



アナーキーオンライン ガイド

<b>1 はじめに</b>		<b>5 スキル</b>	
1.1. システム要求	3	5.1. スキル	65
1.2. インストール	3	5.2. 能力	65
1.3. はじめに	4	5.3. ボディ	67
1.4. ログイン	5	5.4. 格闘	69
1.5. 登録	6	5.5. その他の武器	71
1.6. パッチング	7	5.6. 射撃武器	72
<b>2. キャラクター作成</b>		5.7. スピード	76
2.1. グリッド	10	5.8. 防御	78
2.2. 外観	12	5.9. トレード&リペア	79
2.3. 専門職	13	5.10. ナノ&救助	81
2.4. キャラクター名	16	5.11. スパイ	84
2.5. 所属	17	5.12. ナビゲーション	85
2.6. キャラクター作成	18	<b>6 専門職</b>	
<b>3 インターフェイス</b>		6.1. 序文	86
3.1. アクション画面	19	6.2. 冒険家	88
3.2. チャット画面	28	6.3. 捜査官	90
3.3. コマンド画面	32	6.4. 医者	92
3.4. 戦闘	49	6.5. 用心棒	95
3.5. インブルーブポイント	50	6.6. エンジニア	96
3.6. ナノプログラム	52	6.7. 仲介者	98
3.7. インターフェイス	55	6.8. 武術家	100
<b>4 スタート地点</b>		6.9. 形而上学者	102
4.1. ティア	58	6.10. ナノテクニシャン	104
4.2. ニューランド	59	6.11. 兵士	106
4.3. オムニー1	59	6.12. 商人	108
4.4. スタート地点	60	6.13. 官僚	110
4.5. ボリアリス	61	<b>7 キーボードと</b>	
4.6. ローム	62	<b>チャットコマンド</b>	
4.7. アテナ	63	7.1. チャットコマンド	112
		7.2. キーボードの使用	114
		クレジット	

# 1 はじめに

## 1.1. システム要求

以下はアナーキーオンラインでのプレーに必要なシステム条件です。

### 最低限:

ウィンドウズ 95/98/ME/2000  
ペンティアム II 300  
128MB RAM  
2x CD-ROM ドライブ  
Direct3D コンパチブル・ビデオカード  
DirectX コンパチブル・サウンドデバイス  
700MB ハードドライブ空き容量  
28.8 K モデム使用のインターネット接続

### 推奨設定:

ペンティアム III 450  
256MB RAM  
Direct3D 32MB RAM コンパチブル・ビデオカード  
8x CD-ROM ドライブ  
1GB ハードドライブ空き容量  
56K モデム使用のインターネット接続

## 1.2. インストール

### インストール手順:

アナーキーオンラインCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入してください。オートプレー機能が有効な場合、インストール作業は自動的に開始されます。インストール作業が開始されない場合には、デスクトップ上のマイコンピュ

ータ・アイコンをダブルクリックし、CD-ROMドライブを見つけてください（大抵の場合には“アナキーオンライン”という名前が付いています）。CD-ROMアイコンをダブルクリックするか、CD-ROMフォルダを開いて、**setup.exe** ファイルをダブルクリックし、インストールを開始してください。インストールが始まります。

どこへゲームをインストールさせるかという質問が現われるまで「次へ」ボタンをクリックして進んでください。ゲームフォルダへのインストールを行うためハードドライブのスキャンを行います。例として特に指定がない場合には“C:\Games\Funcom\Anarchy Online”へインストールされます。プログラムファイルなどの異なった対象フォルダを選ぶことでこれらの設定を変えることができます。「次へ」をクリックして先へ進んでください。

お好みでスタートメニューにショートカットを作成し、インストールを終えた後には、プレーヤーとして登録する必要があります。登録前には必ず、ゲームをスタートさせエンド・ユーザー契約書をお読みください。

### 1.3. はじめに

アナキーオンラインへようこそ！ ここではインストール、登録手順と共に異界の地ルビ-カでの初めての歩行訓練をご指導します。しかしながら、最良の助力は常にゲーム内で見つかるものです：他のプレーヤーに質問してみまし

よう！ 大抵の場合には皆喜んで助けてくれるはずですよ。プレー中に新しい友人が見つかるかもしれません。

幸運を祈ります。正しく遊んでください - 未来はあなたの手の中ですよ！

## 1.4. ログイン

アナーキーオンラインを起動させる度に、選ばれたユーザー名とパスワードでログインする必要があります。既に登録済みの場合には（「登録」参照）登録過程で入力したユーザー名とパスワードを使用することになります。登録がまだの場合には今すぐ行ってください。パスワードの保存を選ぶことで次回のログインが素早く簡単になります。「パスワードを記憶する」ボックスにチェックを入れてください。

ログイン画面には現バージョン・ゲームについての特別通告のみならず重大な情報も含まれています。ログインボタンをクリックする前にメッセージを読むことに少々時間を費やすことをお勧めします。

新キャラクターを作成したり、以前に作成したキャラクターで引き続きプレーすることができます。またキャラクターを抹消することもできます：一度抹消したキャラクターは再生できないことにご注意ください。先に進む前に、「ハードウェア・セットアップ」右隅下のビデオカードの絵の付いた緑のボタンを押すことで、正しいディスプレイ・ドライバとプリファレンス

を選んだことを確認してください。

二つ以上のビデオカードがインストールされている場合には、使用したいビデオカードと適切なディスプレイ解像度を選択してください。

「ウィンドウ内で起動」ボックスをチェックすることでアナーキーオンラインをウィンドウ内で起動させることが可能ですが、そうすることでゲームプリファレンスに影響を及ぼす可能性があります。ゲーム開始前にイントロ・ムービーを再生するには「イントロ・ムービー・プレー」ボックスにチェックを入れてください。準備が整い次第「プレー」ボタンを押してください。

## 1.5. 登録

### 登録手順

アナーキーオンラインを始動させることで登録が可能です（スタートメニュー内のアナーキーオンライン・ショートカットをクリックしてください）。次にスタートアップ・ダイアログ内のアカウント・ボタンをクリックするか、インターネットアドレス：<https://register.funcom.com> に接続してください。登録前には必ず、ゲームをスタートさせエンド・ユーザー契約書をお読みください。

「新アカウント作成」を選択してください。

ユーザー名、パスワード、有効なE-メールアドレスを入力してください。

新アカウント作成のため、ゲームCDに印刷されているシリアルナンバーを入力してください

い。クレジットカードの細目を提示するよう指示されます。使用月間が終了するまでクレジットカードから料金が引き落とされることはありません。

ゲームCDに印刷されているシリアルナンバーを入力後、毎月、毎4ヶ月、または毎半年の中から請求プランを選択する必要があります。延長請求プランを申し込むと割引が得られます。クレジットカードの細目を入力してください。あらゆる業務取引は安全です。請求の細目は明示された料金以外に使用されることはありません。申し込みプランはアカウントをキャンセルされた場合を除き、指定された期日の最終日に自動的に再更新されます。最初の月はゲーム受信料に含まれています。従って最初の月終了前にアカウントをキャンセルされた場合、クレジットカードに料金が請求されることはありません。

細目を見直し再確認してください。

個人のプロフィールを記載してください。記載は任意ですが、我々の将来更なるサービス提供にお役立てすることができます。

これでルビ-カの世界へと旅立つ準備が整いました！ 登録時に特定したユーザー名とパスワードを使用してログインし、「プレー」をクリックしてください！

## 1.6. パッチング

アナーキーオンラインを始動させると、通常パッチングは自動的に行われます、クライアント

が最新バージョンでない場合にはログイン画面にて「ログイン」ボタンを押すと同時に自動パッチングが始まります。パッチが必要なときはディメンション・プルダウン・メニューにその旨が表示されます。また、ローカル・クライアント・ソフトウェアと（サーバーの）リモート・バージョンは常にランチャー・ウィンドウのトップに記載されています。

自動パッチングにトラブルがみられる場合には以下の手順でマニュアル・パッチをご使用ください。

### **マニュアル・パッチ手順：**

1. 必要なパッチをダウンロードしてください。これらのパッチは常にコミュニティ・サイトのパッチ・ページにあります

(<http://community.anarchy-online.com/patches>)。

パッチの中には容量がとても大きいものがあり、ダウンロードにも時間がかかるので、また必要になった場合を考慮し、誤って抹消したりすることのないフォルダへ必ず保存してください。

2. パッチ・ファイルをダブルクリックすることでパッチを一つずつ起動させてください。指示に従ってください；アナーキーオンラインをインストールした正しいフォルダを選択し（通常は C:\Program Files\Funcom\Anarchy Online）、上書きするかどうかを聞かれたら「はい」を選択してください。正しい手順でパッチングしてい

ることを十分に確認しながら行ってください。

数種のパッチングを行う場合、各パッチ毎に EULAの「同意する」ボタンを必ず押してください。そうすることでいくつかのファイル名が変更されます。これに失敗するとファイルを消失したり無効になったりすることに繋がる場合があります。「同意しない」を間違えて押してしまった場合には、そのパッチを再度起動し直すことで問題が解決されます。

自動パッチングを開始させたい場合を除き、ログイン画面の「ログイン」ボタンは押さないでください。

## 2 キャラクター作成

### 2.1. ブリード



4種類のブリードから選ぶことができます。-うち3種類には女性、男性の両方の形態があり、もう一つのブリードは男女両性です。ブリードは目の前の七つに分類されたテンプレートに示されています。テンプレートの一つを右クリックしブリードを選ぶか、テンプレートの一つをシフトボタンを押しながら左クリックすることで詳しく調べることができます。

#### ブリード選択：

##### ソリタス (男性/女性)

普通の人間に最も近いブリード。しかしながら改良されたとても優れた能力を持つ。ソリタスはルビ-カ人口の大多数を占める。また彼らは通例ノーム（ノーマル）とも呼ばれている。万能ブリード。

##### オピフェクス (男性/女性)

オピフェクスを信用する者はあまりいないが、通常は好ましい人々でもある。オピフェクスはルビ-カの山師、泥棒、いかがわしい商人。オムニ-テク内では対諜報省で働き、肉体労働には減多に従事しない。ある分野では高度に優れた腕を持つものの、全体的にオピフェクスはむらのあるブリード。時にはソリタスよりも特定の専門的職業に相応しい場合もあるが、包括的な才能には欠けている。

**ナノ (男性/女性)**

ルビ-カの中でも最も異形のブリード。ナボットを独自に管理する。ナボットとは、主人の体内、または空中に居住する極めて小さなロボット。ルビ-カの住人の快適で豊かな暮らしに貢献する。また、ナノは様々なプログラムを作成し実施する。彼らはNCU (ナノロボット・コントロール・ユニット) により管理、ネットワーク化され、絶え間ないエネルギー構造に囲まれている。そのエネルギー構造は他のブリードがナノの近くに立つと彼らの周囲に後光として現れる。全ては分子レベルで行われるのでナノ・テクノロジーの使用は未熟な者の目には魔法として映る。よって、昔から迷信や不信を起こす原因として知られている。

**エイトロクス (男女両性)**

エイトロクスは信じがたいほどの力とスタミナを持つブリード。その忠実さと自制力はオムニテクで大変賞賛されている。彼らはよく陰で野蠻人と呼ばれるが、そう面と向かって呼ぶ者はいない。エイトロクスは貴重なノータム (ナノボットにパワーを与える分子) を抽出するための最大の労働力。他のどのブリードもエイトロクスのように採鉱所での重労働に耐えることはできない。したがって彼らは全人口ないでも非常に重要な役を構成している。

ブリードを選択後、キャラクターは男性、または女性の新体型へと変化します。選択に不満があった場合には、適切なテンプレートを右クリックし、シンプルに他のブリードを選んでください。キャラクターを回転させるにはキーボー

下の矢印（右、左）を使ってください。最終決定がなされたら、ブリード・テンプレート画面の右に位置するオレンジの下向き矢印を右クリックし次のキャラクター作成手順へと進んでください。

## 2.2. 外観

顔を選ぶことから始まります。キャラクターの前にある青いボタンを右クリックすることで選択肢を回転させてください。お好みの顔が見つかったらキャラクターの後ろのパネルへと歩いていき（前進するにはキーボードの上矢印を使い、向きを変えるには右、左の矢印を使ってください - 動作命令一式については「キャラクター・コントロール」というタイトルの付いた部分を参考にしてください）。

三つの青いボタンは体型を定めるものです。シンプルな比重調整によって異なった体型が可能になります。選択肢は：（左から右へ）外胚葉型（スリム型）、中胚葉型（筋肉型）、内胚葉型（ずっしり型）です。三つのボタンを右クリックすることで違った体型を体験してみてください。または、シフトキーを押さえながらボタンを左クリックすることで各体型について公表されている情報を読んでください。最終決定がなされたら緑のボタンへと進んでください。

三つの緑のボタンは身長を定めるものです。上から下へ、高い、標準、低い、です。標準ボタンはキャラクターの身長をそのブリードの標準値に設定しています。また、高低はそのブリー



ドの標準値に対して高いか低いかで設定されています。キャラクターの身長を設定するには三つのボタンのうち一つを右クリックしてください。

一度キャラクターの肉体的外観設定を完成させたら、向かって左（矢印はキャラクターの後ろに隠れている場合があります）のオレンジの下向き矢印を右クリックしてください。上向き矢印を右クリックすると、前のキャラクター作成手順へ戻ることができますが、既に決定された選択を再設定することはできません。

### 2.3. 専門職

目の前のボックスは12の異なったルビ-カでの専門職を示しています。左から右へ、その仕事とは：捜査官、医者、用心棒、エンジニア、官僚、冒険家、形而上学者、ナノテクニシャン、商人、仲介者、兵士、そして武道家です。

シフトキーを押しながら適切なボックスを左クリックすることで専門職を調査してください。ボックスを右クリックすることで専門職を選んでください。この部屋から出ない限り、好きなだけ職業を変えることができます。また前の部屋へジャンプし外観やブリードを修正することもできます。ただし、この部屋からオレンジの下向き矢印を一度クリックしてしまうと二度と戻ることではできませんのでご注意ください。各見出しはその専門職に関しての更に詳しい情報に続いています。



**専門職の選択：****捜査官：**

科学技術と隠匿法を利用し情報を収集したり、好ましからざる分子を一掃するため、常に目立たぬ存在であり続ける。

**冒険家：**

都会生活の喧騒と慌しさよりも自然の静寂と刺激を好む。困難な状況を生き抜くための狡猾さと幅広い知識、熟練性が必要。

**官僚：**

戦闘指揮にはそれほど長けてはいないが、倫理的かつ操作優越性を利用し、巨大なお役所分野内では思いのままに振舞う。

**医者：**

ナノと通常の医者 of 技術両方を用い、各戦闘部隊の治療にあたる。普通はいかなる戦闘も回避するが、追い込まれば彼/彼女自身の身を守ることはできる。

**用心棒：**

完全な無慈悲的行為が最終手段でしかない限り、兵士の野蛮な力に泥棒の狡猾さと計算を混ぜ合わせた用心棒の存在は常に需要が高い。

**エンジニア：**

テクノロジー優勢の世界で彼らは機材を管理、修復、そして操作する。ロボット・ペットと電子工学が彼らの専門だが、一定量のナノテクノロジーも扱うことができる。

### **仲介者：**

法の淵で働き、値段さえよければ要求があり次第何でも手に入れる。ルビ-カの闇黒街の仲介者として働く。

### **武道家：**

絶え間ない発展や技術の進歩が真の幸福へと繋がるかどうか疑問を持っている。代わりに惑星を支配する進歩への不変の闘争に対する釣り合いを保つ、何かを精神生活の中に探している。

### **形而上学者**

世界が科学の頂点に達したことに不満を感じ、全ては科学で説明がつくのかどうか自問する。多くの時間を精神的問題に費やし、社会で起こる現象に説明をつけようとする。

### **ナノテクニシャン：**

ナノテクノロジーを指揮するのは彼らにとっては一種のゲーム。周りにはナノ-ボットの雲が絶えず付きまとっている所以他们を見分けるのは易しい。更に進んだナノテクノロジーをいかにも簡単そうに見せるため、時に人々はそれを魔法かと思ひ込むほど、彼らは科学の天才。

### **兵士：**

信じるものに対しては何であれ忠実な奉仕者であり熟練した戦闘家。ガードマン、巡視人、戦士として働く。

**商人：**

都会にある金銭上のチャンスを好む。直接戦闘に加わるよりは、金をためるため資本主義的才能を活用することを好む。

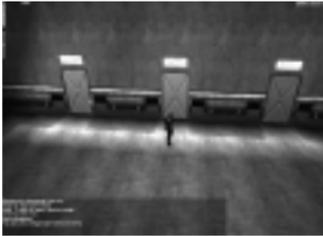
**2.4. キャラクター名**

この部屋にはキャラクターの新ニックネームとあなたの名前を登録するという二つのターミナルがあります。左のターミナルを右クリックしニックネームを登録してください。最小限で4文字、最大で12文字まで使えます。ここで登録した名前は永久に使われるものなので注意して選んでください。あなたの選んだ名前がどんな理由であれ受け入れがたいと判断した場合、ファンコムには常にあなたの名前を変える権利があります。例として、卑猥な言葉、不快な言葉などが含まれている場合。実社会での有罪を立証するようないかなる名前は、ルビ-カでも使用できません。

右のターミナルは定められたあなたの名前を入れます。あなた自身の名前を入れることはできませんが、右クリックすることで別の選択肢が表れます。無限に近い選択肢があるので、気に入る名前が必ず見つかるはずです。

オレンジの矢印を右クリックし、キャラクター作成手順の最終段階へと移ってください。

## 2.5. 所属



真実のときがやってきました：クランのメンバーになりますか、ニュートラルのままですか、それともオムニ-テクに参加しますか？目の前にある三つのうちの一つのドアを通り抜けることで、決定を下してください。

