

# FINAL FANTASY XIV ONLINE



## Вступление:

Final Fantasy XIV самая дружелюбная MMORPG из представленных на рынке. Здесь найдется разнообразный контент для каждого игрока, от казула, любящего ходить по подземельям, до хардкорного рейдера. Даже рыбаки найдут здесь чем заняться. Не смотря на то, что в игру можно играть одному, это социальная игра, в которой вы будете постоянно встречаться с другими игроками, даже если вы никогда не будете с ними разговаривать. Лучше всего найти группу людей, с которыми вам будет приятно проводить время. А так же вы сможете задавать им вопросы по игре. Даже если это ваша первая ММО, освоиться, не имея никакой информации, может быть достаточно сложно. Это руководство создано для того, чтобы упростить процесс погружения в ММО и дать необходимый набор знаний, который был собран из других руководств и сторонних ресурсов. Данная игра постоянно обновляется, поэтому информация в других руководствах может быть не актуальна, поэтому я попытался собрать максимально полезную и актуальную информацию на момент обновления 4.45. Со временем руководство будет пополняться, но это не точно.

## Версии игры:

- v1.0  
Оригинальная провальная версия FFXIV, которая была выпущена в 2010 году, в дальнейшем директором стал Наоки "Yoshi-P" Ёсида, чтобы все исправить. Некоторые элементы старой версии все еще присутствуют в игре, но большинство из них уже исправлены.
- v2.0  
A Realm Reborn (ARR). Выпущен в 2013, это основная версия текущей игры.
- v3.0  
Heavensward (HW). Выпущен в 2015, история продолжается в Коэртасе(Coerthas), Абалатии(Abalathia) и Дравании(Dravania). Были добавлены новые специализации: Темный Рыцарь(Dark Knight) (танк), Астролог(Astrologian) (целителем), Механик(Machinist) (DPS). Была представлена новая игральная раса - Ау Ра(Au Ra).
- v4.0

Stormblood (SB). Выпущен в 2017, была переработана система умений и действий, история продолжена в Гир Абании(Gyr Abania) и Отарде(Othard). Были добавлены новые специализации Самурай(Samurai) (DPS) и Красный Маг(Red Mage) (DPS).

### Крупные города:

Ваш персонаж начинает свое путешествие в Лимсе Ломинсе(Limsa Lominsa), Гридании(Gridania) или Уль'де(Ul'dah), где он развивает свой класс и специализацию, открывая различные способности. Основной сюжет отправит вас во все крупные города. Путешествовать по ним вы будете достаточно часто. Большая часть сюжета будет разворачиваться в столицах. В каждом главном городе есть жилые дома и участки (в Ишгарде они будут представлены с обновлением 5.0), на которых могут разместиться игроки.



- **Лимса Ломинса**(Limsa Lominsa)
  - Портовый город, Лимса Ломинса, расположен на южном побережье острова Ля Носция(La Noscea), является примером традиционной талассократии и управляется адмиралом. Экономика Лимсы Ломинсы базируется на рыбалке, кузнечном деле, судостроении и переправке грузов.
  - Игроки, выбравшие Чародея(arcanist) или Мародера(marauder) как стартовый класс, начинают свой путь в Лимсе Ломинсе.



- **Гридания**(Gridania)
  - Гридания(Gridania) - один из стартовых городов Эорзии(Eorzea). Нация Гридании расположилась в лесном регионе под названием Черная Роща(The Black Shroud). Правителями являются Пророки(Seedseers) - молодые провидцы, направляемые волей лесных элементарей. Экономику гридании составляют сельское хозяйство, лесничество и кожевничество.
  - Игроки, которые выбрали Копейщика(lancer), Лучника(archer) или Заклинателя(conjurer), начинают свой путь в Гридании.



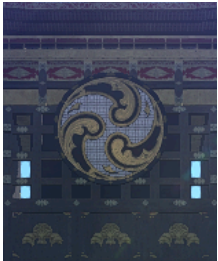
- **Уль'да**(Ul'dah)
  - Уль'да - один из стартовых городов Эорзии. Этот шумный торговый центр расположился в Таналане(Thanalan). Является городом государством, управляется Синдикатом, группой из 6 наиболее влиятельных и богатых членов общества. Экономика Уль'ды базируется на пошиве одежды и горном деле.
  - Игроки выбравшие Гладиатора(gladiator), Борца(pugilist) или Чудотворца(thaumaturge), начинают свой путь в Уль'де.
  - Самурай(Samurai) и Красный Маг(Red Mage) открываются в Уль'де после покупки дополнения Stormblood и достижением одной из специализации 50 уровня.



- **Ишгард**(Ishgard)
  - Ишгард - один из главных городов, представленных в Heavensward (3.0), это первое дополнение в FFXIV. В центральном регионе Хребта Абалатии(Abalathia's Spine), большом горном хребте с востока на запад, можно найти неприступное высокогорье Коэртаса(Coerthas) и Святой Престол Ишгарда(Holy See of Ishgard). Архиепископ церкви правит своими людьми по заветам Халоны Яростной(Halone, the Fury), в суверенном государстве Ишгард.



- Игроки могут открыть в Ишгарде игровые специализации Темного Рыцаря(Dark Knight), Астролога(Astrologian) и Механика(Machinist).



- **Куганэ(Kugane)**
  - Куганэ - главный город, представленный во втором дополнении, под названием Stormblood (4.0). , выступает в качестве единственного порта в Хингаши, чьи доки остаются открытыми для иностранных судов в эпоху оккупации. Здесь можно найти корабли со всех уголков света, даже можно встретить Эорзейские галеры и Гарлеанские военные корабли, стоящие бок о бок. Шумный центр торговли может похвастаться красивыми пейзажами, а также служит логовом шпионажа и политических интриг.

