



Handbuch für den Betatest (Phase 2)

Inhalt

Zu Beginn

- S. 3 Zweck des Betatests**
- S. 4 Installation des Spiels**
- S. 9 Deinstallieren der Software**

- S. 9 Spiel starten**
- S. 10 Launcher starten**
- S. 13 Charaktererschaffung und Auswahl der Welt**

Grundlagen der Spielsteuerung

- S. 16 Steuerung mit Maus und Tastatur**
- S. 18 Steuerung mit Gamepad**

Der Spielbildschirm

- S. 20 Ständig sichtbare Bildelemente (Head-Up-Display, HUD)**
- S. 27 Das Expressmenü (Hauptmenü)**

Spielablauf

- S. 29 Kampf**
- S. 29 Kommandomenü und Kreuz-Kommandomenü**
- S. 41 Spielen in der Gruppe und Kommunikation**
- S. 43 Chat**
- S. 45 Die Staatlichen Gesellschaften**
- S. 47 Besonderheiten ab Stufe 10**
- S. 47 Ausrüstungssets**
- S. 53 Sammeln und Synthese**
- S. 57 Das Spiel beenden**
- S. 57 Im Gelände steckenbleiben**

Anderes

- S. 57 Feedback**
- S. 57 Fehler melden**
- S. 59 Steuerung mit der Maus (Phase 2)**
- S. 60 Steuerung mit der Tastatur (Phase 2)**
- S. 63 Steuerung mit dem Gamepad (Phase 2)**
- S. 66 Textbefehle (Phase 1)**

■ Zweck des Betatests

Vielen Dank für deine Mitarbeit an Phase 2 des Betatests von FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (in der Folge: FFXIV oder A Realm Reborn).

FFXIV wurde rundum erneuert. Wir haben die Server- und Client-Struktur, die Bedienung und Steuerung, das Kampfsystem, die Karten und Landschaften vollständig überarbeitet und neue Inhalte implementiert. Mit dem Betatest wollen wir nun das verbesserte Spiel auf Herz und Nieren prüfen und ausbalancieren. Dabei können Fehler auftreten, da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet.

Die [Details findet ihr hier](#).

※ Die zweite Phase des Betatests wird nur anhand der Windows-PC-Version durchgeführt.

■ Installation des Spiels

1. Durchführung der Installation

Lade vom Betatester-Forum für FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn die Datei „ffxivsetup.exe“ herunter und führe sie mit einem Doppelklick aus.

* Führe die Installation bitte als Administrator aus. Bei Windows Vista® und Windows® 7 wird manchmal das Passwort verlangt.

* Falls eine Sicherheits-Warnung angezeigt wird, einfach auf „Weiter“ klicken.



Benötigter freier Speicherplatz auf der Festplatte

✂ Auf dem Laufwerk des Zielordners müssen mindestens 20 GB Speicher frei sein.

✂ Auf dem Laufwerk, auf dem sich der Ordner „Eigene Dokumente“ befindet, müssen mindestens 2 GB Speicher frei sein.

✂ Auf dem Laufwerk, auf dem Windows installiert ist, muss mindestens 1 GB Speicher frei sein.

Hinweise zur Installation

✂ Bei Windows Vista® und Windows® 7 kann eine Rückfrage der Benutzerkontensteuerung erscheinen. Klicke bitte auf „Ja“ bzw. „Ausführen“.

✂ Wenn du eine Sprache wählst, die von der deines Betriebssystems abweicht, kann es zu einer fehlerhaften Darstellung einiger Zeichen kommen.

2. Auswahl der Region und Sprache

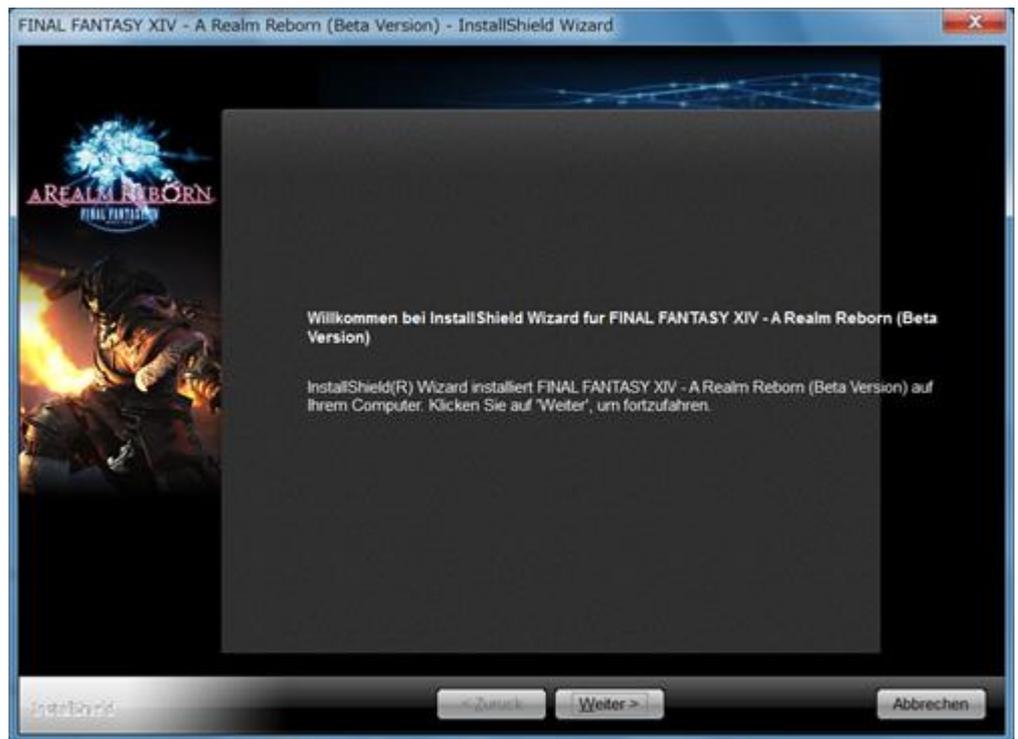
Der Bildschirm zur Auswahl der Region und Sprache erscheint. Wähle eine Sprache für die Installation und das Spiel aus. Voreingestellt ist die Sprache bzw. Region deiner Windows-Version.



3. Setup

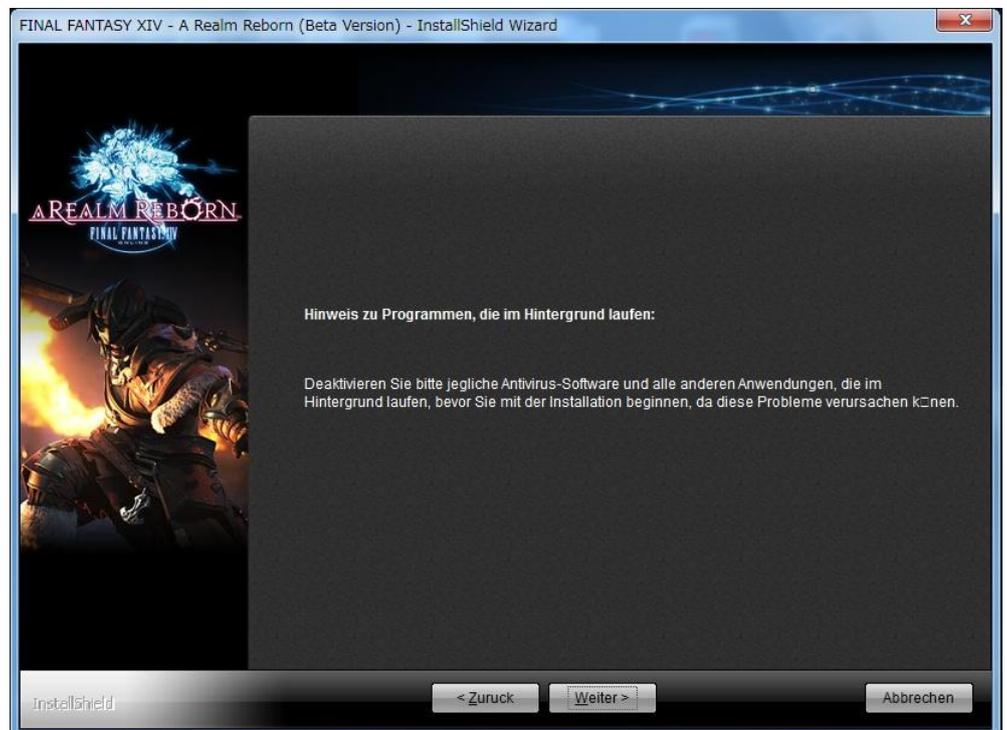
Nach der Wahl der Sprache/Region startet das Installationsprogramm und die Installation wird vorbereitet. Klicke auf „Weiter“.

* Ist die erforderliche Version von DirectX nicht installiert, erscheint ein Hinweis. Folge den Anweisungen und installiere die Software.



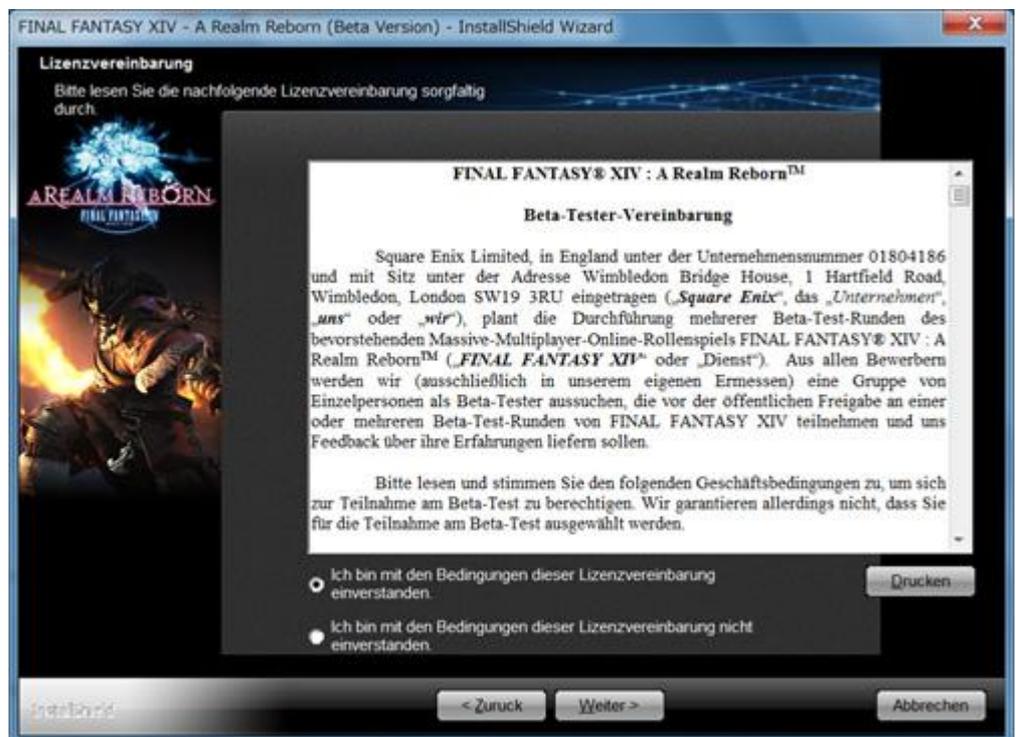
4. Hinweis zu Programmen, die im Hintergrund laufen:

Deaktiviere bitte jegliche Antivirus-Software und alle anderen Anwendungen, die im Hintergrund laufen und klicke dann auf „Weiter“.



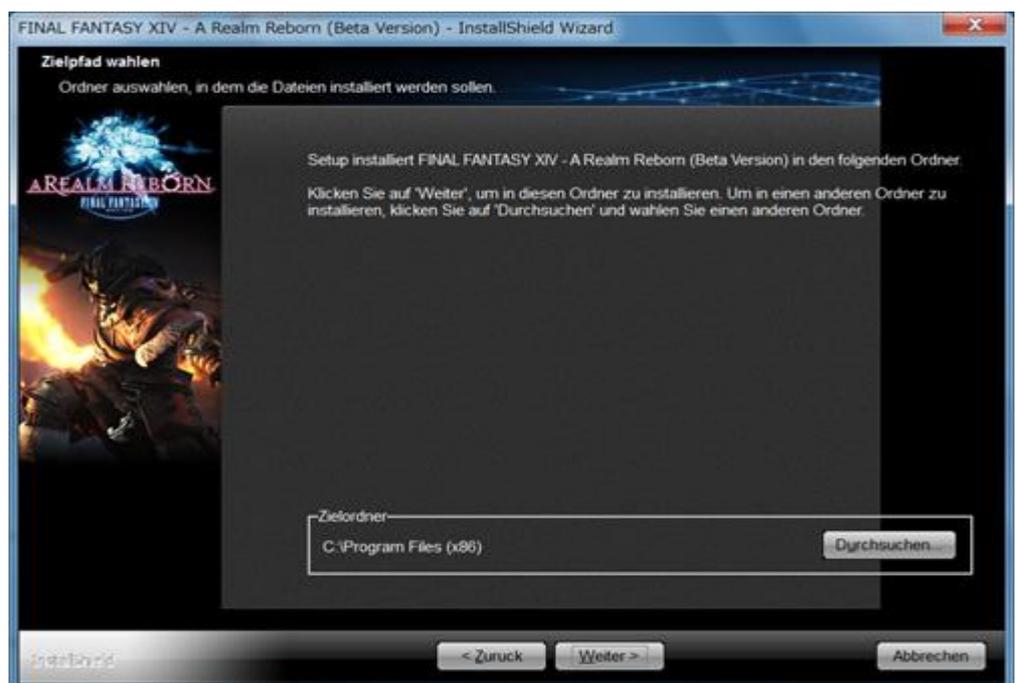
5. Lizenzvereinbarung

Die Lizenzvereinbarung der Software wird angezeigt. Lies sie dir genau durch und wenn du keine Einwände hast, markiere das Optionsfeld „Ich bin mit den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung einverstanden.“ und klicke auf „Weiter“.



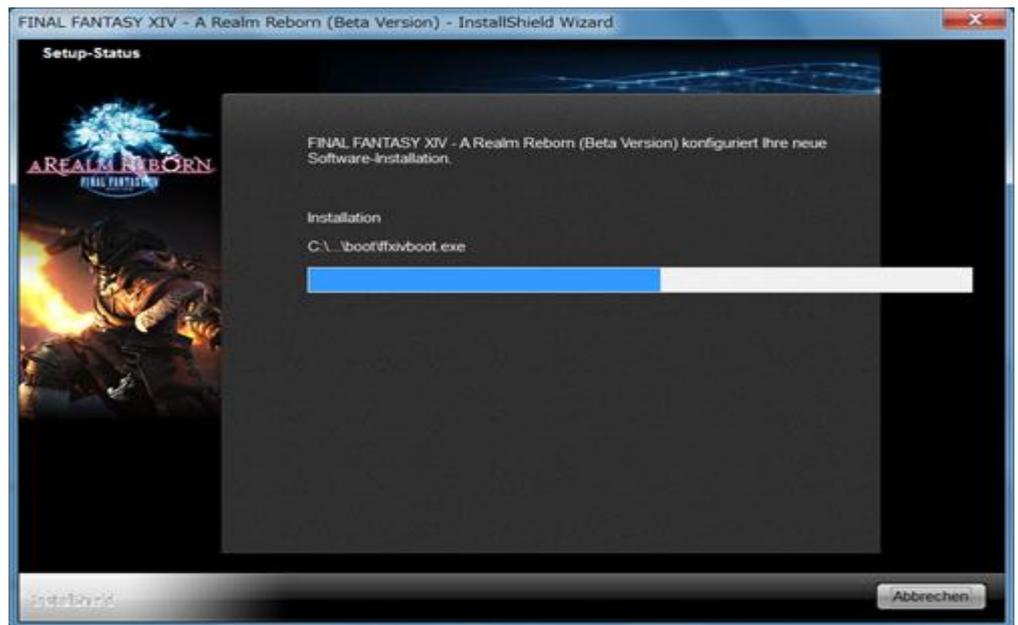
6. Zielpfad wählen

Wähle den Ordner, in den das Spiel installiert werden soll. Wenn du den Zielort ändern willst, klicke auf „Durchsuchen“, wähle einen anderen Ort und klicke dann auf „Weiter“.



