」に加えて、βフェーズテスト2からゲームパッドに最適化された「クロスホットバー」も利用できるようになりました。「コンフィグ」の操作モードプリセットを「マウス操作モード」か「ゲームパッド操作モード」を選択することが できます。

ウェポンスキルや魔法などのアクションは、メインコマンドの「アクションメニュー」から、ドラッグ&ドロップでアクションバ ー/クロスホットバーのスロットにセットし、使用することができます。



初期状態では、アクションバーの1の「1」にオートアタックアイコン、「2」にレベル1で修得しているアクションのアイコン、 「^」にスプリントがセットされています。

レベルアップして修得したアクションは、アクションバーの空き枠に自動的にセットされます。セットしたアクションは、ドラッ グ&ドロップでセット位置を変更したり、右クリックメニューから「削除」を選択して外すことができます。

アクションアイコンの左下にある数字は、消費 MP(CP/GP) / 消費 TP を示します。上の画像でアクションバーの2にセットされているアクション「ストーン」の場合、消費 MP が 10 であることを意味しています。

クロスホットバー(ゲームパッド操作モード)



アクションバーと同様に「アクションメニュー」からセットすることが可能です。クロスホットバーは全部で8セット作成でき、 RBとボタンの組み合わせでセットを切り替えることができます。

ゲームパッドの LT または RT を押しながら、方向キーか A・B・X・Y のいずれかのボタンを押すことで、割り当てられたア クションが実行されます。スロットの位置はそれぞれのボタンに合わせた配置となっています。

上の画像の場合、LTを押しながらBボタンを押すと「スプリント」が利用できます。

メインメニューから「アクションメニュー」を開き、登録したいアクションを決定します。



ホットバー登録モードに入り、ここでクロスホットバー使用時と同じ動作で指定の枠にアクションを設定します。



クロスホットバーへのマクロ登録方法

システムメニューから「マクロ」を開き、登録したいマクロを選択して[X]ボタンを押します。



「ホットバーに登録する」を選ぶとホットバー登録モードに入り、ここでクロスホットバー使用時と同じ動作で指定の 枠にマクロを設定します。



クロスホットバーへのエモート登録方法

メインメニューから「エモート」を開き、登録したいエモートを選択して[X]ボタンを押します。

	the second s	
EMOTES IT-H		×
おどろく	不満を表す	怒る
照れる	お辞儀する	応援する
拍手する	手まねきする	なぐさめる
泣く	踊る	問い詰める
居眠りする	悔しがる	さようなら
チャーチを振る	呆れる	「「「「」」「「」」「「」」「」」「「」」」「「」」」「「」」」「」」」「」
ひざまずく	笑う	大笑いする
見わたす	アピール	首を横に振る
否定する	慌てる	指さす

ホットバー登録モードに入り、ここでクロスホットバー使用時と同じ動作で指定の枠にエモートを設定します。



※β テストフェーズ 2 では、メインメニューの「ターゲットマーカー」からのパッド登録に対応していません。フェーズ 3 での 対応をお待ちください。ただしマウスを使うことでクロスホットバーへの登録は可能です。

クロスホットバーの編集

クロスホットバー使用時と同じ動作で、[LT][RT]のどちらかのボタンを押している間に[BACK]ボタンを押すことで、ホットバー編集モードに入ります。



使用時と同じ動作で選んだアイコンを、他の空き枠に移動したり他のアイコンと入れ替えられます。





アクションメニュー



<アクションの使用>

敵をターゲット選択し、アクションバー/クロスホットバーにセットされているアイコンを選択する、またはアクションバーの 場合はキーボードからアイコンの左上に表示されているショートカットキー押すことでターゲットに対してアクションを実行 できます。魔法を実行した場合、プログレスバーが表示され、魔法詠唱が開始されます。詠唱が完了すると魔法を発動し ます。

<オートアタック>

マウス

敵を右クリック、またはアクションバーにセットされたオートアタックアイコンをクリックすることで、オートアタックを開始しま す。 左クリックはターゲットのみでオートアタックは開始しません。

ゲームパッド

敵をターゲットした状態でクロスホットバーにセットされたオートアタックアイコンを選択するか、B ボタンでオートアタックを 開始します。

くコンボン

前回のアクションに続けて使うことで、追加効果の発動が可能なアクションはアイコンが黄点滅します。



<HP/MP/TPの回復>

HP/MP/TP は時間経過で自然回復します。また、戦闘状態と非戦闘状態で回復速度が異なります。

≪討伐手帳≫

各クラスのレベル1クラスクエストをコンプリートすると討伐手帳が開放されます。 ※剣術士の目標は、異邦の詩人からクラスを解放すると同時に追加されます。

討伐手帳は、メインコマンド「手帳」→「討伐手帳」、またはデフォルトで「L」キーを押すと表示されます。

HUNTING LOG 討伐=	戶帳	and a second	×
CATEGORY	-	LANCER _{槍術士}	1/109
		FANK 1 COMPLETE REWARD	5,794
		▼ すべて表示	
Rank		槍術士01	
R1 №≣₩ 0 , R2 0,	/10 /10	スクウィレル	0/7
		Reward ⊗	75
		槍術士02	
		レディバグ	0/7
		Reward 🔗	372
		槍術士03	
		フォレストファンガー	
		Reward 🐼	729
		槍術士04	