### Общие термины:

- Великая Компания(Grand Company)
  - Организация, основанная в первых трех городах, к которой вы можете присоединиться. Вы можете присоединиться к любой из трех Компаний, независимо от вашего стартового города. По мере продвижения по службе, вас будут снабжать материалами и амуницией. У них вы также сможете получить свое первое средство передвижения, купив Чокобо на 20 уровне.
- Вольная Компания(Free Company)
  - То же что и гильдии или кланы в других играх, Вольная Компания или FC - группа игроков, которые регулярно общаются и помогают друг другу. Размер варьируется от 3 до 512 человек. Они могут получать бонусы в виде Действий Компании(Company Actions), таких как бонус по Опыту, смогут купить дом для Компании и получить дополнительные преимущества для всех членов.
- Враждебность(Enmity)
  - Это примерно то же, что и система "Аггро" в других играх. В целом, это то, насколько противник сфокусирован на игроке. Способности Танка генерируют больше всего Враждебности, сопровождаются уроном и регулярным исцелением.
  - <https://www.reddit.com/r/ffxiv/wiki/enmity>
- Инициация(Pulling)
  - Процесс атаки одного или нескольких противников для начала боя. В Подземельях или Рейдах, "инициация" - подразумевает инициацию боя с группой врагов, связанных друг с другом тонкими пульсирующими линиями света, атакуя одного врага из этой группы. Распространенная тактика - инициировать бой с несколькими группами противников, чтобы пройти подземелье быстрее, если танк и/или целитель могут с этим справиться.
- DPS
  - Урон В Секунду. Данный термин обозначает количество наносимого урона в единицу времени или роль наносящую урон.
- Позиционирование
  - Подразумевается область вокруг врага, обозначенная кольцом на земле вокруг него. Лицевая часть противника обозначается стрелочкой. Фланг - левая и правая зоны противника. Задняя часть - обозначается разрывом или пустой зоной в

кольце вокруг противника. В обновлении 3.0+ были представлены закрытые кольца вокруг противников, которые обозначают, что все позиционные бонусы работают все время.

- Клив(Cleaves)
  - Атака, которая наносит урон в конусе перед противником.
- GCD
  - Глобальное Время Восстановления В FFXIV присутствует GCD, равное 2.5 секунды. Оружейные способности связаны друг с другом, обновляются все вместе и доступны каждые 2.5 после каждого использования. Ваш личный GCD может быть уменьшен за счет увеличения скорости умений или скорости заклинаний.
- OGCD
  - Умения без глобального времени восстановления, иногда просто кулдауны. Термин, обозначающий способности, которые не попадают в Глобальное Время Восстановления. Эти действия имеют свое собственное время восстановления и используются между умениями с глобальным откатом.
- AoE
  - Умения с Областью Действия. Атака, которая наносит урон нескольким целям в области. Большинство Атак по области обозначаются на земле, хотя некоторые способности боссов не обозначены областью на земле.
- DOT
  - Периодический урон Атака, которая наносит повреждения в течение определенного периода времени.
- Limit Break (LB)
  - Мощное действие, которое накапливается со временем всей группой. Limit Break можно использовать только в групповых активностях. Есть 3 уровня Limit Break, 1-й уровень может быть использован в группе с 4 или более членами, 2-й уровень нуждается в полной группе из 8 человек, 3-й уровень требует полного рейда, состоящего из 24 игроков, за исключением подземелий и испытаний: дополнительная шкала добавляется в начале боя с боссом ([https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Limit\\_Break](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Limit_Break))
- PvE
  - Игрок против Окружающей среды, где игрок сражается с врагом, контролируемым ИИ.
- PvP
  - Игрок против Игрока, где игроки могут сражаться друг с другом. В отличие от многих других ММО, где есть PvP зоны в мире, здесь PvP ограничено отдельными режимами, на отдельных аренах и зонах, с отдельными действиями и умениями.
- Моб(Mob)
  - Старый термин для обозначения враждебных НПС или врагов. Моб - короткая форма "мобильный объект".
- Ады(Adds)
  - Враги, которые участвуют в бою.
- iLvl



- Уровень предметов. Каждая часть экипировки или снаряжения имеет уровень предмета, который описывает уровень силы данного предмета. Более высокий уровень означает, что он лучше, хотя не всегда у него могут быть лучше необходимые вам характеристики.
- Малая Группа(Light Party)
  - Группа игроков, состоящая из 4-7 человек.
- Полная Группа(Full Party)
  - Группа игроков, состоящая из 8 человек.
- Союз(Alliance)
  - Полная группа в рейде с двумя другими полными группами, каждая из групп обозначается Союзами А, В или С.
- Активность(Duty)
  - Миссия, задание и/или групповая деятельность.
- Синхронизация(Sync)
  - Чтобы игра была честной и сбалансированной, Активность синхронизируется в соответствии с уровнем активности и уравнивает показатели всех характеристик до этого уровня. Существует способ десинхронизировать(unsync) Активность, но вы не получите награду за выполнение.
- Подземелья
  - Активность на 4 человек, 1 танка, 1 целителя и 2 бойцов. Состоит из убийства групп монстров и 3 боссов ради добычи и/или опыта.
- Испытания(Trials)
  - Активность на 4 или, чаще, 8 игроков (2 танка, 2 целителя и 4 бойца). Состоит из убийства одного босса ради добычи.
- Рейды
  - Активность на 8 или 24 человека, для 3 Союзов, состоит из поединков против мобов и/или боссов для добычи.
- Вайп(Wipe)
  - Термин, обозначающий смерть всех членов группы и, возможно, сброс Активности.
- Рулетка(Roulettes)
  - Серия Активностей, которая случайным образом помещает вас в ранее открытые Активности, с дополнительным вознаграждением. Каждая категория может быть выполнена раз в день.
- Недельный сброс(Weekly Reset)
  - Раз в неделю, во вторник в 19:00 по МСК, недельные активности сбрасываются.
- Поздний этап игры(End-Game)
  - Контент для игроков максимального уровня. Включает в себя более сложные механики, нежели в обычных активностях.
  - Экстримы
    - Самая сложная версия Испытаний, с возможностью выпадения редких средств передвижений и других трофеев.
  - Саважи
    - Сложная версия рейдов на 8 человек, с возможностью получить лучшую экипировку
  - Ультимэиты

