
La tua guida ad Anarchy Online

La tua guida ad Anarchy Online

1 Come iniziare
1 . 1 . Requisiti di sistema 3
1 . 2 . Installazione 3
1 . 4 . Accesso 4
1 . 5 . Registrazione 5
1 . 6 . Le patch 6

2 Creazione del personaggio
2 . 1 . Specie 7
2 . 2 . Aspetto 8
2 . 3 . Professione 9
2 . 4 . Nome del personaggio 11
2 . 5 . Affiliazione 12
2 . 6 . Creazione del personaggio

3 Interfaccia
3 . 1 . La finestra Azione 13
3 . 2 . Finestra Chat 19
3 . 3 . Finestra di comando 22
3 . 4 . Combattimento 34
3 . 5 . Punti-miglioramento 35
3 . 6 . Nanoprogrammi 36
3 . 7 . Interfaccia 38

4 Località di partenza
4 . 1 . Tiro 39
4 . 2 . Newland 40
4 . 3 . Omni-1 40
4 . 4 . Località di partenza 41
4 . 5 . Borealis 41
4 . 6 . Roma 42
4 . 7 . Atene 43

5 Abilità
5 . 1 . Abilità 4
5 . 2 . Attributi 4
5 . 3 . Corpo 4
5 . 4 . Combattimento ravvicinato 4
5 . 5 . Armi varie 4
5 . 6 . Armi da distanza 4
5 . 7 . Velocità 5
5 . 8 . Protezione 5
5 . 9 . Commercio e riparazioni 5
5 . 10 . Nano & ausili 5
5 . 11 . Spionaggio 5
5 . 12 . Navigazione 5

6 Professioni
6 . 1 . Introduzione 5
6 . 2 . Avventuriero 6
6 . 3 . Agente 6
6 . 4 . Medico 6
6 . 5 . Vigilante 6
6 . 6 . Ingegnere 6
6 . 7 . Faccendiere 6
6 . 8 . Seguace di arti marziali 6
6 . 9 . Metafisico 6
6 . 10 . Nanotecnico 6
6 . 11 . Soldato 7
6 . 12 . Commerciante 7
6 . 13 . Burocrate 7

7 Comandi tastiera e chat
7 . 1 . Comandi di chat 7
7 . 2 . Uso della tastiera 7

Ringraziamenti

1 Come iniziare

1 . 1 . Requisiti di sistema

Questi sono i requisiti di sistema necessari per giocare a Anarchy Online.

Minimi:
Windows 95/98/ME/2000
Pentium II 300
128 MB di RAM
Unità CD-ROM a doppia velocità (2x)
Scheda video compatibile con Direct3D
Scheda audio compatibile con DirectX
700 MB di spazio libero su disco
Connessione a Internet con modem a 28.8 K
Consigliati:
Pentium III 450
256 MB di RAM
Scheda video compatibile con Direct3D, con 32 MB di RAM
Unità CD-ROM a ottupla velocità (8x)
1 GB di spazio libero su disco
Connessione a Internet con modem a 56 K

1 . 2 . Installazione

Procedura di installazione:

Inserisci il CD-ROM di Anarchy Online nella tua unità CD-ROM. Se nel tuo computer è abilitata la funzione **AutoPlay**, l'installazione si avvierà automaticamente; in caso contrario, clicca due volte sull'icona Risorse del computer, nel desktop, e individua l'unità CD-ROM (molto probabilmente vi sarà scritto "Anarchy Online"). Clicca due volte sull'icona dell'unità CD-ROM per avviare l'installazione, oppure apri la cartella del CD-ROM e clicca due volte sul file **setup.exe.** Si avvierà il programma d'installazione.
Procedi nell'installazione cliccando sul pulsante **Avanti** finché non ti sarà chiesto di decidere dove vuoi installare il gioco. Il programma di installazione inizierà l'esplorazione dei tuoi dischi alla ricerca di una cartella **Giochi** in cui installarlo, ad esempio "C:\Giochi\Funcom \Anarchy Online", se non ne viene indicata una specifica. Puoi mod-

ificare queste impostazioni selezionando una diversa cartella, ad esempio **Programmi**. Clicca su **Avanti** per proseguire.

Quando l'installazione è terminata e hai creato collegamenti al gioco nel menu Start/Avvio (se lo desideri), dovrai registrarti come giocatore. Prima della registrazione, assicurati di avere avviato il gioco e di avere letto l'Accordo di licenza per l'utente finale.

1.3. Come iniziare

Benvenuto ad Anarchy Online! Questo manuale ti guiderà nel processo di installazione e registrazione e durante i tuoi primi passi incerti nel mondo alieno di Rubi-Ka. Ricordati, però, che troverai sempre la migliore assistenza all'interno del gioco: chiedi aiuto agli altri! Di solito sono felici di dare una mano, e potrebbe anche nascere qualche nuova amicizia.

Buona fortuna, e gioca bene. Il futuro è nelle tue mani!

1.4. Accesso

Ogni volta che eseguirai Anarchy Online, dovrai digitare il nome utente che hai scelto e la tua password. Se ti sei già registrato (vedi registrazione), dovrai usare il nome e la password inseriti durante il processo di registrazione. Se non hai ancora effettuato la registrazione, fallo adesso. Se vuoi salvare la password e rendere l'accesso più facile e veloce le volte successive, puoi attivare la casella "Ricorda la password"

La schermata di accesso contiene importanti informazioni sulla versione attuale del gioco, oltre ad annunci speciali. È sempre utile dedicare qualche minuto alla lettura dei messaggi prima di cliccare sul pulsante **Accedi.**

Ora puoi creare un nuovo personaggio, oppure continuare a impersonare un personaggio che hai già creato. Puoi anche eliminare un personaggio; ma ricordati che tale eliminazione è definitiva. Prima di procedere, accertati di avere selezionato il corretto driver per lo schermo e le preferenze adeguate premendo il pulsante verde con l'immagine di una scheda video, all'estrema destra sotto “Configurazione hardware”.

Seleziona la risoluzione appropriata per lo schermo e, se hai più di una scheda video, specifica quale vuoi usare. Attivando la casella "Esegui in finestra", puoi anche scegliere di eseguire Anarchy Online in una finestra, anche se ciò può influire sulle prestazioni del gioco. Per vedere il filmato introduttivo prima dell'inizio del gioco, attiva la casella "Filmato introduttivo". Quando sei pronto a procedere, premi Gioca.

1.5. Registrazione

Procedura di registrazione:

Puoi registrarti avviando Anarchy Online (clicca sul collegamento a Anarchy Online nel Menu Avvio) e cliccando sul pulsante Account nella finestra di avvio, oppure collegandoti a Internet all'indirizzo https://register.funcom.com. Prima della registrazione, assicurati di avere avviato il gioco e di avere letto l'Accordo di licenza per l'utente finale.

Scegli **Crea un nuovo account.**

Immetti un nome utente, una password e un indirizzo e-mail valido. Per creare un nuovo account, digita il **numero seriale** stampato sul CD del gioco. Ti verranno chiesti i dati della tua carta di credito, su cui comunque non saranno effettuati addebiti fino allo scadere del mese di utilizzo gratuito incluso nella licenza.

Dopo aver digitato il numero seriale stampato sul CD del gioco, dovrai selezionare una formula di pagamento: mensile, trimestrale o semestrale. Se sceglierai le formule più durature, usufruirai di uno sconto.

Fornisci i dati della tua carta di credito; tutte le transazioni sono sicure, e i tuoi dati verranno utilizzati solo per gli addebiti specificati. La tua sottoscrizione sarà rinnovata automaticamente al termine del periodo specificato, a meno che tu non decida di annullare il tuo account. Il primo mese di utilizzo è incluso nella licenza; se deciderai di annullare il tuo account prima dello scadere del mese, non verranno effettuati addebiti sulla tua carta di credito.

Rivedi e conferma i dati.

Ti preghiamo di dedicare qualche minuto alla compilazione del tuo profilo personale; è facoltativo, ma ci aiuterà a fornirti servizi sempre migliori.

Sei finalmente pronto a entrare nel mondo di Rubi-Ka! Accedi usando il tuo nome utente e la tua password, specificati nella registrazione, e clicca su Gioca!

1.6. Le patch

Normalmente l'aggiornamento delle patch è automatico, e inizia quando avvii Anarchy Online. Se la versione del tuo client non è la più recente, l'aggiornamento automatico delle patch inizierà appena avrai premuto 'Accedi' nella schermata di accesso. Nota: se hai bisogno di patch, ne verrai informato nel menu a cascata **Dimensione**; inoltre, i numeri delle versioni del tuo software client locale e la versione remota (sui server) sono sempre elencati nella parte superiore della finestra del programma di avviamento.

Se riscontri problemi nell'aggiornamento automatico delle patch, puoi utilizzare la seguente procedura manuale.

Procedura manuale per le patch:

1. Scarica la/le patch che ti servono; puoi trovarle sempre nella pagina *Patches* del sito della comunità (http://community.anarchy-online.com/patches). Per l'eventualità che ti servano nuovamente, assicurati di salvarle in una cartella che non eliminerai per sbaglio; alcune di esse sono molto voluminose e scaricarle richiede un certo tempo.

2. Esegui le patch una per volta, cliccando due volte su ciascun file. Segui le istruzioni; scegli la cartella in cui hai installato Anarchy Online (solitamente è C:\Program Files\Funcom\Anarchy Online) e, se ti verrà chiesto se vuoi sovrascrivere i file, scegli "Sì". È molto importante che esegua le patch nell'ordine corretto.

Fra una patch e l'altra, se ne stai utilizzando più di una, accertati di cliccare sul pulsante "Accetto" nell'accordo di licenza, perché, dopo la tua accettazione, alcuni file saranno rinominati; se non lo farai, alcuni file potrebbero risultare mancanti o non aggiornati. Se per sbaglio premerai il pulsante "Rifiuto", potrai risolvere il problema eseguendo nuovamente quella particolare patch.

Non cliccare su "Accedi", nella schermata di accesso, se non vuoi avviare l'aggiornamento automatico delle patch.

2 Creazione del personaggio

2.1. Specie



Esistono quattro diverse specie fra cui scegliere; tre di esse hanno sia il genere femminile che quello maschile, mentre una è androgina. Le specie sono rappresentate dalle sette diverse sagome davanti a te. Scegli una specie cliccando con il tasto destro del mouse su una delle sagome, oppure chiedi informazioni su una specie tenendo premuto il tasto Maiuscole e cliccando con il tasto sinistro del mouse su una delle sagome.

Specie disponibili:

Solitus (Maschio/Femmina)

Questa è la specie più simile al normale essere umano, anche se ha capacità molto superiori. I Solitus rappresentano la maggior parte della popolazione di Rubi-Ka; vengono comunemente chiamati Norm. Il Solitus è un essere molto versatile.

Opifex (Maschio/Femmina)

Nessuno si fida davvero degli Opifex, anche se di solito sono persone gradevoli. Gli Opifex sono i ciarlatani, i ladri e i loschi commercianti di Rubi-Ka; all'interno di Omni-Tek lavorano nel settore del controspionaggio, e raramente si impegnano in una fatica fisica. Anche se sono ricchi di capacità in alcune aree importanti, nell'insieme gli Opifex sono una specie sbilanciata, più adeguati dei Solitus per alcune professioni ma privi della loro versatilità.

Nano (Maschio/Femmina)

Questa è la specie più xenomorfa di Rubi-Ka, specializzata unicamente nel controllo dei nanobot - minuscoli robot che risiedono nel corpo dell'ospite e nell'aria, e che contribuiscono al benessere e alla qualità della vita di tutti gli abitanti di Rubi-Ka - e nella creazione ed esecuzione di vari programmi. I Nani sono circondati da un costante campo energetico, controllato e collegato in rete dai loro NCU - Nanobot Control Units, unità di controllo nanobot - che appare come un alone luminoso attorno ai membri delle altre specie, se si

trovano in prossimità del Nano. Poiché tutto avviene a livello molecolare, agli occhi profani la nanotecnologia sembrerà magia; ciò ha causato, in passato, superstizione e sfiducia.

Atrox (Androgino)

Gli Atrox sono una specie dotata di incredibile forza e resistenza; sono molto lodati, in Omni-Tek, per la loro lealtà e autodisciplina. Gli Atrox, che vengono spesso chiamati Bruti (anche se nessuno osa farlo davanti a loro), costituiscono la maggior parte della forza lavoro che estrae il prezioso Notum - l'elemento che alimenta i nanobot. Nessun'altra specie può sopportare il duro lavoro nelle miniere; gli Atrox sono perciò una parte molto importante della popolazione.

Dopo che avrai selezionato la specie, il tuo personaggio acquisirà la sua nuova forma. Se non sei soddisfatto della tua scelta, è sufficiente che selezioni un'altra specie cliccando con il tasto destro del mouse sulla figura relativa. Usa i tasti direzionali della tastiera (Sinistra e Destro) per ruotare il personaggio. Quando hai compiuto la scelta definitiva, clicca con il tasto destro del mouse sulla freccia arancione puntata verso il basso, sul lato destro della schermata, per proseguire il processo di creazione del personaggio.

2.2. Aspetto



Inizia scegliendo l'aspetto del viso; spostati fra le diverse possibilità cliccando con il tasto destro del mouse sui pulsanti azzurri davanti al tuo personaggio. Quando hai trovato un aspetto che ti soddisfa, cammina fino ai pannelli dietro il personaggio; per camminare in avanti, premi il tasto direzionale Su della tastiera, e usa i tasti direzionali Sinistra e Destra per voltare nelle rispettive direzioni - per istruzioni complete sui movimenti, consulta la sezione intitolata Comandi del personaggio, in Interfaccia/Finestra Azione.

I tre pulsanti azzurri definiscono il tipo corporeo: una semplice modifica della densità per tenere conto delle diverse forme. Le possibilità di scelta sono (da sinistra a destra): **Ectomorfo** (sottile), **Mesomorfo** (muscoloso) ed **Endomorfo** (pesante). Prova le varie forme cliccando con il tasto destro del mouse sui tre pulsanti, oppure leggi le informazioni disponibili su ciascuna forma tenendo premuto il tasto Maiuscole e cliccando con il tasto sinistro del mouse sul pulsante. Quando hai compiuto la scelta definitiva, passa ai pulsanti

verdi.

I tre pulsanti verdi definiscono la tua altezza. Dall'alto verso il basso, troverai **Alto, Normalizza,** e **Basso**. Il pulsante Normalizza imposterà la tua altezza sui valori normali per la specie prescelta, mentre gli altri due pulsanti aumenteranno o diminuiranno l'altezza rispetto alla norma. Clicca con il tasto destro del mouse su uno dei tre pulsanti per selezionare l'altezza del tuo personaggio.

Quando avrai compiuto le scelte definitive sull'aspetto fisico del tuo personaggio, clicca con il tasto destro del mouse sulla freccia arancione puntata verso il basso, che trovi alla tua sinistra (forse, per vederla, dovrai spostare il tuo personaggio). Se cliccherai con il tasto destro del mouse sulla freccia puntata verso l'alto, invece, tornerai al passo precedente del processo di creazione del personaggio, anche se nessuna delle tue scelte verrà annullata.



2 . 3 . Professione

I dodici riquadri davanti a te rappresentano le dodici diverse professioni disponibili in Rubi-Ka. Da sinistra a destra, sono: **Agente, Medico, Vigilante, Ingegnere, Burocrate, Avventuriero, Metafisico, Nanotecnico, Commerciante, Faccendiere, Soldato** e **Seguace di arti marziali.**

Informati su una professione tenendo premuto il tasto Maiuscole e cliccando con il tasto sinistro del mouse sul relativo riquadro. Seleziona una professione cliccando con il tasto destro del mouse sul riquadro. Finché resti in questa stanza, puoi cambiare la tua professione tutte le volte che desideri; puoi anche tornare alle stanze precedenti per modificare il tuo aspetto e la tua specie. Ricordati, però, che quando avrai cliccato sulla freccia arancione puntata verso il basso e avrai lasciato questa stanza, non potrai tornarvi. Ogni intestazione è un collegamento che ti permetterà di accedere a informazioni più dettagliate su ogni professione.

Professioni disponibili:

Agente:

Non si mette in evidenza; raccoglie informazioni o liquida elementi indesiderati con mezzi tecnologici e occultamenti.

Avventuriero:

Preferisce la quiete e le emozioni della natura all'attività frenetica e febbrile delle grandi città. Ha bisogno di astuzia e di un'ampia gamma di conoscenze e di competenze per sopravvivere alla più ardua delle esistenze.

Burocrate:

Anche se non è molto abile nel combattimento diretto, utilizza la sua superiorità teoretica e manipolativa per ottenere quello che vuole all'interno dei vasti canali burocratici del pianeta.

Medico:

Guarisce coloro che combattono per le rispettive cause, utilizzando tecniche curative sia nano che normali. Normalmente rifugge da ogni forma di combattimento ma, se si trova con le spalle al muro, è in grado di difendersi.

Vigilante:

Il vigilante, che unisce la forza bruta del soldato all'astuzia e al calcolo del ladro, è sempre molto richiesto quando la spietatezza totale è l'ultima risorsa.

Ingegnere:

L'ingegnere controlla, ripara e manipola l'attrezzatura in questo mondo dominato dalla tecnologia. Le sue specialità sono gli animaletti robot e l'elettronica, ma possiede anche una certa competenza nella nanotecnologia.

Faccendiere:

Agisce ai margini della legge, acquistando tutto ciò di cui c'è richiesta se il prezzo è giusto, e funge da intermediario nel mondo della malavita di Rubi-Ka.

Seguace di arti marziali:

Mette in dubbio che il costante sviluppo e l'incessante progresso tecnico siano la vera via per la felicità, e cerca un'alternativa in una vita più spirituale per bilanciare l'eterna lotta per il progresso che domina il pianeta.

Metafisico:

Il fatto che il mondo abbia raggiunto il suo zenith scientifico non lo soddisfa; mette in dubbio il fatto che la scienza possa spiegare tutto. Dedica molto tempo alle questioni spirituali, nel tentativo di chiarire alcuni dei fenomeni della società.

Nanotecnico:

Il suo campo è la nanotecnologia diretta; è facilmente riconoscibile dalla sempiterna nube di nanobot che lo circonda. I nanotecnici sono geni scientifici: fanno sembrare così facile la nanotecnologia più avanzata, che gli altri la ritengono magia.

Soldato:

Un abile soldato e un leale servitore della causa in cui crede, qualunque essa sia. Agisce in veste di guardia, di poliziotto e di guerriero.

Commerciante:

Ama le opportunità economiche offerte dalle grandi città e preferisce utilizzare i suoi talenti capitalistici per farsi strada nel mondo, piuttosto che impegnarsi nel combattimento diretto.

2.4. Nome del personaggio



Questa stanza contiene due terminali sui quali devi registrare il nuovo soprannome del tuo personaggio e dove ti verrà assegnato un nome completo. Clicca con il tasto destro del mouse sul terminale di sinistra per registrare un soprannome; puoi usare un minimo di quattro lettere e un massimo di dodici. Questo nome è definitivo, quindi rifletti bene prima di sceglierlo! Funcom si riserva il diritto di cambiare il tuo nome in qualsiasi momento, se riterrà osceno od offensivo quello che hai scelto, o comunque inaccettabile per qualsiasi motivo. Un nome inaccettabile nel mondo reale lo è con ogni probabilità anche su Rubi-Ka.