討伐手帳で指定された組み合わせの敵を討伐すると目標達成となり、経験値報酬を得ることができます。 目標の難易度によってランクに分けられ、ランクの目標をすべて達成すると「ランクコンプリート」としてさらに経験値報酬 を得ることができます。



討伐対象の敵の頭上には目印が表示されます

各クラスのレベルが10上がるごとに、高ランクの目標が開放されます。 ただし現在のランクをコンプリートしていないと次のランクには挑戦出来ません。

※βテストフェーズ2では、剣術士/槍術士/弓術士/幻術士の討伐手帳ランク3まで実装されます。

≪キャラクターの確認≫

キャラクターのパラメータやプロフィール、修得クラスなどを確認することができます。

CHARACTER ++> /> />					×
Final Fantasy				CEAD SET	
パラメータ プロフ	74-16	クラス	カレンシー	② ▼ 新規ギアセット1	装備変更
<u>нр. 144</u> 144	MP	66 TP	1000 1000	LEVEL 10 LANCER 槍術士	
	4	ELEMENTAL			
STR	39	火	68		
DEX	32	氷	72		
VIT	35	風	71		
INT	15	±	70		
MND	19	雷	70		
PIE	25	7K	/0		
		DEFENSE			
命中力	78	物理防御力	0		
クリティカル発動力	78	受け流し発動力	ı 78		
意思力	35	魔法防御力	0		
MELEE		MELEE RESISTS			
物理攻撃力	39	斬耐性	100		
スキルスピード	78	突耐性	100		
		打耐性	100		BONUS A
SPELL	6	PVP			30
攻撃魔法威力	15	モラル	0		
回復魔法威力	19				
20012P-F	78				

<フィジカルボーナスについて>

一定レベルが上がるごとに得ることができ、パラメータを強化できるポイントです。

PHYSICAL BONUS 74	ジカルボーナス			×
STR	40 +	0 🚍	0/3	+
DEX	32 +	0 🚍	0/3	+
VIT	35 +	0 -	0/3	+
INT	15 +	0 -	0/3	+
MND	19 +	0 😑	0/3	+
PIE	25 +	0 -	0/3	+
	残りフィジカルオ	ドーナス:	3 ボイ	>>
やり直す	決定		キャンセル	

<パラメータについて>

各パラメータとステータスの関係は以下の通りです。

STR	近接の物理攻撃力と受け流し軽減率、盾のブロック軽減率に影響を与えます。
DEX	射撃の物理攻撃力と受け流し発動率、盾のブロック発動率に影響を与えます。
VIT	最大 HP に影響を与えます。
INT	呪術士の攻撃魔法威力に影響を与えます。 ※β テストフェーズ 2 では対応するクラスが存在しません。
MND	幻術士の攻撃魔法威力と回復魔法威力に影響を与えます。
PIE	最大 MP に影響を与えます。
火	火属性のダメージを軽減します。
氷	氷属性のダメージを軽減します。
風.	風属性のダメージを軽減します。
±	土属性のダメージを軽減します。
雷	雷属性のダメージを軽減します。
水	水属性のダメージを軽減します。
命中力	物理、魔法を命中させる能力を表します。 命中力が高いほど、攻撃を当てやすくなります。
クリティカル発動力	物理、魔法のクリティカルヒットの発生率に影響を与えます。 クリティカル発動力が高いほど、クリティカルヒットが発生しやすくなります。
意思力	物理、魔法により与えるダメージ量、魔法によるヒール量に影響を与えます。 意志力が高いほどダメージ量、ヒール量が増加し、オートアタックにはさらに強く影響 します。
物理攻撃力	物理攻撃によるダメージ量に影響を与えます。 物理攻撃力が高いほど、物理攻撃で与えるダメージが大きくなります。

スキルスピード	ウェポンスキルのリキャストタイムに影響を与えます。 スキルスピードが高いほど、ウェポンスキルのリキャストタイムを短縮します。
攻撃魔法威力	攻撃魔法によるダメージ量に影響を与えます。 攻撃魔法威力が高いほど、魔法攻撃で与えるダメージが大きくなります。
回復魔法威力	回復魔法による回復量に影響を与えます。 回復魔法威力が高いほど、回復魔法による回復量が大きくなります。
スペルスピード	魔法のリキャストタイムに影響を与えます。 スペルスピードが高いほど、魔法のリキャストタイムを短縮します。
物理防御力	物理攻撃を受けた際のダメージを軽減します。 物理防御力が高いほど、物理攻撃によって受けるダメージが小さくなります。
受け流し発動力	受け流しの発生率に影響を与えます。 受け流し発動力が高いほど、受け流しが発生しやすくなります。
魔法防御力	攻撃魔法を受けた際のダメージを軽減します。 魔法防御力が高いほど、魔法攻撃によって受けるダメージが小さくなります。
斬耐性	斬属性のダメージを軽減します。
突耐性	突属性のダメージを軽減します。
打耐性	打属性のダメージを軽減します。
モラル	他のプレイヤーから受けるダメージを軽減します。 ※β テストフェーズ 2 では PvP コンテンツが存在しないため使用されません。

※バトルパラメータの種類や、バトル計算式に大幅な変更がされています。これに伴いキャラクターウィジェットに表示されるパラメータも大きく変更されています。同様にクラス・ジョブ毎の基本パラメータも変更されています。

