
Guía de Anarchy Online

**Guía de Anarchy Online**
1 . 2 . Instalación 3
1 . 3 . Cómo comenzar 4
1 . 4 . Conexión 4
1 . 5 . Inscripción 5
1 . 6 . Parches 6
**2 Crear personaje**
2 . 1 . Especie 7
2 . 2 . Aspecto 8
2 . 3 . Profesión 9
2 . 4 . Nombre del personaje 11
2 . 5 . Afiliación 12
2 . 6 . Creación del personaje 13
**3 Interfaz**
3 . 1 . Vista de la acción 13
3 . 2 . Vista del chat 19
3 . 3 . Vista del comando 22
3 . 4 . Combate 33
3 . 5 . Puntos de mejora 35
3 . 6 . Programas Nano 36
3 . 7 . Interfaz 37
**4 Lugares de inicio**
4 . 1 . Tir 39
4 . 2 . Newland 39
4 . 3 . Omni-1 40
4 . 4 . Lugares de inicio 40
4 . 5 . Borealis 41
4 . 6 . Roma 42
4 . 7 . Atenas 43
**5 Capacidades**
5 . 1 . Capacidades 44
5 . 2 . Atributos 44
5 . 3 . Cuerpo 45
5 . 4 . Melé 46
5 . 5 . Armas variadas 48
5 . 6 . Armas de alcance 48
5 . 7 . Velocidad 51
5 . 8 . Protección 52
5 . 9 . Comercio y reparación 53
5 . 10 . Nano y Auxilios 54
5 . 11 . Espionaje 56
5 . 12 . Navegación 56
**6 Profesiones**
6 . 1 . Introducción 57
6 . 2 . Aventurero 58
6 . 3 . Agente 60
6 . 4 . Doctor 61
6 . 5 . Ejecutor 62
6 . 6 . Ingeniero 63
6 . 7 . Contrabandista 64
6 . 8 . Karateka 65
6 . 9 . Metafísico 67
6 . 10 . Técnico Nano 68
6 . 11 . Soldado 69
6 . 12 . Comerciante 71
6 . 13 . Funcionario 72
**7 Comandos de teclado y chat**
7 . 1 . Comandos de chat 74
7 . 2 . Utilizar el teclado 76

**Créditos**

# 1 Inicio

## 1 . 1 . Requisitos del sistema

Éstos son los requisitos del sistema para jugar a Anarchy Online.

**Mínimos:**
Windows 95/98/ME/2000
Pentium II 300
128MB de RAM
Unidad de CD-ROM 2x
Tarjeta de vídeo compatible con Direct3D
Dispositivo de sonido compatible con DirectX
700MB de espacio libre en el disco duro
Conexión a Internet con módem de 28.8K
**Recomendados:**
Pentium III 450
256MB de RAM
Tarjeta de vídeo de 32MB de RAM compatible con Direct3D
Unidad de CD-ROM 8x
1GB de espacio libre en el disco duro
Conexión a Internet con módem de 56K

## 1 . 2 . Instalación

### Instalación del juego:

Introduce el CD-ROM de Anarchy Online en la unidad de CD-ROM. Si el ordenador tiene la función de **reproducción automática** activada, se iniciará el proceso de instalación. Si no es así, haz doble clic en el icono de Mi PC del escritorio y localiza la unidad de CD-ROM (la encontrarás con el nombre "Anarchy Online"). Haz doble clic en el icono del CD-ROM para iniciar la instalación, o bien abre la carpeta del CD-ROM y haz doble clic en el fichero **setup.exe**. Se iniciará el proceso de instalación.

Avanza a través del proceso de instalación haciendo clic en el botón **Siguiente** hasta que se te pregunte dónde deseas instalar el juego. La instalación comprobará tu disco duro para localizar carpetas de **juego** en las que instalar el juego, por ejemplo "C:\Juegos\Funcom

\Anarchy Online", si no se indica lo contrario. Podrás cambiar la carpeta de destino seleccionando una diferente, por ejemplo **Programas**. Pulsa **Siguiente** para continuar.

Una vez finalizada la instalación y creados los accesos directos al juego en el menú Inicio (si así lo deseas), tendrás que inscribirte como jugador. Asegúrate de iniciar el juego y leer el EULA (Acuerdo de licencia) antes de inscribirte.

## 1.3. Cómo comenzar

**¡Bienvenido a Anarchy Online!** Este manual te guiará a través de los procesos de intalación e inscripción y te ayudará en tus primeros pasos por el extraño mundo de Rubi-Ka. No obstante, la mejor ayuda la encontrarás siempre dentro del juego. ¡Pídela! La gente estará encantada de echarte una mano e incluso puede que llegues a hacer nuevas amistades una vez allí dentro.

***¡Buena suerte y disfruta del juego: el futuro está en tus manos!***

## 1.4. Conexión

Cada vez que ejecutes Anarchy Online, necesitarás conectarte con tu nombre de usuario y contraseña. Si ya te has inscrito (ver Inscripción), introduce el nombre y la contraseña que hayas facilitado al inscribirte. Si no te has registrado, hazlo ya. Tienes la opción de guardar tu contraseña para facilitar y agilizar la conexión la próxima vez, podrás hacerlo en la ventana “Recordar contraseña”.

La pantalla de conexión contiene información importante sobre la versión actual del juego, así como advertencias especiales. Es aconsejable que leas los mensajes antes de hacer clic en **Entrar.**

Ahora ya puedes crear un personaje nuevo, o continuar jugando con uno que ya hayas creado. También puedes borrar, pero ten en cuenta que ésta es una acción permanente. Antes de proseguir, asegúrate de que has elegido el controlador de pantalla y preferencias adecuadas pulsando el botón verde con la imagen de una tarjeta de vídeo en la parte derecha, debajo de Configuración del hardware.

Selecciona la resolución de pantalla adecuada y, si tienes más de una tarjeta de vídeo instalada, la tarjeta de vídeo que quieres usar. También puedes ejecutar Anarchy Online en el modo ventana, con la opción “Ejecutar en ventana”, aunque esto podría afectar al rendimiento. Para ver la película introductoria antes de que comience el juego, utiliza la opción “Introducción". Pulsa **Jugar** para continuar.

## 1.5. Inscripción

### Cómo inscribirse:

Puedes inscribirte iniciando Anarchy Online (haz clic en el acceso directo a Anarchy Online en el menú Inicio) y a continuación haz clic en el botón Cuenta en el cuadro de diálogo de inicio, o conectándote a Internet en la dirección https://register.funcom.com. Asegúrate de iniciar el juego y leer el EULA (Acuerdo de licencia) antes de inscribirte.
Selecciona **Crear nueva cuenta.**
Introduce un nombre de usuario, contraseña y una dirección de correo electrónico válida.
Introduce el **número de serie** impreso en el CD-ROM del juego para crear una cuenta nueva. Se te pedirá que facilites información sobre tu tarjeta de crédito. No se harán cargos en tu tarjeta de crédito hasta que no haya concluido el mes que aparezca en la licencia.
Una vez introducido el número de serie que aparece en el CD-ROM, tendrás que seleccionar la forma de pago: mensual, trimestral o semestral. Se te hará un descuento si solicitas una forma de pago a largo plazo.
Rellena los datos de tu tarjeta de crédito. Todas las transacciones son seguras, y tus datos de facturación solamente se utilizarán para los cargos especificados. La suscripción se renovará automáticamente al final del periodo especificado, a menos que decidas cancelar tu cuenta. El primer mes está incluido en tu licencia, si deseas cancelar tu cuenta antes de que acabe el primer mes, no se cargará tu tarjeta de crédito.
Revisa y confirma los datos.
Por favor, rellena los datos de carácter personal. Esto es opcional, pero nos ayuda a proporcionar al usuario un servicio mejor.
¡Ya estás listo para adentrarte en el mundo de Rubi-Ka! Entra utilizando tu nombre de usuario y contraseña como se indica en la inscripción, y haz clic en Jugar.

# 1.6. Parches

Los parches se realizan de manera automática al iniciar Anarchy Online. Si tu cliente no es la última versión, el parcheado se realizará al pulsar 'Entrar' en la pantalla de conexión. En el caso de que necesites añadir un parche, se te indicará en el menú desplegable de Dimensión. Además, el software de tu cliente local y las versiones remotas (en los servidores) siempre aparecen en la parte superior de la ventana de inicialización.

Si tienes problemas con el parcheado automático, usa el procedimiento manual que se indica a continuación.

Procedimiento manual de parcheado:

1. Descarga el/los parche/s que necesites. Los puedes encontrar en la página de parches del sitio Web (http://community.anarchy-online.com/patches). Asegúrate de que guardas los parches en una carpeta que no puedas borrar accidentalmente, por si pudieras volver a necesitarlos, ya que algunos son de gran tamaño y se tarda en descargarlos.

2. Ejecuta los parches uno a uno haciendo doble clic en sus ficheros. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla, selecciona la carpeta en la que se instaló Anarchy Online (normalmente C:\Programas\Funcom\Anarchy Online) y elige 'Sí' si se te pregunta si quieres sobrescribir archivos. Asegúrate bien de que estás parcheando en el orden correcto.

Después de cada parche, si ejecutas más de uno, cerciórate de que haces clic en 'Acepto' en el EULA (Acuerdo de Licencia), ya que se cambiará el nombre a algunos archivos después de que lo hagas. De lo contrario se podrían perder o caducar archivos. Si pulsaras 'No acepto' por error, volver a ejecutar ese archivo en particular resolverá el problema.

No pulses 'Entrar' en la pantalla de conexión a menos que quieras iniciar el parcheado automático.

# 2 Crear personaje

## 2 . 1 . Especie



Hay cuatro especies entre las que escoger. Tres de ellas tienen personajes masculinos y femeninos y una es andrógina. Las especies están representadas en las siete fichas diferentes que tienes delante de ti. Elige una especie haciendo clic con el botón derecho del ratón en una de las fichas, o investiga sobre una especie manteniendo pulsado la tecla Mayús y haciendo clic en cualquiera de las fichas.

### Selección de especie:

**Solitus (Masculino/Femenino)**

This is the breed that most closely resembles the ordinary human, albeit with very improved abilities. The Solitus constitutes the majority of the population on Rubi-Ka, and they are commonly referred to as Norms. The Solitus is a good all-rounder. Ésta es la especie que tiene más semejanza con los humanos, si bien es cierto que con ciertas capacidades mejoradas. Los Solitus constituyen la mayoría de la población de Rubi-Ka, y normalmente se les denomina Norms. El Solitus es una especie muy versátil.

**Opifex (Masculino/Femenino)**

Nadie se fía de los Opifex, aunque sean normalmente bastante simpáticos. Los Opifex son los charlatanes, ladrones y traficantes de Rubi-Ka, en Omni-Tex trabajan en los departamentos de contraespionaje, rara vez desempeñan labores físicas. A pesar de que están altamente cualificados para ciertas tareas, en general el Opifex es una especie menos completa que el Solitus.

**Nano (Masculino/Femenino)**

Ésta es la especie de aspecto más alienígena en Rubi-Ka, especializada solamente en el control de nanobots -pequeños robots que habitan en el cuerpo del anfitrión y en el aire, y que contribuyen al bienestar y la calidad de vida de todos los ciudadanos de Rubi-Ka- y en crear y ejecutar virus informáticos. Los Nanos están rodeados por un campo energético continuo, controlado y transmitido por su NCU -unidad de control de nonobots- que se manifiesta en forma de halo luminoso alrededor de miembros de otras especies al aproximarse a

los Nano. Como todo tiene lugar en el ámbito molecular, el uso de tecnología Nano puede antojársele mágico al no iniciado. Estas técnicas fueron causante de desconfianza y superstición en el pasado.

**Atrox (Andrógino)**

El Atrox es una especie con una fuerza y resistencia increíbles, muy valorados en Omni-Tek por su lealtad y disciplina. Comúnmente llamados Brutos, (aunque no a la cara), los Atrox constituyen la mayor parte de la fuerza de trabajo que extrae el preciado Notum (el elemento que da energía a los nanobots). No hay otra especie que pueda resistir la dureza del trabajo en las minas, por lo que los Atrox son una parte fundamental de la población.

Después de seleccionar tu especie, tu personaje adquirirá su nueva forma. Si no estás contento con tu elección, selecciona otra especie haciendo clic con el botón derecho del ratón en la ficha correspondiente. Utiliza las teclas de dirección (flecha izquierda y flecha derecha) para mover los personajes. Cuando te hayas decido, haz clic con el botón derecho del ratón en la flecha naranja con la punta hacia abajo que se encuentra a la derecha de la pantalla de fichas de especie para continuar con el proceso de creación.

## 2.2. Aspecto



Empieza eligiendo el rostro. Desplázate a través de las distintas opciones haciendo clic con el botón derecho del ratón en los botones azules situados delante del personaje. Cuando hayas dado con la apariencia que te gusta, pasa por los paneles que hay detrás del personaje. (Para avanzar, pulsa la flecha arriba del teclado, y utiliza las flechas derecha e izquierda para girar. Para obtener una información más detallada sobre los movimientos consulta la sección Control del personaje, en el capítulo Interfaz/Vista de la acción.

Los tres botones azules definen la complexión, se trata de un ajuste de densidad que permite escoger entre distintas formas. Las opciones de izquierda a derecha son: **Ectomorph** (delgado), **Mesomorph** (muscular) y **Endomorph** (corpulento). Experimenta con las distintas complexiones haciendo clic con el botón derecho del ratón en los tres botones, o bien lee la información disponible de cada complexión manteniendo pulsada la tecla Mayús y haciendo clic en el botón.

Cuando hayas realizado tu selección, pasa a los botones verdes.

Los botones verdes definen la altura. Comenzando por arriba son: **Alto, Normalizar** y **Bajo**. El botón Normalizar, configurará tu altura de acuerdo con la especie seleccionada, los otros dos botones aumentarán o disminuirán la altura habitual de la especie. Haz clic con el botón derecho del ratón en cualquiera de los tres botones para seleccionar la altura de tu personaje.

Una vez que hayas terminado con la apariencia física de tu personaje, haz clic con el botón derecho del ratón en la flecha naranja con la punta hacia abajo situada a tu izquierda (puede que tengas que mover al personaje para ver la flecha). Al hacer clic con el botón derecho del ratón en la flecha con la punta hacia arriba, volverás al paso anterior del proceso, aunque no anulará tus selecciones.

## 2.3. Profesión



Los doce cuadros que tienes delante representan las distintas profesiones que hay en Rubi-Ka. De izquierda a derecha: **Agente, Doctor, Ejecutor, Engeniero, Funcionario, Aventurero, Metafísico, Técnico Nano, Comerciante, Contrabandista, Militar** y **Karateka.**

Averigua sobre las profesiones manteniendo pulsada la tecla Mayús y haciendo clic en el cuadro correspondiente. Selecciona una profesión haciendo clic en el cuadro con el botón derecho del ratón. Mientras estés en esta pantalla, podrás cambiar de profesión tantas veces como quieras; también puedes volver a pantallas anteriores para cambiar el aspecto o la especie. No obstante, una vez que hayas hecho clic en la flecha naranja que apunta hacia abajo, ya no podrás volver atrás. Cada título es un enlace que te proporcionará información más detallada de cada profesión.

## Profesiones:

**Agente:**

Trata de pasar desapercibido para recabar información o liquidar caracteres indeseables haciendo uso de la tecnología y el espionaje.

**Aventurero:**

Prefiere la tranquilidad de la naturaleza al estrés y la congestión de la vida en la gran ciudad. Necesita astucia, y grandes dosis de conocimiento y pericia para sobrevivir las más duras de las existencias.

**Funcionario:**

No es amigo de la confrontación directa, utiliza su capacidad de manipulación y sus conocimientos teóricos para moverse por los inmensos entornos burocráticos del planeta.

**Doctor:**

Cura a las fuerzas en la lucha por sus respectivas causas combinando tecnología Nano y técnicas más comunes. Normalmente elude cualquier forma de confrontación, pero es capaz de defenderse si se encuentra acorralado.

**Ejecutor:**

Combina la fuerza bruta del militar con la astucia y la sangre fría del ladrón, el ejecutor está muy solicitado cuando son necesarias grandes dosis de crueldad.

**Ingeniero:**

Controlan, reparan y manipulan los equipos en un mundo donde la tecnología es esencial. Los robots y la electrónica son su especialidad, pero también manejan tecnología nano.

**Contrabandista:**

Operan al filo de ley, consiguiendo cualquier cosa que se les solicite si consideran que el precio es adecuado, también trabajan como intermediarios en los bajos fondos de Rubi-Ka.

**Karateka:**

Se cuestiona si el desarrollo tecnológico y el avance científico son el camino hacia la felicidad, y su alternativa es un estilo de vida espiritual para equilibrar la eterna lucha por el progreso científico que domina el planeta.

**Metafísico:**

No está convencido de que el mundo haya alcanzado un pleno desarrollo tecnológico, y duda que la ciencia tenga respuesta para todo. Dedica gran parte de su tiempo al desarrollo místico para obtener una explicación a algunos de los fenómenos sociales.

**Técnico Nano:**

La tecnología nano es su fuerte. Es fácil reconocerlos por la constante presencia de una nube de nanobots que les rodea. Son genios de la ciencia que hacen que la compleja tecnología nano parezca sencilla, hasta el punto de que algunos la consideren magia.

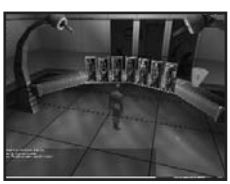
**Militar:**

Expertos en la lucha y sirvientes leales de cualquier causa en la que crean. Trabajan como guardias, patrullas y guerreros.

**Comerciante:**

Le encantan las posibilidades monetarias de la gran ciudad y prefiere utilizar su talento para las finanzas para salir adelante antes que verse envuelto en la confrontación directa.