Il terminale di destra si riferisce al nome completo che ti è stato assegnato: non puoi deciderlo tu ma, se clicchi sul nome con il tasto destro del mouse, ti verrà fornita un'alternativa. Le alternative sono quasi illimitate, quindi non dovrebbe esserti difficile trovarne uno che ti piaccia.

Clicca con il tasto destro del mouse sulla freccia arancione per proseguire e arrivare all'ultima fase del processo di creazione del personaggio.

2.5. Affiliazione



È giunto il momento della verità! Sarai membro di un **Clan**, resterai **neutrale**, o entrerai nell'**Omni-Tek?** Compi la tua scelta entrando in una delle tre porte davanti a te.

Dall'affiliazione che sceglierai dipenderà anche il luogo di partenza. Se decidi di restare neutrale, la porta relativa ti trasporterà a **Newland City** o a **Borealis**. Un membro di un clan sarà trasportato a **Tiro**, ad **Atene Antica**, o ad **Atene Ovest**, mentre un dipendente dell'Omni-Tek si troverà nel **distretto del divertimento di Omni-1**, nel **distretto commerciale di Omni-1**, nel **distretto blu di Roma**, o nel **distretto verde di Roma**. Studia bene tutte le alternative - sia per le affiliazioni che per i luoghi di partenza - prima di procedere. Questo manuale contiene informazioni che ti aiuteranno a compiere una scelta oculata e responsabile; consulta la sezione intitolata Aree di partenza.

Congratulazioni! Hai creato un nuovo personaggio, e da questo momento sei un cittadino di Rubi-Ka. Un mondo intero giace ai tuoi piedi! Beh, in realtà, solo le aree di addestramento, il tuo giardinetto e il tuo appartamento, per il momento… Prima di autorizzarti a uscire da tali zone, i Consiglieri di Rubi-Ka chiedono, per la tua stessa sicurezza, che tu abbia raggiunto il livello 2 oppure che tu abbia guadagnato 1.000 crediti. Finché non avrai accesso alle città, è qui che potrai acquistare l'attrezzatura iniziale, accettare una missione, o semplicemente gironzolare e chiacchierare con altri nuovi arrivati.

2 . 6 . Creazione del personaggio

Dopo il tuo primo accesso a Anarchy Online, dovrai creare un nuovo personaggio, che sarà il tuo alter ego su Rubi-Ka. Con l'aspetto di una figura "umana" neutra, accederai automaticamente ad una stanza dove potrai personalizzare il personaggio che vuoi impersonare. Puoi scegliere la specie, l'aspetto, la percentuale di grasso corporeo e l'altezza, la professione, il soprannome, il nome completo generato casualmente e, infine, da che parte del conflitto vuoi stare.

Se clicchi su una delle caselle con il punto interrogativo e su Specie e Professione che trovi nelle stanze di creazione del personaggio e nelle aree di addestramento, riceverai istruzioni audio. Se tieni premuto il tasto Maiuscole e clicchi su un oggetto, si aprirà una finestra con le informazioni relative.

3 Interfaccia

3 . 1 . Finestra Azione

Comandi del personaggio

Nella finestra Azione ha luogo la maggior parte dell'interazione con il mondo e l'interazione visuale con gli altri personaggi. Puoi scegliere tra la visuale in prima o in terza persona; la **visuale in prima persona** significa vedere il mondo attraverso gli occhi del tuo personaggio, mentre la visuale in terza persona ti mostrerà il tuo personaggio attraverso una telecamera volante, completamente controllabile. Puoi passare da una modalità all'altra premendo il tasto **F8**. La **visuale in terza persona** ti offre anche tre opzioni per la telecamera, che può essere volante, fissa e semifissa. La telecamera volante si muove in modo totalmente libero, mentre quella fissa ha sempre la stessa angolazione rispetto al tuo personaggio. La telecamera semifissa si comporta come quella fissa, ma con un lieve ritardo. Quando sei nella **visuale in terza persona**, puoi cambiare la modalità della telecamera premendo **Ctrl+F8**.

Puoi controllare il tuo personaggio attraverso la tastiera e il mouse. I comandi da tastiera sono i seguenti: il **tasto direzionale Su** (o, in alternativa, il tasto W) fa camminare o correre **in avanti** il tuo personaggio; il **tasto direzionale Giù** (o il tasto S) lo fa indietreggiare; il **tasto direzionale Sinistra** (o il tasto A) fa ruotare il tuo personaggio a sinistra se è fermo, e lo fa svoltare a sinistra se sta camminando o correndo; il **tasto direzionale Destra** (o il tasto D) gli fa compiere le stesse azioni verso **destra**. Puoi commutare fra corsa e camminata premendo il tasto Indietro. Per lo spostamento laterale a sinistra o a destra, usa rispettivamente i tasti **Z** e **C**.

Nella **visuale in prima persona**, se muovi il mouse tenendo premuto il **tasto destro**, cambi la tua direzione di visuale quando sei fermo, e la direzione di visuale e di movimento quando ti stai muovendo. Per guardarti attorno senza cambiare direzione di movimento, tieni premuto **Ctrl** e il **tasto destro del mouse** mentre muovi il mouse.

Nella **visuale in terza persona**, se muovi il mouse tenendo premuto il **tasto destro**, cambi la direzione verso cui è rivolto il tuo personaggio, che sia fermo o in movimento. Per muovere la telecamera attorno al tuo personaggio, muovi il mouse tenendo premuto il **tasto Ctrl** mentre premi il **tasto destro del mouse**. Puoi muovere la telecamera anche con i tasti **2, 4, 6 e 8** del **tastierino numerico**, se **Bloc Num** è attivato; puoi anche utilizzare i tasti **più** e **meno** (+ e -) del **tastierino numerico** per ingrandire o diminuire la visuale.

Indicatori di salute e di nanoenergia



La finestra Azione contiene anche due indicatori colorati, nella parte sinistra della schermata: la **barra Salute** e la **barra Nanoenergia**, che forniscono informazioni sempre aggiornate sul tuo stato di salute e sulla tua nanoenergia.

La **barra Salute, rossa**, rappresenta la salute attuale del tuo personaggio. Quando è piena (completamente rossa), il personaggio è in buona salute; quando è totalmente vuota, il personaggio è morto o moribondo. Ricordati di controllare sempre la barra Salute per vedere a che livello è; quando è quasi vuota, è ora di allontanarti dalla battaglia! Puoi recuperare la salute in diversi modi: **riposandoti** (puoi sederti premendo il tasto X), ricevendo trattamenti di **pronto soccorso** o **cure mediche** (da te stesso o da un altro giocatore) o usando un **programma di guarigione.**

La **barra Nanoenergia** è **blu**, e rappresenta la riserva attuale di nanoenergia del tuo personaggio. Questo tipo di energia è necessaria per l'esecuzione dei programmi; quando ne resterai privo, dovrai ripristinarla prima di poter eseguire un programma. Poiché Rubi-Ka possiede una riserva naturale di Notum, la tua nanoenergia si ripristinerà automaticamente durante il riposo; puoi comunque aumentare la tua riserva utilizzando i kit curativi.

La perdita e il guadagno di salute sono segnalati anche in altri modi nella finestra Azione, ogni volta che un personaggio viene colpito o guarito; i numeri che "fluttuano" verso l'alto dal tuo personaggio, dal mostro che stai combattendo o dall'amico che stai curando rappresentano punti-salute. I numeri **bianchi** rappresentano il **danno che infliggi a un mostro**; i numeri **rosso chiaro** rappresentano il **danno che un mostro infligge a te**; i numeri **gialli** rappresentano il **danno subito da altri** (ad esempio un mostro e il tuo compagno di squadra); i numeri **giallo chiaro** l'esperienza che acquisisci, e i numeri **blu** la **salute che hai ripristinato** (ad esempio con un trattamento di pronto soccorso o con il riposo).

L'indicatore di informazioni sul bersaglio

Nella parte superiore della finestra Azione, riceverai informazioni riguardanti il tuo attuale bersaglio. Il tuo bersaglio può essere un altro giocatore, un mostro, o anche te stesso. Per ulteriori informazioni su come selezionare un mostro o un giocatore, consulta la sezione intitolata **Selezione del bersaglio**.

L'Indicatore di bersaglio contiene informazioni sul nome del bersaglio (ad esempio, "Feeble Chirop" o "Leet"), e sulla sua salute in rapporto alla tua, rappresentata da una barra colorata. Ti dirà anche se il bersaglio si trova nel tuo **raggio d'azione** (cioè se puoi interagire con lui), indicandolo con il colore delle parentesi attorno alla barra del bersaglio: se **le parentesi sono grigie**, il bersaglio è **fuori del tuo raggio d'azione**, mentre, se sono **rosse**, è **all'interno del tuo raggio d'azione.**

Il **colore della barra stessa** ti indica la **potenza** del bersaglio in rapporto alla tua:

Quando la barra è **grigia**, il tuo bersaglio è **molto meno potente** di te; se è un mostro, riceverai solo un bonus minimo di punti-esperienza per la sua uccisione.

Quando la barra è **verde**, il bersaglio è **meno potente** di te, ma abbastanza potente da poter rappresentare una sfida, e riceverai un discreto bonus di punti-esperienza.

Quando la barra è **gialla**, il bersaglio possiede più o meno la tua **stessa potenza.** Un mostro con una barra gialla rappresenta una buona sfida, e un buon gruzzolo di punti-esperienza.

Quando la barra è **arancione**, il bersaglio è **più potente** di te. Se è un mostro, procedi con cautela! Potresti essere così fortunato da ucciderlo, ma potresti anche essere battuto.

Quando la barra è **rossa**, il bersaglio è **molto più potente** di te; evitalo ad ogni costo! Potrebbe attaccarti e ucciderti se ti avvicinerai troppo! Rifletti bene prima di attaccare un mostro con la barra rossa: nella maggior parte dei casi, te ne pentirai.

Tieni presente che i colori suddetti non sono assoluti: in altre parole, la barra di un bersaglio può essere di un colore a metà fra il verde e il giallo, indicando una via di mezzo fra i due stati.

L'uso del mouse

Nella finestra Azione, il **mouse** ha due diverse funzioni. Una è il controllo della **telecamera/testa** del personaggio, tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendo il mouse stesso. La seconda è **l'interazione con il mondo** e i personaggi intorno a te; puoi semplicemente muovere il puntatore nella finestra Azione finché il puntatore stesso non cambierà aspetto, informandoti che puoi interagire con qualcosa (ad esempio un oggetto, una porta, un altro giocatore, o un mostro).



Puntatore predefinito

Il puntatore predefinito ha la forma di una freccia; quando lo muovi su un altro personaggio del mondo, cambia forma e diventa un **mirino** (vedi **Selezione del bersaglio**, più sotto). Clicca con il tasto sinistro del mouse per impostare questo personaggio o mostro come l'attuale bersaglio; adesso appariranno le relative informazioni nella parte superiore sinistra della finestra Azione (vedi **L'indicatore di informazioni** sul bersaglio, più sopra). Se premi e tieni premuto il tasto Maiuscole mentre clicchi con il tasto sinistro del mouse su un personaggio o un mostro, otterrai informazioni più dettagliate sul tuo bersaglio. Cliccando con il tasto destro del mouse su un altro personaggio del gioco, attiverai la finestra Commercio (vedi **Finestra Commercio**).



Mirino



Ruota dentata

Quando muovi il puntatore su un oggetto del gioco con cui puoi interagire, la freccia diventa una **ruota dentata**. Clicca con il tasto sinistro del mouse su quest'oggetto per selezionarlo, premi e tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse per ottenere informazioni, oppure clicca con il tasto destro del mouse per interagire con l'oggetto: l'interazione può significare aprire una porta, attivare un terminale o un distributore automatico, eccetera.



Mano

Se il puntatore passa su un oggetto (sul terreno o sul pavimento) che puoi raccogliere, si trasforma in una **mano**. Clicca con il tasto sinistro del mouse per selezionare l'oggetto, premi e tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse per saperne di più, oppure clicca due volte per raccoglierlo. Quando raccogli un oggetto, questo andrà direttamente nel tuo inventario, se vi è posto. Consulta la sezione F**inestra di controllo** per istruzioni su come raccogliere e usare gli oggetti.



Cerchio verde

Se passi il puntatore su un oggetto o un personaggio con cui non puoi interagire direttamente (con te stesso, ad esempio), il puntatore si trasformerà in un **cerchio verde**.

Quando il puntatore si trasforma in un **occhio**, significa che puoi ricevere informazioni sull'oggetto in questione. Premi **MAIUSCOLE** e clicca con il **tasto sinistro** del mouse per accedere alle informazioni.

Selezione del bersaglio

La selezione del bersaglio è cruciale sia in combattimento che nell'interazione con altri giocatori, oltre che nell'interazione con il tuo stesso personaggio.

Per **selezionare** un giocatore o un mostro, clicca con il **tasto sinistro** del mouse sul personaggio nella finestra Azione: il puntatore dovrebbe trasformarsi in un mirino rosso. Riceverai informazioni sul tuo bersaglio nel Indicatore informazioni sul bersaglio, nella parte superiore sinistra della schermata; nella finestra Azione appariranno una barra Salute sopra la testa del bersaglio e il suo nome. Cliccando con il tasto destro del mouse su un altro giocatore, accederai alla finestra Commercio (vedi **finestra Commercio**).

Per **ricevere informazioni** sul tuo bersaglio attuale, premi e tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse sul bersaglio, oppure **premi il tasto T** dopo aver selezionato il bersaglio. Le informazioni su un altro giocatore includeranno il suo livello, la sua specie e la sua professione; le informazioni su un mostro, invece, comprenderanno solo il suo nome e il PDM (l'approssimativa 'probabilità di morte' - se attacchi il bersaglio).

Il tuo bersaglio attuale comparirà anche nella mappa a breve raggio (se hai la funzione radar nella mappa; vedi la sezione **Mappa**, in **Finestra di controllo** come un punto blu.

Quando hai selezionato un mostro o un giocatore, puoi compiere un'azione su di esso: se è un mostro puoi attaccarlo, se è un altro giocatore puoi (per esempio) curarlo. Per ulteriori informazioni, consulta le sezioni **Combattimento** e **Nano-programmi.**

Per **selezionare te stesso** premi il tasto **F1**, oppure clicca con il tasto sinistro del mouse sul tuo personaggio nella visuale in terza persona; dovrai farlo per compiere azioni su te stesso, come il pronto soccorso, un programma di guarigione, o un programma per migliorare le tue abilità e competenze. Premendo nuovamente F1, potrai alternare il tuo personaggio e il bersaglio selezionato in precedenza; potrà esserti utile in combattimento.

Puoi anche **selezionare** i personaggi e i mostri premendo il **tasto TAB**; verrà automaticamente selezionato il bersaglio più vicino. Questo è applicabile solo ai mostri, agli GCC e ai giocatori di uno schieramento diverso dal tuo; per selezionare qualcuno dello stesso schieramento, premi **CTRL+TAB**. Premendo nuovamente gli stessi tasti potrai **selezionare in successione tutti i bersagli disponibili**; le informazioni relative appariranno nel Indicatore di informazioni sul bersaglio nella parte superiore della schermata.

Puoi inoltre creare un **riferimento** a uno specifico bersaglio. Per creare un riferimento, premi e tieni premuto il **tasto Alt**, e clicca con il **tasto sinistro** del mouse sul bersaglio prescelto, oppure premi **G**. Per ulteriori informazioni sull'uso dei riferimenti, consulta la sezione **Riferimenti.**

3.2. Finestra Chat

La **finestra Chat** si trova subito sotto la finestra Azione, e mostra i messaggi e gli emote tuoi e degli altri giocatori, le informazioni sul sistema, il dati sul combattimento, e le informazioni richieste. Può essere ingrandita o ridotta a icona. Quando è ingrandita, tutti i messaggi di chat restano finché l'arrivo dei nuovi non li fa scomparire; quando è ridotta a icona, invece, i messaggi scompaiono dopo pochi secondi. Ingrandendo nuovamente la finestra, potrai rivedere i messaggi precedenti e farli scorrere utilizzando la barra di scorrimento a destra. Puoi ingrandire e ridurre a icona la finestra Chat premendo il pulsante **Nascondi/Mostra chat** sulla barra di stato.

Inserimento del testo

Per **inserire testi** nella finestra Chat, premi il **tasto Invio**; la parte sinistra della barra di stato diventerà un'area di inserimento testo. Adesso puoi chiacchierare con gli altri giocatori o immettere comandi specifici.

Sono attive le seguenti procedure di **editing di testo**: i **tasti Home** e **Fine** porteranno il cursore, rispettivamente, all'**inizio** e alla **fine** della frase; i **tasti direzionali sinistro e destro** (con il **tasto Maiuscole**) sposteranno il **cursore a sinistra** o a **destra**. Il tasto **Ctrl**, usato con i **tasti direzionali sinistro e destro**, ti farà spostare di una parola per volta, e i tasti **CTRL + Indietro/Canc** elimineranno una parola

intera. Per **spostarti** fra i messaggi o i comandi scritti precedentemente, tieni premuto il **tasto Maiuscole** e premi i **tasti direzionali Su** o **Giù**.

Se premi il tasto **Esc** mentre stai inserendo un messaggio, tornerai al **controllo diretto** del tuo personaggio; il tasto **Invio**, invece, ti riporterà alla modalità di inserimento testo, senza eseguire il comando o inviare il messaggio.

Per l'elenco completo dei comandi di testo disponibili, puoi digitare **/help** e premere **Invio.**

Le chat

Per chattare liberamente con i giocatori nelle tue vicinanze, premi il tasto Invio, scrivi il tuo messaggio, e premi Invio nuovamente: "parlerai" e tutti quelli attorno a te ti "sentiranno".

Puoi "gridare" qualcosa digitando il comando **/shout** (o semplicemente /s) prima di scrivere il testo del tuo messaggio; in questo modo aumenterai di sei volte il raggio d'azione del messaggio stesso. Allo stesso modo, puoi sussurrare digitando il comando **/whisper (/w)**: ridurrai drasticamente la distanza a cui può essere udito il tuo messaggio. Ricordati di lasciare un solo spazio tra il comando e il messaggio.

Per passare rapidamente dall'una all'altra delle modalità di chat, apri il pannello Amici e clicca sul canale dove vuoi che i tuoi messaggi vengano visualizzati; ad esempio, Vicinanza o Squadra. Se le chat di un determinato canale ti disturbano, nel pannello Amici puoi disattivarlo.

Infine, ricordati sempre una cosa importante: Rubi-Ka è popolata da molte persone di ogni tipo, quindi evita di usare termini osceni od offensivi nei tuoi messaggi.

Emote

In Anarchy Online, gli **emote** sono descrizioni verbali di azioni fisiche. Puoi creare un emote digitando il comando **/me** seguito dall'azione che vuoi comunicare: per esempio, se il nome del tuo personaggio è John, e scrivi **/me ride** e premi il tasto Invio, il messaggio "John lride" apparirà nella finestra Chat con lo stesso raggio d'azione dei normali messaggi. Gli emote richiedono creatività; puoi scrivere più o meno tutto quello che vuoi, purché rispetti gli altri giocatori ed eviti di usare un linguaggio osceno od offensivo.