- Самая сложная версия рейдов на 8 человек.
- Макросы
  - Программируемые кнопки, позволяющие выполнять несколько действий одним нажатием. Как правило, макросы не используются для того, чтобы объединять умения в единое комбо, но макросы удобны для добавления сообщений в чат и упрощения использования конкретных способностей. Они также очень удобны для ленивых ремесленников и собирателей. <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Macro>
- Гламур(Glamour)
  - Гламур - система, которая позволяет применять вид одной части экипировки на другую часть экипировки того же типа. Открывается на 15 уровне специальным заданием и требует Гламурную призму. <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Glamours>



## Создание персонажа:

- **Раса и Пол**

- Каждая раса начинается с их уникальной одеждой, которую не могут носить представители других рас. Каждый такой набор брони отличается по характеристикам, но не стоит обращать на это внимание, т.к. вы все равно очень скоро ее смените. Просто выбирайте ту расу, которая вам нравится больше всего. Вы можете изменить свой внешний вид позже с помощью Стилиста(Aesthetician) за 2.000 Гилей. Так же Фантазия(Fantasia), за 10 долларов в MogStation, позволит вам сменить расу/пол/и прочую внешность. Вы получите 1 бесплатную Фантазию по прохождению сюжета ARR.

- Стилист: <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Aesthetician>



- Фантазия: <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Fantasia>

- **Божество(Deity)**

- Выбор божества на самом деле ни на что не влияет. Просто выберите то божество, которое считаете наиболее подходящим вашему персонажу.

### Классы/Специализации(Classes/Jobs):

Класс - базовая версия специализации, за которую вы будете играть. Эта система - наследие 2.0, когда вы должны были прокачать дополнительный класс, чтобы открыть специализацию, но с обновлением 4.0 систему переработали, поэтому на 30 уровне класс сразу переходит в специализацию, после выполнения основного сюжетного задания на 21 уровне, под названием "Sylph-management". С 1 по 50 уровень, каждые 5 уровней вы будете получать специальные задания в соответствии с вашим классом/специализацией. В награду вы будете получать экипировку и новые умения. С 51 по 70 уровни, вы будете получать задания каждые 2 уровня.

Ваш стартовый класс определяет в каком из трех главных городов вы начнете свое путешествие. Вы не сможете поменять класс до того, пока ваш стартовый класс не достигнет 15 уровня.

Классовые действия: <https://na.finalfantasyxiv.com/jobguide/battle/>

- **Ученики Войны(Disciples of War)**

- **Танки:** Задача танка состоит в том, чтобы провоцировать врагов на себя, сохраняя максимальный уровень вражды на себе и поглощая большую часть урона, чтобы ваша группа была в безопасности.
  - Графическое руководство Защитные умения  
<https://external-preview.redd.it/jlsqB4vg3OlZpgF6IMpl16KVGp99wy84p9ooVyNt40k.jpg?auto=webp&s=986799fd08e7df3a841944656af65d956c413a11>
  - Данное руководство представлено пользователем /u/The-Descolada



- **Гладиатор/Паладин(Gladiator/Paladin)**

- Начинает в Уль'де.
- Простой танк с несколько меньшим уроном, нежели у других танков, но с большим количеством оборонительных способностей. Стиль игры паладина вращается вокруг балансирования между комбинаций с периодическим уроном и мгновенным нанесением магического урона.
- Оружие: Меч и Щит
- **Выбирайте его если:** Любите линейную и последовательную ротацию, которая закидывается и так же любите защищать других.



- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Paladin>



- **Мародер / Воин** (Marauder/Warrior)
  - Начинает в Лимсе Ломинсе.
  - Легко адаптирующийся танк с чуть более высоким уроном, нежели у других танков, а также сильной защитой, особенно против физических атак, также имеет защитные способности для группы. Стиль воина - набор классовой шкалы для нанесения сильных ударов, с получением короткого усиления, которое позволяет им использовать способности бесплатно, автоматически наносить направленные и критические атаки.
  - Оружие: Двуручный топор
  - **Выбирайте его если:** Любите предсказуемый стиль боя с сильными и массивными ударами, а также опциями для защиты себя и своей группы против физического урона.
  - <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Warrior>



- **Темный Рыцарь** (Dark Knight)
  - Открывается в Ишгарде. Начинает с 30 уровня.
  - Наиболее активный танк, который часто использует способности, наносит средний урон и беспрецедентно уменьшает урон по себе (особенно магический), а также имеет некоторую защиту для группы. Стиль Темного Рыцаря подразумевает частое использование навыков, которые тратят ману, балансируя между нанесением урона, продлением усилений и защиты.
  - Оружие: Двуручный меч
  - **Выбирайте его если:** Любите активный стиль игры, который отличается с каждым новым боем, а также отлично справляется с магическим уроном.
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Dark\\_Knight](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Dark_Knight)

о Боец ближнего боя:



- Копейщик/**Драгун** (Lancer/Dragoon)
  - Начинает в Гридании.
  - Атакует с использованием прыжков и копья, носит тяжелую броню.
  - **Что делает его уникальным:** Драгун - медленный, но наносящий много урона. Он также способен быстро перемещаться по полю боя, используя прыжки.
  - **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится наносить сильный урон в ближнем бою с помощью медленных и тяжелых ударов, нося тяжелые доспехи.
  - <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Dragoon>
  - **Руководство для Драгунов:**  
<https://docs.google.com/document/d/1BttZDZZ2eNuQA4w6HUNfMcjxw553ZmwZc8vHkZS5lpl/edit>



- Борец/ **Монах**(Pugilist/Monk)
  - Начинает в Уль'де.
  - Используя только свои кулаки, Монахи наносят большой урон, если играют правильно.
  - **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Тебе нравится избивать вещи голыми руками.
  - <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Monk>



- Разбойник/ **Ниндзя**(Rogue/Ninja)
  - Открывается в Лимсе Ломинсе.
  - Использует парные кинжалы и ниндзютсу, как отец Боруто.
  - **Что делает его уникальным:** Ниндзя использует Мудры(Mudras), это интересная механика, где вы используете три способности в определенном порядке, чтобы получить усиление или нанести урон. Примерно как Инвокер в доте. Он также использует различные навыки, которые контролируют уровень враждебности по отношению к вам и вашей группе, что особенно полезно в рейдах.

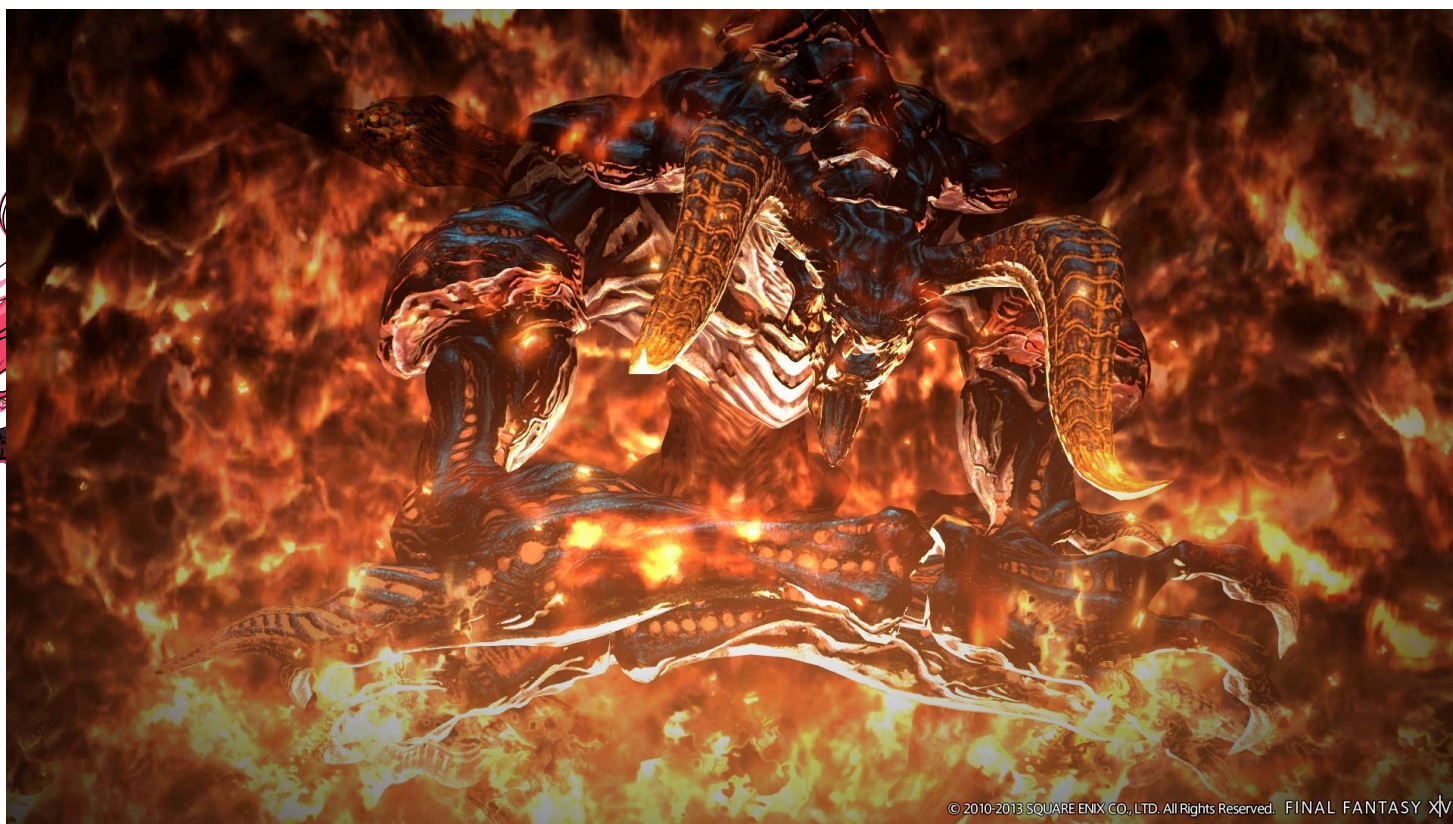


- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вы любите атаковать врагов быстро и с использованием комбо.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Ninja>



#### ▪ **Самурай(Samurai)**

- Открывается в Уль'де, если у вас куплен Stormblood и есть специализация 50 уровня.
- Использует катану и силу аниме, чтобы конкурировать с Монахом за урон.
- **Что делает его уникальным:** Самурай эффективно три типа комбинаций и сконцентрировать на максимальном нанесении урона. На самом деле, у него практически нет способностей для группы, вместо этого он является основным классом наносящим урон в ближнем бою.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** У вас зависимость от нанесения максимального урона в ближнем бою.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Samurai>
- **Графическое руководство для Самурая:**
  - <https://external-preview.redd.it/Hz1oDTHGcPm0kzkJ9vLwQFXM6Ayoo--LALpJZ3VvrEU.png?auto=webp&s=1a8763cb9d0467efb042420c1a03470efdd05aeb>