≪アイテムの入手について≫

入手したアイテムや、装備を解除したアイテムは、以下のルールで自動的に整理されて、所持品に入ります。

- ・装備品 ⇒ 所持品の1番へ入ります。
- ・ポーションなど、消耗品 ⇒ 所持品の3番に入ります。
- ・素材など、その他のアイテム ⇒ 所持品の4番に入ります。

≪パーティプレイとコミュニケーション≫

他プレイヤーキャラクターを右クリックすると以下のサブメニューが表示されます。

Tellする
トレードを申し込む
パーティに誘う
フレンド申請をする
調べる
自動追尾

<Tell をする>

「Tellをする」を選択するとチャットウィジェットに「/tell 対象キャラクター名」が入力されます。

<トレードを申し込む>

「トレードを申し込む」を選択すると以下のウィジェットが表示されます。



トレードしたいアイテムを選択し、「トレードに出す」を選択する、または左ドラッグでトレードに出し、受け渡す数を設定し、 条件掲示を選択します。お互いの操作完了後、以下の確認画面で OK を選択するとトレードが成立します。



<パーティに誘う>

「パーティに誘う」を選択すると相手をパーティに招待することができます。相手が招待を受けるとパーティが形成されま す。

・パーティ招待を受ける

他キャラクターからパーティに誘われると通知に「パーティ招待」が表示されます。通知を選択し、パーティへの招待を受けるとパーティが形成されます。

・パーティから離脱する

「メインコマンド」→「ソーシャル」→「パーティメンバー」下の「パーティから離脱」を選択し、パーティから離脱することがで きます。

<フレンド申請をする>

「フレンド申請をする」を選択すると相手にフレンド申請が送られます。相手がフレンド申請を受けるとフレンドリストに正 規登録されます。

・フレンド申請を受ける

他キャラクターからフレンド申請を受けると通知に「フレンド申請」が表示されます。通知を選択するとソーシャルウィジェ ットのフレンドリストが開きます。対象キャラクターの名前を選択し、「申請を受ける」を選択するとフレンドリストに正規登 録されます。

<調べる>

「調べる」を選択すると対象のクラスやレベル、装備品などを見ることができます。

く自動追尾>

対象のキャラクターに自動でついていくことができます。移動の入力をすることで解除することができます。

<PC サーチ>

「メインコマンド」→「ソーシャル」→「PC サーチ」から周辺にいるキャラクターを、名前/ステータス/クラス・ジョブ/レベル/場所/言語の条件を設定して検索できます。



自キャラクターのサーチ情報は、「メインコマンド」→「ソーシャル」→「パーティメンバー」の自キャラクターの名前を選択し、 「自分の情報を書きかえる」を選択すると、言語やサーチコメントを設定できます。

<チャットについて>

ログの吹き出しアイコンを選択するとチャットモードが表示されます。



チャットモード

Tell	特定の PC にのみ発言が届くチャット。 (【Alt】キー+【R】で受信した Tell に返信できます。)
Say	自身の周りにいる不特定多数の PC に聞こえるチャット。 (【Alt】キー+【S】でも Say でチャット入力を開始できます。)

Party	自身が所属するパーティのメンバーにのみ発言が届くチャット。 (【Alt】キー+【P】でもパーティメンバーへのチャット入力を開始できます。)
Shout	<mark>エリア全体</mark> に聞こえるチャット (【Alt】キー+【H】でも Shout でチャット入力を開始できます。)

※βテストフェーズ3で、"/say"より広範囲に自分の発言が届く"/yell"を実装予定です。

≪リテイナー≫

リテイナー

特定クエストをコンプリート後、グリダニアの双蛇党:総合司令部前の NPC「異邦の詩人」に話しかけることでリテイナー を雇えるようになります。 グランドカンパニーとは、エオルゼアの各都市国家が設立・運営する組織で、PC はグランドカンパニーに所属することで 様々な任務を受けられます。

くグランドカンパニーへの配属について>

サブクエスト「シルフ族の長を追って」をコンプリート後、グリダニア:新市街(X:9, Y:11) NPC"異邦の詩人"に話しかける と「グランドカンパニーへの配属機能」を開放することができます。

「グランドカンパニーへの配属機能」を開放した状態で双蛇党:統合司令部の NPC"人事担当官フルク大牙士"に話しか けることで「双蛇党」に配属されます。

グランドカンパニーの所属情報は「キャラクター」→「プロフィール」にて確認できます。

CHARACTER ++->/9-
Final Fantasy
パラメータ プロフィール クラス カレンシー
D Title
Final Fantasy
Grand Company
Pase / Tribe / Conder
ヒューラン / ミッドランダー / 3
Starting City

※β テストフェーズ 2 では、配属可能なグランドカンパニーは双蛇党のみとなっており、黒渦団と不滅隊については、β テ ストフェーズ 3 以降に公開されます。

く軍票について>

グランドカンパニーへ配属され任務を達成すると、自身が所属するグランドカンパニーが発行する「軍票」を得られます。

※ テストフェーズ2では、「軍票」は F.A.T.E.をクリアした時に報酬として入手できます。

「軍票」は、グリダニアの双蛇党:統合司令部のNPC"補給担当官オルテル准牙士"に話しかけると武器や防具、アイテムと交換できます。



軍票の所持数は「キャラクター」→「カレンシー」から確認できます。

CHARACTER ++>/	
Final Fantasy	
パラメータ プロフィール クラス カレンシー	
Gil	
51,032	
Company Seals	
0/1,000	