Azioni sociali

Le **azioni sociali** sono azioni predefinite accompagnate da **animazioni**, come una danza, un gesto di saluto, o un'allegra risata. Sono inserite come comandi, con una barra ("/") seguita dall'azione sociale che desideri, per esempio **/eat**, che fa sembrare che il tuo personaggio stia mangiando.

Per l'elenco di tutte le azioni sociali, digita **/help** e premi **Invio.**

Testi

Puoi richiamare i **testi** predefiniti inserendo il comando **/script** seguito dal **nome del testo**; per creare nuovi testi, puoi usare il Blocco note di Windows. Devi salvare i tuoi testi in una sottocartella "testi" nella directory di Anarchy Online. Salva i file di testo senza estensione.

I testi possono contenere comandi di chat (come **/whisper**, susurra, o **/shout**, grida, e il comando **/delay,** ritardo, che impone al testo una pausa di un determinato numero di millisecondi: **/delay 2000**, per esempio, provoca una pausa di 2 secondi. Nei tuoi testi puoi anche usare gli **emote** e le **azioni sociali**. A mano a mano che il gioco si evolve, si aggiungeranno altre funzionalità ai testi.

3 . 3 . Finestra di comando

La finestra di comando comprende nove finestre riducibili a icona, ciascuna delle quali contiene funzioni specifiche, comandi e interfacce. Oltre a queste nove finestre, esiste una finestra Commercio che appare solo quando stai commerciando o acquistando oggetti, e una finestra Informazioni che appare quando richiedi informazioni su uno specifico oggetto, impianto o altro. C'è infine la finestra Inventario che non fa esattamente parte della finestra di comando, ma che viene spesso usata in combinazione con azioni di quest'ultima.

Puoi accedere alle nove finestre dalla barra delle icone nell'angolo superiore destro della schermata; ciascuna icona rappresenta una finestra, e cliccando con il tasto sinistro del mouse su un'icona visualizzerai o nasconderai la finestra relativa.

Quando c'è più di una finestra aperta, forse dovrai usare lo scorrimento in alto e in basso per vederle tutte; puoi farlo portando il cursore all'estremità destra della schermata, premendo il pulsante sinistro del mouse e trascinando in su o in giù la finestra di comando. Se il tuo mouse è dotato di rotellina, puoi usare quella.

Puoi anche ingrandire o ridurre a icona temporaneamente ogni finestra cliccando con il tasto sinistro del mouse sulla barra del titolo; puoi inoltre modificare la disposizione delle finestre nella finestra di comando tenendo premuto il tasto sinistro del mouse sulla barra del titolo e trascinandola in un'altra posizione.

Infine, puoi aprire e chiudere ogni finestra da sinistra a destra tenendo premuto il tasto Ctrl e premendo i tasti numerici da “1” a “9”.

Da sinistra a destra, nella barra delle icone, troverai le varie finestre e le loro funzioni:

Finestra Equipaggiamento



Questa finestra è divisa in tre sezioni, e mostra quali armi e accessori il tuo personaggio sta portando, gli abiti e l'armatura che indossa, e i suoi impianti bionici. Puoi passare da una sezione all'altra cliccando con il tasto sinistro del mouse sulle schede **Armi**, **Abiti**, e **Impianti** nella parte superiore di ogni finestra.

Puoi equipaggiare il tuo personaggio spostando gli oggetti dal tuo inventario (a cui puoi accedere dalla scheda Inv sulla barra di stato, oppure premendo il tasto "I" - vedi **Inventario**, più sotto) alla finestra Equipaggiamento: clicca con il tasto sinistro del mouse su un oggetto per raccoglierlo, oppure su uno slot nella finestra Equipaggiamento perché vi sia automaticamente inserito. Non tutti gli oggetti ti saranno accessibili, tuttavia, perché sono direttamente collegati alle professioni e ai livelli di abilità. Se non puoi equipaggiarti con un determinato oggetto, ne sarai informato con un messaggio di testo nella finestra Chat, e l'oggetto tornerà nel tuo inventario. Potrai anche aggiungere al tuo equipaggiamento (o rimuovere) un oggetto, cliccandovi sopra con il tasto destro del mouse se è nell'inventario o in uno slot della finestra Equipaggiamento; puoi inoltre effettuare uno scambio con un altro oggetto che stai già trasportando. Se vuoi rimuovere un oggetto dal tuo equipaggiamento, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto nella finestra Equipaggiamento, e rimettilo nell'inventario.

Oggetti come le armi e l'armatura influiranno sulle statistiche di Attacco e Classe armatura del tuo personaggio; vedi Finestra Statistiche. Per scoprire i vantaggi, gli svantaggi e le restrizioni di un determinato oggetto, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto stesso nel tuo inventario o nella finestra Equipaggiamento premendo il tasto Maiuscole. Familiarizzati con i vari tipi di abiti, armature e armi disponibili su Rubi-Ka, prima di avventurarti nel mondo esterno.

Anche gli impianti possono influire sulle competenze e abilità del tuo personaggio. I suoi vari impianti appariranno nella sezione **impianti** della finestra Equipaggiamento.

Finestra controllo



La control window contiene icone che rappresentano le azioni più comuni che il giocatore può compiere. Queste includono l'icona Usa, che serve per usare un oggetto attualmente selezionato nella finestra Azione; l'icona Raccogli, per raccogliere un oggetto selezionato nella finestra Azione; l'icona Attacca, per attaccare il bersaglio attualmente selezionato; e icone che servono per commutare fra gli stati Seduto e In piedi, Cammina e Corri, Movimento furtivo e Movimento normale. Ci sono anche l'icona Esci, che potrai usare solo quando sarai seduto, per abbandonare il gioco; l'icona Commercio per commerciare con il personaggio selezionato, e l'icona Cerca per usare le tue abilità di percezione e individuare trappole, porte segrete, eccetera.

Ci sono anche icone per gli attacchi speciali, da usare in situazioni di combattimento: comprendono Rispondi, Rissa, Dimach, Tuti i colpi, Mitragliata e altre, a seconda dell'arma con cui sei equipaggiato in quel momento. Tutte le azioni hanno i corrispondenti tasti di scelta rapida, o possono essere posizionate nella barra Azione per accedervi facilmente; vedi **Tasti di scelta rapida**, oppure **Barra Azione.**

Per ulteriori informazioni sui vari comandi, leggi la sezione intitolata **Azioni**.

Finestra Conoscenza



Questa finestra contiene icone che rappresentano tutti i riferimenti che hai raccolto. Un riferimento è una memoria visualizzata; premendo il tasto Maiuscole e cliccando con il tasto sinistro del mouse su un riferimento, puoi accedere alla memoria.

Tenendo premuto il tasto destro del mouse sull'icona di un riferimento, potrai accedere a un menu contestuale: L'occhio ti permetterà di vedere un riferimento (come Maiuscole + tasto sinistro del mouse), mentre con la seconda icona potrai rimuovere (eliminare) un riferimento. Muovi il puntatore finché non si evidenzia l'azione desiderata, poi rilascia il tasto destro del mouse.

Devi usare i riferimenti per creare le missioni: clicca con il tasto sinistro del mouse sul riferimento, trascinalo dove vuoi, e poi clicca nuovamente con il tasto sinistro per inserire una copia del riferimento. Il riferimento originale resterà nella finestra Conoscenza. I riferimenti sono utilizzati anche per tenere un elenco di amici; vedi finestra Amici.

I riferimenti possono essere trascinati nella chat per trasferire le informazioni agli altri giocatori.

Finestra Missioni



Questa finestra contiene icone che rappresentano tutte le missioni che hai attualmente accettato. Per ottenere una missione, visita una cabina di missione, distribuite in tutte le grandi città e negli avamposti, oppure accetta una missione da un altro personaggio. Usa le cabine di missione cliccandovi sopra con il tasto destro del mouse: potrai scegliere la difficoltà della missione, in relazione al tuo livello attuale.

Quando hai una missione nella finestra Missioni, tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse su un'icona per avere istruzioni, oppure tieni premuto il tasto destro del mouse su un'icona per aprire un menu contestuale: l'icona con l'occhio ti fornirà informazioni specifiche sulla missione, mentre la seconda icona ti permetterà di caricare sulla mappa le informazioni sulla missione. Se possiedi la mappa corretta, questa sarà ora dotata di segnali, e la tua bussola conterrà un riferimento che ti punterà nella giusta direzione (purché ti trovi nella stessa area in cui si svolge la missione; in caso contrario, dovrai recarti in quell'area perché sulla bussola appaia la direzione). Sulla mappa del pianeta c'è anche una segnalazione che indica approssimativamente la posizione della missione rispetto alla tua.

Puoi anche offrire a un altro personaggio una missione creata da un giocatore cliccando con il tasto sinistro del mouse sull'icona della missione, spostando il puntatore sull'altro personaggio, e cliccandovi nuovamente con il tasto sinistro. Per dividere con altri le missioni provenienti dalle cabine missione, dovrai duplicare la chiave dell'area di missione, utilizzando gli attrezzi che puoi trovare nei negozi.

Avrai inoltre la possibilità di creare missioni per gli altri giocatori.

Finestra Squadra

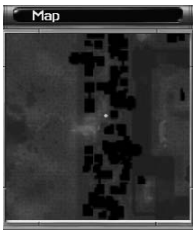


Questa finestra mostra l'elenco di tutti i giocatori della tua attuale squadra. Quando ti viene chiesto di unirti alla squadra di un altro giocatore, devi aprire questa finestra e cliccare con il tasto sinistro del mouse sul pulsante **Sì** per accettare, o sul pulsante **No** per rifiutare. Puoi anche scegliere di **ignorare** le ulteriori richieste dell'altro giocatore.

Per formare una tua squadra, seleziona un giocatore, apri la finestra Squadra e clicca con il tasto sinistro del mouse sul pulsante **Recluta**. L'altro giocatore riceverà un invito e potrà scegliere se accettare, rifiutare o ignorare la tua richiesta. Una squadra può comprendere un massimo di sei membri e deve avere sempre un capo.

Quando avrai reclutato i membri della squadra, i loro nomi, la loro salute e la loro nanoenergia appariranno nella finestra Squadra. Se terrai premuto il tasto destro del mouse sul nome di un membro della squadra, potrai accedere a diverse azioni (la maggior parte delle quali sono accessibili solo al capo della squadra). La prima icona ti permette di nominare un nuovo capo, la seconda ti permette di espellere qualcuno dalla tua squadra, e la terza ti fornisce informazioni sui membri della squadra; l'ultima icona ti permette di lasciare la squadra. I tasti da F1 a F6 ti permetteranno di selezionare direttamente i membri della squadra. Per sapere come attivare la chat di squadra (un canale privato, accessibile esclusivamente alla tua squadra), leggi la sezione **finestra Amici**.

Finestra Mappa



A differenza della mappa del mondo, la mappa dell'area mostra solo una piccola porzione del terreno circostante, ma può comprendere un **radar a corto raggio (dipende dall'abilità di navigazione mappa e dagli aggiornamenti mappa che possiedi)** che segnala la presenza di energia emanata dai mostri e dagli altri giocatori. La finestra Mappa contiene anche **coordinate** precise del mondo; per visualizzare le coordinate, muovi il puntatore nella finestra Mappa.

La navigazione mappa è un'abilità del gioco; dalla tua bravura in questo campo dipenderà la tua possibilità di migliorare la tua mappa a corto raggio.

A tutti i nuovi giocatori sarà fornito un aggiornamento contenente una mappa della loro area di partenza; in seguito dovrai cavartela da solo, cercando di aumentare costantemente la tua abilità nella navigazione mappa, e acquistando gli aggiornamenti.

Nei negozi sono disponibili mappe di ogni zona di Rubi-Ka. Puoi inoltre acquistare aggiornamenti che ti permetteranno di usare un radar su quella mappa e di poter vedere gli altri giocatori, i mostri, i giocatori o i mostri selezionati come bersaglio, i terminali di salvataggio, gli GCC, i negozi, le porte, gli whompa, e la direzione verso cui è rivolto il tuo personaggio.

Negli interni (segrete e aree di missione), viene fornita una mappa, che si evolverà durante la tua esplorazione delle segrete e comprenderà solo le stanze che hai già visitato o in cui ti trovi attualmente.

Per vedere che cosa c'è più avanti, clicca con il tasto sinistro del mouse e trascina la mappa.

Se hai caricato sulla mappa le coordinate di una missione, e possiedi la giusta mappa, la tua destinazione sarà indicata da una croce bianca.

Finestra Amici



La finestra Amici viene usata principalmente per non perdere di vista i tuoi amici. Per aggiungere un giocatore alla finestra Amici, devi prima creare un riferimento a quel personaggio. Premi e tieni premuto il tasto Alt mentre clicchi con il tasto sinistro del mouse sul personaggio in finestra Azione: apparirà un riferimento nella finestra Riferimenti. Clicca sul riferimento con il tasto sinistro del mouse per prenderlo, e posizionalo nella finestra Amici cliccando nuovamente con il tasto sinistro del mouse. Adesso hai un nuovo amico!

Quando ti connetterai, ti verrà notificato se i tuoi amici sono online, e potrai facilmente aggiungerli ai tuoi gruppi temporanei o inviare loro messaggi privati. Per creare il tuo **gruppo temporaneo, clicca due volte sul nome di un giocatore** nella finestra Amici o, in alternativa, digita il comando **/invite <nome utente>**: la persona in questione riceverà un invito. Per accettare un invito, apri la finestra Amici e clicca due volte sul nome della persona che ti ha invitato.

Nella finestra Amici puoi anche scegliere i canali di chat. Ogni canale disponibile sarà elencato sotto gruppo, e comprenderà due caselle: metti un segno di spunta in quelli che vuoi che vengano mostrati, e i quelli che vuoi connessi. Per scegliere la tua uscita, clicca sul gruppo; questa sarà la tua modalità di comunicazione.

Finestra Programmi



Puoi eseguire un gran numero di diversi programmi, dai semplici programmi di guarigione ai nanoprogrammi che ti permetteranno di correre più velocemente. La finestra programmi contiene tutti i programmi che hai caricato nella memoria passiva di NCU (vedi **Nanoprogrammi**), divisi a seconda delle funzioni: programmi di **combattimento**, programmi **medici**, programmi di **protezione**, programmi **psionici** e programmi **spaziali**. Quando carichi uno specifico programma, questo verrà automaticamente inserito nella giusta categoria; tu potrai comunque spostarli cliccando con il tasto sinistro del mouse sull'icona di un programma per prenderlo, e cliccando nuovamente con il tasto sinistro per posizionarlo. Per potervi accedere facilmente, puoi mettere nella cartella Preferiti tutti i programmi che usi più frequentemente.

Per ulteriori informazioni su un programma, premi il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse sulla sua icona. Clicca con il tasto destro del mouse sul nanocristallo nel tuo inventario per caricarlo; clicca con il tasto destro del mouse per eseguire il programma sul bersaglio selezionato (vedi Selezione del bersaglio)

Finestra Statistiche



È consigliabile mantenere attiva questa finestra per la maggior parte del tempo, perché contiene importanti informazioni **su salute, nanoenergia, punti esperienza, livello attuale, valore di attacco e classe armatura**, oltre alla **barra di scorrimento aggressione** e all'**indicatore del limite di peso.**

La tua salute è rappresentata sia da una barra (simile alla barra salute della finestra Azione), sia da numeri: per attivare i numeri, clicca con il tasto sinistro del mouse sulla barra salute. Lo stesso vale per la barra di nanoenergia e per la barra di punti esperienza.

La barra di **punti esperienza** mostra di quanti punti esperienza hai bisogno per poter avanzare al **livello** successivo.

La **barra di scorrimento aggressione** ti permette di decidere il livello di aggressività, in **difesa** o in **attacco**, che vuoi avere durante il combattimento. Per impostare la tua preferenza, clicca con il tasto sinistro del mouse e trascina la barra a sinistra o a destra (da **DEF** a **AGG**). Se la barra di scorrimento è a sinistra, il tuo personaggio si concentrerà sull'autodifesa; se è a destra, il tuo personaggio si concentrerà sull'attacco.

Il valore di attacco cambia in relazione all'**arma** attualmente in uso, e alle tue relative **abilità**. È **meglio** che sia il più **alto** possibile.

La **classe armatura** indica la tua resistenza all'impatto e agli attacchi dei proiettili, agli attacchi energetici, alle mischie e alle arti marziali. Più è alto questo valore, maggiore è la tua protezione contro i vari tipi di attacco. La **CA** cambia in relazione alla tua **armatura** attuale, alle tue relative **abilità**, e ai **nanoprogrammi** e **impianti** attivi.

In basso, sotto effetti, sono visualizzati i nanoprogrammi attivati attualmente. La tua NCU ha un numero limitato di slot per i programmi attivi; puoi però espandere la memoria NCU acquistando una piattaforma per il tuo personaggio e aggiungendovi memoria - e ognuno di questi programmi influisce in un determinato modo sul tuo personaggio, rendendolo più forte, o più veloce, o più resistente alle armi energetiche, e così via. Clicca con il tasto sinistro del mouse su un programma attivo per visualizzarne il nome e il tempo rimanente di attività; tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse per avere una completa descrizione del programma; clicca infine con il tasto destro del mouse sul programma per disattivarlo. Non puoi disattivare gli effetti ostili, perché sono controllati dall'NCU del tuo avversario.

Finestra Commercio



La finestra Commercio si apre automaticamente quando tu o un altro giocatore iniziate una **transazione giocatore-a-giocatore**; clicca con il tasto destro del mouse su un altro giocatore per commerciare con lui. Si usa la finestra Commercio anche per acquistare oggetti da un **venditore** o da un **distributore automatico**; clicca con il tasto destro del mouse sul personaggio o sul distributore per aprire la finestra, che apparirà nella parte inferiore della finestra Comando.

Quando stai effettuando transazioni con un **venditore** o un **distributore**, la trade window finestra Commercio è divisa in tre parti: la sezione superiore **In vendita** mostra le merci in vendita, la sezione **Compra** mostra le merci che hai scelto, e la sezione **Vendi** mostra le merci che stai offrendo. Esamina le merci tenendo premuto il tasto Maiuscole e cliccando con il tasto sinistro del mouse su un oggetto. Clicca con il tasto sinistro del mouse su un oggetto per metterlo nel tuo "cestino" **Compra**; il costo dell'oggetto o degli oggetti nel tuo cestino viene visualizzato in crediti (non preoccuparti: non acquisterai realmente l'oggetto finché non avrai cliccato sul pulsante **Accetto**, mentre cliccando sul pulsante **Rifiuto** potrai annullare l'intera transazione). Per vendere un oggetto, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto nel tuo inventario, trascinalo nella sezione **Vendi**, e clicca nuovamente con il tasto sinistro. Riceverai un'offerta in crediti, e potrai scegliere se **accettarla** o **rifiutarla.**

Il commercio **giocatore-a-giocatore** è simile, anche se la relativa finestra non contiene una sezione **In vendita**, ma solo le sezioni **Compra** e **vendi**. Per offrire un oggetto all'altro giocatore, mettilo nella sezione **Vendi**. La transazione non sarà definitiva finché tu e l'altro giocatore non avrete cliccato sul pulsante **Accetto**. Puoi attendere che l'altro giocatore faccia un'offerta in crediti, oppure cedergli gratuitamente l'oggetto.

