

ハイパーコミュニケーションネットワーク

富士通 Habitat

ハビタット

V2.1



操作ガイド

FUJITSU

ごあいさつ	2
I 富士通Habitatとは?	3
II ご使用料金について	
II-1 料金体系	4
II-2 「住民税」について	4
III Habitat国へようこそ!	
III-1 Habitatセンタに接続する	6
III-2 画面の説明	7
III-3 マウスコマンドとファンクションコマンド	8
III-4 アバタを動かしてみる	11
III-5 街へ出てみる	17
III-6 いろいろなものを使ってみる	20
III-7 スクリーンエディタの使い方	24
III-8 通信を終了する	29
IV 「Habitat国」での生活について	
IV-1 アバタ社会でのマナー	30
IV-2 楽しい生活のヒント	30
IV-3 困ったときは	31
付録1 ターミナル機能の使い方	32
付録2 ログインコマンドファイルについて	34

ごあいさつ

この度は「富士通Habitat」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
「富士通Habitat」は、ネットワーク上に造られた新しい世界です。日本初のハイパーコミュニケーションネットワークの世界をどうぞお楽しみください。

なお、「富士通Habitat」の開発にあたり、以下の方々にご協力いただきました。この場を借りて御礼申し上げます。(順不同、敬称略)

株式会社グラフィカ
株式会社コーバス
株式会社富士通大分ソフトウェアラボトリ
宮嶋 美奈子 (CGイラストレータ)

富士通株式会社

All Rights Reserved. Copyright (C) FUJITSU LIMITED 1989-1992.
Fujitsu Habitat is Based on LUCASFILM Technology.

「NIFTY-Serve」はニフティ株式会社の商標です。
「MNP」は米国Microcom社の登録商標です。
「MS-DOS」は米国Microsoft社の商標です。
掲載の画面写真はすべてFHTOWNS版のものです。

本マニュアルには、「外国為替及び外国貿易管理法」に基づく特定技術が含まれています。
したがって、本マニュアル又はその一部を輸出する場合には、同法に基づく許可が必要とされます。

富士通株式会社

I 富士通Habitatとは？

富士通Habitatは、今までのような文字だけのパソコン通信のイメージを一新する、まったく新しいタイプの「マルチプレイヤー・ビジュアルパソコン通信」です。

ネットワークを通じて接続されるセンタの中には、架空の街「ポピュロポリス(Popolopolis)」が作られています。この街には、市街地や居住区、公園、森、高原など、現実の世界と同じような場所が用意されています。街の様子は、あなたの前のパソコンの画面に、リアルタイムで映し出されていきます。

この街の中で、みなさんはそれぞれ自分の分身「アバタ (avatar: インド神話で『化身』の意味)」となって、現実とは違うもう一つの生活をするのです。アバタはパソコンの画面の中で、あなたの意志に従って自由に動き回ったり、言葉を話したりします。このアバタこそが、富士通Habitatの主役です。

富士通Habitatには全国からたくさんの人が同時にアクセスしてきますから、街の中でお互いのアバタに出会うこともあるでしょう。他のアバタとおしゃべりをしたり、一緒に街を探索したり、イベントに参加したりすることで、新しい人間関係を作り上げることができます。

現実とは違う関係で結ばれたアバタ達の世界、これが富士通Habitatであり、アバタ達が作るコミュニティが「Habitat国」なのです。

自由の国「Habitat国」で、あなたももう一つの人生を楽しんでください。



II ご使用料金について

II-1 料金体系

お客様が「富士通Habitat」をご利用にあたり、以下の料金がかかります。

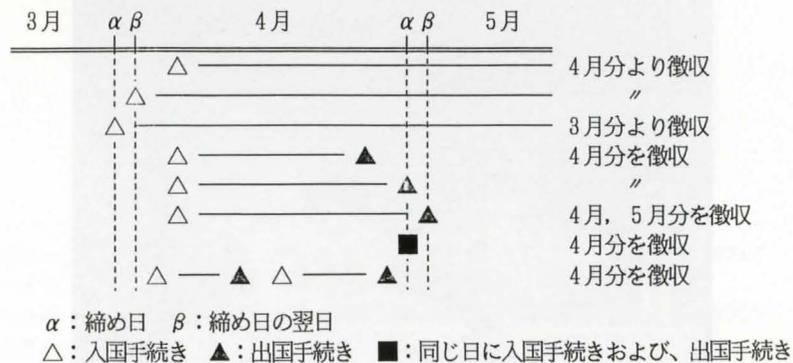
- ① 「富士通Habitat」アクセス料 …… 6円/分 (ただし月額3,600円が上限となります)
- ② 「Habitat国住民税」 …………… 300円/月
- ③ NIFTY-Serve基本料金 …………… 10円/分

富士通Habitat利用料金 = ① + ② + ③ (税別)
(他に、アクセスポイントまでの電話料金が必要となります。)