## 2.4. Nombre del personaje



Esta pantalla contiene dos terminales en los que debes introducir el apodo de tu personaje y en los que se te proporcionará un nombre. Haz clic con el botón derecho del ratón en el terminal de la izquierda para introducir el apodo: puedes utilizar un mínimo de cuatro caracteres y un máximo de doce. Este nombre será para siempre, así que escógelo bien. Funcom advierte que se reserva el derecho a cambiar tu nombre en cualquier momento si considerase, por cualquier razón, que tu nombre no es apropiado; como por ejemplo, nombres obscenos u ofensivos. Cualquier nombre incriminatorio en el mundo real también lo es en Rubi-Ka.

El terminal derecho es para el nombre completo que se te proporciona. No podrás registrar el tuyo, pero si haces clic con el botón derecho del ratón, se te darán alternativas. Hay montones de opciones, así que hay para todos los gustos.

Haz clic con el botón derecho del ratón en la flecha naranja para pasar a la parte final de la creación de personaje.

## 2.5. Afiliación



Ha llegado el momento de la verdad. ¿Te harás miembro de un **clan**, permanecerás **neutral** o te afiliarás a **Omni-Tek?** Realiza tu selección entrando por una de las tres puertas que tienes delante de ti.

La afiliación determinará el punto de partida. Si decides permanecer neutral, la puerta te llevará a **Newland City o Borealis**. Un personaje afiliado a un clan, será transportado a **Tir, Atenas Vieja o Atenas Oeste**; y, por último, un empleado de **Omni-Tek** aparecerá en el distrito de espectáculos de **Omni-1**, en el **distrito comercial**, en el **distrito azul** o bien en el **distrito verde de Roma.** Familiarízate con las distintas alternativas -de la afiliación y del punto de partida- antes de seguir adelante. Este manual contiene la información necesaria para ayudarte a realizar la selección apropiada: consulta la sección Puntos de partida.

¡Enhorabuena! Has creado un personaje nuevo, ahora ya eres un ciudadano de Rubi-Ka. ¡Tienes todo un mundo frente a ti! Bueno, para comenzar, los campos de entrenamiento, el patio y el apartamento. Para salir de esos lugares, los Consejeros de Rubi- Ka te piden, por tu propia seguridad, que hayas llegado al nivel 2, o bien conseguido 1000 créditos. Antes de que tengas acceso a las ciudades, ahí puedes comprar equipamiento para comenzar, aceptar una misión o simplemente explorar el lugar y charlar con otros recién llegados.

## 2 . 6 . Creación del Personaje

Después de entrar en Anarchy Online por primera vez, necesitas crear un personaje nuevo. El personaje será tu alter ego en Rubi-Ka. Entrarás como ficha "humana" en blanco en una pantalla en la que podrás configurar el personaje con el que quieres jugar. Puedes elegir especie, apariencia, constitución física, altura, profesión, apodo, nombre completo al azar, y por último de qué lado quieres luchar.

Haciendo clic en cualquiera de los cuadros con los interrogantes (y en la selección de especie y profesión que se encuentran en las pantallas de creación de personaje y en los campos de entrenamiento, obtendrás instrucciones sonoras. Manteniendo pulsada la tecla Mayús y haciendo clic en cualquier objeto aparecerán ventanas de información sobre él.

# 3 Interfaz

## 3 . 1 . Vista de la acción

### Control del personaje

En la vista de la acción es donde tiene lugar la mayoría de la interacción con el mundo y la visual con otros personajes. Puedes seleccionar la vista de la acción en primera o tercera persona. Con la vista en **primera persona,** verás el mundo a través de los ojos de tu personaje; en cambio una vista en **tercera persona** muestra a tu personaje a través de una cámara flotante controlable. Puedes pasar de un modo a otro pulsando la tecla **F8**. La vista en tercera persona tiene tres opciones de cámara: flotante, estática y semi-estática. La cámara flotante se mueve con total libertad, mientras que la estática siempre muestra el mismo ángulo con respecto a tu personaje. La cámara semi-estática es como la estática, pero con un ligero retraso. Puedes pasar de una a otra pulsando **Ctrl+F8** en el modo **tercera persona.**

El control del personaje se hace utilizando el teclado y el ratón. Los controles del teclado son los siguientes: **la flecha arriba** (o bien la tecla'W') hacen que el personaje se desplace (o corra) hacia delante; la **flecha abajo** (la tecla "S") hacen que retroceda; la flecha izquierda (la tecla "A") giran el personaje a la **izquierda** en el sitio, si está parado, y lo hacen girar a la **izquierda** si está en movimiento; la **flecha derecha** (la tecla "D"), hace lo mismo en la otra dirección (derecha). Utiliza la tecla Retroceso para alternar entre andar y correr. Para desplazarte hacia la izquierda y derecha, utiliza las teclas "**Z**" y "**C**" respectivamente.

En el modo **primera persona**, manteniendo pulsado el **botón derecho del ratón** y moviéndolo, se cambia la dirección en la que miras al estar parado, y también la dirección del movimiento cuando se anda o corre. Para echar un vistazo a tu alrededor sin cambiar la dirección del movimiento, mantén pulsado **Ctrl** y el **botón derecho del ratón** a la vez que lo mueves.

En el modo tercera persona, mover el **ratón con el botón derecho** del mismo pulsado, cambia la dirección en la que mira tu personaje, tanto parado como en movimiento. Para mover la cámara alrededor de tu personaje, mantén pulsada la tecla Ctrl a la vez que el botón derecho del ratón mientras lo mueves en círculos. También se puede mover la cámara utilizando el **teclado numérico** "2", "4", "6" y "8", si **Bloq Num** está activado. También se pueden usar las teclas ("+" y "-") respectivamente para acercar o alejar la cámara.



## Indicadores de salud y energía nano

La vista de la acción también contiene indicadores de dos colores en la parte izquierda de la pantalla: la **barra de salud** y la **barra Nano**. Éstas contienen información acerca de tu estado de salud y la cantidad de energía nano.

La **barra de salud** es de color **rojo** y representa la salud de tu personaje. Cuando la barra está llena (toda roja), tu personaje goza de buena salud. Cuando está completamente vacía, tu personaje está muerto, o a punto de morir. Mantén vigilada la barra de salud para controlar tu estado. Cuando esté casi vacía, ¡es el momento de abandonar la batalla! Puedes recuperar salud de varias maneras diferentes: **descansado** (siéntate y pulsa la tecla “X”), recibiendo **primeros**

**auxilios** o **tratamiento médico** (tanto de ti mismo como de otro jugador), o bien utilizando un **programa de cura**.

La **barra Nano** es de color **azul**, y representa la cantidad de energía nano del personaje. Necesitas energía nano para ejecutar programas. Si ya no te queda energía Nano, necesitas recargarla para poder ejecutar cualquier programa nuevo. Debido a las reservas naturales de Notum de Rubi-Ka, tu energía nano se cargará automáticamente al descansar, aunque también puedes obtener nano extra de los botiquines de tratamiento.

La pérdida u obtención de salud también se refleja en otros lugares de la vista de la acción, cada vez que un personaje en pantalla es golpeado o curado, los números que se "desprenden" de tu personaje, el monstruo al que te estés enfrentando o el aliado al que estés curando representan puntos de salud. Los números **blancos** son **el daño que infringes a los monstruos**, **los rojos** representan el **daño que te causan los monstruos**; los números **amarillos**, el **daño sufrido por otros personajes** (esto es, un enemigo y tu compañero de equipo), los **amarillos fuerte** representa **la experiencia que obtienes**, y los **azules la salud** (a través de primeros auxilios o descanso).

## Indicador de información del objetivo

En la parte superior de la vista de la acción, recibirás información relativa a tu objetivo. Éste puede ser otro jugador, un monstruo, o incluso tu mismo. Consulta la sección Objetivo para más información sobre cómo abordar a un jugador o monstruo.

El indicador de objetivo contiene información sobre el nombre del objetivo (por ejemplo "Feble Chirop", o "Leet") y su salud comparada con la tuya, representada en una barra de color. También te dirá si está a tu **alcance**, es decir, si puedes interaccionar con él o no. Esto se muestra en los paréntesis alrededor de la barra de color del enemigo. Si los **paréntesis son grises**, el blanco está **fuera de tu alcance**; y si están **rojos**, está **a tu alcance**.

El **color de la barra** indica la **potencia** del enemigo comparada con la tuya:

Si está **gris**, el objetivo es **bastante menos potente** que tú. Si es un monstruo, sólo recibirás una bonificación insignificante de puntos de experiencia por matarlo.

Cuando la barra está **verde**, el objetivo es **menos potente** que tú, pero lo suficiente como para representar un peligro; por lo que obtendrás una buena bonificación de puntos de experiencia.

Si la barra está **amarilla**, el enemigo es **tan potente** como tú. Un monstruo con una barra amarilla representa un peligro serio, los puntos de experiencia que obtienes van en consonancia.

Si la barra es de **color naranja**, el objetivo es **más poderoso** que tú. Si es un monstruo, ¡procede con cautela! Puede que te den una tunda o bien tener la suerte de matarlo.

Cuando la barra está roja, el objetivo es mucho más poderoso que tú. ¡Evítalo como sea! ¡Puede atacarte y matarte si te acercas demasiado! Piénsatelo bien antes de atacar un monstruo con la barra de color rojo, lo lamentarás en la mayoría de los casos.

Ten en cuenta que estos colores no son absolutos; es decir, el código de color de un objetivo puede ser amarillo verdoso, en ese caso el nivel del enemigo está a medio camino entre el verde y el amarillo.

## El uso del ratón

El **ratón** tiene dos funciones distintas en la Vista de la acción. Una es controlar la **cámara/cabeza** del personaje, haciendo clic y manteniendo pulsado el botón derecho a la vez que se mueve el ratón. La segunda es **interaccionar** con el mundo y los personajes que se encuentran a tu alrededor. Esto se consigue simplemente moviendo el puntero, sensible al contexto, alrededor de la Vista de la acción hasta que te indique que puedes interaccionar con algo; ya sea un objeto, una puerta, otro jugador o un monstruo.



Puntero predeterminado

El puntero predeterminado es una flecha. Cuando pasas el puntero por encima de otro personaje, se transforma en un **Retículo** -ver **Objetivo**. Haz clic para designar al personaje o monstruo como blanco. A continuación aparecerán datos sobre tu enemigo en la parte superior izquierda de la vista de acción (ver el indicador de información del objetivo más arriba. Si mantienes pulsada al tecla Mayús a la vez que haces clic con el botón izquierdo del ratón en un monstruo o personaje, obtendrás información más detallada sobre el objetivo. Haciendo clic con el botón derecho del ratón en otro personaje del mundo del juego se activará la **vista del cambio.**



Retículo

Si pasas el puntero del ratón sobre un objeto con el que puedas interaccionar, el puntero se transforma de flecha a **rueda dentada**. Haz clic con el botón izquierdo para abordar el objetivo, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic para obtener información sobre el objetivo, o haz clic con el botón derecho del ratón para interaccionar con el objeto: esto incluye abrir una puerta o activar un terminal o una máquina expendedora.



Rueda

Al pasar el puntero del ratón sobre un objeto que se encuentre en el suelo y que puedas recoger, el puntero se convierte en una **mano**. Haz clic para centrarte en el objeto, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic con el botón izquierdo del ratón para obtener más datos del objeto, o haz doble clic para recogerlo. Cuando recojas un objeto irá directamente a tu inventario, siempre que haya espacio en él. Consulta la sección **vista del control** en la que se explica cómo recoger y utilizar objetos.



Mano

Si pasas el puntero del ratón sobre un objeto o personaje con el que no se puede interaccionar directamente (por ejemplo, tú mismo), el puntero se convertirá en un **círculo verde.**



Círculo verde

Si el puntero se convierte en un **ojo**, significa que puedes acceder a información sobre el objeto al que estés apuntando en ese instante. Pulsa **MAYÚS** y haz **clic** para acceder a los datos.

## Objetivo

Centrarse en el objetivo es crucial tanto en combate como cuando se está interaccionando con otros jugadores, también para hacerlo interaccionar con tu propio personaje.

Para centrar el **objetivo** en un jugador o monstruo, haz clic en el personaje en Vista de la acción, el puntero deberá cambiar a un retículo de objetivo rojo. Recibirás información sobre tu objetivo en el Indicador de información del objetivo en la parte superior de la pantalla, aparecerá entonces sobre la cabeza del objetivo una barra de salud junto con el nombre del objetivo en la vista de la acción. Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre otro jugador, aparecerá la vista del cambio, ver **Vista del cambio.**

Para **recibir información** sobre el objetivo actual, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en él, o bien **pulsa la tecla "T"** después de obtener un objetivo. La información sobre otro jugador incluye, su nivel, especie y profesión; la información sobre un monstruo incluirá el nombre y la PDM (la 'probabilidad de muerte' aproximada, si atacas el objetivo) del monstruo.

El objetivo aparecerá en tu mapa como un punto azul - si posees la función radar en el mapa -ver sección **Mapa**, dentro de la sección **Vista de control.**

Una vez que te centras en un jugador o monstruo como objetivo, puedes llevar a cabo un acción sobre éste. Si es un monstruo le puedes atacar; si es otro jugador, puedes, por ejemplo, curarlo. Ver secciones **Combate y Programas Nano** para más información.

Para **centrar el objetivo en ti mismo**, pulsa la tecla **F1**, o haz clic en tu personaje en el modo tercera persona. Necesitas centrarte en ti mismo como objetivo para poder realizar acciones sobre ti, como primeros auxilios, programa de cura o un programa de mejora de tus habilidades. Pulsando F1 de nuevo alternas entre tu personaje y el objetivo previamente seleccionado. Esto puede ser muy útil en combate.

También puedes **centrarte** en personajes y monstruos de los jugadores pulsando la tecla **TAB**. Automáticamente seleccionará el

objetivo más cercano a ti (esto sólo es válido para monstruos, NPCs y jugdores con una alineación distinta a la tuya. Para seleccionar como objetivos jugadores de tu misma alineación, pulsa **CTRL+TAB**). Pulsar de nuevo **te desplaza por todos los objetivos disponibles**, la información en cada uno de ellos aparecerá en el indicador de información del objetivo en la parte superior de la pantalla.

Además puedes crear **referencias** de objetivos en concreto. Para hacerlo, mantén pulsada la **tecla Alt**, y **haz clic** en el objetivo escogido, o pulsa "G". Para más información sobre las referencias consulta la sección '**Referencias**'.

## 3.2. Vista del chat

La **vista del chat** está situada justo debajo de la vista de la acción, y muestra los mensajes y las emociones de los jugadores, información del sistema, datos del combate e información solicitada. Se puede expandir o minimizar. Al expandirla, todos los mensajes permanecen en pantalla hasta que son desplazados por otros mensajes; en cambio, si se minimiza la vista del chat, los mensajes desaparecen en unos segundos. Si se vuelve a maximizar la vista del chat, se mostrarán todos los mensajes anteriores, podrás desplazarte por ellos utilizando la barra de desplazamiento situada en la parte derecha de la vista. Para maximizar o minimizar la vista del chat pulsa el botón **Mostrar/Ocultar chat** en la barra de estado.

### Introducir texto

Para **introducir texto** en la vista del chat, pulsa la tecla **Intro**. Podrás entonces introducir texto en la mitad izquierda de la barra de estado. Podrás chatear con otros jugadores o introducir comandos.

Cuando se está **editando texto**: las **teclas Inicio** y **Fin** te llevan al **principio** y **final** de la frase respectivamente. Las **flechas izquierda y derecha** (con la tecla **Mayús**) desplaza el cursor por una frase hacia la **izquierda o la derecha.** La tecla **CTRL** utilizada con las flechas **izquierda y derecha**, salta una palabra; y pulsando **CTRL + Retroceso/Supr**, se borra una palabra. **Para avanzar o retroceder** a través de mensajes o comandos escritos anteriormente, mantén pulsada **Mayús** y pulsa la **flecha arriba o la flecha abajo.**

Al pulsar la **tecla Esc** mientras se introduce un mensaje recuperarás **el control de tu personaje**. Pulsando **Intro** vuelves al modo de edición de texto, sin ejecutar el mensaje o comando.

Para obtener un listado completo de los comandos disponibles, **escribe /help** y pulsa **Intro.**

## Chatear

Para chatear con otros jugadores que se encuentren cerca de ti, pulsa Intro, escribe tu mensaje, y pulsa Intro de nuevo. Hablarás tan alto y claro que todos te escucharán.

También puedes gritar introduciendo el **comando /shout** (o simplemente /s) antes de escribir el mensaje. Esto multiplica el alcance del mensaje por seis. También podrás susurrar ejecutando el comando **/whisper** (**/s**); esto reduce la distancia a la que se puede escuchar tu mensaje. Recuerda dejar un espacio entre el comando y el mensaje.

Para pasar de un modo de chat a otro, abre el panel de tu amigo y haz clic en el canal en el que quieres que tus mensajes se muestren (por ejemplo, inmediaciones o equipo). Si te molesta el chat en un canal determinado, lo puedes apagar en el panel del amigo.

Y por último, aunque no por ello menos importante, ten en cuenta que Rubi-Ka es un lugar con una gran diversidad; así que abstente de utilizar lenguaje obsceno u ofensivo en tus mensajes.

## Emociones

En Anarchy Online, las **emociones** son descripciones verbales de acciones físicas. Se crea una emoción introduciendo el comando **/me** seguido de la acción de la que quieras crear una emoción.

Por ejemplo, si el nombre de tu personaje es Benjamín, y escribes **/me se ríe** y a continuación pulsas Intro, el mensaje "Benjamín se ríe" aparecerá en la vista del chat, y tendrá el mismo alcance que un mensaje normal. Las emociones son principalmente creatividad, puedes crear emociones sobre cualquier cosa que se te ocurra, pero respeta a los demás jugadores y, por favor, abstente de utilizar lenguaje obsceno u ofensivo.