更に画面右下の「所持ギル数」 表示部分をクリックすることで、所持軍票数の表示に切り替えることができま す。

※軍票は CS という共通単位で表記され、グリダニアは「GCS」が用いられています。

※βフェーズ2のグランドカンパニーは、システムのテストを行うための実装であり、製品版では入団の際に、メインクエストの一定以上の進行が必要になります。

※昇級、敬礼エモート、討伐手帳での軍票獲得など一部利用できない機能があります。

くマイチョコボについて>

マイチョコボは軍票で交換可能な「チョコボホイッスル」を使用することで呼び出すことができます。

マイチョコボに騎乗すると高速で移動することができます。ただし、騎乗中にモンスターからダメージを受けることによりチョコボが逃げ出すことがあります。

※ チョコボホイッスル」は入手すると所持品の4番に入ります。ぜひアクションバーにセットして利用ください。 ※ テストフェーズ2では、「名前を付ける」「外見を変更する」「一緒に戦う」など、騎乗してフィールドを移動する機能以外 は利用できません。 ■レベル 10 になったら

≪ギアセットについて≫

ファイター/ソーサラーのレベル 10 クラスクエストを達成後、他クラスのギルドの NPC からクラス開放クエストを受注す ることができます。クラス開放クエストを達成すると、対象クラスにチェンジできるようになります。また、2 つ目のクラスを 開放した際、ギアセットも同時に開放されます。

※剣術士は β テストで限定的に開放しているクラスのため、2 つ目のクラスが剣術士の場合にはギアセットが解放されません。

※ギアセットは、αテストでのフィードバックを受けて、大幅に改修中です。

新しいギアセットは、βテストフェーズ3で公開予定です。ご了承ください。



ギアセットに登録した装備は、所持品とは別扱いになるため、所持品には表示されなくなります。また、上の画像の左上 にあるアイコンを選択し、ギアセットの名前を変更することもできます。 ※中央の人物シルエット部分には、β テスト後半で 3D のキャラクターが表示されます。

≪ギルドリーヴ≫

特定のクエストを達成することで、ギルドリーヴに挑戦できるようになります。

ギルドリーヴとは冒険者に向けて発行される依頼で、冒険者ギルドや各地の拠点にいる NPC から様々な任務を受ける ことができます。

傭兵稼業、採集稼業、製作稼業と仕事の内容は様々ですが、クエスト同様に目的の達成で報酬が受け取れる点はどれ も同じです。



<リーヴの受注権について>

冒険者ギルドに所属する冒険者たち全員に公平に仕事を分配するため、ギルドリーヴの受注には上限があります。 各ギルドリーヴの受注には「受注権」が1枚分必要で、受注権は地球時間で12時間毎に3枚ずつ獲得でき、最大で100 枚分まで貯めることができます。 *≪*クエストのアイコンについて≫

特定の条件を満たさなければストーリークエストやサブクエストを受諾/進行できないアイコンが存在します。

	現在のクラスやレベルで受諾/進行できるサブクエストをもっている NPC やモンスタ ーの頭上に表示されます。
	現在のクラスやレベルの条件により、受注/進行できないサブクエストをもっている NPC やモンスターの頭上に表示されます。
0	ゲームのストーリー進行に関わる重要なクエストには、特別なアイコンで表示してい ます。

≪Full Active Time Event, F.A.T.E.≫

F.A.T.E.は様々な場所で突発的に発生するコンテンツです。

F.A.T.E.が発生している場所には MAP 上にアイコンが表示されます。





<F.A.T.E.への参加>

・F.A.T.E.が発生している範囲に入ると、自動的に参加します。

- ・ソロでもパーティでも参加できます。
- ・対象の敵にはアイコンが表示されており、他のプレイヤーと共に協力し、目的を達成して下さい。



※キャラクターに話しかけることによって開始される F.A.T.E.もあります。



※ テストの後半フェーズから、高レベルのプレイヤーが F.A.T.E に参加しようとした際には、 自動的に適切なレベルに調整される"レベルシンク"システムが導入されます

<F.A.T.E.の報酬>

プレイヤーの活躍による「貢献度」によって報酬が支払われます。

「貢献度」は以下の条件によって上昇します。

・討伐系→ダメージをメインとした活躍

・収集系→キャラクターにアイテムを渡した数

「貢献度」は報酬ウィジェットのメダルによって確認することができます



※左から金、銀、銅のメダルです。

また、途中から F.A.T.E.に参加した場合にも、活躍することによって報酬を得ることができます。

※ファイター&ソーサラー以外で報酬を得ることはできません。

※プレイヤーのレベルが推奨レベル未満の場合、報酬が減額されます。

※F.A.T.E.参加推奨レベルよりプレイヤーのレベルが 11 以上高い場合、「貢献度」を得ることができないため報酬を得る ことができません。

≪製作/採集について≫

ファイター/ソーサラークラスのいずれかのクラスでレベル 10 クラスクエストを達成後、各製作/採集ギルドの受付 NPC から受注できるクエストを達成することで製作/採集ができるようになります。

く製作>

N キー、またはメインコマンド「手帳」→「製作手帳」で製作手帳を表示し、製作したいアイテムを選択します。 選択したアイテムの製作に必要な素材を所持していれば、「製作開始」を押すことで製作作業が始まります。 アクション「作業」を実行して製作作業を進め、耐久がなくなる前に必要工数を満たすと製作が完了します。