Quando stai **acquistando** un oggetto da un altro giocatore, l'oggetto appare nella tua sezione **Compra**. Puoi offrire una somma di denaro all'altro giocatore cliccando con il tasto sinistro del mouse sulla **barra dei crediti**, e digitando un numero; dovrai poi premere Invio per confermare la cifra. Se l'altro giocatore accetta la tua offerta, premerà il pulsante **Accetto** e la luce rossa accanto alla barra dei crediti diventerà verde; per completare la transazione, dovrai fare altrettanto.

Finestra Informazioni

La finestra Informazioni appare ogni volta che richiedi informazioni su un oggetto, un personaggio, un mostro, un programma, un impianto, una missione, eccetera. Per aprirla, tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto su cui desideri informazioni.

Talvolta questa finestra contiene più informazioni di quelle che appaiono inizialmente: per visualizzarle tutte, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse e trascina il testo più in alto o più in basso, oppure usa la barra di scorrimento.

Finestra Inventario



Nel tuo inventario puoi vedere tutti gli oggetti che stai trasportando e che non fanno ancora parte, o non possono fare parte, del tuo equipaggiamento.

Per aprire il tuo inventario, clicca con il tasto sinistro del mouse sul pulsante Inv nella barra di stato, oppure premi il tasto “I”. Per mettervi un oggetto, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'oggetto, spostalo nell'inventario, e clicca nuovamente con il tasto sinistro. Gli oggetti che trovi sui cadaveri dei mostri che hai ucciso vengono auto-

maticamente messi nell'inventario quando clicchi su di essi con il tasto sinistro del mouse. Per mettere nell'equipaggiamento un oggetto del tuo inventario, clicca sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse, apri la finestra Equipaggiamento, trascina l'oggetto nella sezione idonea e clicca nuovamente con il tasto sinistro. Perché vada automaticamente a far parte dell'equipaggiamento, puoi anche cliccare su un oggetto con il tasto destro del mouse; se l'oggetto non può far parte dell'equipaggiamento, riceverai un avviso nel pannello delle chat. Per lasciare un oggetto, clicca su di esso con il tasto sinistro del mouse, spostalo nella finestra Azione, e clicca sul terreno con il tasto sinistro del mouse.

Per maggiori informazioni su un oggetto nell'inventario, puoi premere il tasto Maiuscole e cliccare sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse.

Alcuni oggetti possono essere usati su te stesso o sugli altri. Per usare un oggetto, seleziona un altro giocatore, un mostro o te stesso, e clicca sull'oggetto con il tasto destro del mouse.

Puoi spostare la finestra Inventario in un altro punto della schermata cliccando con il tasto sinistro del mouse sul bordo superiore della finestra, tenendolo premuto, trascinando la finestra dove vuoi, e rilasciando il tasto del mouse per posizionarla. Per chiuderla, clicca con il tasto sinistro del mouse sulla X nell'angolo superiore destro della finestra, oppure clicca con il tasto sinistro sul pulsante Inv nella barra di stato, oppure premi il tasto “I”.

Talvolta avrai più copie dello stesso oggetto; la loro quantità sarà indicata da un numero in alto a destra rispetto all'oggetto stesso. Per separare gli oggetti, premi e tieni premuto il tasto Ctrl e clicca sull'oggetto con il tasto sinistro del mouse.

In alcuni casi, due oggetti possono essere assemblati; clicca con il tasto sinistro del mouse su un oggetto per prenderlo, premi e tieni premuto il tasto Maiuscole, e clicca con il tasto destro del mouse sul secondo oggetto. Per disassemblare un oggetto, premi e tieni premuto Maiuscole e clicca sull'oggetto con il tasto destro del mouse.

Per eliminare un oggetto, tieni premuto su di esso il tasto destro del mouse; apparirà un menu contestuale. Scegli l'icona Distruggi e rilascia il tasto: l'oggetto sarà eliminato definitivamente.

Barra Azione

La barra Azione è un mezzo veloce per accedere con la tastiera a oggetti, azioni, nano, macro e testi.

La barra Azione ha 10 sezioni, ciascuna delle quali contiene 10 slot in cui puoi mettere azioni selezionate, nano eccetera. Per scorrere attraverso le 10 diverse sezioni, tieni premuto Maiuscole e premi il numero della sezione, da 0 a 9. Puoi anche commutare fra le modalità verticale e orizzontale cliccando con il tasto destro del mouse sull'area di trascinamento della barra.

Per mettere un'azione, una nano o un oggetto nella barra Azione, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'azione, nano o oggetto selezionato per prenderlo, trascinalo in uno slot libero della barra Azione e clicca nuovamente con il tasto sinistro. Gli slot della barra Azione vanno da 1 a 0 come sulla tastiera; per usare o attivare l'oggetto selezionato, o l'azione o la nano, devi solo premere il numero corrispondente alla sua posizione nella barra Azione. Ricordati che, per poter compiere azioni, dovrai spesso selezionare te stesso o un altro giocatore.

Una possibile impostazione della barra Azione potrebbe essere: 1 - inizia combattimento (azione), 2 - rissa (azione), 3 - attacco del serpente (oggetto), 8 - Rinforza pelle (nano), 9- Rabbia meno controllata (nano), 10 Laboratorio di trattamento (oggetto), come mostrato nella barra in alto.

Prima del combattimento, seleziona te stesso e attiva le nano difensive e offensive premendo 8 e 9 (se non sono già attive). Seleziona un nemico, premi 1 per attaccare, 2 per attivare l'attacco speciale (rissa), e 3 per effettuare “l'attacco del serpente”. Dopo il combattimento, siediti, seleziona te stesso e premi 0 per curarti.

Nella barra Azione puoi anche mettere le macro. Una volta create, apparirà un'icona collegata al puntatore del mouse; posiziona l'icona nella barra Azione come faresti con un oggetto, un'azione o una nano, e attiva la traccia o la macro come faresti con gli oggetti, le azioni e le nano, premendo i numeri corrispondenti.

3 . 4 . Combattimento

Il combattimento è una parte importante del gioco. Attraverso il combattimento, puoi guadagnare punti esperienza, crediti, e raccogliere il bottino (tutto l'equipaggiamento e gli oggetti trasportati da un mostro). Il combattimento, inoltre, è divertente - sia da soli che in gruppo.

Puoi combattere solo i mostri. Esistono però alcune eccezioni: in certe aree e in certe arene, puoi attaccare altri giocatori ed esserne attaccato. Queste aree sono segnalate; quando entrerai in una di esse, ti verrà detto che quella è un'area PvP ("giocatore contro giocatore").

Per attaccare un mostro, **selezionalo** (**Selezione del bersaglio**, più sopra). Accertati che il mostro non sia troppo forte per te, e assicurati di avere **un'arma** nel tuo equipaggiamento (vedi **finestra Equipaggiamento**). Tutti i giocatori iniziano con un'arma semplice. Controlla il tuo inventario.

Dopo aver selezionato un mostro, **avvicinati**; quando sarai abbastanza vicino da poterlo attaccare, le **parentesi** attorno al nome del mostro, nell'angolo superiore sinistro della finestra Azione, diventeranno **rosse**. Adesso puoi attaccare.

Per attaccare un mostro con un'arma, puoi aprire la finestra di comando e cliccare sul pulsante **Attacca**, oppure premere il tasto "**Q**": il combattimento avrà inizio. Il tuo personaggio continuerà **automaticamente** ad attaccare finché il mostro non sarà morto, a meno che tu non interrompa l'attacco (premendo nuovamente il tasto "Q"). Durante il combattimento, avrai **diverse opzioni e tecniche di attacco**: apri la finestra di comando e guarda le opzioni disponibili. Le opzioni di attacco variano da un'arma all'altra.

Per attaccare un mostro con un **nanoprogramma**, vedi la sezione **Nanoprogrammi**.

Durante il combattimento, puoi anche curarti con un kit di pronto soccorso o uno stimolante; i laboratori portatili di trattamento medico e i laboratori di ricarica della nanoenergia non possono essere usati in combattimento. Seleziona te stesso (vedi Selezione del bersaglio), e clicca con il tasto destro del mouse sull'oggetto dell'inventario che vuoi usare.

Se e quando sarai vittorioso in una lotta, il mostro morirà. Potrai saccheggiare il suo cadavere per ricevere un **bonus in crediti** - per servizi resi - Me per impadronirti di qualsiasi oggetto il mostro stesse trasportando. **Clicca sul cadavere con il tasto destro del mouse** per aprire l'inventario del mostro, e clicca con il tasto sinistro sugli eventuali oggetti che vuoi prendere. Il cadavere non saccheggiato di un mostro si decomporrà dopo un certo periodo.

I tuoi punti-esperienza (PE) contribuiscono al tuo punteggio totale per questo livello: quando avrai abbastanza PE da poter passare al livello successivo, riceverai un certo numero di punti-miglioramento (PM). Puoi guadagnare punti-esperienza vincendo combattimenti, scambiando oggetti, scassinando serrature, disarmando trappole, eccetera.

3.5. Punti-miglioramento

Quando inizi a giocare con un nuovo personaggio, ricevi una dotazione iniziale di **punti-miglioramento (PM)**, per aumentare i tuoi livelli di abilità e migliorare le tue competenze. Ogni volta che passerai a un livello successivo, riceverai altri PM.

Usa oculatamente i tuoi PM. Ti consigliamo di concentrarti sulle abilità e capacità più consone alla tua specie e alla tua professione (dalla tua specie dipende il costo dell'aumento delle capacità, mentre dalla tua professione dipende il costo dell'aumento delle tue abilità) e alle armi e i nanoprogrammi che hai nell'equipaggiamento. Per vedere quali abilità e capacità richiede il tuo equipaggiamento, premi Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse sull'arma, l'armatura, l'impianto o il nanoprogramma che vuoi usare; i requisiti di ogni oggetto saranno elencati nella finestra Informazioni.

La maggior parte degli oggetti e dei nanoprogrammi hanno i seguenti requisiti: per esempio, per poter usare un laboratorio di terapia medica di 1° livello, avrai bisogno di un valore 8 nella tua abilità Terapia; questo significa che dovrai usare i tuoi PM per portare quell'abilità a 8, prima di poter utilizzare l'oggetto.

All'inizio è consigliabile concentrarsi ti concentri sul miglioramento delle abilità più economiche - quelle con una barra verde - prima di migliorare quelle più costose - rappresentate da una barra che va dal verde al blu.

Per d**istribuire i PM**, clicca con il tasto sinistro del mouse sul pulsante **ABL** nella barra di stato (oppure premi il tasto "u" nella tastiera); si aprirà la finestra delle abilità e capacità. Nella parte superiore troverai il tuo nome, il titolo, il livello attuale e la professione. A destra di queste informazioni, in giallo, vedrai gli PM disponibili, cioè l'ammontare di PM che ora puoi distribuire.

I vari pulsanti lungo il lato sinistro della schermata rappresentano le diverse categorie di capacità e abilità che puoi migliorare. Clicca con il tasto sinistro del mouse su un pulsante per cambiare categoria: le abilità di quella categoria appariranno ora sul lato destro. Premi Maiuscole più il tasto sinistro del mouse su un'abilità o capacità per avere maggiori informazioni su di essa. Le abilità e capacità con una barra verde richiedono meno PM per essere migliorate, mentre quelle con una barra blu ne richiedono di più.

Per usare i tuoi PM su una abilità specifica, clicca con il tasto sinistro del mouse sulla parentesi a destra dell'abilità: questo aumenterà il tuo livello di competenza in quell'abilità. Allo stesso modo, cliccando con il tasto sinistro del mouse sulla parentesi a sinistra potrai sottrarre PM (solo quelli che non hai ancora confermato). Dopo aver confermato una modifica (cliccando sul pulsante Accetto, in basso), non puoi tornare indietro. Clicca su Annulla per annullare le modifiche.

Un'ultima cosa: non dimenticare di migliorare la tua capacità Sviluppo corporeo, perché da essa dipende la tua salute massima (cioè il totale dei tuoi punti-ferita)!

3.6. Nanoprogrammi

I **Nanoprogrammi** forniscono **istruzioni** ai **nanobot** a tua disposizione perché essi eseguano azioni predeterminate che, nella maggior parte dei casi, saranno **benefiche per te** e per gli altri giocatori, e **dannose per i mostri**.

Per **caricare** un nanoprogramma nella memoria passiva UCN (cioè per imparare a usare quel particolare programma), clicca con il **tasto destro del mouse** sul **nanocristallo** nel tuo inventario. Puoi acquistare nuovi nanocristalli da venditori e distributori; accertati di acquistare solo programmi adatti alla tua professione e ai tuoi livelli

di abilità (tieni premuto il tasto Maiuscole e clicca con il tasto sinistro del mouse su un programma per visualizzarne la descrizione). Se hai le abilità e capacità necessarie, il nanocristallo trasferirà il programma nella tua UCN. Il programma sarà ora accessibile dalla finestra Programmi (vedi la sezione **finestra Programmi**).

I nanoprogrammi utilizzano **nanoenergia** (vedi finestra Statistiche), e potrai quindi eseguire un programma solo se la tua nanoenergia sarà in quantità sufficiente. Per eseguire un programma su un giocatore o un mostro, **selezionalo** (vedi **Selezione del bersaglio**) prima di cliccare con il **tasto destro** del mouse sul programma nella finestra Programmi.

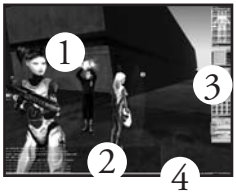
Puoi **attaccare** un mostro utilizzando i nanoprogrammi: devi **selezionare** il mostro ed **eseguire un programma di attacco** (se è disponibile); il **combattimento** inizierà come descritto nella sezione Combattimento. Il tuo personaggio, tuttavia, non eseguirà automaticamente ulteriori programmi; dovrai farlo tu stesso.

Per eseguire un programma, è necessario che il tuo personaggio **stia fermo** e non subisca interruzioni per tutto il tempo necessario all'esecuzione. Se lo **muovi**, o se viene attaccato, l'esecuzione del programma sarà **interrotta**, e dovrai farla ripartire dall'inizio.

Morte e assicurazione

È probabile che il tuo personaggio talvolta muoia, nel duro ambiente di Rubi-Ka; grazie alle tecniche di clonazione, però, la morte non è definitiva come lo era un tempo. Il tuo DNA e la tua struttura cerebrale sono conservati in una banca planetaria: quando il tuo corpo viene distrutto, se ne creerà istantaneamente uno nuovo accanto allo scanner cellulare in cui hai effettuato il salvataggio l'ultima volta. I raccoglitori di residui raccoglieranno il tuo equipaggiamento e i resti del tuo corpo; li potrai recuperare poco dopo il processo di ricreazione in qualsiasi cabina di recupero. Nei primi minuti dopo la clonazione ti sentirai debole, a causa dello shock mentale e fisico. Potrai trovare gli scanner cellulari e le cabine di recupero in ogni città e sparsi un po' ovunque sul pianeta. Salva spesso la partita! La morte ti farà perdere tutta l'esperienza accumulata dall'ultimo salvataggio, anche se non ti farà mai perdere un livello. Nei livelli più bassi l'assicurazione sul DNA è gratuita, mentre in quelli superiori dovrai pagare ogni salvataggio. Per salvare, devi solo cliccare con il tasto destro del mouse sullo scanner cellulare.

3 . 7 . Interfaccia



La schermata è suddivisa in tre finestre:

Finestra Azione (1)
Finestra Chat (2)
Finestra Controllo o (3)

Nella parte inferiore della schermata, inoltre, troverai la barra di stato (4), e barra delle azioni (5).

Finestra Azione:

La finestra Azione è la schermata principale, e rappresenta la tua finestra su Rubi-Ka. È qui che viene visualizzato il mondo in 3D, ed è qui che il tuo personaggio si muove e interagisce con gli altri, combatte i mostri, ed esplora nuove zone.

Finestra Chat:

Nella finestra Chat, situata sulla la parte inferiore della schermata, appariranno tutti i messaggi di testo, inclusi quelli da parte del gioco, da altri giocatori, e le informazioni sul combattimento. Questa finestra può essere ridotta a icona cliccando con il tasto sinistro del mouse sulla freccia rivolta verso il basso accanto al pulsante "Inv", sulla barra di stato, nella parte inferiore della schermata di gioco.

Finestra Controllo:

La finestra Controllo contiene una mappa, tutti i tuoi nanoprogrammi, il tuo inventario, le statistiche del personaggio, la finestra Missione, e altro. I vari menu nella finestra Controllo possono essere ridotti a icona, lasciando solo le icone nella parte superiore destra della schermata. È possibile rimpicciolire la finestra Azione, lasciando così sulla destra uno spazio dedicato alla finestra Controllo , cliccando con il tasto sinistro del mouse sulla freccia accanto alla sezione "Cred", nella barra di stato.

Barra di stato:

La barra di stato resta sempre visibile nella parte inferiore della schermata, e contiene alcune delle più importanti funzioni del gioco. Da sinistra a destra, sono: **inserimento di chat e di comandi** (premi il tasto Invio per attivarlo); una bussola, che mostra la tua posizione attuale; il **pulsante MAPPA** (corrispondente alla “P” sulla tastiera) che, se premuto, mostra la mappa del mondo con una segnalazione



sulla tua posizione attuale; il **pulsante abilità**; accessibile anche premendo il tasto “U”, grazie al quale puoi distribuire gli PM o puntimiglioramento e puoi vedere l'elenco di tutte le tue abilità e capacità; il **pulsante INV** (corrispondente al tasto “I”), che fa aprire l'inventario; il **pulsante Nascondi/Mostra chat**; il pulsante **Nascondi/Mostra finestra Controllo** ; i crediti disponibili (i crediti sono la valuta di Rubi-Ka); **l'ora attuale** (la giornata di Rubi-Ka ha 27 ore; il tempo in Anarchy Online scorre con una velocità 15 volte superiore a quella reale); e **il pulsante Opz**, che attiva/disattiva il menu Opzioni. Puoi anche usare il tasto “|” per fare scorrere tutte le diverse configurazioni delle finestre.

Barra Azione:

La barra Azione è una barra di scelta rapida, con cui accedere facilmente alle azioni dalla tastiera. Leggi la sezione barra Azione nel capitolo Interfaccia.

4 Località di partenza

4.1. Tir

Tiro è una città sotto il controllo dei clan, anche se non è direttamente coinvolta nel conflitto armato fra Omni-Tek e i ribelli, e gode ancora della pace e della libertà consentite da una relativa indipendenza. Gli abitanti di Tir sono decisamente anti-Omni-Tek, ma alcuni clan considerano Tir troppo conciliatrice e cedevole (c'è chi dice persino "senza spina dorsale"), timorosa di impegnarsi al cento per cento nella causa dei ribelli.

Nonostante queste accuse, i dipendenti di Omni-Tek non sono certo i benvenuti in questa parte di Rubi-Ka, e vengono attaccati a vista. Il paesaggio attorno a Tir varia dalla foresta al deserto, con una ricca e abbondante fauna; alcuni animali sono innocui, altri decisamente no. Tutti i nuovi arrivati dovrebbero assolutamente stare alla larga dal accampamento Cyborg.