## Acciones sociales

Las **acciones sociales** son acciones predefinidas que van acompañadas de **animaciones**, como bailar, saludar, o reírse a carcajadas. Los movimientos se introducen como los comandos, con una barra oblicua ("/") seguida del movimiento, como por ejemplo **/eat**, esto hará que tu personaje aparezca comiendo.

Para obtener una lista de acciones sociales introduce **/help** y pulsa **Intro.**

## Guiones

Puedes utilizar un **guión** en concreto introduciendo el comando **/script** seguido del **nombre del fichero del guión**. Para crear un guión, puedes utilizar el Bloc de notas de Windows. Necesitas guardar tu guión en una subcarpeta de "guiones" del directorio de Anarchy Online. Guarda los archivos de texto sin extensión.

Los guiones pueden contener comandos de chat (**como /whisper, o /shout**), y el comando **/delay** detiene el guión durante unas milésimas de segundo. Por ejemplo, **/delay 2000** realiza una pausa de dos segundos. También puedes utilizar **emociones y acciones sociales** en tus guiones. Se añadirá mayor funcionalidad al juego a medida que éste evolucione.

## 3 . 3 . Vista del comando

La vista del comando está compuesta por nueve ventanas plegables, cada una de ellas con una función específica, controles e interfaces. Además de estas nueve ventanas, hay una ventana de intercambio que aparece solamente cuando estás cambiando o comprando objetos, y una ventana de información que aparece cuando solicitas información sobre, por ejemplo, un objeto en particular. Y por último, la ventana del inventario no es específicamente parte de la vista del comando; pero es utilizada normalmente en combinación con acciones de esta vista.

Se puede acceder a las nueve ventanas desplegables desde la barra de iconos situada en la esquina superior derecha de la pantalla. Cada icono representa una ventana, al hacer clic en un icono se mostrará u ocultará una ventana en concreto.

Cuando haya más de una ventana abierta, necesitarás desplazarte arriba y abajo para ver todas las ventanas. Para hacer esto mueve el cursor hacia la parte derecha de la pantalla, haz clic y arrastra la vista del comando hacia arriba o abajo. Si tu ratón tiene rueda de desplazamiento, también puedes utilizarla.

También puedes expandir o minimizar temporalmente las ventanas haciendo clic en la barra del título de las ventanas. Además, puedes reorganizar las ventanas en la vista del comando manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón sobre la barra del título y arrastrándola a otra posición.

Por último, puedes abrir o cerrar cada ventana de izquierda a derecha manteniendo pulsado CTRL y pulsando las teclas del "1" al "9".

De izquierda a derecha en la barra de iconos, éstas son las ventanas y sus funciones:

## La ventana de uso




Esta ventana está dividida en tres secciones, y muestra qué armas y accesorios posee tu personaje, la ropa y blindaje que lleva y los implantes con los que está equipado. Pasa de una sección a otra haciendo clic en las fichas de **armas, ropas** e **implantes** en la parte superior de la ventana.

Puedes equipar a tu personaje moviendo objetos de tu inventario, al que se puede acceder a través de la ficha Inv en la barra de estado, o pulsando la tecla "I", ver **Inventario** a continuación, a la ventana de uso. Haz clic en un objeto para escogerlo, repite la acción en tu ventana de uso para depositarlo. El objeto se introducirá automáticamente en la ranura derecha. No obstante, no podrás equiparte con cualquier objeto, éstos están relacionados con la profesión y la habilidad. Si no puedes equiparte con cierto objeto, recibirás un mensaje en la vista del chat, y el objeto será devuelto al inventario. Haciendo clic con el botón derecho del ratón en un objeto del inventario o de la ranura de la ventana de uso equipará (o desproveerá) automáticamente dicho objeto. Puede que también se realice un intercambio con algún otro objeto que ya estés llevando. Si quieres quitarte un objeto, haz clic en él en la vista del uso, y devuélvelo al inventario.

Objetos como las armas o blindaje afectarán a las estadísticas del ataque y tipo de blindaje (ver Ventana de estadísticas). Para saber qué ventajas e inconvenientes tiene determinado objeto, haz clic en él en el inventario o ventana de uso a la vez que pulsas la tecla Mayús. Familiarízate con los diversos tipos de ropa, blindajes y armas que hay disponibles en Rubi-Ka antes de meterte en harina.

Los implantes pueden afectar también a la habilidad y destreza de tu personaje. Los implantes de tu personaje aparecerán en la zona de los **implantes** en tu ventana de uso.

## Ventana de control




La Ventana de control contiene iconos que representan las acciones más comunes que puedes realizar. Esta incluye un icono de empleo (utilizar un objeto seleccionado en la vista de acción); icono de recogida (para recoger un objeto seleccionado en la vista de la acción); un icono de ataque (para atacar el objetivo seleccionado); iconos para cambiar la posición de sentado a de pie, de andar a correr y de movimiento sigiloso a normal. También hay un icono de salida, que sólo se puede utilizar cuando se está sentado, para abanonar el juego; un icono de intercambio para intercambiar cosas con el personaje seleccionado; y un icono de búsqueda (para utlizar tu capacidad de percepción detectando trampas, puertas secretas, etc).

También hay iconos para realizar ataques especiales, que se pueden utilizar en combate. Éstos son: replica, contienda, dimach, auto completar, explosión y muchos más. Depende del arma con la que se esté equipado. Todas estas acciones tienen sus correspondientes métodos abreviados de teclado, o se pueden colocar en la barra de acción para tenerlas más a mano - ver **Métodos abreviados de teclado**, o **Barra de acción.**

Lee la sección **Acciones** para más información sobre los controles.

## Ventana de conocimiento




Esta ventana contiene iconos que representan todas las referencias que hayas recopilado. Una referencia es un recuerdo visual, pulsando Mayús y haciendo clic en ella, puedes acceder a la memoria.

Mantén pulsado el botón derecho del ratón para acceder a un menú sensible al contexto. El ojo te permite ver una referencia (similar a Mayús-clic); con el segundo icono puedes suprimirla. Mueve el puntero hasta que se resalte la acción deseada, a continuación suelta el botón derecho del ratón.

Usa las referencias para crear misiones. Haz clic en la referencia, arrástrala donde lo desees, y haz clic de nuevo para introducir una copia de la referencia. La original permanecerá en tu ventana de conocimiento. Las referencias también se usan para tener una lista de amigos - ver Ventana de amigos. Se pueden arrastrar las referencias al chat para transferir información a otros jugadores.

## Ventana misión




Esta ventana contiene todas las misiones que tengas en curso. Para aceptar una misión, visita una cabina de misión, (las puedes encontrar por todas las grandes ciudades y avanzadillas) o acepta una misión de otro personaje. Para utilizar las cabinas de misión haz clic en ellas con el botón derecho del ratón. Se te dará a escoger la dificultad de acuerdo con tu nivel.

Una vez que ya tengas una misión en tu cabina de misión, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en un icono para conseguir información sobre la misión, o haz clic con el botón derecho del ratón en un icono manteniéndolo pulsado para abrir un menú sensible al contexto. El ojo te da información específica sobre la misión, en cambio el segundo icono te permite cargar en el mapa datos relativos a la misión. Si estás en posesión del mapa correcto se señalizará; entonces tu brújula tendrá una referencia que te indicará la dirección correcta. (Siempre que estés en el área en el que tiene que llevarse a cabo la misión; si no tendrás que ir al área apropiada antes de que aparezca la indicación en la brújula.) También hay una señalización en el mapa del planeta que marca la posición de la misión respecto de la tuya propia.

Puedes ofrecer a otro personaje una misión creada por un jugador haciendo clic en el icono de misión, después moviendo el cursor sobre el otro jugador, y volviendo a hacer clic. Para compartir las misiones de las cabinas de misión con otros jugadores, puede que tengas que hacer una copia de la llave del área de misión. La herramienta necesaria para hacerlo la puedes encontrar en tiendas.

También hay una opción para crear misiones para los demás.

## Ventana de equipo

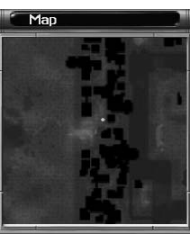



Esta ventana muestra una lista de todos los jugadores que están en tu misión. Si se te invita a sumarte a un equipo tienes que abrir esta ventana y hacer clic en el botón **Sí**, para aceptar, o en **No** para rechazar. También puedes escoger **ignorar** las posteriores peticiones del otro jugador.

Para formar tu propio equipo, selecciona un jugador, abre la ventana de equipo, y haz clic en el botón **Reclutar**. El otro jugador recibirá la invitación y podrá aceptar, rechazar o ignorar tu petición. Cada equipo puede tener un máximo de seis miembros de los que uno será el jefe de equipo.

Cuando hayas reclutado miembros para tu equipo, sus nombres, salud, y energía Nano aparecerán en la ventana de equipo. Si mantienes pulsado el botón derecho del ratón sobre el nombre de un miembro del equipo, podrás acceder a diferentes acciones (la mayoría de estas acciones sólo están disponibles para el jefe de equipo). El primer icono permite hacer jefe de equipo a otro miembro; el segundo, te permite expulsar a miembros del equipo; y el tercero, facilita información sobre el miembro del equipo. Con el último icono puedes abandonar el equipo. Pulsando de F1 a F6 podrás seleccionar a tus miembros de equipo directamente. Para saber cómo activar el chat de equipo (canal privado y exclusivo del equipo) consulta la ventana de amigos.

## Ventana del mapa




Al contrario que el mapamundi, el mapa de área sólo muestra una porción de los alrededores, pero puede incluir un **radar de corto alcance (dependiendo en la capacidad para leer mapas y las mejoras que se posean)** que recoge señales energéticas de monstruos y otros jugadores. La ventana del mapa también contiene **coordenadas** precisas (lleva el cursor hacia la ventana del mapa para mostrar las coordenadas).

La lectura de mapas es una habilidad del juego y de su dominio dependerá que mejores el alcance de tu mapa.

Se proporcionará a todos los jugadores una mejora de mapa con un plano de su zona de inicio. Después tendrás que apañártelas tú solo, deberás aumentar constantemente tu habilidad para leer mapas y comprar las mejoras.

Los mapas de cualquier zona de Rubi-Ka se pueden comprar en las tiendas. Además podrás también adquirir mejoras para utilizar un radar en el mapa que te mostrará otros jugadores, monstruos, terminales para guardar la partida, NPCs, tiendas, puertas, whompas, y la dirección en la que se mueve tu personaje.

Cuando te encuentres en lugares cerrados, mazmorras y áreas de misión, se te facilitará un mapa. Este mapa evolucionará a medida que te muevas por la mazmorra; y sólo incluye los lugares que ya hayas visitado o en los que te encuentres en ese instante.

Haz clic y arrastra el mapa para ver lo que hay más adelante.

Si has cargado en el mapa las coordenadas de la misión y ése es el mapa correcto; tu destino aparecerá en el mapa como una cruz blanca.

## Ventana de amigos




La vista de los amigos se usa principalmente para seguirlos la pista. Para añadir un jugador a la ventana de amigos, primero tienes que crear una referencia a ese personaje. Mantén pulsada la tecla Alt a la vez que haces clic en el personaje en la vista de la acción: aparecerá una referencia en tu ventana de referencia. Haz clic en ella para seleccionarla, y colócala en la ventana de amigos volviendo a hacer clic. ¡Acabas de hacer un amigo!

Cuando te conectes, se te informará del estado de tus amigos, y podrás añadirlos a tus grupos temporales o enviarles mensajes privados. Para crear tu **propio grupo temporal, haz doble clic en el nombre de un jugador** en la ventana de amigos (o introduce el comando **/invite <nombre de usuario>);** dicha persona recibirá una invitación. Para aceptar una invitación, abre la ventana de amigos y haz doble clic en el nombre de la persona que haya realizado la invitación.

La ventana de amigos está donde seleccionas tus canales de chat. Cada canal disponible aparecera en el grupo, y contendrá dos casillas de verificación. Comprueba las que quieres que se muestren, y las que quieres registradas. Para escoger tu propia salida, haz clic en el grupo. Ésta es la forma de comunicación que has escogido.

## Ventana de programas




Puedes ejecutar diferentes programas, desde programas de cura hasta programas Nano que te permiten correr más rápido. La ventana de programas contiene todos los programas que hayas cargado en la memoria pasiva NCU (Unidad de Control Nano) (ver **Programas Nano)** clasificados de acuerdo con su función: programas de **combate**, programas **médicos,** programas de **protección**, programas **Psi** y progamas **espaciales**. Cuando cargas un programa determinado, se situará automáticamente en la categoría correcta; si bien puedes mover programas de sitio haciendo clic en ellos para seleccionarlos, y volviendo a hacer clic para depositarlos en otro lugar. Puedes utilizar Favoritos para guardar todos los programas que más utilizas para así acceder a ellos más fácilmente.

Pulsa Mayús y haz clic en el icono de un programa para saber más sobre él. Haz clic con el botón derecho del ratón en el cristal Nano de tu inventario para cargarlo. Haz clic con el botón derecho para ejecutar el programa en el objetivo seleccionado. Ver Objetivo

## Ventana de estadísticas




Se recomienda mantener abierta esta ventana la mayor parte del tiempo, ya que contiene información importante acerca de tu **salud, energía Nano, puntos de experiencia, nivel actual, nivel de ataque y tipo de blindaje**, así como **el regulador de agresividad y el indicador de límite de peso.**

Tu salud se representa en una barra (similar a la barra de salud en la vista de acción), y también con números. Para activar los números, haz clic en la barra de salud. Esto mismo es válido para las barras de energía Nano y de puntos de experiencia.

La **barra de puntos de experiencia** muestra cuántos puntos de experiencia necesitas para pasar al siguiente **nivel.**

El **regulador de agresividad** te permite elegir el nivel de agresividad en combate. Haz clic y arrastra el regulador hacia la derecha o la izquierda (de **DEF a AGR**) para configurar tu preferencia. Si el regulador está en la parte izquierda, tu personaje se concentrará en defenderse; si está a la derecha, lo hará en atacar.

El **nivel de ataque** cambia dependiendo del equipamiento y habilidad que se posea: **cuanto más alto** sea **mejor.**

El **tipo de blindaje (TB)** define tu resistencia a los impactos y ataques de proyectiles **(TB Impacto)**, ataques de energía **(TB Energía)**, y ataques melé y artes marciales **(Melé TB)**. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será tu protección contra los distintos tipos de ataque. El **TB** cambia en relación con el tipo de blindaje con el que estés equipado en el momento, tus **habilidades** y los **programas Nano** e **implantes** que tengas activados.

En la parte inferior, en los efectos, se muestran los programas Nano que tengas activados. Tu UCN tiene un número limitado de espacios para los programas activados, aunque puedes aumentar la memoria de tu UCN comprando un lote para tu personaje y añadiéndole memoria. Cada uno de estos programas afecta a tu personaje de algún modo, ya sea haciéndolo más fuerte, más rápido, más resistente a armas energéticas, etc. Haz clic en un programa activado para que aparezca el nombre y el tiempo que resta para que el programa tenga efecto. Para obtener una descripción completa del programa mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en él. Para desactivar el programa haz clic en él con el botón derecho del ratón. No podrás desactivar efectos perjudiciales, ya que éstos son controlados por el UCN de tu oponente.

## Ventana de intercambio




La ventana de intercambio se abre automáticamente cuando inicias un **intercambio con otro jugador** (haz clic con el botón derecho del ratón en otro jugador para comenzar el intercambio). Esta ventana también se utiliza para comprar artículos a un **vendedor** o **máquina.** Haz clic con el botón derecho del ratón en el jugador o en la máquina para abrir la ventana de intercambio. Esta ventana aparecerá en la parte inferior de la vista de comandos.

Cuando estés interaccionando con un **vendedor** o una **máquina**, la ventana de intercambio se dividirá en **tres partes:** la parte superior muestra la mercancía a la venta **(Venta)**, la sección **Comprar** muestra el artículo seleccionado, y la sección **Vender** muestra lo que pones a la venta. Obtén información sobre los artículos manteniendo pulsado el botón Mayús y haciendo clic en el objeto. Haz clic en los artículos para añadirlos a la cesta de la compra. El precio de las mercancías que haya en tu cesta se muestra en créditos (la compra se hará efectiva cuando pulses el botón **Aceptar**; para cancelar la transacción pulsa el botón **Rechazar**). Para vender un artículo, haz clic en él en tu inventario, arrástralo a la sección **Venta**, y vuelve a hacer clic. Se te hará una oferta en **créditos**, después pulsa **Aceptar** o **Rechazar.**

El **comercio entre dos jugadores** es similar, aunque esta vista de intercambio no contiene la sección Venta, sólo las secciones **Comprar** y **Vender.** Pon un artículo en la sección **Vender** para ofrecérselo al otro jugador. Hasta que no hagas clic en **Aceptar**, y el otro jugador haga lo mismo, el intercambio no finalizará. Puedes esperar a que el otro jugador haga una oferta en metálico, o bien darlo gratis.

Cuando estés **comprando** un artículo a un jugador, aparecerá en tu sección **Comprar.** Puedes hacer una oferta al otro jugador haciendo clic en la barra de **crédito** e introduciendo una cifra. Tendrás que pulsar Intro después de introducir la cantidad para confirmarla. Si el otro jugador acepta tu oferta, pulsará el botón **Aceptar** (la luz roja situada junto a la barra de crédito se volverá verde), tienes que pulsar también Aceptar para finalizar la compra.

## Ventana de información

La ventana de información aparece siempre que solicites información sobre un objeto, personaje, monstruo, programa, implante, misión, etc. Para abrir la ventana de información, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en el objeto sobre el que quieras la información.