<u>製作手帳の見方</u>

K 1 GLOG 製作手帳	3	LE ATHERWORKER 革細工師	×
CLASS CLASS RECIPE LEVEL 1-5 6-10 2	Lv1 ・レザー Lv1 カロ Lv2 ダックビル Lv2 リストガード Lv3 マーチャントポーチ Lv4 シューズ Lv4 レザーチョーカー Lv5 フィンガレスグローブ Lv5 クラコー Lv5 レザーベルト		180
	BONUS CONDITIONS	製作開始	

- 1. 現在の製作クラスを表します。
- 2. 製作可能なアイテムを各レベル帯でソートします。
- 3. 各レベル帯で製作可能なアイテムを表示します。一度製作したアイテムにはチェックマークがつきます。
- 4. 完成品の名称、製作の耐久や必要工数が表示されます。
- 5. 素材アイテムと所持数が表示されます。上の画像では、アースシャード 79 個、柔らかな粗皮の NQを 18 個所持して います。また、NQ、HQ にマウスオーバーするかカーソル移動すると三角マークが表示され、選択することでどちら の素材をいくつ使用するかを変更できます。
- 6. 初期品質度が表示されます。上の画像では初期品質が0ですが、素材にHQアイテムを使用することで初期品質が 上がります。180という数字は、製作中に品質が180まで上がるとHQ確率が100%になることを意味します。

<u> 製作画面</u>



<採集>

園芸師の場合、「トライアングレート」を有効にすることで採集可能な場所が見えるようになり、ナビマップ上にもアイコン で表示されます。採集ポイントを右クリックするかアンカー選択して B ボタンを押すと採集作業が始まります。採集したい アイテムを選択し、決定操作することで対象アイテムの確率に応じてアイテムを取得できます。採集ポイント毎に定めら れた採集回数に達するまで採集作業ができます。



・経験値

レベルアップに必要な経験値が変更されています。クエストやコンテンツで得られる経験値も変更されており、これ らの取得量やバランスは製品版に向けて引き続き調整が行われる予定です。

・ウェポンスキルと魔法のデフォルト GCD の変更

ウェポンスキルのデフォルトのグローバルクールダウン(以下、GCD)を2.5秒、魔法のデフォルトのGCDを3.5秒 に変更しました。GCDはパラメータ「スキルスピード」と「スペルスピード」を高くしていくことで徐々に短くなります。

・アクションの先行入力

ウェポンスキルと魔法は、GCD があける少し前(0.5 秒前)から入力を受け付けるようになります。 先行入力されたアクションは、GCD があけた直後に自動的に実行されます。

・特性修得後のアクションヘルプ

特性の修得によって効果が変わるアクションの場合、アクションヘルプが自動的に変化するようになります。

・落下ダメージの追加

ある程度以上、高いところから落下した際にダメージを受けるようになります。落下距離が大きいほど、ダメージも 大きくなります。ただし、非戦闘中はどんな高いところから落ちてもHPが1残ります。これは非戦闘中の探索におい ては極力ストレスを排除したいという考えからです。

・自動ターゲット機能の追加

誰もターゲットしていない状態で攻撃を受けた場合、その攻撃者を自動でターゲットするようになります。

・自動納刀

α版から実装されていた自動納刀の on/off に加えて、納刀するまでの時間が設定できるようになります。

・宝箱ロット仕様の変更

パーティメンバーが宝箱を開くと、パーティメンバー全員に通知が行われ、そこからロットすることができるように変更されます。なお、新生版ではパーティメンバーが宝箱を開けさえすれば戦闘不能状態のパーティメンバーもロット することが可能です。

≪ゲームの終了≫

ゲームを終了する場合は、Escキーを押す、またはメインコマンドの「システム」を選択し、「ゲーム終了」を選択してください。20秒のカウントダウン後に、ログアウトしてゲームを終了します。

また、宿屋のベッドで「ログアウト」「ゲーム終了」を選択すると即ログアウトすることができます。

≪地形などにハマり移動できなくなった場合の対処方法≫

地形などにハマり、移動ができなくなった場合、以下のテキストコマンドを使用してください。

コマンド	内容
/stuck	スタック時に使用することでホームポイントへ移動する。

※こちらのテキストコマンドはテスト限定のものです。

≪ログが正常に表示されない場合の対処法≫

ログが正常に表示されない場合には以下のテキストコマンドを使用してください。

コマンド	内容
/cls	現在表示されているログがすべて消去されます。

※こちらのテキストコマンドはテスト限定のものです。

■フィードバック

β テストフェーズ 2 のフィードバックは「<u>こちら</u>」にお寄せください。

■不具合報告

負荷テストなどで気づいた不具合と思われる点がありましたら、ファイナルファンタジーXIV:新生エオルゼアβテスター 専用フォーラムの不具合報告にお寄せください。またお寄せいただいた情報に対して、開発/運営チームが定期的に巡回し、調査に必要な情報が揃っていない場合、更に詳しい情報をお願いする場合があります。

※不具合報告はβテスター専用フォーラム「<u>不具合報告</u>」にお寄せ下さい。

なお、以下の方法で、お使いのシステムの詳細情報を確認することができますので、 この情報も合わせて、ご連絡ください。

<<ゲーム起動中に情報を取得する場合>>

以下のテキストコマンドを実行してください。

コマンド	内容
	システムの詳細情報や、保存しているデータの状態など、不具合報告に
/systeminfo (/si)	必要な情報をテキストファイルに出力する。
	※ファイルの出力先:「マイドキュメント」→「My Games」→「FINAL
	FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version)」→「GameInfo」

