



Manuel de la phase 2 du test bêta

SQUARE ENIX.

Sommaire

| | |
|---|-----|
| Introduction..... | 1 |
| Objectifs du test bêta..... | 1 |
| Installer le programme..... | 2 |
| Désinstaller le programme..... | 6 |
| Lancer le jeu | 7 |
| Créer un personnage et choisir un Monde..... | 10 |
| Commandes de base | 13 |
| Déplacements du personnage..... | 14 |
| Contrôle de la caméra..... | 14 |
| Ciblage | 14 |
| Éléments de l'écran de jeu | 16 |
| Affichage tête haute (ATH) | 16 |
| Le micro menu | 22 |
| Déroulement du jeu | 24 |
| Combat | 24 |
| Jouer en équipe et communiquer | 34 |
| Discussion | 36 |
| Tenues | 41 |
| L'artisanat et la récolte | 46 |
| Changements apportés au système de combat depuis la version alpha | 49 |
| Quitter le jeu | 50 |
| Avis et retours | 50 |
| Signaler un problème | 50 |
| Utilisation de la souris | 53 |
| Utilisation du clavier..... | 53 |
| Utilisation de la manette..... | 538 |
| Commandes texte..... | 59 |
| Macros | 62 |

Objectifs du test bêta

Avant toute chose, nous tenons à vous remercier de votre participation à la phase 2 du test bêta de FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn.

Ce test bêta a pour objectif de vérifier le système et l'équilibre du jeu ainsi que de corriger les éventuels problèmes apparus suite aux nombreux changements effectués au niveau des serveurs, du client de jeu, de l'interface utilisateur, du système de combat, etc.

Nous vous prions toutefois de garder à l'esprit que le jeu est actuellement en cours de développement et que, par conséquent, des problèmes peuvent éventuellement survenir.

Pour plus d'informations, [cliquez ici](#).

*** La phase 2 du test bêta ne se déroule que sur la version Windows®.**

Installer le programme

1. Démarrer l'assistant d'installation

Double-cliquez sur le fichier exécutable "ffxivsetup.exe" que vous avez téléchargé sur le forum des testeurs de la version bêta. L'assistant d'installation se lance alors.

* Installez le programme en tant qu'utilisateur disposant des droits d'administrateur. Si vous utilisez Windows Vista® ou Windows® 7, le mot de passe de l'administrateur vous sera éventuellement demandé.

* Il se peut qu'une fenêtre d'Avertissement de sécurité apparaisse. Dans ce cas, cliquez sur Exécuter pour continuer.



Espace disque

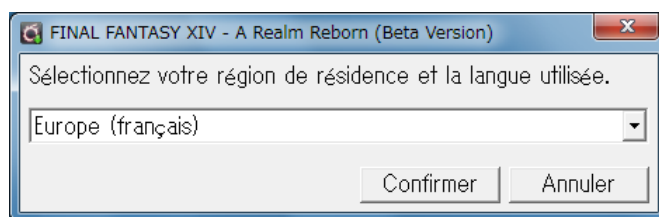
- Il faut un minimum de 20 Go d'espace libre sur le disque dur contenant le dossier d'installation.
- Il faut un minimum de 2 Go d'espace libre sur le disque dur contenant le dossier "Mes documents".
- Il faut un minimum de 1 Go d'espace libre sur le disque dur contenant le système d'exploitation Windows.

Précautions d'installation

- Si vous utilisez Windows Vista® ou Windows® 7, il se peut qu'une fenêtre de Contrôle de compte d'utilisateur apparaisse. Dans ce cas, cliquez sur Oui pour continuer.
- Choisir une langue différente de celle de votre système d'exploitation peut entraîner la corruption de certains caractères dans l'assistant d'installation.

2. Sélectionner les paramètres régionaux et linguistiques

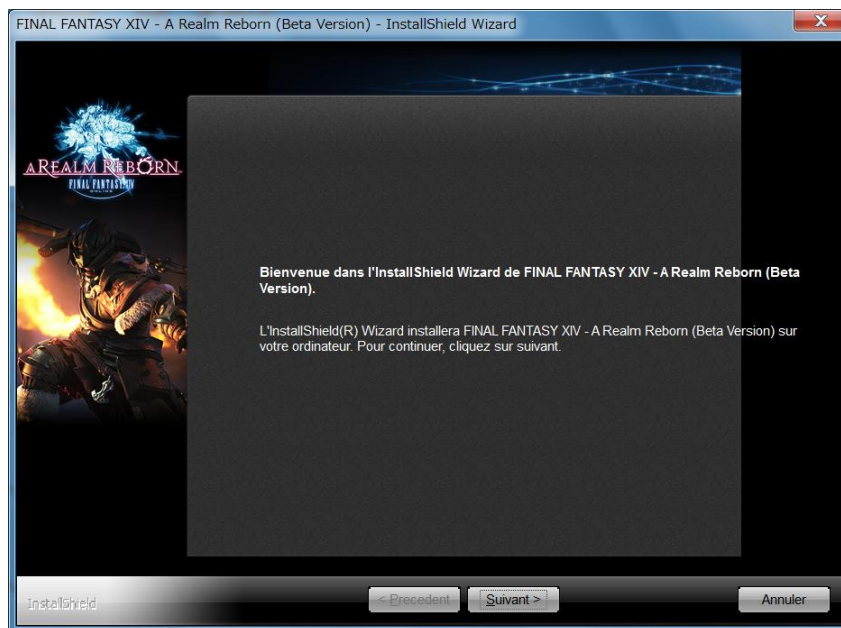
Choisissez ensuite la langue d'affichage de l'assistant d'installation et du jeu. La langue par défaut est automatiquement réglée sur celle choisie dans les options régionales et linguistiques de Windows.



3. Installer le programme

Une fois la langue choisie, l'assistant d'installation prépare les fichiers à installer. Cliquez sur Suivant pour continuer.

* Une fenêtre vous demandant d'installer DirectX peut s'afficher si la bibliothèque est absente de votre machine ou si sa version est obsolète. Dans ce cas, suivez les instructions à l'écran et procédez à l'installation.

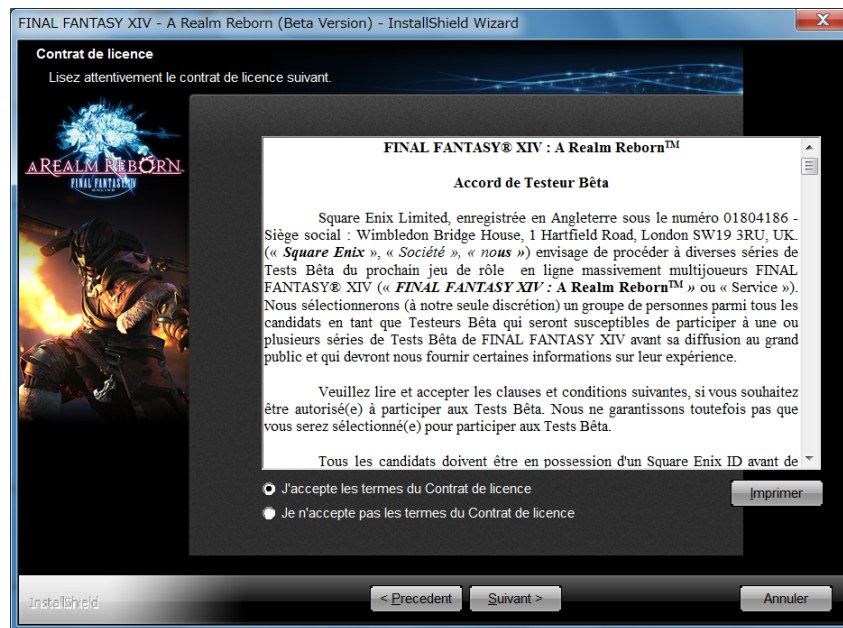


4. Programmes en arrière-plan

Des informations importantes s'afficheront dans l'assistant d'installation au sujet des programmes tournant en arrière-plan. Prenez le temps de les lire attentivement et cliquez sur Suivant si rien ne semble poser problème.

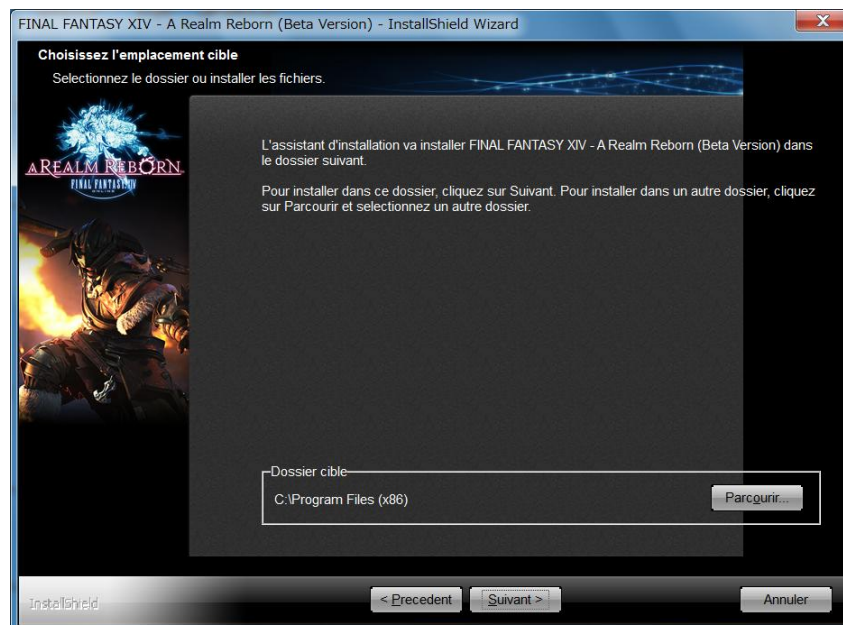
5. Contrat de licence du logiciel

Lisez attentivement le contrat de licence de FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn version bêta. Si vous en acceptez les termes, sélectionnez "J'accepte les termes du contrat de licence." et cliquez sur Suivant.



Choix du dossier d'installation

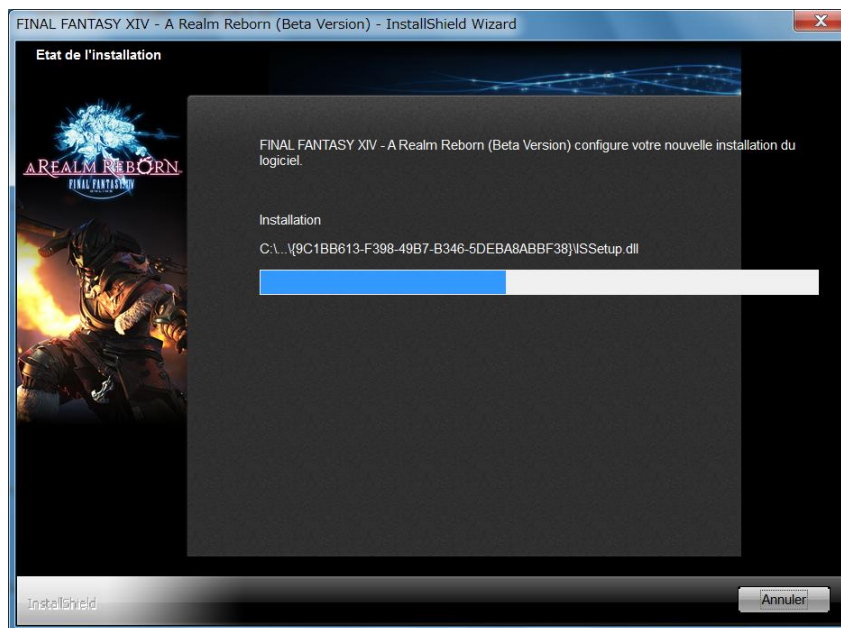
Si vous souhaitez installer les données du jeu dans un dossier différent de l'emplacement cible par défaut, cliquez sur Parcourir et désignez le dossier de votre choix. Une fois le dossier d'installation déterminé, cliquez sur Suivant.



* Le nom du dossier d'installation ne doit pas contenir de caractères spéciaux.

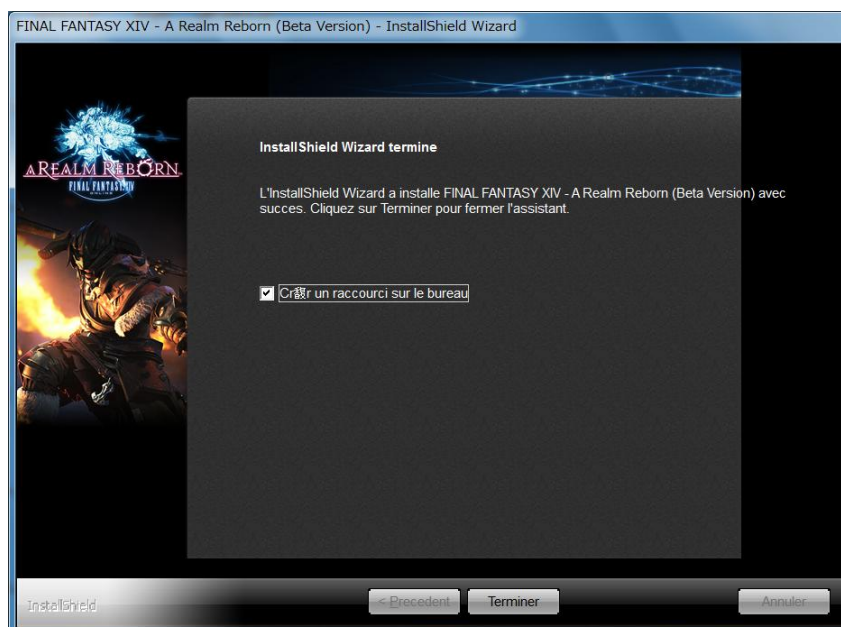
6. Copie des fichiers

Après avoir confirmé le dossier d'installation, cliquez sur Suivant pour démarrer la copie des fichiers du programme.