7. Dateien herunterladen

Prüfe nochmals, ob alles korrekt ist, und klicke dann auf „Weiter“. Damit beginnt das Herunterladen der Dateien.



8. Installation abschließen

Um auf dem Desktop eine Verknüpfung zum Spiel zu erstellen, markiere das entsprechende Optionsfeld, bevor du auf „Fertig stellen“ klickst und damit die Installation abschließt.



Für Benutzer von Windows® 7:

Wenn bei der Installation eine Fehlermeldung erscheint, dass das Windows Vista® Servicepack 2 benötigt wird, versuche bitte Folgendes:

1. Mache einen Rechtsklick auf das Icon der Datei ffxivsetup.exe und öffne die Eigenschaften
2. Klicke im Reiter „Kompatibilität“ auf „Einstellungen für alle Benutzer ändern“
3. Entferne den Haken aus dem Feld „Programm im Kompatibilitätsmodus ausführen für:“ und bestätige mit „Übernehmen“.

■ Deinstallieren der Software

Wähle aus dem Windows®-Startmenü „Systemsteuerung“ aus. Bei Windows®XP gehe unter „Software“ auf „Programme ändern oder entfernen“ (Windows Vista® und Windows®7: „Programm deinstallieren“ und noch einmal „Programm deinstallieren“), wähle aus der Liste „FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (Beta Version)“ aus und klicke auf „Entfernen“ (Windows®XP) bzw. „Deinstallieren“ (Windows®7 / Windows Vista®).

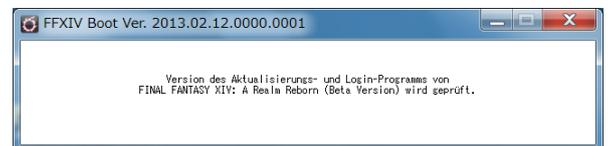
※ Die Daten, die in „Eigene Dokumente“ unter „FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (Beta Version)“ gespeichert wurden, werden bei der Deinstallation des Spiels nicht gelöscht.

■ Spiel starten

Starte das Spiel mit einem Doppelklick auf die Verknüpfung zu FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version).



Zuerst wird geprüft, ob das Launcher-Programm auf dem neuesten Stand ist.



Wenn eine neuere Version verfügbar ist, wird ein Versionsupdate gestartet, bei dem die aktuellen Daten vom Netzwerk heruntergeladen werden. Alles geschieht automatisch und ist in wenigen Minuten beendet. Danach startet der Launcher.



■ Launcher starten



Der Launcher ist eine Anwendung zum Einloggen in dein Square Enix-Konto, welches zum Spielen erforderlich ist. Er lädt die Versionsupdates des Spiels herunter, liefert dir verschiedene Informationen und erlaubt dir, einige Einstellungen für das Spiel vorzunehmen.

Für den Betatest haben wir Links zum Betatester-Forum, der offiziellen Website von FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn, der offiziellen Facebook-Seite, dem offiziellen Twitter-Account, dem FINAL FANTASY XIV Channel auf YouTube und der Square Enix-Kontoverwaltung bereitgestellt. Ein einfacher Klick darauf und du springst zu der jeweiligen Seite.

1. Ins Spiel einloggen

Logge dich mit der ID und dem Passwort deines Square Enix-Kontos ein. Wenn du ein Sicherheitszeichen verwendest, dann gib auch das Einmalpasswort ein und klick auf „Einloggen“.

※ Bitte verwende das Square Enix-Konto, für das du den Registrierungscode registriert hast, der dir in der Benachrichtigung für Betatester mitgeteilt wurde.

FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn (Beta Version) - Login 2013.02.12.0000.0001



FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn
FINAL FANTASY XIV ONLINE
β VERSION

FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn
Betatester-Forum

Besuche die offizielle Website

f t You Tube

Download: ffivgame - 2013.01.25.0000.0000 1367.48 MB/7463.59 MB
Downloadgeschwindigkeit: 3.68 MB/s Verbleibende Zeit: ca. 56 Minuten

Abbrechen

KONTO ANLEITUNG

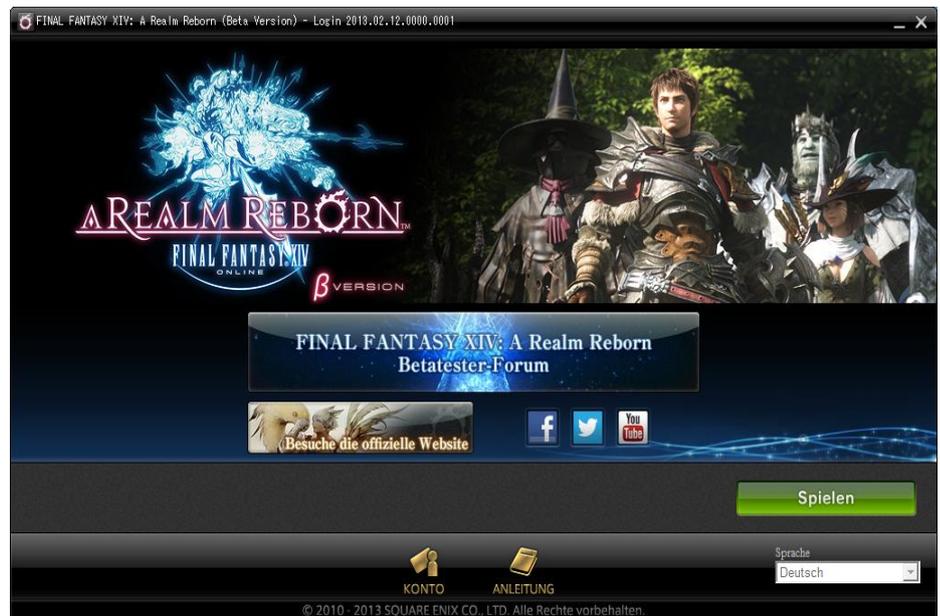
Sprache
Deutsch

© 2010 - 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.

2. Das Spiel aktualisieren

Nach dem Einloggen wird geprüft, ob du die neueste Version des Spiels hast. Falls nicht, wird automatisch ein Versionsupdate gestartet. Dabei werden die aktuellen Dateien vom Netzwerk heruntergeladen und installiert. Das geschieht automatisch und kann von wenigen Minuten bis zu Stunden dauern (die geschätzte Dauer wird angezeigt).

3. Spiel starten

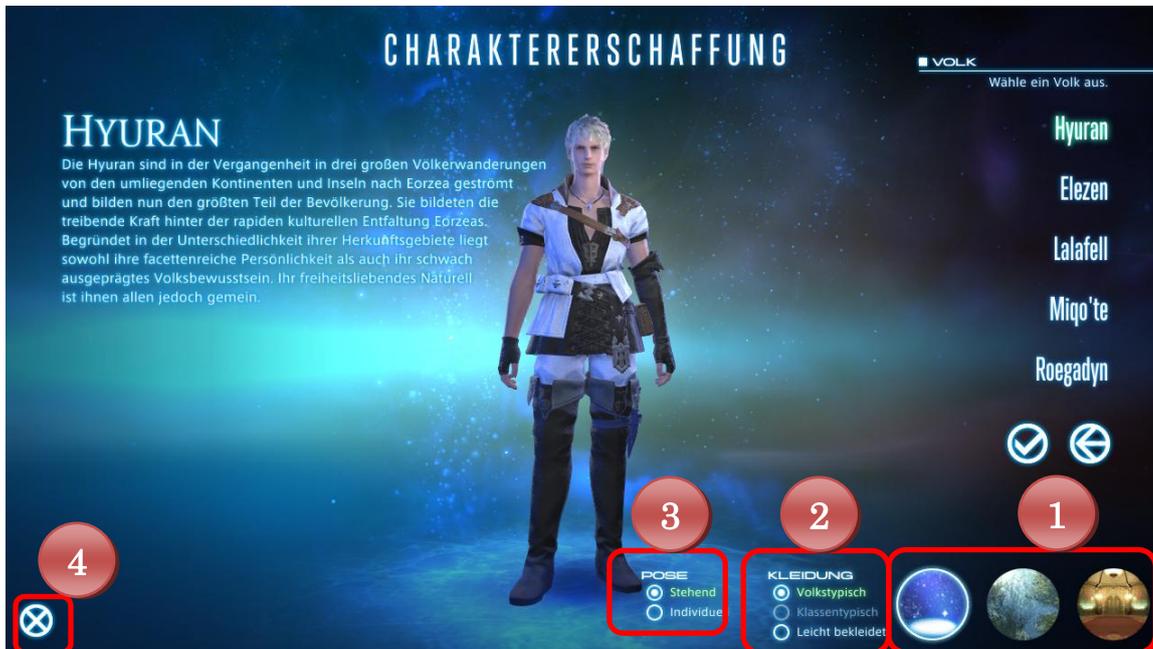


Nach der Aktualisierung kannst du das Spiel mit der Schaltfläche „Spielen“ starten.

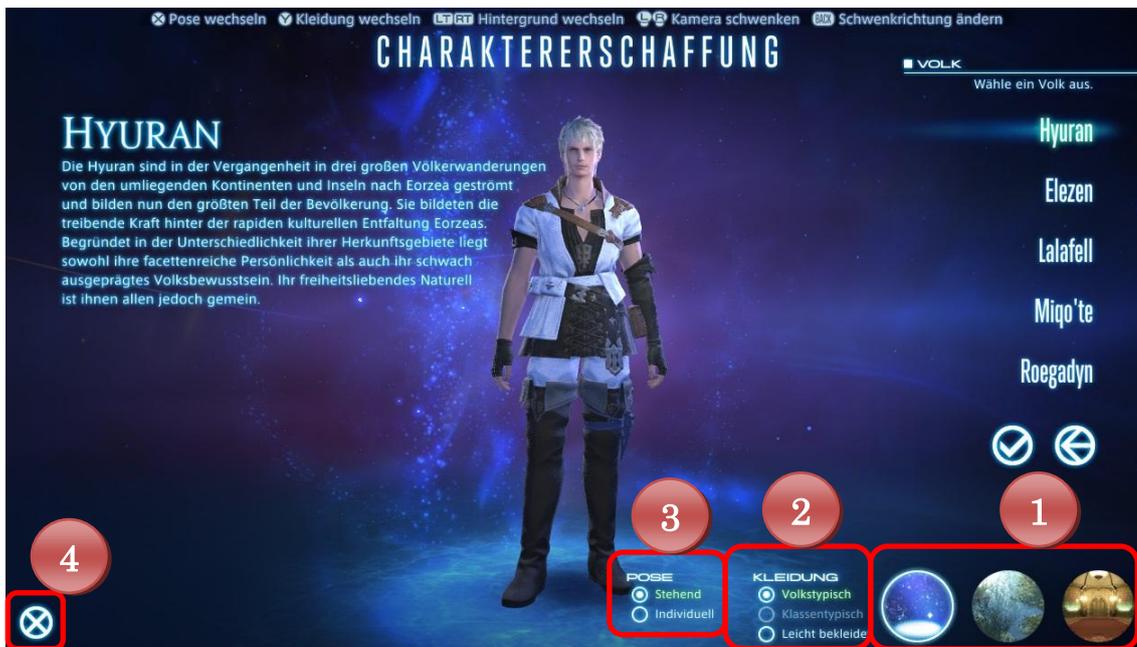
■ Charaktererschaffung und Auswahl der Welt

Du hast in der alten Version des Spiels sicher bereits einen oder mehrere Charaktere erstellt, aber für die zweite Phase des Betatests können diese noch nicht verwendet werden. Du musst hier einen neuen Charakter erschaffen (oder aus Phase 1 des Betatests weiter verwenden). Beachte auch, dass dieser Charakter nach dem Ende der zweiten Phase des Betatests gelöscht wird.

Maus/Tastatur



Gamepad



«Der Charaktererschaffungs-Bildschirm»

Du kannst deinen Charakter von allen Seiten betrachten, indem du die Maus bei gedrückter Maustaste ziehst. Mit dem Mausekranz kannst du herein- und herauszoomen.

Ab der zweiten Phase des Betatests werden auch Gamepads unterstützt. Hinweise zur Charaktererschaffung per Gamepad findest du am oberen Bildschirmrand.

Einstellungen

1. Den Hintergrund ändern, vor dem du deinen Charakter betrachtest

2. Die Kleidung und Ausstattung des Charakters ändern:

Volkstypisch: Die Anfangsausstattung, die Charaktere dieses Volks(stammes) erhalten.

Klassentypisch: Die typische Ausstattung von Charakteren dieser Charakterklasse.

Kann angezeigt werden, sobald die Klasse gewählt wurde.

✂ In der zweiten Betaversion wird die Ausrüstung der der Charakterklasse entsprechenden Jobklasse angezeigt.

Leicht bekleidet: Der Charakter nur in Unterwäsche.

3. Deinen Charakter in verschiedenen Posen betrachten

4. Die Erstellung abbrechen und zum Charakterauswahl-Bildschirm zurückkehren. Der neue Charakter mit allen vorgenommenen Einstellungen wird verworfen.

«Ablauf der Charaktererschaffung»

1. Klicke nach dem Login auf „Spiel starten“.

2. Klicke rechts im Bildschirm „Charakterauswahl“ auf „Neuer Charakter“.

3. Wähle ein Volk, einen Volksstamm und das Geschlecht.
✘ Die Wahl des Volkes und des Volksstammes hat geringe Auswirkungen auf die Attribute Stärke, Geschick, Konstitution, Intelligenz, Willenskraft und Frömmigkeit.

4. Bestimme das Aussehen deines Charakters.
✘ In der zweiten Phase des Betatests sind noch nicht alle Optionen verfügbar.

5. Bestimme den Namenstag und die Schutzgottheit deines Charakters.
✘ Die Wahl der Schutzgottheit hat geringe Auswirkungen auf die Element-Werte Feuer, Eis, Wind, Erde, Blitz und Wasser.

6. Bestimme die Charakterklasse, mit der du das Spiel beginnst.
✘ In Phase 2 der Betaversion kannst du nur zwischen PikenierIn, WaldläuferIn und Druide/Druidin wählen. Die Anfangsstadt ist Gridania. Die Klasse Gladiator kann dein Charakter in Phase 2 erlernen, sobald er bestimmte Spielfortschritte erreicht hat.

7. Wähle einen Weltenserver, auf dem der Charakter erschaffen werden soll.
✘ Es stehen nur speziell für den Betatest geschaffene Welten zur Verfügung.