<<ゲームを起動していない時に情報を取得する場合>>

[スタートメニュー] > [SQUARE ENIX] > [FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version)] > [FINAL FANTASY XIV - System Information]を起動してください。アプリケーションの「クリップボードへコピー」ボタンを選択すると、次に Ctrl+V などで、システム詳細情報を貼り付けることができます。



機能	デフォルトボタン	
クリック : ターゲットを選択する	左ボタン	
ドラッグ : カメラを操作する		
クリック : 対象に適したアクションを実行する 敵をクリック→オートアタック 住民(NPC)をクリック→会話 他のプレイヤーをクリック→サブメニュー表示 ドラッグ : キャラクターとカメラを同時に回転	右ボタン	
キャラクターを前進させる	左ボタン+右ボタン	
カメラのズームイン/ズームアウト マップの拡大/縮小(マップ表示時)	ホイール回転	
オートラン切り替え	ホイールクリック	

・メニューの操作

機能	デフォルトボタン
選択/決定	左クリック
サブメニュー表示	右クリック
マップ移動(マップ選択時)	左/右ドラッグ
マップの拡大/縮小(マップ選択時)	ホイール回転

下記の表は初期設定時のものです。テンキー【-】またはメインコマンド(画面右下のアイコン群)の「システム」→「キーバ インド」で、一部のキーを除き、各キーへの機能割り当てを変更できます。



・ウィジェット操作

機能	デフォルトキー
キャンセル操作	テンキー【.】
エスケープ	Esc

・キャラクター移動

機能	デフォルトキー
前進	W
後退	S
左ターン	A
右ターン	D
左ストライフ移動	Q
右ストライフ移動	E
ウォーキング切り替え	テンキー【/】
オートラン切り替え	R またはマウスホイールボタン
ジャンプ	【Space】キー

・カメラ移動

機能	デフォルトキー
カメラ上移動	矢印キー【↑】
カメラ下移動	矢印キー【↓】
カメラ右移動	矢印キー【→】
カメラ左移動	矢印キー【←】
カメラズームイン	PageUp
カメラズームアウト	PageDown
主観/客観カメラ切り替え	Home
カメラを初期位置に戻す	End
現在のカメラ位置を記憶	【Ctrl】キー+【End】キー
記憶しているカメラ位置を初期化	【Ctrl】キー+【Shift】キー+
	【End】キー
後方の視界を表示	V

・ターゲット操作

機能	デフォルトキー
ー番近い敵から順にターゲット	Tab
ー番近い敵から順にターゲット(逆順)	【Shift】キー+【Tab】キー
ターゲットに PC の体を向ける	F
自分をターゲット	F1
パーティリストをターゲット	F2~F8
アシストターゲット	Т
フォーカスターゲットをターゲット	F10
ー番近くの敵をターゲット	F11
ー番近くの NPC/オブジェクトをターゲット	F12
フォーカスターゲットを設定/解除	【Shift】キー+【F】
ターゲットロック	テンキー【5】

機能	デフォルトキー
チャット入力開始	Enter
ー時的にチャットモード Say でチャット入力を 開始する	【Alt】キー+【S】
ー時的にチャットモード Shout でチャット入力を 開始する	【Alt】キー+【H】
ー時的にチャットモード Party でチャット入力を 開始する	【Alt】キー+【P】
Tell の送信元 PC 宛に、一時的にチャットモード Tell でチャット入力を開始する	【Alt】キー+【R】

・その他の設定

機能	デフォルトキー
決定	テンキー【0】
キャンセル	テンキー【.】
サブメニュー表示	テンキー【*】
カーソル/パーティリスト移動:上	テンキー【8】
カーソル/パーティリスト移動:下	テンキー【2】
カーソル/アンカー移動: 左	テンキー【4】
カーソル/アンカー移動:右	テンキー【6】
HUD 選択	テンキー【1】
メインコマンド選択	テンキー【+】
アクションバーセット切り替え・次	【Shift】キー+ 矢印キー【↑】
アクションバーセット切り替え・前	【Shift】キー+ 矢印キー【↓】
アクションバーセット切り替え: セット1	【Shift】キー+1
アクションバーセット切り替え: セット2	【Shift】キー+2
アクションバーセット切り替え: セット3	【Shift】キー+3
武器の納刀/抜刀	Z
キャラクター画面を表示	С

所持品を表示	В
マップを表示	Μ
アクションメニューを表示	Р
ソーシャルメニューを表示	0
コンテンツタイマーを表示	I
ジャーナルを表示	J
コンフィグ	U
製作手帳を表示	Ν
採集手帳を表示	К
討伐手帳を表示	L
エモートリスト	¥
システムメニュー	テンキー【-】
タブ切り替え	テンキー【7】/テンキー【9】



·移動の操作

機能	デフォルトボタン
キャラクター操作	左スティック
カメラ操作	右スティック
主観/客観カメラ切り替え	右スティックボタン
アンカー操作	方向キー
キャンセル	A ボタン
ターゲット決定/アクション	B ボタン
座る/ターゲットロック	左スティックボタン
マップ表示	X ボタン
ジャンプ	Y ボタン
オートラン切り替え	LB+左スティック
クロスホットバーのグループ切り替え	RB+対応ボタン
クロスホットバーのアクション	LT/RT+対応ボタン
クロスホットバーの編集	LT/RT+BACK ボタン