Fin de l'installation

Cochez ou décochez la case Créer un raccourci sur le bureau, puis cliquez sur Terminer pour fermer l'assistant d'installation.



Pour les ordinateurs utilisant Windows® 7

Un message d'erreur vous demandera éventuellement d'installer le Service Pack 2 pour Windows Vista.

Si c'est le cas, procédez comme suit :

1. Faites un clic droit sur le fichier ffxivsetup.exe et accédez à ses propriétés.
2. Cliquez sur le bouton "Modifier les paramètres pour tous les utilisateurs" dans l'onglet Compatibilité.
3. Décochez l'option "Exécuter ce programme en mode de compatibilité pour :" et cliquez sur Appliquer.

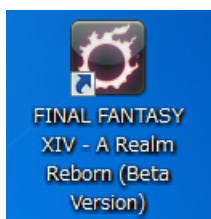
Désinstaller le programme

Ouvrez le menu Démarrer et sélectionnez le Panneau de configuration (dans la rubrique Paramètres pour Windows® XP). Si vous utilisez Windows® XP, double-cliquez sur Ajout/Suppression de programmes. Pour Windows Vista® ou Windows®7, sélectionnez la rubrique Programmes et cliquez sur le lien Désinstaller un programme (ou double-cliquez sur Programmes et fonctionnalités en affichage classique). Sélectionnez FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) dans la liste des programmes, puis cliquez sur l'option Supprimer ou Désinstaller.

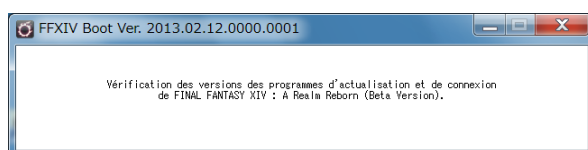
*** Désinstaller le programme ne supprimera pas les données de FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn (Beta Version) situées dans le dossier Mes documents. Vous devrez les supprimer manuellement.**

Lancer le jeu

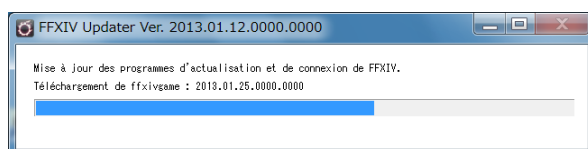
Double-cliquez sur le raccourci FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) pour lancer le jeu.



Le programme vérifiera alors si une mise à jour est disponible.



Si tel est le cas, il téléchargera les données actualisées depuis le serveur et les installera automatiquement. Le programme de connexion se lancera après cette opération, qui peut prendre plusieurs minutes.



Lancer le programme de connexion



Le programme de connexion vous permet de mettre à jour votre version du jeu et de vous y connecter grâce à votre code d'identification et votre mot de passe Square Enix. Il est également possible d'y obtenir diverses informations et de procéder à certains réglages du jeu.

Dans le cadre de la version bêta, vous y trouverez des liens vers le forum des testeurs, le site officiel de FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn, les pages officielles sur Facebook et Twitter, ainsi que la chaîne YouTube FINAL FANTASY XIV et la page de gestion de compte Square Enix. Un simple clic vous permettra d'ouvrir la page désirée dans votre navigateur Internet.

1. Se connecter au jeu

Renseignez votre identifiant et mot de passe Square Enix (ainsi que votre mot de passe à usage unique si vous utilisez un authenticateur) et cliquez sur Connexion.

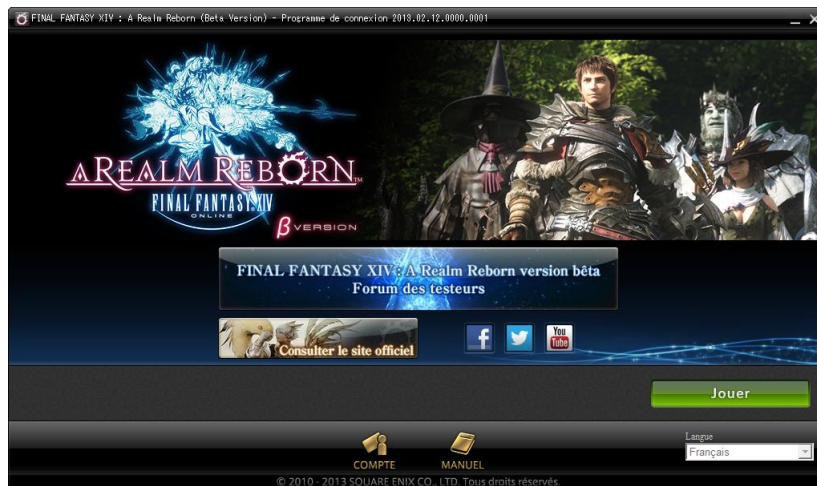
*** Veuillez vous connecter avec le compte Square Enix que vous avez utilisé pour enregistrer le code fourni dans l'e-mail de confirmation de votre participation au test bêta.**



2. Mise à jour du jeu

Le programme recherche automatiquement les mises à jour disponibles lorsque vous vous connectez. Si jamais les données ont été actualisées depuis votre dernière connexion, il les télécharge et installe la version la plus récente du jeu. Cette opération peut prendre plusieurs minutes. (Une estimation du temps d'installation de la mise à jour s'affiche à l'écran.)

3. Lancer le jeu



Une fois la mise à jour terminée, l'option "Jouer" s'affiche. Cliquez dessus pour lancer le jeu.

Créer un personnage et choisir un Monde

Beaucoup de testeurs de la version bêta possédaient déjà un personnage dans la version 1.x de FINAL FANTASY XIV. Les données de ce personnage ne sont cependant pas utilisables dans la phase 2 du test bêta de FFXIV : ARR. Chaque testeur doit donc créer un nouveau personnage ou utiliser un de ceux créés lors de la phase 1.

Les personnages créés dans le cadre de la phase 2 du test bêta seront supprimés à la fin de celle-ci.

Écran de création du personnage (Souris / Clavier)



Écran de création du personnage (Manette)



Le menu de création de personnage

Bouger le curseur en maintenant les boutons gauche ou droit de la souris permet de faire pivoter la caméra et la source de lumière autour du personnage. La molette permet, quant à elle, de procéder à des zooms avant et arrière.

Il est également possible de créer son personnage à l'aide de la manette. Pour ce faire, reportez-vous aux instructions en haut de l'écran.

La mise en situation

1. Ces icônes vous permettent de changer le décor.
2. Cette option vous permet de modifier l'accoutrement du personnage à l'écran.

Race : équipement par défaut de la race choisie.

Classe : équipements pouvant être obtenus après une certaine progression dans cette classe.

(Cette option n'est sélectionnable qu'après le choix de la classe.)

*** Les équipements de jobs s'affichent pour chaque classe dans le cadre de la version bêta.**

Sous-vêtements : sous-vêtements du personnage.

3. Cette option vous permet de changer la pose du personnage.
4. Cet icône vous permet de quitter la création de personnage et de retourner à l'écran de sélection des personnages.
(Tous les choix seront alors perdus.)

Créer un personnage

1. Cliquez sur Jouer une fois connecté.

2. Cliquez sur l'option Nouveau personnage à l'écran de choix du personnage.

3. Choisissez la race, l'ethnie et le sexe de votre personnage.

* Les caractéristiques du personnage (force, dextérité, vitalité, intelligence, esprit et piété) varient légèrement selon la race et l'ethnie choisies, comme dans la version alpha.

4. Personnalisez son apparence.

* Les options de personnalisation disponibles sont limitées dans la phase 2 de la version bêta, tout comme les variantes proposées pour chacune de ces options.

5. Choisissez une date de naissance et une divinité.

* Le choix de la divinité influence légèrement les attributs élémentaires (feu, glace, vent, terre, foudre, eau).

6. Choisissez une classe.

* Seules les classes de maître d'hast, d'archer et d'élémentaliste sont disponibles dans la phase 2 de la version bêta. Par conséquent, tous les personnages commencent leur aventure dans la Cité de Gridania. Notez aussi qu'il est possible d'accéder à la classe de gladiateur sous certaines conditions.

7. Choisissez un Monde.

* Seuls les Mondes disponibles pour la phase 2 de la version bêta s'affichent.

8. Nommez votre personnage et cliquez sur Accepter.

- Les noms de personnage comprennent jusqu'à 20 caractères maximum dans FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn.

* Les noms des personnages créés lors de la version 1.0 du jeu excédant cette limite ne seront pas modifiés dans A Realm Reborn et resteront utilisables en l'état.

9. Si le personnage vous convient, cliquez sur O.K. pour commencer à jouer.

Commandes de base

Des fenêtres d'aide apparaîtront pour vous aider à vous familiariser avec les commandes de base de FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn. Certaines commandes sont très différentes de la version 1.0 du jeu. Ce manuel n'expliquant que les fonctions nécessaires au bon déroulement du test bêta, veuillez à lire attentivement les explications de l'aide dans le jeu.

À partir de la phase 2 du test bêta, vous pouvez choisir de jouer à la manette. Le menu de configuration, accessible après la séquence d'introduction, vous permet de choisir entre deux types de contrôles pré-réglés :

| | |
|------------------|--|
| Souris / Clavier | Mode de contrôle traditionnel au clavier et à la souris. |
| Manette | Mode de contrôle à la manette basé sur l'utilisation de la barre d'actions en croix. |

* Seules les manettes officielles FFXIV (e-frontier FF-GP1, ELECOM JC-U3312BK-FF) et les manettes compatibles avec XInput sont actuellement prises en charge par le programme. L'utilisation de périphériques autres que ceux listés ci-dessus n'est pas recommandée. (La prise en charge des manettes tierces et les options de configuration des boutons seront implémentées lors de la phase 3 du test bêta.)

* Les instructions du manuel correspondent aux boutons des périphériques compatibles avec XInput.

* Il se peut que des problèmes surviennent sur les configurations disposant de deux manettes ou plus. Dans ce cas, veuillez débrancher le périphérique dont vous ne vous servez pas pour jouer et relancez le programme.

Afficher le menu de configuration

Appuyez sur la touche Échap ou cliquez sur l'icône Système dans le micro menu, et cliquez ensuite sur Configuration.

Jeu à la souris et au clavier



Déplacements du personnage

Dans FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn, les déplacements de base du personnage et les mouvements de caméra peuvent être effectués avec la souris.

Une pression simultanée sur les boutons gauche et droit de la souris permet de faire avancer votre personnage. Faites glisser la souris en maintenant les boutons enfoncés pour changer de direction et faire pivoter la caméra. La barre d'espace vous permet de sauter par-dessus de petits obstacles. Consultez les sections "Souris" et "Clavier" à la fin de ce manuel pour plus d'informations sur les actions associées à chacune des touches et boutons.

* Deux modes de déplacement peuvent être choisis pour le déplacement utilisant les touches ZQSD du clavier : "Standard" (personnage fixe) et "Legacy" (caméra fixe).

Contrôle de la caméra

Deux types de mouvements de caméra sont disponibles avec la souris :

| | |
|--|---|
| Déplacement avec le bouton gauche maintenu | La caméra se déplace mais le personnage ne bouge pas. |
| Déplacement avec le bouton droit maintenu | La caméra se déplace avec le personnage, qui pivote et s'oriente dans la même direction que celle-ci. |

* Le mode de contrôle de la caméra peut être modifié dans le menu Configuration.

Ciblage

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur des éléments à l'écran (personnages, portes, éthérites...) pour les sélectionner. Le clic droit vous permet, entre autres, d'attaquer automatiquement un ennemi, de parler à un personnage non joueur (PNJ) ou encore d'afficher le menu d'interaction avec un autre joueur.

Utiliser la touche Ctrl

En maintenant la touche Ctrl pressée, vous pouvez masquer temporairement les noms des autres PJ et les rendre non ciblables. Cette fonction est particulièrement utile quand la présence d'un grand nombre de joueurs à l'écran rend difficile le ciblage d'un PNJ, ennemi ou objet.

Jeu à la manette

La phase 2 du test bêta permet de jouer à la manette. Pour ce faire, choisissez simplement l'option Manette dans le menu Configuration. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la rubrique Maniement à la manette.

* Les boutons cités dans les exemples ci-dessous correspondent aux manettes compatibles XInput.

Déplacement du personnage

Le stick analogique gauche permet de déplacer le personnage, tandis que le bouton Y sert à sauter. Deux modes de déplacement peuvent être choisis dans le menu Configuration : "Standard" (personnage fixe) et "Legacy" (caméra fixe).

Contrôle de la caméra

Utilisez le stick analogique droit pour contrôler la caméra. Le mode de contrôle de la caméra peut être modifié dans le menu Configuration.

Ciblage

Appuyez sur le bouton A pour faire apparaître le cercle de ciblage. Choisissez un élément à l'écran à l'aide de la croix directionnelle (si besoin) et appuyez une nouvelle fois sur le bouton A pour confirmer la cible.