8. Gib einen Namen für deinen Charakter ein und bestätige mit „Ok“.
- Der Name darf insgesamt maximal 20 Buchstaben lang sein.

✘ Längere Namen dürfen später übernommen werden, wenn sie bereits in der ersten Version von FFXIV erstellt wurden.

9. Damit sind alle nötigen Einstellungen vorgenommen und du kannst mit deinem neuen Charakter das Spiel beginnen.

■ Grundlagen der Spielsteuerung

In A Realm Reborn werden Tutorial-Hilfstexte eingeblendet. Wenn du dich nach diesen Hinweisen richtest, solltest du schnell mit der Spielsteuerung vertraut werden. Vieles unterscheidet sich von der Bedienung in der Version 1.x, also solltest du dir die Texte einmal durchlesen. In diesem Handbuch haben wir daher auf alle Erklärungen verzichtet, die aus dem Spiel selbst deutlich werden, und nur die für den Betatest notwendigen Punkte erläutert. Ab sofort ist auch die Steuerung per Gamepad möglich. Die Steuerungsart kannst du nach Ende der Eröffnungssequenz frei wählen und später jederzeit über die Konfiguration ändern.

Maus/Tastatur	Der Standard-Steuerungsmodus per Maus und Tastatur.
Gamepad	In diesem Modus werden Aktionen über das Kreuz-Kommandomenü ausgeführt, welches nach eigenen Vorlieben konfiguriert werden kann.

In der zweiten Phase des Betatests werden folgende Gamepads unterstützt: „FF-GP1“ von e-frontier, „JC-U3312BK-FF“ von ELECOM und Gamepads mit XInput. Für andere Gamepad-Modelle kann eine problemlose Unterstützung nicht gewährleistet werden. Dieses Handbuch bezieht sich in allen folgenden Abschnitten zur Gamepad-Steuerung auf den XInput-Standard. In der zweiten Phase des Betatests wird im Falle mehrerer gleichzeitig angeschlossener Gamepads nur das zuerst erkannte als Eingabegerät akzeptiert. Sollte es Probleme bei der Gamepad-Steuerung geben, empfiehlt es sich, überflüssige Gamepads zu entfernen.

Das Konfigurationsmenü aufrufen

Drücke die Esc-Taste oder klicke im Expressmenü auf das „System“-Icon. Wähle den Menüpunkt „Konfiguration“, wo du dann im Reiter „Steuerung“ die Kamera-Einstellungen ändern kannst.

Steuerung mit Maus und Tastatur



«Charakter bewegen»

Wenn du die linke und rechte Maustaste gleichzeitig gedrückt hältst, läuft dein Charakter geradeaus. Bewegst du nun die Maus, änderst du die Laufrichtung. Mit der Leertaste auf der Tastatur springst du und kannst so niedrige Hindernisse überwinden. Die Tasten lassen sich mit verschiedenen ergänzenden Funktionen belegen. Genaueres dazu siehe unten „Steuerung mit der Maus“ bzw. „Steuerung mit der Tastatur“.

※ Für die Steuerung mit den Tasten WASD kannst du in der Konfiguration zwischen den Optionen „Standard (am Charakter orientiert)“ und „Legacy (an der Kamera orientiert)“ wählen.

«Kamera steuern»

Wenn du eine Maustaste gedrückt hältst und die Maus bewegst, änderst du den Blickwinkel der Kamera.

Linke Taste	Nur der Kamerawinkel ändert sich, dein Charakter bleibt stehen. (Die Kamera kreist um deinen Charakter.)
Rechte Taste	Der Kamerawinkel ändert sich, wobei sich dein Charakter stets in dieselbe Richtung mitdreht. (Die Welt kreist um deinen Charakter.)

※ Die Richtung der Kamerabewegung kannst du im Spiel unter „Konfiguration“ ändern.

«Ziele anvisieren»

Objekte am Bildschirm – Charaktere, Türen, Ätheryten und anderes – kann man als Ziel auswählen (anvisieren), indem man mit dem Mauszeiger dorthin fährt und die linke Maustaste drückt. Ein Rechtsklick auf ein Monster bewirkt, dass die Auto-Attacke gestartet wird, auf einen Bürger Eorzeas (NPC, Nicht-Spielercharakter), dass ein Gespräch begonnen wird, und auf einen anderen Spielercharakter, dass ein Menü mit verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten aufgerufen wird.

Die Strg-Taste

Solange die Strg-Taste gedrückt wird, werden die Namen anderer Spieler ausgeblendet. So können Gegner leichter anvisiert werden, wenn Monster und Spieler dicht gedrängt zusammenstehen.

Steuerung mit Gamepad



Ab der zweiten Phase des Betatests werden Gamepads unterstützt. Dein Gamepad kannst du im Konfigurationsmenü als Eingabegerät festlegen. Details zur Steuerung per Gamepad erfährst du im entsprechenden Kapitel am Ende dieses Handbuchs.

✘ Je nach Hersteller sind die Tasten und Knöpfe von Gamepads anders benannt und können von den Bezeichnungen in diesem Handbuch abweichen.

«Charakter bewegen»

Mit dem linken Stick bewegst du deinen Charakter, mit Y lässt du ihn springen. In der „Konfiguration“ hast du die Wahl zwischen zwei Arten der Bewegungssteuerung: „Standard (am Charakter orientiert)“ und „Legacy (an der Kamera orientiert)“

«Kamera steuern»

Mit dem rechten Stick steuerst du die Kamera. Die Bewegungsrichtung der Kamera (normal oder invertiert) kannst du unter „Konfiguration“ festlegen.

«Ziele anvisieren»

Ziele kannst du anvisieren, indem du dich ihnen zuwendest und A drückst. Der Cursor verwandelt sich dann in einen runden Zielcursor. Wenn du noch einmal A drückst, wird das Ziel festgestellt. Sollte der Zielcursor bei mehreren Zielen am selben Ort nicht auf das gewünschte Ziel zeigen, kannst du mit den Richtungstasten zwischen den Zielen umschalten.



Cursor



Zielcursor

«Steuerung in Menüs»

Im Gamepad-Steuerungsmodus erscheint ein eigener Cursor, der mit den Richtungstasten bewegt werden kann. Bestätigt wird mit A und abgebrochen mit B. X ruft Untermenüs auf. Wenn andere Steuerungsarten möglich sind, erscheint im Gamepad-Modus ein spezieller Infokasten mit Hinweisen. Mit BACK können HUD-Elemente wie der Chat und die Karte angewählt werden, mit START springst du zum Expressmenü.

■ Der Spielbildschirm

Hier erhältst du einen Überblick über die verschiedenen Elemente des Spielbildschirms. Für genaue Benutzungshinweise siehe „Spielablauf“ (S. 29).

«Ständig sichtbare Bildelemente (Head-up-Display, HUD)»



1. Liste der Gruppenmitglieder

An oberster Stelle stehen die Informationen zu deinem eigenen Charakter, darunter folgen die Mitglieder deiner Gruppe, falls du gerade in einer Gruppe bist. Mit einem Klick auf einen Namen kannst du den betreffenden Charakter anvisieren. Genaueres über Gruppenaktionen findest du unten unter „Spielen in der Gruppe“.

Liste der Gruppenmitglieder ausblenden

Wenn in der Konfiguration unter „Anzeige“ die Option „Liste der Gruppenmitglieder im Solospiel nicht anzeigen“ aktiviert wird, dann wird die Liste der Mitglieder ausgeblendet, solange du nicht Teil einer Gruppe bist.

* Standardmäßig ist diese Option aktiviert.

2. Chatlog

Spielrelevante Informationen und Gespräche mit anderen werden im Chatfenster angezeigt. Du kannst mit Linksklick zwischen den Reitern „Allgemein“, „Kampf“ und „Ereignis“ wechseln. Wie der Chat funktioniert, erfährst du unten unter „Chat“ (S. 43).

Allgemein	Spielhandlungen und deren Resultate sowie Konversationen mit anderen Spielern werden in diesem Reiter angezeigt. Normalerweise ist dieser Reiter ausreichend, um das Spiel zu spielen.
Kampf	Dieser Reiter dient dazu, nach einem Kampf den Verlauf nachzuvollziehen und daraus zu lernen. Das Spiel ist so gestaltet, dass man auch dann problemlos kämpfen kann, wenn man während des Kampfs nur auf den sogenannten „Flytext“ achtet, der animierte Text (z. B. Schadenswerte) an den Charakteren im Blickfeld. Man muss also während des Kampfes nicht zu diesem Reiter umschalten.
Ereignis	In diesem Reiter kannst du Gespräche mit NPCs später noch einmal lesen.

3. Das Kommandomenü

In diesem Menü kann man Kommandos, Emotes, Gegenstände, Makros und Markierungen anlegen und sie dann von hier aus benutzen. Links unten am Icon ist angegeben, wie viele TP (Taktikpunkte), MP (Magiepunkte), HP (Handwerkerpunkte) oder SP (Sammlerpunkte) das betreffende Kommando verbraucht.

HP: Punkte, die Handwerkerklassen bei Synthese-Kommandos einsetzen

SP: Punkte, die Sammlerklassen bei Sammel-Kommandos einsetzen

Feststellen 	Mit dieser Funktion kannst du die Icons im Kommandomenü fixieren (feststellen). Sind die Icons nicht festgestellt, können sie mit der Maus in andere Slots gezogen werden. Außerdem werden festgestellte Kommandos für diese Klasse beim Klassenwechsel gespeichert.
--	--

4. Charakterparameter

Angezeigt werden die LP, MP/HP/SP und TP deines Charakters, die Erfahrungsstufe sowie die Routine, die für den Aufstieg in die nächste Stufe nötig ist. Wenn du unter dem Einfluss eines positiven oder negativen Status stehst, wird auch dieser als Icon angezeigt, solange er andauert. Wenn du einen positiven (stärkenden) Status beenden willst, kannst du das mit einem Rechtsklick auf das betreffende Icon tun.

 Erholungsbonus	Wenn du einen Ruhebereich wie dein Gästezimmer betrittst, wird dieses Icon angezeigt. Es sagt dir, dass du dabei bist, einen Erholungsbonus anzusammeln.
---	--

Die Farbe des Routinebalkens

Blau: Ein Erholungsbonus hat sich angesammelt. **Rot:** Ein Erholungsbonus hat sich über deine momentane Stufe hinaus angesammelt und wird auch nach dem Stufenanstieg weiter bestehen.

5. Minikarte

Die Minikarte zeigt die Blickrichtung deines Charakters und der Kamera sowie Einrichtungen wie Händler und Ätheryten an. Auch Gruppenmitglieder (blaue Punkte) und aktive (gerade angreifende) Monster (rote Punkte) werden markiert. An dem angezeigten Sonnensymbol lässt sich außerdem die aktuelle Tageszeit ungefähr ablesen.

※ Im Steuerungsmodus „Maus/Tastatur“ kann die Karte durch Klicken auf die Minikarte aufgerufen werden. Im Steuerungsmodus „Gamepad“ geschieht dies durch Drücken von X.

6. Aufgabenliste

Hier siehst du auf einen Blick die Titel der Aufträge und Freibriefe, die du momentan angenommen hast, und die Teilaufgaben, die du dafür erfüllen musst. Wenn du auf so eine Teilaufgabe (blaue Schrift) klickst, öffnet sich die Karte und du siehst, wohin du für die Aufgabe gehen musst.

7. Icons für Ausrüstung, Inventar und Vermögen

Über diese Symbole kannst du mit einem Klick das Charakter- bzw. Inventarfenster öffnen und so überprüfen, welche Ausrüstung du gerade angelegt und welche Gegenstände du in deinem Inventar hast.

Ganz unten siehst du, wie viel Gil du besitzt.

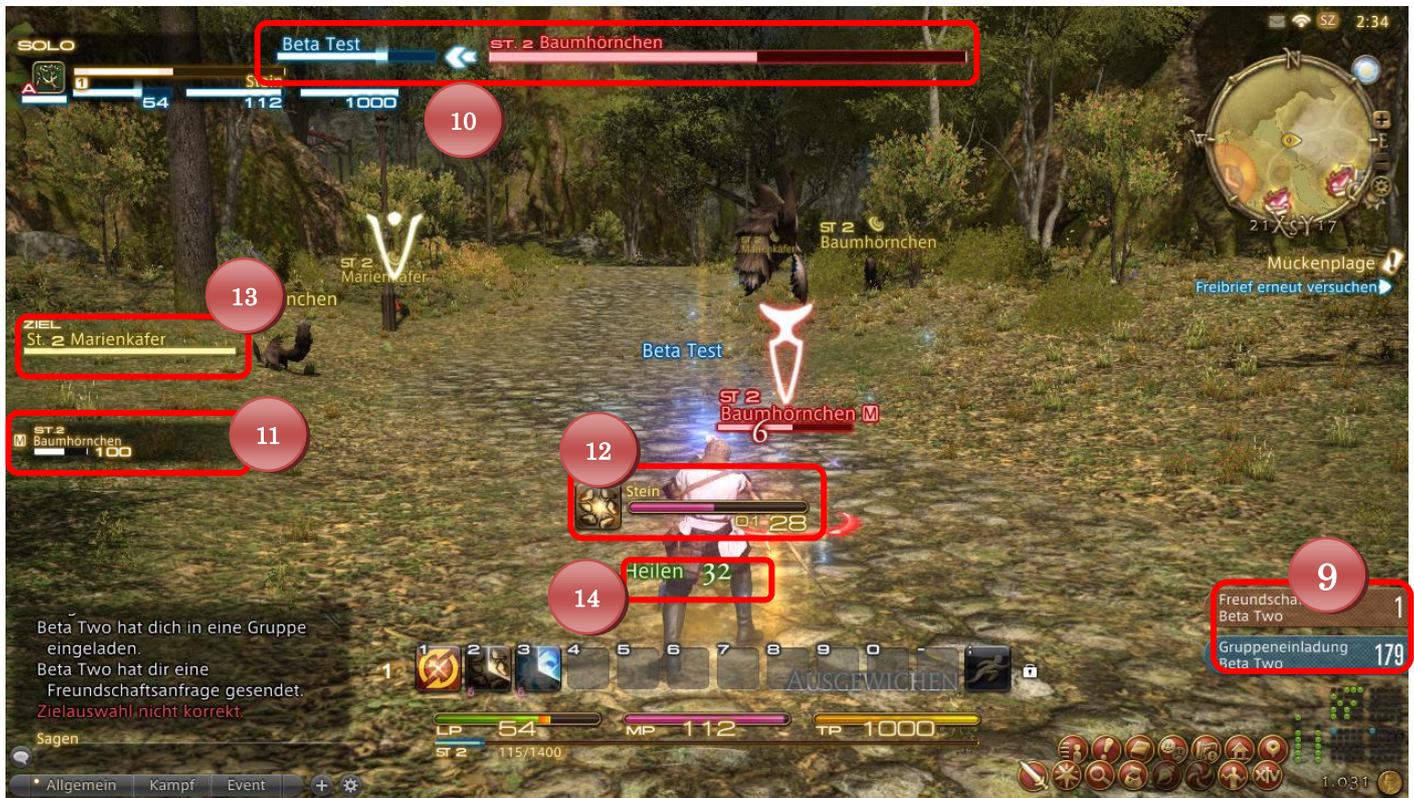
Farbe der Inventar-Symbole

An der Farbe der Punkte im Ausrüstungs- und Inventar-Icon erkennst du Art und Zustand deiner Gegenstände:

Schwarz: leer / Grün: Ausrüstung / Rot: Verschlissene Ausrüstung / Blau: Verbrauchsgegenstand / Orange: Verbrauchsgegenstand, von dem du die maximal stapelbare Menge besitzt / Weiß: Gegenstand mit 100 % Bindung / Grau: Begleiter-Pfeife, Chocobo-Pfeife

8. Expressmenü

Zu den Funktionen der einzelnen Symbole in diesem Menü siehe unten: „Expressmenü“.