※「コンフィグ」→「アプリケーション」より、決定操作とキャンセル操作のボタンは入れ替えることができます。

・メニューの操作

機能	デフォルトボタン	
カーソル操作	方向キー	
キャンセル	A ボタン	
決定	B ボタン	
サブメニュー表示	X ボタン	
チェックボックス切り替え	A ボタン(ジャーナルのみ X ボタン)	
前のタブ/前のページ/数値マイナス	LB	
次のタブ/次のページ/数値プラス	RB	
HUD 選択	BACK ボタン	
メインコマンド	START ボタン	

※「コンフィグ」→「アプリケーション」より、決定操作とキャンセル操作のボタンは入れ替えることができます。

・仮想マウスモードの操作

ゲームパッドでマウスのようにカーソルを操作できるモードです。

機能	デフォルトボタン	
仮想マウスモード切り替え	LB+右スティックボタン	
カーソル操作	右スティック	
仮想マウスの左クリック	LT	
仮想マウスの右クリック	RT	

βテストフェーズ2では下記のコマンドのみ使用可能です。

テキストコマンドは、βテスト中及び正式リリース時に多数追加実装されます。

コマンド	内容
/say (/s)	/say(/s) 文章 自分の周囲の狭い範囲にいる人に文章を送信する。 /say(/s)のみを入力した場合は、デフォルトの会話モードを Say に変更する。
/shout (/sh)	/shout(/sh) 文章 自分が現在いるエリアで、エリアにいる PC 全員へ文章を送信する。 /shout(/sh)のみを入力した場合は、デフォルトの会話モードを shout に変更するが、一度発 言すると解除される。 ※β テストフェーズ 3 で、"/say"より広範囲に自分の発言が届く"/yell"を実装予定です。
/party (/p)	/party(/p) 文章 同じパーティメンバー全員に、距離、エリアを問わず文章を送信する。 /party(/p)のみを入力した場合は、デフォルトの会話モードを PARTY に変更する。
/echo (/e)	/echo(/e) 文章 自分だけに見える文章を表示する。
/partycmd (/pcmd)	<pre>/partycmd(/pcmd) サブコマンド パーティに関するサブコマンドを実行する。 >>サブコマンド add PC 名 指定した PC をパーティに招く。 leave 現在加入しているパーティから離脱する。 leader PC 名 指定した PC にリーダーを移譲する。 kick PC 名 指定した PC を強制離脱させる。 breakup パーティを解散する。</pre>
/join	/join パーティへの招待を承諾する。
/decline	/decline パーティへの招待を辞退する。
/friendlist (/flist)	/friendlist(/flist) サブコマンド フレンドリストに関するコマンドを実行する。 >>サブコマンド add "PC 名" 指定した PC にフレンド申請をする。PC 名はダブルコーテーションで囲む。 accept "PC 名" 指定した PC からのフレンド申請を承認する。PC 名はダブルコーテーショ ンで囲む。

	deny "PC 名" 指定した PC からのフレンド申請を拒否する。PC 名はダブルコーテーショ ンで囲む。 remove "PC 名" 指定した PC をフレンドリストから外す。PC 名はダブルコーテーションで 囲む。 なし フレンドリストのメニューを開く。
/blacklist (/blist)	/blacklist(/blist) サブコマンド ブラックリストに関するコマンドを実行する。 >>サブコマンド add "PC 名" 指定した PC をブラックリストに登録する。PC 名はダブルコーテーションで囲 む。 remove "PC 名" 指定した PC をブラックリストから外す。PC 名はダブルコーテーションで 囲む。 なし ブラックリストのメニューを開く。
/?	/? コマンド名 指定したコマンドの説明文を表示する。
/wait	/wait 待ち時間 マクロ用時間調整コマンド。 待ち時間「1」は、約1秒に相当する。 待ち時間の最高設定値は 60 で、それを超える値は 60 とみなされる。
/logout	/logout ログアウトして、タイトル画面へ戻る。
/shutdown	/shutdown ログアウトして、ゲームを終了する。
/map	/map マップのメニューを開く。
/check (/c)	/check(/c) ターゲットしているキャラクターを調べる。
/huntinglog(/hlog)	/huntinglog(/hlog) 討伐手帳のメニューを開く。
/craftinglog(/clog)	/craftinglog(/clog) 製作手帳のメニューを開く。
/gatheringlog(/glog)	/gatheringlog(/glog) 採集手帳のメニューを開く。
/trade	/trade ターゲットしているキャラクターにトレードを申し込む。
/return	/return