Tir è una città anarchica. Nessuno sente il bisogno di istituzioni, e nessuno tenta di imporle agli altri; entro certi limiti, sembra funzionare. Ci sono casinò, negozi che vendono stimolanti illegali e una gilda di assassini professionisti. Puoi trovare qui tutte le merci il cui

possesso potrebbe farti arrestare in qualsiasi altra zona di Rubi-Ka. Nonostante questo, la maggior parte della popolazione è seria e la città è pacifica. Gli abitanti sembrano avere fiducia reciproca.

4.2. Newland

Situata nel centro della zona nord, che è sotto il controllo dei clan, Newland viene ora considerata una città neutrale, anche se l'area stessa alberga notevoli tensioni, difficili da tenere sotto controllo.

La pace fra la popolazione umana e i Rhinomen, la specie dominante non umana creata dagli Omni-Med, è molto fragile; i Rhinomen, comunque, attaccano solo se qualcuno della loro tribù viene minacciato o provocato.

L'ex centro di commercio Meetmedere ospita ora uno Whompa Omni-Tek, e una stazione commerciale gestita dai clan che aiuta l'espansione dei clan stessi; ma in generale la zona offre habitat aperti a tutti, indipendentemente dalla specie e dall'affiliazione. La zona di Newland è principalmente desertica, con oasi che ospitano alcuni animali selvatici, nonché i già menzionati Rhinomen.

4.3. Omni-1

La capitale di Omni-Tek è una gigantesca metropoli, suddivisa in diverse zone: il distretto commerciale offre un gran numero di negozi e distributori automatici che vendono qualsiasi cosa, dai pasti pronti ai lanciafiamme, mentre il distretto del divertimento ospita popolari caffè e celebri ristoranti, una ricca, eccitante - e talvolta bizzarra - vita notturna, e persino un'Arena, un moderno Colosseo, dove i fieri guerrieri combattono fino alla morte come gli antichi gladiatori.

Chiusa a tutti coloro che sono affiliati ai clan, Omni-1 è ugualmente una città cosmopolita con una ricca e variegata popolazione umana (e robotica). Anche se è un'area urbana, inoltre, le zone selvatiche del sud sono proprio a portata di mano: la tecnologia “terraforming” di Omni-Tek ha creato in questa zona alcune delle prime foreste di Rubi-Ka, e non bisogna fare molta strada per vedere bellissime cascate, una linea costiera spettacolare, e vallate verdi e profonde. La varietà del terreno conferisce alla zona un grande potenziale per dare la caccia ai mostri… o per essere eacciati. Nell'area c'è anche un'alta concentrazione di mutanti e di robot rinnegati.

4 . 4 . Località di partenza

A seconda dell'affiliazione che hai scelto, apparirai in una delle sei possibili città: Tir o Atene se sei affiliato ai clan, Newland o Borealis se hai deciso di restare neutrale, e Omni-1 o Roma se fai parte di Omni-Tek.

Aree di partenza

Campi di addestramento

I forum planetari e il CIC si aspettano che tutti i nuovi arrivati siano in grado di provvedere a se stessi, che abbiano una certa esperienza di vita nelle aree selvagge e una certa capacità di utilizzo delle armi. Ogni nuovo arrivato, quindi, inizierà il gioco in un campo di addestramento, finanziato dall'affiliazione prescelta. Non potrai uscire dal campo di addestramento e dal cortile finché non avrai dato prova di una certa abilità ed esperienza. Nell'area puoi trovare una guida, una guardia, un distributore automatico e una cabina di recupero.

Cortile

Nel cortile troverai una cabina di missione, una banca, una guida e gli appartamenti. Per scegliere uno degli appartamenti, devi semplicemente entrare dalla porta: diventerà la tua casa.. Riceverai una scheda magnetica che ti permetterà di accedere a questo appartamento in qualunque momento; potrai anche fare duplicati di questa chiave da offrire agli amici. Nel cortile puoi anche trovare un'uscita da cui accedere alla tua città di partenza.

4 . 5 . Borealis

Nei primi giorni della sua esistenza, 2.873 anni fa, Borealis era una piccola comunità di minatori, che ospitava poche centinaia di persone. L'attività mineraria non fu mai molto intensa, a causa della scarsità di Notum nelle miniere locali.

Nella maggior parte dei casi, la scarsità di Notum in una comunità mineraria di Rubi-Ka avrebbe portato al precoce declino della comunità stessa; Borealis, invece, situata in mezzo ai massicci delle montagne occidentali, aveva qualcosa che nessun'altra città del pianeta possiede: una protezione naturale.

La mancanza di controlli, l'isolamento e gli evidenti vantaggi strategici si rivelarono l'ambientazione ideale per una fiorente comunità di contrabbandieri, che prese il posto di quella mineraria. Visto che la società in crescita si basava su tali losche attività, molti affrontarono una precoce dipartita dal mondo nelle fredde vie della città.

Al giorno d'oggi, Omni-Tek sta controllando da vicino la situazione di Borealis, e il contrabbando è diminuito fino a livelli insignificanti, o, più probabilmente, si è spostato in un luogo più sicuro. Nonostante la stretta vigilanza di Omni-Tek, Borealis resta una delle poche grandi città neutrali di Rubi-Ka, poiché né Omni-Tek né i clan possono rivendicare il suo dominio. Borealis è governata da un consiglio di mercanti indipendenti; costoro sanno che la loro esistenza e il loro profitto dipendono dall'adesione a questa neutralità.

4.6. Roma

Roma è frutto dell'ingegno di Karl Montani, direttore di Omni-Tek e popolarmente chiamato "l'Imperatore". È stata progettata dopo la caduta di Omni- 2 (ora Atene), per sollevare Omni-1 da una parte delle pressioni amministrative dovute alla crescita demografica di Rubi-Ka.

Inizialmente Omni-1 avrebbe dovuto gestire tutta l'amministrazione degli avamposti e dei villaggi, ma fu presto evidente che la sua posizione non la rendeva adatta come punto di collegamento per tutto il pianeta. Fu quindi creata Omni-2, ma il debole controllo e le comunicazioni scadenti la resero presto troppo difficile da gestire; fu quindi ceduta ai clan, e venne invece costruita Roma.

L'Imperatore aveva concepito Roma come una città ben costruita, molto disciplinata e facile da gestire, pulita, con un'organizzazione molto rigida, e protetta da una vigile forza di polizia.

La città è divisa in tre settori:

Il settore *rosso* è la sede del palazzo imperiale. E vanta parchi lussureggianti, statue e bellissime case. L'alta importanza che l'Imperatore attribuisce alla sicurezza e a un severo governo della città non gli impedisce di dare feste di proporzioni leggendarie nel suo palazzo, durante le pubbliche festività.

Il settore *verde* è dove Omni-Reform ha situato la maggior parte dei suoi uffici; corre voce che Omni-Reform stia prendendo in considerazione la possibilità di spostare permanentemente lì tutta la sua organizzazione, grazie all'atmosfera pulita e ordinata della città.

Il settore *azzurro* è controllato da Omni-Pol. È probabilmente la zona più sicura di Rubi-Ka, perché il settore brulica di polizia la quale collabora strettamente con l'Imperatore.

4.7. Atene

Prima della creazione di Roma, Omni-Tek aveva bisogno di una seconda città come sussidiaria amministrativa di Omni-1: fu quindi costruita Omni-2.

Omni-2 fu posta più vicina ai territori dominati dai clan, in modo che Omni-Tek potesse esercitare una maggiore influenza su quelle parti di Rubi-Ka. Questo posizionamento, tuttavia, ne fece il primo bersaglio dei clan nel corso della loro guerra contro Omni-Tek. Omni-2, di conseguenza, divenne un focolaio di terrorismo e di azioni politiche da parte dei clan.

Quanto accadde dopo è motivo di controversie. I clan sostengono che i loro sforzi congiunti per rovesciare il regime Omni così vicino al loro territorio resero loro possibile l'espulsione di Omni-Tek e la conquista della città. Omni-Tek, d'altra parte, sostiene che la città non dava profitti, e che l'abbandonarono al debole governo del "Consiglio della verità".

Dopo l'acquisizione del controllo da parte dei clan, la città prese il nome di Atene; fu il risultato di un lavoro di squadra, in cui i clan, per una volta, misero da parte le controversie interne e collaborarono. Atene è ora riconosciuta dai clan di ogni dove, e viene portata ad esempio per i clan nell'intero universo.

5 Abilità

5 . 1 . Abilità

In un gioco basato sulle abilità, queste sono ovviamente di enorme importanza. In Anarchy Online ci sono 6 abilità principali, su cui si basano tutte le altre.

Nel gioco esistono così tante abilità che è sicuramente utile averne una panoramica prima di decidere che tipo di caratteristiche far assumere al tuo personaggio. Nessuno avrà la possibilità di provare tutto, e quindi la conoscenza di come gli attributi configurino diverse abilità può risultare determinante per lo sviluppo del tuo personaggio.

5 . 2 . Attributi

I sei attributi principali descritti in questo capitolo concorrono a definire il grado di sviluppo del tuo personaggio, e quali abilità riusciranno più marcate. Sono i mattoni, per così dire, sui quali sono costruite tutte le abilità.

Forza

La forza è la competenza principale per valutare quanto peso sei capace di portare e quanto duramente puoi colpire nel combattimento ravvicinato e negli attacchi con le arti marziali. Diverse abilità sono basate su questo attributo.

Agilità

L'agilità è l'attributo principale per determinare la tua velocità, la bravura con le armi, e la rapidità dei colpi nel combattimento ravvicinato e nelle arti marziali. Diverse abilità evasive dipendono anche dalla tua agilità.

Resistenza

La tua resistenza è un fattore importante per lo sviluppo corporeo, cioè la salute e i punti-ferita. Aiuta anche il fattore "umanità", dato che tutti gli impianti bionici tendono a ridurla.

Intelligenza

L'intelligenza è l'attributo principale per permettere miglioramenti nel controllo dei nanoprogrammi. Anche molte altre abilità dipendono dall'intelligenza.

Sensibilità

La sensibilità definisce la capacità del personaggio di percepire l'ambiente circostante. Da essa dipendono diverse abilità di nanoprogrammazione e di spionaggio.

Psiche

La tua psiche è la tua forza non-fisica, o forza mentale. Diverse abilità che richiedono una certa capacità di controllo saranno beneficiate da un alto livello di psiche.

Sviluppo corporeo

Rappresenta il tuo stato di salute e i punti-ferita. E' determinato in gran parte dalla specie, dalla professione e dal livello, ma, se la resistenza è troppo bassa, lo sviluppo corporeo si arresterà. Dipende al 100% dalla resistenza.

Nanoriserva

La Nanoriserva è la tua quantità di nanoenergia. Determina quanti nanoprogrammi puoi eseguire prima di doverti riposare. Come lo sviluppo corporeo, è influenzata dal livello, dalla professione e dalla specie del tuo personaggio. Dipende al 70% dalla psiche, al 20% dalla sensibilità e al 10% dall'intelligenza.

5.3. Corpo

Queste sono le abilità manuali, e determinano la tua resa nel combattimento a mani nude, nell'arrampicata e nel nuoto.

Arti marziali

Arti Marziali è l'abilità principale nel combattimento a mani nude. Sviluppare questa abilità ti consentirà non solo di colpire più frequentemente ma aumenterà anche il danno provocato da ogni colpo. Dipende al 50% dall'agilità, al 20% dalla forza e al 30% dalla psiche.

Rissa

La rissa è un attacco speciale che può essere usato assieme ad altre abilità di combattimento ravvicinato. È molto efficace, e ad alti livelli può provocare notevoli danni se applicata correttamente. Diversi non-specialisti sviluppano questa abilità, anche se non è efficace come le arti marziali, perché il suo apprendimento è economico. Dipende al 60% dalla forza e al 40% dalla resistenza.

Dimach

Dimach è l'attacco con la tua anima. L'apprendimento è molto costoso, e risulterà efficace solo ai livelli più alti. È la capacità di mettere insieme tutti i tuoi nanopunti in un colpo "tutto o niente" contro il tuo avversario. Dipende all'80% dalla sensibilità e al 20% dalla psiche.

Replica

La replica è la capacità dell'esperto di arti marziali di far "rimbalzare" il danno sull'avversario. È efficace nei combattimenti ravvicinati e nelle arti marziali. Si basa al 50% sull'agilità e al 50% sulla sensibilità.

Avventura

Grazie a questa abilità il personaggio subirà un danno ridotto per le cadute, e potrà anche accedere a zaini più grandi e più efficienti.

Nuoto

Tutti a Rubi-Ka sanno nuotare, ma non tutti lo fanno con la stessa bravura. Questa abilità determina la capacità del tuo personaggio di trattenere il fiato e la velocità nel nuoto. Dipende al 60% dalla resistenza, al 20% dall'agilità e al 20% dalla forza.

5.4. Combattimento ravvicinato

Queste sono le abilità con le armi da combattimento ravvicinato; determineranno il tipo di armi da combattimento ravvicinato che il tuo personaggio saprà usare, e la potenza con cui le userà in combattimento.

Armi contundenti a una mano

L'abilità con armi contundenti a una mano, come bastoni e manganelli. Dipende al 50% dalla forza, al 40% dalla resistenza, e al 10% dall'agilità.

Armi da taglio a una mano

Definisce la tua abilità con le armi da taglio di ridotte dimensioni, come una spada corta. Dipende al 40% dall'agilità, al 30% dalla forza, e al 30% dalla resistenza.

Armi da punta

Le armi da punta, come lo stocco o il coltello, possono essere molto efficaci nel combattimento ravvicinato. Non saranno molto utili, però, se non migliorerai questa abilità. Dipende al 50% dall'agilità, al 30% dalla resistenza, e al 20% dalla forza.

Armi contundenti a due mani

Questa abilità è importante per chiunque voglia combattere con grandi armi contundenti da impugnare a due mani come clave, mazze a impugnatura doppia o travi di supporto. Dipende al 50% dalla forza e al 50% dalla resistenza.

Armi da taglio a due mani

Ugualmente importante se preferisci le grandi spade a impugnatura doppia o la falce. Dipende al 60% dalla forza e al 40% dalla resistenza.

Armi energetiche da combattimento ravvicinato

Questa abilità è utilizzata normalmente in aggiunta ad altre come, ad esempio, l'abilità con le armi da taglio a una mano, per determinare la tua capacità di padroneggiare armi con un componente energetico aggiuntivo. I componenti energetici spesso aumentano l'entità del danno inflitto. Dipende al 30% dalla resistenza, al 30% dall'intelligenza, al 30% dalla psiche, e al 10% dalla psiche.

Parata

Molto utile per gli specialisti del combattimento ravvicinato, perché permetterà loro di bloccare gli attacchi ravvicinati e quelli con le arti marziali. Maggiore è l'abilità, più alta è la possibilità di parare il colpo. Si basa al 50% sulla forza, al 20% sull'agilità e al 30% sulla sensibilità.

Attacco furtivo

È l'attacco nascosto. Questa abilità determina la possibilità del tuo personaggio di portare a segno attacchi da posizioni nascoste (segrete o invisibili). Applicare con successo questo attacco può comportare un significativo aumento del danno inflitto alla vittima. L'abilità dipende al 60% dall'agilità, al 30% dall'intelligenza e al 20% dalla sensibilità.

Armi multiple da combattimento ravvicinato

L'abilità con le armi multiple da combattimento ravvicinato è importante nel caso si desideri impugnare più di un'arma contemporaneamente. Normalmente l'utilizzo di più armi comporta una riduzione dell'abilità base ma questa abilità diminuirà tale penalizzazione. I criteri di questa abilità variano a seconda dei diversi tipi di armi in uso contemporaneamente. L'abilità si basa al 60% sull'agilità, al 30% sulla forza e al 10% sulla resistenza.

Attacco rapido

L'attacco rapido un tipo speciale di attacco per il combattimento ravvicinato; ti permetterà di aggiungere un veloce colpo extra alla tua gamma di attacchi. Provoca meno danni dell'attacco normale, ma è tanto veloce che non influisce su quest'ultimo. Può essere usato sia con gli attacchi da combattimento ravvicinato, sia con le armi a distanza quando il nemico è vicino. L'attacco rapido dipende al 60% dall'agilità, e al 40% dalla sensibilità.

5.5. Armi varie

Queste abilità definiscono la capacità e la potenza del tuo personaggio con le armi da lancio. Utili per chiunque voglia aggiungere alcuni attacchi a distanza alla propria gamma di abilità nel combattimento ravvicinato.

Oggetti affilati

È la capacità di lanciare coltelli e altri oggetti affilati. Ovviamente determina la tua efficacia nell'attacco con questo tipo di armi. Dipende al 60% dall'agilità, al 20% dalla forza e al 20% dalla sensibilità.

Granata

É l'abilità nel lancio di oggetti esplosivi. È un'abilità molto popolare e importante per tante persone come mezzo efficiente per provocare danni. Si basa al 40% sull'agilità, al 40% sulla sensibilità e al 20% sull'intelligenza.

Armi pesanti

Permette al personaggio di utilizzare le armi più pesanti. Dipende al 60% dall'agilità e al 40% dalla forza.

5 . 6 . Armi da distanza

Queste abilità riguardano l'uso delle armi da distanza. Sono tutte molto importanti per chi vuole stare alla larga dal combattimento ravvicinato.

Arco

È l'abilità nell'uso di archi e balestre. Ottima per le manovre silenziose. Dipende al 40% dall'agilità, al 40% dalla sensibilità e al 20% dalla forza.

Pistola

Tutti dovrebbero saper usare una pistola a un certo livello; è infatti una delle abilità più popolari. Dipende al 60% dall'agilità e al 40% dalla sensibilità.

Fucile da assalto

Il fucile da assalto è l'arma non-energetica che infligge i danni maggiori. È un arma professionale, che richiede un addestramento serio: tutto o niente. L'abilità dipende al 30% dall'agilità, al 40% dalla resistenza, al 20% dalla sensibilità e al 10% dalla forza.

Pistola e mitragliatore

L'abilità connessa ai mitragliatori e alle pistole mitragliatrici definisce la capacità del tuo personaggio di maneggiare armi che sparano a raffiche. Dipende al 30% dalla forza, al 30% dalla resistenza, al 30% dall'agilità e al 10% dalla sensibilità.

Fucile da caccia

Il fucile da caccia è un'arma da fuoco letale che può colpire più di un bersaglio alla volta, cosa che la rende molto popolare. Dipende al 60% dalla agilità e al 40% dalla forza.

Fucile e fucile di precisione

Sono per gli intenditori di armi a lungo raggio e dovrebbero venir utilizzate solo da chi desidera provocare un grande danno con un unico colpo. L'abilità definisce la competenza nell'uso delle diverse armi di questo tipo, che sono molto diffuse tra cecchini e agenti. Dipende al 60% dall'agilità e al 40% dalla sensibilità.

Armi energetiche a distanza

É un abilità aggiuntiva utilizzata da quanti operano con armi da distanza dotate di componente energetico. Questa abilità non sarà normalmente la sola necessaria per poter utilizzare un certo tipo di arma. Dipende al 40% dalla psiche, al 40% dalla sensibilità, e al 20% dall'intelligenza.