## ○ Бойцы Дальнего боя



### ▪ Лучник/ **Бард**(Archer/Bard)

- Начинает в Гридании.
- Использует лук и играет музыку, чтобы усиливать себя и окружающих. Может также использовать действие Исполнение, чтобы играть музыку на пианино с различными звуковыми эффектами.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится играть на динамичном классе дальнего боя и быть полезным для своей группы.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Bard>



### ▪ **Механик**(Machinist)

- Открывается в Ишгарде. Начинает с 30 уровня.
- Использует огнестрельное оружие и вспомогательную турель. Наиболее технически сложная специализация, но имеет большой потенциал.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится стратегическое нанесение урона в дальнем бою и контроль поля боя.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Machinist>





- **Ученики Магии**(Disciples of Magic)

- **Целители**

- Основы Целителя: Убедитесь, что у группы достаточный уровень здоровья и наносите урон, когда не нужно никого исцелять.



- **Заклинатель/Белый Маг**(Conjurer/White Mage)

- Начинает в Гридании.
- Целитель, который исцеляет. Использует посохи и волшебные палочки, чтобы исцелять и регенерировать группу.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится непосредственное исцеление.
- [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/White\\_Mage](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/White_Mage)



- **Магистр**(Scholar)

- Начинает в Лимсе Ломинсе. Необходим 30 уровень Чародея(Arcanist).
- Боец с питомцем, который исцеляет. Использует фолиант, чтобы сосредоточиться на снижении входящего урона щитами и исцелением с помощью феи.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится исцелять превентивно.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Scholar>



- **Астролог**(Astrologian)

- Открывается в Ишгарде. Начинает с 30 уровня.
- Может использовать регенерацию или щиты в зависимости от стойки. Использует звездный глобус и карты Таро, чтобы накладывать случайные усиления на группу.
- **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится играть за класс поддержки, но вы хотите немного тактического геймплея, чтобы процесс исцеления был более интересным и сложным.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Astrologian>



- **Магические бойцы Дальнего боя**



- **Чародей/Призыватель**(Arcanist/Summoner)

- Начинает в Лимсе Ломинсе.
    - Использует фолианты и питомцев, чтобы наносить периодический и постоянный урон.
    - **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравится периодический урон и игра с питомцем.
    - <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Summoner>
    - **Графическое руководство для призывателя:**
      - <https://i.redd.it/9or2oh2278sz.png>



- **Чудотворец/Черный Маг**(Thaumaturge/Black Mage)

- Начинает в Уль'де.
    - Использует огонь, лед и молнии вместе с посохом. Предпочитает стоять на месте и наносить урон, даже если это означает умереть.
    - **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вам нравятся немобильные маги, который наносят огромный урон.
    - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Black\\_Mage](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Black_Mage)



- **Красный Маг**(Red Mage)

- Открывается в Уль'де, если у вас куплен Stormblood и есть специализация 50 уровня.
    - Использует белую и черную магию вместе со шпагой, чтобы наносить комбинации физических атак.
    - **Вам следует играть за эту специализацию, если:** Вы хотите быть максимально ослепительным на поле боя.
    - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Red\\_Mage](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Red_Mage)



- **Ученики Ремесла (Crafters)**

- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Crafting>



- **Плотник: (Carpenter)**

- Плотник, это Ученик Ремесла, который работает с деревом и создает луки, посохи и другие инструменты. Ресурсы, которые они используют, собираются ботаниками. Плотники могут изготовить луки для лучников, посохов для заклинателей, копья для копейщиков и макуауитли для гладиаторов. Они также могут изготавливать деревянные щиты и маски для магов. Помимо орудий и доспехов для различных бойцов, плотники могут также создавать удочки для рыбаков, шлифовальные круги для ювелиров, прялки для ткачей и сабо для ремесленников.
- Открывается в Новой Гридании



- **Кузнец: (Blacksmith)**

- Кузнец, это Ученик Ремесла, который работает с металлами и создает мечи, топоры и другие инструменты. Ресурсы, которые они используют, собираются шахтерами. Кузнецы могут создавать рукопашное оружие для бойцов, мечи и кинжалы для гладиаторов, двуручные топоры для мародеров. Помимо оружия для бойцов, они также могут создавать различные инструменты для собирателей. Кузнецы могут изготавливать топоры и косы для ботаников, кирки и кувалды для шахтеров, ножи для кулинару и кожевников, молотки для ювелиров, кузнецов и оружейников, пилы и молоты для плотников, плоскогубцы для оружейников, ступки для алхимиков, шило для кожевников и напильники для кузнеца.
- Открывается в Лимсе Ломинсе.



- **Оружейник: (Armorer)**

- Оружейник, это Ученик Ремесла, который работает с металлами и создает кольчугу и доспехи. Кольчуга и доспехи прочнее кожаной и тканевой брони. Оружейники могут создавать доспехи, а именно броню для мародера и гладиатора, броню для копейщиков и шлемы для собирателей. Они также могут создавать сковороды для кулинару и перегонные кубы для алхимиков, а также тяжелые щиты

для гладиаторов и баклеры для магов. Большинство необходимых материалов для них собирают шахтеры.

- Открывается в Лимсе Ломинсе.