9. Anfragen

Hier werden Freundschaftsanfragen oder Einladungen in eine Gruppe angezeigt. Klicke darauf, um die Gruppen-/Freundesliste zu öffnen und von dort aus mit Rechtsklick anzunehmen oder abzulehnen.

10. Anvisiertes Ziel

Wenn du einen Charakter oder ein Objekt im Gelände anvisiert hast, werden hier dessen Parameter angezeigt. Der Name links zeigt, auf wen das von dir anvisierte Ziel gerade seine Handlungen richtet. Im Beispiel oben erkennt man also, dass du ein Baumhörchen der Stufe 2 anvisierst, und dieses wiederum visiert den Charakter „Beta Test“ (dich) an.

11. Feindliste

Hier sind die Monster aufgelistet, die deinem Charakter gerade Feindseligkeit entgegenbringen (dabei sind, dich anzugreifen).

12. Aktivierungsbalken

Wenn du Magie wirkst oder eine andere Aktion ausführst, die Zeit braucht, kannst du an diesem Balken den Fortschritt ablesen.

13. Fokusziel

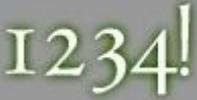
Du kannst ein Fokusziel festlegen, um es im Auge zu behalten, während du ein anderes (Haupt-)Ziel anvisiert hast.

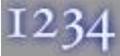
Fokusziel

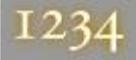
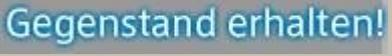
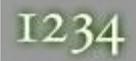
Mit der Fokusziel-Funktion kannst du dir ein bestimmtes Ziel merken, um es nicht aus den Augen zu verlieren. Wähle dazu ein Ziel aus und drücke Shift+F, dann siehst du am Bildschirm dessen Namen und LP-Balken. Mit einem Klick darauf kannst du es dann jederzeit anvisieren.

14. Flytext (animierter Schadenstext)

Effekte von Handlungen, die dich oder dein Ziel betreffen, werden als animierter Text (Flytext) am Bildschirm direkt an dem betroffenen Charakter angezeigt.

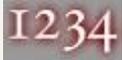
Flytext	Bedeutung
	Schaden, den du verursachst
	Kritischer Schaden, den du verursachst
	Schaden, den du erleidest
	Kritischer Schaden, den du erleidest
	TP-Schaden, den du verursachst
	TP-Schaden, den du erleidest
	LP, die du regenerierst
	LP, die du durch einen kritischen Heilerfolg regenerierst
	MP, die du regenerierst

Aktionen von Gruppenmitgliedern	  +  
---------------------------------	--

	TP, die du regenerierst
	Du bist einer Attacke ausgewichen (d. h. das Monster verfehlt dich) (wird am eigenen Charakter angezeigt).
	Deine Attacke hat verfehlt (wird am Gegner angezeigt).
	Unbesiegbar. Wenn Kommandos aus irgendeinem Grund keinerlei Wirkung auf ein Ziel haben
	Erhaltene Routine. Falls darin ein Routinebonus enthalten ist, wird er in Klammer angegeben.
	Gegenstand erhalten. Name und Menge der erhaltenen Gegenstände werden im Chatfenster angezeigt.
	Positiver Status: Ein Status in einem oben spitzen Wappen stärkt den Betroffenen.
	Negativer Status: Ein Status in einem unten spitzen Wappen schwächt den Betroffenen.
	Ein positiver oder negativer Status endet.
	Synthese: Arbeitsschritt
	Synthese: Qualität

Bedeutung der Farben

Die Auswirkungen der Aktionen von Gegnern und Gruppenmitgliedern werden in den folgenden Farben dargestellt.

Aktionen von Gegnern	  +  
Heilung / Positiver Status	

«Das Expressmenü (Hauptmenü)»



※ Einen Teil der Icons dieses Menüs kann man zu Beginn des Spiels noch nicht benutzen.

(Obere Reihe von links:)

Charakter	<p>Zeigt die Parameter deines Charakters und die angelegte Ausrüstung an. Wenn du in deiner Anfangs-Charakterklasse eine ausreichend hohe Stufe erreicht hast und in eine andere Klassen wechseln kannst, wird die Option der „Ausrüstungssets“ freigeschaltet, in denen du eine ganze Garnitur von Ausrüstungsgegenständen für eine Charakterklasse zusammenfassen kannst. Mit einem Klick kannst du also alle Gegenstände des Sets anlegen. Die betreffende Schaltfläche wird erst angezeigt, wenn du diese Option freigespielt hast. Näheres siehe unter „Ausrüstungssets“ (S. 42).</p> <p>※ Die Charakterklasse „Gladiator“ kann im Betatest während des Spielverlaufs bei einem NPC freigeschaltet werden. Wenn dies die zweite freigeschaltete Klasse ist, erhält man aber noch keinen Zugang zu den Ausrüstungssets.</p> <p>※ Aufgrund des Feedbacks aus dem Alpha-Test werden die Ausrüstungssets zurzeit umfassend überarbeitet. Die neuen Ausrüstungssets werden voraussichtlich zur dritten Phase des Betatests implementiert.</p>
Archiv	<p>Listet die angenommenen Aufträge und Freibriefe auf. Du kannst die Hintergründe der Geschichte, die nächsten erforderlichen Schritte und den Zielort nachlesen. Auch bereits abgeschlossene Aufgaben sind hier archiviert.</p>
Notizbücher	<p>Ruft das Sammler-Notizbuch, das Handwerker-Notizbuch und das Bestiarium auf.</p>
Kontakte	<p>Ruft ein Fenster mit der Liste der Gruppenmitglieder, deiner Freundesliste, der Schwarzen Liste und der Spielersuche auf.</p>
Karte	<p>Zeigt die Karte des Areals an, in dem du dich befindest.</p>
Rückführung	<p>Ermöglicht dir die Rückkehr zu einem Ätherysten, den du zuvor als Heimatpunkt gespeichert hast.</p> <p>※ Bevor du erneut eine Rückführung wirken kannst, müssen 15 Minuten vergangen sein.</p>
Markierungen	<p>Ruft eine Palette von Markierungen auf, mit denen du Ziele versehen kannst (etwa um anderen Spielern Anweisungen zu geben).</p>

(Untere Reihe von links:)

Initiative	Lässt deinen Charakter zwischen Initiative (Kampfbereitschaft) und Normalzustand (Waffe wird weggesteckt) wechseln. Stärke oder Fähigkeiten ändern sich dabei aber nicht.
Kommandoliste	Zeigt die Liste mit Kommandos und Eigenschaften an.
Timer	Zeigt an, wann du wieder Freibrief-Vollmachten erhältst oder wann ein bestimmter Inhalt wieder für dich zugänglich wird. ※ Die Inhaltssuche (Suche nach für dich passenden Herausforderungen wie etwa Raid-Dungeons) ist in der zweiten Phase des Betatests noch nicht verfügbar.
Inventar	Öffnet ein Fenster mit den Gegenständen, die du bei dir trägst. Es gibt Ausrüstungsgegenstände, die du anlegen kannst, und einmalig verwendbare Verbrauchsgegenstände, die bestimmte Effekte auslösen. Mit einem Rechtsklick auf ein Icon wird dir eine Liste von Optionen angezeigt, was du mit diesem Gegenstand machen kannst. Mit Linksklick kannst du den Gegenstand über den Bildschirm ziehen (z. B. in einen anderen Slot). Über das Beutel-Icon rechts im Inventarfenster gelangst du zu der Seite mit Schlüsselgegenständen. Diese werden im Verlauf von Aufträgen und Freibriefen eingesetzt und können nicht weggeworfen, verkauft oder an andere Spielercharaktere übergeben werden.
Kontaktkreise	Kann in Phase 2 noch nicht benutzt werden.
Teleport	Hiermit kannst du dich direkt zu einem Ätherysten teleportieren, den du zuvor schon einmal besucht (mit dem du dich „harmonisiert“) hast. Der Teleport kostet Gil. ※ „Anima“ gibt es ab Phase 1 nicht mehr.
Emotes	Die Liste der Emotes (Gesten) wird angezeigt. Du kannst Emotes auch im Kommandomenü anlegen, indem du sie mit der linken Maustaste dorthin ziehst.
System	Hier kannst du Einstellungen an der Konfiguration, der Tastenbelegung, eigenen Makros und am HUD-Bildschirmlayout vornehmen. Außerdem findest du hier die Option zum Ausloggen bzw. Spiel beenden. Näheres siehe unter „Spiel beenden“ (S. 57). ※ In Phase 2 ist die Hilfe-Funktion noch nicht verfügbar.

■ Spielablauf

«Kampf»

In FFXIV: A Realm Reborn erhalten nicht nur diejenigen PCs oder Gruppen, die einen Gegner als Erste angegriffen haben, eine Vergütung. Wer dem Feind ein bestimmtes Mindestmaß an Schaden zugefügt hat, bekommt Routine, Anrechnung für das Bestiarium und Auftragsgegenstände. Das Beutegut steht aber nur dem Erstangreifer zu.

<Schriftfarbe der Gegner-Namensanzeige>



Gelb	Der Gegner befindet sich noch nicht im Kampf. (Noch hat niemand Anspruch auf das Beutegut.)
Rot	Der Gegner befindet sich im Kampf und wurde als Erstes von dir oder deiner Gruppe angegriffen. (Du hast Anspruch auf das Beutegut.)
Orange	Der Gegner ist aktiv und greift an oder ist mit mindestens einem angreifenden Monster verbunden. (Noch hat niemand Anspruch auf das Beutegut.)
Violett	Der Gegner befindet sich im Kampf, wurde aber weder von dir noch von jemandem deiner Gruppe als Erstes angegriffen. (Du hast keinen Anspruch auf das Beutegut.)

<Symbole und Icons in der Namensanzeige>

	Aktiv: Dieses Icon kennzeichnet aktive Gegner, die automatisch angreifen, wenn man ihnen zu nahe kommt.
	Auftragsziel: Dieses Symbol kennzeichnet Monster, die Ziel eines Auftrags sind.

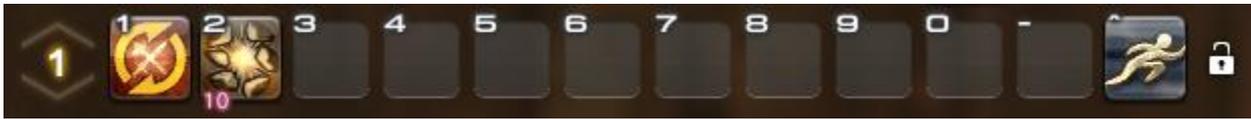
«Kommandomenü und Kreuz-Kommandomenü»

Neben dem herkömmlichen Kommandomenü gibt es ab der zweiten Betaphase nun auch das Kreuz-Kommandomenü speziell für Gamepads. Zwischen den Steuerungsmodi „Maus/Tastatur“ und

„Gamepad“ kann in der „Konfiguration“ gewechselt werden

Waffenfertigkeiten und Zauber können aus der Kommandoliste per Drag & Drop in das Kommandomenü bzw. das Kreuz-Kommandomenü gezogen werden, damit sie dort zur Verfügung stehen..

Kommandomenü (Maus/Tastatur)



In Slot 1, der per Voreinstellung der Taste 1 auf der Tastatur zugeordnet ist, ist bei Spielbeginn die Auto-Attacke angelegt, in Slot 2 das Kommando, das man auf Erfahrungsstufe 1 seiner Charakterklasse lernt, und ganz rechts der Sprint.

Neu erlernte Kommandos werden automatisch in leere Stellen des Kommandomenüs eingesetzt. Eingesetzte Kommandos können per Drag & Drop an andere Stellen gezogen oder mit einem Rechtsklick gelöscht werden.

Die im unteren linken Teil des Kommandosymbols angezeigte Zahl gibt an, wie viele MP (HP/SP) bzw. TP beim Einsatz des Kommandos verbraucht werden. Zum Beispiel verbraucht das in der obigen Abbildung unter „2“ eingesetzte Kommando „Stein“ 10 MP.

Kreuz-Kommandomenü (Gamepad)



Das Kreuz-Kommandomenü kann wie das Kommandomenü mit Kommandos aus der Kommandoliste bestückt werden. Insgesamt können acht verschiedene Kommando-Sets konfiguriert werden, zwischen denen mit RB- und Tasten-Kombinationen umgeschaltet werden kann.

Kommandos werden über Kombinationen von RT und LT mit den entsprechenden Richtungstasten bzw. Knöpfen direkt ausgeführt. Jeder Slot ist einer speziellen Taste zugeordnet.

Im Fall der obigen Abbildung würdest du einen Sprint auslösen, indem du LT und A drückst.

Das Kreuz-Kommandomenü mit Kommandos belegen

Rufe über das Expressmenü die Kommandoliste auf und wähle das Kommando, das du einem Slot zuteilen möchtest.



Das Spiel schaltet automatisch in den Konfigurationsmodus für das Kreuz-Kommandomenü. Die Kommandos weist du den entsprechenden Slots mit denselben Tastenkombinationen zu, mit denen du sie auch ausführen kannst.



•Das Kreuz-Kommandomenü mit Makros belegen

Öffne die Option „Makros“ unter „System“ im Expressmenü, wähle einen Makro und bestätige mit X.



Das Spiel schaltet automatisch in den Konfigurationsmodus für das Kreuz-Kommandomenü. Die Makros weist du den entsprechenden Slots mit denselben Tastenkombinationen zu, mit denen du sie auch ausführen kannst.



• Das Kreuz-Kommandomenü mit Emotes belegen

Rufe über das Expressmenü die Option „Emotes“ auf, wähle ein Emote und bestätige mit X.



Das Spiel schaltet automatisch in den Konfigurationsmodus für das Kreuz-Kommandomenü. Die Emotes weist du den entsprechenden Slots mit denselben Tastenkombinationen zu, mit denen du sie auch ausführen kannst.



※ In der zweiten Phase des Betatests ist es noch nicht möglich, das Kreuz-Kommandomenü per Gamepad mit Markierungen zu belegen. Diese Funktion wird erst in der dritten Phase implementiert. Bis dahin kannst du die Belegung per Maus durchführen.

•Das Kreuz-Kommandomenü bearbeiten

In den Bearbeitungsmodus schaltest du, indem du RT oder LT und gleichzeitig BACK drückst.



Mit denselben Tastenkombinationen wie bei der Ausführung von Kommandos kannst du nun Icons wählen und in leere Slots verschieben oder die Plätze von Icons tauschen.



Wenn du zweimal die gleiche Tastenkombination drückst, kannst du das entsprechende Icon aus dem Kommandomenü entfernen.