Ennemi ciblé



Ennemi sélectionné

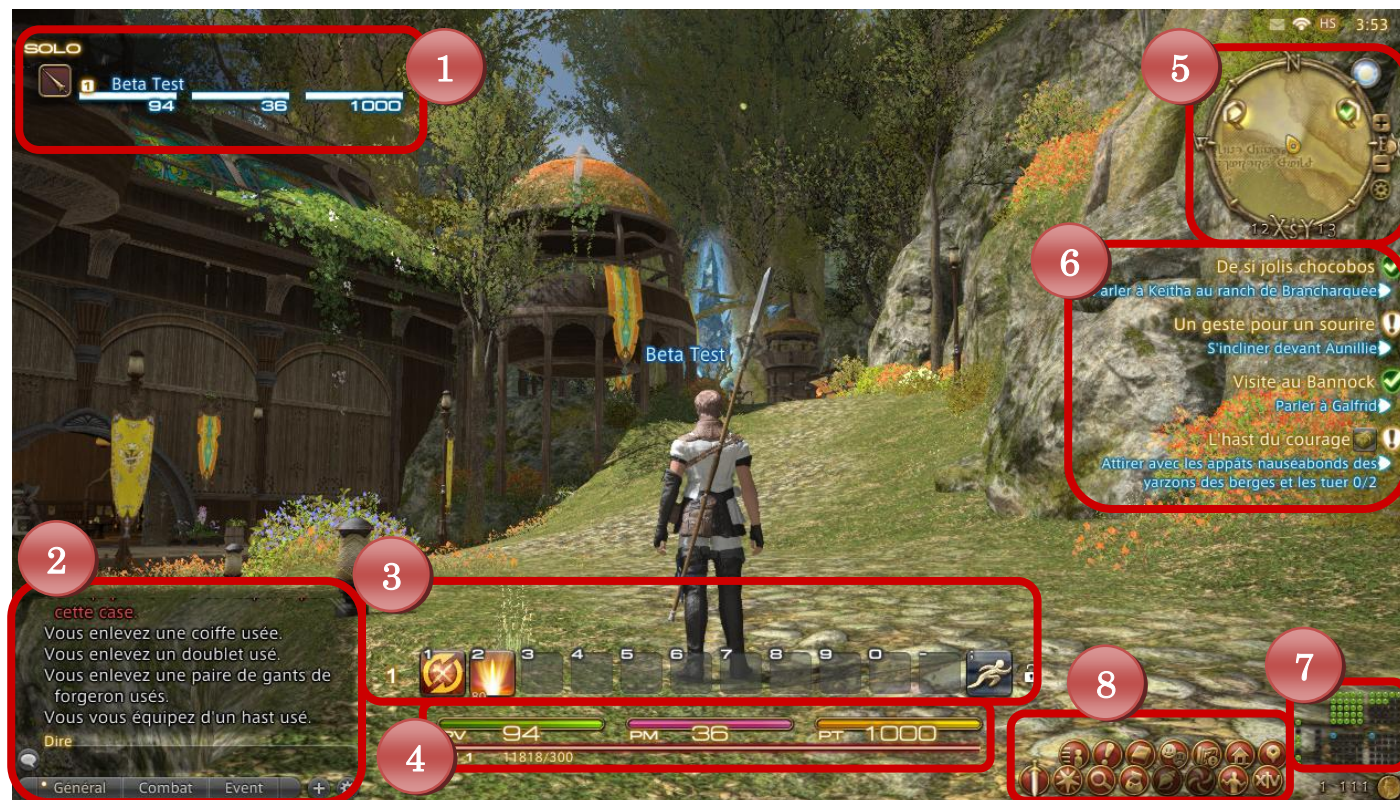
Menus

Utilisez la croix directionnelle pour déplacer le curseur dans les menus, le bouton A pour confirmer, le bouton B pour annuler, et le bouton X pour afficher le sous-menu (lorsque existant). Certaines fenêtres affichent des indications supplémentaires réservées au contrôle à la manette. Le bouton BACK permet de naviguer dans les éléments de l'ATH (log, liste des objectifs, etc.) et le bouton START permet d'accéder au micro menu.

Éléments de l'écran de jeu

Cette section a pour but de vous donner des explications sur les différents éléments affichés et leurs fonctions de base. Pour plus de renseignements concernant leur utilisation, référez-vous à la section "Déroulement du jeu".

Affichage tête haute (ATH)



1. Équipe

Les informations concernant les membres de votre équipe s'affichent dans cette liste, qui indique en tête le nom de votre personnage. Vous pouvez sélectionner une cible en cliquant sur un nom dans cette liste. Pour savoir comment former, rejoindre ou quitter une équipe, consultez la section "Jouer en équipe et communiquer".

Masquer la liste des équipiers

Si vous cochez l'option "Masquer la liste des équipiers en solo" dans la rubrique "Visuel" du menu de configuration, la liste des équipiers apparaît uniquement lorsque vous êtes dans une équipe.

* Cette option est activée par défaut.

2. Log

C'est dans cette fenêtre que s'affichent les messages importants ainsi que vos conversations.

Vous pouvez filtrer les informations qui vous intéressent en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'un des onglets "Général", "Combat" ou "Événement".

Pour plus d'informations sur les différents modes de communication, consultez la section "Discussion".


| | |
|-----------|---|
| Général | Les résultats des différentes actions menées à l'écran, ainsi que les conversations avec les autres joueurs s'y affichent. |
| Combat | Cet onglet vous permet de consulter les informations relatives aux combats et vous aide ainsi à mieux évaluer vos performances. Notez que le texte dynamique à l'écran reprend les mêmes informations, pour plus de confort. Vous pouvez très bien choisir de filtrer les informations du log pour ne voir que ces informations dans cette fenêtre. |
| Événement | Cet onglet vous permet de relire les dialogues des personnages du jeu. |

3. Barres d'actions

Vous pouvez y placer des actions, des emotes, des objets, des macros ou des signes auxquels vous aurez accès en un clic. Le nombre en bas à gauche vous indique combien leur exécution ou consommation vous coûtera en PT ou PM (PS/PR).

PS (points de synthèse) : Points consommés par des actions relatives à la synthèse.


PR (points de récolte) : Points consommés par des actions relatives à la récolte.

| | |
|---|--|
| Verrouillage  | Cette fonction vous permet de verrouiller l'emplacement des icônes dans les barres d'actions pour chacune de vos classes. Lorsque vos barres d'actions sont déverrouillées, il suffit d'un glisser-déposer pour déplacer les icônes. |
|---|--|

4. Attributs

Les points de vie (PV), points de magie (PM), points de synthèse (PS), points de récolte (PR) et les points de tactique (PT) y sont indiqués. Votre niveau actuel ainsi que le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant y apparaissent également.

Des icônes vous informeront quant aux altérations d'état bénéfiques ou néfastes vous affectant et leur temps d'efficacité restant. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône d'une altération d'état bénéfique pour l'annuler.

| | |
|--|--|
| Repos  | Cet icône apparaît lorsque vous entrez dans un lieu de repos. Il vous indique que vous cumulez actuellement un bonus de repos. |
|--|--|

Couleur dans la barre des points d'expérience

Bleu Vous cumulez un bonus de repos.

Rouge Votre bonus de repos est au maximum.

5. Boussole

La direction empruntée par votre personnage ainsi que l'angle de la caméra et les emplacements des échoppes et des éthérites y sont indiqués. Les points bleus représentent vos équipiers et les points rouges représentent les monstres combattus. L'icône en forme de soleil, qui se déplace progressivement autour du cadran de la boussole, indique l'heure éorzéenne actuelle.

* Faire un clic gauche sur la boussole ou appuyer sur le bouton X de la manette permet d'afficher la carte.

6. Liste des objectifs

La liste des objectifs vous permet de voir les titres des quêtes, mandats et autres missions en cours ainsi que les objectifs immédiats pour chacun d'entre eux. Cliquer sur un titre (ligne jaune) ouvre le journal, tandis que cliquer sur un objectif (ligne bleue) affiche son emplacement sur la carte.

7. Inventaire et gils

Cet élément vous indique l'emplacement des armes et des armures équipées, l'état de votre inventaire, ainsi que le nombre de gils en votre possession. Cliquez pour ouvrir la fenêtre "Personnage" ou l'une des fenêtres "Inventaire".

Couleurs des points dans le module de l'inventaire

La couleur des points vous indique le type et l'état d'un objet, ainsi que l'espace disponible dans votre inventaire.

| | |
|--------|--|
| Noir | Emplacement libre |
| Vert | Pièce d'équipement |
| Rouge | Pièce d'équipement usée |
| Bleu | Objet consommable ou matériau |
| Orange | Objet consommable ou matériau (pile complète) |
| Blanc | Objet ayant un taux de symbiose de 100% |
| Gris | Objet permettant d'obtenir un compagnon, sifflet chocobo |

8. Micro menu

Pour connaître le fonctionnement du micro menu, consultez la section Le micro menu.



9. Messages flottants

Les invitations et les requêtes d'ami y sont indiquées. Cliquez sur l'un de ces éléments pour y répondre.

10. Cible

Ce composant vous indique les informations concernant l'élément sélectionné (personnage ou objet). Le nom sur la gauche indique la cible de l'ennemi. Sur l'image ci-dessus, l'écureuil niveau 2 a donc pris Beta Test pour cible.

11. Inimitié

Les noms des monstres ayant de l'inimitié pour vous y sont indiqués.

12. Barre de progression

Elle vous indique le temps de lancement d'une action dont l'effet n'est pas immédiat.

13. Focalisation

Ce module indique la cible sur laquelle un joueur focalise ses actions.

La focalisation

Elle vous permet de choisir une cible sur laquelle vous concentrez. Pour ce faire, cliquez sur votre cible et appuyez sur Shift+F. Le module "Focalisation" apparaît alors à l'écran. Il vous suffit ensuite de cliquer sur le nom de la cible dans le module pour la sélectionner.

14. Texte et icônes dynamiques

Il s'agit des informations concernant vos actions, vos altérations d'état, etc.

| Texte et icône | Signification |
|----------------|--|
| | Dégâts infligés |
| | Dégâts critiques infligés |
| | Dégâts subis |
| | Dégâts critiques subis |
| | Dégâts de PT infligés |
| | Dégâts de PT subis |
| | PV récupérés |
| | PV récupérés |
| | PM récupérés |
| | PT récupérés |
| | Esquive |
| | Manqué |
| | Invulnérabilité La cible est insensible aux actions menées contre elle. |

| | |
|--|---|
| | Les points d'expérience peuvent parfois varier du fait d'un bonus. Lorsque c'est le cas, celui-ci s'affiche entre parenthèses. Les points d'expérience indiqués prennent en compte le calcul de ce bonus. |
| | Obtention d'un objet : Le nom et le nombre d'objets gagnés apparaissent dans le log. |
| | Effet bénéfique L'icone qui pointe vers le haut indique qu'il s'agit d'un état bénéfique. |
| | Effet néfaste subi L'icone qui pointe vers le bas indique qu'il s'agit d'un état néfaste. |
| | Effet néfaste/bénéfique terminé |
| | Progression de la synthèse |
| | Qualité de l'objet synthétisé |

Icones contextuels

Au cours des combats, des icones contextuels apparaissent sur les ennemis et vos équipiers. Ces icones se divisent globalement en trois catégories de couleur :

| | |
|---------------------------------------|------|
| Actions des équipiers | |
| Actions des ennemis | |
| Résultat d'un soin ou effet bénéfique | |

Le micro menu



* Certaines commandes du micro menu ne sont pas disponibles au début du jeu.

(De gauche à droite sur la ligne supérieure)

| | |
|---------------|--|
| Personnage | <p>Les informations concernant les caractéristiques de votre personnage y sont indiquées. Vous pouvez également vérifier et modifier l'équipement porté. Le système de tenues vous permettra également de changer vos armes et armures équipées en un clic, dès que vous aurez débloqué une seconde classe. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section "Les tenues".</p> <p>* La classe de gladiateur étant disponible à titre exceptionnel dans la version bêta, la débloquent comme seconde classe ne permet pas d'utiliser les tenues.</p> <p>* Suite aux commentaires des testeurs de la version alpha, nous avons décidé de revoir le fonctionnement du système de tenues. Nous prévoyons de l'implémenter à partir de la phase 3.</p> |
| Journal | <p>Les quêtes et mandats acceptés ainsi que leur contenu y sont indiqués. Vous pouvez ainsi vérifier quelle sera la prochaine étape de votre mission ainsi que son emplacement sur la carte. Pour consulter la liste des quêtes et des mandats effectués, cliquez sur l'onglet "Achevés".</p> |
| Carnets | <p>Vous y trouverez vos carnets d'artisanat et de récolte, ainsi que le bestiaire.</p> |
| Réseau social | <p>Cette fonction vous permet de consulter la liste de vos équipiers, votre liste d'amis comme votre liste noire et d'effectuer une recherche de joueur.</p> |
| Carte | <p>Cette commande vous permet d'afficher la carte.</p> |
| Rapatriement | <p>Cette fonction vous ramène à l'éthérite enregistrée en tant que point de retour.</p> <p>* Indisponible pendant 15 minutes après utilisation.</p> |
| Signes | <p>Les signes vous permettent de marquer vos cibles.</p> |

(De gauche à droite sur la ligne inférieure)

| | |
|--------------------|---|
| Dégainer/Rengainer | Cette commande vous permet de dégainer ou de rengainer votre arme mais ne change en rien votre force ou les actions possibles. |
| Actions et traits | Affiche le menu des actions et des traits. |
| Outil de mission | Cette commande affiche le calendrier et vous permet de vérifier combien de temps il vous reste avant de pouvoir accéder de nouveau à un mandat. * L'outil de recherche de mission n'est pas disponible dans la phase 2 du test bêta. |
| Inventaire | Les pièces d'équipement que vous pouvez porter et les objets consommables apparaissent dans votre inventaire. Un clic droit sur un objet permet d'afficher le menu des actions possibles. Déplacez un objet avec un glisser-déposer du bouton gauche de la gauche. La liste des objets-clefs obtenus au cours de quêtes ou de mandats peut être consultée en cliquant sur l'icône en haut à droite. Ces objets sont personnels et ne peuvent être vendus ou jetés. |
| Linkshell | * Indisponible dans la phase 2 du test bêta. |
| Téléportation | Cette commande vous permet de vous téléporter vers une étherite déjà visitée contre une somme en gils. * Le système d'anima a été abandonné. |
| Emotes | Vous pouvez déplacer certaines emotes depuis la liste jusqu'aux barres d'actions avec un glisser-déposer du bouton gauche de la souris. |
| Système | Cette commande vous permet d'accéder aux menus de configuration, d'attribution des touches, et des réglages des macros et de l'ATH. Vous pouvez également vous déconnecter et quitter le jeu via cette fonction. Pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section "Quitter le jeu". * La fonction "Tutoriel", qui permet de revoir les fenêtres d'aide apparaissant au cours du jeu, n'est pas disponible dans la phase 2 du test bêta. |

Déroulement du jeu

Combat

Dans FINAL FANTASY XIV : A Realm Reborn, les joueurs ou équipes qui engagent le combat contre un ennemi en premier ne sont plus les seuls rétribués à la fin du combat. Si des personnages ou des équipes se joignent à un combat en cours et qu'ils infligent un certain nombre de dégâts, ils reçoivent aussi des points d'expérience, des objets de quête, ainsi que le bénéfice de la victoire.