En ocasiones hay más información en la ventana de la que se muestra: mantén pulsado el botón izquierdo del ratón, y desplaza el texto hacia arriba o abajo para leerlo todo o usa la barra de desplazamiento.

## Ventana inventario



En el inventario puedes vender todos los artículos con los que aún no te hayas equipado o con los que no puedas equiparte.

Para abrir tu inventario, haz clic en el botón Inv en la barra de estado, o pulsa la tecla "I". Para poner un objeto en el inventario, haz clic en él, muévelo al inventario y vuelve a hacer clic. Los objetos encontrados en los cadáveres de los monstruos que mates se añadirán automáticamente a tu inventario al hacer clic en ellos. Para equipar tu inventario con un artículo, haz clic en él, abre la ventana de uso, arrastra el objeto al lugar apropiado y vuelve a hacer clic. También puedes hacer clic con el botón derecho del ratón en el objeto para auto-equiparlo. Si no es posible equiparte con ese objeto, recibirás un mensaje en el panel de chat. Para soltar un objeto, haz clic en él, muévelo a la vista de la acción y a continuación haz clic en el suelo.

Puedes ver más de cerca cualquier objeto del inventario pulsando Mayús y haciendo clic en el objeto.

Algunos objetos pueden ser utilizados sobre ti mismo además de sobre otros. Para usarlos, selecciona a un jugador, monstruo, o a ti mismo, y haz clic con el botón derecho del ratón en el objeto.

Puedes mover la ventana de inventario por la pantalla: haz clic en el borde de la ventana, mantén pulsado el botón del ratón y desplaza la ventana. Suelta el botón del ratón para soltar la ventana. Para cerrar la ventana de inventario, haz clic en la cruz en la esquina superior

derecha de la ventana, haz clic en el botón Inv de la barra de estado o pulsa la tecla "I".

En ocasiones tendrás más de una copia del mismo objeto -representado por un número encima y a la derecha del artículo. Para separar un objeto, mantén pulsada la tecla CTRL y haz clic en él.

En algunos casos, se pueden ensamblar dos objetos. Haz clic en un objeto para seleccionarlo, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic con el botón derecho del ratón en el otro objeto. Para separarlos, mantén pulsada la tecla Mayús y haz clic en el segundo objeto.

Para destruir un objeto, haz clic con el botón derecho del ratón manteniéndolo pulsado. Aparecerá un menú sensible al contexto. Selecciona el icono "Destruir" y suéltalo. El objeto se destruirá para siempre.

## La barra de acción

La barra de acción es un modo rápido de acceder a objetos, acciones, Nanos, macros y guiones a través del teclado.

La barra de acción tiene 10 niveles, cada uno de ellos posee 10 espacios en los que puedes introducir acciones seleccionadas, Nanos, etc. Para desplazarte por los diferentes niveles, mantén pulsada la tecla Mayús + el número del nivel/menú de la barra de acción (del 0 al 9). También puedes pasar del modo horizontal al vertical haciendo clic en la zona de "arrastre" de la barra.

Para poner una acción, Nano u objeto en la barra de acción, haz clic en cualquiera de ellos para seleccionarlos, arrástralos hasta un espacio disponible en al barra de acción y vuelve a hacer clic. Los espacios en la barra de acción van del 1 a 10 como en el teclado, para utilizar o activar el objeto acción o Nano seleccionado pulsa el número correspondiente a su situación en la barra de acción. Ten en cuenta que, a menudo, para llevar a cabo acciones tienes que seleccionar a un adversario o a ti mismo como objetivo.

Un ejemplo de configuración en la barra de acción puede ser: #1-

iniciar combate (acción), #2- contienda (acción), #3- ataque serpiente (objeto), #8- endurecer piel (Nano), #9- furia menos controlada (Nano), #10 laboratorio de tratamiento (Objeto), como se muestra en la barra de arriba.

Antes del combate, selecciónate como objetivo y activa los Nano ofensivos y defensivos pulsando 8 y 9 (si aún no están activados). Selecciona a un enemigo como objetivo, pulsa 1 para atacar, 2 para activar ataque especial (contienda), y 3 para realizar el "ataque serpiente". Después de la pelea, siéntate, selecciónate a ti mismo y pulsa 0 para recibir una cura.

También puedes poner macros en la barra de acción. Una vez creados aparecerá un icono junto al puntero del ratón. Sitúa el icono en la barra de acción del mismo modo que con los objetos, acciones o Nano, y activa el guión o macro pulsando el número correspondiente, de la misma forma que con los objetos, acciones o Nano.

## 3.4. Combate

El combate es una parte esencial del juego. Mediante el combate obtienes puntos de experiencia, créditos y recoges el "botín" (equipamiento y objetos que lleve el monstruo). El combate es divertido, tanto en solitario como por equipos.

Sólo puedes pelear contra monstruos. Aunque hay excepciones; en ciertas zonas y escenarios, puedes atacar y ser atacado por otros jugadores. Éstas zonas están marcadas, y se te informará cuando entres en un área "jugador contra jugador" (PvP).

Para atacar a un monstruo, **selecciónalo** (ver **Objetivo** más arriba). Asegúrate que el monstruo no es demasiado poderoso para ti y que estás equipado con un **arma** (ver **Ventana de uso**). Todos los jugadores comienzan con un arma simple -comprueba tu inventario.

Una vez que hayas seleccionado a un monstruo como objetivo, **acércate a él.** Cuando estés lo suficientemente cerca para atacar, los paréntesis alrededor del nombre del monstruo en la esquina superior derecha de la vista de acción se volverán **rojos.** Ya puedes atacar.

Para **atacar** a un monstruo con un arma, puedes abrir la ventana de comandos y hacer clic en el botón **Atacar**, o bien pulsar la tecla "**Q**". Comenzará el combate. Tu personaje seguirá atacando **automáticamente** hasta que muera el monstruo, o decidas detener el ataque (vuelve a pulsar "Q"). Durante la pelea, tendrás **varias técnicas y opciones de ataque**; ve a la ventana de comandos para ver las opciones disponibles. Las opciones de ataque varían dependiendo del arma.

Para atacar a un monstruo con un **programa Nano** consulta la sección **Programas Nano.**

También puedes usar un botiquín de primeros auxilios o un estimulante para curarte (los laboratorios de tratamiento portátiles y los laboratorios de recarga Nano no pueden utilizarse en combate). Selecciónate a ti mismo como objetivo (ver Objetivo) y haz clic con el botón derecho del ratón en el objeto del inventario que quieras usar.

Al ganar un combate, el monstruo muere. Entonces puedes tomar el botín del cadáver del monstruo para recibir **crédito de bonificación** -por los servicios prestados- y los objetos que lleve consigo el monstruo. Haz **clic con el botón derecho del ratón** en el **cuerpo** del monstruo para abrir su inventario, a continuación haz clic en los objetos que quieras llevarte. El cuerpo de un monstruo del que no se haya extraído nada, desintegrará después de un tiempo.

Tus puntos de experiencia (PE) cuentan para el total del nivel, cuando hayas acumulado los suficientes como para pasar de nivel, obtendrás una cantidad de puntos de mejora (PM). Los puntos de experiencia se ganan peleando, intercambiando artículos, recogiendo cerraduras, desarmando trampas, etc.

# 3.5. Puntos de mejora

Cuando comiences a jugar con un nuevo personaje, tendrás una asignación inicial de **puntos de mejora (PM)** para aumentar y mejorar tu nivel de habilidad y capacidades. Cada vez que pases un nivel, recibirás más PM.

Utiliza tus PM con inteligencia. Se recomienda centrarse en las habilidades y capacidades que se adapten mejor a tu especie y profesión. La especie determina el coste de mejora de las capacidades y la profesión el de las habilidades; y para las armas y Nano, el de los programas de los que estés equipado. Para ver qué capacidades y habilidades necesita tu equipamiento, pulsa Mayús y haz clic en el arma, blindaje, implante o programa Nano que desees usar. Los requerimientos para cada equipo aparecerán en la vista de la información.

La mayoría de los objetos y programas Nano requieren ciertas capacidades. Por ejemplo, necesitas un 8 en Tratamiento para usar un laboratorio de tratamiento del nivel 1. Esto quiere decir que necesitas utilizar tus PM para aumentar tu capacidad a 8 antes de que puedas usar el objeto.

Primero debes concentrarte en mejorar las capacidades menos costosas, las que tienen una barra verde, antes de mejorar las más caras. Éstas últimas están representadas por una barra que va del verde al azul oscuro.

Para **distribuir los PM**, haz clic en el botón **CAP** en la barra de estado (o pulsa la tecla "u"). Aparecerá la vista de las habilidades y capacidades. En la parte superior se mostrará tu nombre, título, nivel y profesión. A la derecha de estos datos, en amarillo, verás los PM disponibles. Ésta es la cantidad de PM que puedes distribuir.

Los botones que aparecen en la parte izquierda de la pantalla representan las diferentes habilidades y capacidades que puedes mejorar. Haz clic en un botón para cambiar de categoría: las habilidades y capacidades de esa categoría aparecerán a la derecha. Pulsa Mayús y haz clic en una habilidad o capacidad para obtener más información sobre ella. Las que tienen una barra verde necesitan menos PM para aumentarlas; mientras que en barra azul requieren más PM.

Para aumentar tus PM en una capacidad determinada, haz clic en su paréntesis de la derecha esto aumentará tu dominio de esa capacidad. Análogamente, hacer clic en el paréntesis izquierdo restará PM de esa capacidad, aunque sólo restará los PM que no hayas confirmado aún. Una vez que te confirmes un intercambio (haciendo clic en el botón Aceptar, en la parte inferior), ya no puedes volverte atrás. Haz clic en Cancelar para anular los cambios.

Una cosa más, no olvides incrementar la habilidad del desarrollo corporal, porque ésta determina tu salud máxima (la cantidad de puntos total).

## 3 . 6 . Programas Nano

Los **programas Nano instruyen** a todos tus **Nanobots** disponibles para que realicen acciones que, en la mayoría de los casos, te benefician a ti y a tus compañeros, y causan **daño a los monstruos.**

Para **cargar** un programa Nano en la unidad de almacenamiento de tu UCN (aprender a usar ese programa en particular), **haz clic con el botón derecho del ratón en el cristal Nano** de tu inventario. Puedes comprar cristales Nano a vendedores o en las máquinas. Asegúrate de que compras programas compatibles con tus capacidades profesión (pulsa Mayús y haz clic en un programa para ver su descripción). Si tienes las habilidades y capacidad necesaria, el cristal Nano transferirá el programa a tu UCN. Ahora podrás acceder al programa desde tu ventana de programas (ver **Ventana de programas).**

Los programas Nano utilizan **energía Nano** (ver Vista de estadísticas), sólo podrás ejecutar un programa si tienes la energía Nano suficiente. Para ejecutar un programa en un jugador o un monstruo, selecciónalo (ver **Objetivo**) antes de **hacer clic** en el programa **con el botón derecho del ratón** en la ventana de programas.

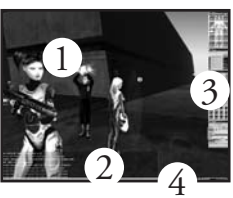
Puedes **atacar** a un monstruo utilizando programas Nano, para ello, **selecciona** al monstruo como objetivo y **ejecuta un programa de ataque** (si tienes alguno disponible). El **combate** se iniciará como se indica en la sección Combate (ver sección Combate). Sin embargo, tu personaje no ejecutará otros programas, tendrás que hacerlo tú mismo.

Para ejecutar un programa, el personaje tiene que **permanecer quieto**, y no ser interrumpido, durante la ejecución del programa. Si **mueves** tu personaje o es atacado, se **interrumpirá** el programa y deberás empezarlo de nuevo.

### Muerte y seguros

Es muy probable que tu personaje muera en alguna que otra ocasión en el arduo entorno de Rubi-Ka. No obstante, la tecnología de clonación hace que la muerte no sea tan fatal como solía serlo. Tu ADN y la estructura cerebral se almacenan en un banco del planeta. Cada vez que tu cuerpo sea destruido, se creará al instante un nuevo cuerpo cerca del escáner celular en el que guardaste la partida por última vez. Recolectores de residuos recogerán tu equipamiento y los restos de tu cuerpo; los cuales podrás recoger en cualquier ventanilla de recolección poco tiempo después del proceso de recreación. Los primeros minutos después de la reclonación te sentirás débil, debido al shock mental y físico. El escáner celular y las ventanillas de recolección se pueden encontrar en diversos lugares del planeta. ¡Guarda la partida frecuentemente! Si mueres perderás toda la experiencia que hayas acumulado desde la última vez que guardaste la partida. Nunca perderás un nivel por morir. En los niveles más bajos, el seguro de ADN es gratuito; pero a medida que subas de nivel, tendrás que pagar para guardar. Para guardar haz clic con el botón derecho del ratón en el escáner celular.

## 3.7. Interfaz




La pantalla está dividida en tres ventanas:

Vista de la acción (1)
Vista del chat (2)
Vista del control (3)

Además, en la parte inferior de la pantalla se encuentra la barra de estado (4) y la barra de acción (5).

**Vista de la acción:**

La vista de la acción es la pantalla principal y la ventana que se asoma a Rubi-Ka. Aquí es donde se muestra el mundo 3D, donde tu personaje interacciona con otros, lucha contra monstruos y explora nuevos entornos.

**Vista del chat:**

La vista del chat, situada hacia la parte inferior de la pantalla, es donde aparecen todos los mensajes. Mensajes del juego, de otros jugadores, información de combates. Esta vista se puede minimizar haciendo clic en la flecha con la punta hacia abajo situada cerca del botón "Inv" en la barra de estado en la parte inferior de la pantalla.

**Vista del control:**

La vista del control contiene un mapa, tus programas Nano, inventario, estadísticas del personaje y más. Se pueden minimizar los diferentes menús en esta vista y dejar solamente los iconos en la parte superior derecha de la pantalla. Se puede reducir la vista de la acción y dejar un espacio para la vista del control a la derecha, haciendo clic en la flecha que está cerca de la sección "Cred", en la barra de estado.

**Barra de estado:**

La barra de estado siempre estará visible en la parte baja de la pantalla y contiene algunas de las funciones más importantes del juego. De izquierda a derecha son las siguientes: **introducción de chat y comandos** (pulsa Intro para activarlos); **una brújula**, que muestra tu posición; el **botón MAPA** (que corresponde a la "P" del teclado) que, al hacer clic en él, muestra el mapamundi con tu situación actual señalizada; el **botón CAP** (capacidades, al que también se puede acceder pulsando la tecla "U"), en el que distribuyes puntos de mejora (PM) y donde se muestran todas tus capacidades y habilidades; el **botón INV** (tecla "I") que muestra tu inventario; el botón Mostrar/Ocultar chat; el **botón Mostrar/Ocultar vista del control**; los créditos disponibles (Créditos es la moneda de Rubi-Ka); la hora (el día en Rubi-Ka tiene 27 horas, el tiempo en Anarchy Online corre 15 veces más deprisa que en la realidad); y el **botón Opc** que activa o desactiva el menú opciones. También puedes utilizar la tecla ("<") para desplazarte por las distintas configuraciones de vistas.

**Barra de acción:**

La barra de acción es una barra de acceso directos con la que realizar acciones desde el teclado. Consulta la sección Barra de acción en el capítulo Interfaz.



# 4 Lugares de inicio

## 4.1. Tir

Tir es una ciudad controlada por los clanes, aunque no está directamente implicada en el conflicto armado entre Omni-Tek y los rebeldes, y aún disfruta de la paz y la tranquilidad que proporciona la independencia. Los habitantes de Tir tienen un gran sentimiento anti-Omni-Tek; si bien algunos clanes la consideran demasiado conciliadora y blanda (para otros carente de combatividad), y temerosa de implicarse de lleno en la causa rebelde.

A pesar de ello, los empleados de Omni-Tek no son bienvenidos en esta parte de Rubi-Ka, y son atacados en cuanto son detectados. El paisaje de Tir va desde el bosque al desierto y posee una fauna rica y abundante. Algunos de estos animales son inofensivos; otros ciertamente no. Los recién llegados deben mantenerse alejados del Campamento Ciborg.

Tir es una ciudad anárquica. Nadie siente la necesidad de instituciones, y nadie trata de imponerlas. En cierto modo este estado parece funcionar. Hay casinos, tiendas para conseguir estimulantes ilegales y una banda de asesinos. Todas los artículos que supondrían tu arresto en cualquier otro lugar de Rubi-Ka se pueden hallar aquí. Aun así, la mayoría de los habitantes de Tir son gente seria y la ciudad es tranquila. En Tir todos se fían de sus conciudadanos.

## 4.2. Newland

Situada en el centro de la zona norte controlada por los clanes, Newland es considerada una ciudad neutral, si bien la zona aún alberga tensiones que sólo son controladas por las proverbiales gomas elásticas.

La paz entre la población humana y los Rhinomen, especie no humana dominante creada en Omni-Med, es muy frágil; aunque los Rhinomen no atacarán a menos que alguno miembro de su tribu se vea amenazado o sea provocado.

La antigua zona de comercio Meetmedere es el hogar de los Whompa de Omni-Tek, además de otra zona de comercio cerca de la ciudad gestionada por el clan y que es un vehículo de expansión para el clan. En general, la zona ofrece hábitats abiertos a todo el mundo, independientemente de la especie o profesión. Newland es principalmente una tierra desértica con oasis que albergan vida salvaje, que obviamente incluye a los Rhinomen.