所属を決めることでスタート地点も決定されず。ニュートラルでいることに決めたらなら、あなたの選んだドアはあなたをニューランドシティかボリアリスへと導きます。クランに所属する者はティア、オールドアセン、またはアセン西に移動し、オムニ-テク従業員はオムニ-1 娯楽地区、オムニ-1商業地区、ローム青地区、またはローム緑地区に出現することになります。所属とスタート地点という二つの新しい環境に慣れてください。このマニュアルにはあなたが思慮深く信頼できる選択をする役に立つような情報が記載されています。（「スタート地点」というタイトルの付いた段落をお読みください）

おめでとうございます！あなたは新キャラクターを作成し、ルビカの住人となりました。全世界があなたの足元に横たわっています！とはいえ、実際にはトレーニンググランドとあなたの裏庭、それとあなたのアパートだけですけれど。これらのエリアを出るには、あなた自身の身のため、まずはレベル2まで達するか1000クレジットまで達することをルビカのアドバイザーは要求します。この地は街へのアクセスを得る前に、初めての道具を購入したり、使命を承

諾したり、ぶらぶらして他の新参者とおしゃべりしたりする場所です。

## 2.6. キャラクター作成

アナーキーオンラインへの初めてのログイン成功後、新キャラクターを作成する必要があります。このキャラクターはルビ-カでのあなたの分身です。空白の“人間”テンプレートとして、映像を見ながらプレーしたいキャラクターをカスタマイズすることができる部屋へ自動的に入室します。ブリード、外観、体脂肪率、身長、専門職、ニックネーム、任意の名前、そして最後に、どちらの勢力に付きたいかなどを選びます。

キャラクター作成ルームとトレーニングエリアで見つかるあらゆるクエスチョンマークボックス（ブリードと専門職選択肢も同様）を左クリックすると音声説明が流れます。シフトボタンを押さえながらいかなる物体でも左クリックすると、その物体についてのインフォメーション・ウィンドウが表示されます。

## 3 インターフェイス

### 3.1. アクション画面

#### キャラクター・コントロール

世界との相互交流、他のキャラクターたちと視覚交流は大概アクション画面によって行われます。アクション画面を一人称視点にするか三人称視点にするかを選択できます。一人称視点とはキャラクターの目を通して世界を見ることを意味します。三人称視点とは移動性のフルコントロール・カメラを通してキャラクターを見ることです。F8キーを押すことでこれら二つのモードを切り替えられます。三人称視点には更に三つのカメラオプションがあります。移動型、固定型、そして判固定型がそれぞれです。移動カメラは完全に自由に動きます。固定カメラはあなたのキャラクターの位置を考慮しながら常に同じアングルで映されます。半固定カメラにはちょっとした遅延時間があるという特徴が固定カメラとの違いです。三人称視点の間にCtrlとF8キーを押すことでこの二つを交互に切り替えることができます。

キーボードとマウスを使ってキャラクターをコントロールします。キーボードコントロールは以下の通りです：キャラクターの前進歩行（または走行）には上矢印キー（あるいは“W”キー）；キャラクターを後退させるには下矢印キー（または“S”キー）；静止状態、歩行中、走行中に左への方向転換は左矢印キー（“A”キ

一) ;同様に右への方向転換には右矢印キー (“D”)。歩行と走行を交互にするにはバックスペースキーを押してください。左右へ機銃掃射するには “Z” と “C” をそれぞれ押してください。

一人称視点の間に右マウスボタンを押しながらマウスを動かすと、静止状態では視点方向が変わり、移動中には視点方向と移動方向とが変わります。移動方向を変えずに周囲を見回すには、マウスを動かす間Ctrl と右マウスボタンをおさえてください。

三人称視点の間に静止、移動中関係なく右マウスボタンを押しながらマウスを動かすとキャラクターの対面している方向が変わります。カメラをキャラクターの周りで移動させるには、右マウスボタンを押しながらマウスを動かし、Ctrl キーをおさえてください。ナムロックを作動させている場合には、ナムパッドキー、“2”、“4”、“6” と “8” を使ってカメラを動かすことができます。また、ナムパッドのプラス、マイナス・キー (“+”、“-”) を使ってそれぞれ映像の拡大、縮小ができます。

## ヘルスとナノ-エナジー・インジケータ

アクション画面には画面左側にカラーコード化されたインジケータが二つ付いています。ヘルスバーとナノバーがそれです。これらのバーにはあなたの最新健康状態とナノ-エナジーについての情報が表示されます。

ヘルスバーは赤のカラーコードで、キャラクターの現在の健康状態を表します。バー全体が赤



に染まっている場合、キャラクターの健康状態は良好です。赤色が全く消えてしまった場合、キャラクターは死亡したか瀕死の状態です。キャラクターの状態をチェックするため常にヘルスバーに目をとめているようにしてください。もし赤色が激減してきたら、戦わずに逃げだしましょう！ いろんな方法で健康を回復することができます：休息を取る（“X”キーを押すことで腰を下ろす）、応急手当や治療を受ける（自分自身でも他のプレイヤーに手当てしてもらってもよい）、またはヒーリングプログラムを使う。

ナノバーは青のカラーコードで、キャラクターの現在のナノ-エネルギーの貯蔵状態を表します。プログラムを起動させるにはナノ-エネルギーが必要です；ナノ-エネルギーが切れた後、新プログラムを起動させたい場合にはナノ-エネルギーの再充電が必要です。ノータムはルビ-カの地で天然供給されるものなので、あなたが休憩をすることでナノ-エネルギーは自動的に再充電されます。トリートメントキットを使用しても補給を行うことができます。

オンスクリーン・キャラクターが傷を負ったり治癒したりすると必ずヘルスの増減は同時にアクション画面でも反映します；あなたのキャラクターから“浮かび”上がってくる数字、戦っているモンスターの数、またはあなたが治療している友人の数はヘルスポイントを意味します：白の数字はあなたがモンスターに与えた打撃数；明るい赤の数字はモンスターがあなたに与えた打撃；黄色の数字は他のキャラクターが受けたダメージ数（例：モンスターとあなたの

チームメート) ; 明るい黄色はあなたが受け取る熟練数、また青は回復したヘルス数 (例: 応急手当、または休憩により) を表します。

### ターゲット情報インジケータ

アクション画面のトップに現在のターゲットについての情報が表示されます。あなたの仲間のプレイヤーやモンスター、そしてあなた自身でさえもがターゲットである場合があります。どのようにしてモンスターやプレイヤーをターゲットにするかは“ターゲット”の項目をお読みください。

ターゲット・インジケータにはターゲットの名前 (例: “フィーブル・チロップ”、または“リート”など)、またカラーコードで示されるあなた自身のものと比較したターゲットの健康状態が表示されます。またターゲットが射程内にいるかどうか也表示されます。すなわちターゲットへの接触が可能かどうかです。ターゲットのカラーコードバーの周りのブラケットによって表示されます; ブラケットが灰色の場合、ターゲットはあなたの射程外、ブラケットが赤の場合、ターゲットは射程内です。

バーの色はあなた自身と比較してどれほどターゲットが強力かを示唆します:

灰色のときはターゲットはあなたよりずっと弱いことを示します。ターゲットがモンスターでそれを殺した場合、熟練ポイントはわずかしか得られません。

バーが緑のときはターゲットはあなたほど強力

ではありませんが、あなたに挑戦するくらいには強力ですので、これを倒すとかなりの熟練ポイント・ボーナスが得られます。

バーが黄色のときはターゲットはあなたと同程度に強力です。黄色のバーのモンスターはなかなかの挑戦となりますが、倒せばそれに相応しい熟練ポイントが得られます。

バーがオレンジのときはターゲットはあなたよりも強力です。ターゲットがモンスターの場合には注意深く進んでください！ 打撃を受けるか、または運に恵まれて相手を殺せるかもしれません。

バーが赤のときはターゲットはあなたよりはるかに強力です。どんなことがあっても避けてください！ 近づき過ぎると襲撃を受けて殺されるかもしれません！ 赤のカラーコードモンスターに攻撃をかける前には十分考慮してください；大抵の場合は後悔するはずです。

上に述べた色は決して確定ではないということ覚えておいてください：言い換えると、ターゲットのカラーコードは黄色と緑の混合だということもありえます。その場合ターゲットのレベルは緑と黄色の間だということです。

## マウスの使用

マウスはアクション画面内で二つの個別の機能を有します。一つは、クリックしながら右マウスボタンを押さえ、マウスを動かすことで、カメラ/キャラクターの頭をコントロールすることです。二つめは、世界とあなたの周りのキャラクターたちと相互交流することです。これは状況依存ポインタが何かと交流できることを知らせるまでアクション画面内でポインタを動かし続けることで可能になります。物体、ドア、他のプレイヤーやモンスターにポインタを向けてみましょう。



デフォルト・ポインタは矢印です。ポインタを他のキャラクターの前で通過させると、ターゲットレチクルへと形を変えます（下記の“ターゲット”参照）。左クリックでこのキャラクターかモンスターを現在のターゲットに設定します。そうするとターゲット情報がアクション画面の左上に表示されます（上記の“ターゲット情報インジケータ”参照）。キャラクターかモンスターを左クリックしている間にシフトキーを押し続けることで、ターゲットに関する更なる情報が得られます。ゲーム内で他のキャラクターを右クリックするとトレード画面が作動します（“トレード画面”参照）。



ゲーム世界内でマウスポインタを相互交流できる物体の上を通過させると、ポインタは矢印から歯車へと変化します。左クリックしこの物体

にターゲットを当て、シフトキーを押さえながら左クリックしその物体についての情報を得てください。または右クリックして物体と相互に作用しあってください：相互作用とはドアを開けたり、ターミナルを始動させたり自動販売機を使用したりなどがあります。



地面や床に落ちている物で、拾い上げることのできるアイテムの上にマウスを通過させると、ポインタはハンド（手）へと形を変えます。左クリックしこの物体にターゲットを当て、シフトキーを押さえながらマウスを左クリックしそのアイテムが何であるのかを知ってください。またはダブルクリックして拾い上げてください。拾い上げたアイテムはあなたのインベントリに空きさえあれば自動的に収納されます。どのようにアイテムを収集し使用するかについては、“コントロール画面”という段落を参照してください。



直接相互交流できない物体やキャラクター（例：あなた自身）の上にマウスを通過させるとポインタは緑の輪へと形を変えます。



マウスポインタが目の形に変わったときは、現在指している物体についての情報にアクセスが可能という意味です。シフトキーを押し、左クリックして情報にアクセスしてください。

## ターゲット

ゲーム内で誰かをターゲットとして狙うことは、あなた自身のキャラクターとの交流同様、戦闘のうえでも他のプレイヤーとの交流のうえでも、大変重大な決定です。

プレイヤーかモンスターにターゲットを当てるには、アクション画面内のキャラクターを左クリックしてください。ポインタは赤色のターゲットレチクルへと形を変えるはずです：画面の左上のターゲット情報インジケータ内にターゲットについての情報が表示されます。そしてターゲットの頭上にヘルスバーが現れると共にアクション画面にはターゲットの名前が表示されます。他のプレイヤーを右クリックするとトレード画面が表示されます。（“トレード画面”参照）

現ターゲットについての情報を受け取るには、シフトボタンを押さえながらターゲットを左クリックしてください。またはターゲットを獲得した後で“T”キーを押してください。ターゲットが他のプレイヤーである場合には具体的に、その人のレベル、ブリード、専門職などが表示されます。モンスターの場合には名前とPDO（そのモンスターのおおまかな死の可能性）が表示されます。

ターゲットは短距離地図の中にも青い点として姿を現します（地図に正しいレーダー機能が加えられている場合）。“コントロール画面”内の“地図”というタイトルの付いた段落を参照してください。

一度モンスターやプレーヤにターゲットを当てたら、指定のターゲットに対し行動を起こしましょう - ターゲットがモンスターなら攻撃できますし、他のプレーヤーならその人を（例えば）治療してあげてください。更なる詳細に関しては“戦闘とナノプログラム”を参照してください。

自分自身をターゲットにするには、F1 キーを押すか、三人称視点画面からあなたのキャラクターを左クリックしてください。応急処置やヒーリングプログラム、または能力や技などを改良するためのプログラムの実行など、自身に対して行動を起こす際に自分自身をターゲットにする必要があります。もう一度F1 キーを押すとあなたのキャラクターと前回選んだターゲットとを切り替えることができます。戦闘状況などで役立つかもしれない機能です。

キーボードのTABボタンを押すことによってもプレーヤーキャラクターやモンスターをターゲットにすることができます。自動的にあなたの周辺で最も近くにいる者がターゲットとして選ばれます（あなたとは連合関係にないモンスター、NPC、プレーヤーにのみ適合されます。連合関係にある誰かをターゲットに当てる場合にはCTRLとTABボタンを一緒に押してください）。もう一度ボタンを押すことでターゲットになる人々を円を描くように順に選んでいき、そのターゲットについての各情報が画面上のターゲット情報インジケータに表示されます。更に、特定のターゲットについてのリファレンスを作成することができます。リファレンスを

作成するにはALTキーを押さえながら選ばれたターゲットを左クリックするか、“G” キーを押してください。リファレンスの使用方法については“リファレンス”というタイトルの付いた段落を参照してください。

## 3.2. チャット画面

チャット画面はアクション画面の真下に位置し、あなた自身と他のプレイヤーのメッセージや感情、システム情報、戦闘評価、そして依頼情報などを表示します。プリファレンスに従って拡大、縮小が自由です。画面が拡大されると、全チャットメッセージはスクロールされ視界から消えるまで残存します。逆にチャット画面が縮小されると、メッセージは数秒で消えます。もう一度チャット画面を拡大するとことで消えたメッセージが再表示され、画面右に位置するスクロールバーを使ってスクロールすることができます。ステータスバーの **Hide** (隠す) /**Show** (見る) チャットボタンを押すことでチャット画面を自在に拡大、縮小できます。

### 文字の入力

チャット画面に文字を入力するにはENTERキーを押してください。するとステータスバーの左半分が文字入力エリアとなります。これで仲間のプレイヤーたちとチャットしたり、特定のコマンドを入力したりできます。

以下の文書編集手順が適用されます；HOMEとENDキーはそれぞれ、文章の始めと終わりへ移動します。左と右の矢印キーは（シフトキーとともに）文章内でカーソルを左右へ動かします。左右の矢印キーと共にCTRLキーを使うと一語飛び越え、CTRL+バックスペース/デリートキーで一語抹消されます。以前に書かれたメッセージやコマンドを交互に見るには、シフトキーを押しながら上下の矢印キーを押してください。

メッセージ入力中にESCキーを押すと、メッセージやコマンドを実行に移すことなく、キャラクターの直接コントロールへと戻ります。また、ENTERキーを押すことで文字入力モードへと戻ります。

いつでもHELPとタイプしENTERキーを押すことで利用できる文字コマンドの全リストを見ることができます。

## チャット

周囲の人と公然とチャットするには、ENTERキーを押しメッセージを書いた後、もう一度ENTERキーを押してください。そうすることであなたは周囲の人すべてに“聞こえる”ように大声で“話し”かけていることになります。メッセージ文を入力する前に/shout（または単純に/s）というコマンドをタイプすることで“大声で叫ぶ”ことができます。こうすることであなたのメッセージ幅は6に増えます。同様に、/whisper (/w)という指令をタイプするこ

とでささやくことができます：こうすることであなたのメッセージが聞こえる範囲は劇的に狭まります。コマンドとメッセージ文の間をワンスペース開けることを忘れないでください。

様々なチャットモード間を素早くやりとりするには、友人のパネルを開き、チャットを表示したいチャンネルを単純にクリックしてください（例：Vicinity [近所]、またはTeam [チーム]）。ある特定のチャットによって平和をかき乱されたときは友人のパネルからそのチャットを消すこともできます。

大事なことを言い忘れましたが、ルビ-カはたくさんの方々にとっての故郷です。よってチャットメッセージの中に卑猥な言葉や不快な言葉を使うことは慎みましょう。

## 感情表現

アナーキーオンラインで感情表現とは言葉によって描写される肉体的行動です。/me と指令をタイプした後に表現したい感情を入力してください：例えば、あなたのキャラクター名が John で、/me laughs（笑う）とタイプしENTER キーを押すと、通常のメッセージと同じ幅で "John laughs"（ジョン、笑う）というメッセージがチャット画面に表示されます。感情表現とは想像力に尽きます；大抵のことなら何でも感情表現できますが、卑猥な言葉や不快な言葉を使用するのは慎みましょう。

## 社交動作

ダンスや挨拶、豪快な笑いなどの社交動作はアニメーションに付随し予め定められた動きです。社交動作はコマンドとして入力されています。スラッシュ (“/”) の後に社交行動を入力します。例えば、/eat (食べる)、こう入力することであなたのキャラクターは物を食べているように見えます。

社交動作の全リストを見るには/helpとタイプしENTERキーを押してください。

## スクリプト

/scriptという指令をタイプした後にスクリプト・ファイル名をタイプすることで予め定められたスクリプトを呼び出すことができます。スクリプトを作成するにはウィンドウズのメモ帳を利用することができます。アナーキーオンライン・ディレクトリ内の“scripts”サブフォルダに保存する必要があります。テキストファイルはファイル拡張子を付けずに保存してください。

スクリプトにはチャットコマンド (/whisperや/shout など) や特定のミリ秒の間スクリプトを一時停止することの出来る /delay コマンドを含むことができます。例えば、/delay 2000は2秒の停止を規定します。感情表現や社交行動もスクリプトの中に使用できます。ゲームが進化するに連れ更に多くの機能がスクリプトに追加されることでしょう。