Cependant, seul le personnage ou l'équipe qui a engagé le combat reçoit l'exclusivité du butin.

Couleurs des plaques de nom



| | |
|--------|---|
| Jaune | Ennemi libre, qui n'est pas en train de combattre. |
| Rouge | Ennemi en train de combattre, que vous ou un de vos équipiers avez attaqué en premier. |
| Orange | Ennemi agressif qui attaque ou ennemi lié à un autre ennemi en combat. |
| Violet | Ennemi en combat qu'un joueur autre que vous ou un de vos équipiers a attaqué en premier. |

Icone de la plaque de nom et symboles

| | |
|--|--|
| | Cet icone indique que l'ennemi est agressif et qu'il peut attaquer votre personnage si vous l'approchez. |
| | Symbole affiché au-dessus des monstres en relation avec une quête. |

Barres d'actions

En plus de la barre d'actions horizontale traditionnelle, une nouvelle barre d'actions dite "en croix" dédiée au jeu à la manette a été ajoutée dans la phase 2 du test bêta. Pour l'utiliser, allez dans le menu de configuration et sélectionnez l'option "Manette" dans les contrôles pré-réglés.

Vous pouvez placer des techniques d'arme et des sorts dans les barres d'actions depuis la liste "Actions et traits", accessible à partir du micro menu.

Barre d'actions (Souris / Clavier)



Par défaut, l'icone d'attaque automatique occupe le premier emplacement, l'icone de l'action apprise au niveau 1 occupe le deuxième, et l'action Sprint le dernier emplacement (touche "="). Les actions acquises avec le gain de niveau s'ajouteront automatiquement à vos barres d'actions. Vous pouvez changer leur ordre d'un simple glisser-déposer ou les retirer de vos barres en les supprimant au moyen d'un clic droit sur l'icone concerné.

Le nombre en bas à gauche indique la quantité de PM (PS/PR) et PT consommés par une action. Dans l'exemple ci-dessus, l'action dans le deuxième emplacement, "Terre", coûtera 10 PM lors de son exécution.

Barre d'actions en croix (Manette)



Tout comme la barre d'actions traditionnelle, il est possible de configurer l'emplacement des icones d'action. Le bouton RB vous permet de permuter rapidement les 8 barres à votre disposition.

Chaque emplacement correspond à une direction ou un bouton. Pour lancer une action, il suffit d'enfoncer une gâchette (LT ou RT) puis d'appuyer sur le bouton ou la direction correspondant.

Par exemple, pour lancer l'action Sprint sur l'image ci-dessus, il faut presser la gâchette LT puis appuyer sur le bouton B.

Enregistrer une action

Ouvrez la fenêtre "Actions et traits" à partir du micro menu, puis sélectionnez l'action que vous voulez enregistrer.



Pressez ensuite la combinaison de boutons désirée pour enregistrer la commande dans la barre d'actions.

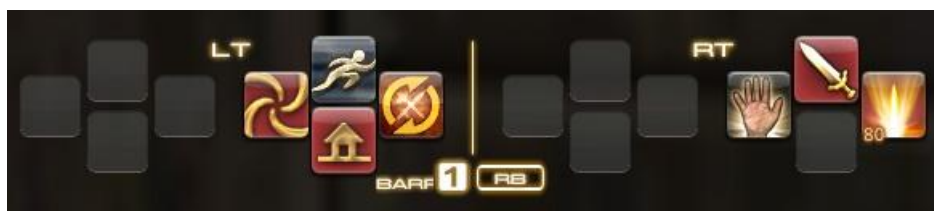


Enregistrer une macro

Ouvrez la fenêtre Macro à partir du menu Configuration, puis choisissez la macro que vous souhaitez enregistrer dans la barre d'actions en croix.



Appuyez sur le bouton X et sélectionnez l'option "Enregistrer dans la barre d'actions en croix".



Il ne vous reste plus qu'à presser la combinaison de boutons désirée pour assigner la commande.

Enregistrer une emote

Ouvrez le menu d'émotes à partir du micro menu et sélectionnez la commande que vous voulez enregistrer.



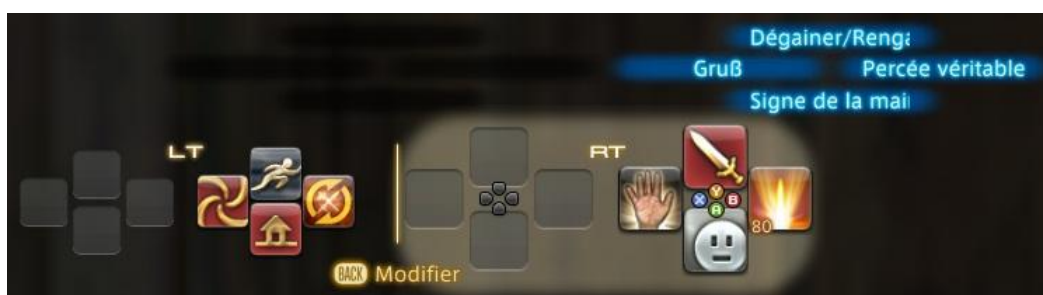
Appuyez sur le bouton X et pressez ensuite la combinaison de boutons désirée pour assigner l'émote à l'emplacement désiré.



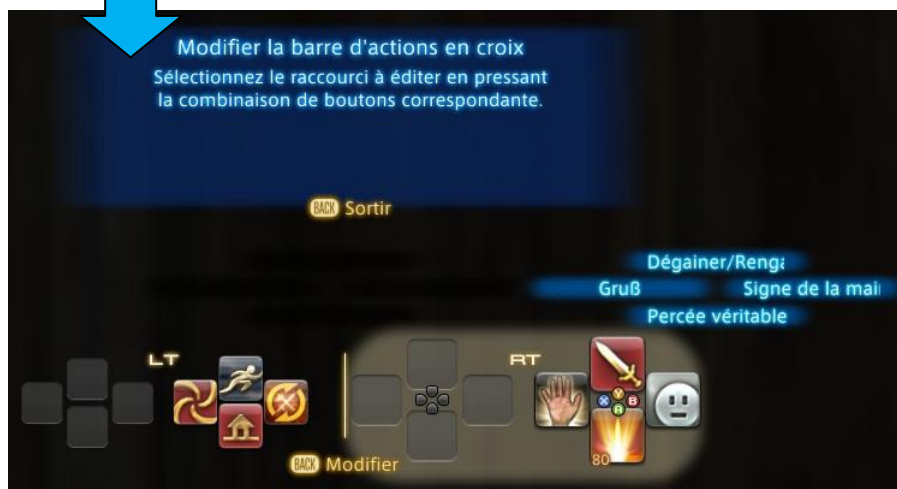
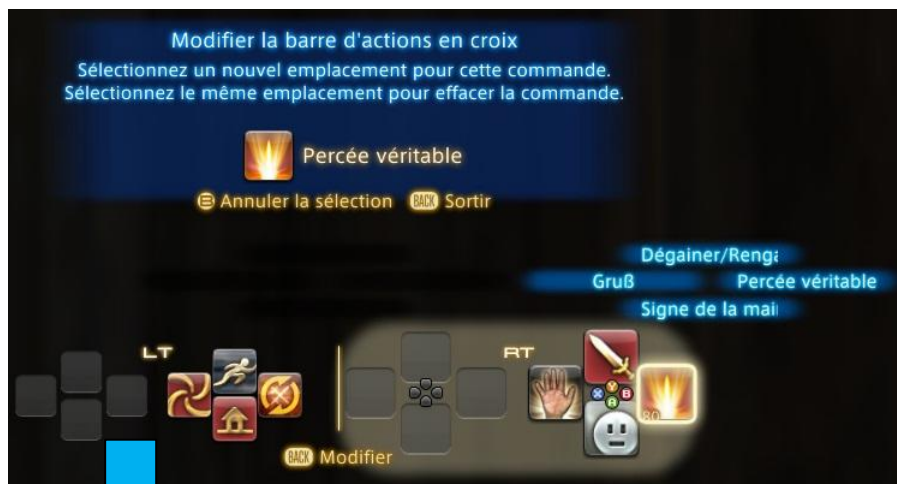
* Il est actuellement impossible d'utiliser la manette pour enregistrer des "Signes" dans la barre d'actions en croix. Cette option sera implémentée à partir de la phase 3 du test bêta. (Vous pouvez cependant utiliser la souris et glisser-déposer les signes désirés dans la barre d'actions en croix.)

Agencer les icones d'action

Pour entrer dans le mode d'édition, pressez une gâchette (LT ou RT), puis appuyez sur le bouton BACK.



Sélectionnez une action en pressant sa combinaison de boutons, puis choisissez ensuite un nouvel emplacement. Il est à noter que si le nouvel emplacement est déjà occupé par une autre action, les deux seront interverties.



Si vous choisissez le même emplacement, l'action sera alors supprimée de la barre d'actions.



Actions et traits



| | |
|---------|--|
| Talents | Certaines actions peuvent être utilisées avec d'autres classes. Le chiffre à droite de "Talents" indique le nombre d'actions supplémentaires que vous pouvez utiliser. Ce chiffre augmente en gagnant des niveaux. |
| Traits | Les traits sont des facultés acquises dont les propriétés sont effectives sans action particulière de la part du joueur. Ils n'ont d'effets que sur votre classe actuelle. |
| Général | Il s'agit des actions utilisables par toutes les classes à tout moment. |

Effectuer une action

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur votre cible puis cliquez une nouvelle fois sur l'icône de l'action souhaitée dans vos barres d'actions. Vous pouvez également lancer l'une de ces actions en tapant le raccourci clavier affiché en haut à gauche de son icône. Si vous avez sélectionné un sort, vous verrez apparaître une barre de progression vous indiquant le temps d'incantation nécessaire avant de lancer le sort concerné.

Attaque automatique

- Souris

Cliquez sur un ennemi avec le bouton droit de la souris ou cliquez sur l'icône dédié dans la barre des actions pour déclencher l'attaque automatique. Un simple clic gauche ne fera que cibler l'ennemi.

- Manette

Pour déclencher l'attaque automatique, ciblez un ennemi puis sélectionnez l'icône dédié dans la barre d'actions en croix. Vous pouvez aussi simplement appuyer sur le bouton A.

Combos

Certaines actions bénéficieront d'effets supplémentaires si elles sont effectuées après d'autres. Cet enchaînement est appelé "Combo". Un clignotement de couleur jaune indiquera les actions concernées.



Récupération de points de vie (PV), de magie (PM) et de tactique (PT)

Vous récupérez naturellement et progressivement des PV, PM et PT, mais la vitesse de récupération n'est pas la même selon que vous êtes en train de combattre ou non.

Bestiaire

Lorsque vous accomplissez votre première quête de classe, vous recevez un bestiaire. De nouvelles catégories y sont ajoutées chaque fois que vous accomplissez une quête de classe pour une discipline de la guerre ou de la magie. Pour l'ouvrir, cliquez sur l'icone "Carnet" du micro menu ou appuyez sur la touche B du clavier.

* Les catégories de gladiateur sont disponibles une fois la classe obtenue auprès du ménestrel errant.



Le bestiaire compile une série de missions d'extermination de difficulté croissante qui vous permettent de gagner des points d'expérience. Vous recevez des points d'expérience chaque fois que vous accomplissez une épreuve (Maître d'hast 01, Maître d'hast 02, etc.). Une récompense supplémentaire vous est attribuée lorsque vous achevez toutes les missions d'un rang.



Les cibles à abattre ont un icône au-dessus de leur plaque de nom.

Vous débloquez une nouvelle liste d'épreuves tous les 10 niveaux. Toutefois, vous ne pouvez y accéder que si vous avez accompli tous les objectifs du rang précédent (le chiffre en haut à droite indique votre progression actuelle).

*** Seuls les trois premiers rangs des classes d'élémentaliste, d'archer, de maître d'hast et de gladiateur sont disponibles dans la phase 2 du test bêta.**

Fenêtre de personnage

Cette fenêtre, accessible à partir du micro menu ou en pressant la touche P du clavier, vous permet d'afficher différentes informations relatives à votre personnage (attributs, profil, classes...).

Personnage

Satsuei One

Attributs Profil Classes Devises

TENUE Gear Set 1 Equiper

NIVEAU 10 MAÎTRE D'HAST

| Caractéristiques | | Éléments | |
|------------------|----|----------|----|
| Force | 39 | Feu | 68 |
| Dextérité | 32 | Glace | 72 |
| Vitalité | 35 | Vent | 71 |
| Intelligence | 15 | Terre | 70 |
| Esprit | 19 | Foudre | 70 |
| Piété | 25 | Eau | 70 |

| Attributs offensifs | | Attributs défensifs | |
|---------------------|----|---------------------|----|
| Précision | 78 | Défense | 0 |
| Critique | 78 | Parade | 78 |
| Détermination | 35 | Défense magique | 0 |

| Attributs physiques | | Résistances | |
|---------------------|----|-------------|-----|
| Attaque | 39 | Tranchant | 100 |
| Vivacité | 78 | Perforant | 100 |
| | | Contondant | 100 |

| Attributs magiques | | Attributs (c) | |
|---------------------|----|---------------|---|
| Puissance offensive | 15 | Moral | 0 |
| Puissance curative | 19 | | |
| Célérité | 78 | | |

Bonus 3 +

Points de caractéristique

Quand vous atteignez le niveau 10 dans une classe, vous commencez à gagner des points de caractéristiques qui vous permettent de renforcer certains traits de votre personnage.