Sparo rapido

Lo sparo rapido è un attacco speciale addizionale che si può effettuare velocemente. Non ha un grande potenziale offensivo, ma, come l'attacco rapido da combattimento ravvicinato, è così veloce che verrà considerato come attacco aggiuntivo. Dipende al 100% dall'agilità.

Sparo di precisione

Lo sparo di precisione è l'abilità prediletta dal cecchino. Utilizzando correttamente questo attacco otterrai un significativo aumento del danno inflitto all'avversario. Tuttavia è fondamentale non venir individuati durante l'azione; in caso contrario si trasformerà in un attacco normale. Dipende al 100% dall'agilità.

Raffica

La raffica è un attacco speciale che spara una serie di tre colpi con la pistola mitragliatrice, il mitragliatore, il fucile da assalto, o con qualsiasi altra arma dotata di tale capacità (verifica l'arma in uso). Una raffica efficace è una manovra molto difficile da effettuare; è necessario un alto livello di abilità sia nell'attacco normale che in quello a raffica. Una raffica genera una penalità per il primo colpo che sarà sferrato dopo questo attacco speciale. L'abilità dipende al 50% dal-

l'agilità, al 30% dalla forza, e al 20% dalla resistenza.

Tutti i colpi

L'abilità Tutti i colpi è utilizzata per vuotare il caricatore della propria arma. Indipendentemente dal numero di colpi rimasti nel tuo caricatore, l'esecuzione di questo attacco speciale li dirigerà tutti sul tuo bersaglio. Non va eseguito con leggerezza, sia perché dovrai ricaricare l'arma dopo l'attacco, sia perché è estremamente difficile e, per riuscire, richiede un alto livello di abilità Tutti i colpi e dell'arma specifica. L'abilità richiede il 60% di forza e il 40% di resistenza.

Attacco speciale con arco

Questa manovra è utilizzata per attaccare con frecce speciali o con l'arco da una posizione nascosta. Se effettuata correttamente può essere un attacco silenzioso, molto efficace e letale. Dipende al 50% dall'agilità, al 40% dalla sensibilità e al 10% dalla forza.

Multiple da distanza

Questa abilità definisce l'efficacia del tuo attacco con più di un arma da distanza simultaneamente (come nel caso di un'arma in ogni mano). Utilizzare più di un arma diminuirà l'abilità di attacco di ogni singola arma, ma sviluppare questa abilità compenserà entro certi limiti tale penalizzazione. Dipende al 60% dall'agilità e al 40% dall'intelligenza.

5.7. Velocità

Troverai qui tutte le abilità che contribuiscono alla tua velocità, sia la velocità nella corsa che la rapidità nel colpire un avversario.

Iniziativa nel combattimento ravvicinato

Questa è l'abilità che devi migliorare per accrescere la frequenza dei colpi, e la velocità di attacco, quando attacchi con armi da combattimento ravvicinato. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dalla psiche, al 10% dall'agilità, e al 10% dall'intelligenza.

Iniziativa a distanza

È l'abilità equivalente per le armi a distanza. Definisce la tua velocità di attacco con le armi a distanza. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dalla psiche, al 10% dall'agilità, e al 10% dall'intelligenza.

Iniziativa psiche

Questa abilità serve ad aumentare la velocità di attacco con armi da lancio e arti marziali. È un'abilità importantissima per gli esperti di arti marziali e per qualsiasi altro personaggio che voglia poter contare sulla sua bravura nel combattimento senza armi. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dalla psiche, al 10% dall'agilità, e al 10% dall'intelligenza.

Iniziativa NanoC

Questa abilità viene usata per aumentare la velocità di esecuzione dei nanoprogrammi. Dipende al 60% dalla sensibilità e al 40% dall'agilità.

Schiva attacchi a distanza

Serve a evitare di essere colpiti da attacchi con armi a distanza. È un'abilità estremamente importante per chiunque voglia andare a combattere. Non diminuisce l'entità del danno se vieni colpito, ma rende meno probabile che tu lo sia. Dipende al 50% dall'agilità, al 30% dalla sensibilità, e al 20% dall'intelligenza.

Evita colpi da combattimento ravvicinato e da arti marziali

Questa abilità aumenta le tue possibilità di non essere colpito in un combattimento ravvicinato. Dipende al 50% dall'agilità, al 30% dalla sensibilità, e al 20% dall'intelligenza.

Evita esplosioni e oggetti lanciati

Aumenta le tue possibilità di non essere ferito da esplosivi o da oggetti lanciati. Dipende al 50% dall'agilità, al 30% dalla sensibilità, e al 20% dall'intelligenza.

Nanoresistenza

Indica la capacità del tuo personaggio e della tua UCN di resistere ed evitare totalmente l'esecuzione sul tuo sistema de nanoprogrammi ostili. È un'abilità molto importante per qualsiasi professione; dipende all'80% dalla psiche e al 20% dall'intelligenza

Velocità corsa

La velocità di corsa è un'altra abilità essenziale nella vita quotidiana. Definisce la velocità con cui puoi correre (la velocità con cui cammini o strisci non variano). Dipende al 40% dall'agilità, al 40% dalla

resistenza, e al 20% dalla forza.

5 . 8 . Protezione

Tutte le abilità relative alla classe armatura non sono abilità in senso stretto. Potrai aumentarle solo indossando armature o utilizzando una nanoformula apposita.

CA impatto e armi a proiettile

Definisce la riduzione del danno causato dall'impatto fisico delle armi a proiettile, o di qualsiasi altro oggetto con una sufficiente velocità.

CA attacco energetico

Definisce la riduzione del danno causato dagli attacchi energetici.

CA attacco ravvicinato e arti marziali

Definisce la riduzione del danno causato dal combattimento ravvicinato e dalle arti marziali.

CA freddo

Le altre abilità di protezione sono vere abilità, e il loro aumento riduce l'entità del danno causato dalle relative situazioni. L'abilità CA freddo aumenta la quantità di freddo che puoi sopportare, nonché le possibilità di resistenza ai danni da freddo causati da nanoprogrammi.

CA fuoco

Determina l'entità dei danni provocati dal fuoco che il tuo personaggio è in grado di sopportare.

CA chimica

Determina la quantità di contaminazione chimica che il tuo personaggio può subire senza morire. Anche il veleno rientra in questa categoria.

CA radiazioni

Indica la quantità di radiazioni a cui puoi resistere.

CA malattia

Definisce la quantità di contaminazione che puoi subire prima di ammalarti.

5.9. Commercio e riparazioni

Queste abilità sono importanti se vuoi produrre equipaggiamento, nanoformule, pozioni etc. oppure riparare oggetti rotti, e può essere un ottimo modo per produrre un reddito.

Ingegneria meccanica

Questa abilità è centrata sui motori e sugli oggetti meccanici. Dipende in parti uguali dall'agilità e dall'intelligenza.

Ingegneria elettrica

Questa abilità, naturalmente, è centrata sugli apparecchi elettrici. Dipende al 50% dall'intelligenza, al 30% dall'agilità, e al 20% dalla resistenza.

Tecnologia campo di forza quantistico

Questa è l'abilità utilizzata per produrre campi di forza, unità antigravitazionali etc. Dipende al 50% dall'intelligenza e al 50% dalla psiche.

Fabbricazione di armi

Come indicato dal nome, è utilizzata per fabbricare armi meccaniche, che siano da combattimento ravvicinato o esplosive. Dipende in parti uguali dall'intelligenza e dalla forza.

Tecnologia farmacologica

Questa abilità è usata per fabbricare medicine e stimolanti. Dipende all'80% dall'intelligenza e al 20% dall'agilità.

Programmazione nanobot

È utilizzata per creare nuovi nanoprogrammi e per applicarli a oggetti fisici. Dipende al 100% dall'intelligenza.

Conoscenze informatiche

Questa capacità definisce l'abilità del tuo personaggio all'uso di computer e nella programmazione dell'IA (intelligenza artificiale). Dipende al 100% dall'intelligenza.

Psicologia

Definisce la capacità del tuo personaggio di comunicare con le persone che incontra (non con altri giocatori) e di persuaderle. Si usa principalmente per il baratto. Dipende in parti uguali dall'intelligenza e dalla sensibilità.

Chimica

Questa abilità è utilizzabile per fabbricare veleni e miscele chimiche. Dipende in parti uguali dall'intelligenza e dalla resistenza.

Insegnamento

È un'abilità molto utile per la maggior parte dei personaggi, perché permette di insegnare agli altri ciò che si sa, in modo che possano migliorare le loro abilità. Dipende al 70% dall'intelligenza, al 20% dalla sensibilità, e al 10% dalla psiche.

5 . 10 . Nano & ausili

Queste abilità determinano la capacità del tuo personaggio di eseguire nanoprogrammi e le sue capacità di guarigione. Sono importanti per tutte le professioni e le specie, ma forse hanno maggiore rilevanza per quelle più collegate alla nanotecnologia e alla guarigione.

Metamorfosi della materia

Questa abilità di nanoprogrammazione è usata per eseguire nanoprogrammi basati sulla modifica della materia. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dalla psiche.

Metamorfosi biologica

I nanoprogrammi eseguiti usando questa abilità riguardano le modifiche ai processi e alle strutture biologiche. Queste formule sono usate per curare e per altri scopi. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dalla psiche.

Modifiche psicologiche

Questa abilità viene usata per eseguire programmi che modificano i pensieri, i sentimenti, la memoria, la percezione, il comportamento, eccetera. Alcuni di questi programmi, per equilibrare il gioco, hanno limitazioni per l'interazione giocatore-a-giocatore. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dalla sensibilità.

Creazione della materia

Questa abilità viene usata per creare la materia dall'energia, che è la funzione di base dei nanobot. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dalla resistenza.

Alterazioni spaziotemporali

Le alterazioni spaziotemporali si usano per eseguire programmi che influiscono sul tempo e sullo spazio. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dall'agilità.

Miglioramenti e modifiche sensoriali

Questa abilità è specializzata nel miglioramento delle capacità sensorie delle persone coinvolte. È spesso usata per migliorare le capacità elusive. Dipende all'80% dall'intelligenza, e al 20% dalla forza.

Pronto soccorso

Molto importante per tutti quelli feriti in battaglia o in incidenti. Usando un kit di pronto soccorso puoi ridare al soggetto una significativa quantità di salute. Attenzione, dovrà passare una notevole quantità di tempo prima di poter beneficiare nuovamente del pronto soccorso. Dipende al 40% dalla sensibilità, al 30% dall'intelligenza, e al 30% dall'agilità.

Terapia

Un modo molto efficiente per recuperare salute e nanopunti fra una battaglia e un'altra. Utilizzando gli ospedali portatili/da campo, un buon medico (o chiunque altro, purché abile nell'utilizzo della tecnologia curativa) può riportare in breve tempo il paziente a uno stato di perfetta salute. N.B.: il tuo paziente deve restare seduto per tutta la durata della terapia. Dipende al 50% dall'intelligenza, al 30% dall'agilità, e al 20% dalla sensibilità.

5.11. Spionaggio

Tutte le abilità di spionaggio fanno parte delle abilità elusive e possono essere molto utili per un personaggio che intende specializzarsi, perché quasi tutti i gruppi avranno bisogno di qualcuno con queste capacità.

Occultamento

Puoi usare l'occultamento per non farti vedere e per poterti muovere liberamente in aree dove non dovresti essere. Dipende al 70% dalla sensibilità, e al 30% dall'agilità.

Scassinamento e apertura

È l'abilità usata per aprire porte chiuse a chiave e altre serrature. Dipende al 40% dall'agilità, al 30% dalla sensibilità, e al 30% dalla psiche.

Disarmo delle trappole

È l'abilità usata per disarmare le trappole; serve anche a scoprirle, se utilizzata insieme alla percezione. Utilissima. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dall'intelligenza, e al 30% dall'agilità.

Percezione e individuazione

È l'abilità principale per individuare le cose, che siano persone occultate, oggetti nascosti o trappole. Dipende al 70% dalla sensibilità, e al 30% dall'intelligenza.

5 . 12 . Navigazione

Queste abilità definiscono la capacità del tuo personaggio di utilizzare veicoli e di guidarli nel mondo di Rubi-Ka.

Veicolo aereo

Questa abilità permette di pilotare veicoli aerei. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dall'intelligenza, e al 20% dall'agilità.

Veicolo terrestre

Questa abilità definisce il tipo di veicoli terrestri utilizzabili dal tuo personaggio. Dipende al 60% dalla sensibilità, al 20% dall'intelligenza, e al 20% dall'agilità.

Veicolo di navigazione idroponica

Non ancora supportato.

Navigazione mappa

Questa abilità determina il tipo di impianti della mappa che puoi eseguire, e la quantità di informazioni che da essi puoi ricavare. Dipende al 50% dalla sensibilità, al 40% dall'intelligenza, e al 10% dalla psiche.

6 Professioni

6.1. Introduzione

Poco più avanti troverai la descrizione di tutte le professioni esistenti in Anarchy Online. Anche se le descrizioni non forniscono tutti i particolari, questa guida offrirà ai nuovi utenti di Anarchy Online una visione più approfondita dei compiti, dei vantaggi e degli svantaggi di ciascuna professione.

La guida fornisce una breve descrizione di ogni professione, per darne un'idea generale. Dopo ogni descrizione troverai un elenco dei punti forti e deboli della professione in questione. I punti forti mostrano quali tipi di abilità una professione trova più facili da usare, mentre i punti deboli mostrano le abilità a cui una professione non è molto portata. Queste indicazioni non sono assolute, però, perché un personaggio che in generale non è portato al combattimento può ugualmente avere una abilità specifica in quel settore.

Le abilità chiave sono quelle che devono essere considerate fondamentali per quella professione. Naturalmente è possibile che alcune di esse non ti interessino; allo stesso tempo, abilità non elencate qui possono essere molto importanti. Per esempio, sono pochi i soldati che sviluppano molte abilità con le armi da distanza, ma la maggior parte di loro apprende almeno le tecniche basilari di pronto soccorso.

Mentre giochi ad Anarchy Online, puoi premere il tasto "u" oppure cliccare sul pulsante "abilità" , nella parte inferiore della schermata, per visualizzare le tue abilità e la quantità di PM. Le abilità saranno colorate, e i colori indicheranno quanto ti costerebbe migliorare ciascuna di esse. Lo spettro di colori va dal verde chiaro (molto facile) al blu scuro (molto difficile). Per esempio, migliorare un'abilità verde chiaro ti costerà meno PM che migliorare un'abilità verde scuro; migliorare un'abilità verde scuro ti costerà meno PM che migliorarne una azzurro chiaro; allo steso modo, migliorare un'abilità azzurro chiaro ti costerà meno PM che migliorarne una blu scuro. Usando questa guida, e osservando il colore di ciascuna abilità, potrai facilmente stabilire in quali abilità il tuo personaggio eccelle e in quali riscontra problemi. Infine troverai un elenco dei tipi fondamentali di nanoprogrammi a cui ogni professione può accedere. La maggior parte delle professioni ha qualche nanoprogramma addizionale, per il perfezionamento di specifiche abilità, che può non essere presente nell'elenco. I tipi normali di nanoprogrammi sono i seguenti:

Guarigione: Ripristina nel soggetto una determinata quantità di salute.
Guarigione di gruppo: Come Guarigione, ma ha effetto su tutta la squadra.
Incremento: Aumenta l'armatura, il danno provocato, l'abilità, la salute, o persino l'esperienza.
Riduzione: Diminuisce l'armatura, il danno provocato o l'abilità.
Scudo: Provoca danni al nemico che ti attacca.
Scudo deflettore: Rimanda al nemico una parte del danno.
Radice: Blocca il bersaglio nel punto in cui si trova, impedendogli i movimenti ma non la capacità di combattere.
Laccio: Rallenta i movimenti del bersaglio, ma non gli toglie la capacità di combattere.
Guarigione progressiva: Restituisce la salute progressivamente, per un certo periodo.
Danno progressivo: Arreca danni progressivamente, per un certo periodo.
Danno diretto: Danneggia il bersaglio istantaneamente.
Acquietamento: Pone il nemico in uno stato di trance, impedendogli di attaccare se non per autodifesa.

6 . 2 . Avventuriero

"Salve, compagno di avventura! Che cosa ti porta proprio oggi in queste lande desolate? I vermi della sabbia sono famelici in questo periodo dell'anno, sai. Ah, vuoi essere un avventuriero, eh? Beh, posso dirti che non esiste una vita migliore di questa. Le città? Un ammasso di titanio contorto e di gente ancora più contorta. Il vero potere è qui: nel deserto, nel sole, nella pioggia. Questo è il mio posto, e finché ho le mie armi e i miei nanoprogrammi non troverai nessuno più bravo di me a sopravvivere. Inoltre, in quale altro luogo potresti imparare a usare la nanotecnologia che ti trasforma in un leet o anche in una lucertola dei pozzi? Ah ah ah! Le facce che hanno fatto quegli stupidi cittadini quando mi sono trasformato in un leet e ho parlato con loro… Allora, acchiappa il tuo zaino e muovi le gambe, se vuoi vivere un'avventura incredibile!"

Panoramica

L'avventuriero è un personaggio versatile. Non ha veri punti deboli ma, allo stesso tempo, non eccelle in alcun campo. Adeguate capacità di guarigione, sia con la nanotecnologia che con l'equipaggiamento, lo rendono adatto sia a una carriera solitaria, sia come valido membro di una squadra. I programmi di metamorfosi sono una particolarità di questa professione, a cui aggiungono un tocco speciale. L'avventuriero è il parametro sul quale ci si basa per valutare le altre professioni.

Punti forti
Abilità nella vita all'aria aperta
Salute
Combattimento ravvicinato
Pistole
Punti deboli
Combattimento senza armi
Alcuni tipi di combattimento a distanza
Abilità chiave
Armi da taglio a una mano
Pistola
Sparo rapido
Velocità corsa
Terapia
Tutte le abilità di navigazione

Nanoprogrammi
Incremento armatura
Scudo
Guarigione
Metamorfosi
Guarigione di squadra
Incremento velocità di corsa

6 . 3 . Agente

"Eh? Ma dove… chi…. come diavolo hai fatto a trovarmi?!! Bah, non ha importanza, ma vedo che hai già il potenziale necessario per diventare un buon agente. Occultamento e sorpresa. L'importante è questo. Con un fucile in una mano e un nanoveleno nascosto in un manica, possiamo colpire come la vipera dell'asfalto e svanire nel-l'ombra. E poi non farmi parlare della nostra capacità di passare a qualsiasi professione che ci interessi! Oh, ragazzi, se non fosse per questo sono sicuro che avrei fatto visita alle cabine di recupero un po più spesso di quanto ho fatto finora. Quando il gioco si fa duro e no c'è un posto dove nascondersi, beh, è sempre una benedizione poter scegliere un'altra professione e risolvere il problema a botte o in qualche altro modo. Non mi fraintendere, però: non c'è niente di più bello che girare il pianeta in incognito, scegliendo i bersagli a sinistra e a destra senza farsi notare. Eh eh. Ora abbassati, o mi farai scoprire!

Panoramica

Quella dell'agente è probabilmente la più versatile di tutte le professioni, semplicemente perché, utilizzando gli appositi nanoprogrammi, permette di passare a qualsiasi altra professione. Questo può portare a interessanti combinazioni, che solo i giocatori più inventivi e abili possono padroneggiare. Anche l'agente ha alcune caratteristiche particolari, ma tende ad avere problemi di salute.