### 3.3. コマンド画面

コマンド画面は、9つの折りたたみ式ウィンドウからなり、各ウィンドウには、特殊機能、コントロール、インターフェースが組み込まれています。これらの9ウィンドウに加え、アイテムをトレードあるいは、売り買いする時だけに現れるトレードウィンドウと、特別なアイテムやインプラントなどに関する情報が欲しい時に出てくるインフォメーションウィンドウがあります。そして忘れてならないのは、インベントリウィンドウは具体的にはコマンド画面の一部ではないこと。ただ、この画面ではアクション画面とよく組み合わせで使われます。

9つの折りたたみ式ウィンドウは画面の右上隅にあるアイコンバーからアクセスできます。各アイコンは1つのウィンドウを表しており、ウィンドウを左クリックすることで指定されたウィンドウが開いたり閉じたりします。

1つ以上のウィンドウが開かれているとき、全ウィンドウを見るには画面を上下にスクロールさせる必要があります。これはカーソルを画面右端に動かしマウスを左クリックし、コマンド画面を上か下にドラッグすればできます。スクロール・ウィールがついているマウスでも同様です。

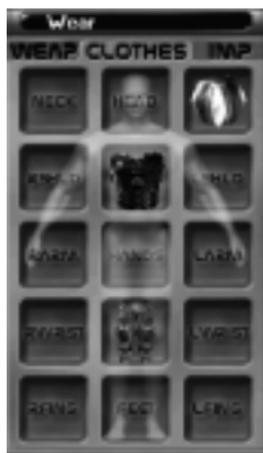
各ウィンドウを一時的に最小化あるいは最大化するには、そのウィンドウのタイトルバーを左クリックしてください。更にタイトルバーを左クリックしながら押さえ、それを別の場所まで

ドラッグすることでコマンド画面のウィンドウを再アレンジすることができます。

最後に、Ctlキー+“1”～“9”のナンバーキーを押すと、左から順に各ウィンドウを開いたり閉じたりすることができます。

アイコンバーの左から右へ、これらは各種のウィンドウとその機能です：

### ウェアウィンドウ



このウィンドウは3つのセクション（または階層）に分かれており、キャラクターが携帯する武器や付属品、キャラクターが装着する衣服や鎧、そしてキャラクターが身につけているインプラントなどを表示します。ウィンドウ上の武器、衣服、インプラントタブを左クリックすることで各セクションが切り替わります。

インベントリ（ステータスバーのインベントリ ((INV))タブ、または“1”キーを押してアクセスしてください—下記インベントリ参照）からウェア・ウィンドウにアイテムを動かすとキャラクターに装備されます。—アイテムを左クリックして拾い、スロットを左クリックしてウェアウィンドウに入れます。アイテムは自動的に右スロットに差し込まれます。ただ、アイテムは職業とスキルレベルに直接関連していることから、どんなアイテムでも装備できるというわけではありません。あるアイテムが装備できない場合、チャット画面でメッセージを受け取り、アイテムはインベントリに戻されます。インベントリまたはウェアウィンドウのスロットにあ

るアイテムを右クリックすると、自動装備（または装備を外す）できます。また、現スロットで装着している他のアイテムと取り替えることもできます。アイテムを体から取り外したいときは、ウエアウィンドウの中のそのアイテムを左クリックし、インベントリへ戻してください。武器や鎧のようなアイテムは、あなたのキャラクターの「攻撃」と「武装階級」ステータス（ステータスウィンドウを参照）に影響を及ぼします。あるアイテムの長所や短所、制約について知るには、Shiftキーを押しながらインベントリ、またはウエアウィンドウのアイテムを左クリックしてください。このワイルドな世界へ一歩踏み出す前に、ルビ-カで手に入るいろいろな衣服、鎧、武器に関する知識を増やしましょう。

インプラントも各キャラクターの能力やスキルに影響します。あなたのキャラクターの様々なインプラントは、ウエアウィンドウのインプラント層に表示されます。



## コントロールウィンドウ

コントロールウィンドウには、プレイヤーが使用できる最も一般的な動作を表現するアイコンが含まれています。例えば、使用アイコン（選択したアイテムをアクション画面で使用する）；ピックアップアイコン（アクション画面で選択したアイテムを拾い上げる）；攻撃アイコン（選択した現ターゲットを攻撃する）；“座る”と“立つ”、“歩く”と“走る”、“スニ

ーク”と“ノーマル”といった動作を切り替えるアイコン。また、エクジット（退出）アイコンは座っているときに限り、ゲームから抜け出すことができます。選択したキャラクターとトレードするためのトレードアイコン、（罨や秘密のドアなどを探し出す探査スキルを使う）サーチアイコンといったものもあります。

さらに、戦闘場面で使用される特殊攻撃用アイコンもあります。このスキルには、リポスト、喧嘩、ディマチ、フルオート、バースト、その他などがありますが、その時点で装備されている武器によって変わります。全アクションは簡単に操作できるようキーボードのショートカットキーに対応しています。または簡単アクセス用にアクションバーに配置することもできます。（キーボードショートカットかアクションバーを参照）

様々なコントロールに関する詳細は“アクション”というタイトルのついた段落をお読みください。



## 知識ウィンドウ

このウィンドウには、プレイヤーが収集した全リファレンスを示すアイコンを含みます。リファレンスは目に見える記憶です；シフトキーを押しながらリファレンスを左クリックすると記憶にアクセスできます。

リファレンスアイコンを右クリックしながら押さえることで状況依存メニューにアクセスできます。目のアイコンはリファレンスを見るこ

とができ（シフト+左クリックと同様）、2番目のアイコンはリファレンスを削除（破壊）します。希望するアクションがハイライトされるまでポインタを動かしてください。その後、右マウスボタンを離してください。

ミッションを作成するには、リファレンスを使用する必要があります：リファレンスを左クリックし、希望する場所にドラッグします。そして、もう一度左クリックしリファレンスのコピーを挿入しましょう。オリジナルのリファレンスは知識ウィンドウにそのまま残ります。リファレンスは友人のリストを保管するためにも使用されます。（フレンドウィンドウ参照）

リファレンスをチャットへとドラッグすることで、他のプレイヤーに情報を転送することができます。

## ミッションウィンドウ

このウィンドウには、現時点で想定された全ミッションを示すアイコンを含みます。ミッションを得るには、ミッションブース（主要都市や基地にはいたるところに散在）に行くか、または他のキャラクターから受けることができます。ブースを右クリックすることで、ミッションブースを使用できます。その時点でのレベルに従い、難易度の異なるミッション選択権が与えられます。

ミッションウィンドウに一度ミッションを得たら、シフトキーを押しながらアイコンを左クリックし、ミッションの内容を学んでください。



または、アイコンを右クリックしマウスボタンを押したままで、状況依存メニューを開けます。目のアイコンからは、ミッションに関する特別な情報を得られます。2番目のアイコンはプレイヤーのマップにミッション情報をアップロードすることができます。プレイヤーが正しいマップを所持していれば、マップ上に旗が表示され、コンパスには正確な方向を指し示すリファレンスが盛り込まれます（ミッションの目的地にプレイヤーがいるとみなしますが、目的地にいない場合には、コンパスがリファレンスを示す前に正しいエリアに行かなければなりません）。惑星マップにも、キャラクターの現在地と比較してミッションの目的地を大まかに指し示す旗が掲載されます。

ミッションアイコンを左クリックし、ポインターを他のキャラクターの上に移動し、再度左クリックすることでプレイヤーが生成したミッションを別のキャラクターにオファーすることができます。ミッションブースにて他のキャラクターとミッションを共有するには、ミッション・エリアへの鍵を複製する必要があります。複製を作成するための道具はショップで見つかります。

他のプレイヤーのためにミッションを生成するオプションもあります。

### チームウィンドウ

このウィンドウには、あなたの現チームの全プレイヤー名が表示されます。他のチームへの参

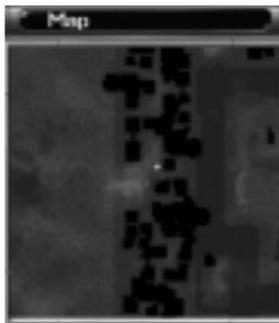


加を誘われた時、このウィンドウを開いて、勧誘に同意するなら「イエス」ボタンを、断るならば「ノー」ボタンを左クリックします。他のプレイヤーからの更なる要請を無視することもできます。

自分自身のチームをスタートするには、プレイヤーをターゲットにあて、チーム・ウィンドウを開き「スカウト」ボタンを左クリックしてください。勧誘を受けたプレイヤーは、勧誘に同意する、しない、または無視する、のどれかを選択できます。チームは最大6人のメンバー編成でリーダーを1人立てます。

チームメンバーをスカウトすると、そのメンバーの名前、ヘルス、ナノエネルギーがチームウィンドウに表示されます。チームメンバーの名前を右クリックし押さえると、幾つかの異なったアクションにアクセス可能となります（こうしたアクションは殆ど、チームリーダーのみがアクセス可能です）：一番目のアイコンでは、他のチームメンバーをリーダーにでき、2番目はメンバーをチームから追放します；3番目のアイコンでは、チームメンバーの情報を得ることができ、最後のアイコンはチームを脱退できるアイコンです。F1～F6キーを押すことで、自身のチームメンバーを直接ターゲットにできます。チームチャット（各チーム専用のプライベートチャットチャンネル）を作動させる方法は、フレンドウィンドウをお読みください。

## 地図ウィンドウ



世界地図と違って、地域図は自分の周囲の狭い部分だけを表示しますが、地域図には短距離レーダーがついており、このレーダーでモンスターや他のプレイヤーのエネルギー痕跡を拾います（短距離レーダーは地図ナビゲーション・スキルとどの地図アップグレードも持っているかによります）。地図ウィンドウには正確な世界座標もついています。（プレイヤーのポインタを地図ウィンドウに動かし座標を表示します）地図ナビゲーションはゲームにおける一つのスキルです。このスキルをいかに使いこなすかで短距離用地図のアップグレードができるかが決まります。

新プレイヤー全員には、スタート地区の地図を含む地図アップグレードが与えられます。その後は、地図ナビのスキルを増大させ、アップグレードを購入しながら、自分の力で切り抜けていくわけです。

ルビ-カの各地域地図はショップで手に入ります。また追加として、他のプレイヤーやモンスター、ターゲット対象プレイヤーやモンスター、セーブターミナル、NPC、ショップ、扉類、ウォンパス（地下鉄）、あなたのキャラクターが向かっている方向などが見られるようになるレーダーが使用できるアップグレードを購入することもできます。。

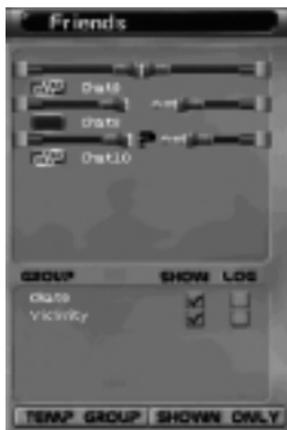
屋内や地下牢、ミッション目的地の地図は与えられます。この地図は地下牢の中を動き回るに

つれ徐々に発展していきますが、既に訪れた部屋か、その時点であなたが居る地区しかカバーしません。

地図を左クリック、ドラッグして先に何かあるかを見てみましょう。

地図のミッション座標をアップロードしており、正確な地図を持っていれば、目的地は地図上に白い十字で表示されます。

## フレンドウィンドウ



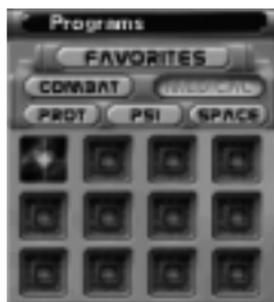
この画面は主に友人・知人の痕跡をたどるために使われます。プレイヤーをフレンドウィンドウに追加するには、まずそのキャラクターのリファレンスを作成しなければなりません。アクション画面のキャラクターを左クリックしながらAltキーを押し続けてください：知識ウィンドウにリファレンスが現れますので、リファレンスを左クリックして拾いあげ、再度左クリックしてフレンドウィンドウに置いてください。これで新しいフレンドができました！

ログオンするときにあなたのフレンドのオンライン状況が通知されます。フレンドを自分のテンポラリー（仮）グループに追加したり、プライベートメッセージを送ることが簡単にできます。テンポラリー・グループを作るには、フレンドウィンドウのプレイヤー名をダブルクリックすることで、そのプレイヤーに招待状が届きます（コマンド／invite（招待）<ユーザー名>を入力する方法もあります。招待を受けるにはフレンドウィンドウを開き、招待者名をダ

ブルクリックしてください。

フレンドウィンドウではチャットチャンネルを選択する場でもあります。利用できる各チャットチャンネルはグループの下にリストされ、チェックボックスが2つずつ付いています。表示したいチャンネル、またはログインしたいチャンネルのボックスにチェックを入れてください。自分自身のアウトプットを選ぶにはグループをクリックしてください。それがあなたの選んだスピーチモードとなります。

### プログラムウィンドウ



プレーヤーは、簡単な治療プログラムから走行速度を上げるナノプログラムまで、様々なプログラムを作動することができます。プログラムウィンドウには、NCU（ナノプログラムを参照）の受動メモリーにアップロードされたプログラム、機能によってカテゴリー別された全プログラム：戦闘、医療、保護、PSI、スペース・プログラムなどが含まれています。特定のプログラムをアップロードすると、適切なカテゴリーに自動的に配置されますが、アイコンを左クリックしプログラムを拾い、再び左クリックして置くことで、自由に移動させることができます。通常よく使うプログラムは、Favorites（お気に入り）に入れ、簡単にアクセスできるよう管理します。

プログラムアイコンをShiftキー＋左クリックすると、そのプログラムについてさらに詳しい情報を入手できます。インベントリのナノクリス

タルを右クリックしてアップロードしましょう。ターゲットにプログラムを作動させるには、選んだターゲットを右クリックしてください。(ターゲット参照)

## ステータスウィンドウ



プレイヤーのヘルス、ナノエネルギー、熟練度、現在のレベル、攻撃値、アーマークラス、同様に攻撃性スライダー、最大重量インジケータなどに関する貴重な情報を管理しているため、いつでもこのウィンドウをアクティブにしておくことをお勧めします。

プレイヤーのヘルスは、バー（アクション画面のヘルスバーと同様）と数字の両方で表示されます。数字を始動させるには、ヘルスバーを左クリックしてください。ナノエネルギーバーと熟練度バーも同様です。

熟練度バーは、次のレベルに達するためどれだけの熟練度が必要かを表します。

攻撃性スライダーでは、戦闘場面での攻撃あるいは防御をどの程度行うかを定めることができます。プリファランスの設定をするには、スライダーを左クリックし左、または右（DEF [守備] からAGG [攻撃] まで）にドラッグしてください。スライダーが左側にある場合、キャラクターは防御に徹し、右側にあるなら攻撃に集中します。

攻撃値は、その時点で装備している武器、あなたの持つスキルに関連して変化します：攻撃値が高いほど良い状態といえます。

アーマークラス値（AC）は、衝撃・投射攻撃（インパクトAC）、エネルギー攻撃（エネルギーAC）そして格闘・武術攻撃（格闘AC）に対応する回復力を示します。クラス値が高いほど様々な攻撃に対する防御も強くなっています。ACはその時点で装備されている鎧、あなたの持つスキル、そして作動しているナノプログラムとインプラント全般により変化します。ウィンドウ下部のエフェクトでは、現時点で作動しているナノプログラムが表示されます。NCUは、有効プログラムのスロット数が制限されています——NCUメモリは、キャラクター用のデッキを買いそれにメモリを追加することで拡大できますが——。そして各プログラムは、体力強化、スピードアップ、エネルギー武器に対する回復力アップなど、違った影響をキャラクターに与えます。作動プログラムを左クリックし、プログラム名とそのプログラムの有効残り時間数を見ます。Shiftキーを押さえ左クリックすることでプログラムの全情報が見れます。また、プログラムを右クリックすることで効果を解除します。ただ、敵のNCUは敵がコントロールしているので、その効果を解除することはできません。

## トレードウィンドウ

トレードウィンドウは、自身、または他のプレイヤーがプレイヤー間のトレードを始めると、自動的に開きます（他のプレイヤーと取引を始めるにはそのプレイヤーを右クリックしてくだ

さい)。トレードウィンドウはまた、ベンダーもしくは自動販売機からアイテムを購入するためにも使用されます。キャラクター、または自販機を右クリックしてトレードウィンドウを開きます。このウィンドウは、コマンド画面の下に現れます。

ベンダー、または自販機で取引する時、トレードウィンドウは3部分に分かれます。上部は、セール品を展示します。中部のBuy（購入）欄は、あなたが選択した商品を表示します。その下のSell（売却）欄では、あなたが売りに出している商品を表示します。商品の情報を得るには、Shiftキーを押さえアイテムを左クリックしてください。アイテムを左クリックし買い物カゴに放り込みます。カゴに入ったアイテムの合計値段がクレジット部に示されます（承諾ボタンをクリックするまで、実際に買うわけではありませんのでご心配なく。キャンセルボタンをクリックすると取引全体をキャンセルします）。アイテムを売るには、自身のインベントリのアイテムを左クリックし売却欄にドラッグし、再度左クリックします。クレジットにオファー金額が表示されるので、承諾またはキャンセルを選んでください。。

プレーヤー間の取引も同様に操作します。しかしトレード画面にショップ欄がなく、購入・売却欄のみが表示されます。アイテムを売却セクションに置いて他のプレーヤーにオファーします。双方が承諾ボタンをクリックしなければ、トレードは成立しません。他のプレーヤーが値段をつけるのを待つか、または無料で渡すこと