Attributs

Voici à quoi correspondent les différents attributs.

| | |
|--------------|---|
| Force | Augmente la puissance des attaques de mêlée et réduit les dégâts en cas de parade ou de blocage au bouclier. |
| Dextérité | Augmente la puissance des attaques physiques à distance, ainsi que les chances de parer ou bloquer les attaques adverses. |
| Vitalité | Augmente le nombre maximum de PV. |
| Intelligence | Augmente la puissance offensive des sorts des occultistes*. * Cette classe n'est pas disponible dans la phase 2 du test bêta. |
| Esprit | Augmente la puissance offensive et la puissance curative des sorts des élémentalistes. |
| Piété | Augmente le nombre maximum de PM. |
| Feu | Réduit les dégâts de l'élément feu. |
| Glace | Réduit les dégâts de l'élément glace. |
| Vent | Réduit les dégâts de l'élément vent. |
| Terre | Réduit les dégâts de l'élément terre. |

| | |
|---------------------|---|
| Foudre | Réduit les dégâts de l'élément foudre. |
| Eau | Réduit les dégâts de l'élément l'eau. |
| Précision | Augmente la probabilité d'atteindre sa cible lorsqu'une attaque physique ou magique est portée. |
| Critique | Augmente la probabilité de porter un coup critique physique ou magique. |
| Détermination | Augmente l'efficacité des sorts curatifs ainsi que les dégâts infligés lorsqu'une attaque physique ou magique est portée (attaque automatique comprise). |
| Attaque | Augmente la quantité de dégâts infligés par une attaque physique. |
| Vivacité | Influe sur le délai de réutilisation des techniques d'arme : plus cette valeur est élevée, plus le délai de réutilisation est court. |
| Puissance offensive | Augmente la quantité de dégâts infligés par une attaque magique. |
| Puissance curative | Augmente la quantité de PV restaurés par un sort curatif. |
| Célérité | Influe sur le délai de réutilisation des sorts : plus cette valeur est élevée, plus le délai de réutilisation est court. |
| Défense | Réduit les dégâts des attaques physiques subies. |
| Parade | Augmente le taux de parade. |
| Défense magique | Réduit les dégâts des attaques magiques subies. |
| Tranchant | Réduit les dégâts de type tranchant. |
| Perforant | Réduit les dégâts de type perforant. |
| Contondant | Réduit les dégâts de type contondant. |
| Moral | Réduit les dégâts infligés par les autres joueurs. * La phase 2 du test bêta ne contient pas d'élément de jeu JcJ, par conséquent cet attribut n'est pas pris en compte. |

* Les paramètres et les algorithmes du système de combat ont été grandement modifiés. Par conséquent, les attributs affichés dans la fenêtre de personnage ont, eux aussi, changé. De la même façon, les paramètres de base pour chaque classes/jobs ont été réajustés.

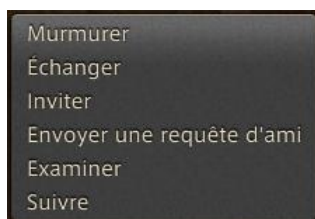
Sacs d'inventaire

Les objets que vous obtenez au fil du jeu sont automatiquement rangés dans les sacs de votre inventaire selon la répartition suivante :

- Les pièces d'équipement entrent dans le sac numéro 1.
- Les consommables (potions, ingrédients, nourriture, etc.) entrent dans le sac numéro 3.
- Les matériaux d'artisanat et les autres objets entrent dans le sac numéro 4.

Jouer en équipe et communiquer

Le menu suivant apparaît lorsque vous cliquez sur un autre personnage joueur avec le bouton droit de la souris (ou le bouton X de la manette).



Murmurer

Choisissez l'option "Murmurer" pour que la commande /tell [nom du personnage sélectionné] apparaisse dans la fenêtre de dialogue.

Échanger

Les fenêtres ci-dessous apparaissent lorsque vous choisissez l'option "Échanger".



Sélectionnez les objets que vous désirez échanger en effectuant un glisser-déposer (ou à l'aide du bouton A si vous jouez à la manette). Procédez à la transaction avec le bouton "Échanger". Si les conditions de l'échange vous conviennent, confirmez en cliquant sur OK.

L'échange s'effectue une fois que les deux parties ont confirmé.



Inviter

Cette option vous permet d'inviter un joueur à rejoindre votre équipe. Vous devez alors attendre que celui-ci accepte votre invitation.

- Accepter ou refuser une invitation :

Un message indiquant "Invitation dans une équipe" s'affiche lorsqu'un autre joueur vous invite. Faites un clic gauche sur celui-ci (ou appuyez sur le bouton A si vous jouez à la manette) pour y répondre.

- Quitter une équipe

Ouvrez la fenêtre "Réseau social" à partir du micro menu et sélectionnez l'onglet "Équipiers". Sélectionnez ensuite le bouton "Quitter".

Envoyer une requête d'ami

Cette fonction vous permet d'ajouter d'autres joueurs à votre liste d'amis.

- Répondre à une requête

Un message "Requête d'ami" apparaît lorsqu'un autre joueur désire vous ajouter à sa liste d'amis. Cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris (ou appuyez sur le bouton A si vous jouez à la manette) pour ouvrir la fenêtre de gestion de votre réseau social et y répondre. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner le nom du personnage qui vous a envoyé la requête.

Examiner

Examiner l'équipement du personnage, sa classe, son niveau, etc.

Suivre

Suivre automatiquement un autre personnage. Déplacez-vous pour annuler la poursuite.

Recherche

La fonction recherche vous permet de trouver des personnages selon des critères précis (nom, état en ligne, classe, niveau, etc.). Vous pouvez y accéder à partir de la fenêtre "Réseau social", dans le micro menu.



Pour ajuster les informations de votre personnage, ouvrez l'onglet "Équipiers", sélectionnez votre nom, puis choisissez l'option "Modifier".

Discussion

Cliquez sur la bulle pour afficher les différents modes de discussion.



Modes de discussion

| | |
|----------|--|
| Murmurer | Envoie un message à un PJ du même Monde. (Le raccourci ALT + R vous permet de répondre à un murmure.) |
| Dire | Affiche un message visible par tous les PJ présents dans un périmètre réduit. (Le raccourci ALT + D vous permet de saisir un message "dire".) |
| Équipe | Affiche un message uniquement visible par les membres de votre équipe. (Le raccourci ALT + E vous permet de saisir un message "équipe".) |

Crier

Affiche un message visible par tous les PJ présents dans la zone.
(Le raccourci ALT + C vous permet de saisir un message "crier".)

* La fonction `/yell`, permettant de crier dans un périmètre plus large que `/crier`, sera implémentée lors de la phase 3 du test bêta.

Servants

Pour recruter un servant, vous devez d'abord terminer une certaine quête puis vous adresser au ménestrel errant, devant le quartier général de l'Ordre des deux vipères, à Gridania. Vous devez ensuite aller à la tonnelle ombragée et parler à Parnell.

Grandes compagnies

Les grandes compagnies sont des organisations qui ont été fondées par les différentes cités-États afin de faire face à la menace qui plane sur Éorzéa. En rejoignant ces corps d'élite, vous pourrez effectuer des missions périlleuses et vivre une expérience historiquement exceptionnelle.

Rejoindre une grande compagnie

Pour rejoindre une grande compagnie, il faut tout d'abord accomplir la quête "À la poursuite du Sylphe perdu" puis obtenir un privilège spécial auprès du ménestrel errant, à Gridania (X : 9, Y : 11). Vous devez ensuite vous adresser au capitaine du serpent Syro Fulke, au quartier général de l'Ordre des deux vipères.

Vous pouvez vérifier votre rang à partir de l'onglet Profil de la fenêtre Personnage, accessible à partir du micro menu.



* Seul l'Ordre des deux vipères est disponible pour le moment. Les grandes compagnies Maelstrom et Immortels seront implémentées à partir de la phase 3 du test bêta.

Sceaux de compagnie

Une fois enrôlé dans l'Ordre des deux vipères, il est possible de gagner des sceaux de compagnie. Ceux-ci peuvent être échangés contre de l'équipement et des objets auprès du major du serpent Saulette Hautelle.

* Pendant toute la durée de la phase 2, des sceaux de compagnie peuvent être obtenus en participant aux ALÉA.



Pour vérifier le nombre de sceaux actuellement en votre possession, sélectionnez l'onglet Devises de la fenêtre Personnage.



Vous pouvez également vérifier le nombre de sceaux en votre possession en cliquant sur l'icone en forme de pièce de monnaie, en bas à droite de l'écran de jeu.

- * Chacune des grandes compagnies utilise ses propres devises : les sceaux gridaniens dans l'Ordre des deux vipères, les sceaux limséens au Maelstrom et les sceaux uldiens chez les Immortels.
- * L'accès à l'Ordre des deux vipères a été implémenté dans la phase 2 du test bêta de manière exceptionnelle afin de tester le système. Vous devrez progresser jusqu'à un certain niveau de l'épopée pour rejoindre les grandes compagnies dans la version commerciale du jeu.
- * Certaines fonctionnalités comme les promotions, les emotes de salut ou l'obtention de sceaux par le biais du bestiaire ne sont pas encore disponibles.

Chocobo personnel

Pour bénéficier de votre chocobo personnel, vous devez d'abord acquérir un "sifflet chocobo". Vous pourrez acheter cet objet à l'aide de sceaux de compagnie auprès de l'intendant de votre compagnie d'allégeance.

Contrairement aux montures de location, le chocobo personnel ne se voit pas imposer de limite de temps. Notez toutefois que si vous vous faites attaquer pendant que vous le chevauchez, celui-ci pourra effectuer une ruade et partir se mettre en lieu sûr. Évitez de traumatiser votre compagnon de route et assurez-vous que tout danger est écarté avant de le rappeler à l'aide de votre sifflet.

* Vous trouverez le sifflet chocobo à l'intérieur du 4e sac d'inventaire après l'avoir acheté.

* La phase 2 du test bêta ne permet pas de nommer, changer l'apparence ou de combattre aux côtés de son chocobo. Son rôle se limite pour l'instant à celui de "moyen de déplacement".

Une fois le niveau 10 atteint

Tenues

En atteignant le niveau 10 de leur classe de départ, les disciples de la guerre et de la magie se voient offrir la possibilité de changer de classe en s'adressant aux PNJ des guildes correspondantes. Débloquer une deuxième classe permet également de rendre disponible le système de tenues.

* La classe de gladiateur étant disponible à titre exceptionnel dans la version bêta, la débloquer comme seconde classe ne permet pas d'utiliser les tenues.

* Suite aux commentaires des testeurs de la version alpha, nous avons décidé de revoir le fonctionnement du système de tenues. Nous prévoyons de l'implémenter à partir de la phase 3.



Les pièces d'équipement enregistrées dans une tenue sont considérées comme équipées et, par conséquent, elles n'apparaissent pas dans l'inventaire. Notez qu'il est possible de renommer une tenue en utilisant l'icône en haut à gauche du menu de tenue.

* La silhouette au centre de l'image sera remplacée par une représentation 3D du personnage dans la seconde moitié du test bêta.

Mandats de guilde

En accomplissant une quête spécifique, il est possible d'avoir accès aux mandats de guilde.

Les mandats sont des autorisations qui permettent aux joueurs d'effectuer des travaux variés pour le compte de la guilde des aventuriers. Ils sont répartis en trois catégories : le mercenariat, la récolte, et l'artisanat. Tout comme les quêtes, une récompense est reçue chaque fois qu'un mandat est accompli.

Explication des icônes :



Autorisations

La guilde des aventuriers contingente les mandats dans le but de permettre à tout le monde de recevoir du travail de façon équitable. Voilà pourquoi il est nécessaire de disposer d'une "autorisation" pour accepter un mandat. Celles-ci sont récupérées au rythme de 3 toutes les 12 heures (temps réel) et il est possible d'en accumuler jusqu'à 100.

Icones de quête

Des icones vous indiquent si vous remplissez (ou non) les conditions requises pour accepter ou progresser dans une quête.

| | |
|---|---|
|  | <p>Ces icones apparaissent au-dessus des PNJ lorsque votre classe et votre niveau actuels vous permettent d'accepter et/ou de progresser dans une quête annexe.</p> |
|  | <p>Ces icones apparaissent au-dessus des PNJ lorsque votre classe et votre niveau actuels vous ne vous permettent pas d'accepter et/ou de progresser dans une quête annexe.</p> |
|  | <p>Les quêtes importantes qui permettent de faire avancer la trame principale du jeu se distinguent par leur icône en forme de météore.</p> |

ALÉA (Apparitions Localisée d'Événements Aléatoires)

Les ALÉA sont des quêtes publiques qui surviennent en temps réel partout en Éorzéa. Lorsque qu'un ALÉA se produit à proximité, un message apparaît à l'écran et un icône indiquant son emplacement s'affiche sur la carte.



Types d'ALÉA

Quatre types d'ALÉA sont disponibles dans la phase 2 :

| | |
|---|---------------------------|
|  | Extermination de monstres |
|  | Combat contre un boss |
|  | Mission de collecte |
|  | Mission de défense |

Participer à un ALÉA

Vous rejoignez automatiquement un ALÉA dès que vous entrez dans la zone de l'événement, que vous soyez seul ou dans une équipe. Les cibles à éliminer sont indiquées par des icônes au-dessus de leur plaque de nom.