Punti forti
Fucili
Sparo di precisione
Spionaggio
Alcune abilità commerciali
Punti deboli
Salute
Combattimento ravvicinato

Abilità chiave
Fucile e fucile di precisione
Sparo di precisione
Occultamento
Percezione
Psicologia
Nanoprogrammi
Incremento danno
Danno progressivo
Cambio professione
Radice
Incremento occultamento

6.4. Medico

"Allora, sei venuto da me perché vuoi essere un medico, eh? Beh, permettimi di dirti una cosa… stai per farti una montagna di amici! Vedi, noi medici siamo forse i membri più desiderabili in una squadra. Tutti quei vigilanti, soldati ed esperti di arti marziali non avrebbero molte possibilità in combattimento, se non ci fossimo noi, pronti a eseguire i nostri nanoprogrammi e a guarirli. Vuoi andare un po' a caccia per conto tuo? Benissimo, puoi farlo, perché siamo in grado di guarire anche noi stessi. Però, come ho già detto, siamo essenziali nelle squadre per guarire gli altri membri. Anche quando si tratta di provocare danni, ce la caviamo molto bene: con delle belle iniezioni di veleno possiamo far salire notevolmente il numero delle vittime nemiche, e non è necessario mettersi in lista d'attesa."

Panoramica

Il medico è un maestro nell'arte di mantenere in vita le persone, ma può anche trasformare la sua conoscenza dei tessuti viventi in un'arma mortale. Dal punto di vista degli altri giocatori, il medico è forse il membro più richiesto da una squadra. C'è sempre bisogno di un medico; spesso è l'unico che possa salvare la situazione quando il gioco si fa un po' più duro del previsto.

Punti forti
Guarigione
Abilità con le nanoformule
Alcune abilità commerciali
Punti deboli

Il combattimento di ogni tipo, eccetto quello con le nanoformule
La maggior parte delle iniziative
Abilità chiave
Nanoriserva
Iniziativa esecuzione nano
Nanoresistenza
Conoscenze informatiche
Pronto soccorso
Terapia
Tutte le abilità nano
Nanoprogrammi
Danno progressivo
Danno diretto
Guarigione
Guarigione progressiva
Guarigione di squadra
Incremento iniziativa combattimento/danno

6 . 5 . Vigilante

"Per me il gioco si chiama "picchia e fracassa"… beh, praticamente il mio nome. Vieni con me così ti insegno i modi migliori pe rompere le cose, e anche i modi migliori per fracassare le cose. Ho de bei muscoloni, una gran salute e delle armi proprio pericolose, e quindi sto sempre a picchiare i nemici e mi becco la maggior parte de colpi. Così tutti restano vivi… e io sono bravo a incassare. So anch usare la tek…teco…tecnologia, così poi mi scateno e faccio danni molto, molto più grossi. Sono anche capace di fare uno scudo che m protegge e fa rimbalzare il danno sui nemici. Non importa se attacco io o se mi attaccano gli altri, io faccio sempre tanti danni. Alla fine risultato è sempre lo stesso: nemico morto. So anche gridare forte e spaventare i nemici. Fa molto comodo quando stanno arrivando di corsa tanti nemici! Hu hu. Beh, ti faccio vedere come si fa a spaccar tutto così diventi famoso su Rubi-Ka. Basta parlare, adesso. Mi è venuto mal di testa."

Panoramica

Il vigilante è, da solo, una squadra di demolizione! La sua specialità è il combattimento ravvicinato, ed è in grado di brandire disinvoltamente qualsiasi arma, dallo stiletto agli enormi magli. Può provocare e subire grandi quantità di danni, aiutato dai suoi nanoprogrammi specializza-

grandi quantità di danni, aiutato dai suoi nanoprogrammi specializzati. Ricordati, però, che questi programmi sono molto costosi.

Punti forti
Salute
Combattimento armato ravvicinato
Alcune abilità commerciali
Combattimento a mani nude
Punti deboli
Combattimento a distanza
Abilità con le nanoformule
Abilità chiave
Sviluppo corporeo
Rissa
Tutte le abilità di combattimento ravvicinato
Iniziativa di combattimento ravvicinato
Psicologia
Nanoprogrammi
Incremento iniziativa di combattimento
Assorbimento danni
Scudo
Incremento salute
Provocazione
Spavento

6 . 6 . Ingegnere

"La tecnologia e i macchinari sono i migliori amici del cittadino, su questo non ci sono dubbi. Con qualche componente di base e un colpetto del polso, potrai essere il fiero proprietario di un'arma fatta su misura e nuova di zecca. Segui le mie istruzioni e io non solo ti insegnerò come equipaggiare gli amici e i clienti con pistole, spade e oggetti contundenti di prima qualità, ma ti mostrerò anche come utilizzare le tue abilità sul campo di battaglia. L'armatura del tuo amico, o la tua, è troppo vecchia e non più abbastanza efficiente? Nessun problema! Grazie alla tecnologia puoi migliorare le statistiche di quell'armatura e vedrai i risultati… sorriderai da un orecchio all'altro! Ehi, perché non aggiungiamo all'equipaggiamento uno scudo che danneggi il nemico quando lo colpisce? Ma certo, ecco qui. Ho appena visto quel sorriso allargarsi ancora. Quell'arma è un po' lenta? Non preoccuparti! Possiamo usare la nostra vecchia amica tecnologia per aumentare la sua capacità di arrecare danni. E non dimentichiamo la personificazione della nostra amica tecnologia: il buon vecchio

po' lenta? Non preoccuparti! Possiamo usare la nostra vecchia amica tecnologia per aumentare la sua capacità di arrecare danni. E non dimentichiamo la personificazione della nostra amica tecnologia: il buon vecchio droide. Lasciami dire una cosa: sii un ingegnere e diventerai la persona più felice che sia mai esistita. Senti, quell'armatura ha bisogno di riparazioni?"

Panoramica

L'ingegnere è un maestro nell'arte della costruzione, sia con i mezzi convenzionali che con i nanoprogrammi. Il suo robot è la sua arma e la sua protezione: un ingegnere è facilmente riconoscibile dal suo onnipresente amico automa. L'ingegnere preferisce occuparsi di oggetti fatti dall'uomo, piuttosto che concentrarsi su altre abilità, come il combattimento. Questo non significa, però, che non sia in grado di difendersi: mettilo con le spalle al muro e avrai il tuo daffare.

Punti forti
Abilità commerciali
Abilità nanoformule
Punti deboli
Salute
Tutte le abilità di combattimento eccetto con la pistola
Abilità chiave
Tutte le abilità commerciali eccetto la psicologia
Metamorfosi materia
Creazione materia
Tempo e Spazio
Pistola
Nanoprogrammi
Incremento armatura
Scudo
Guarigione robotica
Animaletto robot
Incremento armi da distanza

6.7. Faccendiere

"Pssst, ehi, posso fare qualcosa per te? Hai bisogno di un'arma? Ti serve qualche stimolante illegale? Devi trovarti all'altra estremità di Rubi-Ka in pochi secondi? Io sono la persona che stavi cercando. Nomina qualsiasi cosa e te la troverò. Ti serve l'accesso rapido alla

Griglia per poter andare velocemente in tutto il resto del pianeta? Non devi più cercare. Ti faccio andare da Meetmedere a Mort in un batter d'occhio. Hai bisogno di assistenza per completare la tua missione? Eccomi qui. Indicami le trappole e troverò le soluzioni. Indicami i bauli chiusi a chiave e te li aprirò. Indicami i nemici e sistemerò anche loro. Li immobilizzerò con i miei nanoprogrammi. Farò il pirata informatico e ti curerò usando la nanotecnologia. Qualcuno ti sta alle costole? Ti farò correre più velocemente. Niente si muove se non lo dico io. Sii un faccendiere e sarai affaccendato per tutta la vita. Allora, ehm, ti serve qualche prodotto di contrabbando?"

Panoramica

Il faccendiere si trova bene nei luoghi chiusi, con trappole, serrature e altri congegni. È estremamente versatile: tenta di imparare tutto velocemente, in modo che tu e gli altri possiate contare su di lui. È un'ottima professione per i solitari, ma è anche utile avere un faccendiere in una squadra: può viaggiare facilmente in tutto Rubi-Ka usando i suoi esclusivi nanoprogrammi che gli permettono di accedere alla Griglia. Tuttavia, tentare di mantenere un livello alto in tutte le abilità (soprattutto in quelle nano, piuttosto costose) può rappresentare un notevole impegno economico.

Punti forti
Alcune armi da distanza
Alcune abilità di velocità
Abilità di spionaggio
Navigazione
Punti deboli
Combattimento ravvicinato
Abilità nanoformule
Abilità chiave
Mitragliatori e mitragliatrici
Raffica
Tutte le abilità di velocità, eccetto le iniziative non a distanza
Conoscenze informatiche
Tutte le abilità di spionaggio
Tutti i tipi di veicolo
Nanoprogrammi
Guarigione progressiva
Incremento danno
Radice

Laccio
Propulsione corsa
Speciali nanoprogrammi per la Griglia

6 . 8 . Seguace di arti marziali

"Ahh, giovane amico. Vedo che sei assetato di conoscenza. È una buona qualità per un seguace delle arti marziali, perché la conoscenza di se stessi e del proprio corpo è essenziale per il successo. Allenati con me e il tuo corpo diventerà la tua arma: un'arma veloce, silenziosa e letale. I tuoi pugni colpiranno pesantemente gli avversari, i tuoi attacchi esperti spegneranno la vita nei nemici, e quando parteciperai a una rissa, beh… farai seri danni. Questo non significa che tu non possa imparare a usare altre armi, comunque. Molti miei studenti di arti marziali sono esperti arcieri, e alcuni decidono persino di apprendere l'uso delle armi da combattimento ravvicinato. A mano a mano che il tuo corpo e la tua mente diventeranno una cosa sola, anche i tuoi nanoprogrammi si rafforzeranno e potranno aiutare te stesso e i tuoi alleati durante il combattimento. Puoi essere d'aiuto a te stesso e agli altri guarendo, rafforzando i corpi, aumentando la velocità di attacco e persino, quando la situazione lo esige, trasformandoti in una pura forza distruttiva. Apprendi le arti marziali e non avrai più bisogno d'altro."

Panoramica

Il seguace delle arti marziali è un guerriero spirituale, abilissimo con il silenzioso arco e nel combattimento a mani nude. Alcuni seguaci delle arti marziali decidono di seguire il loro sentiero verso l'illuminazione facendosi aiutare anche dalle armi per il combattimento ravvicinato. La sua concentrazione è assoluta, il che lo rende un nemico letale, soprattutto se usa correttamente il suo arsenale di nanoprogrammi; paga cara la stessa concentrazione, però, in tutti gli altri campi.

Punti forti
Combattimento a mani nude
Armi da lancio
Archi
Velocità
Punti deboli
Combattimento a distanza, eccetto l'arco
Abilità commerciali

Abilità chiave
Sviluppo corporeo
Arti marziali
Rissa
Dimach
Replica
Arco
Attacco speciale con l'arco
Tutte le abilità di velocità, eccetto le iniziative da distanza e nano
Nanoprogrammi
Incremento armatura
Incremento combattimento
Incremento danno
Guarigione
Guarigione di squadra
Incremento salute/nanoriserva
Incremento velocità

6 . 9 . Metafisico

"Dimentica tutto ciò che hai imparato. Dimentica tutto ciò che hai visto. Come metafisico, conoscerai tutto ciò che esiste realmente. Imparerai a imbrigliare la tua ira e il tuo rancore, per poterli usare contro altri o perché siano di vantaggio a te stesso. Attraverso la tua sempre crescente conoscenza dell'universo e della nanotecnologia, potrai evocare forze che lottino per te e forze che ti guariscano. La tecnologia ci ha fornito armi con cui combattere, ma il vero potere e la vera conoscenza sono nelle forze superiori. Controlla la tua ira e potrai aumentare ulteriormente la potenza delle forze superiori. Tutti gli scettici assaporeranno la tua ira! Coloro che ti affronteranno saranno spogliati delle loro nanotecnologie, saranno immobilizzati, e bombardati dalla tua energia. Il fato di tutti coloro che ti sfideranno è scritto nel tempo. Come metafisico, mostrerai loro chi li ha creati. Tu sei il principio e la fine."

Panoramica

Quella del metafisico è una delle professioni più specializzate di Rubi-Ka; concentra tutta la sua furia in una forma tangibile. Senza i suoi animaletti è inerme e indifeso, il che rende complicata questa professione se è solitaria. Il metafisico ha molto da offrire alla sua squadra con i suoi specializzati incrementi nano, e anche per la paura che può instillare nei

nemici grazie alle sue potenti abilità di riduzione. I metafisici che utilizzano il Notum sono in grado di volare, cosa che rende la professione davvero interessante.

Punti forti
Abilità nanoformule
Alcune abilità commerciali
Alcune abilità di velocità
Punti deboli
Tutti gli altri campi
Abilità chiave
Nanoriserva energetica
Iniziativa di nanoesecuzione
Tutte le abilità con nanoformule
Conoscenze informatiche
Nanoprogrammazione
Nanoprogrammi
Animaletti da combattimento
Riduzione abilità di combattimento
Riduzione abilità nano
Danno diretto
Animaletti curativi
Incremento nanoesecuzione
Incremento abilità nano
Incremento animaletti
Radice

6 . 10 . Nanotecnico

"La capacità di trasformare qualcosa in un fumante mucchio di ceneri è indubbiamente un grande potere. È ancora meglio quando hai tale potere sulla punta delle dita. Aggiungi a tutto questo l'arma da distanza che preferisci, e presto invierai un sacco di nemici alla cabina di recupero. Oppure correranno come pazzi per allontanarsi da te. Come nanotecnico, potrai avere tutto questo e molto più. I nostri nanoprogrammi possono coprire l'intera gamma di danni, da quelli chimici a quelli da combattimento ravvicinato, dal freddo al fuoco. Troveremo sempre il modo di danneggiare qualcuno, indipendentemente dalla sua armatura o dalle sue abilità. Alcuni dicono che la mente è superiore alla materia. Bene, io dico che è la mente che crea la materia. Oltre a poter infliggere a un avversario qualunque tipo di danno, come nanotecnico potrai accecare un avversario, immobilizzarlo nel punto in cui si trova, e persino impedire gli attac-

chi avversari. Eseguendo i programmi su te stesso, aumenterai la tua capacità di uso della nanotecnologia. La materia crea e la materia distrugge, ed è a disposizione di noi nanotecnici."

Panoramica

Quella di nanotecnico è una professione altamente specializzata e focalizzata su una cosa: come infliggere al bersaglio la maggior quantità possibile di danni in pochissimo tempo. I nanoprogrammi sono la sua arma; il suo arsenale ne contiene sempre una gran varietà. Il nanotecnico ha anche accesso a programmi extra che migliorano l'efficacia dei suoi attacchi fino a renderli un'arma precisa e letale.

Punti forti
Abilità nanoformule
Abilità di velocità relative ai nanoprogrammi
Alcune abilità commerciali
Punti deboli
Tutti gli altri campi
Abilità chiave
Nanoriserva energetica
Iniziativa di nanoesecuzione
Nanoresistenza
Tutte le abilità con nanoformule
Pistola
Conoscenze informatiche
Nanoprogrammazione
Nanoprogrammi
Acceca
Danno diretto
Incremento nanoesecuzione
Incremento rigenerazione nanoriserva
Radice
Acquietamento

6 . 11 . Soldato

"E così vuoi essere un VERO combattente, eh? Bravo, bravo! Beh, non te ne stare lì impalato! Adesso ti dirò tutto sulla bella vita del soldato. Prima di tutto, dovrai allenarti. Noi soldati siamo macchine da combattimento spietate e asciutte, e dobbiamo essere sempre in piena forma. Possiamo addestrarci all'uso di qualsiasi arma che scegliamo… beh, le armi più importanti, comunque! Ah, ah, ah. Mi

stai ascoltando, recluta? Bravo, bravo. Le armi da distanza sono quelle che contano; sul campo di battaglia non esitiamo a mostrare la nostra bravura nell'usarle. Dammi un bersaglio, e lo distruggerò! Verrai addestrato anche nell'arte della nanotecnologia, per portare il tuo corpo al massimo livello. Userai questa tecnologia per migliorare la tua salute, per infliggere più danni, per migliorare la tua armatura, per provocare i nemici affinché ti attacchino e persino per fare rimbalzare i danni sui tuoi attaccanti, grazie allo scudo. Usa tutto ciò! Per quel che mi riguarda, l'unico nemico buono è il nemico morto. Non stare lì a farti entrare le mosche in bocca, muoviti! Sii utile. Sii forte. Sii un soldato! Avanti… marsh!"

Panoramica

Il soldato è un maestro nell'uso delle armi da fuoco, il pilastro che sostiene qualsiasi squadrone di combattimento. Ha un'enorme capacità di infliggere danni a lunga distanza, e la salute necessaria a sopportare quelli inflitti a lui. Il soldato è carente in molti altri campi ma, se utilizza gli adeguati nanoprogrammi, è così bravo a provocare danni che tutto il resto non ha importanza.

Punti forti
Salute
Combattimento a distanza
Alcune abilità commerciali
Navigazione
Punti deboli
Combattimento ravvicinato
Abilità con nanoformule
Abilità chiave
Sviluppo corporeo
Utilizzo armi pesanti
Tutte le abilità a distanza eccetto quelle con l'arco
Iniziativa a distanza
Insegnamento
Veicoli terrestri
Nanoprogrammi

Scudo deflettore

Incremento danno
Incremento armatura
Incremento salute
Guarigione

6 . 12 . Commerciante

"Fatti avanti, fatti avanti! Non potresti trovare una professione migliore di quella del commerciante! Sconti, merci e crediti a non finire. Dico davvero! Ti darò persino la mia garanzia "denaro-restituito-al-100%-e-nessuna-domanda". Che cosa si può chiedere di più? Stai pensando di entrare a far parte dell'industria del commercio? Ottima scelta. Come commerciante avrai accesso a materiali e merci provenienti da tutto Rubi-Ka, a prezzi bassissimi. Quel soldato ha bisogno di un impianto? Compra a poco e vendi caro. Quel faccendiere vuole un fucile? Compra a poco e vendi caro. A quel nanotecnico serve un nanocristallo? Eh eh, l'hai capita: compra a poco e vendi caro. Il mercato è la tua ostrica. Ma tu mi sembri uno dal grilletto facile. Nessun problema. Dateci un fucile e lo useremo, ma fateci usare i nostri nanoprogrammi e addirittura ci impadroniremo di alcune abilità del nemico. E lo faremo gratis, eh eh eh! Ehi, possiamo persino scambiare la mente con quella di un nemico e quindi controllarlo. Senza costi aggiuntivi, aumenterò l'armatura e l'abilità di un amico e sacrificherò la mia. Ehi, è questo che facciamo: transazioni. Allora, che ne dici? Diventa un commerciante e sarai il tuo personale centro commerciale. Se ti decidi entro 5 minuti, includerò persino questo set di coltelli Bronto Burger, nanoaffilati!"