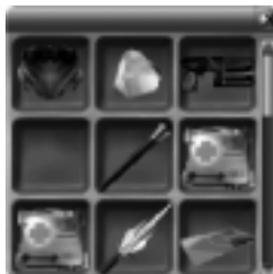
もできます。

他のプレイヤーからアイテムを購入すると、あなたの購入欄にそのアイテムが表示されます。クレジットバーを左クリックし数字を入力して他のプレイヤーへ値段をオファーすることもできます。数字を入力した後、金額を明らかにするためエンターを押さなければなりません。他のプレイヤーがあなたのオファーを受けるには、そのプレイヤーは承諾ボタンを押し（クレジットバーの隣の赤ライトが緑に点灯）、あなたも承諾を押すことで初めて取引が成立となります。

### 情報ウィンドウ

情報ウィンドウは、アイテム、キャラクター、モンスター、プログラム、インプラント、ミッションなどに関する情報をリクエストするといつでも飛び出します。このウィンドウを開くには、情報の欲しい対象物の上でShiftキーを押したまま左クリックします。

情報ウィンドウの情報は、冒頭に表示されているものより長い場合もあります。マウスの左ボタンをクリックし押さえるか、スライダーバーを使って。テキストを上下にドラッグして隅々まで読みましょう。



### インベントリウィンドウ

インベントリで、持ち歩いているアイテム全てを見ることができますが、中にはまだ装着され

ていない、または装着できないものもあります。インベントリを開くには、ステータスバーにあるInvボタンを左クリックするか、“I” キーを押してください。インベントリにアイテムを入れるには、アイテムを左クリックし、インベントリに動かします。そして、再度左クリックしてください。退治したモンスターの死体から発見したアイテムは左クリックすれば自動的にインベントリに入ります。インベントリにあるアイテムを装着するには、アイテムを左クリックし、ウエアウインドウを開きます。そして適切なセクションにドラッグして再度左クリックしてください。また、アイテムを右クリックすれば、自動的に装着できることもあります。アイテムが装着できない場合、チャットパネルにその旨が通知されます。アイテムを捨てるには、それを左クリックし、アクション場面へ動かして地面を左クリックしてください。

Shiftキーを押してアイテムを左クリックすることで、インベントリ内のアイテムをもっとよく見ることが出来ます。

プレイヤー自身か他のキャラクターの両方に使用できるアイテムもあります。アイテムを使うには、他のプレイヤー、モンスター、またはプレイヤー自身をターゲットにあて、アイテムを右クリックします。

インベントリウインドウは画面のあちこちに移動することができます。ウインドウの最上部ボナーを左クリックしマウスボタンを押しつづけます。そしてウインドウを画面の周りにドラッグしてください。マウスボタンを放した時点

でウィンドウもその地点に置かれます。インベントリウィンドウを閉じるには、ウィンドウの右上にあるXマークを左クリックしてください。またはステータスバーのInvボタンを左クリックするか、“I”キーを押してください。

時に一つ異常の同じアイテムを所有する場合、アイテムの上並びに右に数が表示されます。このアイテムを個別にするには、Ctrlキーを押さえたままアイテムを左クリックしてください。場合によっては2種類のアイテムを1つにまとめることもできます。アイテム1つを左クリックし拾い上げ、Shiftキーを押さえたまま、2つ目を右クリックしてください。まとまっているアイテムをばらすには、Shiftキーを押さえたまま、アイテムを右クリックします。

アイテムを破壊するには、右クリックしてマウスボタンを押し続けます。状況依存メニューが出てきまので、“破壊”アイコンを選んで放してください。アイテムは永久に破壊されます。

## アクションバー

アクションバーは、キーボードからアイテム、アクション、ナノ、マクロやスクリプトに素早くアクセスできるショートカットバーです。アクションバーは10レイヤーあり、各レイヤーには選択したアクション、ナノなどを入れるスロットが10個あります。10レイヤー間をスクロールするには、Shiftキー+バーのレイヤー/メニュー番号(0-9)を押さえてください。バーの“ドラッグ”部で右クリックすると、アクションバーの縦横が切り替わります。

アクションバーにアクション、ナノ、アイテムを配置するには、選択したアクション、アイテム、ナノを左クリックして拾い、アクションバーの空いているスロットまでドラッグし再度左クリックします。アクションバーのスロットは、キーボードのように1-0になっており、選択したアイテム、アクション、ナノを使用、または作動するには、アクションバーの位置に対応する数字を押すだけです。アクションを実行するには、自身か相手のどちらかをターゲットする必要がある場合が度々あることを覚えておいてください。

アクションバー設定は例えば（上記のように）——#1-戦闘開始（アクション）、#2-喧嘩（アクション）、#3-蛇拳（アイテム）、#8-タフスキン（ナノ）、#9-レッサー・コントロール・レイジ（ナノ）、#10-治療ラボラトリ（アイテム）となります。

戦闘の前に、自分自身をターゲットにし8と9を押して防御ナノと攻撃ナノを有効にします（有効でない場合）。敵をターゲットし、1を押して攻撃、2を押して特殊攻撃（喧嘩）を有効にします。“蛇拳”を実行するには3を押します。戦闘後は腰を下ろし、自分をターゲットして治療するため0を押してください。

自身のアクションバーにマクロを配置することもできます。マクロが作成されると、アイコンがマウスのポインターに付きます。アイテム、アクション、ナノと同じようにアクションバーにアイコンを登録し、アイテム、アクション、ナノで説明したように、対応する数字キーを押してスクリプトまたはマクロを有効にします。

### 3.4.戦闘

戦闘はゲームの重要な部分の一つです。戦闘を通じて、熟練度、クレジットを獲得し、“略奪”（モンスターの持つ道具、アイテムなら何でも）権を集めます。戦闘は個人でもチームで行っても面白いものです。

プレイヤーが戦うのはモンスターだけですが、例外として、他のプレイヤーに攻撃を加えたり、攻撃されたりする、ある特定の場所とアリーナがあります。こうしたエリアは特別にマークされており、この“プレイヤー対プレイヤー”（PvP）エリアに入るとその通知を受けます。モンスターを攻撃するには、モンスターにターゲットをあてます（先のターゲットを参照）。そのモンスターが強過ぎず、プレイヤー自身に武器が装備されていることを確かめてください（ウエアウィンドウを参照）。プレイヤーは全員、簡単な武器からスタートします。自身のインベントリをチェックしましょう。

モンスターをターゲットしたら、近づいてください。攻撃できるほど近づいたら、アクション画面の左上にあるモンスター名周囲のブラケットが赤く点灯します。さあ、攻撃開始です。武器を持ってモンスターを攻撃するには、戦闘ウィンドウを開いて攻撃ボタンをクリックするか、“Q”キーを押すかしてください。戦闘が始まります。キャラクターはモンスターが死ぬか、または攻撃中止を選ぶ（再度Qキーを押します）かするまで自動的に攻撃を加えつづけます。戦闘に参加すると、いろいろな攻撃オプションと

テクニックがあります。戦闘ウィンドウに行き、利用できるオプションを見てください。攻撃オプションは武器によって異なります。

ナノプログラムでモンスターを攻撃するには、ナノプログラム欄を参照ください。

戦闘中には、救急箱か、回復薬を使って自身を治療することもできます（ポータブル医療治療ラボとナノ回復ラボは戦闘中には使えません）。自分をターゲットにあて（ターゲット欄を参照）、インベントリの中から使用したいアイテムを右クリックします。

モンスターが死んで勝利をおさめたたら、モンスターの死体から報酬としてクレジットボーナスとモンスターが所持していたどんなアイテムでも略奪できます。死体を右クリックしてモンスターのインベントリを開き、欲しいアイテム（あれば）を左クリックしてください。“非略奪”モンスターの死体は一定時間後、腐敗して消えます。

各レベルで得た熟練度（XP）は合計されます。レベルアップに十分なXPがあれば、高いインブルーポイント（IP）が与えられます。戦闘の勝利、トレードスキルアイテムの作成、錠開け、罠解除などにより熟練度が獲得できます。

### 3.5.インブルーポイント

新キャラでプレーを始める時、スキルレベルを上げ能力を高めるための初期インブルー（上達）ポイント（IP）が割り振りされます。レベ

ルアップする度に大きいIPを得ることになります。

IPを賢く使いましょう。プレイヤーの種族と職業にぴったりのスキルと能力に焦点を置くことをお勧めします。プレイヤーの種族により能力向上コストが規定され、スキル向上コストは職業により規定されます。また、装備した武器やナノプログラムにも影響が現れます。装備に必要なスキル／能力を見るには、使いたい武器、防具、インプラント、ナノプログラムをSiftキー+左クリックしてください。各アイテムの必要条件はインフォメーション画面にリストされます。

アイテムとナノプログラムの多くは、必要スキルを満たしていなければ使用できません。例えば、クォリティレベル1の治療ラボラトリを使うには、プレイヤーの治療スキルコスト値8が必要となります。つまり、スキルを8にまでアップするためIPを使用しなければならない、そうして初めてアイテムを活用できるというわけです。

まずは、コストが安いスキル——バーが緑のスキル——を上げることに専念しましょう。コストがもっと高いスキル——バーの色が緑から徐々に濃い青になる——を上げるのはそれからです。

IPを割り振るには、ステータスバーのSKLボタンを左クリック（または、キーボードの“u”キーを押す）しましょう。スキルと能力画面が飛び出します。一番上にプレイヤーの名前、その時点のレベル、職業が表示されます。この情

報の右の黄色い数字は蓄積されたIPで、これを割り振れる分です。

画面の左側下に広がる各種ボタンは、上達できる能力とスキルのカテゴリーを示しています。カテゴリー選択を変えるにはボタンを左クリックしてください。そのカテゴリーのスキル／能力は右側に出てきます。スキル／能力をShiftキー+左クリックすると、特殊スキル／能力について詳しい情報を入手できます。バーが緑のスキル、能力は向上に必要なIPが少なくすみません。同様に青いバーは大きいIPが必要です。特殊スキルでIPを使用するには、スキル右側のブラケットを左クリックしてください。そうすることでそのスキルが向上します。同様に左ブラケットを左クリックすると、スキルからIPが移動されます。もっとも、まだ決定していないIPのみ移動可能です。下部の承諾ボタンをクリックすることで変更した後は、元には戻せません。変更を廃棄するにはキャンセルをクリックします。

最後にもう一つ。最大ヘルス（所持しているヒットポイントの総合点）を左右する、ボディ・デベロップメント（身体力向上）能力を上げることを忘れないでください！

### 3.6. ナノプログラム

ナノプログラムは、ナノロボットを用い各種の動作を実行指示するプログラムで、多くの場合、プレイヤー自身とその仲間に役立てたり、モン

スターを傷つけたりするものです。

ナノプログラムをプレイヤーのNCU記憶装置にアップロードする（特別プログラムの使用法を知る）には、インベントリ内のナノクリスタルを右クリックします。ベンダーや自販機から新しいナノクリスタルを購入できますが、プレイヤーの職業とスキルレベル（詳細はプログラムをShiftキー+左クリック）に相応しいプログラムを購入することを忘れないでください。キャラクターが必要なスキルと能力を持っている場合、ナノクリスタルによってプログラムはプレイヤーのNCUに移行されます。プログラムには、プレイヤーのプログラムウインドウからアクセス可能となります（プログラムウインドウの項を参照）。

ナノプログラムはナノエネルギーを消費し（ステータス画面を参照）、ナノエネルギーが十分あればプログラムを実行できます。プレイヤーもしくはモンスターに対しプログラムを実行するには、プレイヤー／モンスタートをターゲットにあて（ターゲットを参照）、プログラムウインドウのプログラムを右クリックしてください。

ナノプログラムを使ってモンスターに攻撃を加えることができます。そうするには、モンスタートをターゲットしてから、攻撃プログラム（可能であれば）を実行します。戦闘の項で説明したように戦闘が開始されます（戦闘の項を参照）。ただ、キャラクターがそれ以上プログラムを自動的に実行するわけではありません。あなた自身が実行する必要があります。

プログラム実行の際、キャラクターはプログラム実行中、誰にも邪魔されずに静止状態でいなければなりません。キャラクターを動かしたり、攻撃されたりするようなことがあった場合、プログラム実行は邪魔され、もう一度やり直さなければなりません。

## 死亡と保険

キャラクターはルビーカの厳しい環境の中で死亡してしまうこともあります。しかし、クローン技術開発によって、以前のように元の本阿弥になるということはなくなりました。プレイヤーのDNAと脳パターンが惑星バンクに保存されるのです。プレイヤーの体が破壊れてしまった時はいつでも、最後にセルスキャナーで保存した状態で新しい体が直ちに作られます。ゴミ収集者がプレイヤーの死体から装備や遺留品が回収され、これらを再クレームブースにて再生後すぐに拾い上げることができます。再クローン後すぐの数分間は、精神的肉体的ショックで能力面での衰えを感じるでしょう。セルスキャナーと再クレームブースはあらゆる都市にあり、惑星のあちこちに散在しています。頻繁にセーブしましょう！死亡すると、最後に保存以後に集めた熟練度は全て失われますが、レベルを失うことはありません。低レベルでのDNA保険は無料ですが、レベルが高くなるにつれ保存コストが請求されます。保存は、セルスキャナーを右クリックするだけです。

## 3.7. インターフェース

画面は次の3つのウィンドウに分かれています。

アクション画面(1)  
 チャット画面(2)  
 コントロール画面(3)

さらに、スクリーンの一番下にステータスバー(4)とアクションバー(5)があります。

### アクション画面：

アクション画面はメイン画面であり、ルビ-カへと通じる窓です。あなたのキャラクターが動き回り、他の人々と交流を図ったり、モンスターと戦ったり、新しい光景を探検する場面が3D世界で表示されます。



### チャット画面：

チャット画面はスクリーンの下部にあり、ゲームのフィードバック、他のプレイヤーからのメッセージ、戦闘情報など、全てのテキストメッセージが表示される場所です。このウィンドウは、スクリーンの最下部にあるステータスバーの“Inv”ボタン隣にある矢印を下方向に左クリックすることで縮小できます。

### コントロール画面：

コントロール画面には、地図、全ナノプログラム、インベントリ、キャラ情報、ミッション画面などが含まれています。コントロール画面の



各種メニューは縮小可能です。その場合には、スクリーンの右上にあるアイコンだけが残されます。ステータスバーの“CRED（クレジット）”隣の矢印を左クリックすることで、右側のコントロール画面用のスペースはそのまま、アクション画面を小さくすることも可能です。

### ステータスバー：

ステータスバーは画面の最下部に常に表示され、ゲームの最も重要な機能を幾つか含んでいます。左から、チャットとコマンド・インプット（エンターキーを押しインプット作動）；現在の位置を表示するコンパス；地図ボタン（クリックすると、世界地図内で現在のプレイヤーの位置を旗で表示／キーボードの“P”に対応）；SKLボタン（インブループメントポイント<IP>を割り振りしたり、あなたのスキル並びに能力が表示される／スキル；“U”キーを押してもアクセス可能）；INVボタン（インベントリ表示／“I”キーに対応）；チャットウインドウ開閉ボタン；コントロール画面開閉ボタン；利用できるクレジット（クレジットはルビ-カの通貨名）；現在時刻（ルビ-カの1日は27時間、アナーキーオンラインの時間の流れは実際の時間の15倍早い）；オプション(Opt)ボタン（オプションメニューの切り替えが可能）。“pipe”キー（“|”）を使用して各種画面設定をぐるりと見ることもできます。

**アクションバー：**

アクションバーはキーボードから各アクションに簡単にアクセスできるショートカットバーです。インターフェースに関する章のアクションバーの項をお読みください。

## 4 スタート地点

### 4.1. ティア

ここはクランに支配された都市ですが、オムニ-テクと反乱軍との間の武力闘争にまだ直接巻き込まれていません。住民は、独立環境で平和と自由を謳歌しています。ティア市民は強い反オムニ-テク感情を抱いていますが、クランの中にはティアがあまりにぬくぬくとし軟弱な地（根性なしとまで呼ぶものもいます）であると思なすものもあり、反感の動機の100%はこうした態度にあるものと不安を持っています。

このような非難にもかかわらず、オムニ-テク社員はルビ-カのこの地では全く歓迎されており、姿を見られると攻撃されます。ティア郊外は森林から砂漠まで様々で、多様な動物が多く生息しています。全く害の無いものもいれば、明らかにその逆もあります。新住民は誰でも、サイボーグ野営地には絶対近づかないことです。ティアは無政府主義都市です。制度が必要だと感じるものはなく、誰かに押し付けようとするものもいませんが、この体制はある程度まではうまく機能しているようです。カジノ、違法の刺激剤を売る店、暗殺同業者組合があります。他のルビ-カの地で発見されれば逮捕されるような商品がここでは見つかります。それでも、住民の大半は真面目な人々で、街は平和です。住民はお互いに信頼しあっているようです。

## 4.2. ニューランド

クランが支配する北部の中心地に位置し、エリア自体は依然として一触即発の緊張状態を内部に秘めているものの、ニューランドは中立都市と見なされています。

オムニ医療が開発したライノマン——優勢的  
非人種——と住民間の平和はとても壊れやすい状態ですがライノマンは部族の者が脅かされたり挑発されたりしない限り、攻撃をしかけません。商業の元前哨地ミートメデアはオムニ-テクウォンパの起点であり、街近くにあるクランが運営するトレードステーションはクラン勢力拡大のための橋頭堡の役割を果たしています。ただ一般的にこのエリアは、種族と組織に関係なく全ての者に住環境を開放しています。ニューランドの地形は殆どが乾燥した砂漠とオアシスからなり、前に述べたライノマンなどを含む、野生生物が生息しています。