Unissez vos forces avec les autres aventuriers et accomplissez l'objectif de la mission !



* Certains ALÉA demandent à ce que vous parliez à un PNJ pour les déclencher.



* À partir de la seconde moitié du test bêta, une fonction permettant d'ajuster automatiquement le niveau des joueurs dont le niveau actuel dépasse celui recommandé pour l'ALÉA en cours sera implémentée.

Récompenses des ALÉA

Les récompenses des ALÉA varient en fonction la réussite ou l'échec de la mission, ainsi que de la contribution individuelle.

Pour les missions d'extermination, la contribution augmente en fonction des dégâts que vous infligez aux ennemis.

Pour les missions de collecte, la contribution augmente en fonction du nombre d'objets que vous livrez.

Votre contribution est exprimée par une médaille à la fin de l'ALÉA :



* De gauche à droite : médaille d'or, médaille d'argent et médaille de bronze.

Notez qu'il est possible d'obtenir une récompense même si vous participez à un ALÉA qui a déjà commencé.

* Seuls les disciples de la guerre et de la magie peuvent recevoir des récompenses.

* Vous recevez une récompense moins importante quand votre niveau est inférieur à celui recommandé pour l'ALÉA.

* Lorsque votre niveau est nettement supérieur à celui recommandé pour un ALÉA (un écart de 11 niveaux ou plus), votre contribution n'est pas prise en compte et vous ne recevez donc pas de récompense.

L'artisanat et la récolte

Les disciples de la guerre et de la magie ayant atteint le niveau 10 ont la possibilité de s'initier aux disciplines de la main et de la terre en s'adressant aux comptoirs des guildes de botanique, de menuiserie ou de tannerie.

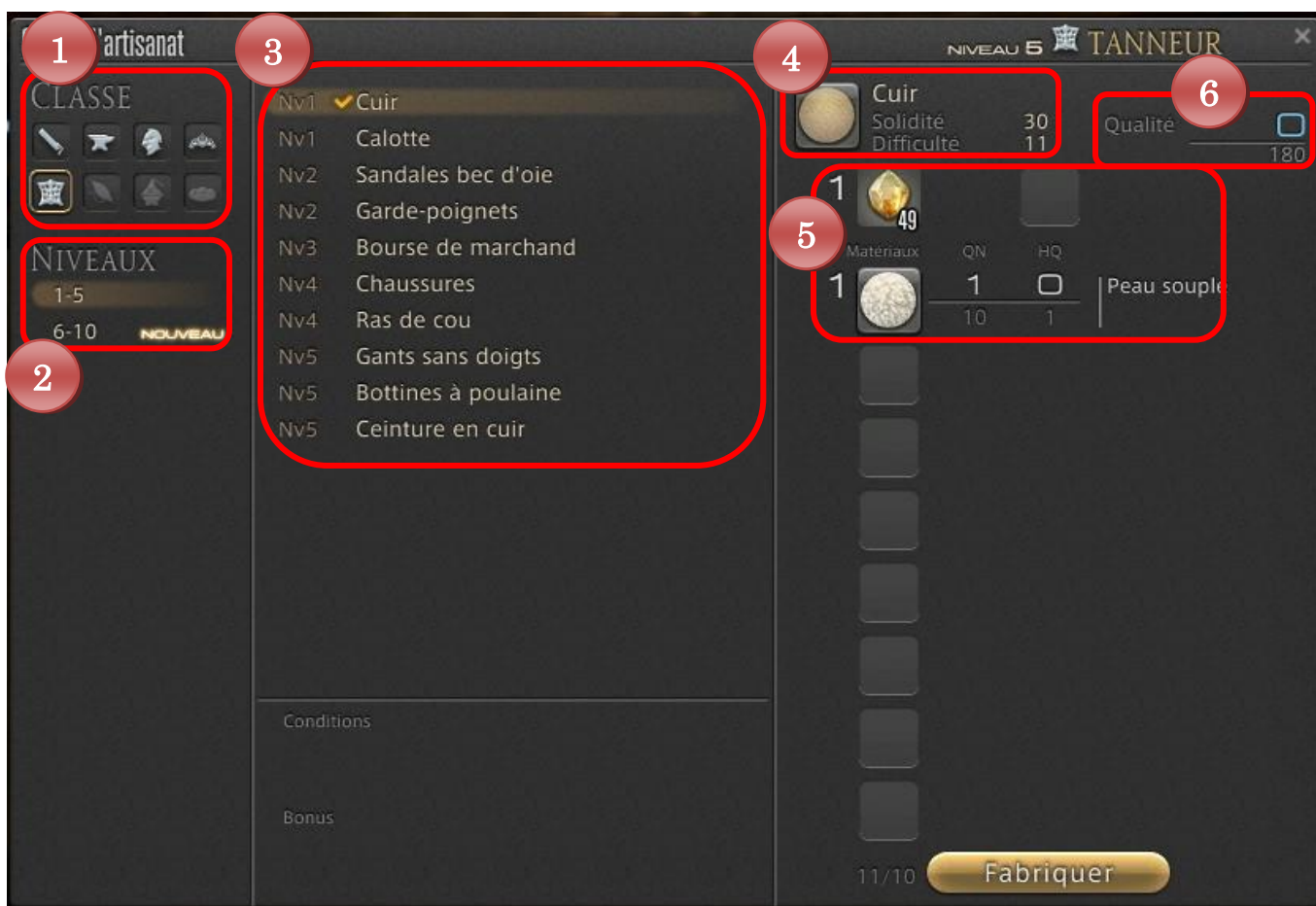
L'artisanat

Les disciples de la main se voient tous remettre un carnet d'artisanat contenant l'ensemble des recettes apprises. Il est possible d'y accéder en pressant la touche N du clavier ou en cliquant sur l'icône Carnets du micro menu.

Pour lancer le processus de synthèse, choisissez un objet dans la liste puis cliquez sur Fabriquer. (Les noms des matériaux manquants ou en nombre insuffisant apparaissent en rouge.)

Le principe de la synthèse consiste à faire monter la barre de progression à 100 % à l'aide de différentes actions avant que la solidité des matériaux n'atteigne zéro.

Le carnet d'artisanat



1. Indique la classe d'artisanat actuelle.
2. Classe les objets par tranche de niveau.
3. Liste des objets pouvant être fabriqués pour la tranche de niveau sélectionnée. Les objets ayant déjà été fabriqués au moins une fois portent une coche à gauche de leur nom.
4. Indique le nom de l'objet à fabriquer, sa solidité et sa difficulté.

- Affiche les matériaux nécessaires à la fabrication ainsi que le nombre d'exemplaires possédés dans l'inventaire. Dans l'exemple ci-dessus, le joueur possède 49 éclats de terre ainsi que 10 peaux souples de qualité normale. En plaçant le curseur sur les chiffres des colonnes QN et HQ, il est possible de choisir et d'ajuster la qualité des matériaux utilisés pour la synthèse.
- Indique la qualité initiale de la synthèse. Dans l'exemple ci-dessus, la qualité de départ est de zéro. Si le joueur choisi d'utiliser des matériaux HQ à la place de matériaux QN, cet indice augmente. Le chiffre 180 indique le palier à franchir pour fabriquer à coup sûr un objet HQ.

Écran de synthèse



La récolte

Lorsque l'effet Forestier est actif, les botanistes sont capables de discerner les végétaux sur lesquels il est possible d'effectuer des opérations de récolte. Ces points de récolte sont indiqués par des icônes en forme de feuilles jaunes ou bleues sur la boussole.

Pour lancer le processus de collecte, faites un clic droit (ou appuyez sur le bouton A de la manette) sur un arbre mature ou une zone de végétation, et choisissez l'objet désiré dans la liste qui apparaît à l'écran. L'obtention ou non de l'objet varie selon le pourcentage de réussite indiqué à droite de son icône.

Il est possible d'effectuer un nombre limité d'actions sur un point de récolte. Lorsque qu'une zone est épuisée, il est nécessaire d'attendre un certain temps avant de pouvoir y récolter de nouveau.



Changements apportés au système de combat depuis la version alpha

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience nécessaires pour gagner des niveaux a été changé. En conséquence, les points d'expérience obtenus en accomplissant des quêtes, des mandats, des synthèses, etc., ont également été modifiés. Nous prévoyons de poursuivre ces ajustements jusqu'à la sortie officielle du jeu.

Temps de recharge global des techniques d'armes et des sorts

Le temps de recharge global par défaut des techniques d'armes a été fixé à 2,5 secondes, tandis que celui des sorts a été fixé à 3,5 secondes. Améliorer les attributs vivacité et célérité de son personnage permet de réduire le temps de réutilisation.

Anticipation des actions

Il est désormais possible d'anticiper le lancement d'une action (technique d'arme ou sort) 0,5 secondes avant que le temps de réutilisation soit terminé. L'action anticipée s'exécutera automatiquement une fois le compteur réinitialisé.

Obtention des traits

Lorsque les effets d'une action changent suite à l'obtention d'un trait, les modifications apportées sont automatiquement répercutées dans la fenêtre d'aide de l'action.

Ajout des dégâts de chute

Lorsque votre personnage tombe d'une certaine hauteur, il subit désormais des dégâts proportionnels à la hauteur de la chute. Notez cependant que vous ne tomberez jamais inconscient si vous chutez sans être engagé dans un combat, il vous restera toujours 1 point de vie, ceci pour permettre aux joueurs d'explorer Éorzéa sans la crainte de tomber inconscient au moindre faux pas.

Autociblage

Lorsque vous subissez une attaque alors qu'aucun élément n'est ciblé, l'ennemi à l'origine de l'attaque est désormais automatiquement ciblé.

Rengainer automatiquement

Il est désormais possible de configurer le délai pour rengainer automatiquement.

Distribution du butin

Lorsqu'un équipier ouvre un coffre, tous les membres de l'équipe reçoivent désormais une notification leur permettant d'afficher le module de répartition du butin. Dans FFXIV : ARR, les équipiers inconscients peuvent également participer à la répartition du butin, à condition que le coffre ait été ouvert.

Quitter le jeu

Pour quitter le jeu, pressez la touche Échap ou cliquez sur l'icône Système du micro menu et choisissez l'option Quitter le jeu. Le jeu se ferme après un compte à rebours de 20 secondes.

Vous pouvez également vous déconnecter immédiatement depuis une chambre privée.

Si vous êtes coincé dans le décor

Si jamais vous vous retrouvez bloqué dans un élément du décor et que vous êtes dans l'incapacité de vous déplacer, utilisez la commande texte ci-dessous pour vous téléporter à votre point de retour :

| Commande | Descriptif |
|-----------------------|---|
| /coincé, /sos, /stuck | Permet de se téléporter à son point de retour en cas d'immobilisation dans un élément du décor. |

* Cette commande texte est réservée à la version bêta.

Problèmes d'affichage avec le log

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage avec le log, utilisez la commande ci-dessous :

| Commande | Descriptif |
|----------|----------------------------------|
| /cls | Supprime tout le contenu du log. |

* Cette commande texte est réservée à la version bêta.

Avis et retours

Pour nous faire part de vos commentaires vis-à-vis de la phase 2 du test bêta, utilisez [le forum](#) prévu à cet effet.

Signaler un problème

Si jamais vous rencontrez un problème au cours d'un test de stabilité ou autre, faites-le-nous savoir par le biais du forum créé à cet effet. Notez que les équipes de développement et de gestion parcourent régulièrement les forums et qu'elles peuvent vous contacter pour vous demander des informations supplémentaires si nécessaire.

* Pour nous faire parvenir un problème à propos de la version bêta, veuillez utiliser le forum "[Rapports de problèmes](#)".

Notez également que vous pouvez compiler vos informations système grâce à la commande ci-dessous.

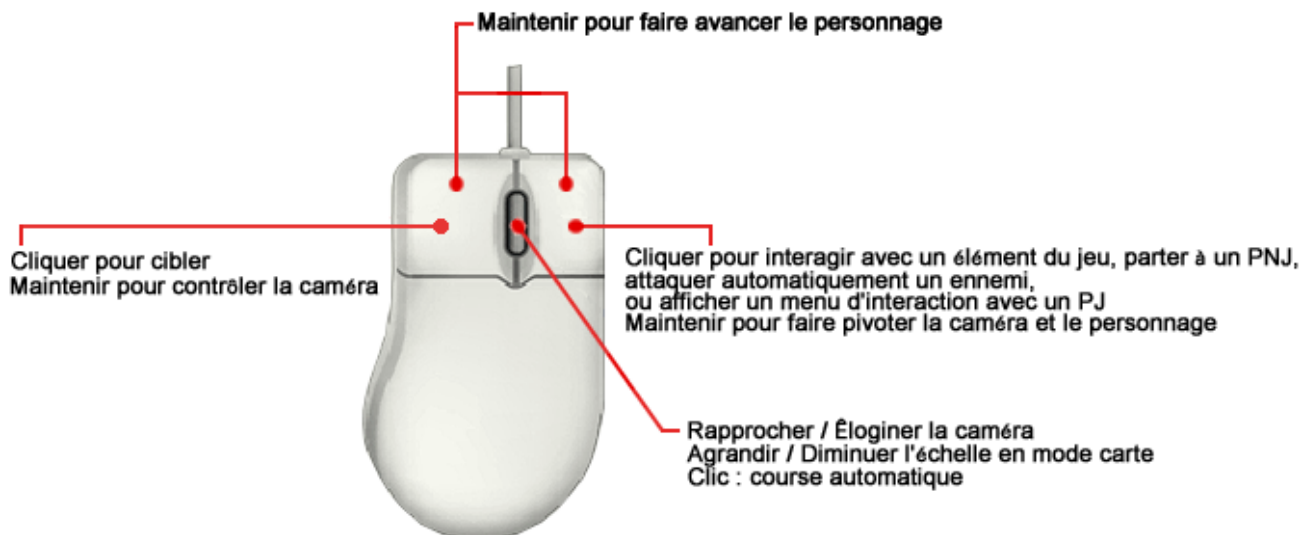
Obtenir les informations système dans le jeu

| Commande | Descriptif |
|----------------------------|--|
| /infosys, /systeminfo, /si | Enregistre dans un fichier les informations concernant l'environnement de jeu et autres données sauvegardées pouvant servir aux rapports de bugs. * Destination du fichier : Mes documents → Mes jeux → FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) → GamelInfo |

Obtenir les informations système en dehors du jeu

Sur votre ordinateur, ouvrez le menu Démarrer > Square Enix > FINAL FANTASY XIV - A Realm Reborn (Beta Version) > FINAL FANTASY XIV - System Information. Un bouton vous permet de copier ces informations dans le presse-papiers, afin de les coller dans un autre programme.