## 4.3. Omni-1

La capital de Omni-Tek es una gran metrópoli dividida en varias zonas. El distrito comercial ofrece multitud de tiendas y máquinas de distribución automática que venden desde comidas preparadas a lanzallamas; el distrito de entretenimiento contiene cafés y restaurantes muy populares, además de una vida nocturna animada y excitante, aunque en ocasiones extraña. En Omni-1 también se puede encontrar un estadio y un coliseo moderno donde guerreros aguerridos pelean a muerte como los antiguos gladiadores.

Está cerrada a todos aquellos afiliados al clan, Omni-1 es sin embargo un lugar cosmopolita con diversidad en sus moradores humanos (y robots). A pesar de su carácter urbano, la naturaleza se presenta en su estado más salvaje en el límite sur de la ciudad. La formación geológica de Omni-Tek creo en la zona algunos de los primeros bosques de Rubi-Ka. No es necesario ir muy lejos para encontrar bellas cataratas, una costa maravillosa y valles cubiertos de verde. La variedad del terreno confiere a la zona un gran potencial para la caza de monstruos... o para ser cazado por uno de ellos. Hay una gran concentración de mutantes y robots renegados en el área.

## 4.4. Lugares de inicio

Dependiendo de a quién decidas afiliarte, aparecerás en un lugar entre seis posibles. Tir o Atenas, si te unes al clan; Newland o Borealis, si decides permanecer neutral; o bien Omni-1 o Roma, si te sumas a Omni-Tek.

### Zonas de inicio

**Campos de entrenamiento**

Los foros planetarios y el ICC esperan que todos los recién llegados sean capaces de valerse por sí mismos, que adquieran cierta experiencia y habilidad en el manejo de las armas. Por ello todos los nuevos comienzan en campos de entrenamiento financiados por los grupos a quien decidan unirse. No podrás salir de los campos de entrenamiento y los patios antes de que hayas demostrado cierta destreza y experiencia. En los campos encontrarás un guía, un guardia, una máquina expendedora y una ventanilla de recolección.

**El patio**

En el patio encontrarás una cabina de misión, un banco y apartamentos. Elige uno de los apartamentos para que sea el tuyo simplemente entrando en él. Recibirás una tarjeta para acceder al apartamento cuando así lo desees. Puedes hacer copias de la llave para dejar entrar a tus amigos. La salida a tu ciudad de inicio se encuentra también en el patio.

## 4.5. Borealis

En el principio de sus días, hace 2873 años, Borealis era una pequeña comunidad minera con unos pocos habitantes. No obstante, la actividad minera nunca fue muy grande; debido a la escasez de Notum en la zona.

En la mayoría de los casos la escasez de Notum en una zona minera de Rubi-Ka supone una degradación de la comunidad. En cambio, Borealis, situada en medio de la enorme riqueza de las montañas del oeste, tiene algo que no posee ninguna otra ciudad en el planeta: protección natural.

Falta de control, aislamiento y la posición estratégica son el entorno adecuado para que una comunidad de contrabandistas sustituya el fracaso de la actividad minera. Estas actividades son la espina dorsal de una sociedad en crecimiento, por lo que muchos han tenido que enfrentarse a la muerte en las frías calles de la ciudad.

Últimamente, Omni-Tek está controlando de cerca la situación en Borealis. El contrabando se ha reducido a niveles insignificantes, o bien se ha trasladado a lugares más seguros. Incluso con la vigilancia cercana de Omni-Tek, Borealis es una de las grandes ciudades de Rubi-Ka que aún conserva su neutralidad. Ni Omni-Tek ni el clan pueden decir que son dueños de la ciudad. Borealis está gobernada por un consejo de comerciantes independientes que son conscientes de que el éxito y la supervivencia de la ciudad está ligado a su condición neutral.

## 4.6. Roma

Roma es una creación de Karl Montani, director de Omni-Tek y comúnmente conocido como "El Emperador". La ciudad fue diseñada después de la caída de Omni-2 (hoy Atenas), para descargar a Omni-1 de ciertas tareas administrativas que aumentaron debido al crecimiento demográfico en Rubi-Ka.

En principio, Omni-1 estaba destinada a gestionar la administración de las bases y pequeñas poblaciones. Pronto se hizo patente que la posición de Omni-1 no sería suficiente para que sirviera de punto de enlace para todo el planeta. Se creó entonces Omni-2, aunque la escasez de control y la mala comunicación pronto hicieron de Omni-2 un lugar difícil de gestionar. Pasó a manos de los clanes y, entonces, se creó Roma.

La concepción de Roma del Emperador era la de una ciudad bien construida, disciplinada y fácil de mantener. Roma es limpia, de organización estricta y protegida por una fuerza policial vigilante.

La ciudad está dividida en tres sectores:

El sector rojo es donde se encuentra el palacio imperial, además de parques y casas lujosos. La obsesión del emperador por una ciudad segura no impide que organice en su palacio recepciones grandilocuentes los días festivos.

El sector verde es donde Omni-Reform ha instalado la mayoría de sus oficinas. Aunque parece ser que Omni-Reform va a trasladar allí toda su división con carácter permanente por el ambiente limpio y tranquilo del que disfruta la ciudad.

El sector azul está controlado por Omni-Pol. Es, probablemente, el lugar más seguro de Rubi-Ka. La zona está repleta de policías que colaboran con el Emperador.

## 4.7. Atenas

Antes de la creación de Roma, se hacía necesaria en Omni-Tek una segunda ciudad para dar cierto respiro a Omni-1. De ahí la construcción de Omni-2.

Omni-2 fue situada cerca de territorio del clan para que Omni-Tek pudiera ejercer mayor influencia sobre esas zonas de Rubi-Ka. La situación de la ciudad, en cambio, hizo que el clan concentrara todo su esfuerzo en la guerra contra Omni-Tek. Todo ello convirtió a Omni-2 en caldo de cultivo para la acción terrorista de los clanes.

Lo que sucedió después es motivo de controversia. Los clanes afirman que sus esfuerzos para anular el control de Omni cerca de su territorio tuvieron como recompensa la expulsión de Omni-Tek, y la toma del gobierno de la ciudad. Omni-Tek, por otro lado, aseguró que la ciudad no era beneficiosa y que la cedieron al débil gobierno de "El Consejo de la Verdad".

Cuando los clanes tomaron el control de la ciudad, ésta pasó a llamarse Atenas. Fue el resultado del trabajo en equipo de todos los clanes, dejando a un lado sus diferencias. Atenas tiene el reconocimiento de los clanes en todas partes, y es puesta como ejemplo para ellos en todo el universo.

# 5 Capacidades

## 5 . 1 . Capacidades

En una juego basado en capacidades, obviamente éstas tienen una importancia capital. En Anarchy Online hay 6 capacidades principales en las que están basadas todas las demás.

El juego posee tantas capacidades que es aconsejable echarles un vistazo al principio para decidir que tipo de personaje será el tuyo. Nadie tendrá la posibilidad de entrenarse en todas ellas, así que conocer la relación entre capacidades y habilidades puede ser vital para el desarrollo de tu personaje.

## 5 . 2 . Atributos

Las seis habilidades básicas que se representan en este capítulo definirán la progresión de tu personaje, y qué capacidades dominará mejor. Son la base sobre la que se construyen todas las capacidades, por así decirlo.

**Fuerza**

La fuerza es la que determina cuánto peso puedes llevar y la fuerza de tus golpes en un ataque melé o de artes marciales. Muchas capacidades dependen de esta habilidad.

**Agilidad**

La agilidad es el atributo que determina tu velocidad, dominio de las armas y lo rápido que puedes golpear en melé y artes marciales. Muchas capacidades de evasión dependen de la agilidad.

**Resistencia**

La resistencia es un factor importante en el desarrollo de tu cuerpo, son tu salud y puntos de vida. También ayuda establecer tu factor "humano" ya que los implantes se lo restarán a tu resistencia.

**Inteligencia**

Es la cualidad principal para avanzar en el control de programas Nano. Otras capacidades dependen también de la inteligencia.

**Sentidos**

Los sentidos determinan la relación del personaje con el entorno. Muchos programas Nano y capacidades de espionaje dependen de ellos.

**Psique**

La psique es tu fuerza mental. Todas aquellas habilidades que requieran cierta cantidad de control se beneficiarán de una psique alta.

**Desarrollo corporal**

Éste es el factor de salud y puntos de golpeo. Está directamente relacionado con tu especie, profesión y nivel. Si tu resistencia es muy baja, tu desarrollo corporal se detendrá. Depende totalmente de la resistencia.

**Reserva Nano**

Tu reserva Nano es tu cantidad de energía Nano. Determina la cantidad de programas Nano que puedes ejecutar sin tener que descansar. Del mismo modo que tu desarrollo corporal, está influenciado por el nivel, profesión y especie de tu personaje. Las dependencias son del 70% de la psique, 20% de los sentidos y 10% de la inteligencia.

## 5.3. Cuerpo

Estas son tus capacidades manuales. Determinan lo efectivo que puedes ser en combate desarmado, además de tu habilidad para escalar y nadar.

**Artes marciales**

Es la principal habilidad en combate desarmado. Desarrollar esta habilidad te permitirá no sólo golpear con más frecuencia, sino también aumentar el daño causado con cada golpe. Depende en un 50% de la agilidad, un 20% de la fuerza y un 30% en la psique.

**Contienda**

Es un ataque especial que se puede usar conjuntamente con otras habilidades de combate. Es muy efectiva, y en niveles avanzados puede causar mucho daño si se aplica correctamente. Muchos que no

son especialistas desarrollan esta capacidad, ya que es barato aprenderla; eso sí, no es tan efectiva como las artes marciales. Depende en un 60% de la fuerza y 40% de la resistencia.

**Dimach**

Es el ataque del espíritu de tu cuerpo. Es muy caro aprenderla y sólo es efectivo en los niveles más avanzados. Consiste en acumular todos tus puntos Nano en un golpe "todo o nada" contra tu oponente. Depende en un 80% de los sentidos y un 20% de la psique.

**Réplica**

Réplica es la habilidad del que domina las artes marciales para devolver el daño al oponente. Funciona bien en melé y ataques de artes marciales. Depende en un 50% de la agilidad y los sentidos.

**Aventura**

Esta capacidad hará que el personaje sufra menos daño al caer. También hará que el personaje pueda acceder a aventuras más grandes y efectivas.

**Natación**

Los habitantes de Rubi-Ka saben nadar, pero no con la misma destreza. Esta capacidad determina el tiempo durante el que tu personaje puede aguantar la respiración y lo rápido que puede nadar. Depende de la resistencia, 60%; agilidad, 20% y de la fuerza en un 20%.

## 5.4. Melé

Ésta es la destreza con armas de melé. Determinarán el tipo de armas de melé que tu personaje será capaz de manejar y su potencia al usarlas en combate.

**Armas romas para una mano**

Habilidad con armas sin filo como varas y porras. Depende en un 50% de la fuerza, 40% de la resistencia y en un 10% de la agilidad.

**Armas con filo para una mano**

Define tu manejo de armas con filo que no son de gran tamaño, tales como una pequeña espada. Depende en un 40 % de la agilidad, 30% de la fuerza y 30% de la resistencia.

**Armas penetrantes**

Las armas penetrantes, como el estoque o una navaja, pueden ser muy efectivas en combate cuerpo a cuerpo. No obstante, no serán muy útiles si no se mejora esta capacidad. Depende un 50% de la agilidad, 30% de la resistencia y un 20% de la fuerza.

**Armas romas para dos manos**

Esta habilidad es importante si se quiere atacar con armas como bastones o porras para las dos manos. Esta habilidad depende a partes iguales de la fuerza y la resistencia.

**Armas con filo para dos manos**

También es esencial si quieres emplear las espadas o guadañas para dos manos. Depende en un 60% de la fuerza y un 40% de la resistencia.

**Armas energéticas de melé**

Esta habilidad de usa combinada con otras, por ejemplo armas con filo para una mano, para determinar tu destreza en el dominio de armas que tienen un componente energético adicional. Este componente hace que el daño infringido sea mayor. Depende en un 30% de la resistencia, 30% de la inteligencia, 30% de la psique, y un 10% de la psique.

**Contención**

Una habilidad muy útil para especialistas en combate melé, ya que permite prevenir ataques melé y de artes marciales. Cuanto mayor sea la habilidad, mayores serán las posibilidades. Depende en un 50% de la fuerza, 20% agilidad y 30% de los sentidos.

**Ataque sorpresa**

El ataque sorpresa determina las posibilidades de que tu personaje realice con éxito un ataque desde una posición oculta (secreta o invisible). Llevarlo a cabo con éxito puede suponer aumentar en gran medida el daño causado al enemigo. Depende en un 60% de la agilidad, 30% de inteligencia y 20% de los sentidos.

**Armas de melé múltiple**

La habilidad de armas de melé múltiple es importante si quieres manejar más de un arma de melé al mismo tiempo. Utilizar dos armas al mismo tiempo normalmente hace que tu capacidad dis-

minuye, pero esta habilidad hará que la disminución sea menor. Dependiendo de los tipos de arma de los que se trate, el criterio de esta habilidad variará. Depende en un 60% de la agilidad, 30 de la fuerza y 10% de la resistencia.

**Ataque relámpago**

Éste es un ataque especial de melé adicional. Te permite añadir a tus ataques un golpe rápido extra. no causará tanto daño como tu ataque normal, pero es tan rápido que no afectará este último. Se puede utilizar en ataques de melé o bien cuando se tiene a un enemigo cerca en una melé manejando una arma de distancia. El ataque relámpago depende un 60% de la agilidad y un 40% de los sentidos.

## 5 . 5 . Armas variadas

Esta habilidad determina la destreza de tu personaje lanzando armas. Útil para el que quiera añadir ataques a distancia a su gama de ataques en combate cuerpo a cuerpo.

**Objetos punzantes**

Esta es la habilidad de lanzar cuchillos y otros objetos punzantes. Determina tu dominio lanzando este tipo de armas. Depende en un 60% de la agilidad, 20% de la fuerza y en un 20% de los sentidos.

**Granada**

Habilidad para lanzar objetos explosivos. Es una habilidad muy popular, y esencial para muchos ya que es una manera efectiva de causar daño. Depende en un 405 de la agilidad, 40% de los sentidos y en un 20% de la inteligencia.

**Armamento pesado**

Esta habilidad permite al personaje manejar armamento pesado. Depende en un 60% de la agilidad y en un 40% de la fuerza.

## 5 . 6 . Armas de alcance

Esta habilidad comprende armas de alcance. Muy importante para aquellos que quieren rehuir el combate cuerpo a cuerpo.

**Arco**

Habilidad con el arco y la ballesta. Es buena para operar silenciosamente. Depende en un 40% de la agilidad, 40% de los sentidos y en un 20% de la fuerza.

**Pistola**

Todo el mundo debe tener cierto manejo con la pistola. Es una de las habilidades más populares. Depende en un 60% de la agilidad y un 40% de los sentidos.

**Rifle de asalto**

El rifle de asalto es el arma no energética que infringe más daño. Es un arma profesional, por tanto el aprendizaje de su dominio debe hacerse a fondo. Depende en un 30% de la agilidad, un 40% de la resistencia, 20% de los sentidos y 10% de la fuerza.

**Ametralladora/Subfusil ametrallador**

Esta habilidad determina la destreza en el manejo de armas que disparan ráfagas. Depende en un 30% de la fuerza, 30% de la resistencia, 30% de la agilidad y en un 10% de los sentidos.

**Escopeta**

La escopeta es un arma de fuego letal. Puede alcanzar más de un objetivo al mismo tiempo; lo que la hace bastante popular. Depende en un 60% de la agilidad y un 40% de la fuerza.

**Rifle y rifle de francotirador**

Éstas armas son para los conocedores de armas de larga distancia. Deben aprender a manejarlas aquellos que quieran alcanzar el objetivo con un solo disparo. Esta habilidad determina la maestría con la que manejas este tipo de armamento. Muy popular entre francotiradores y agentes. Depende 60% de la agilidad y 40% de los sentidos.

**Armas energéticas de alcance**

Es una habilidad adicional utilizada por aquellos que manejan armas de alcance con componente energético. Depende en un 40% de la psique, 40% de los sentidos y en un 20% de la inteligencia.

**Disparo al vuelo**

Ataque especial adicional que se puede realizar con velocidad. no causa mucho daño, pero igual que el ataque relámpago, es tan rápido que cuenta como un ataque libre. Depende totalmente de la agilidad.

**Disparo de precisión**

El tiro de precisión es el preferido del francotirador. Bien aplicado provocará un daño considerable al enemigo. Es esencial que no seas detectado al utilizarlo, ya que lo convertiría en un ataque normal. Depende totalmente de la agilidad.

**Ráfaga**

La ráfaga es un ataque especial que dispara tres proyectiles con la ametralladora, el subfusil ametrallador, el rifle de asalto o cualquier otro arma capaz de disparar ráfagas. La ráfaga es una maniobra difícil de realizar con éxito. Requiere una gran habilidad en el ataque normal y a ráfaga. Llevar a cabo este ataque supone una disminución en el primer ataque después de que se ha realizado. Depende en un 50% de la agilidad, 30% de la fuerza y en un 20% de la resistencia.

**Descarga completa**

La descarga completa vacía el cargador de tu arma indiferentemente del número de proyectiles que queden en él. Al ejecutar este ataque especial todos los proyectiles se dirigen al objetivo. Este ataque no es fácil de realizar, tendrás que recargar después del ataque. Debido a la dificultad que entraña es necesaria un gran dominio de la habilidad y del arma. Requiere un 60% de pura fuerza y 40% de resistencia.

**Ataque especial con arco**

Esta maniobra especial es utilizada para atacar con flechas especiales, o con el arco desde una posición oculta. Si se aplica con corrección, puede ser un ataque letal, silencioso y muy efectivo. Depende de la agilidad, 50%; de los sentidos en un 40% y de la fuerza, 10%.