## 4.3. オムニー1

オムニ-テク本部のある巨大都市で、幾つかの区域に分かれています：例えば、商業地区には各種ショップや自販機があり、お弁当から火炎放射器まで何でも売っています。また娯楽地区では人気のカフェや有名なレストラン、豪華でエキサイティング（時にはとっぴですが）なショーで賑わい、アリーナやコロシウムもあって、古代の剣闘士（グラジエーター）のように荒っ

ほい兵士たちが倒れるまで戦うバトルロワイヤルを繰り返しています。

クラン組織に属する住民は締め出されていますが、オムニ-1はそれでもなお裕福で多様な人間（並びにロボット）のいる洗練された場所です。都会風でありながら、ドアのすぐ外には南部の野生地が広がっています。オムニ-テクはこのエリアにルビ-カ初の森林を作りました。そのため、遠出しなくても美しい滝や風光明媚な海岸線、深い緑にあふれる渓谷を観賞することができるのです。変化に富む地形はモンスター狩りに最高で——逆にモンスターにハントされる可能性も十分ですが——このエリアにはどういうわけか、突然変異体や反逆ロボットなどが多く生息しています。

#### 4.4. スタート地点

プレイヤーがどの所属に付くか次第で、可能性のある6都市のうちの1つにあなたのキャラクターは出現します：クラン側に付くとティアかアセン、ニュートラルを選ぶとニューランドかポリアリス、さらにオムニ-テク側に付くとオムニ-1かロームに出現することになります。

#### スタート地区

##### トレーニンググラウンド

惑星フォーラムとICCは、フィールドでの経験や武器使用のトレーニングを積み、新入植者が

己の力で道を切り開いていくことを望んでいます。従って、新人は、選んだ所属がどれであれ、その所属がサポートするトレーニンググラウンドからスタートします。一定のスキルと熟練度を実証するまでは、トレーニンググラウンドと裏庭から外へ出ることは許されません。ガイドやガード、自販機、再クレームブースはグラウンドにあります。

### **裏庭**

裏庭には、ミッションブース、バンク、ガイド、アパートが見つかります。単純にドアの一つの中へ入っていくことで、あなたのアパートを選んでください。行きたい時にいつでもこのアパートにアクセスできるキーカードが届けられます。友人が自由にあなたのアパートに出入りできるようにカギのコピーを作ることもできます。裏庭には、あなたの出発地点となる街への出口があります。

## **4.5. ボリアリス**

この街の創世記である、2873年前、ボリアリスはせいぜい数百人の住民がいる小さな炭鉱街でした。しかし、地元の鉱山ではノータム資源が殆ど無いことから、採掘量は決して多くはありませんでした。

多くの場合、ノータムが採れなくなることは即、ルビカの鉱業都市では衰退を意味します。一方ボリアリスは、大きな西部山脈の懷に抱かれ、

惑星の他のどの都市にはない何かを持っています。自然が守ってくれたのです。

支配も孤立も明白な戦略的強みの欠如は、鉱業が衰退した後の街に密輸業者がはびこる完璧なお膳立てを整えました。こうした活動が大きくなる社会の背骨を形成して、都会の冷たい路上で早すぎる死を迎えざるを得なかった者はたくさんいました。

今日、オムニ-テクはポリアリスの状況を細かな監視の目を向けています。密輸も気にならないほどに減りましたが、多くがもっと安全な場所へ移っていったというところでしょう。オムニ-テクによる厳しい監視の目があっても、オムニ-テクでもクランでも街の支配の名乗りをあげられないことから、ポリアリスは依然としてルビ-カ内で中立を保つ大都市の一つです。ポリアリスは、独立商人が開く評議会によって支配されていますが、商人たちは自分たちの存在や利益が中立維持によって成り立っていることを悟っています。

## 4.6. ローム

ロームは、オムニ-テク指導者、カール・モンタニ〔通称“皇帝”〕が生み出した作品で、オムニ-2（現在はアテナ）崩壊後、ルビ-カの人人口増加で高まった行政管理のプレッシャーからオムニ-1を解放するため作られた街です。始めはオムニ-1は前哨地や村の行政を扱う予定でしたが、オムニ-1の位置が惑星全体の要として十分ではないことがすぐにはっきりしまし

た。その後オムニ-2設立されましたが、杜撰な管理や粗悪なコミュニケーションによりオムニ-2管理はじきに手に余るものとなっていき、クランの手に渡りました。それから後ロームが建設されました。

すきのない建設、完全な秩序、維持しやすい都市というのが、ロームに対して皇帝が持っているビジョンでした。この街は清潔で、緻密に組織化され、優秀な警察力に守られています。

街は以下の3地区に分かれています：

レッド区は宮殿、緑の深い公園、像や美しい家並みで満たされています。皇帝はこの都市の安全や厳重な管理にかなり気を配っていますが、祝日には、彼の宮殿で伝説に出てくるような大きな宴会を頻繁に催します。

グリーン地区はオムニ-リフイームがそのオフィスの大半を構えてている場所です。オムニ-リフイームは、この街の清潔で、整然とした雰囲気を入っているため、本部を丸ごと永久的に移すことを検討中という噂があります。

ブルー地区はオムニ-ポールが管理しています。皇帝と力を一つにした警察がそこかしこに存在するため、おそらくルビ-カの中では最も安全な場所でしょう。

## 4.7. アテナ

ロームができる前のこと、オムニ-テクにはオムニ-1の負担を軽くするための第2の都市が必要でした。この結果、オムニ-2が建設されたというわけです。

その後ルビ-カ内の特定地域にオムニ-テクの影響を更に濃く及ぼせるようにと、クランのテリトリーに隣接した場所にオムニ-2を建設しました。しかしながら、街が建設されたこの場所が原因で、クランとの戦争での格好的的となってしまいました。その結果、オムニ-2はクランからやってくるテロリストや政治的活動の温床の場となってしまいました。

そうして、次に紛争が起きました。クランテリトリーに隣接したオムニ統治を打倒しようというクランの統合された努力により、オムニ-テクを追い払い、その支配権を手にした、とクランは主張しています。一方のオムニ-テク側は、この街は利益となるものがなく、いい加減な“真実の評議会”に明渡しのだと主張しています。

クランが指揮権を手にした後、クランは内部にかつて存在した無関心を捨て、共に力を合わせ働いた結果、街は現在アテナと呼ばれています。現在アテナはクランの人々で満たされ、世界中のクランの人々にとっての重要な実例として維持されています。

## 5 スキル

### 5.1. スキル

スキルが基本となるゲームでこれが実に重要なものであるということは明白です。アナーキーオンラインでは、6つの基本的能力を基盤に全スキルを形成しています。

ゲームには実にたくさんのスキルがあり、プレイヤーのキャラクター作りの参考のため、早くから調べておくことをお勧めします。全スキルを身につけることは誰にもできません。そこで、どの能力がどのスキルに影響するかを知ることは、キャラクター開発にとって最重点ともなり得ます。

### 5.2. 能力

この章で述べられる、6つの中心的能力は、キャラクターがどの程度進歩するか、またどのスキルに堪能であるかを見極めるのに役立ちます。いわば、スキルの基礎データを決定するのです。

#### 強さ

強さはどれだけ物を持ち歩けるか、また格闘・武術攻撃でどれだけ強度の攻撃ができるかを決める際に、主となる能力です。

**敏捷性**

敏捷性は素早さ、射撃武器スキル、そして格闘・武術攻撃での攻撃スピードを決定する際、主となるものです。多くの回避スキルも敏捷性によります。

**スタミナ**

スタミナは身体能力向上の重要なファクターで、ヘルスとヒットポイントに影響します。全インプラントはスタミナをいくらか減らすので、“人間性”を設定する役に立ちます。

**知性**

知性はナノプログラム制御を上達させるメインスキルです。他の多くのスキルもまた、インテリジェンス次第です。

**センス**

センスは環境に対するキャラクターの適応性により規定されます。多くのスパイ活動同様、多くのナノプログラムスキルもこれに依存します。

**精神性**

プレイヤーの精神性は身体能力とは違い、精神力です。一定のコントロール量を必要とする多くのスキルは、高い精神性を持つと有利です。

**ボディ・デベロップメント**

ヘルスとヒットポイントのファクター要因です。この多くは、種族、職業、レベルで決定さ

れますが、スタミナが低すぎるとボディ・デベ  
ロップメントは止まってしまいます。100%ス  
タミナ次第です。

### **ナノプール**

プレイヤーのナノプールはナノエネルギーの量  
です。休息の必要が生じる前に、どれだけのナ  
ノプログラムが実行できるかを決定します。ボ  
ディ・デベロップメント同様、キャラクターの  
レベル、職業、種族に影響されます。70%が精  
神性、20%のセンス、10%の知性に左右されま  
す。

## **5.3. ボディ**

これらはマニュアルスキルで、山登りや水泳能  
力といったものだけでなく、素手での戦闘効率  
を決定します。

### **武術**

武術は素手による戦闘のメインスキルです。こ  
のスキルに熟練すれば、攻撃のヒット回数だけ  
でなく、攻撃ダメージも大きくなります。50%が  
敏捷性、20%が体力、30%が精神性によります。

### **喧嘩**

喧嘩は他の接近戦スキルと併用して使われる特  
殊攻撃です。非常に効果的で、高レベルで正確  
に使用すると、かなりのダメージを与えること  
ができます。武術スキルのような効果はありま

せんが、覚えるのに安いので戦闘の非専門家が身に付けます。影響する割合は、60%が体力、40%はスタミナ。

### **ディマチ**

ディマチはキャラクターの精神攻撃です。訓練にかかるコストは非常に高く、高いレベルのみでしか効果はありません。ナノポイントを全部まとめて敵におつける“一か八か”攻撃です。80%のセンスと20%の精神性によります。

### **リポスト**

リポストは敵から受けたダメージをそのまま返す腕のいる武術能力です。格闘・武術攻撃両者に対し効果を発揮します。影響する割合は、敏捷性と、センスが50%ずつ。

### **冒険**

このスキルは落下時のダメージを軽減するものです。また、もっと大型で効率的なバックパックを背負うことができるようになります。

### **水泳**

ルビ-カ上では皆泳げますが、皆が同じスキルレベルとは限りません。水泳スキルはキャラクターの息継ぎ間隔と泳ぐ速さに関係します。影響する割合は、スタミナ60%、敏捷性20%、体力20%。

## 5.4. 格闘

格闘武器のスキルです。これらはキャラクターが使用できる格闘武器の種類と戦闘に適用できる威力で標準を設定します。

### 片手用打突武器

これは、こん棒やブラックジャックのような片手で使う打突武器スキルです。影響する割合は、50%が体力、40%スタミナ、10%は敏捷性です。

### 片手用刀剣武器

小刀のような小さな刀剣類を用いた武器スキルを決定します。影響する割合は、40%が敏捷性、30%体力、30%スタミナです。

### ピアス

レピアーやナイフのような突き刺す武器は、接近戦で効果を発揮しますが、このスキルを上げなければ効果はありません。影響する割合は、50%が敏捷性、30%スタミナ、20%体力によります。

### 大型両手用打突武器

これは、大きな棒、両手用こん棒、サポートビームといった大型武器で攻撃を加えたい場合に大切なスキルです。影響する割合は、体力とスタミナが50/50%ずつです。

### 大型両手持ち刀剣武器

大型の両手用刀剣か大鎌が好みなら同じく重要

なスキルです。影響する割合は、体力60%、スタミナ40%によります。

### **格闘用エネルギー武器**

このスキルは付加的エネルギー武器の習熟度を決めるため、片手用刀剣武器スキルといった他のスキルと併用して通常は使われます。エネルギー武器はいくらか高いダメージを与えます。影響する割合は、スタミナ30%、知性30%、精神性30%、そしてプレイヤー自身の精神性が30%です。

### **バリー**

格闘・武術から受ける攻撃を防ぐことができるため、格闘専門戦士には非常に有用なスキルです。スキルが高いほど、かわす確率も高くなります。影響する割合は、体力50%、敏捷性20%、センス30%。

### **奇襲攻撃**

奇襲攻撃は隠密攻撃です。このスキルは、敵に見つからない位置（陰に隠れる、または敵からは見えない）からのあなたのキャラクターの攻撃を成功させる確率を決定します。この攻撃が成功すればかなり大きいダメージを与えることができます。影響する割合は、敏捷性が60%、知性が30%、センスが20%です。

### **複数格闘武器**

複数格闘武器スキルは一度に複数の格闘武器を使いたい場合に重要なスキルです。普通、2つ

以上を使うと基本スキルはペナルティを受けることとなりますが、このスキルはそのペナルティを減らします。各種武器が別の武器と併用される場合の、別々の使用基準があります。影響する割合は、敏捷性60%、体力30%、スタミナ10%。

### **高速攻撃**

高速攻撃は付加的格闘特別攻撃です。攻撃範囲に素早く追加攻撃を加えることができます。通常の攻撃ほどダメージは与えませんが、非常に早いのであなたの通常攻撃を特に妨害することはありません。格闘攻撃と、遠距離武器や格闘武器を振り回しながら敵が接近していると時に使われます。影響する割合は、敏捷性60%、センス40%です。

## **5.5. その他の武器**

これらのスキルは投射武器によりキャラクターの能力や実力などを規定します。接近戦でのスキル範囲に遠隔攻撃を追加したい人に最適です。

### **鋭利な物体**

鋭いナイフやその他の先の尖った物体をを投げるスキル。明らかに、これらの物体を使ってどれだけうまく攻撃を仕掛けるかにかかっています。このスキルは60%は敏捷性、40%の体力、そして20%の判断力によります。

### 手榴弾

爆発する物体のかたまりを投げつけるスキル。効果的ダメージを与えられることから、とてもポピュラーかつ重要なスキルです。このスキルは40%は敏捷性、40%の判断力、そして20%の知性によります。

### 重量武器

このスキルはキャラクターが武器の中でも最も重い武器を扱うことができるスキルです。このスキルは60%は敏捷性、残り40%は体力によります。

## 5.6. 射撃武器

これらのスキルは射撃武器のスキルによって構成されます。接近戦を避けたい人にはとても重要なスキルです。

### 弓

弓や石弓を使うスキル。こっそりと使うには最適。このスキルは40%は敏捷性、40%の判断力、そして20%の体力によります。

### ピストル

誰もがある程度はピストルの扱い方を学ぶべきです。よって、訓練すべき最もポピュラーなスキルの一つです。このスキルは60%の敏捷性と40%の判断力によります。

### **アサルトライフル**

アサルトライフルは最大の打撃を与えうる非エネルギー武器です。真剣に訓練すべき、プロの使用する武器です。中途半端は禁物です。このスキルは30%の敏捷性、40%のスタミナ、20%の判断力、そして10%の体力によります。

### **MG/SMG**

マシンガンとサブマシンガンのスキルはキャラクターが、飛び道具（弾丸がポンポン飛び出す武器）をどれだけうまく扱えるかによります。このスキルは30%の体力、30%のスタミナ、そして10%の判断力によります。

### **ショットガン**

ショットガンは一度に1人以上のターゲットに打撃を与える事ことのできる破壊的な銃器です。よってとても人気のある武器です。スキルは60%の敏捷性と40%の体力によります。

### **ライフルとスナイパーライフル**

これらは遠隔武器のくろうとのための武器であり、一発で大打撃を与えたいという目的を持つ人の間で訓練すべきものです。このスキルはそういった意図で用いる武器の扱いがどれだけうまくかによります。スナイパーや捜査官のあいだでとても人気があります。このスキルは60%の敏捷性と40%の判断力によります。

### **エネルギー射撃武器**

エネルギーが構成要素の射撃武器を扱う人々に

よって使われる追加スキルです。特殊武器を扱うのに必要なスキルは通常これのみではありません。このスキルは40%の精神性、40%の判断力、そして20%の知性によります。

### **フリングショット**

フリングショットは急速に発砲できるという補足的な特別攻撃です。莫大なダメージを与える可能性は薄いですが、即効攻撃格闘スキルとして使用するなら、とても高速なのでまるでフリー攻撃のように作動します。このスキルは100%敏捷性によります。

### **狙撃**

狙撃はスナイパーが好むスキルです。この攻撃を正確に行うことで大きなダメージを相手に与えることができます。このスキルを使用していることを相手に発見されないようにすることは大変重要です。見つかってしまうと通常の攻撃程度のダメージに減ります。このスキルは100%敏捷性によります。

### **バースト**

バーストはMG、SMG、アサルトライフル、またはバーストの能力のある武器なら何でも(あなたの武器をチェックしてみてください)三発バーストを発射する特別攻撃です。バーストを正しく操作するのは大変困難です。通常攻撃とバーストの両方での高スキルが必要です。バーストを実行すると、バースト適用後の最初の攻撃はペナルティが科せられます。スキルは

50%の敏捷性と30%の体力、そして20%のスタミナによります。

### **フルオート**

フルオートスキルは武器の弾倉を空にするスキルです。弾倉にどれだけ弾薬が残っていようと、この特別攻撃を実行することで全ての弾薬はターゲットへと発砲されます。これは軽い気持ちで行うスキルではありません。攻撃後に再装填せねばならないばかりでなく、このスキルは非常に難しく、成功させるにはフルオートと武器、両方での高スキルが要求されます。このスキルは60%の未加工の体力と40%のスタミナによります。

### **特別弓攻撃**

この特別操作は専門の矢を使って攻撃するか、隠れた場所から弓を使って攻撃します。正しく適用されれば静かで致命的、かつ効果的な攻撃となります。スキルは50%の敏捷性、40%の判断力、そして10%の体力によります。

### **マルチレンジ**

このスキルは一度にどれだけうまく一つ以上の射撃武器を使って攻撃できるかです（片手に一ずつ）。一つ以上の武器を振ると各武器の攻撃スキルは減少しますが、このスキルをトレーニングすることでこのペナルティをある程度まで補正できます。このスキルは60%の敏捷性と40%の知性によります。