- **Ювелир: (Goldsmith)**

- Ювелир, это Ученик Ремесла, который работает с металлами и драгоценными камнями и создает аксессуары, такие как кольца, серьги и ожерелья. Ювелир нужна руда и драгоценные камни, добываемые шахтерами. Ювелиры могут изготавливать посохи и скипетры для чудотворцев и кастеты для борцов. Они также могут делать иглы для ткачей, аксессуары, такие как кольца, серьги и браслеты для всех классов, головные уборы, такие как венцы и очки для магов и ремесленников.
- Открывается в Уль'де



- **Кожевник: (Leatherworker)**

- Кожевник, это Ученик Ремесла, который работает со шкурами, мехами для создания кожаных доспехов всех видов. Нет определенных собирателей, связанных с ними, так как эти материалы получаются путем убийства монстров. Кожаная броня прочнее ткани, но слабее кольчуги и доспехов. Кожевники могут создавать кожаные доспехи для борцов, копейщиков и лучников, а также броню для собирателей. Они также могут изготавливать оружие для борцов, щиты для магов, кольца и ожерелья для собирателей и кольца для других классов. Различные типы кожи используются в некоторых рецептах оружейников и ткачей.
- Открывается в Старой Гридании



- **Ткач: (Weaver)**

- Ткач, это Ученик Ремесла, который работает с тканью и волокном для создания тканевой брони. Многие из необходимых материалов могут быть собраны ботаниками. Тканевая броня слабее доспехи и кожаная броня, но ее может носить практически любой класс. Ткачи могут изготавливать броню для ремесленников, собирателей и магов. Они также делают легкую броню с показателями силы и ловкости. Различные типы ткани используются в некоторых рецептах кожевников.



- Открывается в Уль'де



- **Алхимик: (Alchemist)**

- Ткач, это Ученик Ремесла, который трансформирует материалы в зелья и элексиры. Алхимики могут создавать расходные материалы, такие как зелья, эфиры, эликсиры, усилители характеристик, лекарства и прочее. Они также могут делать волшебные палочки для заклинателей и книги для чародеев. Многие из необходимых материалов могут быть собраны шахтерами и ботаниками.
- Открывается в Уль'де



- **Кулинар: (Culinarian)**

- Кулинар, это Ученик Ремесла, который использует различные предметы, найденные по всему миру, для создания продуктов питания. Игроки могут употреблять еду, чтобы получать временные улучшения к различным характеристикам, в том числе 3% бонуса к опыту. Они также могут создавать приманки для рыбаков. Множество необходимого для поваров могут собирать рыбаки и ботаники, и некоторые вещи можно вырастить с помощью Садоводства.
- Открывается в Лимсе Ломинсе.

- **Ученики Земли (Gatherers)**

- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Gathering>



- **Шахтер: (Miner)**

- Шахтер извлекает минералы из земель Эорзии. Руду и драгоценные камни, которые они добывают, используются кузнецами, оружейниками и ювелирами.
- Открывается в Уль'де



- **Ботаник: (Botanist)**





- Ботаник собирает ресурсы различные растения и деревья в мире Эорзии. Они собирают для таких ремесленников, как - плотник, ткач, кулинар и алхимик.
- Открывается в Гридании



#### ○ Рыбак: (Fisher)

- Рыбак ловит рыбу и других морских обитателей вод Эорзии. Их добычу используют в основном кулинары. Когда вы ловите рыбу, расходуются рыболовные снасти. Различные рыболовные снасти используются для ловли различной рыбы в различных условиях.
- Открывается в Лимсе Ломинсе.
- Подводная охота открывается в Рубиновом Море(The Ruby Sea) на 61 уровне.



#### ● Как заработать денег

- Создание снаряжения, оружия, гламура, еды и т.д., последующая продажа всего этого на аукционе по конкурентоспособным ценам быстро заполнит ваш кошелек Гилями. Если вы слишком ленивы, чтобы изучать крафт, собирать материалы и продавать их, у вас будет не очень много денег. Более редкие материалы продаются по более высоким ценам, особенно если они используются для изготовления лучшего снаряжения и нового гламура. Рыбалка не дает вам ничего, кроме чувства гордости и удовлетворения.



- Иконки



- **Основное Сюжетное Задание (MSQ)**
  - Эти основные задания продвигают вас по истории и открывают больше подземелий и новых локаций в мире.
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Main\\_Scenario\\_Quests](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Main_Scenario_Quests)



- **Побочные Задания**
  - Побочные задания дают мало награды, но содержат в себе лор земель, в которых находятся эти задания.
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Side\\_Quests](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Side_Quests)



- **Особые Задания (Синие квесты)**
  - Особые задания открывают новые функции в игре и их ОЧЕНЬ важно делать. Берите их всегда, когда видите их.
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Feature\\_Quests](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Feature_Quests)



- **Новый Искатель приключений**
  - Игроки, которые наиграли меньше 40 часов, будут иметь данный значок.



- **Вернувшийся Игрок**
  - Игроки, которые не играли в игру в течение 45 дней или более, и имеют по крайней мере один класс или специальность 50 уровня или выше.