	デジョンを実行する。
/action (/ac)	/action(/ac) アクション名 ターゲット 指定したキャラクターに指定したアクションを行う。 アクションが行えない環境のとき、あるいは覚えていないアクションのときは実行できない。
/battlemode (/bm)	/battlemode(/bm) サブコマンド 武器を納刀/抜刀する。 >>サブコマンド on 武器を抜刀する off 武器を納刀する なし 武器の納刀/抜刀切り替え
/marking (/mk)	<pre>/marking(/mk) タイプ ターゲット 指定したキャラクターに指定したタイプのマーキングを設定する。 タイプは以下のように指定する。 attack1~5/bind1~3/stop1~2/circle/cross/square/triangle 例 /marking attack1 <t> (ターゲットキャラクターにタイプ「Attack1」をマーキング)</t></pre>
/target (/ta)	/target(/ta) キャラクター名 指定したキャラクターをターゲットする。 一定範囲に存在しない場合はターゲットできない。
/targetnpc (/tnpc)	/targetnpc(/tnpc) ターゲット可能範囲にいる NPC で、最も近い位置にいるキャラクターをターゲットする。
/targetenemy (/tenemy)	/targetenemy(/tenemy) ターゲット可能範囲にいる敵で、最も近い位置にいるキャラクターをターゲットする。
/battletarget (/bt)	/battletarget(/bt) 自分を敵視している敵で、最も近い位置にいるキャラクターをターゲットする。
/assist (/as)	/assist(/as) キャラクター 指定したキャラクターが現在ターゲットしているキャラクターを、自分のターゲットにする。
/facetarget (/ft)	/facetarget(/ft) 自分の向いている方向を、ターゲットしているキャラクターへ向ける。
/automove	/automove 自分が向いている方角に向けて自動移動を開始する。
/recast	/recast アクション名 アクションの使用可能になるまでの残り時間をログウィジェットに表示する。
/loot	/loot

	戦利品のメニューを開く。
/sit (/lounge)	/sit 地面に座る。自分の近くに腰掛ける場所があれば、そこに座る。すでに座っている場合は、 立ち上がる。 座った状態で、一部の感情表現を固有モーションで実行できる。
/follow	/follow ターゲットした PC を自動追尾する。

∎代名詞

コマンド	内容
<t></t>	現在のターゲットの名前を表示する。
<tt></tt>	現在のターゲットのメインターゲットの名前を表示する。
<me></me>	自分のキャラクターの名前を表示する。
<0>	自分のキャラクターの名前を表示する。
<1>~<8>	パーティリストの上からの順番で指定したパーティメンバーの名前を表示する。
<attack1>~<attack5></attack5></attack1>	マーキング「攻撃 1」~「攻撃 5」がついているキャラクターの名前を表示する。
<bind1>~<bind3></bind3></bind1>	マーキング「足止め 1」~「足止め 3」がついているキャラクターの名前を表示する。
<stop1>~<stop2></stop2></stop1>	マーキング「禁止 1」~「禁止 2」がついているキャラクターの名前を表示する。
<square></square>	マーキング「汎用シカク」がついているキャラクターの名前を表示する。
<circle></circle>	マーキング「汎用マル」がついているキャラクターの名前を表示する。
<cross></cross>	マーキング「汎用バツ」がついているキャラクターの名前を表示する。
<triangle></triangle>	マーキング「汎用サンカク」がついているキャラクターの名前を表示する。
<mo>,<mouse></mouse></mo>	マウスホバー中のキャラクターの名前を表示する。
<hp></hp>	自分の HP の現在値/最大値を表示する。
<hpp></hpp>	自分の HP の残量(%)を表示する。
<mp></mp>	自分の MP の現在値/最大値を表示する。
<mpp></mpp>	自分の MP の残量(%)を表示する。
<tp></tp>	自分の TP の現在値を表示する。
<class>,<job></job></class>	自分の現在クラスとそのレベルを表示する。
<pos></pos>	自分がいる現在のエリア名と座標を表示する。

■マクロ

マクロとは、複数のテキストコマンドを組み合わせて、一度に実行する機能です。例えば、複数のアクションを一度に使ったり、パーティメンバーにあらかじめ決めたメッセージを送って行動したり、色々組み合わせを工夫することで、ゲームを 遊びやすくすることができます。

<<マクロの作り方>>

[メインコマンド] > [システム] > [マクロ] で、マクロウィジェットを呼び出します。

SYSTEM システム	
ヘルプ (現在使用できません)	
コンフィグ	
キーバインド	
マクロ	
HUDレイアウトモード	
ログアウト	
ゲーム終了	

マクロを新規作成する場合、任意の番号を部分を左クリックすると、その番号のマクロの編集を開始します。マクロは最大 100 個作ることができます。



1つのマクロは、マクロ表示用のアイコン、マクロの名称、実行するテキストコマンドをそれぞれ任意に設定できます。1つ のマクロに 20 個分のテキストコマンドを設定することができます。テキストコマンドの記述は、チャットログで入力するとき と、まったく同じです。新規作成後、そのマクロは、設定したアイコンが表示されるようになります。

再編集したい場合は、編集したいマクロを左クリックで選択してください。また、コピーや貼り付け、削除は、マクロの右ク リックのサブメニューから実行できます。



<<マクロの使い方>>>



作成したマクロのアイコンはドラッグすることができ、そのままアクションバー/クロスホットバーへドラッグ&ドロップをすることで、通常のアクションと同じように使用できます。

<<マクロの用例>>

① パーティの解散時やログアウト時などに「お疲れ様でした」と発言し、エモート「/wave」を同時に行う。

	マクロ名称	
	macros02	8/25
お疲れ樹 /wave 	策でした	



 製作手帳のメニューを表示する。 /craftinglog

③ パーティ戦で、優先して足止めしたいターゲットに「Stop1」のターゲットマーカーを設定。 /marking stop1 <t>

④ 幻術士は、対象を睡眠状態にする「リポーズ」を「Stop1」のターゲットに実行するマクロを組んでおく。 /action リポーズ <stop1>