Die Kommandoliste



ERGÄNZEND	Einige Kommandos können auch verwendet werden, während der Charakter eine andere Klasse angenommen hat. Die Zahl neben „ERGÄNZEND“ gibt an, wie viele ergänzende Kommandos der Charakter mit seiner aktuellen Klasse einsetzen kann. Mit steigender Stufe steigt auch die Anzahl der zusätzlich einsetzbaren Kommandos.
EIGENSCHAFTEN	Die Eigenschaften entfalten ihre Wirkung nur für die aktuelle Klasse. Im Gegensatz zu den Kommandos wirken sie dauerhaft.
ALLGEMEIN	Hierunter fallen Kommandos, die jederzeit allen Klassen zur Verfügung stehen.

<Kommandos ausführen>

Um ein Kommando gegen einen Gegner einzusetzen, muss zunächst der Gegner mit einem Linksklick anvisiert werden. Daraufhin kann entweder das Kommando im Kommandomenü angeklickt oder die entsprechende Taste auf der Tastatur gedrückt werden, um das Kommando auszuführen. Bei Zaubersprüchen wird ein Fortschrittsbalken angezeigt, der den Fortschritt des Zauberns darstellt. Sobald der Balken gefüllt ist, entfaltet der Zauber seine Wirkung.

Auto-Attacke

Maus

Durch einen Rechtsklick auf einen Gegner oder durch einen Klick auf das Icon „Auto-Attacke“ im Kommandomenü startet die Auto-Attacke. Ein Linksklick auf einen Gegner visiert diesen nur an, ohne den Angriff zu beginnen.

Gamepad

Wähle bei anvisiertem Gegner das Icon „Auto-Attacke“ im Kreuz-Kommandomenü und bestätige mit A.

<Kombos>

Die Symbole von Kommandos, die im Anschluss an das zuvor ausgeführte Kommando eine zusätzliche Wirkung haben, blinken farbig auf.



<Regeneration von LP/MP/TP>

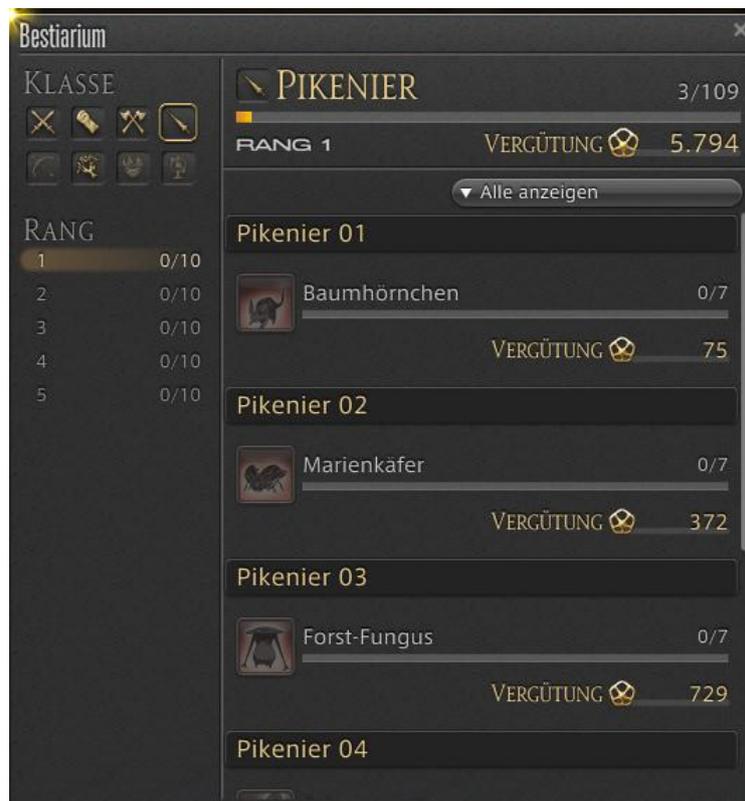
LP/MP/TP regenerieren sich mit der Zeit automatisch. Die Geschwindigkeit der Regeneration hängt davon ab, ob man sich im Kampf befindet oder nicht.

«Bestiarium»

Wenn man in einer Klasse den Gildenauftrag für Erfahrungsstufe 1 erfüllt, erhält man ein Bestiarium“.

※ Das Bestiarium für Gladiatoren erhält man in Phase 2, sobald man die Charakterklasse von dem NPC „Fahrender Sänger“ erlernt hat.

Es ist über das Expressmenü unter „Notizbücher“ → „Bestiarium“ oder die Taste L zugänglich und sieht so aus:



Es handelt sich dabei um eine Liste von Monstern, die für bestimmte Erfahrungsstufen bestimmter Charakterklassen besonders empfehlenswert sind. Besiegt du die vorgeschriebene Zahl von Gegnern einer Art,

ist ein Eintrag vollständig; besiegst du alle Arten für einen Rang, ist der Bestiariumsrank vollständig. Du erhältst dafür jeweils Routine.



Ziele für das Bestiarium sind am Zielscheiben-Symbol erkennbar

Wenn du in einer Klasse 10 Stufen aufgestiegen bist, werden Bestiariumsziele höheren Ranges freigeschaltet. Um damit zu beginnen, musst du allerdings zuerst den momentanen Bestiariumsrank vervollständigt haben.

※ In Phase 2 des Betatests ist das Bestiarium nur bis Rang 3 in den Klassen Gladiator, Pikenier, Waldläufer und Druide verfügbar.

«Dein Charakter»

Die Parameter deines Charakters wie Attribute, Profil, Klassen und Vermögen kannst du über das Expressmenü unter „Charakter“ nachprüfen.



<Attributspunkte>

Rechts neben der Liste deiner Attribute findest du die Schaltfläche „Bonus“, über die du in das Attributspunkte-Menü gelangst. Wenn deine Erfahrungsstufe steigt, erhältst du Bonuspunkte, die du hier nach eigenem Ermessen auf deine Attribute verteilen kannst.



<Attribute>

Die Attribute haben folgende Auswirkungen:

Stärke (STR)	Beeinflusst die Stärke der Nahkampfattacke, die Wirksamkeit der Parade (wie viel Schaden durch die Parade abgewehrt wird) und die Stärke des Blockeffekts mit dem Schild (wie viel Schaden durch den Block abgewehrt wird).
Geschick (GESK, GES)	Beeinflusst die Stärke der Fernattacke, die Paraderate (mit wie hoher Wahrscheinlichkeit pariert werden kann) und die Blockrate (mit wie hoher Wahrscheinlichkeit geblockt werden kann).
Konstitution (KONS, KON)	Beeinflusst die Höhe der maximalen Lebenspunkte (LP).
Intelligenz (INT)	Beeinflusst die Stärke der Offensivmagie bei Thaumaturgen. ※ In Phase 2 des Betatests ist diese Klasse noch nicht spielbar.
Willenskraft (WLK)	Beeinflusst die Stärke der Offensiv- und Heilmagie bei Druiden.
Frömmigkeit (FRM)	Beeinflusst die Höhe der maximalen Magiepunkte (MP).
Feuer	Vermindert durch Feuer erlittenen Schaden.
Eis	Vermindert durch Eis erlittenen Schaden.
Wind	Vermindert durch Wind erlittenen Schaden.
Erde	Vermindert durch Erde erlittenen Schaden.
Blitz	Vermindert durch Blitz erlittenen Schaden.
Wasser	Vermindert durch Wasser erlittenen Schaden.
Präzision	Bezeichnet die Fähigkeit, mit physischen oder magischen Attacken Treffer zu landen. Je höher der Präzisionswert, desto eher triffst du.
Kritische Treffer	Die Rate kritischer Treffer beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, dass du einen kritischen Treffer landest. Je höher sie ist, desto wahrscheinlicher ist ein kritischer Treffer.
Entschlossenheit	Beeinflusst die Höhe des ausgeteilten Magieschadens und die Höhe der durch

	Magie geheilten LP sowie die Stärke der Auto-Attacke.
Stärke der Attacke	Beeinflusst die Höhe des ausgeteilten physischen Schadens.
Schnelligkeit	Beeinflusst die Länge der Reaktivierungszeit von Waffenfertigkeiten. Je höher der Wert der Schnelligkeit, desto schneller ist eine Waffenfertigkeit wieder einsatzbereit.
Offensivmagie	Je höher dieser Wert, desto höher der ausgeteilte Magieschaden.
Heilmagie	Je höher dieser Wert, desto höher die Menge der durch Heilmagie regenerierten LP.
Zaubertempo	Beeinflusst die Reaktivierungszeit von Magie. Je höher dieser Wert, desto schneller ist ein Zauber wieder einsatzbereit.
Verteidigung	Vermindert den erlittenen physischen Schaden. Je höher dieser Wert, desto geringer der Schaden.
Parade	Beeinflusst die Paraderate. Je höher dieser Wert, desto wahrscheinlicher ist es, dass du einen Angriff parieren kannst.
Magieabwehr	Vermindert den erlittenen Magieschaden. Je höher dieser Wert, desto weniger Magieschaden erleidest du.
Hiebresistenz	Vermindert den erlittenen Schaden durch Waffen mit dem Attribut „Hieb“.
Stichresistenz	Vermindert den erlittenen Schaden durch Waffen mit dem Attribut „Stich“.
Schlagresistenz	Vermindert den erlittenen Schaden durch Waffen mit dem Attribut „Schlag“.
Moral	Vermindert den Schaden, den andere Spieler dir zufügen. ※ In Phase 2 des Betatests sind PvP-Kämpfe noch nicht möglich.

※ **Rate = die Wahrscheinlichkeit, mit der etwas passiert, Effekt = die Stärke der Wirkung, wenn etwas passiert.**

※ Die Art der Kampfparameter und ihre Gewichtung in den Algorithmen sowie die Auswahl der im Charakter-Fenster angezeigten Attribute wurde stark verändert. Auch die Grundparameter für die einzelnen Klassen bzw. Jobs wurden verändert.

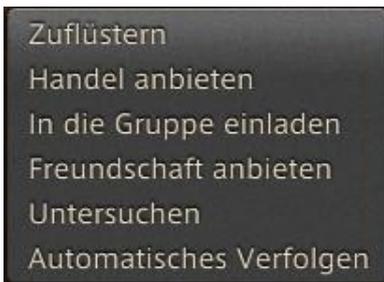
«Gegenstände aufnehmen»

Wenn man einen Gegenstand erhält oder ablegt und ins Inventar zurücklegt, wird er nach folgenden Regeln einsortiert:

- Ausrüstungsgegenstand ⇒ Inventarfach 1
- Tränke, Verbrauchsgegenstände ⇒ Inventarfach 3
- Materialien, übrige Gegenstände ⇒ Inventarfach 4

«Spielen in der Gruppe und Kommunikation»

Durch Anwahl eines anderen Spielers wird das folgende Menü aufgerufen.



<Zuflüstern>

Mit „Zuflüstern“ wird „/tell“ gefolgt von dem Namen des angeklickten Charakters ins Chatfenster eingetragen.

<Handel anbieten>

„Handel anbieten“ öffnet das folgende Menü.



Dort kannst du einen Gegenstand anbieten, indem du ihn entweder mit „Übergeben“ auswählst, oder ihn mit der linken Maustaste hinüberziehst. Außerdem kannst du einen beliebigen Gil-Betrag aus deinem Vermögen anbieten. Wenn du dein Angebot zusammengestellt hast, wählst du „Anbieten“. Sobald beide Handelspartner ihr Angebot abgegeben haben, kann der Handel im folgenden Menü durch Klicken auf „Ja“ abgeschlossen werden.



<In die Gruppe einladen>

Durch Auswahl von „In die Gruppe einladen“ bietest du dem Spieler an, sich dir bzw. euch anzuschließen. Wenn er das Angebot annimmt, bildet ihr zusammen eine Gruppe.

- Eine Gruppeneinladung annehmen

Wenn dich ein anderer Spieler einlädt, blinkt bei dir die Nachricht „Gruppeneinladung“ auf. Wenn du die Benachrichtigung anwählst und die Einladung annimmst, bildet ihr zusammen eine Gruppe.

- Eine Gruppe verlassen

Um einer Gruppe den Rücken zu kehren, wählst du im Expressmenü das Symbol für „Kontakte“ und dann unter „Gruppe“ auf „Verlassen“.

<Freundschaft anbieten>

Durch Auswahl von „Freundschaft anbieten“ versendest du eine Freundschaftsanfrage. Wenn der andere Spieler die Anfrage annimmt, wird er in deine Freundesliste aufgenommen.

- Freundschaftsanfrage annehmen

Wenn dir jemand seine Freundschaft anbietet, wird die Nachricht „Freundschaftsanfrage“ angezeigt. Diese kannst du auswählen, um die Freundesliste zu öffnen. Dort kannst du den entsprechenden Charakternamen des anderen Spielers auswählen und dann die „Freundschaftsanfrage annehmen“.

<Untersuchen>

„Untersuchen“ zeigt dir einen Überblick über den anderen Charakter, inklusive seiner Klasse, Stufe und Ausrüstung.

<Automatisches Verfolgen>

Diese Funktion ermöglicht es dir, dem anderen Charakter automatisch hinterherzulaufen. Eine beliebige Richtungseingabe macht den Befehl rückgängig.

<Spielersuche>

Die Spielersuche unter „Expressmenü→Kontakte→Suche“ ermöglicht dir, mit Auswahl von „Suchkriterien“ unter den Charakteren in der Nähe eine Suche durchzuführen. Du kannst nach Name, Status, Klasse/Job, Stufe, Ort,

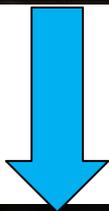
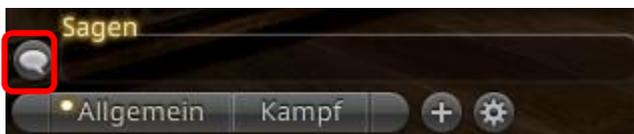
und Sprache suchen.



Die Informationen über den eigenen Charakter können unter „Expressmenü→Kontakte→Gruppe“ geändert werden, wenn du den Namen deines Charakters anwählst und dann auf „Profil bearbeiten“. Dort kannst du zum Beispiel deine Sprache oder einen Suchkommentar angeben.

<Chat>

Den Chatmodus ändert man über die Sprechblase im Chatfenster.



Chatmodi

Flüstern	Die Nachrichten werden nur an den anvisierten Charakter gesendet. (Mit der Tastenkombination 【Alt】+【A】 kann auf ein Flüstern direkt geantwortet werden.)
Sagen	Alle Charaktere in der Nähe erhalten die Nachrichten. (Dieser Modus kann auch durch die Tastenkombination 【Alt】+【S】 eingestellt werden.)
Gruppe	Nur die Mitglieder der eigenen Gruppe erhalten die Nachrichten. (Dieser Modus kann auch durch die Tastenkombination 【Alt】+【G】 eingestellt werden.)
Rufen	Alle Charaktere eines Areals erhalten die Nachricht. (Dieser Modus kann auch durch die Tastenkombination 【Alt】+【R】 eingestellt werden.)

※In Phase 3 des Betatests soll außerdem der Modus „yell“ eingeführt werden, der eine größere Reichweite als „Sagen“ (aber eine kleinere als „Rufen“) hat.

«Gehilfen»

Wenn ein bestimmter Auftrag erfüllt ist, kannst du bei dem „Fahrenden Sänger“ vorm Abaton der Bruderschaft die Genehmigung erhalten, einen Gehilfen anzuheuern, der deine Gegenstände in Verwahrung nehmen oder auf dem Markt verkaufen kann.