### Наставник: (Mentor)

- "Наставники - опытные игроки, которые решили использовать свой богатый опыт для помощи новым игрокам" Наставники помечаются значком короны рядом с их именем. Есть четыре типа наставников: общий Наставник, PvE Наставник, Торговый Наставник и PvP Наставник.
- **Требования:**
  - Боевые Классы - Иметь все 5
    - Выполнить классовое задание любого танка на 60 уровне
    - Выполнить классовое задание любого целителя на 60 уровне
    - Выполнить классовое задание любого бойца на 60 уровне
    - Пройти 1000 подземелий, рейдов или испытаний
    - Получить 300 благодарностей
  - Ремесло/Сбор - выполнить все 4
    - Один Ремесленный класс 60 уровня
    - Один класс Собирателя 60 уровня
    - Синтезировать 100 предметов
    - Собрать или поймать 300 предметов
- [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Mentor\\_System\\_and\\_Novice\\_Network#What\\_is\\_a\\_Mentor](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Mentor_System_and_Novice_Network#What_is_a_Mentor)



- Другие иконки: [https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Dictionary\\_of\\_Icons](https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Dictionary_of_Icons)

### Азериты (Aetherytes)

- Азериты используются для телепортации между разными локациями за небольшую цену. Каждый Азериты должен быть настроен до того, как вы сможете им пользоваться. Поэтому не забудьте настроить каждый Азерит, когда будете проходить мимо.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Aetheryte>



- **Ретейнеры(Retainers)**

- Ретейнеры похожи на слуг, которые выполняют функцию личного банка. Вы можете хранить у них вещи и гили, а можете продавать предметы на аукционе. Ретейнерам также можно назначить класс, но их максимальный уровень зависит от уровня игрока того же класса, их можно одевать, а также их можно отправлять на задания, где они будут получать предметы и приносить их вам после выполнения заданий.
- <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Retainers>
- Ретейнеры становятся доступны после выполнения сюжетного задания The Scions of the Seventh Dawn (Quest). Их можно нанять у Представителя Ретейнеров в каждом главном городе. При найме, ретейнера можно кастомизировать также, как и вашего персонажа, выбрав ему расу, пол и дав им имя. По умолчанию вы можете нанять только двух ретейнеров на персонажа, но вы можете добавить до 5 дополнительных, добавив по \$2 к вашей ежемесячной плате за каждого дополнительного ретейнера.

#### Retainer Service Fees

Number of Additional Retainers	Fee
1	No additional fee
2	No additional fee
Per Additional Retainer	\$2.00 for 30 days.

A maximum of 7 retainers can be hired per service account.

\* Note that it is possible to subscribe to the Retainer Service without unlocking the retainer feature in-game. As fees are non-refundable, please confirm that you have unlocked the retainer feature before subscribing.

- Для отправки на задания нужна специальная валюта - Венчуры(Ventures). Их можно получить через боевые leves(battle leves) и дэйлики Бист Трайбов(Beast Tribe Dailies), но самый простой способ - это покупка у своей Великой Компании(GC) за сили(GC Seals).
- [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Retainer\\_Ventures](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Retainer_Ventures)

- **Как одеться:**

- С 1 по 50 уровень вы будете использовать любую экипировку, которую найдете в подземельях, по заданиям или купите у NPC или на аукционе. На уровнях 45, 50, 60 и 70, вы получите артефакт брони по вашему классовому заданию, которая будет уникальной для вашего класса, а также может быть окрашена, если её улучшить. Характеристики невелики и вы захотите сменить эту броню и использовать ее в качестве Гламура, как можно скорее.
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Artifact\\_Armor](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Artifact_Armor)
- На 50 уровне вы начнете получать Allagan Tomestones of Poetics (их называют просто Поэтики) проходя рулетки и прочие активности. Их можно обменять в Мор Доне(Mor Dhona) на хорошую экипировку 120





уровня, Ironworks gear. Поэтики могут быть использованы, чтобы купить 10 Rowena's Token (Поэтики) и Encrypted Tomestone, чтобы купить Ironworks Weapon. Поэтики могут быть использованы, чтобы купить Carbontwine и Carboncoat используется для улучшения Ironworks equipment у NPC Дрейк(Drake) в Северной Роше(North Shroud). Ironworks gear настоятельно рекомендуется купить и улучшить, т.к. она прослужит вам до 60 уровня.

- [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Allagan\\_Tomestone\\_of\\_Poetics](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Allagan_Tomestone_of_Poetics)

- На 60 уровне вам понадобится больше Поэтиков, чтобы купить Shire броню и оружие (10 токенов (Scripture) и 1 Micro Tomestone) в Идлшире. Они могут быть улучшены с помощью Illuminati Deepest Gobdip (оружие), и Tautest Gobtwine (броня), и Illuminati Darkest Gobcoat (аксессуары) у Сейки(Seika) в Идлшире. Улучшенная Shire экипировка прослужит вам до 70 уровня.
- На 70 уровне вы начнете собирать Tomestones под названием Mendacity и Genesis. Нельзя собрать больше 450 Genesis Tomestones в неделю. Заготавливайте Mendacity и Genesis когда доберетесь до Края Ралгра(Rhalgr's Reach), чтобы улучшить свои характеристики. Вам также следует обратить внимание на рейдовое снаряжение и изготовленное снаряжение, чтобы оптимизировать свои характеристики для поздней игры.
- **Информация о Tomestone:**
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Allagan\\_Tomestones](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Allagan_Tomestones)
  - [https://na.finalfantasyxiv.com/uiguide/currency/#category-currency\\_atl](https://na.finalfantasyxiv.com/uiguide/currency/#category-currency_atl)



- **Мелдинг(Melding)**

- При собирании экипировки, особенно в поздней игре, вам стоит задуматься о Мелдинге вашей экипировки с Материей. Мелдинг Материи с вашей экипировкой дает вам дополнительные характеристики, вплоть до предельной, чего бы у вас без этого не было. Материю можно купить у NPC и на аукционе, стоит помнить, что материи высокого уровня могут быть дорогими. Экипировка, которую изготавливают игроки может быть пройдена через процесс "Овер-мелдинга" или Advanced Materia Melding. Овер-мелдинг может быть сделано только ремесленниками высокого уровня, вы можете это сделать самостоятельно или попросить кого-то сделать это. Овер-мелдинг может быть неудачным, поэтому вам понадобится много удачи и материи, чтобы это сделать.
- [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Materia#Melding\\_Materia](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Materia#Melding_Materia)