Panoramica

Quella del commerciante è una professione non ortodossa: combina la tradizionale attività commerciale con aquella più simbolica di barattare baratto di abilità, salute e altro. Il commerciante è a proprio agio in una squadra, e i suoi sacrifici attraverso i nanoprogrammi sono molto apprezzati dai suoi compagni. È una professione molto complessa e molto sociale.

Punti forti
Abilità commerciali
Abilità con nanoformule
Punti deboli
Tutti i tipi di combattimento
Abilità chiave
Nanoriserva energetica
Fucile da caccia
Iniziativa di nanoesecuzione
Navigazione
Tutte le abilità commerciali
Tutte le abilità nano

Nanoprogrammi

Le possibilità nano del commerciante sono di difficile classificazione. Il commerciante può sottrarre salute, nanopunti, abilità o protezione da un bersaglio, prendendo per sé alcuni dei punti sottratti. Allo stesso modo, può sottrarre tutto ciò da se stesso e darne una parte al bersaglio o anche a tutta la sua squadra. Il commerciante, manipolando i nanobot, può anche impadronirsi del corpo di un mostro o di un alieno, e controllarlo per un certo periodo. Possiede inoltre diversi programmi Radice.

Trasferimento abilità iniziativa
Trasferimento abilità di combattimento
Trasferimento salute
Trasferimento armatura
Incremento abilità commerciale
Incremento danno
Radice
Trasferimento nano
Acquietamento
Fascino
Incremento conoscenze informatiche

6 . 13 . Burocrate

"La mente. È tutto qui. Come arma, niente può battere la mia mente, migliorata e aumentata dalle nanotecniche. Certo, impugnare due Freedom Arms, puntare un fucile Vektor ND o andare in giro con un Nova Flow aiuta; ma quando si possono manipolare i propri nemici… beh, io potrei semplicemente spingerli via! Quando c'è da prendere il controllo di un combattimento, e i nemici sono decisamente più numerosi, nessuno è più qualificato di noi, puoi scommetterci. Ho persino un certificato ufficiale che lo prova. Non c'è niente di meglio che immobilizzare il nemico in un punto, danneggiare un altro nemico con un'esplosione energetica, rallentarne un altro fino a farlo strisciare e far sì che un altro ancora soddisfi i tuoi capricci; il tutto solo con il pensiero e con l'aiuto dei nanobot. L'amministrazione ci manda persino un robot che ci aiuta a svolgere i compiti quotidiani. Non c'è niente di meglio! Firma subito per diventare un burocrate, e io metterò da parte le normali 137 pagine di contratto e di domanda di assunzione."

Panoramica

Il burocrate non ama il combattimento, e preferisce concentrarsi sulla manipolazione mentale e sul controllo dei servitori robot. Ha una gran varietà di nanoprogrammi, con incrementi di acquietamento, di paura e di esperienza che nessun'altra professione possiede. È necessaria una buona capacità di concentrazione per poter svolgere nel modo migliore questa professione, ma può essere molto gratificante, soprattutto per i giocatori con tendenze sociali.

Punti forti

Abilità con nanoformule

Alcune abilità commerciali
Alcune iniziative

Punti deboli

Salute
Il combattimento con tutti i mezzi, eccetto che con i nanoprogrammi

Abilità chiave

Iniziativa nanoesecuzione
Conoscenze informatiche
Tutte le abilità nano, eccetto la Metamorfosi materiale
Psicologia

Nanoprogrammi

Fascino
Danno diretto
Incremento esperienza
Spavento
Acquietamento
Animaletto robot
Radice

Laccio

7 Comandi tastiera e chat

Questo capitolo contiene elenchi di tutti i comandi da tastiera e di chat disponibili in Anarchy Online; ti sarà utile per trovare facilmente il comando che ti serve, che sia un comando di attacco da tastiera o una richiesta tramite i comandi di chat.

7.1. Comandi di chat

Uso dei comandi di chat

Aiuto

Aiuto generale sui comandi di chat	/help
Comandi di chat basilari	/chathelp
Comandi degli animaletti	/pet help
Comandi di squadra	/team help
Comandi di organizzazione	/org help

Comandi di chat basilari

Parlare nel canale attivo	<messaggio>	
Parlare nelle vicinanze	/say <messaggio>	
Gridare (chat vicinanze)	/shout <messaggio>	/s <messaggio>
Sussurrare (chat vicinanze)	/whisper <messaggio>	/w <messaggio>
Inviare messaggio privato	/tell <nome> <messaggio>	/t <nome> <messaggio>
Risposta a ultimo messaggio privato	/reply <messaggio>	/r <messaggio>
Emote (chat vicinanze)	/me <messaggio>	
Cambiare canale chat	/channel <canale>	/ch <canale>
Parlare al gruppo	/group <gruppo> <messaggio>	/g <gruppo> <messaggio>
Invitare utente a conversazione privata	/invite <nome>	
Espellere utente da conversazione privata	/kick <nome>	

<canale> può essere l'inizio del nome di un canale. Se due canali possono essere identificati dallo stesso testo, non ne sarà scelto alcuno.

Comandi di chat speciali

Richiesta di assistenza ARK o GM	/petition <messaggio>
Ignorare giocatore selezionato	/ignore

75

Eseguire testo /script <nome file>	/<nome file>
Mostrare testo in finestra chat	/text <messaggio>
Attiva/disattiva modalità AFK	/afk

Assicurati che il tuo messaggio di richiesta spieghi chiaramente all'ARK o al GM il tuo problema. Per usare un testo con solo /<nome file>, il nome del file deve essere diverso da qualsiasi comando di chat.

Comandi di sistema

Selezionare se stessi	/selectself
Creare pulsante macro	/macro <testo pulsante> <comando di chat>
Mostra tempo di gioco con personaggio	/played
Autodistruzione (salute => 0)	/terminate
Seguire bersaglio automaticamente	/follow
Iniziare uscita	/camp
Abbandonare gioco (fine connessione)	/quit
Modificare distanza visuale	/viewdist <%>
Modificare distanza visuale personaggio	/chardist <%>
Modificare entrambe le visuali	/char&viewdist <%>

Comandi di squadra

Aiuto su comandi di squadra	/squadra help
Modifica sistema saccheggio	/squadra loot <sistema>

Attualmente ci sono tre sistemi di saccheggio: all (tutti) (tutti possono saccheggiare), alpha (in ordine alfabetico) e leader (capo) (il capo prende tutto).

Comandi animaletti

Aiuto su comandi animaletti	/pet help
Seguire padrone	/pet follow
Attaccare bersaglio	/pet attack
Ritirarsi da combattimento	/pet behind
Cercare qualsiasi bersaglio valido, attaccare e ripetere	/pet hunt
Proteggere posizione attuale	/pet guard
Attendere (restare, ma senza attaccare)	/pet wait
Riferire su salute e obiettivo	/pet report
Rinominare animaletto	/pet rename <nome>
Parlare	/pet chat <messaggio>

Guarire bersaglio (se possibile)	/pet heal
Distruggere	/pet terminate

7 . 2 . Uso della tastiera

Uso della tastiera

<Esc> chiuderà o annullerà un oggetto con ogni clic, nel seguente ordine (se applicabile): 1. Chiude la finestra Informazioni.
2. Esce dall'inserimento chat senza eliminare o inviare il testo scritto. <Invio> attiva nuovamente l'inserimento.
3. Elimina tutte le selezioni e interrompe l'attacco.

Movimenti

Avanti	W	<freccia su>	[Bloc Num disattivo] + <num 8>
Indietro	S	<freccia giù>	[Bloc Num disattivo] + <num 2>
Gira a destra	D	<freccia destra>	[Bloc Num disattivo] + <num 6>
Gira a sinistra	A	<freccia sinistra>	[Bloc Num disattivo] + <num 4>
Spostamento laterale a destra	C		
Spostamento laterale a sinistra	Z		
Corri / cammina	<Indietro>		
Seduto / in piedi	X		
Furtivo / Normale	H		
Salta	<Spazio>		
Esecuzione automatica	[Bloc Num attivo] + <num 0>		

Tenere premuto un tasto di movimento (Avanti, Indietro, Gira o Spostamento laterale), poi tenere premuto ALT o MAIUSC e rilasciare i tasti nello stesso ordine farà sì che il personaggio continui il movimento finché non premerai lo stesso tasto o il tasto per il movimento contrario.

Uso della barra azione, delle finestre e dei pannelli

Attiva/disattiva visualizzazione barra azione	Y
Mostra numero sezione tasti di scelta rapida	MAIUSC + <#> (1-9 o 0)
Numero tasto di scelta rapida attivo nella sezione visualizzata	<#> (1-9 o 0)
Inventario	I
Finestra Abilità	U (uscire con “U” conta come “Annulla”)
Mappa pianeta	P
Pannello Equipaggiamento	CTRL + 1
Pannello Azioni	CTRL + 2
Pannello Conoscenza	CTRL + 3
Pannello Missione	CTRL + 4
Pannello Squadra	CTRL + 5

77

Pannello Mappa	CTRL + 6
Pannello Amici	CTRL + 7
Pannello Programmi	CTRL + 8
Pannello Statistiche	CTRL + 9
Pannello Opzioni	<F10>
Cambia layout (finestra chat e pannello)	|(pipe)

Comandi telecamera e screenshot

Alterna visuale in 1ª/3ª persona	F8
Telecamera successiva	CTRL + F8
Ruota telecamera in senso orario	[Bloc Num attivo] + <num 4>
Ruota telecamera in senso antiorario	[Bloc Num attivo] + <num 6>
Muovi la telecamera in su	[Bloc Num attivo] + <num 8>
Muovi la telecamera in giù	[Bloc Num attivo] + <num 2>
Posizione predefinita telecamera	[Bloc Num attivo] + <num 5>
Ingrandisci visuale	<num +>
Riduci visuale	<num ->
Screenshot	<F11> o <F12>

Selezione e interazione con il bersaglio

Seleziona nemico successivo	TAB
Seleziona nemico precedente	MAIUSC + TAB
Seleziona amico successivo	CTRL + TAB
Seleziona amico precedente	MAIUSC + CTRL + TAB
Alterna autoselezione / ultimo bersaglio	<F1>
Seleziona 2° membro squadra	<F2>
Seleziona 3° membro squadra	<F3>
Seleziona 4° membro squadra	<F4>
Seleziona 5° membro squadra	<F5>
Seleziona 6° membro squadra	<F6>
Visualizza	T
Crea riferimento	G
Attiva / usa	E
Raccogli	R
Inizia / termina combattimento	Q
Attacco furtivo	J
Rissa	B
Attacco rapido	N
Dimach	K
Sparo di precisione	O
Sparo rapido	L
Raffica	M

Tutti i colpi	, (virgola)
Attacco speciale con arco	. (punto)

Comandi della finestra chat

Attiva inserimento chat	<Invio>
Scorri inserimenti precedenti	MAIUSC + <freccia su> e MAIUSC + <freccia giù>
Attiva inserimento con risposta a ultimo /tell	MAIUSC + R
Scorri i /tell a cui rispondere	MAIUSC + <freccia su> e MAIUSC + <freccia giù>
Attiva inserimento con "/" nell'inserimento	<num />
Inserisci chat	<Invio>
Fai scorrere chat all'indietro	<PagSu>
Fai scorrere chat in avanti	<PagGiù>
Cancella carattere successivo	<Canc>
Cancella carattere precedente	<Indietro>
Cancella parola successiva	CTRL + <Canc>
Cancella parola precedente	CTRL + <Indietro>
Sposta cursore di un carattere a sinistra	MAIUSC + <freccia sinistra>
Sposta cursore di un carattere a destra	MAIUSC + <freccia destra>
Sposta cursore di una parola a sinistra	CTRL + <freccia sinistra>
Sposta cursore di una parola a destra	CTRL + <freccia destra>
Sposta cursore a inizio inserimento	<Home>
Sposta cursore a fine inserimento	<Fine>
Alterna sovrascrivi / inserisci	<Ins>

Miscellanea

Framerate	CTRL + ALT + F
Info personaggio in finestra chat	<F9>
Guarda dritto in avanti (in 1ª persona)	[Bloc Num attivo] + <num 5>
Funzione rapporto bug	MAIUSC + CTRL + ALT + <F9>

79

Ringraziamenti

Capo programmatore
Martin Amor

Capo grafico
Vebjørn Strømmen

Capo progetto storia e RPG
Gaute Godager

Direttore artistico
Didrik Tollefsen

Storia
Ragnar Tørnquist

Programmatori principali
André Johansen
Anton Ragnarsson
Arnleif 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
Torbjörn Lindgren

Creazione guidata
André Johansen
Gaute Godager
Terje Pedersen
Viggo Løvli

Struttura motore
Christian Berentsen
Harald Iwe

Codice di gioco
André Johansen
Arnleif Mydland
Christian Berentsen
Geir Bjarte Terum
Terje Pedersen

Database
Jørn Jensen

Server
Christian Berentsen
Enno Rehling
Jesper Hansen
Haakon Innerdal
Jørn Jensen
Torbjörn Lindgren

Programmazione IA
André Johansen
Anton Ragnarsson
Asle Morten Ollestad
Morten Lode
Rune Espeseth

Programmazione interfaccia
Arnleif Mydland
Espen Berntsen
Kurt Skauen
Steffen Skov

Programmazione grafica
Jesper Hanssen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Viggo Løvli

Effetti ambientali
Viggo Løvli

Effetti speciali
Andreas Bromirski
Anton Ragnarsson
Bjørn-Eirik Larsen
Frank Andrew Stevensen
Jesper Hansen

Sistema audio
Bjørn Arve Lagim
Jørun Teigen
Steffen Skov
Viggo Løvli

Aiuto Programmatori
André Johansen
Arnleif Mydland
Christian Berentsen
Eduard Gajdoš
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

Strumenti contenuto VB
Andrew Griffin
Gaute Godager

Corso eventi
Peter Lorenzen

Corso eventi addizionale
Kurt Skauen
Viljar Sommerbakk

Direttore audio
Bjørn Arve Lagim

Compositori
Morten Sørlie
Bjørn Arve Lagim
Tor Linløkken

Progetto audio
Tor Linløkken

Musica addizionale
Karsten Hansen

Voci addizionali
Kine Holm Jacobsen
Jennifer Hjorthaug
Kathrine Hilstad

Grafici principali
Christer Sveen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Øyvind Jernskau
Renate Andersen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

Grafici interfaccia
Øyvind Jernskau

Filmato introduttivo
Ragnar Tørnquist
Amanda Ronai
Didrik Tollefsen
Lost Boys Studios

Disegno mostri
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Vebjørn Strømmen

Modellazione personaggi e mostri
Christer Sveen
Sigbjørn Remi Galåen
Vebjørn Strømmen

Texture
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Kjetil Hjeldnes

Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Renate Andersen
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jernskau

Modellazione
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jærnskau

Animazione
Christer Sveen
Lars Petter Anfinsen
Renate Andersen
Sigbjørn Remi Galåen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

Motion Capture
Tom Tømmervåg Gjerde

Figuristi
Vebjørn Strømmen
Renate Andersen

Progettisti mondo del gioco
Andrew Griffin
Darren Thurston
Jarl Schjerverud
Jon Helgi Torarinson
Kenneth Christensen
Morten Byom
Øyvind Steensen
Per Storløkken
Terje Lundberg
Tom Seierstad
Viljar Sommerbakk

Chat NPC
Gaute Rasmusen
Øystein Rom

Dati oggetti
Andrew Griffin
Gaute Godager
Per Storløkken
Trond Wingård
Viljar Sommerbakk

Progetto Nano
Andrew Griffin
Gaute Godager

Dati e progetto NPC
Gaute Godager
Trond Wingård

Capo bilanciatore
Gaute Godager

Auito bilanciamento
Andrew Griffin
Per Storløkken
Trond Wingård

Bilanciamento addizionale
Jarl Schjerverud
Henning Solberg

Responsabile CQ
Henning Solberg

Collaudatori
Alf Ragnar Yngve
Kathrine Finnøy
Steve Reberg
Tom Erland U. Ekenes
Trond Ivar Hansen

Aiuto progettisti
André Johansen
Andrew Griffin
Bjørn Arve Lagim
Henning Solberg
Jarl Schjerverud
Jon Helgi Torarinson
Per Storløkken
Ragnar Tørnquist
Steve Reberg
Terje Pedersen
Trond Wingård
Øyvind Jernskau

Manuale
Gaute Godager
Geir Andreas Wangsmo
Ragnar Tørnquist

Progetto manuale e confezione
Geir Haugen

Web Editor
Geir Andreas Wangsmo

Grafici Web
Geir Haugen
Thomas Sundfær
Geir Bækholt

Responsabile tecnologia
Lasse Staff Jensen

Programmazione motore tecnologia
Andreas Bromirski
Jesper Hansen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Robert Golias

Vicepresidente marketing
Tomas Schreiner

Coordinatore marketing
Ulf Kristiansen

Direttore pubbliche relazioni
Marit Lund

Responsabile PR USA
April Jones

Responsabile PR Scandinavia
Margit Anne Vegestein

Direttore vendite e distribuzione
Nicolay Nickelsen

Responsabile vendite online
Jan-Egil Hansen

Responsabile vendite Scandinavia
Ove Solskjær Johansen

Ringraziamenti speciali a
Per Trystad
Ronny Hansen
Mathias Arneberg
Support Team
Tommy Strand

Idea originale
Marius Kjeldahl
Martin Amor

Presidente
Andre Backen

Vicepresidente sviluppo prodotto
Gaute Are Espeland

Vicepresidente sviluppo tecnologia & affari
Marius Kjeldahl

Responsabili progetto
Svein Børge Hjorthaug
Tor Andre Wigmostad

Produttore e capo progettista
Tommy Strand

Contatti e supporto tecnico

Se riscontri problemi durante l'installazione di Anarchy Online o durante il gioco, segui queste istruzioni:

1. Leggi il file **Leggimi.txt**, che troverai nel CD. Contiene molti utili suggerimenti.
2. Trascrivi qualsiasi messaggio di errore che ti appare durante il gioco o il processo di installazione.
3. Scrivi un elenco di tutte le specifiche tecniche del tuo computer (processore, RAM, scheda video, scheda audio, connessione Internet).
4. Leggi le **domande frequenti** sul sito web ufficiale.
5. Controlla il bacheca ufficiale per vedere se qualcuno ha già riscontrato problemi simili e se ha trovato una soluzione.
6. Se hai ancora problemi, invia un'**e-mail** al nostro servizio di assistenza tecnica precisando l'esatta natura del problema; assicurati di includere qualsiasi messaggio di errore ricevuto, nonché le precise specifiche del tuo computer.

Puoi trovare il sito web di Anarchy Online all'indirizz
http://community.anarchy-online.com

Le **domande frequenti** si trovano all'indirizzo
http://community.anarchy-online.com/faq
Questo documento viene costantemente aggiornato.

Per la **registrazione** e i **dettagli sul pagamento**, vai all'indirizzo
http://payment.funcom.com

Esiste anche un **bacheca di AO**, all'indirizzo
http://aoforums.funcom.com/

Indirizzo e-mail per il supporto: support@anarchy-online.com

Indirizzo e-mail per il marketing: marketing@funcom.com

Indirizzi postali:

Funcom Oslo AS
Postboks 533 Skøyen
N-0214 Oslo
Norway

Funcom, Inc.
4819 Emperor Blvd., 4th floor
Durham, NC 27703
USA