«Die Staatlichen Gesellschaften»

Staatliche Gesellschaften sind Organisationen, die von den (verschiedenen Regierungen) Eorzeas gegründet und betrieben werden. Der Charakter kann einer Gesellschaft beitreten und von ihr verschiedene Aufträge erhalten.

<Beitritt zu einer Staatlichen Gesellschaft>

Um einer Staatlichen Gesellschaft beizutreten, musst du erst den Miniauftrag „Verschollene Anführerin“ erfolgreich beenden und danach den NPC „Fahrender Sänger“ in Neu-Gridania (X: 9, Y:11) ansprechen. Dann bist du berechtigt, einer Staatlichen Gesellschaft (nämlich in Gridania der Bruderschaft der Morgenviper) beizutreten.

Wenn du jetzt Fulke von der Bruderschaft der Morgenviper ansprichst, kannst du der Bruderschaft beitreten. Welcher Gesellschaft du angehörst, wird im Menüpunkt „Charakter“ unter „Profil“ verzeichnet.



※Während Phase 2 des Betatests kannst du nur der „Bruderschaft der Morgenviper“ beitreten. Die Staatlichen Gesellschaften „Mahlstrom“ und „Legion der Unsterblichen“ werden in Phase 3 implementiert.

<Staatstaler>

Die Belohnung für absolvierte Aufträge der Staatlichen Gesellschaften wird in Talern der jeweiligen Gesellschaft gezahlt.

※ Während Phase 2 des Betatests können Staatstaler durch die erfolgreiche Teilnahme an einem FATE erworben werden.

Staatstaler können bei Sorainne von der Bruderschaft der Morgenviper in Gridania gegen Waffen, Rüstung und andere Gegenstände eingetauscht werden.



Die Anzahl der Staatstaler, die du besitzt, wird im Menüpunkt „Charakter“ unter „Vermögen“ angezeigt.



Die Staatstaler werden auch angezeigt, wenn man unten rechts im Bildschirm auf „Gil“ klickt.

※ „Staatstaler“ wird auch manchmal mit „ST“ abgekürzt, die Staatstaler der Bruderschaft heißen „Ordenstaler“ und werden mit „OT“ abgekürzt.

※Während Phase 2 des Betatests sind die Staatlichen Gesellschaften zu Testzwecken implementiert. In der fertigen Version des Spiels werden andere Bedingungen zum Beitritt gelten.

※Manche Elemente der Staatlichen Gesellschaften, z. B. die Beförderung in höhere Ränge, das Emote Salut der Staatlichen Gesellschaft und der Erwerb von Staatstalern durch Vervollständigen des Bestiariums können noch nicht genutzt werden.

<Mein kleiner Chocobo>

Im Tausch gegen Staatstaler kann eine Chocobo-Pfeife erworben werden, mit der sich der eigene Chocobo rufen lässt.

Auf dem Chocobo können große Distanzen in hoher Geschwindigkeit zurückgelegt werden. Wenn ihr aber auf dem Chocobo von einem Monster angegriffen werdet, ist es möglich, dass der Chocobo Reißaus nimmt.

※Die Chocobo-Pfeife wird im Inventar im vierten Reiter abgelegt. Es wird empfohlen, die Pfeife im Kommandomenü anzulegen.

※Während Phase 2 des Betatests kann der Chocobo nur zur Fortbewegung genutzt werden. Andere Funktionen wie z. B. ihm einen Namen zu geben, seine Erscheinung zu ändern oder gemeinsam zu kämpfen, stehen nicht zur Verfügung.

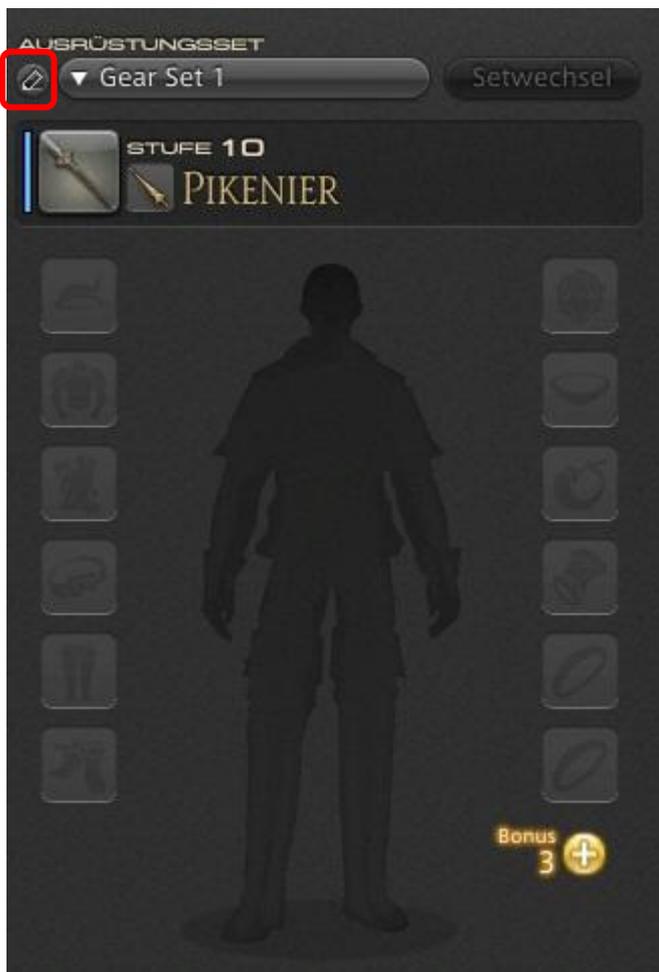
■ Besonderheiten ab Stufe 10

«Ausrüstungssets»

Wenn du in einer Klasse der Krieger oder Magier die Stufe 10 erreicht und den entsprechenden Gildenauftrag erfüllt hast, kannst du von bestimmten NPCs anderer Gilden Aufträge annehmen, um in ihre Gilde aufgenommen zu werden. Sobald du die Aufnahmeprüfung einer anderen Gilde erfüllt hast, kann dein Charakter zu der entsprechenden Klasse wechseln. Außerdem kannst du dann Ausrüstungssets verwenden.

※Der Gladiator ist eigens für den Betatest freigeschaltet. Wenn der Gladiator deine zweite Klasse ist, wird die Funktion der Ausrüstungssets noch nicht freigeschaltet.

※Angeregt durch das Feedback aus dem Alpha-Test wird das System der Ausrüstungssets in großen Teilen umgearbeitet und soll ab Beta-Phase 3 verfügbar sein.



Die Ausrüstung, die du in den Ausrüstungssets angelegt hast, wird nicht mehr im Inventar aufgeführt, sondern gesondert behandelt. Um den Namen eines Ausrüstungssets zu ändern, kannst du das in der obigen Abbildung oben links gezeigte Symbol auswählen.

※Die in der Mitte gezeigte Silhouette des Charakters wird in einer späteren Phase der Betatests durch eine dreidimensionale Darstellung ersetzt.

«Freibriefe»

Nach Abschluss eines bestimmten Auftrags erhältst du Zugang zu Freibriefen.

„Gildenfreibriefe“ oder „Freibriefe“ werden von der Abenteurgilde oder NPCs an bestimmten Standorten an Abenteurer ausgestellt. Es handelt sich um wiederholbare Aufträge, die sich nach ihrem Inhalt in drei Arten einteilen lassen: „Gefechtserlasse“ für Krieger- und Magierklassen, „Sammelerlasse“ für Sammlerklassen und „Fertigungserlasse“ für Handwerkerklassen. Wie bei Aufträgen erhält man nach der erfolgreichen Erfüllung eine Vergütung.

Symbol für NPCs, die Freibriefe vergeben	Symbol für Gegner, die Ziel eines Freibriefes sind
 A screenshot from a game showing an NPC named Gontrant. He is wearing a green jacket, a red vest, and a green hat. Above his head is a glowing yellow quest icon (a book with a lightbulb) and the text "Gontrant <Freibriefe>" in green.	 A screenshot from a game showing a boss named ST 10 Rösling. The boss's name is in yellow text, and above it is a glowing yellow quest icon (a book with a lightbulb). The boss is a large, red, dragon-like creature.

«Auftraggeber-Symbole»

Ab Phase 1 des Betatests gibt es zusätzliche Symbole, die sofort erkennbar machen, ob du bestimmte Bedingungen zum Annehmen oder Fortsetzen eines Auftrags erfüllst.

	<p>Symbole an NPCs oder Monstern von Miniaufträgen, die du in deiner momentanen Klasse und Stufe annehmen bzw. fortsetzen kannst.</p>
	<p>Symbole an NPCs oder Monstern von Miniaufträgen, die du in deiner momentanen Klasse und Stufe nicht annehmen bzw. fortsetzen kannst.</p>
	<p>Aufträge, die für die Hauptlinie des Spiels besonders wichtig sind, werden mit diesen Symbolen gekennzeichnet.</p>

«Gildengeheiß»

Sobald du in einer Charakterklasse Stufe 20 erreicht hast, kannst du den NPC Ribald in Mühlenbruch ansprechen, um an einem „Gildengeheiß“ teilzunehmen. Es handelt sich um einen instanziierten Spielinhalt, für den eine Gruppe von 4-8 Spielern nötig ist.

- ※ Dieser Inhalt wird zu einem späteren Zeitpunkt von Phase 1 des Betatests verfügbar sein. Außerdem werdet ihr vorläufig den eigentlich vorausgesetzten Auftrag zum Freischalten überspringen und direkt an Gildengeheiß teilnehmen können. Der vollständige Inhalt wird dann später im Betatest implementiert.

«FATEs»

Ihr werdet häufig sogenannten FATEs begegnen, „Full Active Time Events“ oder „Fatalen Ereignissen“, die auf der Karte an violetten Symbolen und dem Radius des Ereignisses erkennbar sind.



Arten von FATEs

In Phase 2 des Betatests gibt es vier Typen von Fatalen Ereignissen:

	Monster bekämpfen
	Bossmonster bekämpfen
	Gegenstände besorgen
	Abwehrschlacht

<Teilnahme an einem FATE>

- Sobald du den Bereich eines FATEs betrittst, nimmst du automatisch teil.
- Sowohl einzelne Spieler als auch Gruppen können teilnehmen
- Ziele des FATEs sind mit Symbolen kenntlich gemacht. Diese sollst du in Zusammenarbeit mit den anderen Spielern des Bereichs erfüllen.



※ Es gibt auch FATEs, die erst beginnen, wenn man einen bestimmten NPC anspricht.



※ Später im Betatest wird ein „Leveling“-System eingeführt, mit dem der Schwierigkeitsgrad des FATEs für hochstufige Spieler automatisch erhöht wird.

<Vergütung für FATE-Beiträge>

Je nach Bedeutsamkeit ihres Beitrags werden Spieler für die Teilnahme am FATE belohnt. Die Größe des Beitrags bestimmt sich aus folgenden Kriterien:

- Kampf-FATEs: wie viel Schaden dem Feind zugefügt wurde
- Sammel-FATEs: wie viele Gegenstände dem NPC übergeben wurden

Auf einen Blick ist der Beitrag auch an dem Orden erkennbar, den man am Ende des FATEs bekommt:



※ Gold-, Silber- und Bronzeorden

Auch wenn man erst später dazustößt, während das Ereignis bereits in Gang ist, wird man je nach Beitrag belohnt.

※ Nur Krieger- und Magierklassen erhalten eine Vergütung.

※ Wenn die eigene Stufe niedriger ist als die für das FATE empfohlene, erhält man weniger Vergütung.

※ Wenn die eigene Stufe 11 Stufen oder mehr über der empfohlenen liegt, bekommt man seinen Beitrag nicht angerechnet und erhält daher auch keine Vergütung.

«Sammeln und Synthese»

Sobald du in einer Klasse der Krieger oder Magier die Stufe 10 erreicht und den entsprechenden Gildenauftrag erledigt hast, kannst du einer Gilde der Handwerker oder Sammler beitreten. Dort erlernst du die Synthese oder das Sammeln.

<Synthese>

Drücke die Taste H oder klicke auf das Symbol für „Notizbücher“ im Expressmenü und wähle das „Handwerker-Notizbuch“ aus. In diesem Notizbuch wählst du einen Gegenstand aus, den du herstellen möchtest. Wenn du die dafür nötigen Materialien hast, kannst du durch Drücken auf „Synthese“ mit der Arbeit beginnen. Führe das Kommando „Bearbeiten“ so oft aus, bis der Gegenstand fertiggestellt ist. Dabei darf die Belastbarkeit nicht auf Null sinken, sonst scheitert die Synthese.

Das Handwerker-Notizbuch



1. Hier wird die aktuelle Handwerkerklasse angezeigt.
2. Hier kann ein Stufenbereich für die Anzeige der Gegenstände ausgewählt werden.
3. Hier werden die herstellbaren Gegenstände nach Stufen sortiert aufgelistet. Gegenstände, die du schon einmal hergestellt hast, sind mit einem Häkchen markiert.

4. Hier wird der Name des fertigen Produkts angezeigt, zusammen mit der Belastbarkeit und dem zur Herstellung nötigen Aufwand.
5. Hier ist angegeben, welche Materialien benötigt werden und wie viel du davon in deinem Vorrat hast. In dem obigen Beispiel sind 79 Erdscherben und 18 weiche Tierhäute von normaler Qualität (NQ) vorrätig. Wenn du mit dem Mauszeiger auf NQ oder HQ zeigst oder den Cursor dorthin bewegst, wird ein dreieckiges Symbol angezeigt. Wähle das Symbol, um zu ändern, wie viele Materialien von welcher Qualität du verwenden möchtest.
6. Hier wird die Ausgangsqualität angezeigt. In dem obigen Beispiel beträgt sie Null, doch durch Materialien von hoher Qualität (HQ) kann die Ausgangsqualität erhöht werden. Wird die Qualität bei der Synthese auf den hier angegebenen Wert von 180 erhöht, dann ist der fertige Gegenstand mit einer Wahrscheinlichkeit von 100 % von hoher Qualität.

Der Synthese-Bildschirm



<Sammeln>

Als Gärtner kannst du durch den Einsatz von „Geodäsie“ lohnende Sammelstellen sehen und auf der Minikarte anzeigen lassen. Durch einen Rechtsklick auf eine Sammelstelle (bzw. durch Auswahl mit dem Zielcursor und Drücken der A-Taste) werden dir die dort zu findenden Gegenstände mit der jeweiligen Erfolgswahrscheinlichkeit angezeigt. Klicke auf den gewünschten Gegenstand, um mit der Arbeit zu beginnen. Nach einigen Versuchen ist die Sammelstelle erschöpft und du musst eine andere finden.



■ Änderungen des Kampfsystems seit der Alpha-Version

•Routine

Die zum Stufenaufstieg nötige Routine wurde geändert. Auch die Routine, die man als Vergütung für Aufträge und andere Inhalte bekommt, wurde geändert, und die Balance soll im Weiteren getestet und optimiert werden.

•Globale Reaktivierungszeit von Waffenfertigkeiten und Magie

Der voreingestellte Wert für die globale Reaktivierungszeit (GRZ) für Waffenfertigkeiten wurde von 2,5 Sekunden, die für Magie auf 3,5 Sekunden festgelegt. Die GRZ kann durch das Verbessern der Charakterparameter Schnelligkeit und Zaubertempo verkürzt werden.