## Другие полезные ресурсы:

- Как начать играть и не потратить много денег
  - <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=946508838>
- Русскоязычный FAQ от гильдии Dynamis
  - <http://www.dynam.is/faq/>
- Графическое руководство для Новых Игроков:
  - <https://i.redd.it/32yy25yr7p4z.png>
- Контент по уровням
  - [https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Guide:Progression\\_and\\_Level\\_Locked\\_Content](https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Guide:Progression_and_Level_Locked_Content)
- Контент по уровням (русская версия)
  - <http://dynam.is/content/>
- Руководства по специализациям & Руководства по прокачке Ремесленников/Собирателей:
  - <https://www.ffxivguild.com/>
- Подробные руководства по специализациям
  - <https://thebalanceffxiv.com/jobguides/>
- Руководство по сбору брони (актуально на момент Stormblood)
  - [https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/8oap25/guide\\_endgame\\_catchup\\_and\\_gearing\\_guide\\_for\\_fresh/](https://www.reddit.com/r/ffxiv/comments/8oap25/guide_endgame_catchup_and_gearing_guide_for_fresh/)
- Руководство по интерфейсу
  - <https://na.finalfantasyxiv.com/uiguide/>
- FFXIV Wiki
  - [https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/FF14\\_Wiki](https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/FF14_Wiki)
- Инструментарий по сбору брони и прочему:
  - <https://ffxiv.ariyala.com/>
- База данных по всему:
  - <https://www.garlandtools.org/db/>
- Онлайн аукцион
  - <http://mogboard.com/>
- Отслеживание прогресса по достижениям
  - <https://apkallufalls.com/achievements/>
- Сайт/приложения для отслеживания Хантов и Фэйтов
  - <https://xivhunt.net>
- Таймеры редких точек сбора
  - <http://www.ffxivclock.com>
- Трекер для рыбаков
  - <http://ff14fish.carbuncleplushy.com/>
- База данных для рыбаков
  - <http://ff14angler.com/>



- Для садоводов
  - <http://www.ffxivgardening.com/>
- Вступление к Рейдам на Позднем этапе игры
  - <https://bokchoykn.wordpress.com/2018/04/23/taking-the-savage-plunge-a-primer-for-starting-end-game-content/>
- Описание всех механик во всем ПБЕ контенте
  - <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MX0RjPS4gtT6YI5Szxlsin9hcaohnEQQC7zNdrDHBrQ/edit#gid=0>
- Руководство для собирателей и ремесленников
  - <https://docs.google.com/document/d/1L1aDMxZOjhdmszilToDvsrwqfcUOs6NKxhsCBa1lwVQ/edit>
- FFXIV Прически:
  - [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Pr4zyskAPTjLQfec0aSPFN\\_N9iFTdxIQvmOSoYdPiXM/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Pr4zyskAPTjLQfec0aSPFN_N9iFTdxIQvmOSoYdPiXM/edit#gid=0)
- FFXIV Галерея Брони:
  - <https://xivstyle.com/>
- Наборы Гламура
  - <https://ffxiv.eorzeacollection.com/glamours>
- Музыкальный плеер для Бардов:
  - <http://bmp.sqnya.se/>
- Градация цен на дома
  - <https://imgur.com/a/n7wzC>
- Актуальный перечень маунтов и миников и способы получения
  - <https://minionguide.com/>
- Другой сайт с маунтами и миниками
  - <http://ffxivcollector.com>
- Перечень маунтов и способы получения (актуально на момент 3.2)
  - [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1F6WPntNuo4vgQcMCgKk3hDitthCgZ9cNiMCtD\\_3lKVo/edit#gid=643754079](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1F6WPntNuo4vgQcMCgKk3hDitthCgZ9cNiMCtD_3lKVo/edit#gid=643754079)
- Полезный сайт по сквадронам
  - <http://ffxivsquadron.com/>
- Руководства по некоторым фишкам настройки интерфейса
  - <https://imgur.com/a/Ha2uz#IT70gnk>
- Руководство по управлению (Мышь и Клавиатура / Геймпад)
  - <https://na.finalfantasyxiv.com/lodestone/playguide/win/manual/>
- Полное руководство по геймпаду
  - [https://docs.google.com/document/d/1q\\_i5\\_X01hecbCOZOIN\\_71zceuSjWSuaN-OJdU6ZPV6s/edit](https://docs.google.com/document/d/1q_i5_X01hecbCOZOIN_71zceuSjWSuaN-OJdU6ZPV6s/edit)
- Калькулятор цвета Чокобо
  - <http://ffxivchocobo.com/#results>
- Просто огромное руководство по крафтам
  - <https://docs.google.com/document/d/1L1aDMxZOjhdmszilToDvsrwqfcUOs6NKxhsCBa1lwVQ/edit>

**FFXIV Сюжет на русском языке**

- ARR 2.0 - 2.55 :
  - <http://dynam.is/story/>
- HW 3.0 - текущего момент, включая основные побочные задания :
  - <https://www.youtube.com/user/Foxhardo/videos>

### Русскоязычные гильдии

- ArCiel :
  - <https://vk.com/club56497349>

Перевод данного руководства для вас подготовил xDarkOne, вы можете найти меня в игре по нику D'ark One. Я играю на сервере Cerberus, дата центр Chaos. Ссылку на мой стрим вы можете найти ниже. Спасибо за внимание.

### xDarkOne

- Я иногда стримлю FFXIV и другие игры тоже.
  - Twitch: <https://www.twitch.tv/xdarkOne>

За арты выражаю благодарность Ishmi:

- <https://twitter.com/ltsMelshmi>
- <https://www.patreon.com/Ishmi>



Данное руководство является переводом и адаптацией [этого гайда](#).