

Projektion

Inhaltsverzeichnis

- [1 Freischaltung](#)
- [2 Projektionsprisma](#)
- [3 Projektionskommode](#)
- [4 Projektionsplatten und Setprojektion](#)
- [5 Einschränkungen](#)
- [6 Projektion aufheben](#)
- [7 Mehr dazu](#)

Das Glamour-System: Aussehen ändern, ohne Werte zu verlieren – Projektionsprisma, Projektionskommode, Projektionsplatten und Setprojektion.

Die **Projektion** (englisch *Glamour*) legt das Aussehen eines Ausrüstungsgegenstands über einen anderen. Die Werte bleiben die deiner tatsächlich getragenen Ausrüstung – es wechselt ausschließlich die Optik.

Das Spiel unterscheidet dabei zwei Rollen: Der **Basisgegenstand** ist das Teil, das du wirklich trägst und dessen Werte zählen. Die **Projektionsvorlage** liefert nur das Aussehen.

1 Freischaltung

Alle drei nötigen Aufträge vergibt **Swyrgeim** im Westlichen Thanalan ([Vesper Bay](#)). Vorausgesetzt ist eine beliebige Klasse auf Stufe 15.

Auftrag	Stufe	Schaltet frei
Schöner Schein	15	das Kommando „Projizieren“
Prisma dir einen	15	die Herstellung von Projektionsprismen
Farbenlehre	15	das Färben von Ausrüstung

2 Projektionsprisma

Jede einzelne Projektion verbraucht ein [Projektionsprisma](#) (Ladenpreis 1.000 [Gil](#), auf dem Marktbrett meist günstiger). Herstellen lässt es sich ab Stufe 15 in jedem Handwerksberuf; das dafür nötige Einstiegsbuch heißt „Der Meister-<Beruf>: Projektionen“ und kostet 300 Gil.

Eine ausgeführte Projektion bindet **beide** beteiligten Gegenstände persönlich an dich. Danach lassen sie sich weder verkaufen noch weitergeben, nicht per Mogry-Post verschicken und nicht in die Gesellschaftstruhe legen.

3 Projektionskommode

Die **Projektionskommode** steht in den Gästezimmern der Herbergen von Limsa Lominsa, Gridania und Ul'dah sowie in eigenem Haus, Apartment und Gesellschaftsanwesen. Sie fasst in der aktuellen Ausbaustufe rund 800 Einträge.

Ihr entscheidender Vorteil steht wörtlich im Spiel: „*Projektionen aus der Projektionskommode verbrauchen keine Projektionsprismen.*“ Das Prisma fällt also nur einmal beim Einlagern an, das Aussehen ist danach beliebig oft nutzbar.

Achtung beim Einlagern: Das Spiel warnt hier ausdrücklich – „Wenn ein Gegenstand in eine Projektion verwandelt wird, gehen alle Anpassungen (z. B. Materia, Ätherboni, Signaturen, Projektionen, Färbung und Wappen) verloren und die Bindung wird auf 0 % und der Zustand auf 100 % zurückgesetzt.“ Eingesetzte Materia ist damit unwiederbringlich verloren.

4 Projektionsplatten und Setprojektion

Eine **Projektionsplatte** speichert ein komplettes Outfit über alle Ausrüstungsplätze samt Färbung; angelegt wird sie an der Kommode über „Projektionsplatten bearbeiten“, anwenden lässt sie sich danach überall. Üblich sind rund 20 Platten je Charakter. Farbstoffe werden beim Speichern verbraucht, nicht beim Anwenden.

Bei der **Setprojektion** werden mehrere zusammengehörige Teile in einem Zug projiziert. Sie müssen gleicher Qualität sein, und es wird je ausgewähltem Gegenstand ein Prisma verbraucht.

5 Einschränkungen

- Geschlecht und Volk müssen passen – „Die Projektion kann nicht angewendet werden. Das Geschlecht oder Volk passt nicht.“
- Waffen und Werkzeuge bleiben an ihre Art gebunden – „Projektion nicht möglich, da die Art der Waffe unterschiedlich ist.“
- Eine Projektion kann nicht selbst wieder als Vorlage dienen.
- Der Ausrüstungsplatz muss übereinstimmen.
- Ein bereits projizierter Gegenstand ist nicht mehr färbbar.

Die früheren Beschränkungen auf Stufe und Job der Vorlage sind für Rüstung und Schmuck entfallen.

6 Projektion aufheben

Der [Entprojizierungskristall](#) (500 Gil) löst eine Projektion wieder auf – laut Beschreibung „entfernt außerdem Färbungen und Wappen“. Bei Projektionsplatten genügt es dagegen, eine andere Platte anzuwenden oder die Platte zu leeren; das kostet nichts.

7 Mehr dazu

- [Guide: Projektion – Aussehen ändern, ohne Werte zu verlieren](#)
- [Projektionsprisma](#) · [Entprojizierungskristall](#) · [Projektionsmodul](#)
- [Meisterbücher-Übersicht](#)