•Kommandos in Reihe eingeben

Waffenfertigkeiten und Magie können schon kurz (0,5 Sekunden) vor Ende der GRZ ausgelöst werden. Das Kommando wird dann sofort ausgeführt, sobald es wieder einsatzbereit ist.

•Kommando-Hilfstexte nach Erwerb von Eigenschaften

Hat sich die Wirkung eines Kommandos verändert, nachdem du eine Eigenschaft erworben hast, wird der Hilfstext automatisch entsprechend aktualisiert.

•Sturzschaden

Stürzt oder springt man aus allzu großer Höhe, erleidet man Sturzschaden – je höher, desto mehr. Wenn man dabei aber im Normalzustand und nicht in der Initiative ist, bleibt immer mindestens ein LP übrig, sodass man sich bei der Erforschung Eorzeas nicht ständig vor einem K. o. Durch Sturz fürchten muss.

•Automatisches Zielen

Wenn man angegriffen wird, während man kein Ziel ausgewählt hat, wird automatisch der Angreifer ins Visier genommen.

•Automatisches Wegstecken der Waffe

Nun kann man das automatische Wegstecken der Waffe nicht nur ein- und ausschalten, sondern auch angeben, nach wie vielen Sekunden außerhalb des Kampfs es geschehen soll.

•Inhalt von Schatztruhen

Wenn ein Gruppenmitglied eine Schatztruhe öffnet, bekommen alle Mitglieder eine Nachricht und der Inhalt der Truhe wird ausgelöst. In der Verkaufsversion werden auch k. o. gegangene Mitglieder bei der Verteilung berücksichtigt.

« Das Spiel beenden »

Wenn du die Esc-Taste drückst oder auf „System“ im Expressmenü klickst, kannst du „Spiel beenden“ auswählen. Damit beginnt ein 20-Sekunden-Countdown, nach dessen Ablauf das Spiel beendet wird. Wählt man „Ausloggen“ oder „Spiel beenden“ vom Bett eines Gästezimmers aus, entfällt dieser Countdown.

« Im Gelände steckenbleiben »

Wenn du im Gelände festhängst und nicht mehr wekommst, hilft dir der folgende Textbefehl aus der Patsche.

Textbefehl	Verwendung
/stuck	Wenn du festhängst, kannst du dich hiermit zu deinem Heimatpunkt teleportieren.

※ Dieser Textbefehl steht nur für den Test zur Verfügung.

« Chatlog wird nicht korrekt angezeigt »

Wenn das Chatlog nicht richtig angezeigt wird, gib den folgenden Textbefehl ein:

Textbefehl	Verwendung
/cls	Löscht das momentan angezeigte Chatlog.

※ Dieser Textbefehl steht nur für den Test zur Verfügung.

■ Feedback

[Hier](#) kannst du dein Feedback zur Phase 2 des Betatests abgeben.

■ Fehler melden

Wenn dir bei dem Server-Lasttest oder bei anderer Gelegenheit Fehler auffallen, dann melde sie bitte im für den Betatest von FINAL FANTASY XIV: A Realm Reborn eingerichteten Forum in der Kategorie „Fehler im Spiel“. Die Entwickler und Administratoren werden regelmäßig die Berichte durchlesen und gegebenenfalls nachfragen, wenn sie genauere Informationen benötigen.

※ Bitte melde Fehler im für den Betatest eingerichteten Forum unter [Fehler im Spiel](#).

Auf folgende Weise kannst du die Informationen zu deinem System abfragen. Bitte füge sie deinem Fehlerbericht hinzu.

<<Bei laufendem Spiel>>

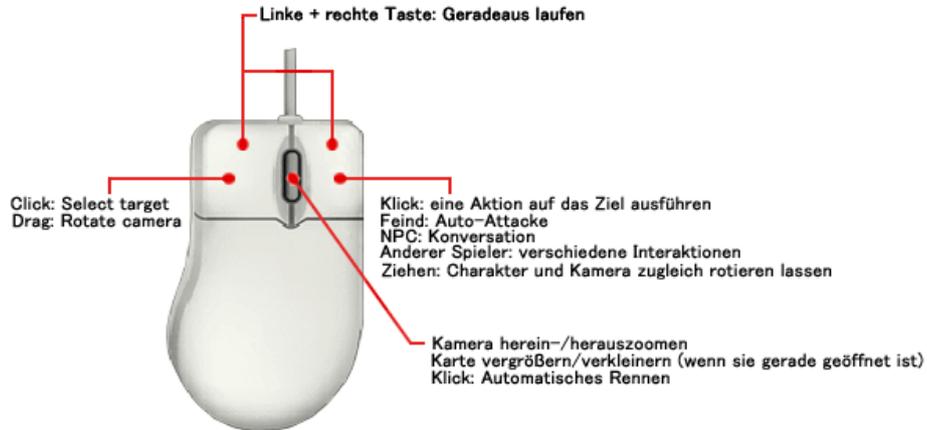
Gib folgenden Textbefehl ein:

Textbefehl	Funktion
/systeminfo (/si)	Gibt die für Fehlerberichte relevanten Informationen zu deinem System und zu gespeicherten Daten in einer Textdatei aus. Speicherort: Eigene Dokumente → My Games → FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) →GameInfo

<<Wenn das Spiel nicht läuft>>

Führe aus dem Startmenü → SQUARE ENIX → FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) → FINAL FANTASY XIV - System Information aus. Klick auf die Schaltfläche „In Zwischenablage kopieren“.
Danach kannst du die Daten wie gewohnt mit Strg+V einfügen, wo du sie gerne haben möchtest.

■ Steuerung mit der Maus



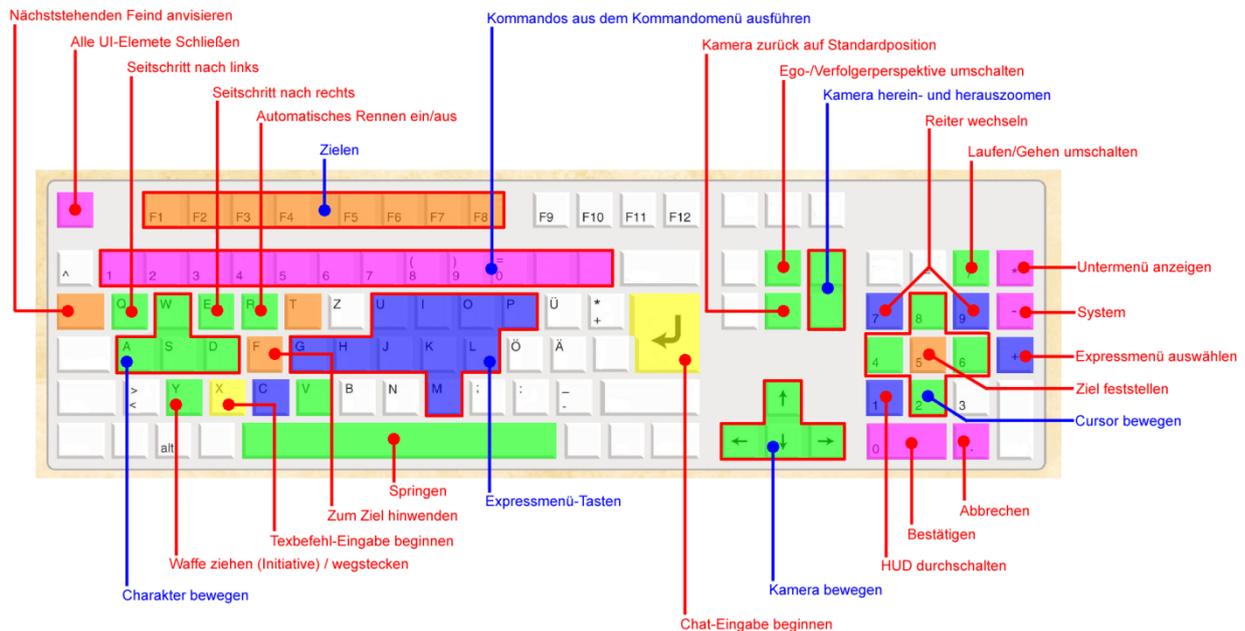
Befehl	Voreinstellung
Klick: Ziel auswählen	Linke Taste
Ziehen: Kamera bewegen	
Klick: eine Aktion auf das Ziel ausführen (Feind: Auto-Attacke, NPC: Konversation, anderer Spieler: verschiedene Interaktionen)	Rechte Taste
Ziehen: Charakter und Kamera zugleich rotieren lassen	
Geradeaus laufen	Linke + rechte Taste
Kamera herein-/herauszoomen Karte vergrößern/verkleinern (wenn sie gerade geöffnet ist)	Mausrad
Automatisches Laufen EIN/AUS	Mausrad klicken

•Menüsteuerung

Befehl	Voreinstellung
Auswahl	Links-Klick
Untermenü anzeigen	Rechts-Klick
Karte bewegen (wenn Karte geöffnet ist)	Nach links oder rechts ziehen
Karte vergrößern/verkleinern (wenn Karte geöffnet ist)	Mausrad

■ Steuerung mit der Tastatur

Die folgende Abbildung zeigt die voreingestellte Tastaturbelegung. Um sie anzupassen, drücke die Minus-Taste auf dem Ziffernblock oder klicke auf „System“ im Expressmenü (unten rechts im Bildschirm) und wähle dann „Tastenbelegung“ aus. Dort kannst du den meisten Befehlen neue Tasten zuweisen.



- Fenster

Befehl	Voreinstellung
Abbrechen	NUM.
Alle Fenster schließen	Esc

- Bewegung

Befehl	Voreinstellung
Vorwärts	W
Rückwärts	S
Nach links drehen	A
Nach rechts drehen	D
Nach links laufen	Q
Nach rechts laufen	E
Laufen/Gehen umschalten	NUM/
Automatisches Rennen ein/aus	R oder Mausrad

Springen	Leertaste
----------	-----------

- **Kamerasteuerung**

Befehl	Voreinstellung
Kamera nach oben	↑
Kamera nach unten	↓
Kamera nach rechts	→
Kamera nach links	←
Kamera heranzoomen	Bild ↑
Kamera herauszoomen	Bild ↓
Ego-/Verfolgerperspektive umschalten	Pos1
Kamera zurück auf Standardposition	Ende
Kameraposition speichern	Strg+Ende
Zur gespeicherten Kameraposition springen	Strg+Shift+Ende
Flip-Funktion (Blick zurück)	V

- **Zielen**

Befehl	Voreinstellung
Gegner durchschalten (nahe → entfernt)	Tab
Gegner durchschalten (entfernt → nahe)	Shift+Tab
Zum Ziel hinwenden	F
Sich selbst anvisieren	F1
Gruppenmitglied anvisieren	F2 – F8
Ziel des Ziels anvisieren	T
Momentanes Fokusziel anvisieren	F10
Nächststehenden Feind anvisieren	F11
Nächststehenden NPC/Objekt anvisieren	F12
Fokusziel setzen/löschen	Shift+F

Ziel feststellen

NUM5

- **Chat**

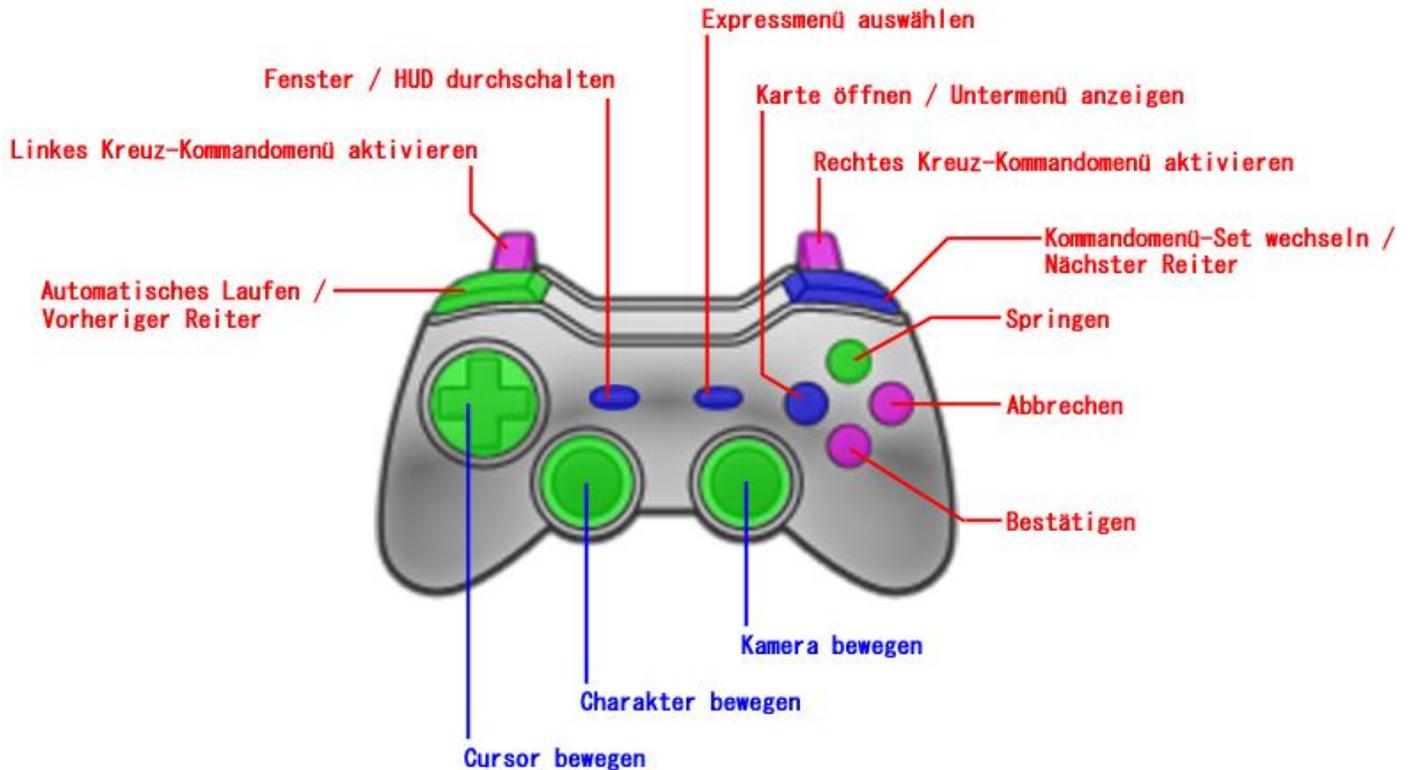
Befehl	Voreinstellung
Chat-Eingabe beginnen	Eingabetaste
Chatmodus kurzzeitig auf „Sagen“	Alt+S
Chatmodus kurzzeitig auf „Rufen“	Alt+R
Chatmodus kurzzeitig auf „Gruppe“	Alt+G
Auf ein Flüstern antworten	Alt+A

- **Andere Einstellungen**

Befehl	Voreinstellung
Bestätigen	NUM0
Abbrechen	NUM.
Untermenü anzeigen	NUM*
Cursor/Gruppenliste nach oben	NUM8
Cursor/Gruppenliste nach unten	NUM2
Cursor/Zielcursor nach links	NUM4
Cursor/Zielcursor nach rechts	NUM6
HUD durchschalten	NUM1
Kommandomenü auswählen	NUM+
Kommandomenü nach oben	Shift+↑
Kommandomenü nach unten	Shift+↓
Kommandomenü umschalten: Set 1	Shift+1
Kommandomenü umschalten: Set 2	Shift+2
Kommandomenü umschalten: Set 3	Shift+3
Waffe ziehen (Initiative) / wegstecken (Normalzustand)	Y
Charakter	C
Inventar	I
Karte	M
Kommandos und Eigenschaften	K

Kontakte	O
Timer	P
Archiv	J
Handwerker-Notizbuch	H
Sammler-Notizbuch	G
Konfiguration	U
Bestiarium	L
Emote-Liste	(keine Voreinstellung)
System	NUM-
Reiter wechseln	NUM7 / NUM9

■ Steuerung mit dem Gamepad



• Bewegung

Befehl	Voreinstellung
Charakter bewegen	Linker Stick
Kamera bewegen	Rechter Stick
Ego-/Verfolgerperspektive umschalten	Rechten Stick drücken
Zielcursor bewegen	Steuerkreuz
Abbrechen	B
Ziel auswählen / Kommando ausführen	A
Sitzen / Ziel feststellen	Linken Stick drücken
Karte anzeigen	X
Springen	Y
Automatisches Laufen EIN/AUS	LB + linker Stick
Set im Kreuz-Kommandomenü wechseln	RB + entsprechende Taste
Kommando im Kreuz-Kommandomenü	LT/RT + entsprechende Taste
Kreuz-Kommandomenü editieren	LT/RT + BACK

※ Über „Konfiguration“ → „Anwendung“ kann die Zuordnung von Bestätigen und Abbrechen vertauscht werden.