**Alcance múltiple**

Esta habilidad determina la efectividad de tu ataque con más de un arma de alcance a la vez (como cuando se ataca con un arma en cada mano). Empuñar más de un arma disminuirá la capacidad de ataque de cada arma, pero la práctica de esta habilidad compensa la pérdida. Depende en un 60% de la agilidad y en un 40% de la inteligencia.

# 5.7. Velocidad

Aquí están contenidas todas las habilidades que aumentan tu rapidez. Tanto la velocidad como la rapidez con la que golpeas a un oponente.

**Iniciativa de melé**

Esta habilidad debe ser mejorada para aumentar la frecuencia de golpeo y la velocidad del ataque con armas de melé. Depende en un 60% de los sentidos, 20% de la psique, en un 10% de la agilidad y en un 10% de la inteligencia.

**Iniciativa de alcance**

Ésta es la habilidad equivalente para las armas de largo alcance. Determina la velocidad de tu ataque con armas de alcance. Depende en un 60% de los sentidos, 20% de la psique, en un 10% de la agilidad y en un 10% de la inteligencia.

**Iniciativa psique**

Esta habilidad se usa para incrementar la velocidad con armas que se lanzan y artes marciales. Es esencial para karatekas y cualquier otro personaje que confíe en su destreza en el combate desarmado. Depende en un 60% de los sentidos, 20% de la psique, en un 10% de la agilidad y en un 10% de la inteligencia.

**Iniciativa Nano C**

Utilizada para ser más veloz ejecutando ataques con programas Nano. Depende en un 60% de los sentidos y en un 40% de la agilidad.

**Esquivar ataques de alcance**

Ésta es la habilidad para evitar ataque con armas de alcance. Es muy importante para cualquiera que vaya a combatir. No reduce el daño causado al ser atacado, sólo disminuye la probabilidad de recibir el impacto. Depende en un 50% de la agilidad, 30% de los sentidos y en un 20% de la inteligencia.

**Evasión del combate cuerpo a cuerpo y artes marciales**

Habilidad que aumenta la posibilidad de no recibir impactos en el combate cuerpo a cuerpo. Depende en un 50% de la agilidad, 30% de los sentidos y en un 20% de la inteligencia.

**Eludir explosiones y objetos lanzados**

Habilidad que aumenta la posibilidad de no recibir impactos de explosivos y objetos lanzados. Depende en un 50% de la agilidad, 30% de los sentidos y en un 20% de la inteligencia.

**Resistencia Nano**

Es el indicador de cómo tu y tu UCN (Unidad de Control Nano) resistís y evitáis que programas Nano perjudiciales se ejecuten en tu sistema. Es una habilidad capital para cualquier profesión. Depende en un 80% de la psique y en un 20% de la inteligencia.

**Velocidad en carrera**

La velocidad en carrera es otra de las habilidades esenciales en el día a día. Determina lo rápido que eres sólo en carrera (la velocidad al andar y arrastrarte permanece constante). Se basa un 40% en la agilidad, 40% en la resistencia y un 20% en la fuerza.

## 5.8. Protección

Todas las habilidades relacionadas con el blindaje no son habilidades en sentido estricto. No podrás mejorarlas por otro medio que no sea llevar blindaje o bien utilizando una fórmula Nano para tal caso.

**TB impacto de proyectiles**

Determina la reducción del daño causado por proyectiles, o cualquier otro objeto con velocidad suficiente.

**TB ataque energético**

Determina la reducción del daño causado por ataques energéticos.

**TB melé y artes marciales**

Determina la reducción del daño causado por ataques melé y de artes marciales.

**TB frío**

El resto de las habilidades de protección son habilidades propiamente dichas, mejorarlas reducirá el daño causado por las situaciones correspondientes. El tipo de blindaje contra el frío aumenta la cantidad de frío que puedes soportar; incluyendo el causado por ataques Nano.

**TB fuego**

El daño causado por el fuego que puedes resistir.

**TB químico**

TB químico afecta a la cantidad de contaminación química que tu personaje puede recibir sin morir. El veneno también se incluye en esta categoría.

**TB radiación**

Indica cuánta radiación puedes resistir.

**TB enfermedad**

Defina la cantidad de contaminación que puedes aguantar sin caer enfermo.

## 5 . 9 . Comercio y Reparación

Estas habilidades son indispensables para producir equipamiento, fórmulas Nano, pociones, etc. También son importantes para reparar objetos: pueden ser una buena fuente de ingresos.

**Ingeniería mecánica**

Esta habilidad se centra en objetos con motor y mecánicos. Depende a partes iguales en la agilidad y la inteligencia.

**Ingeniería eléctrica**

Esta habilidad se centra en objetos eléctricos. Depende un 50% en la inteligencia, un 30% de la agilidad y un 20% de la resistencia.

**Tecnología campo de fuerza cuántica**

Ésta es una habilidad que se utiliza para crear campos de fuerza, unidades anti-gravitación, etc. Depende de la inteligencia y de la psique en un 50%.

**Fabricación de armas**

Como su nombre indica, se utiliza para fabricar armas mecánicas, ya sean de melé o explosivas. Depende de la inteligencia y la fuerza 50/50.

**Tecnología farmacológica**

Esta habilidad de emplea para fabricar medicinas y estimulantes. Se basa un 80% en la inteligencia y un 20% en agilidad.

**Programación de Nanobots**

Se utiliza para crear programas Nano y aplicarlos a objetos. Depende totalmente de la inteligencia.

**Informática**

Determina la habilidad de tu personaje para comunicar programas, ordenadores e Inteligencia Artificial. Depende también totalmente de la inteligencia.

**Psicología**

Es la habilidad para comunicarse con otras personas y persuadirlas (no a otros jugadores). Se utiliza principalmente en los trueques. Depende a partes iguales de la inteligencia y los sentidos.

**Química**

La química se usa para hacer venenos y pócimas. Se basa al 50% en inteligencia y resistencia.

**Tutoría**

Te permite transmitir tus conocimientos a otras personas; de modo que pueden mejorar sus habilidades si decides enseñarles. Depende en un 70% de la inteligencia, 20% de los sentidos y en un 10% de la psique.

## 5 . 10 . Nano y Auxilios

Estas habilidades determinan el dominio de la ejecución de programas Nano de tu personaje, así como su capacidad para realizar curas. Estas habilidades son importantes para todas las profesiones y especies; pero quizá sean más relevantes para las que están más ligadas a la tecnología Nano y las curas.

**Metamorfosis de la materia**

Esta habilidad de programación Nano se utiliza para ejecutar programas que se centran en modificar la materia. Depende de la inteligencia y la psique, 80 y 20 por ciento respectivamente.

**Metamorfosis biológica**

Los programas Nano ejecutados utilizando esta habilidad se centrarán en alterar los procesos y estructuras biológicos. Estas formulas, entre otras cosas, se usarán para curar. Depende un 80% de la inteligencia y un 20 en la psique.

**Transformación psicológica**

La modificación psicológica se usa para ejecutar programas que modifican pensamiento, sensaciones, memoria, percepción, actitud, etc. Algunos de estos programas están limitados en la interacción de jugador a jugador para equilibrar el juego. Depende un 80% de la inteligencia y un 20% de los sentidos.

**Creación de materia**

Utilizada para crear materia a partir de la energía, que es la función básica de los Nanobots. Depende de la inteligencia y la resistencia en un 80 y 20 por ciento respectivamente.

**Alteraciones espacio-tiempo**

Las alteraciones espacio-temporales se usan para ejecutar programas que afectan al tiempo y al espacio. Depende de la inteligencia y la agilidad en un 80 y 20 por ciento respectivamente.

**Alteración y mejora sensorial**

Ésta es el área especializada en mejorar los sentidos de las personas afectadas. A menudo se emplea para mejorar la capacidad de evasión. Depende de la inteligencia, 80%; y la fuerza, 20%.

**Primeros auxilios**

Importante para los heridos en combates o accidentes. Utilizando un botiquín de primeros auxilios se puede recuperar una cantidad importante de salud. Se advierte que deberá pasar un tiempo considerable para que el objetivo pueda volver a usar los primeros auxilios. Depende un 40% de los sentidos, 30% de la inteligencia y un 30% de la agilidad.

**Tratamiento**

Una manera efectiva de recuperar salud y puntos Nano entre batallas. Utilizando hospitales de campo, el doctor (o cualquier otra persona que domine la tecnología de tratamiento) puede recargar al máximo la salud de un paciente en poco tiempo. El paciente deberá

estar sentado durante todo el tratamiento. Esta habilidad depende un 50% de la inteligencia, 30% de la agilidad y un 20% de los sentidos.

## 5 . 11 . Espionaje

La capacidad de espionaje es parte de la capacidad de evasión. Puede ser muy útil para un personaje que quiera especializarse, ya que la mayoría de los grupos necesitarán un personaje con estas competencias.

**Camuflaje**

Se utiliza para evitar ser observado y moverse con total libertad por zonas delicadas. Depende en un 70% de los sentidos y un 30% de la agilidad.

**Apertura y Allanamiento**

Se utiliza para abrir puertas y otros dispositivos cerrados con llave. Depende un 40% de la agilidad, en un 30% de los sentidos y en un 30% de la psique.

**Desmantelamiento de trampas**

Se utiliza para desmantelar trampas, también se emplea junto con la percepción para descubrirlas. Depende en un 60% de los sentidos, 20% inteligencia y en un 30% de la agilidad.

**Percepción y Detección**

Ésta es la habilidad capital para detectar cuerpos, ya sean personas ocultas, objetos escondidos o trampas. Depende en un 70% de los sentidos, y en un 30% inteligencia.

## 5 . 12 . Navegación

Estas habilidades definan la capacidad de tu personaje para manejar vehículos y conducirlos satisfactoriamente por Rubi-Ka.

**Vehículo aéreo**

Esta habilidad permite al conductor pilotar vehículos aéreos. Se basa un 60% en el sentido, 20% inteligencia y 20% en la agilidad.

**Vehículo terrestre**

Determina los vehículos terrestres que puede utilizar tu personaje. Se basa un 60% en el sentido, 20% inteligencia y 20% en la agilidad.

**Vehículos de navegación**

No admitido aún.

**Mapa de navegación**

Consiste en el tipo de implantes de mapa que puedes ejecutar, y la cantidad de información que puedes obtener de ellos. 50% de sentidos, 40% de inteligencia y 10% de psique.

# 6 Profesiones

## 6.1. Introducción

A continuación aparece una descripción de todas las profesiones de Anarchy Online. Si bien las descripciones no son con todo detalle, la intención es proporcionar a los nuevos usuarios de Anarchy Online una visión de las tareas, ventajas y desventajas de las distintas profesiones.

La guía ofrece una pequeña descripción de cada profesión, para ofrecer una visón general de su "asunto". Además se ofrece un resumen de los puntos fuertes y débiles de la profesión. Los puntos fuertes muestran qué tipo de habilidades son más fáciles de utilizar para cada profesión; los puntos débiles indican las habilidades que no dominan. Sin embargo, esto no tiene un carácter absoluto, un personaje que en principio no tenga destreza en el combate, puede llegar a desarrollar esta habilidad.

Las habilidades clave son aquellas que deben ser consideradas como la base de cada profesión. Por supuesto, algunas de ellas no te llamarán la atención; y puede que haya habilidades importantes que no estén en la lista. Por ejemplo, pocos soldados practican el dominio de armas de alcance. No obstante la mayoría de ellos aprenden primeros auxilios.

Durante el juego pulsa "u" o haz clic en el botón "HABILIDAD" en la parte inferior de la pantalla para mostrar tus habilidades y la cantidad de PM. Cada habilidad tendrá un color; el cual determina la dificultad y el coste de su práctica. La gama de colores va del verde claro (muy fácil) al azul oscuro (muy difícil). Por ejemplo, mejorar una habilidad verde clara, costará menos puntos de mejora que una habilidad verde oscura. Mejorar una habilidad verde oscura cuesta menos puntos de mejora que una habilidad azul clara. Análogamente mejorar una habilidad azul clara es menos costoso que una azul oscura. Consultando esta guía y observando el color de cada habilidad, podrás determinar fácilmente en qué habilidades va a sobresalir tu personaje y con cuáles tendrá problemas. Y por último, se muestra una lista de los programas Nano básicos a los que cada profesión tiene acceso. La mayoría de las profesiones tienen programas Nano adicionales, como perfección de ciertas habilidades que pueden mostrarse en la lista. Los programas Nano normales son los siguientes:

Cura: Restablece cierta cantidad de salud.
Cura de equipo: Como cura, pero afecta a todo un equipo.
Optimizar: Aumenta el blindaje, daño causado, habilidades, salud, e incluso la experiencia.
Reducción: Disminuye el blindaje, daño causado o habilidades
Escudo: Causa daño al enemigo que te ataque.
Coraza: Devuelve al enemigo parte del daño.
Raíz: Deja clavado en el sitio al enemigo, impidiéndole moverse pero no seguir combatiendo.
Apatía: Ralentiza el movimiento del objetivo pero no afecta a sus habilidades de combate.
Cura progresiva: Restablece la salud a lo largo de un tiempo.
Daño progresivo: Causa daño al enemigo a lo largo de un tiempo.
Daño directo: Causa daño instantáneamente.
Hipnosis: Deja al enemigo en estado de trance, en el que sólo ataca cuando es atacado.

## 6.2. Aventurero

¡Saludos compañero de aventuras! ¿Qué te trae por aquí precisamente hoy? Los gusanos están hambrientos en esta época del año, ¿sabes? ¡Ah, que quieres ser un aventurero! No hay nada como la vida del aventurero. ¿La ciudad? Un amasijo de titanio retorcido y de gente más retorcida aún. A mí lo que me va es el desierto, el sol, la lluvia, eso sí que es VIDA. Ésta es mi casa, y con mis armas y programas Nano puedo sobrevivir como nadie en este entorno. Además,

¿en qué otro lugar puedes aprender tecnología Nano para convertirte en un lagarto o incluso en un leet? ¡Ja ja ja! La cara que ponen esos tontos de la ciudad cuando hablo con ellos convertido en un leet. Venga, pilla tu mochila y ponte en marcha, si quieres vivir una aventura de ver para creer."

## Resumen

*El aventurero se adapta a todo. No tiene puntos débiles, pero tampoco sobresale en ningún campo. Unas habilidades de curación (Nano y de equipamiento) adecuadas lo convierten en un tipo que se vale en solitario, pero que puede aportar mucho a un equipo. Los programas de cambio de aspecto son particulares de esta profesión, lo que le confiere un toque especial. El aventurero es el modelo con el que se compara a las demás profesiones.*

**Puntos fuertes**
Destreza al aire libre
Salud
Melé
Pistolas
**Puntos débiles**
Combate desarmado.
Algún combate de alcance.
**Habilidades clave**
Armas con filo para una mano
Pistola
Disparo al vuelo
Velocidad en carrera
Tratamiento
Todas las habilidades de navegación
**Nanos**
Optimizar blindaje
Escudo
Cura
Transformación
Cura de equipo
Optimizar velocidad en carrera

## 6.3. Agente

"¿Eh? ¿¡Dónde... quién... cómo demonios me has encontrado?! Es igual, pero ya veo que tienes potencial para ser un buen agente. Camuflaje y sorpresa. Ésas son nuestras premisas. Con un rifle y veneno Nano escondido en la manga podemos atacar como una asphalt adder y desaparecer en la oscuridad. ¡Eh! ¡No me vengas con el rollo de nuestra habilidad para transformarnos en cualquier profesión que nos guste! Vaya, si no fuera por eso, seguro que ya habría visitado las ventanillas de recolección más veces de las que ya lo ha hecho. Si la cosa se pone fea y no hay donde esconderse, es siempre un alivio adquirir otra profesión y salir del apuro como sea. No me entiendas mal, no hay nada como andar por todo el planeta de incógnito liquidando enemigos sin que nadie se dé cuenta. ¡Ja, ja! ¡Ahora agáchate o me descubrirás!"

### Resumen

*Agente es probablemente la profesión más versátil; por la sencilla razón de que puede convertirse en cualquier otra profesión usando programas Nano. Esta habilidad da una amplia gama de posibilidades que sólo los más imaginativos son capaces de dominar. El agente también tiene sus propias características, pero tiende a tener una salud mala.*

**Puntos fuertes**
Rifles
Tiro de precisión
Espionaje
Algunas habilidades comerciales
**Puntos débiles**
Salud
Combate cuerpo a cuerpo
**Habilidades clave**
Rifle y rifle de francotirador
Disparo de precisión
Camuflaje
Percepción
Psicología
**Nanos**
Optimizar daño
Daño progresivo
Cambio de profesión
Raíz
Optimizar camuflaje

## 6.4. Doctor

"¿Así que quieres ser doctor? ¡Déjame que te diga una cosa! ¡Vas a hacer un montón de buenos amigos! Sabes, cuando se trata de trabajo en equipo, los doctores somos los más solicitados. Los contrabandistas, soldados o karatekas no tendrían nada que hacer en combate si no estuviéramos nosotros allí, ejecutando nuestros programas Nano y curándolos. ¿Quieres un poco de calidad y ganar tiempo para ti mismo? Pues muy bien, porque nos podemos curar a nosotros mismos también. Pero como he dicho antes, somos esenciales en los equipos para curar a la gente. Cuando se trata de producir daño, tampoco nos quedamos atrás. Con una inyección de veneno al enemigo el número de bajas causadas puede ser muy alto; y no hace falta lista de espera."