Utilisation de la souris



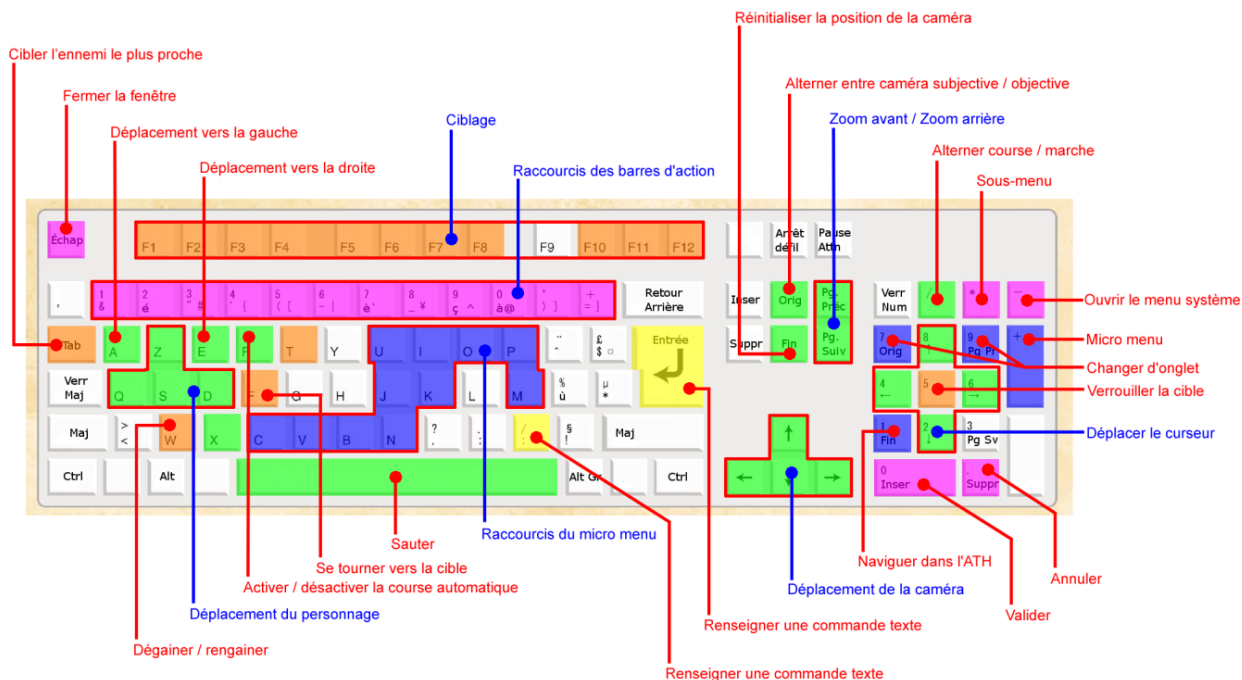
| Fonction | Bouton par défaut |
|--|------------------------------------|
| Cibler | Bouton gauche (pression) |
| Déplacer la caméra seule | Bouton gauche (maintien) |
| Intéragir avec un élément du jeu Activer l'attaque automatique Parler à un PNJ Afficher le menu d'interaction sur un PJ | Bouton droit (pression) |
| Pivoter la caméra et le personnage en même temps | Bouton droit (maintien) |
| Faire avancer le personnage | Boutons gauche + droite (maintien) |
| Rapprocher / Éloigner la caméra | Molette (rotation) |
| Activer / Désactiver la course automatique | Molette (pression) |

Dans les menus

| Fonction | Bouton par défaut |
|---|-----------------------------------|
| Sélectionner / Confirmer | Bouton gauche (pression) |
| Afficher le sous-menu | Bouton droit (pression) |
| Déplacer la carte (mode carte) | Bouton gauche ou droit (maintien) |
| Augmenter/Diminuer l'échelle de la carte (mode carte) | Molette (rotation) |

Utilisation du clavier

Les commandes décrites ci-dessous correspondent aux paramètres par défaut. À l'exception de quelques touches particulières, l'attribution peut être modifiée en choisissant l'option "Attribution des touches" du menu Configuration.



• Commandes liées aux fenêtres

| Fonction | Touche par défaut |
|----------|--------------------|
| Annuler | . (pavé numérique) |
| Sortir | Échap |

• Déplacement du personnage

| Fonction | Touche par défaut |
|--|--|
| Avancer | Z |
| Reculer | S |
| Tourner vers la gauche | Q |
| Tourner vers la droite | D |
| Déplacement vers la gauche | A |
| Déplacement vers la droite | E |
| Alternier course / marche | R ou pression de la molette de la souris |
| Activer / Désactiver la course automatique | R ou Verr. num |
| Sauter | Espace |

• **Maniement de la caméra**

| Fonction | Touche par défaut |
|--|------------------------|
| Bouger la caméra vers le haut | ↑ |
| Bouger la caméra vers le bas | ↓ |
| Bouger la caméra vers la droite | → |
| Bouger la caméra vers la gauche | ← |
| Zoom avant | Page préc. |
| Zoom arrière | Page suiv. |
| Alterner entre caméra subjective / objective | Début |
| Réinitialiser la position de la caméra | Fin |
| Sauvegarder la position de la caméra | Ctrl + Fin |
| Ramener la caméra à la position sauvegardée | Majuscule + Ctrl + Fin |
| Retourner la caméra | V |

• **Ciblage**

| Fonction | Touche par défaut |
|---|------------------------|
| Cibler les ennemis (proches à éloignés) | Tabulation |
| Cibler les ennemis (éloignés à proches) | Majuscule + Tabulation |
| Se tourner vers la cible | F |
| Se cibler | F1 |
| Cibler les équipiers | F2 à F8 |
| Cibler la cible de votre cible | T |
| Cibler la cible focalisée | F10 |
| Cibler l'ennemi le plus proche | F11 |
| Cibler le PNJ ou l'objet le plus proche | F12 |
| Focaliser sur une cible | Majuscule + F |
| Verrouiller une cible | 5 (pavé numérique) |

• Discussion

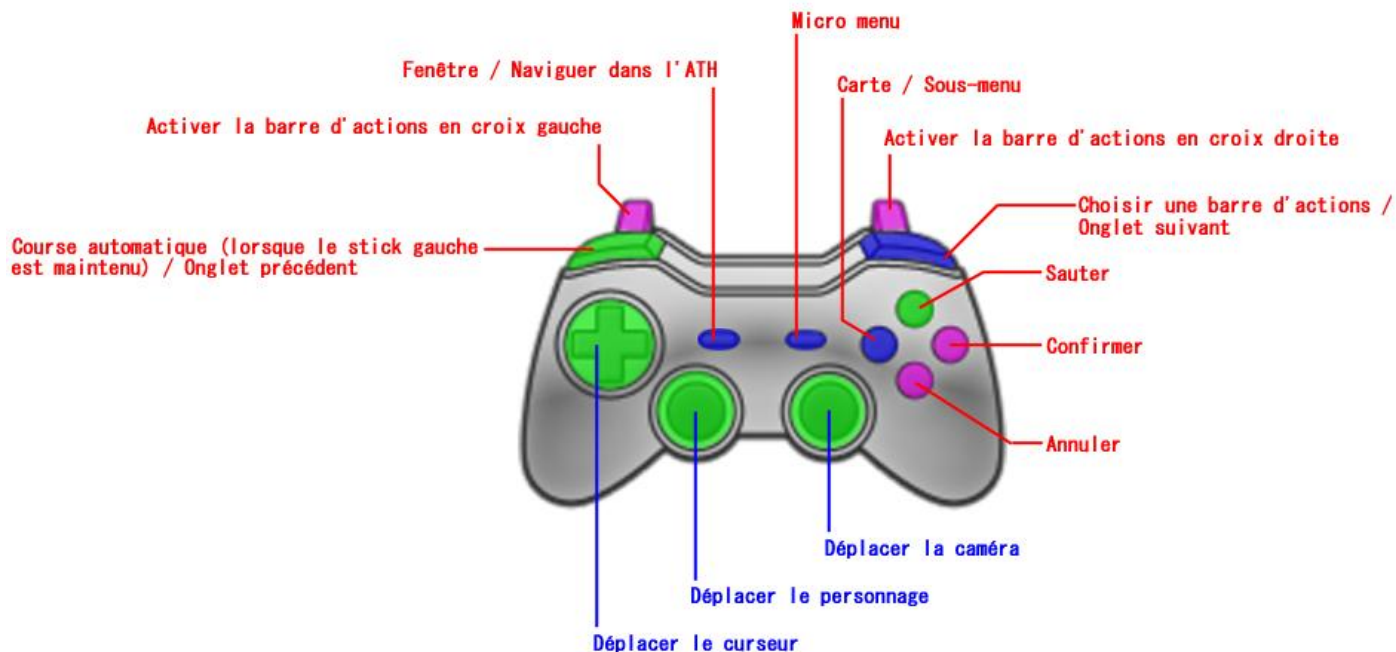
| Fonction | Touche par défaut |
|---|-------------------|
| Saisir une commande texte (permet également d'ouvrir la fenêtre de log pour discuter) | Entrée |
| Mode de discussion temporaire : "dire" | Alt + D |
| Mode de discussion temporaire : "crier" | Alt + C |
| Mode de discussion temporaire : "équipe" | Alt + E |
| Répondre (dernier interlocuteur) | Alt + R |

• Autres fonctions

| Fonction | Touche par défaut |
|--|--------------------|
| Confirmer | 0 (pavé numérique) |
| Annuler | . (pavé numérique) |
| Afficher le sous-menu | * (pavé numérique) |
| Déplacer le curseur vers le haut | 8 (pavé numérique) |
| Déplacer le curseur vers le bas | 2 (pavé numérique) |
| Déplacer le curseur à gauche | 4 (pavé numérique) |
| Déplacer le curseur à droite | 6 (pavé numérique) |
| Naviguer dans l'ATH | 1 (pavé numérique) |
| Accéder au micro menu | + (pavé numérique) |
| Naviguer entre les barres d'actions (haut) | Majuscule + ↑ |
| Naviguer entre les barres d'actions (bas) | Majuscule + ↓ |
| Barre d'action 1 | Majuscule + & |
| Barre d'action 2 | Majuscule + é |
| Barre d'action 3 | Majuscule + " |
| Dégainer / Rengainer | W |
| Afficher le menu de personnage | P |
| Afficher l'inventaire | I |
| Afficher la carte | M |
| Afficher le menu des actions et traits | K |

| | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| Afficher le menu du réseau social | O |
| Afficher le calendrier | U |
| Afficher le journal | J |
| Afficher le menu Configuration | C |
| Afficher le carnet d'artisanat | N |
| Afficher le carnet de récolte | V |
| Afficher le bestiaire | B |
| Afficher le menu Système | - (pavé numérique) |
| Changer d'onglet | 7 et 9 (pavé numérique) |

Utilisation de la manette



• Déplacements

| Fonction | Bouton par défaut |
|--|---|
| Déplacer le personnage | Stick analogique gauche |
| Déplacer la caméra | Stick analogique droit |
| Alternner caméra subjective / objective | Stick analogique gauche (pression) |
| Déplacer le curseur | Croix directionnelle |
| Annuler | Bouton B |
| Confirmer | Bouton A |
| S'asseoir / Verrouiller une cible | Stick analogique droit (pression) |
| Afficher la carte | Bouton X |
| Sauter | Bouton Y |
| Activer / Désactiver la course automatique | LB + Stick analogique gauche |
| Choisir une barre d'actions | RB + Bouton ou Croix directionnelle |
| Exécuter une action | LT ou RT + Bouton ou Croix directionnelle |
| Modifier la barre d'actions en croix | LT ou RT + BACK |

* Il est possible d'intervertir les boutons Confirmer / Annuler à partir de l'onglet Affichage de la fenêtre Configuration.

•Menus

| Fonction | Bouton par défaut |
|--------------------------------------|------------------------------|
| Déplacer le curseur | Croix directionnelle |
| Annuler | Bouton B |
| Confirmer | Bouton A |
| Afficher le sous-menu | Bouton X |
| Cocher / Décocher une case | Bouton B (X dans le journal) |
| Onglet précédent, Baisser un chiffre | LB |
| Onglet suivant, Augmenter un chiffre | RB |
| Naviguer dans l'ATH | BACK |
| Micro menu | START |

* Il est possible d'intervertir les boutons Confirmer / Annuler à partir de l'onglet Affichage de la fenêtre Configuration.