## 5.7. スピード

多少なりとも全てのスキルにおいてスピードをあげるためのスキルはここに載っています。あなたの走行スピードや相手をどれだけ速く打てるかなど。

### 格闘イニシアチブ

このスキルは格闘武器で攻撃を加える際の、攻撃を与える頻度、攻撃スピードなどを増加させるスキルです。60%の判断力と20%の精神性、10%の敏捷性と10%の知性によります。

### 射撃イニシアチブ

これは射撃武器に相当するスキルです。どれだけ早く射撃武器で攻撃できるかによります。60%の判断力と20%の精神性、10%の敏捷性と10%の知性によります。

### 精神イニシアチブ

武勇精神イニシアチブスキルは投射武器と武術によって素早く攻撃するのに使われるスキルです。武術家や、非武装の武勇精神に重きを置くキャラクターにとっては大変重要なスキルです。60%の判断力と20%の精神性、10%の敏捷性と10%の知性によります。

### ナノCイニシアチブ

ナノプログラムを素早く実行するのに使用するスキルです。60%の判断力と40%の敏捷性によります。

### 射撃回避イニシアチブ

これは射撃武器による攻撃をかわすスキルです。このスキルは一度でも戦闘を行う者にとってはとても重要なスキルです。攻撃を受けた場合にダメージを減らすことはできません。相手の攻撃をかわすのがこのスキルです。50%の敏捷性、30%の判断力、20%の知性によります。

### 接近戦回避と武術

接近戦に巻き込まれたときに打撃を受けることをうまく避けるスキルです。50%の敏捷性と30%の判断力、そして20%の知性によります。

### 爆発と投下物体の回避

爆発や投下物体によって打撃を受けない可能性を増やします。50%の敏捷性と30%の判断力、そして20%の知性によります。

### ナノレジスタンス

これはあなたとナノ格納ユニット（NCU）にどれだけ耐久性があるかを表示します。また敵軍のナノプログラムの起動を完全に避けます。これはどの専門職にとってもとても重要なスキルです。80%の精神性と20%の知性によります。

### 走行スピード

走行スピードは日常生活に欠くことのできないもう一つのスキルです。どれだけ早く走れるかが決まります（歩行スピードと這うスピードは一定のまま変わりません）。40%の敏捷性と40%のスタミナ、そして20%の体力によります。

## 5.8. 防御

アーマークラスのスキルにはある意味では真実のスキルではありません。鎧をまったり、ある職務用に特別にあつらえられたナノフォーミュラを使用することを除き、他のどんな意味でも通常これらのスキルを増やすことへできません。

### インパクトと飛び道具AC

飛び道具や十分な速度を持った物体による肉体的インパクトがどれだけ減らされたかにより決まります。

### エネルギー攻撃AC

エネルギー攻撃によるダメージがどれだけ減らせるかによります。

### 格闘と武術家攻撃AC

格闘や武術家の攻撃ダメージをどれだけ避けられるかによります。

### コールドAC

以下の防御は全て真実のスキルです。これらのスキルを向上させることで、指定された状況下で得たダメージの量を減らすことができます。コールドダメージACは、キャラクターが耐え得るコールドダメージの量を増やします。同時にナノに基づいたコールドダメージに抵抗する可能性も増えます。

### **ファイアAC**

このスキルはどれだけキャラクターが火に関するダメージに抵抗できるかにより決まります。

### **ケミカルAC**

ケミカルACはキャラクターが死ぬことなくどれだけ化学汚染に耐えられるかによって決まります。毒もこの分類に入ります。

### **放射線AC**

これはどれだけ放射線に抵抗できるかを表します。

### **病気AC**

病気になる前にどれだけ汚染に耐えられるかによって決まります。

## **5.9. トレード&リペア**

道具やナノフォーミュラ、薬などを作りたかったら、これらのスキルが重要になります。または壊れた物体を直したりと、収入を生み出す最適の方法にもなり得ます。

### **機械工学**

このスキルはモーターや機械的物体に焦点を置いています。50%ずつの敏捷性と知性とに依存しています。

**電気工学**

このスキルは明らかに 電気器具に焦点を置いて  
います。50%の知性、30%の敏捷性、そして  
20%のスタミナによります。

**量子フォースフィールド工学**

フォースフィールドや反重力などを作りだすの  
に使われるトレードやりペアスキル。このスキ  
ルは50%ずつの知性と精神性とに依存してい  
ます。

**武器鍛造**

一目瞭然のスキル。格闘武器であれ爆発性の武  
器であれ、機械の武器を作るのに使います。  
50%ずつの知性と体力とに依存しています。

**薬品倫理工学**

このスキルは薬や刺激剤を作るのに使用され  
ます。80%の知性と20%の敏捷性によります。

**ナノボット・プログラミング**

ナノボット・プログラミングは新ナノプログラ  
ムを作成したり、対象物に適用させたりするの  
に使われるスキルです。このスキルは100%知  
性に依存します。

**コンピュータ・リテラシー**

キャラクターのプログラム、コンピュータ、A  
Iなどとコミュニケーションを図る能力によ  
って決まるスキル。このスキルは100%知能によ  
ります。

### 心理学

キャラクターが出会う人々（他のプレイヤーではありません）とコミュニケーションを図り説得させたりする能力により決まります。物々交換などで、何をおいても使われるスキルです。50%ずつの知性と判断力とに依存しています。

### 化学

化学スキルは毒や 化学混合物を作るスキル。50%ずつの知性とスタミナとに依存しています。

### 指導

あなたが知ってることを他の人々に教えることができる、これはほとんどのキャラクターにとって便利なスキルです。またはあなたが教える事にさえ同意すれば、人々のスキルが向上するので、彼らにとって好都合なスキルです。70%の知識と20%の判断力、そして10%の精神性によります。

## 5.10. ナノ & 救助

これらのスキルはどれだけキャラクターがナノプログラムの実行に熟練したかと、治療力によって決定されます。これらのスキルは全職種とブリードにとって重要なものです。特にナノと治療に大きく依存している者には更に重要度が増すでしょう。

**物質変形**

このナノプログラミングスキルは物質を変化させることに焦点を置くナノプログラムの実行をすることです。80%の知性と20%の精神性によります。

**生物学的変形**

このプログラム実行スキルはは生物学上の進行や組織を変えることに焦点を置くものです。これらのフォーミュラは何よりも治癒に使用されます。80%の知性と20%の精神性によります。

**心理学的変形**

心理学的変形スキルとは思考や感情、記憶や知覚、または言動などを変化させるプログラムを実行するスキルです。これらのプログラムの中にはゲームのbalancing趣旨によりPVP相互作用に制限があります。80%の知性と20%の判断力によります。

**物質作製**

このスキルはナノボットの基本機能動作であるエネルギーから物質を作り出すのに使われるスキルです。80%の知性と20%のスタミナによります。

**時空間変性**

時空間変性スキルは時間と空間に作用するプログラムを実行するスキルです。80%の知性と20%の敏捷性によります。

### センス改善と変形

このスキルは悪影響を受けた人々のセンスを改善するある適度の専門化した分野のスキルです。定義しにくいスキルの改善によく使用されます。80%の知性と20%の体力によります。

### 応急手当

戦闘や事故などでダメージを受けた人にとりっては大変重要なスキルとなります。ターゲットに救急箱を使用することにより、かなりのヘルスレベルを回復させることができます。注：十分な時間の経過後でないと、ターゲットは再び応急手当を受けることはできません。このスキルは40%の判断力、30%の知性、そして30%の敏捷性によります。

### 治療

戦闘の合間のヘルスとナノポイントに対してとても有効です。ポータブル病院/野戦病院の使用、腕のいい医者（または治療技術に長けている人）の手により、患者の健康を短時間で完全に回復させることができます。注意：患者は治療の間中、腰を下ろしている必要があります。50%の知性と30%の敏捷性、そして20%の判断力によります。

## 5.11. スパイ

スパイスキルは定義しにくいスキルの一部です。大抵のグループはスパイを専門職とする人を必要としていますので、スパイを専門としたキャラクターにはとても便利なスキルです。

### 隠匿

監視の目を逃れ本来は入れない場所を自由に動き回るのに使用されます。70%の判断力と30%の敏捷性によります。

### 脱出と進入

このスキルはロックされているドアや道具などを開けるのに使用されます。40%の敏捷性と30%の判断力、そして30%の精神性によります。

### 罠の解除

このスキルは罠の仕掛けを解除するのに使用します。また、罠発見の認知力と合わせて使用されます。とても役立つスキルです。60%の判断力と20%の知性、そして30%の敏捷性によります。

### 認知と偵察

これは物、潜伏している人々または隠された物体や罠などを発見するための中心スキルです。70%の判断力と30%の知性によります。

## 5.12. ナビゲーション

このスキルはキャラクターの車両運転能力により規定され、ルビ-カ内を自在に乗り回すスキルです。

### 航空車両

ドライバーが航空車両を運転できるようになるスキルです。60%の判断力と20%の知性、そして20%の敏捷性によります。

### 地上車両

このスキルはキャラクターがどんな種類の地上車両を運転できるかにより規定されます。60%の判断力と20%の知性、そして20%の敏捷性によります。

### 車両ナビゲーション、水中

まだサポートされていません。

### 地図ナビゲーション

このスキルはどの種類の地図インプラントを実行でき、どれほどの情報を得ることができるかにより規定されます。50%の判断力と40%の知性、そして10%の精神性によります。

## 6 専門職

### 6.1. 序文

以下はアナーキーオンラインでの全専門職についての解説です。これらの解説は厳密な詳細にまでは及んでいませんが、アナーキーオンラインの新ユーザーに各専門職の業務や利点、不利点などを詳細に伝えることを目的としています。

このガイドは、各専門職の“テーマ”についての概略的印象を形成するための、各職業についての簡単な解説をします。解説を読むことで専門職の得意、不得意分野の簡潔な概要を知ることができます。得意分野とは、各専門職にとってどのスキルグループを容易に使用できるかを示します。不得意分野とは、どのスキルグループが各専門職にとってうまく活用することができないかを示します。しかしながら、これらの分野は決して決定的というわけではありません。全体的に戦闘スキルに欠けるキャラクターでもその分野で素晴らしいスキルを一つだけ持っているということもあり得るわけです。

キースキルとは、各専門職におけるの中心とみなすべきスキルのことです。勿論この中に幾つかはあなたの注意を引くに足らないスキルもあるかもしれません。逆に、ここに掲載されていないスキルの中にとっても重要なものがあるかもしれません。例えば、ごく少数の兵士はかなりの数の射撃武器を訓練しますが、大抵の兵士は応急処置の訓練もある程度はします。

アナーキーオンラインのプレー中に、“U”を押すか、画面下の“スキル”ボタンにカーソルをあててクリックすることで、あなたのスキルとIP量が表示されます。各スキルは色分けされ、この色は各スキルをあげるのがどれだけ大変かにより規定されています。色の領域は明るい緑（と

でも簡単)から濃い青(とても困難)と多様です。例を挙げると、明るい緑のスキルを向上させるには、濃い緑のスキルを向上させるよりはIPが少なくて済みます。また、濃い緑のスキルを向上させるには、明るい青のスキルを向上させるよりはIPが少なくて済むわけです。このガイドを利用し、各スキルの色を監視することで、あなたのキャラクターがどのスキルに長けているか、またどのスキルが苦手かを容易に判断できます。最後に重要な事を、各専門職が操作できるナノプログラムの中心リストについて述べます。ほとんどの専門職には、ここには掲載されていない特定のスキルをつり上げる付加的ナノプログラムが幾つかあります。通常タイプのナノプログラムは以下の通りです：

治療：ターゲットのヘルス量を回復させます。

チーム治療：治療と同じですが、チーム全体に効きます。

バフ：鎧、ダメージ出力、スキル、ヘルス、熟練度までも増量させます。

反バフ：鎧、ダメージ出力、スキルを減量します。

ダメージシールド：攻撃してくるどんな敵にでもダメージを加えます。

ダメージ偏向シールド：ダメージを敵へと送り返します。

ルート：ターゲットをその場に縛り付け防御できますが、ターゲットの戦闘能力はそのままです。

スネア：ターゲットの動を減速させますがターゲットの戦闘能力はそのままです。

長時間治療：一定時間に渡って絶えずターゲットのヘルスを回復させます。

長時間ダメージ：一定時間に渡って絶えずターゲットにダメージを加えます。

ダイレクトダメージ：瞬時にターゲットにダメージを加えます。

鎮静：先に攻撃された場合を除き、ターゲットをトランス状態にし攻撃を阻止します。

## 6.2. 冒険家

「旅仲間よ、こんにちは！ こともあろうに今日の今日、一体何があんたを荒地へと向かわせるんだい？ この季節、ゴカイ（砂虫）は腹をすかしてるぜ。なるほど、冒険家になりたいのかい？ 俺に言えることは、ここよりいいとこなんてどこにもないってことさ。街だと？ あれは不愉快なチタニウムにひねくれた人の山さ。砂漠をくれ、太陽をくれ、雨をくれ、俺が本当の力を見せてやるぜ。この地こそ俺の居場所だ。そして俺の武器とナノプログラムが揃えば、俺こそ最強のサバイバーさ。それにだ、リートや穴トカゲなんかに変身するナノテクノロジーを他のどこで覚えられるっていうんだい？ ハハハハ！ リートに変身後、都会の愚かな奴らに話しかけたときの奴らの顔といたらないぜ。さあ、リュックを掴みな。足をせっせと動かしな。本当の冒険を見せてやるぜ。自分の目で確かめな」

## 概要

冒険家は何でもできるオールマイティ人です。。真実の弱点というものを持ち合わせていませんが、同時に特に何か一分野に優れているというわけでもありません。ナノテクノロジーと道具、両方を使用して十分な治癒力を持ち、何でもこなせる単独行動者でも、チームメンバーとしても通用します。形状転換プログラムはこの職業特有のもので、冒険家に一味加えています。冒険家は他の専門職を判断するための尺度でもあります。

### 得意分野

アウトドア・スキル  
ヘルス  
格闘  
ピストル

### 不得意分野

非武装の戦闘  
多少の射撃戦闘

### キースキル

片手用刀剣武器  
ピストル  
フリングショット  
走行スピード  
治療  
全ナビゲーション・スキル

### ナノ

鎧バフ  
ダメージシールド  
治療  
形状転換  
チーム治療  
走行スピード・バフ

### 6.3. 捜査官

「え？ どこで...あんだ...どうやってルビ-カ内で俺を見つけたんだ？！！ フフン、まあどうでもいいが、あんだには優れた捜査官になるためのスキルが既に備わっているようだ。隠匿と驚き、我々はこの二語に尽きる。ライフルを手になノ毒を袖に潜め、まるで都会のママシのように攻撃し、また闇の中へ消え去ってゆく。何でも好きな職業を装うことができる俺たちの能力のことは持ち出さないでくれ。きりがないからな！ 全く、この能力さえなかったら実際よりももっと多く再クレームブースへ足を運んだことだろうよ。雲行きが怪しくなってきた隠れる場所も見つからないってときは、結局は身のためになる不幸なのさ。へっ、そんなときは他の職業を装うか撃ちまくって逃げ道を作るのさ。ただし誤解されちゃこまるぜ、世界中を内密に動き回って、誰にも気付かれずに右から左へとターゲットを狙い撃ちすることほど楽しいことはない。へへへ。さあ、しゃがんでくれよ。奴らに見つかっちゃうじゃないか！」

## 概要

捜査官は全専門職の中でもおそらく最も多才な職業です。理由は簡単で、捜査官はナノプログラムを使って他の職業に成りきることができるからです。想像力豊かでスキルに富んだ人なら、この能力を使って間違いなく優れた、興味深い組み合わせを生み出すでしょう。捜査官にはいくつかの独特の特色がありますが、病弱の傾向があります。

### 得意分野

ライフル

狙撃

スパイ

多少のトレード・スキル

### 不得意分野

ヘルス

接近戦

### キー・スキル

ライフルとスナイパー・ライフル

狙撃

隠匿

認知力

心理学

### ナノ

ダメージバフ

長時間ダメージ

職業転換

ルート

隠匿バフ

## 6.4. 医者

「医者になろうと思って私に会いにきたのかい。ふむ、一つ警告しよう...君は今、多くの親しい仲間を得ようとしているぞ！ チームとなると、我々医者こそ最も求められる職業だからな。ナノプログラムを実行したり治療を施したりしてやる我々がその場に居なかったら、用心棒や兵士、武術家などが戦闘に勝利する望みだって薄くなってしまうものさ。充実した狩の時間をちょっとは楽しみたいって？ それもよからう、なぜなら我々は己の治療もできるから心配いらん。先にも言ったとおり、我々はチームのダメージの治療をするので大変重宝されるのじゃ。我々がダメージを与えるときはこれまた、決して無責任な仕事はせん。敵への毒の針の一突きであつという間に敵の死傷者数率は非常に上がるぞ」

## 概要

医者は生命維持の名人ですが、同時に生きた組織に関しての知識を致命的な武器へと変えることもできます。他の職業の目から見ると、あるいは医者こそチームへ入れたが一番の職業でしょう。戦闘が予想以上に困難になってきたときにその場を救うのが医者であるように、この職業は常に必要とされる存在です。