### Resumen

*El doctor es el maestro que mantiene a la gente viva, pero también puede usar su conocimiento del organismo como arma letal. Desde el punto de vista de las demás profesiones, el médico es la profesión más requerida en un equipo. El doctor es siempre necesario; es normalmente el que tiene que arreglarlo todo cuando las cosas no van todo lo bien que debieran.*

**Puntos fuertes**
Cura
Habilidades fórmula Nano
Algunas habilidades comerciales
**Puntos débiles**
Combate por todos los medios además de programas Nano
Iniciativa
**Habilidades clave**
Reserva Nano
Iniciativa ejecución Nano
Resistencia Nano
Informática
Primeros auxilios
Tratamiento
Todas las habilidades Nano
**Nanos**
Daño progresivo
Daño directo
Cura
Cura progresiva

Cura de equipo
Iniciativa combate/Reducción daño

## 6 . 5 . Ejecutor

"Gorpe y porrazo es la mejor difinición d'este juego, y gorpe y porrazo es, pues... lo que mejor me difine a mí. Vente conmigo y te enseñaré la forma má' rápida de gorpear argo y la mejor manera de aporrear argo. Con mi musculatura, mi estado de salu' y mi'harmas, siempre hago puré a los enemigo', aunque también recibo lo mío. Asín todo el mundo está a sarvo y yo cada día más fuerte. Soy capaz de usar la tern... tenno... tecnología asín que puedo ir por ahí como un beserker y arrasar. También soy capaz de hacer un escudo que me protege y devuerve el ataque al enemigo. Asín que siempre causo daño al enemigo, cuando ataco yo y cuando lo hacen ellos. El resurtado es siempre er mismo: enemigo muerto. También puedo gritar muy arto y asustar al enemigo. Muy difícil cuando vienen un montón de enemigos corriendo. ¡Uh, uh! Ya te he enseñado como ser er mejo' y a machacar. Vas a ser famoso en Rubi-Ka. ¡Pues hala! Que me sale humo de la cabeza."

### Resumen

*El ejecutor es un equipo de demolición formado por un hombre especializado en el combate cuerpo a cuerpo. Maneja desde dagas pequeñas a martillos descomunales con facilidad. Puede producir y aguantar una gran cantidad de daño, incrementado por sus programas Nano especializados. Sin embargo, soportar el coste de la habilidad requerida para estos programas puede ser muy caro.*

**Puntos fuertes**
Salud
Combate armado cuerpo a cuerpo
Algunas habilidades comerciales
Combate desarmado
**Puntos débiles**
Combate de alcance
Habilidades de formula Nano
**Habilidades clave**
Desarrollo corporal
Contienda
Todas las habilidades melé

Iniciativa melé
Psicología
**Nanos**
Optimizar iniciativa de combate
Absorber daño
Escudo
Optimizar salud
Provocar
Pavor

## 6 . 6 . Ingeniero

"La tecnología y las máquinas son los mejores amigos del ciudadano, de eso no cabe ninguna duda. Con unas cuantas partes básicas y un golpe de mano, estarás en posesión de un arma nueva hecha a tú medida. Aprende de mí y no sólo te enseñaré cómo equipar a tus aliados y clientes con armas de primera clase (pistolas, espadas y objetos sin filo); sino que también te enseñaré cómo utilizar tus habilidades en el campo de batalla. ¿Que el blindaje que tu amigo, o incluso tú, lleváis es muy viejo y ya no es efectivo? ¡No te preocupes! Con tecnología podrás incrementar las funciones del blindaje y se te pondrá una sonrisa de oreja a oreja. ¿Y por qué no usar un escudo que dañe al enemigo cuando lo golpee? ¡Por supuesto, ahí tienes! Tu sonrisa es ahora aún más grande. ¿Que el arma es un poco lenta? ¡No pasa nada! Utilicemos la tecnología de nuestro viejo amigo para aumentar el daño. Y no nos olvidemos de la personificación de la tecnología de nuestro amigo; el droid. Te diré una cosa, sé ingeniero y serás el hombre más feliz del planeta. Entonces que... ¿necesitas arreglos en el blindaje?"

### Resumen

*El ingeniero es el maestro de la construcción, tanto por medios convencionales como utilizando los programas Nano. Su robot es su arma y su protección. El ingeniero es fácilmente reconocible por la presencia de su inseparable amigo autómata. El ingeniero prefiere enfrascarse en objetos creados por el hombre antes que en otras habilidades como el combate. Eso no quiere decir que un ingeniero no pueda defenderse a sí mismo. Rodea a un ingeniero y te habrás metido en un pequeño lío.*

**Puntos fuertes**
Habilidades de comercio
Habilidades de fórmula Nano
**Puntos débiles**
Salud
Todas las habilidades de combate excepto pistola
**Habilidades clave**
Todas las actividades de comercio excepto psicología
Transformación de materia
Creación de materia
Espacio y tiempo
Pistola
Nanos
Optimizar blindaje
Escudo
Cura de robot
Robot mascota
Optimizar armas de alcance

## 6 . 7 . Contrabandista

"Psss, eh, ¿puedo ayudarte en algo? ¿Necesitas un arma? ¿Necesitas estimulantes? ¿Necesitar ir a la otra punta de Rubi-Ka en unos segundos? Soy la persona que estás buscando. Cualquier cosa que necesites, la puedo conseguir. ¿Necesitas tener acceso al Grid para poder entrar en cualquier parte del planeta? No busques más lejos. Te llevo de Meetmedere a Mort es un suspiro. ¿Necesitas ayuda para completar tu misión? Allí estoy yo. Señálame las trampas y yo lo solucionaré. Enséñame cofres cerrados con llave; que yo los abriré. ¿Que viene el enemigo? ¡Déjamelo a mí! Los pararé los pies utilizando tecnología Nano. Piratearé para piratear y curar utilizando tecnología Nano. ¿Que te pisan los talones? Haré que corras más deprisa. Nada se mueve si yo no lo digo. Sé un contrabandista y tu vida estará solucionada. Bueno, pues... ejem, ¿necesitas algo de contrabando?"

### Resumen

*El contrabandista está en casa, encerrado con trampas, cerraduras y todo tipo de aparejos y mercancías con las que comerciar. Intenta aprender todo lo que sea fácil para que puedas confiar en él y que otros puedan fiarse de él también. Es una profesión fantástica para trabajar solo, pero*

*también es buena para un equipo, el contrabandista puede moverse por todo Rubi-Ka usando sus técnicas Nano únicas que le dan acceso"The Grid". Sin embargo, intentar mantener un nivel alto en todas las habilidades (especialmente las habilidades Nano caras) puede ser un compromiso demasiado costoso para el contrabandista.*

**Puntos fuertes**
Algunas armas de alcance
Algunas habilidades de velocidad
Habilidades de espionaje
Navegación
**Puntos débiles**
Combate cuerpo a cuerpo
Habilidades de formula Nano
**Habilidades clave**
Ametralladoras y subfusiles ametralladoresFriends window
Ráfaga
Todas las habilidades de velocidad salvo iniciativas que no sean de alcance
Informática
Todas las habilidades de espionaje
Todos los vehículos
**Nanos**
Cura progresiva
Optimizar daño
Raíz
Apatía
Mejora de velocidad
Nanos grid especiales

## 6.8. Karateka

"Ay... joven. Ya veo que estás sediento de conocimiento. Ésa es una buena cualidad para un karateka; el conocimiento del cuerpo y la mente propios. Entrénate conmigo y tu cuerpo será tu arma; rápido, silencioso y letal. Tus golpes caerán sobre el enemigo con contundencia, tus ataques extraerán vida de tus oponentes, y en el combate causarás mucho daño. Esto no quiere decir que no puedas practicar con otras armas. La mayoría de mis estudiantes de artes marciales, dominan el arco, e incluso algunos aprenden el arte de las armas de melé. A medida que tu cuerpo y tu mente se hacen uno, tus programas Nano se hacen también más fuertes; y puede que os sean a ti y

tus aliados de gran ayuda en combate. Puedes asistirte a ti mismo, y a otros, curando, fortaleciendo cuerpos, aumentando la velocidad de ataque, e incluso, si la situación lo requiere, convirtiéndote en una fuerza destructora. Desarrolla las artes marciales y no necesitarás nada más."

## Resumen

*El karateka es un guerrero espiritual, de gran destreza con el arco silencioso y en la lucha a mano desarmada. Algunos karatekas deciden seguir su camino a la iluminación ayudándose de armas de melé. Su concentración es absoluta, lo que le convierte en un enemigo mortal, especialmente cuando hace un uso adecuado de sus programas Nano. No obstante, esa misma concentración la paga cara en los demás terrenos.*

**Puntos fuertes**
Combate desarmado
Armas arrojadizas
Arcos
Velocidad
**Puntos débiles**
Combate de alcance (excepto arcos)
Habilidades de comercio
**Habilidades clave**
Desarrollo corporal
Artes marciales
Contienda
Dimach
Réplica
Arco
Ataque especial con arco
Todas las habilidades de velocidad salvo las de alcance y Nano
**Nanos**
Optimizar blindaje
Optimizar combate
Optimizar daño
Cura
Cura de equipo
Salud/Optimizar reserva Nano
Optimizar velocidad

# 6 . 9 . Metafísico

"Olvídate de todo lo que hayas aprendido. De todo lo que hayas visto. Como metafísico conocerás todo lo que existe. Aprenderás a canalizar toda tu rabia y tu cólera para utilizarla contra otros o bien en beneficio propio. A través de tu creciente conocimiento del cosmos y la tecnología Nano, serás capaz de invocar fuerzas para luchar por ti y para curarte. La tecnología nos ha proporcionado un arma poderosa con la que luchar, pero el verdadero poder se encuentra en la fuerza interior. Controla tu cólera y podrás aumentar la habilidad de tu fuerza interior; y por lo tanto aumentarás su rabia. ¡Todos los escépticos probarán tu cólera! Todo aquel que se enfrente a ti será despojado de sus habilidades Nano, quedarán congelados allá donde se encuentren y serán bombardeados por tu energía. El destino de todo aquel que ose desafiarte está escrito. Como metafísico les mostrarás quién es su creador. Tú eres el principio y el fin."

## Resumen

*El metafísico es una de las profesiones más especializadas de Rubi-Ka, canaliza toda su furia y la transforma en algo tangible. Sin sus mascotas es inofensivo; pierde todas sus defensas. Esto hace del metafísico una profesión complicada y solitaria. Si bien es cierto que tiene mucho que ofrecer a su equipo en forma de optimización de Nano, también transmite terror a sus enemigos a través de sus poderosas reducciones. Los metafísicos en posesión de Notum poseen la capacidad de volar, lo cual la hace una profesión ciertamente interesante.*

**Puntos fuertes**
Habilidades fórmula Nano
Algunas habilidades de comercio
Algunas habilidades de velocidad
**Puntos débiles**
Todos los demás campos
**Habilidades clave**
Reserva de energía Nano
Iniciativa de ejecución Nano
Todas las habilidades fórmula Nano
Informática
Programación Nano

**Nanos**
Mascota de combate
Reducción habilidad de combate
Reducción habilidad Nano
Daño directo
Mascota curativa
Optimizar ejecución Nano
Optimizar habilidad Nano
Optimizar mascota
Raíz

## 6 . 10 . Técnico Nano

"La capacidad de transformar algo en un montón de cenizas es ciertamente un gran poder. Y, es más maravilloso aun cuando ese poder lo tienes en la punta de los dedos. Añade a eso un arma de alcance de tu elección, y enseguida estarás enviando a la gente a la ventanilla de recolección. O bien harás que la gente huya de ti como loca. Todo eso y más se te concederá como técnico Nano. Nuestros programas Nano cubren toda la gama de tipos de daño, desde los químicos a melé, desde del frío al fuego. Siempre encontramos la manera de causar daño a alguien, no importa qué tipo de blindaje tenga o qué habilidades. Algunos dan más importancia a la mente que a la materia. La mente es la que crea la materia. Además de causar todo tipo de daños sobre un oponente, como técnico Nano podrás dejar ciego o clavado en el sitio a un oponente, e incluso podrás impedir que un enemigo ataque. Ejecutando programas sobre ti mismo, incrementará tu habilidad en el uso de tecnología Nano. La materia crea y la materia destruye. La materia está a nuestra disposición como técnicos Nano."

### Resumen

*El técnico Nano es una profesión que de gran especialización. Se centra en cómo causar mucho daño al enemigo en el menor tiempo posible. Los programas Nano son su arma principal, siempre tiene una gran variedad de ellos en su arsenal. El técnico Nano también tiene acceso a programas extra que mejoran la efectividad de sus ataques hasta convertirlos en un arte de una precisión letal.*

**Puntos fuertes**
Habilidades fórmula Nano
Habilidades de velocidad relacionadas con Nano
Algunas habilidades comerciales
**Puntos débiles**
Todos los demás campos
**Habilidades clave**
Reserva de energía Nano
Iniciativa de ejecución Nano
Resistencia Nano
Todas las habilidades de fórmula Nano
Pistola
Informática
Programación Nano
**Nanos**
Ceguera
Daño directo
Optimizar ejecución Nano
Optimizar regeneración de reserva Nano
Raíz
Hipnosis

## 6.11. Soldado

"¿Así que quieres ser un verdadero luchador, eh? ¡Muy bien! No te quedes ahí pasmado, ¡déjame que te cuente todo sobre la buena vida de los soldados! Lo primero que debes hacer es entrenar. Los soldados somos máquinas de combate despiadadas, así que debemos estar siempre en plena forma. Podemos practicar con cualquier arma que escojamos... ¡Bueno, las que verdaderamente importan... ! Ja, ja, ja. ¿Me estás escuchando recluta? Muy bien. Las armas de alcance son las que verdaderamente cuentan y no dudamos en mostrar nuestra destreza en el campo de batalla. ¡Señálame el objetivo y lo haré pedazos! Se te entrenará en el arte de la tecnología Nano para desarrollar tu cuerpo al máximo. Usarás esta tecnología para recuperar tu salud, causar más daño, aumentar tu blindaje, hacer que los enemigos te ataquen e incluso al ser atacado hacer que el daño le vuelva al oponente utilizando un escudo. ¡Haz uso de todo eso! Para mí, el único enemigo bueno es el enemigo muerto. ¡No te quedes ahí mirando boquiabierto, muévete! Sé útil. Sé fuerte. ¡Sé un soldado! ¡Uno, dos, uno, dos! "

## Resumen

*El soldado es un maestro de las armas de fuego, la base de cualquier escuadrón de combate. Posee un gran potencial para causar daños a larga distancia, y salud suficiente para recibir bastante daño. El soldado tiene carencias en la mayoría de los demás campos; pero con el uso de los programas Nano adecuados es también capaz de despachar daño de bastante consideración.*

**Puntos fuertes**
Salud
Combate de alcance
Algunas habilidades de comercio
Navegación
**Puntos débiles**
Combate cuerpo a cuerpo
Habilidades de fórmula Nano
**Habilidades clave**
Desarrollo corporal
Manejo de armamento pesado
Todas las habilidades de alcance salvo el arco
Iniciativa de alcance
Tutoría
Vehículos terrestres
**Nanos**
Escudo desviar ataques
Optimizar daño
Optimizar blindaje
Optimizar salud
Cura
Optimizar arma de alcance
Hipnosis
Optimizar velocidad

# 6 . 12 . Comerciante

"¡Acércate, acércate! No encontrarás mejor profesión que la de comerciante. Descuentos, mercancías y créditos a mansalva. ¡De verdad! Incluso te garantizo una devolución completa sin problemas, quién da más. ¿Quieres unirte a la industria del comercio? Buena elección. Como comerciante tendrás acceso a materiales y mercancías en todo Rubi-Ka a precios muy muy bajos. ¿Que ése soldado necesita un implante? Compra barato y venda caro. ¿Ese contrabandista necesita una pistola? Compra barato y venda caro. ¿Ese técnico Nano necesita un cristal Nano? Aquí está, compra barato y venda caro. El mercado es tu mina. Mira, parece que eres de gatillo fácil. No hay problema. Una pistola y haremos buen uso de ella. Pero con nuestros programas Nano me apropiaré de las habilidades del enemigo. ¡Y sin cobrarle un duro! ¡Je, je! Incluso intercambiaré la mente con un enemigo y para así controlarlo. Sin coste adicional. Aumentaré el blindaje y las habilidades de un amigo y sacrificaré los míos propios. Eso es lo que hacemos: transacciones. ¿Qué te parece? Hazte comerciante y sé tu propio centro comercial. ¡Si te haces en 5 minutos te incluyo este lote de cuchillos Bronto Burguer Nano-afilados!"

## Resumen

*Comerciante es una profesión poco ortodoxa. Combina la habilidad comercial con la más tradicional habilidad del trueque o intercambio, además de salud entre otras. Se siente muy cómoda trabajando en equipo, y sus sacrificios a través de programas Nano son muy valorados por sus compañeros. Es una profesión muy compleja y con un gran carácter social.*

**Puntos fuertes**
Habilidad comercial
Habilidades de fórmula Nano
**Puntos débiles**
Combate
**Habilidades clave**
Reserva de energía Nano
Escopeta
Iniciativa ejecutiva Nano
Navegación
Todas las habilidades de comercio
Todas la habilidades Nano

**Nanos**

*Las posibilidades Nano del comerciante son difíciles de clasificar. Puede extraer salud, puntos Nano, habilidades o protección de un objetivo y utilizarlos ella misma. Igualmente, puede extraer todo eso de ella misma, y traspasárselo al objetivo, o incluso a todo el equipo. También puede hacerse con el cuerpo de un monstruo o alienígena, manipulando Nanobots, y controlarlo durante un tiempo. También posee variedad de programas raíz.*

Transferencia de habilidad iniciativa
Transferencia habilidad combate
Transferencia salud
Transferencia blindaje
Optimizar habilidad comercio
Optimizar daño
Raíz
Transferencia Nano
Hipnosis
Simpatía
Optimizar informática

## 6 . 13 . Funcionario

"El cerebro. Eso es lo importante. Ningún arma puede batir mi cerebro mejorado y aumentado por técnicas Nano. Está claro que empuñar dos armas Freedom, o llevar una escopeta Vektor ND o pasearse con un Nova Flow ayuda, ¡pero lo mejor de todo es tener la capacidad de poder manipular a tus enemigos! Cuando se trata de controlar un combate y tu grupo es superado en número con claridad, te aseguro que no hay nadie mejor preparado que nosotros. Tengo un diploma oficial que lo prueba. No hay nada como dejar clavado en el sitio al enemigo, lanzar un ataque energético sobre otro, ralentizar a un tercero haciéndole arrastrarse o hacer de otro oponente lo que se te antoje. Todo esto con la mente y la ayuda de Nanobots. La administración incluso envía a un trabajador para ayudarnos en las tareas diarias. ¡Qué hay mejor que eso! Hazte funcionario hoy e ignoraré el típico contrato y formulario de solicitud de 137 páginas."