-Menü

Befehl	Voreinstellung
Cursor bewegen	Steuerkreuz
Abbrechen	B
Bestätigen	A
Untermenü anzeigen	X
Kontrollkästchen markieren/Markierung entfernen	B (nur im Archiv: X)
Vorheriger Reiter/Vorherige Seite/Wert verringern	LB
Nächster Reiter/Nächste Seite/Wert erhöhen	RB
HUD durchschalten	BACK
Expressmenü	START

※ Über „Konfiguration“ → „Anwendung“ kann die Zuordnung von Bestätigen und Abbrechen vertauscht werden.

•Maussteuerung

In diesem Modus kann der Cursor wie mit einer Maus gesteuert werden.

Befehl	Voreinstellung
Maussteuerung EIN/AUS	LB + rechten Stick drücken
Cursor bewegen	Rechter Stick
„Links-Klick“	LT
„Rechts-Klick“	RT

■ Textbefehle

In der zweiten Phase der Betaversion können nur die folgenden Textbefehle verwendet werden.

Für die folgenden Phasen des Betatests und die Verkaufsversion werden viele weitere Textbefehle hinzugefügt.

Textbefehl	Verwendung
/sagen, /say, /s	<p>/sagen [Nachricht]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sendet allen in der Nähe befindlichen PCs eine Nachricht. - Wenn nur /sagen eingegeben wird, ändert dies den Chatmodus zu „Sagen“.
/rufen, /r, /shout, /sh	<p>rufen [Nachricht]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sendet allen im selben Areal (z. B. Tiefer Wald) befindlichen PCs eine Nachricht. - Wenn nur /rufen eingegeben wird, ändert dies den Chatmodus für die nächste eingegebene Nachricht auf „Rufen“. ※ Für Phase 3 soll zusätzlich „/yell“ implementiert werden, was eine mittlere Reichweite zwischen „/say“ und „/shout“ haben wird.
/gruppe, /gr, /party, /p	<p>/gruppe [Nachricht]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sendet eine Nachricht an alle Mitglieder deiner aktuellen Gruppe. Hierbei spielt die Entfernung keine Rolle. - Wenn nur /gruppe eingegeben wird, ändert dies den Chatmodus auf „Gruppe“.
/echo, /e	<p>/echo [Nachricht]</p> <p>Zeigt eine Nachricht an, die nur du sehen kannst.</p>
/gruppenaktion, /gakt, /partycmd, /pcmd	<p>/gakt [Unterbefehl]</p> <p>Führt Aktionen aus, die die Gruppe betreffen.</p> <p>Unterbefehle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hinzu (add) [Name] → PC in Gruppe einladen - verl (leave) → Aktuelle Gruppe verlassen - anf (leader) [Name] → PC zum Gruppenanführer machen - kick [Name] → PC aus der Gruppe werfen <p>auf (breakup) → Aktuelle Gruppe auflösen</p>
/ann, /join	Einladung von Gruppe annehmen.
/abl, /decline	Einladung von Gruppe ablehnen.
/freunde, /friendlist, /flist	<p>/freunde [Unterbefehl]</p> <p>Verwaltet die Freundesliste.</p> <p>Ohne Unterbefehl wird die Freundesliste geöffnet.</p> <p>Unterbefehle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hinzu (add) [Name] → Diesem PC eine Freundschaftsanfrage senden

	<ul style="list-style-type: none"> - ann (accept) [Name] → Freundschaftsanfrage dieses PC akzeptieren - abl [Name] → Freundschaftsanfrage dieses PC ablehnen <p>entf [Name] → Diesen PC von der Freundesliste entfernen</p>
/schwarzeliste, /slist, /blacklist, /blist	<p>/schwarzeliste [Unterbefehl] Verwaltet die Schwarze Liste. Ohne Unterbefehl wird die Schwarze Liste geöffnet. Unterbefehle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hinzu (add) [Name] → Diesen PC auf die Schwarze Liste setzen <p>entf [Name] → Diesen PC von der Schwarzen Liste entfernen</p>
/?	<p>/? [Befehl] Liefert eine detaillierte Erläuterung des entsprechenden Textbefehls. Abkürzungen sind zulässig.</p>
/warte, /wait	<p>/warte [Wartezeit] Legt die Pause zwischen Befehlen fest. Eine Wartezeit von 1 entspricht einer Sekunde. Die maximal zulässige Wartezeit ist 60. Eine Wartezeit über 60 wird als 60 interpretiert.</p>
/logout	<p>Loggt dich aus und du kehrst zum Titelbildschirm zurück.</p>
/ende, /shutdown	<p>Loggt dich aus und beendet das Spiel.</p>
/karte, /map	<p>Öffnet die Karte.</p>
/check, /c	<p>Untersucht das anvisierte Ziel.</p>
/bestiarium, /huntinglog, /hlog	<p>Öffnet das Bestiarium.</p>
/handwerker, /craftinglog, /clog	<p>Öffnet das Handwerker-Notizbuch.</p>
/sammler, /gatheringlog, /glog	<p>Öffnet das Sammler-Notizbuch.</p>
/handel, /trade	<p>Bietet dem anvisierten Ziel einen Handel an.</p>
/heim, /return	<p>Bringt dich mit der Rückführung zu deinem Heimatpunkt zurück.</p>
/kmd, /action, /ac	<p>/kmd „[Name des Kommandos]“ [Ziel] Führt das gewählte Kommando auf das spezifizierte Ziel aus. Wird das Ziel mit seinem Namen angegeben, so muss dieser in Anführungszeichen gesetzt werden. Kann nicht mit Kommandos verwendet werden, die noch nicht erlernt wurden oder in der aktuellen Situation nicht benutzt werden können.</p>

/kampf, /battlemode, /bm	<p>/kampf [Unterbefehl]</p> <p>Wechselt zwischen Initiative und Normalzustand.</p> <p>Bei fehlendem Unterbefehl wird in den jeweils anderen Zustand gewechselt.</p> <p>Unterbefehle:</p> <ul style="list-style-type: none"> - an (on) → Wechselt in die Initiative. aus (off) → Wechselt in den Normalzustand.
/mark, /marking, /mk	<p>/mark [Symbol] [Ziel]</p> <p>Markiert ein Ziel mit einem Symbol.</p> <p>Symbole:</p> <ul style="list-style-type: none"> - att1-5 (attack1-5) - bind1-3 - ignor1-2 (ignore1-2) <p>Wird keine Ziffer eingegeben, so wird automatisch die 1 verwendet.</p>
/ziel, /target, /ta	<p>/ziel [Name des Ziels]</p> <p>Wählt den angegebenen Charakter als Ziel aus. Das Ziel muss sich in Reichweite befinden. Enthält der Name des Ziels ein Leerzeichen, so muss der Name in Anführungszeichen gesetzt werden.</p>
/zielnpc, /targetnpc, /tnpc	<p>Der nächste NPC im Umkreis wird als Ziel ausgewählt.</p>
/zielgeg, /targetenemy, /tenemy	<p>Der nächste Gegner im Umkreis wird als Ziel ausgewählt.</p>
/zielfeind, /battletarget, /bt	<p>Der nächststehende dich attackierende Gegner wird als Ziel ausgewählt.</p>
/assist, /as	<p>/assist „[Charaktername]“</p> <p>Wählt dasselbe Ziel aus, das von dem angegebenen Charakter gerade anvisiert wird.</p>
/hin, /facetarget, /ft	<p>Wendet deinen Charakter sofort zum anvisierten Ziel hin.</p>
/lauf, /automove	<p>Lässt deinen PC automatisch in die aktuelle Laufrichtung weiterlaufen.</p>
/wann, /reakt, /recast	<p>/wann „[Kommando]“</p> <p>Zeigt an, wann das spezifizierte Kommando wieder verwendet werden kann.</p>
/beute, /loot	<p>Öffnet die Beutegut-Liste.</p>
/sitz, /sit, /lounge	<p>Wechselt zwischen Sitzen und Stehen. Manche Emotes sind im Sitzen anders als im Stehen. Man kann sich auch auf Stühle setzen.</p>
/folg, /follow	<p>Lässt dich automatisch dem anvisierten Spielercharakter nachlaufen.</p>

■ Abkürzungen

Befehl	Verwendung
<t>	Zeigt den Namen des anvisierten Ziels an.
<tt>	Zeigt das Hauptziel des anvisierten Ziels an.
<me>	Zeigt den Namen des eigenen Charakters an.
<0>	Zeigt den Namen des eigenen Charakters an.
<1> ... <8>	Zeigt den Namen des Gruppenmitglieds an 1. Stelle (2. Stelle usw.) der Gruppenliste an.
<attack1> ... <attack5>	Zeigt den Namen des mit „att1“ („att2“ usw.) markierten Ziels an.
<bind1> ... <bind3>	Zeigt den Namen des mit „bind1“ („bind2“ usw.) markierten Ziels an.
<stop1>, <stop2>	Zeigt den Namen des mit „ignor1“ („ignor2“ usw.) markierten Ziels an.
<square>	Zeigt den Namen des mit „quadr“ (square) markierten Ziels an.
<circle>	Zeigt den Namen des mit „kreis“ (circle) markierten Ziels an.
<cross>	Zeigt den Namen des mit „kreuz“ (cross) markierten Ziels an.
<triangle>	Zeigt den Namen des mit „drei“ (triangle) markierten Ziels an.
<mo>,<mouse>	Zeigt den Namen des Ziels an, auf dem sich der Mauszeiger befindet.
<hp>	Zeigt die aktuellen und maximalen LP des eigenen Charakters an.
<hpp>	Zeigt an, wie viel Prozent der maximalen LP des eigenen Charakters aktuell übrig sind.
<mp>	Zeigt die aktuellen und maximalen MP des eigenen Charakters an.
<mpp>	Zeigt an, wie viel Prozent der maximalen MP des eigenen Charakters aktuell übrig sind.
<tp>	Zeigt die aktuellen TP des eigenen Charakters an.
<class>,<job>	Zeigt die aktuelle Charakterklasse und die Stufe des eigenen Charakters an.
<pos>	Zeigt den Aufenthaltsort des eigenen Charakters an (Namen des Areal und Koordinaten).

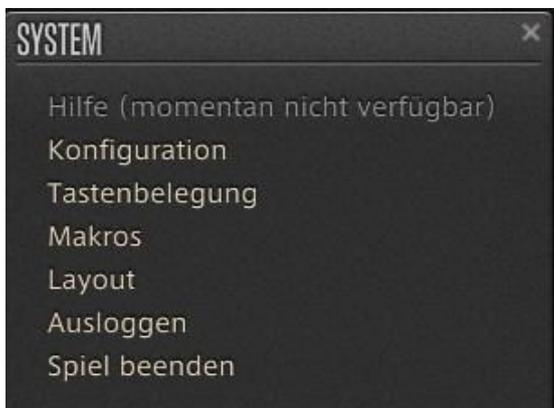
■ Makros

Mit Makros können mehrere Textbefehle zusammengestellt werden, um sie automatisch der Reihe nach auszuführen, sobald das Makro ausgelöst wird. Zum Beispiel kann man eine Kombination aus mehreren Kommandos ausführen oder den Gruppenmitgliedern eine festgelegte Nachricht schicken. Die vielseitigen Anwendungsmöglichkeiten

erleichtern das Spiel.

<<Makros erstellen>>

Wähle im Expressmenü „System“ und dann „Makros“, um das Fenster „Spielermakros“ zu öffnen.



Links ist eine Liste mit Zahlen von 0 bis 99. Für jede Zahl kann ein Makro eingerichtet werden (also maximal 100 Makros). Klicke auf eine Zahl, um das entsprechende Makro zu bearbeiten oder ein neues Makro zu erstellen.



Für alle Makros können eigene Icons, Namen und die auszuführenden Textbefehle festgelegt werden. Ein Makro kann maximal 20 Textbefehle enthalten. Bei Ausführung über ein Makro funktionieren die Textkommandos genau wie bei der direkten Eingabe ins Chatfenster.

Um ein erstelltes Makro zu bearbeiten, klickt man einfach auf die entsprechende Nummer. Mit einem Rechtsklick wird ein Untermenü geöffnet, dass die Optionen „Ausführen“, „Kopieren“, „Ausschneiden“ und „Löschen“ für das Makro ermöglicht.



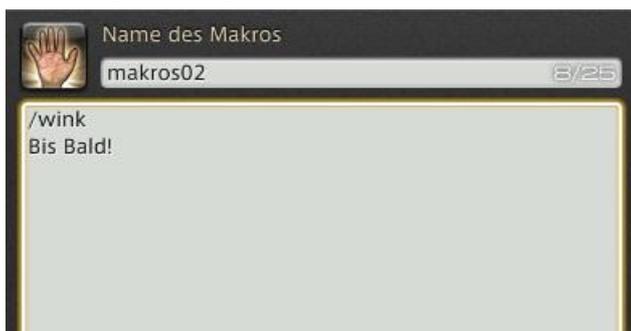
<<Makros anwenden>>



Das Icon eines erstellten Makros kann mit der Maus ins Kommandomenü bzw. im Kreuz-Kommandomenü gezogen und dort wie ein normales Kommando ausgeführt werden.

<<Beispiel>>

- ① Als Verabschiedung, wenn du eine Gruppe verlässt oder dich ausloggst, kannst du „Bis bald!“ sagen und gleichzeitig winken (/wink).





- ② Du kannst mit `/handwerker (/craftinglog)` das Handwerker-Notizbuch anzeigen lassen.
`/handwerker`
- ③ Du kannst einen Gegner mit „ignor1“ markieren, um deinen Gruppenmitgliedern einen strategischen Hinweis zu geben, dass sie diesen Gegner ignorieren sollen, weil du ihn dir vorknöpfen willst :
`/mark ignor1 <t>`
- ④ Als Druide kannst du den Zauber „Schlummer“ auf ein mit „ignor1“ markiertes Ziel sprechen, um ihn in Schlaf zu versetzen:
`/kmd Schlummer <stop1>`