### 得意分野

#### 治療

ナノフォーミュラスキル  
多少のトレードスキル

### 不得意分野

ナノプログラム使用以外のあらゆる戦闘  
大抵の場合のイニシアチブ

### キースキル

ナノプール  
ナノ履行イニシアチブ  
ナノレジスタンス  
コンピュータ・リテラシー  
応急手当  
治療  
全ナノスキル

### ナノ

長時間ダメージ  
ダイレクトダメージ  
治療  
長時間治療  
チーム治療  
戦闘イニシアチブ/ダメージ反バフ

## 6.5. 用心棒

「ブツ叩きブツ壊すことこそ、俺の本質だ。そして“ブツ叩きブツ壊す”は俺の名前みたいなもんさ。俺と一緒に来な。素早くブツ叩く方法を教えてやるぜ。俺のたくましい筋肉と健全な体と、そして相手にダメージを与える武器とで常に敵に打撃を与えるんだ。それに俺は大抵のダメージにも耐えることができる。そうすりゃ、みんな生き延びられるし、俺にはみんなを守ることができるのさ。俺はテッ...テク...テクノロジーを使って狂ったみたいに物凄いダメージを敵に与えることができる。自分はダメージを受けないで、逆に敵を傷付けることができる“シールド”だって使えるぞ。俺の武器を使って敵にダメージを与えるか、敵に殴られたとしても、敵は常にダメージを受けてるってわけさ。結果はいつも同じ；敵の死体さ。俺は大声で叫ぶ事もできて、それで敵を怖がらせることもできる。大勢の敵が押し寄せてくるときには、とっても便利だぜ。ハハハ。どうやって最強のナンバーワンになるか教えてやるぜ。そうすりゃあんたはルビ-カの人気者だ。もう十分だろ、頭が痛いぜ」

## 概要

用心棒は接近法を専門とするワンマン破壊チームです。小さな短剣から巨大なハンマーまで何でも楽々と振り回します。専門化されたナノプログラムにより能力を引き上げられ、用心棒は大量のダメージを与えることも、耐えることもできます。しかしながら、これらのプログラムのスキルコストを保つには、時に大変な代償を要します。

### 得意分野

健康

武装接近戦

多少のトレードスキル

非武装戦闘

### 不得意分野

射撃戦闘

ナノフォーミュラスキル

### キースキル

身体開発

喧嘩

全格闘スキル

格闘イニシアチブ

心理学

### ナノ

戦闘イニシアチブバフ

ダメージ吸収

ダメージシールド

ヘルスバフ

あざけり

恐怖

## 6.6. エンジニア

「テクノロジーと機械は市民の親友であり、これに疑いなどありえない。幾つかの基本的なパーツと、手首をちょいとひねるだけで、オーダーメイド武器の誇らしげな持ち主になれるよ。私から学ぶんだね。友人やお客にA級の銃や剣、それに鈍器を授ける方法ばかりでなく、戦場でどのようにスキルを使うかも教えてあげよう。友人、それに君自身の鎧も時代遅れでもうあまり役に立たないって？ 心配無用！ テクノロジーを使えば、防御具の統計値を上げられるし、君もニヤニヤ笑いが止まらなくなるさ。さあ、敵が触れるとその敵にダメージを与えるシールドを加えようじゃないか。ほら、どうだい。おや、ニヤニヤ笑いが大きくなったね。その武器はちょっとスピードが足りないって？ 心配無用！ 我々の昔なじみの友人、テクノロジーを使ってダメージ率を増やそうじゃないか。信頼のおけるテクノロジーの化身をわすれちゃいけないな。我々の仲間、ドロイドだ。言わせてもらうが、エンジニアになるんだね。世界で一番幸福な整備士になれるよ。ところで、君の鎧、修理が必要かい？」

## 概要

エンジニアは、形式的な意味でもナノプログラム使用を通して、構築の専門家です。ロボットはエンジニアの武器であり保護者です。またエンジニアに絶えず付きまとう自動友人のお陰で彼らの存在は容易に認識できます。エンジニアは、戦闘のような他のスキルに焦点を置くよりも、人工のアイテムに手を染めることを好みます。しかし、だからといってエンジニアは身を守れないとは限りません。エンジニアを追いつめてみれば、彼らが強敵であることがわかるでしょう。

### 得意分野

トレードスキル  
ナノフォーミュラスキル

### 不得意分野

ヘルス  
ピストルスキルを除いた全ての戦闘

### キースキル

心理学以外の全トレードスキル  
物質変形  
物質作製  
時空間  
ピストル

### ナノ

鎧バフ  
ダメージシールド  
ロボット治療  
ロボットベット  
射撃武器バフ

## 6.7. 仲介者

「おい、ちょっと、俺に何か用事はないかい？ 武器はどうだい？ 違法刺激剤が欲しくないかい？ 一瞬のうちにルビ-カの地の反対側に行く必要はないかい？ もしそうなら、あんたに必要なのはこの俺さ。何でも言ってくれれば、俺が探してやるぜ。惑星中自在にアクセスするのに、グリドへの迅速なアクセスが必要だって？ もう心配はいらない。俺が一瞬のうちにミートメディアに連れてって、そこからまたモートへ連れてってやるぜ。ミッションを成功させるのに助太刀が必要だって？ 俺が助けてやるぜ。どこに罠があるかさえ教えてくれりゃ、俺が取り払ってやるよ。教えてさえくれれば、敵だって片付けてやる。俺のナノプログラムで敵をその場に釘付けにしてやるのさ。敵のシステムにも進入できるし、ナノテクノロジーを使って治療もできる。誰かがあんたを付け回してるって？ 俺にはあんたを早く走らせてやることのできるぞ。俺にコントロールできないものなんてないのさ。仲介者になるんだな。そうすりゃ怖いものはない。ところで、エヘン、闇市で何か必要なものはないかい？」

## 概要

仲介者とは室内において、罨、銃、その他のデバイスなどを好んで扱います、何でも屋です。仲介者は、自分自身を頼りにし、また他のものも仲介者を頼りにするよう、容易に何でも学ぼうとします。単独行動者にも最適ですが、チームメンバーにも適しています。仲介者は“グリド”(Grid)を横断することを可能にするナノを使ってルビ-カ中を簡単に旅することができます。しかしながら、全スキル(特に高価なナノスキル)を高レベルで維持することは、仲介者にとって高価な代償ともなりえます。

### 得意分野

多少の射撃兵器  
 多少のスピードスキル  
 スパイ行為スキル  
 ナビゲーション

### 不得意分野

接近戦  
 ナノフォーミュラスキル

### キースキル

マシンガンとサブマシンガン  
 バースト  
 非射撃イニシアチブを除く全スピードスキル  
 コンピュータ・リテラシー  
 全スパイススキル  
 車両全種

### ナノ

長時間治療  
 ダメージバフ  
 ルート  
 スネア  
 走行ブースト  
 スペシャル・グリドナノ

## 6.8. 武術家

「おお、若者よ。どうやら知識に飢えておるようじゃな。自己とその体についての知識は成功するのにとても重要なことであるゆえ、武術家にとってそれは良いことじゃ。わしと共に学ばおまえの体そのものが、敏捷かつ静か、そして破壊的な武器となるだろう。おまえのパンチは敵にぐいと食い込むだろう。おまえの鍛えられた攻撃は敵の命を奪うだろう。そして喧嘩となると、人々は手痛い傷をおまえから受けることになる。だからといって他の使用方法を訓練できないというわけではない。心身が一つになるにつれ、おまえのナノプログラムも強力になっていき、戦闘でのおまえとその同調者の役に立つことだろう。治療やボディ強化、攻撃スピード増加などで己と味方の役に立てるのだ。また、状況さえ相応しければ、己自身を破壊力以外の何者でもなくすることができる。武術家のあり方を学びなさい。決して多くを求めぬことはなくなるだろう。

## 概要

武術家とは、無声弓を使いこなし、素手で戦う、崇高な戦士です。武術家の中には格闘武器を補助とし悟りの道をよく決心をする者もいます。武術家の集中力は確実ですので、極めて有害な敵手となります。彼らがナノプログラムの貯蔵兵器を適切に使用したときには特にそうです。しかしながら、その同じ焦点により、その他の分野において武術家は多大な犠牲を払うことになります。

得意分野

非武装戦闘

投射武器

弓

スピード

不得意分野

射撃戦闘（弓は除く）

トレードスキル

キースキル

身体開発

武術

喧嘩

ディマチ

リポスト

弓

特別弓攻撃

射撃とナノイニシアチブを除く全スピード

ナノ

鎧バフ

戦闘バフ

ダメージバフ

治療

チーム治療

ヘルス/ナノ・プールバフ

スピードバフ

## 6.9. 形而上学者

「あなたがこれまで学んできたこと、見てきたことは全て忘れなさい。形而上学者になれば真実のみを知ることができる。自身の激情と怒りを利用することを知るのが。それを他者に用いて自身の利へと変えることができる。転地万物とナノテクノロジーに対するあなたの増大し続ける宇宙知識を通し、物資化現象を呼び出しあなたのために戦わせたり、治療することもできる。テクノロジーにより、我々は戦うための武器を得たのだ。だが、真実の力と知識は我々の物質化現象の形の中に存在する。あなたの怒りを制御するのが。そうすることで物資化現象能力を更に増量させ、その怒りをも増量できるのだ。信じない者にはあなたの怒りを味あわせてやるがいい！ 立ち向かって来る者のナノベースの能力を剥ぎ取り、その場に釘付けにし、あなたのエネルギーで爆撃するのだ。あなたに立ち向かって来る者の運命は決められておるのだ。形而上学者として、奴らに創造主を見せてやるのだ。あなたは始まりであり、終わりなのだ」

## 概要

形而上学者はルビ-カのなかでも最も専門化された職業の一つです。彼らは自らの怒りを実体化することに集中することを好みます。彼らはペット無しの状態では無害かつ無防備です。この要因が形而上学者を実に扱いにくい個人的職業としています。チームメンバーとしてもナノバフ・スペシャリストという形で、チームに大いに貢献できます。また、強力な反バフを用いて敵に恐怖を植え込むこともできます。形而上学者にノータムを調和させると、彼らは飛行能力を得ることで知られています。この能力は、形而上学者を実に興味深い職業としています。

### 得意分野

ナノフォーミュラスキル  
 多少のトレードスキル  
 多少のスピードスキル

### 不得意分野

その他全分野

### キースキル

ナノエネルギーブール  
 ナノ実行イニシアチブ  
 全ナノフォーミュラスキル  
 コンピュータ・リテラシー  
 ナノプログラミング

### ナノ

戦闘ペット  
 戦闘スキル反バフ  
 ナノスキル反バフ  
 ダイレクトダメージ  
 治療ペット  
 ナノ実行バフ  
 ナノスキルバフ  
 ペットバフ  
 ルート

## 6.10. ナノテクニシャン

「何かをくすぶっている灰の山に変える力とは実に素晴らしいものだ。しかもその力が指先のその先端にあればなおさら良しだ。それを射撃武器の選択範囲に加えれば、君の敵は再クレームブースに送られることになるだろう。もしくは、君の前から逃れようと躍起になって駆け出すことだろう。これに加え、更にいろんなものがナノテクニシャンには与えられるんだ。我々のナノプログラムはダメージタイプ：化学物質から格闘、コールドからファイアまで、全領域をカバーすることができる。我々は、相手の鎧やスキルが何であれダメージを与える方法を常に見出すことが出来る。ある人は精神による肉体的困難の克服と言うけど、私に言わせれば、精神が肉体的困難を創造するのさ。同様に、考えられるダメージタイプを敵に投げつけさえすれば、ナノテクニシャンはその敵を盲目にし、その場に釘付けにすることもできる。その上、相手の攻撃を事前に阻止することさえもできる。自分自身にプログラムを実行することで、ナノテクノロジーを使う能力が増量される。物質が創造し、物質が破壊する。そしてそれはナノテクニシャンの意のままなのだ」

## 概要

ナノテクニシャンは一点に焦点を絞った、超専門的な職業です。その一点とは、最大級のダメージを最小限の時間でいかにターゲットに与えるか、です。ナノテクニシャンの全てはナノプログラムであり、常に多種多様のダメージを与えることのできるナノを武器庫を抱えています。また、ナノテクニシャンは、攻撃効果を高め、洗練された芸術的なものにする、特別プログラムへもアクセスできます。

### 得意分野

ナノフォーミュラスキル  
ナノ関連のスピードスキル  
多少のトレードスキル

### 不得意分野

他の全分野

### キースキル

ナノエネルギーブール  
ナノ実行イニシアチブ  
ナノレジスタンス  
全ナノフォーミュラスキル  
ピストル  
コンピュータリテラシー  
ナノプログラミング

### ナノ

盲目  
ダイレクトダメージ  
ナノ実行バフ  
ナノブール再生バフ  
ルート  
制圧

## 6.11. 兵士

「正真正銘の戦士になりたいんだって、え？  
よしよし！ おい、ほんくらみたいにじっと突  
っ立ってるんじゃないよ。まあ、兵士の素晴ら  
しい生活について言わせてくれよ！ まずは訓  
練からだ。俺たち兵士は卑劣で引き締まった戦  
闘マシンだ。常に絶頂の健康状態でいなけりゃ  
ならない。俺たちは大抵の武器タイプならなん  
でも好きなものを学ぶことができる...まあ、重  
要なものは全部ってことさ！ ハハハ。おい士  
官候補生、聞いてるのか？ よし、よし。射撃  
武器こそが正真正銘の武器であり、俺たちはそ  
の専門技術を戦場でひけらかすのをためらっ  
たりはしない。ターゲットさえ教えてくれりゃ、  
俺が撃破してやるぜ！ 更に最高レベルまで体  
を鍛え上げるには、ナノテクノロジー術を学  
ぶんだ。このテクノロジーを使ってヘルスを上げ  
たり、更にダメージを与えたり、鎧を増やしたり、  
敵をあざけて攻撃を誘導したり、さらには  
シールドを使ってダメージを攻撃者に送り返  
したりできるんだ。全部使うんだ！ 俺の意見  
では、死んだ敵こそいい敵だ。ほーっと突っ立  
って開いた口でハエを捕まえてるんじゃない  
よ。作業にかかれ！ 役に立て。強くなれ。兵  
士になるんだ！ 一、二、三」

## 概要

兵士は銃器の名人であり、あらゆる戦闘団の中心的人物です。遠距離からダメージを与えることができ、また、多くのダメージに持ちこたえることのできるヘルスを持つなど、大きな可能性を秘めています。他の多くの分野の才能には欠けているとはいえ、適切なナノプログラムを使用すれば、とても効果的にダメージを与えるので、他のことはあまり問題になりません。

### 得意分野

ヘルス

射撃戦闘

多少のトレードスキル

ナビゲーション

### 不得意分野

接近戦

ナノフォーミュラスキル

キースキル

ボディ・デベロップメント

重火器の操作

弓スキル以外の全射撃スキル

射撃イニシアチブ

指導

地上車両

ナノ

ダメージ偏向シールド

ダメージバフ

鎧バフ

ヘルスバフ

治療

射撃武器バフ

あざけり

スピードバフ

## 6.12. 商人

「さあ集まった、集まった！ 商人ほど素敵な職種は他にないよ！ 値引き、商品、そして沢山のクレジット。嘘じゃないよ！ 一切質問なし、100パーセント現金返還保証、どうだい、これ以上は値切れないだろう。トレード業界に入ることを考えてるって？ 素晴らしい選択じゃないか。商人になればルビ-カ中の物質や商品を超低価格で手に入れることができる。あの兵士にはインプラントが必要だって？ 安く仕入れて高く売るんだな。あの用心棒は銃を作る必要があるって？ 安く仕入れて高く売るのはさ。あのナノテクニシャンにはナノクリスタルが必要だって？ へへ、その通り、安く仕入れて高く売るのはさ。売買はあんたの意のままだ。ところで、どうやらあんた、銃を使いたくてウズウズしてるみたいだね。問題ないとも。俺たちだって銃を持てばきちんと使えるさ。でもまずはナノプログラムを使って敵のスキルを奪い、それを自分のものにしようじゃないか。しかも敵に料金の請求はなしだ！ ハハハ。それにだ、俺は敵と頭脳を交換することで相手をコントロールすることもできる。追加料金無しで自分自身のスキルを犠牲にして、フレンドの鎧とスキルを増量させることもできる。そう、取引をすること、それが俺たちの仕事さ。どう思うかね？ 商人になって、自分自身の1人ショッピングモールになりな。たったの五分で商人になって、そしたら鋭利ナノ・ブロント・バーガーナイフのセットを付けてやるよ！」

## 概要

商人は異例の職業です。この名は、トレードスキルへの親和性と象徴的な意味でのスキルやヘルス、その他の物を“トレード”したり“取り替え”たりする者という両方に由来しています。ナノプログラムを通して犠牲になるという商人のスキルは仲間にとって大変貴重なものゆえ、彼らはチームメンバーとして活躍します。商人とはとても複雑であり、同時に社交的な職業です。

### 得意分野

トレードスキル  
ナノフォーミュラスキ

### 不得意分野 全戦闘

キースキル  
ナノエネルギープール  
ショットガン  
ナノ実行イニシアチブ  
ナビゲーション  
全トレードスキル  
全ナノスキル

### イニシアチブ・スキル転送

戦闘スキル転送  
ヘルス転送  
鎧転送  
トレードスキルバフ  
ダメージバフ  
ルート  
ナノ転送  
鎮静  
チャーム  
コンピュータ・リテラシーバフ

### ナノ

商人のナノ得意分野は分類するのが困難です。商人はターゲットのヘルス、ナノポイント、スキル、防御を奪い去り、そのうちの一定量を自分自身のもに替えることができます。同様に、自分自身から先に述べたものを取り出し、ターゲット、または全チームにさえも、一定量を貸し出すことができます。ナノボットを操作することで商人は、モンスターやエイリアンの体を引き継ぎ、一定期間コントロールすることができます。これに加え、商人は一連のルートプログラムも保持します。