## Resumen

*El funcionario rehuye el combate. Prefiere centrarse en la manipulación de la mente y el control de los robots sirvientes. Posee una amplia variedad de programas Nano, en los que hipnosis, pavor y optimización de experiencia son únicos. Son necesarias grandes dosis de concentración para una utilización plena; pero puede ser muy valioso, especialmente para el jugador con conciencia social.*

**Puntos fuertes**
Habilidades fórmula Nano
Algunas habilidades de comercio
Algunas iniciativas
**Puntos débiles**
Salud
Combate por todos los medios aparte de programas Nano
**Habilidades clave**
Iniciativa de ejecución Nano
Informática
Todas las habilidades Nano salvo transformación materia
Psicología
**Nanos**
Simpatía
Daño directo
Optimizar experiencia
Pavor
Hipnosis
Mascota robot
Raíz
Apatía

# 7 Comandos de teclado y chat

Este capítulo contiene una lista de los comandos de chat y teclado en Anarchy Online. También te proporcionará un lugar en el que puedas mirar con facilidad los comandos disponibles; ya sea los comandos de ataque del teclado, o como solicitar el uso de un comando de chat.

## 7.1. Comandos de chat

### Uso de comandos de chat

#### Ayuda

| | |
|---|---|
| Ayuda general de comando de chat | /help |
| Comandos de chat básicos | /chathelp |
| Comandos de mascota | /pet help |
| Comandos de equipo | /team help |
| Comandos de organización | /org help |

#### Comandos de chat básicos

| | | |
|---|---|---|
| Hablar en el canal activado | <mensaje> | |
| Hablar en las inmediaciones | /say <mensaje> | |
| Gritar (chat inmediaciones) | /shout <mensaje> | /s <mensaje> |
| Susurrar (chat inmediaciones) | /whisper <mensaje> | /w <mensaje> |
| Enviar mensaje privado | /tell <nombre> <mensaje> | /t <nombre> <mensaje> |
| Responder al último mensaje | /reply <mensaje> | /r <mensaje> |
| Emociones (chat inmediaciones) | /me <mensaje> | |
| Cambiar canal de chat | /channel <canal> | /ch <canal> |
| Hablar al grupo | /group <grupo><mensaje> | /g <grupo> <mensaje> |
| Invitar a un usuario a una conferencia privada | /invite <nombre> | |
| Echar a un usuario de una conferencia privada | /kick <nombre> | |

<channel> puede ser el principio de cualquier canal. Si se pueden identificar dos canales con el mismo texto, no se seleccionará ninguno.

## Comandos especiales de chat

| | |
|---|---|
| Solicitud de asistencia ARK (Consejeros de Rubi-Ka) o GM | /petition <mensaje> |
| Ignorar jugador seleccionado | /ignore |
| Representar guión /script <filename> | /<filename> |
| Mostrar texto en ventana de chat | /text <mensaje> |
| Cambiar modo AFK | /afk |

Asegúrate de que tu mensaje a los ARK o GM es claro. Para utilizar un guión con sólo /<nombre archivo> el nombre del fichero no puede ser idéntico a un comando de chat.

## Comandos del sistema

| | |
|---|---|
| Auto objetivo | /selectself |
| Crear botón macro | /macro <botón texto> <comando texto> |
| Mostrar tiempo jugado con personaje | /played |
| Acabar con uno mismo (salud => 0) | /terminate |
| Auto-seguir objetivo | /follow |
| Iniciar salida | /camp |
| Abandonar partida (terminar conexión) | /quit |
| Cambiar distancia de vista | /viewdist <%> |
| Cambiar distancia de vista del personaje | /chardist <%> |
| Cambiar los dos anteriores | /char&viewdist <%> |

## Comandos de equipo

| | |
|---|---|
| Ayuda en comandos de equipo | /team help |
| Cambiar sistema de botín | /team loot <sistema> |

Actualmente hay tres sistemas de botín: all (todo el mundo puede obtener botín), alpha (orden alfabético) y leader (el jefe se lo lleva todo).

## Comandos de mascota

| | |
|---|---|
| Ayuda en comandos de mascota | /pet help |
| Seguir al dueño | /pet follow |
| Atacar objetivo | /pet attack |
| Retirarse del combate | /pet behind |
| Buscar objetivo válido, atacar y repetir | /pet hunt |
| Proteger posición actual | /pet guard |
| Esperar (permanecer, pero no atacar a nadie) | /pet wait |
| Informar sobre la salud y el objetivo | /pet report |
| Cambiar nombre de mascota | /pet rename <nombre> |
| Hablar | /pet chat <mensaje> |
| Ayudar al objetivo (si es posible) | /pet heal |
| Terminar | /pet terminate |

# 7 . 2 . Utilizar el teclado

## Utilizar el teclado

<Esc> cerrara o cancelará un objeto por cada clic en el siguiente orden (cuando corresponda): 1. Cierra la ventana de información.
2. Salir de la introducción de mensajes del chat sin suprimir o enviar lo que hay escrito. <Intro> vuelve a activarlo.
3. Suprime ataques a objetivos y posiciones

### Movimiento

| | | | |
|---|---|---|---|
| Avanzar | W | <flecha arriba> | [Bloq Num desactivado] + <num 8> |
| Retroceder | S | < flecha abajo> | [Bloq Num desactivado] + <num 2> |
| Girar a la derecha | D | < flecha dcha.> | [Bloq Num desactivado] + <num 6> |
| Girar a la izquierda | A | < flecha izda.> | [Bloq Num desactivado] + <num 4> |
| Desplazamiento a la derecha | C | | |
| Desplazamiento a la izquierda | Z | | |
| Correr / andar | <Retroceso> | | |
| Sentarse / estar de pie | X | | |
| Sigilo / normal | H | | |
| Saltar | <Barra espaciadora> | | |
| Auto ejecución | [Bloq Num activado] + <num 0> | | |

Manteniendo pulsada una tecla de movimiento (avanzar, retroceder, girar o desplazamiento), después manteniendo pulsados ALT o MAYÚS y soltando las teclas en el mismo orden, el personaje continuará moviéndose hasta que pulses la misma tecla de movimiento o una contraria.

### Utilizar los paneles y las ventanas de la barra de acción

| | |
|---|---|
| Cambiar mostrando la barra de acción | Y |
| Mostrar nivel de métodos abreviados de teclado # | MAYÚS + <#> (1-9 o 0) |
| Método abreviado activo # en el nivel actual <#> | <#> (1-9 o 0) |
| Inventario | I |
| Ver habilidad | U (salir con 'U' cuenta como 'Cancelar') |
| Mapa del planeta | P |
| Panel de uso | CTRL + 1 |
| Panel de acción | CTRL + 2 |
| Panel de conocimiento | CTRL + 3 |
| Panel de misión | CTRL + 4 |
| Panel de equipo | CTRL + 5 |
| Panel del mapa | CTRL + 6 |

| | |
|---|---|
| Panel de amigos | CTRL + 7 |
| Panel de programa | CTRL + 8 |
| Panel de estadísticas | CTRL + 9 |
| Panel de opciones | <F10> |
| Desplazar por diseño (ventana de chat y vista del panel) | \| (pipe) |

## Control de la cámara e instantáneas

| | |
|---|---|
| Cambiar vista 1ª / 3ª persona | F8 |
| Siguiente cámara | CTRL + F8 |
| Rotar cámara sentido agujas del reloj | [Bloq Num activado] + <num 4> |
| Girar cámara sentido contrario agujas del reloj | [Bloq Num activado] + <num 6> |
| Mover cámara hacia arriba | [Bloq Num activado] + <num 8> |
| Mover cámara hacia abajo | [Bloq Num activado] + <num 2> |
| Posición de cámara predeterminada | [Bloq Num activado] + <num 5> |
| Acercar cámara | <num +> |
| Alejar cámara | <num -> |
| Instantánea | <F11> o <F12> |

### Centrarse en objetivo e interaccionar con objetivo

| | |
|---|---|
| Centrar objetivo en siguiente criatura enemiga | TAB |
| Centrar objetivo en anterior criatura enemiga | MAYÚS + TAB |
| Centrar objetivo en siguiente criatura amiga | CTRL + TAB |
| Centrar objetivo en anterior criatura amiga | MAYÚS + CTRL + TAB |
| Cambiar entre auto-objetivo / último objetivo | <F1> |
| Centrar objetivo miembro de equipo 2 | <F2> |
| Centrar objetivo miembro de equipo 3 | <F3> |
| Centrar objetivo miembro de equipo 4 | <F4> |
| Centrar objetivo miembro de equipo 5 | <F5> |
| Centrar objetivo miembro de equipo 6 | <F6> |
| Vista | T |
| Crear referencia | G |
| Activar / usar | E |
| Recoger | R |
| Empezar / terminar combate | Q |
| Ataque sigiloso | J |
| Contienda | B |
| Ataque relámpago | N |
| Dimach | K |
| Disparo de precisión | O |
| Disparo al vuelo | L |
| Ráfaga | M |
| Descarga completa | , (coma) |
| Ataque especial con arco | . (punto) |

## Control de la ventana del chat

| | |
|---|---|
| Activar introducción texto del chat | <Intro> |
| Desplazarse por entradas anteriores | MAYÚS + <flecha arriba> y MAYÚS + <flecha abajo> |
| Activar entrada con respuesta al último /tell | MAYÚS + R |
| Desplazarse por el /tell a responder | MAYÚS + <flecha arriba> y MAYÚS + <flecha abajo> |
| Activar entrada con '/' en la entrada | <num /> |
| Remitir entrada del chat | <Intro> |
| Retroceder por historial del chat <Re Pág> | |
| Retroceder por historial del chat | <Av Pág> |
| Borrar caracter siguiente | <Supr> |
| Borrar caracter anterior | <Retroceso> |
| Borrar palabra siguiente | CTRL + <Supr> |
| Borrar palabra anterior | CTRL + <Retroceso> |
| Mover el cursor un caracter hacia la izquierda | MAYÚS + <flecha izquierda> |
| Mover el cursor un caracter hacia la derecha | MAYÚS + <flecha derecha> |
| Mover el cursor una palabra hacia la izquierda | CTRL + <flecha izquierda> |
| Mover el cursor una palabra hacia la derecha | CTRL + <flecha derecha> |
| Mover el cursor al inicio del mensaje | <Inicio> |
| Mover el cursor al final del mensaje | <Fin> |
| Cambiar entre sobrescribir / insertar | <Insert> |

### Miscelánea

| | |
|---|---|
| Frecuencia de cuadros | CTRL + ALT + F |
| Información del personaje en ventana del chat | <F9> |
| Mirar hacia delante (en 1ª persona) | Bloq Num activado] + <num 5> |
| Herramienta para informar de bugs | MAYÚS + CTRL + ALT + <F9> |

# Créditos

**Jefe de programación**
Martin Amor

**Artista jefe**
Vebjørn Strømmen

**Jefe del diseño de la historia y JDR**
Gaute Godager

**Director artístico**
Didrik Tollefsen

**Historia**
Ragnar Tørnquist

**Programadores principales**
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

**Autocontenido**
André Johansen
Gaute Godager
Terje Pedersen
Viggo Løvli

**Estructura del motor**
Christian Berentsen
Harald Iwe

**Código del juego**
André Johansen
Arnleif Mydland
Christian Berentsen
Geir Bjarte Terum
Terje Pedersen

**Base de datos**
Jørn Jensen

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

**Programación IA**
André Johansen
Anton Ragnarsson
Asle Morten Ollestad
Morten Lode
Rune Espeseth

**Programación GUI**
Arnleif Mydland
Espen Berntsen
Kurt Skauen
Steffen Skov

**Programación gráficos**
Jesper Hanssen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Viggo Løvli

**Efectos escenografía**
Viggo Løvli

**Efectos especiales**
Andreas Bromirski
Anton Ragnarsson
Bjørn-Eirik Larsen
Frank Andrew Stevensen
Jesper Hansen

**Sistema de sonido**
Bjørn Arve Lagim
Jørun Teigen
Steffen Skov
Viggo Løvli

**Programación de herramientas**
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

**Herramientas del contenido VB**
Andrew Griffin
Gaute Godager

**Tide (Editor de juego)**
Peter Lorenzen

**Tide adicional**
Kurt Skauen
Viljar Sommerbakk

**Director de sonido**
Bjørn Arve Lagim

**Compositores**
Morten Sørlie
Bjørn Arve Lagim
Tor Linløkken

**Diseño de sonido**
Tor Linløkken

**Música adicional**
Karsten Hansen

**Voces adicionales**
Kine Holm Jacobsen
Jennifer Hjorthaug
Kathrine Hilstad

**Diseñadores gráficos principale**
Christer Sveen
Kjetil Hjeldnes
Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Øyvind Jernskau
Renate Andersen
Tom Tømmervåg Gjerde
Vebjørn Strømmen

**Gráficos GUI**
Øyvind Jernskau

**Vídeo introducción**
Ragnar Tørnquist
Amanda Ronai
Didrik Tollefsen
Lost Boys Studios

**Gráficos monstruo**
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Vebjørn Strømmen

**Modelado de personajes y monstruos**
Christer Sveen
Sigbjørn Remi Galåen
Vebjørn Strømmen

**Texturas**
Christer Sveen
Didrik Tollefsen
Kjetil Hjeldnes

Lars Petter Anfinsen
Markus Schille
Renate Andersen
Vebjørn Strømmen
Øyvind Jernskau

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

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

**Motion Capture**
Tom Tømmervåg Gjerde

**Diseñadores de moda**
Vebjørn Strømmen
Renate Andersen

**Diseñadores del entorno del juego**
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

**Datos de objetos**
Andrew Griffin
Gaute Godager
Per Storløkken
Trond Wingård
Viljar Sommerbakk

**Diseño Nano**
Andrew Griffin
Gaute Godager

**Diseño y datos NPC**
Gaute Godager
Trond Wingård

**Jefe de balance**
Gaute Godager

**Balance**
Andrew Griffin
Per Storløkken
Trond Wingård

**Balance adicional**
Jarl Schjerverud
Henning Solberg

**Jefe del control de calidad**
Henning Solberg

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

**Diseño adicional**
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

**Manual**
Gaute Godager
Geir Andreas Wangsmo
Ragnar Tørnquist

**Dieño del manual y la caja**
Geir Haugen

**Editor de Web**
Geir Andreas Wangsmo

**Artista de Web**
Geir Haugen
Thomas Sundfær
Geir Bækholt

**Jefe técnico**
Lasse Staff Jensen

**Programación del motor**
Andreas Bromirski
Jesper Hansen
Kurt Skauen
Lasse Staff Jensen
Robert Golias

**Vicepresidente márketing**
Tomas Schreiner

**Coordinador márketing**
Ulf Kristiansen

**Director de RR.PP.**
Marit Lund

**Jefe de RR.PP. en EE.UU.**
April Jones

**Jefe de RR.PP. escandinavas**
Margit Anne Vegestein

**Director de ventas y distribución**
Nicolay Nickelsen

**Jefe de ventas en línea**
Jan-Egil Hansen

**Jefe de ventas escandinavas**
Ove Solskjær Johansen

**Agradecimiento especial a**
Per Trystad
Ronny Hansen
Mathias Arneberg
Support Team
Tommy Strand

**Versión original**
Marius Kjeldahl
Martin Amor

**Presidente**
Andre Backen

**Vicepresidente desarrollo del producto**
Gaute Are Espeland

**Vicepresidente de desarrollo empresarial y tecnológico**
Marius Kjeldahl

**Jefes de proyecto**
Svein Børge Hjorthaug
Tor Andre Wigmostad

**Productor y diseñador jefe**
Tommy Strand

## Información de contacto y apoyo técnico

Si surge algún problema al instalar o ejecutar *Anarchy Online,* sigue las instrucciones a continuación:

1. Lee el fichero léeme.txt del CD-ROM; contiene información útil.
2. Anota cualquier mensaje de error que obtengas durante el juego o el proceso de instalación.
3. Apunta las especificaciones técnicas de tu ordenador (procesador, memoria RAM, tarjeta de vídeo, tarjeta de sonido, conexión a Internet).
4. Lee las FAQ (preguntas más frecuentes) en el sitio Web oficial.
5. Consulta el boletín de noticias para comprobar si alguien ha experimentado el mismo problema y ha encontrado una solución.
6. Si persiste el problema, contacta con el departamento de apoyo técnico a través de correo electrónico informando con exactitud del problema. No olvides incluir cualquier mensaje de error y las especificaciones de tu ordenador..

**El sitio Web de Anarchy Online es**:
http://community.anarchy-online.com

El documento de preguntas más frecuentes se encuentra en:
http://community.anarchy-online.com/faq
Este documento se actualiza constantemente.

Para inscripción y forma de pago ir a:
http://payment.funcom.com

También hay un boletín de noticias de Anarchy Online en:
http://aoforums.funcom.com/

**Apoyo técnico**: support@anarchy-online.com

**Márketing**: marketing@funcom.com

**Direcciones**:

Funcom Oslo AS
Postboks 533 Skøyen
N-0214 Oslo
Norway

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