•Mode souris manette

Ce mode permet de déplacer le curseur à la manière d'une souris.

| Fonction | Bouton par défaut |
|---|--|
| Activer / Désactiver le mode souris manette | LB + Stick analogique droit (pression) |
| Déplacer le curseur | Stick analogique droit |
| Clic gauche | LT |
| Clic droit | RT |

Commandes texte

Les commandes texte permettent de réaliser rapidement des actions en saisissant directement le raccourci (qui commence par /) en ligne de commande dans la fenêtre de discussion, sans passer par les menus et icônes.

Dans la version bêta phase 2, seules les commandes ci-dessous sont utilisables. Beaucoup de commandes seront ajoutées au cours des différentes phases de la version bêta ainsi que dans la version commerciale.

| Commande | Descriptif |
|------------------------------|---|
| /dire, /d, /say, /s | Utilisation : /dire [message] Affiche un message visible par tous les PJ présents dans un périmètre réduit. "Dire" devient le mode de discussion par défaut si /dire est utilisé sans message. Le message ne s'affiche pas si le filtre de chat [Dire] est activé. |
| /crier, /cri, /shout, /sh | Utilisation : /crier [message] Affiche un message visible par tous les PJ présents dans la zone actuelle. * Une commande permettant de parler dans un périmètre plus large que Dire, /yell (hurler) est prévue pour la version bêta phase 3. |
| /chatéq, /gr, /party, /p | Utilisation : /chatéq [message] Affiche un message visible par les membres de votre équipe, où qu'ils se trouvent. "Équipe" devient le mode de discussion par défaut si /chatéq est utilisé sans message. |
| /écho, /e, /echo | Utilisation : /écho [message] Affiche un message que vous seul pouvez voir. |
| /cmdéq, /partycmd, /pcmd | Utilisation : /cmdéq [sous-commande] Exécute différentes commandes d'équipe. >> Sous-commandes : inviter (add) "[Nom du PJ]" Inviter le PJ désigné à rejoindre l'équipe. quitter (leave) Quitter l'équipe. chef (leader) "[Nom du PJ]" Nommer chef le PJ désigné. exclure (kick) "[Nom du PJ]" Expulser le PJ désigné de votre équipe (réservé au chef d'équipe). dissoudre (breakup) Dissoudre votre équipe. * Les noms de PJ doivent être entourés de guillemets. |
| /rejoindre, /accepter, /join | Utilisation : /rejoindre Permet d'accepter une invitation à rejoindre une équipe. |
| /décliner, /decline | Utilisation : /décliner Permet de refuser une invitation à rejoindre une équipe. |
| /amis, /la, /friendlist, | Utilisation : /amis |

| | |
|--------------------------------------|--|
| /flist | <p>Affiche votre liste d'amis et exécute différentes commandes en lien avec celle-ci.</p> <p>>> Sous-commandes :</p> <p>inviter (add) "[Nom du PJ]" Envoyer une requête d'ami au PJ désigné.</p> <p>accepter (accept) "[Nom du PJ]" Accepter la requête d'ami du PJ désigné.</p> <p>refuser (deny) "[Nom du PJ]" Refuser la requête d'ami du PJ désigné.</p> <p>supprimer (remove) "[Nom du PJ]" Effacer le PJ désigné de la liste d'amis.</p> <p>Si aucune sous-commande n'est spécifiée, la liste d'amis s'affiche.</p> <p>* Les noms de PJ doivent être entourés de guillemets.</p> |
| /listenoire, /ln, /blacklist, /blist | <p>Utilisation : /listenoire</p> <p>Affiche votre liste noire et exécute différentes commandes en lien avec celle-ci.</p> <p>>> Sous-commandes :</p> <p>inviter (add) "[Nom du PJ]" Ajouter le PJ désigné à la liste noire.</p> <p>supprimer (remove) "[Nom du PJ]" Retirer le PJ désigné de la liste noire.</p> <p>Si aucune sous-commande n'est spécifiée, la liste noire s'affiche.</p> <p>* Les noms de PJ doivent être entourés de guillemets.</p> |
| /? , /infocmd | <p>Utilisation : /? [nom de la commande]</p> <p>Décrit en détail la commande spécifiée. La ou les abréviations peuvent être utilisées.</p> |
| /attendre, /wait | <p>Utilisation : /attendre [temps d'attente]</p> <p>Commande de macro permettant de retarder la commande suivante.</p> <p>Un délai de 1 correspond à environ une seconde.</p> <p>Le délai maximum est de 60 (tout chiffre supérieur équivaut à 60).</p> |
| /déconnexion, /déco, /logout | <p>Utilisation : /déco</p> <p>Lance la procédure de déconnexion.</p> |
| /quitterjeu, /quitter, /shutdown | <p>Utilisation : /quitterjeu</p> <p>Se déconnecte et ferme le jeu.</p> |
| /carte, /map | <p>Utilisation : /carte</p> <p>Affiche la carte de la zone où se trouve votre personnage.</p> |
| /examiner, /exam, /check, /c | <p>Utilisation : /examiner "[Nom du PJ]"</p> <p>Examine le personnage spécifié, ou ciblé si aucun nom n'est saisi.</p> <p>* Le nom du PJ doit être entouré de guillemets.</p> |
| /bestiaire, /best, /huntinglog | <p>Utilisation : /bestiaire</p> <p>Ouvre le bestiaire.</p> |
| /artisanat, /cart, /craftinglog | <p>Utilisation : /artisanat</p> <p>Ouvre le carnet d'artisanat.</p> |
| /crécolte, /créc, /gatheringlog | <p>Utilisation : /crécolte</p> <p>Ouvre le carnet de récolte.</p> |

| | |
|--|---|
| /rapatriement, /rapat, /return | Utilisation : /rapatriement Permet de se rapatrier au point de retour. |
| /act, /action, /ac | Utilisation : /action "[Nom de l'action]" "[Nom de la cible]" ou [argument de ciblage] Permet d'effectuer une action sur la cible spécifiée. Exécution impossible si l'action n'est pas apprise, ou si les conditions de son utilisation ne sont pas remplies. Les noms doivent être entourés de guillemets s'ils comportent un espace. |
| /mcombat, /dégainer, /battlemode, /bm | Utilisation : /mcombat [sous-commande] Alterne entre le mode passif et le mode actif. >> Sous-commandes : activé (on) Passe en mode actif. désactivé (off) Passe en mode passif. Si aucune sous-commande n'est spécifiée, alterne entre les deux options. |
| /signe, /marquer, /marking, /mk | Utilisation : /signe [type] "[Nom de la cible]" ou [argument de ciblage] Permet de placer un signe sur la cible spécifiée ou ciblée si aucun nom n'est saisi. >> Signes "1re cible à attaquer" jusqu'à "5e cible à attaquer" (attack1 à 5) "1re cible à entraver" jusqu'à "3e cible à entraver" (bind1 à 3) "1re cible interdite" jusqu'à "2e cible interdite" (ignore1 à 2) * 1 est le numéro par défaut si aucun chiffre n'est spécifié. Cercle (circle) : signe en forme de cercle Croix (cross) : signe en forme de croix Carré (square) : signe en forme de carré Triangle : signe en forme de triangle désactivé (off) : retirer le signe >> Exemples : /signe ignore2 <t> La cible reçoit le signe "2e cible interdite". /signe "1re cible à entraver" Le personnage ou ennemi ciblé reçoit le signe "1re cible à entraver". |
| /cibler, /cible, /target, /ta | Utilisation : /cibler : /target "[Nom de la cible]" Cible le personnage spécifié. La cible doit se trouver dans un certain rayon pour que cette commande fonctionne. Les noms doivent être entourés de guillemets s'ils comportent un espace. |
| /ciblerpnj, /cpnj, /targetnpc, /tnpc | Utilisation : /ciblerpnj Cible le PNJ le plus proche dans un certain rayon. |
| /ciblerenn, /targetenemy, /tenemy | Utilisation : /ciblerenn Cible l'ennemi le plus proche dans un certain rayon. |

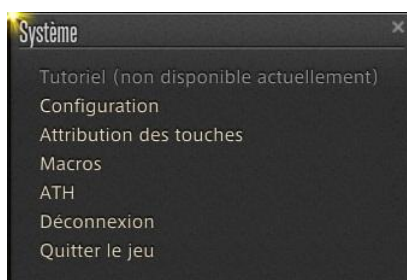
| | |
|-------------------------------------|--|
| /ciblecombat, /battletarget, /bt | Utilisation : /ciblecombat Cible l'ennemi le plus proche ayant de l'inimitié dans un certain rayon. |
| /aider, /assist, /as | Utilisation : /aider [argument de cible] Cible la cible du PJ ou PNJ ciblé. |
| /faireface, /facetarget, /ft | Utilisation : /faireface Votre personnage se tourne vers la cible. |
| /courseauto, /courir, /automove | Utilisation : /courseauto Permet de marcher/courir sans s'arrêter dans la direction suivie. Il est nécessaire d'être déjà en mouvement. Pour annuler, déplacez-vous dans la direction opposée. |
| /voirdélai, /réut, /recast | Utilisation : /voirdélai "[Nom de l'action]" Affiche le temps de réutilisation de l'action spécifiée. Les noms doivent être entourés de guillemets s'ils comportent un espace. |
| /butin, /loot | Utilisation : /butin Ouvre la liste du butin. |
| /asseoir, /sit, /louge | Utilisation : /asseoir Alterne entre la position assise et la position levée. Cette commande peut également être utilisée à proximité d'un siège pour s'y asseoir. Certaines commandes d'emotes comportent des gestes spéciaux adaptés à la position assise. |
| /suivre, /follow | Utilisation : /follow Permet de suivre automatiquement le personnage ciblé. |

Macros

Les macros sont des commandes automatisées permettant de réaliser plusieurs actions et étant déclenchées grâce à l'appui d'un seul bouton. Vous pouvez par exemple les programmer pour effectuer plusieurs actions à la fois, envoyer des messages à votre équipe, etc.

Rédiger une macro

Commencez par ouvrir la fenêtre Macros à partir du menu Système.



Cliquez sur l'une des cases pour commencer la saisie de votre macro. Vous disposez de 100 cases.



Vous pouvez attribuer un nom et un icone de votre choix à chaque macro. Chaque macro peut comporter 20 lignes de commandes texte. Celles-ci doivent être saisies de la même manière que dans la fenêtre de log. Une fois la macro créée, l'icone choisi s'affiche.

Il est possible de modifier une macro en cliquant simplement sur son icone. De plus, une macro peut être exécutée, copiée, collée ou effacée avec un clic droit sur son icone.



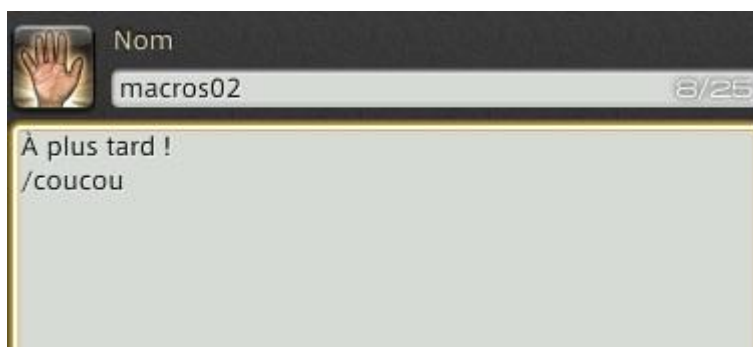
Utiliser une macro



Une macro peut être glissée-déposée sur la barre d'actions et utilisée de la même manière que les actions classiques.

Exemples de macros

1) Au moment de quitter une équipe, vous voulez lancer un petit message accompagné de l'emote "/coucou".
Saisissez le texte "À plus tard" (qui sera affiché en mode "dire" comme si vous l'aviez saisi dans la fenêtre de log), et ensuite la commande "/coucou".



2) Si vous voulez afficher le carnet d'artisanat :

/artisanat

2) Vous voulez signaler à votre équipe un ennemi ciblé à intercepter en priorité au moyen d'un signe :

/signe stop1 <t>

3) L'élémentaliste peut utiliser ce repère pour cibler automatiquement l'ennemi marqué, dans le but de l'endormir avec le sort Sérénité par exemple :

/action Sérénité <stop1>

Arguments de macros

Ces balises pouvant être utilisées dans la rédaction de macros permettent de simplifier et d'automatiser certaines actions afin d'adapter les macros à des besoins précis. Par exemple, une macro de magie avec <me> permet de lancer toujours le sort sur soi-même, de même qu'une macro de ciblage avec <tt> permet d'intervenir rapidement lorsqu'un compagnon est attaqué.

| Syntaxe | Descriptif |
|-----------------------|---|
| <t> | Affiche le nom de la cible actuelle. |
| <tt> | Affiche le nom de la cible principale de la cible actuelle. |
| <me> | Affiche le nom de son personnage. |
| <0> | Affiche le nom de son personnage. |
| <attack1> à <attack5> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "attack1" (Cible à attaquer n°1), etc. |
| <bind1> à <bind3> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "bind1" (Cible à entraver n°1), etc. |
| <stop1> à <stop2> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "stop1" (Cible interdite n°1), etc. |
| <square> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "Carré". |
| <circle> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "Cercle". |
| <cross> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "Croix". |
| <triangle> | Affiche le nom du PJ ou PNJ portant le signe "Triangle". |
| <mo>, <mouse> | Affiche le nom du PJ ou PNJ sur lequel le curseur de la souris est pointé. |
| <hp> | Affiche les PV actuels / maximums de son personnage. |
| <hpp> | Affiche le pourcentage de PV restants de son personnage. |
| <mp> | Affiche les PM actuels / maximums de son personnage. |
| <mpp> | Affiche le pourcentage de PM restants de son personnage. |
| <tp> | Affiche les PT actuels de son personnage. |
| <class>, <job> | Affiche la classe actuelle de son personnage ainsi que son niveau. |
| <pos> | Affiche la zone et les coordonnées actuelles de son personnage. |