## 6.13. 官僚

「精神。それこそが全てなのだ。私のナノ-増量 (Nano-augmented) そしてナノ-促進(Nano-enhanced)に勝る武器などこの世にない。確実な二重操作のフリーダム・アーム、ベクターND (Vektor ND) ショットガンを詰め込んだり、ノバ・フロウ (Nova Flow) を苦勞して持ち歩いたりというのも役には立つが、敵を操作できるとなると、えい、いとも簡単に奴らを押し倒すことができるのだ！ 戦闘を指揮する上で、敵が君のグループよりも圧倒的に多い場合、私たち官僚ほど適任な者はいない。それが真実であるという公式の証明書だって持っているぞ。敵を一点に縛り付けて動けなくさせ、その間にエネルギープラストを使って他の敵にダメージを与えたり、またまた別の敵の走行スピードをのろのろと這うくらいまでスローダウンさせる、そしてまた別の敵を君の思うがままの位置へと置くときほど、気持ちいい瞬間はない。この全ては思考とナノボットの援助で行われるのだ。官僚は、日常の職務を履行する手助けとしてロボット労働者を送り出すことさえある。これ以上凄いことがあるかい？！今日にでも官僚になるために契約を交わすのだ。通常の137ページの契約書と申込書の記入を免除してやるぞ」

## 概要

官僚は戦闘そのものにはうとく、精神的操作とロボット使用人の指揮に集中することを好みます。官僚は多種多様なナノプログラムを保持します。平和条約、恐怖、そしてエクスペリエンスバフなどがこの職業独特のものです。彼らはフル活用するため集中力を使用しますが、特に社交好きのプレイヤーにとっては、それだけの価値があるでしょう。

### 得意分野

ナノフォーミュラスキル  
多少のトレードスキル  
多少のイニシアチブ

### 不得意分野

ヘルス  
ナノプログラム使用を除いたあらゆる戦闘

### キースキル

ナノ実行イニシアチブ  
コンピュータ・リテラシー  
原料変形を除く全ナノスキル  
心理学

### ナノ

チャーム  
ダイレクトダメージ  
エクスペリエンスバフ  
恐怖  
パシファイ  
ロボットベット  
ルート  
スネア

## 7 キーボードとチャットコマンド

この章ではアナーキーオンラインにて利用可能なチャットとキーボードコマンドの一覧を表示します。キーボードの攻撃コマンド、またはチャット・コマンドを使って請願する方法など、利用可能なコマンドを簡単に見つけるためのページです。

### 7.1.1. チャットコマンド

#### チャットコマンドの使用

##### ヘルプの利用

一般チャットコマンドヘルプ	/help
基本チャットコマンド	/chathelp
ペットコマンド	/pet help
チームコマンド	/team help
組織コマンド	/org help

##### 基本チャットコマンド

アクティブ中のチャンネルで会話	<メッセージ>	
周辺チャットで会話	/say <メッセージ>	
叫ぶ (周辺チャット)	/shout <メッセージ>	/s <メッセージ>
囁く (Whisper) (vicinity chat)	/whisper <メッセージ>	/w <メッセージ><
プライベート メッセージを送る	/tell <名前> <メッセージ>	/t <名前> <メッセージ>
最後のプライベート メッセージに返事する	/reply <メッセージ>	/r <メッセージ>
感情表現 (Emote) (vicinity chat)	/me <メッセージ>	
チャットチャンネルの変更	/channel <チャンネル>	/ch <チャンネル>
グループで会話	/group <グループ> <メッセージ>	/g <グループ> <メッセージ>
ユーザーを プライベート会議に招待	/invite <名前>	
ユーザーを プライベート会議から追放	/kick <名前>	

<channel>内へ記入するテキストはどのチャンネルの最初の文字でもかまいません。一つ以上のチャンネルが同じ文字を使用している場合には、どのチャンネルも選択されません。

## スペシャル・チャットコマンド

ARK か、GM アシスタンスに申立て	/petition <メッセージ>
ターゲットのプレイヤーを無視	/ignore
スクリプトを行う	/script <{ファイル名}>/<ファイル名>
チャットウィンドウに文字表示	/text <メッセージ>
AFK モードを回す	/afk

申立てメッセージではあなたの問題がARK または、GMのどちらを通知するものなのかを明確にしてください。スクリプトを/<filename>で使用する際のファイル名はチャットコマンド名と同じものは使えません。

## システムコマンド

自己ターゲット	/selectself
マクロボタン作成	/macro <ボタン・テキスト> <チャットコマンド>
キャラクターのプレー時間	/played
自己終了(ヘルス => 0)	/terminate
自動ターゲット追跡	/follow
スタート・ログアウト	/camp
ゲームを止める (link dead)	/quit
視点距離変更	/viewdist <%>
キャラクター視点距離変更	/chardist <%>
上の両方を変更	/char&viewdist <%>

## チームコマンド

チームコマンド・ヘルプ	/team help
ルーティング (略奪) システム変更	/team loot <system>

現在、三つのルーティングシステムが存在します：全 (all) (全員ルートできます)、アルファ (alpha) (アルファベット順) そしてリーダー (leader) (リーダーが全て取る)。

## ペットコマンド

ペットコマンド・ヘルプ	/pet help
主人に従う	/pet follow
ターゲット攻撃	/pet attack
戦闘から撤退	/pet behind
有効なターゲットを探し、攻撃を繰り返す	/pet hunt
現在地点を見はる	/pet guard
待つ（その場に留まるが攻撃はしない）	/pet wait
ヘルスと戦闘ターゲットのリポート	/pet report
ペットの名前変更	/pet rename <名前>
会話	/pet chat <メッセージ>
ターゲット治療（可能なら）	/pet heal
終了	/pet terminate

## 7.2. キーボードの使用

### キーボードの使用

<Esc> は1クリックごとに close /cancel のどちらかを行います。以下のオーダーでは（当てはまる場合）: 1. 情報ウィンドウを閉じます。

2. 書いたものを削除、または送ることなくチャット入力から出る。<Enter> キーでまた入力できます。

3. ターゲットを解任し攻撃を停止します。

### ムーブメント

前進	W	<上矢印>	[Num Lock off] + <num 8>
後退	S	<下矢印>	[Num Lock off] + <num 2>
右折	D	<右矢印>	[Num Lock off] + <num 6>
左折	A	<左矢印>	[Num Lock off] + <num 4>
右爆撃	C		
左爆撃	Z		
走る / 歩く		<Backspace>	
座る / 立つ	X		
スニーク / ノーマル	H		
ジャンプ		<Space>	
オート走行		[Num Lock on] + <num 0>	

ムーブメントキー（前進、後退、曲がる、または爆撃）を押したまま、ALT が、SHIFT キーを同じオーダーで押し、また離すことで、キャラクターは、同じキーまたは反対のムーブメントキーを打つまで、そのムーブメントを続けます。

## アクションバー、ウィンドウ、パネルの使用

アクションバーを回転表示させる	Y
ショートカット・レイヤー# を表示	SHIFT + <#> (1-9 or 0)
表示されているレイヤーに	
ショートカット # をアクティブにする	<#> (1-9 or 0)
インベントリ	I
スキル画面	U (“U” で終了することは キャンセルとみなされます)
世界地図	P
地域図	CTRL + 1
アクションパネル	CTRL + 2
知識パネル	CTRL + 3
ミッションパネル	CTRL + 4
チームパネル	CTRL + 5
地図パネル	CTRL + 6
フレンドパネル	CTRL + 7
プログラムパネル	CTRL + 8
ステータスパネル	CTRL + 9
オプションパネル	<F10>
レイアウト回転 (	
チャットウィンドウとパネル画面) ! (pipe)	

## カメラコントロールとスクリーンショット

一人称と三人称視点間を変更	F8
ネクスト・カメラ	CTRL + F8
カメラを時計回りに回転	[Num Lock on] + <num 4>
カメラを逆時計回りに回転	[Num Lock on] + <num 6>
カメラを上方向へ移動	[Num Lock on] + <num 8>
カメラを下方向へ移動	[Num Lock on] + <num 2>
デフォルト・カメラ・ポジション	[Num Lock on] + <num 5>
ズームイン	<num +>
ズームアウト	<num ->
スクリーンショット	<F11> or <F12>

## ターゲットとターゲットとの相互交流

次の非友好的人物をターゲットにする	TAB
前の非友好的人物をターゲットにする	SHIFT + TAB
次の友好的人物をターゲットにする	CTRL + TAB
前の友好的人物をターゲットにする	SHIFT + CTRL + TAB
自己ターゲットと最後のターゲット間を回転	<F1>
チームメンバー 2 をターゲット	<F2>
チームメンバー 3 をターゲット	<F3>
チームメンバー 4 をターゲット	<F4>
チームメンバー 5 をターゲット	<F5>
チームメンバー 6 をターゲット	<F6>
視点	T
リファレンス作成	G
作動 / 使用	E
拾う	R
戦闘開始 / 終了	Q
奇襲攻撃	J
喧嘩	B
高速攻撃	N
ディマチ	K
狙撃	O
フリングショット	L
バースト	M
フルオート	, (コンマ)
特別弓攻撃	.(ピリオド)

## チャットウィンドウ・コントロール

チャット入力作動	<Enter>
前回の入力を回転して見る	SHIFT + <上矢印> and SHIFT + <下矢印>
最後のメッセージへ返答入力作動/話す	SHIFT + R
離す/返答ぬるのに回転	SHIFT + <上矢印> and SHIFT + <下矢印>
"/ を入力のなかに入れて入力作動	<num />
ちゃっと入力を送る	<Enter>
チャット・ヒストリーをスクロールして戻る	<Page Up>

チャット・ヒストリーをスクロールして進む	<Page Down>
次のキャラクターを削除	<Delete>
前のキャラクターを削除	<Backspace>
次の言葉を削除	CTRL + <Delete>
前の言葉を削除	CTRL + <Backspace>
カーソルを1文字左へ移動	SHIFT + <左矢印>
カーソルを1文字右へ移動	SHIFT + <右矢印>
カーソルを1語左へ移動	CTRL + <左矢印>
カーソルを1語右へ移動	CTRL + <右矢印>
カーソルを入力を始めへ移動	<Home>
カーソルを入力を終わりへ移動	<End>
上書き ( overwrite ) /挿入 ( insert ) 間を移動	<insert>

### その他のスペシャル

フレームレート	CTRL + ALT + F
チャットウィンドウにキャラクター情報表示	<F9>
真っ直ぐ前を見る (一人称のみ)	[Num Lock on] + <num 5>
バグ・リポート・ツール	SHIFT + CTRL + ALT + <F9>

# Credits

ルビ-カ ガイド

リードプログラマー  
Martin Amor

リードアーティスト  
Vebjørn Strømømen

リードストーリーおよび  
RPGデザイン  
Gaute Godager

美術監督  
Didrik Tellefsen

ストーリー  
Ragnar Tornquist

中心プログラマー  
André Johansen

Anton Ragnarsson  
Arnlief Mydland  
Asle Morten Ollestad  
Christian Berentsen  
Enno Rehling  
Frank A. Stevenson  
Haakon Innerdal  
Jesper Hansen  
Jørn Jensen  
Kurt Skauen  
Morten Lode  
Rune Espeseth  
Steffen Skov  
Terje Pedersen  
Viggo Løvli  
Terje Malmedal  
Torbjon Lindgren

オートコンテンツ  
André Johansen  
Gaute Godager  
Terje Pedersen  
Viggo Løvli

エンジンフレームワーク  
Christian Berentsen  
Harald Iwe

ゲームコード  
André Johansen  
Arnlief Mydland  
Christian Berentsen  
Geir Bjarte Terum  
Terje Pedersen

データベース  
Jørn Jensen

サーバー  
Christian Berentsen  
Enno Rehling

Jesper Hansen  
Haakon Innerdal  
Jørn Jensen  
Torbjøn Lindgren

AIプログラミング  
André Johansen  
Anton Ragnarsson  
Asle Morten Ollestad  
Morten Lode  
Rune Espeseth

GUIプログラミング  
Arnlief Mydland  
Espen Berntsen  
Kurt Skauen  
Steffen Skov

グラフィックプログラミング  
Jesper Hanssen  
Kurt Skauen  
Lasse Staff Jensen  
Viggo Løvli

環境効果  
Viggo Løvli

特殊効果  
Andreas Bromirski  
Anton Ragnarsson  
Bjørn-Eirik Larsen  
Frank Andrew Stevensen  
Jesper Hansen

サウンドシステム  
Bjørn Arve Lagim  
Jørn Teigen  
Steffen Skov  
Viggo Løvli

リードプログラマー  
André Johansen  
Arnlief Mydland  
Christian Berentsen  
Eduard Gajdo  
Enno Rehling  
Haakon Innerdal  
Jesper Hanssen  
Johan Braanen  
Jørn Jensen  
Kurt Skauen  
Lasse Staff Jensen  
Marius Kjeldahl  
Morten Lode  
Rune Espeseth  
Steffen Skov  
Terje Pedersen  
Viggo Løvli

VBコンテンツツール  
Andrew Griffin  
Gaute Godager  
Tide  
Peter Lorenzen

追加タイド  
Kurt Skauen  
Viljar Sommerbakk

オーディオディレクター  
Bjørn Arve Lagim

作曲家  
Morten Sørlie  
Bjørn Arve Lagim  
Tor Linløkken

オーディオデザイン  
Tor Linløkken

追加音楽  
Karsten Hansen

追加音声タレント  
Kine Holm Jacobsen  
Jennifer Hjorthaug  
Kathrine Hilstad

中心グラフィックアーティスト  
Christer Sveen  
Kjetil Hjeldnes  
Lars Petter Anfinsen  
Markus Schille  
Øyvind Jernskau  
Renate Andersen  
Tom Tømmervåg Gjerde  
Vebjørn Strømømen

GUIグラフィック  
Øyvind Jernskau

イントロビデオ  
Ragnar Tornquist  
Amanda Ronai  
Didrik Tollefsen  
Lost Boys Studios

モンスターアート  
Christer Sveen  
Didrik Tollefsen  
Vebjørn Strømømen

キャラクターおよびモンスター造形  
Christer Sveen  
Sigbjørn Remi Galån  
Vebjørn Strømømen

テクスチャー Christer Sveen Didrik Tollefsen Kjetil Hjeldnes Lars Petter Anfinssen Markus Schille Renate Andersen Vebjørn Strømmen Øyvind Jernskau	ナノデザイン Andrew Griffin Gaute Godager  NPCデータおよびデザイン Gaute Godager Trond Wingård  リードバランス Gaute Godager  バランシング Andrew Griffin Per Storløkken Trond Wingård  追加バランシング Jarl Schjerverud Henning Solberg  QA マネージャー Henning Solberg  テスター Alf Ragnar Yngve Kathrine Finnøy Steve Reberg Tom Erland U.Ekenes Trond Ivar Hansen  追加デザイン André Johansen Andrew Griffin Bjørn Arve Lagim Henning Solberg Jarl Schjerverud Jon Helgi Torarinson Per Storløkken Ragnar Tømquist Steve Reberg Terje Pedersen Trond Wingård Øyvind Jernskau  マニュアル Gaute Godager Geir Andreas Wangsmo Ragnar Tømquist  マニュアルおよび ボックスデザイン Geir Haugen  ウェブエディター Geir Andreas Wangsmo  ウェブアーティスト Geir Haugen Thomas Sunde Geir Røkkholt	テックマネージャー Lasse Staff Jensen  テックエンジンプログラミング Andreas Bromirski Jesper Hansen Kurt Skauen Lasse Staff Jensen Robert Golias  VP マーケティング Tomas Schreiner  マーケティングコーディネーター Ulf Kristiansen  広報ディレクター Marit Lund  USPR マネージャー April Jones  北欧PR マネージャー Margit Anne Vegestein  セールス&配給ディレクター Nicolay Nickelsen  オンラインセールスマネージャー Jan-Egil Hansen  北欧セールスマネージャー Ove Solskjær Johansen  スペシャルサンクス Per Trystad Ronny Hansen Mathias Arneberg Support Team Tommy Strand  オリジナルビジョン Marius Kjeldahl Martin Amor  社長 Andre Backen  VP 商品開発 Gaute Are Espeland  VP 技術&ビジネス開発 Marius Kjeldahl  プロジェクトマネージャー Svein Børge Hjorthaug Tor Andre Wigmostad  プロデューサーおよび リードデザイナー
--	--	--

## コンタクト情報とテクニカルサポート

アナキーオンラインのインストール中またはプレイ中に問題が発生した場合、以下の方法に従ってください：

1. CD内のリードミー・テキストファイル（readme.txt）をお読みください。役立つヒントや助言が載っています。
2. ゲーム中またはインストール中に表示されたエラーメッセージを全て書き写してください。
3. ご使用のコンピュータの技術仕様明細（プロセッサ、RAM、ビデオカード、サウンドカード、インターネット接続）を作ってください。
4. 公式ウェブサイトにてよくある質問欄をお読みください。
5. 他にも類似した問題を経験し、その解決策を見つけた人があるかどうか、公式掲示板をチェックしてみてください。
6. それでもまだ問題が解決されない場合には、実際にどんな問題が発生したのかを書き、サポート部門にEメールを送ってください。その際にはご使用コンピュータの正確な仕様明細同様、全エラーメッセージも忘れずに記入してください。

アナキーオンライン・ウェブサイトアドレス  
<http://community.anarchy-online.com>

よくある質問のページアドレス  
<http://community.anarchy-online.com/faq>  
このページは常にアップデートしています。

登録と支払いに関する詳細：  
<http://payment.funcom.com>

A O掲示板もご利用ください：  
<http://aoforums.funcom.com/>

サポートEメール: [support@anarchy-online.com](mailto:support@anarchy-online.com)

マーケティングEメール: [marketing@funcom.com](mailto:marketing@funcom.com)

郵送先住所:

Funcom Oslo AS	Funcom,Inc.
Postboks 533 Sk_yen	4819 Emperor Blvd.,4th floor
N-0214 Oslo	Durham,NC 27703
Norway	USA