II-2 「住民税」について

「住民税」とは、お客様の様々なデータを維持、管理させていただくための料金であり、Habitat国への入国*1により徴収が開始され、出国*2により徴収が停止します。従って入国中の期間は、実際の富士通Habitatのご利用の有無にかかわらずお支払いいただきます。

なお、出国の手続きをされても、その日から「24日(締め日)*3のサービス終了」までの間は「出国待ち」として扱います。そのため、住民税の徴収停止は翌月となります。



- *1) 入国とは、お客様が富士通Habitatにアクセス開始の手続きをされ、「Habitat国の住民になる」ことです。
- *2) 出国とは、富士通Habitatのアクセス停止の手続きをされ、「Habitat国の住民を辞める」ことです。
- *3) 締め日はシステムの都合により変わる場合があります。

補足: 後述する「キーボード入力による会話」で、キーボードから「/BILL」と入力すると、その月(締め日翌日から前回のアクセスまでの累積)のご使用料金が表示されます。

III Habitat国へようこそ!

III-1 Habitatセンタに接続する

(1) 添付の「セットアップガイド」をよくお読みになり、以下の作業を行います。

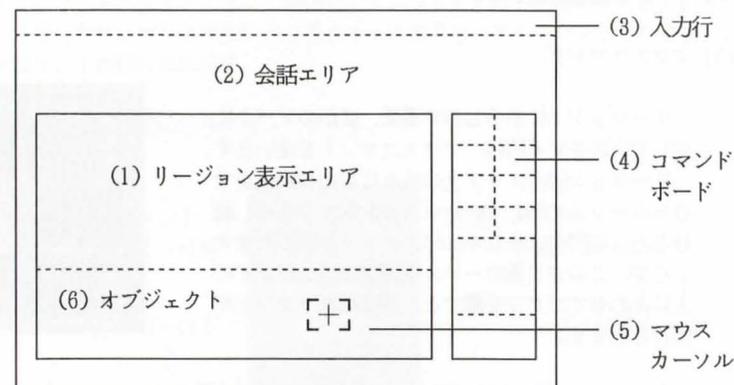
- ① 富士通Habitatのソフトを起動します。
- ② 通信環境を設定します。
- ③ アクセスポイントの電話番号を設定します。
- ④ NIFTY-ServeのIDとパスワードを設定します。
- ⑤ 初めて入国するときは、ハンドルネームと初回アバタを設定します。
- ⑥ アクセスポイントにダイヤリングして、Habitatセンタに接続します。

(2) Habitatセンタに接続し、ログインに成功すると、下のような画面になります。



III-2 画面の説明

富士通Habitatの通信画面は次のようになっています。



(1) リージョン表示エリア

世界のようすはここに表示されます。

Habitatの世界はこの画面の大きさを単位として、いくつにも別れています。この単位を「リージョン(region)」といいます。

(2) 会話エリア

会話やセンタからのメッセージはここに表示されます。アバタ同士の会話は色付きの吹き出しで、センタからのメッセージは黒い吹き出しで表示されます。

(3) 入力行

会話を入力するときの漢字変換や修正などはここで行いません。

(4) コマンドボード

アバタにさまざまな動作をさせたり、センタからの情報を調べたりする、ファンクションコマンドのボードです。

(5) マウスカーソル

マウスを動かすと、マウスカーソルがリージョン表示エリア、コマンドボード上を動きます。

(6) オブジェクト

リージョン上にあるいろいろな「もの」を「オブジェクト(object)」といいます。例えば、部屋の中の椅子やドア、屋外の樹木や草花などはすべてオブジェクトです。富士通Habitatには約3000種類ものオブジェクトが用意されています。

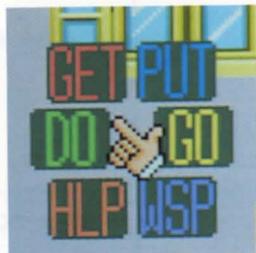
III-3 マウスコマンドとファンクションコマンド

富士通Habitatでいろいろな操作をするには、「マウスコマンド」と「ファンクションコマンド」の2種類を使います。

(1) マウスコマンド

リージョン上にあるものや場所、ほかのアバタに対して何かをする時は、マウスコマンドを使います。

リージョン表示エリア上の色々なものや場所をマウスカーソルで指して、マウスの左ボタンを押し続けると、右図のような6つのメニューが現われます。ここで、このまま指カーソルを選びたいコマンドの上にあわせてボタンを離すと、選ばれたコマンドが実行されます。



- GET 指したオブジェクトを手に取ります
- PUT 手に持っているオブジェクトを指した場所へ置きます
- DO 指したオブジェクト、あるいは手に持ったオブジェクトの機能を使います (ドアを開ける、椅子に座る、など)
- GO 指した場所へアバタを歩かせます
- HLP (HelP)..... 指したオブジェクトや場所の情報を表示します
- WSP (WhiSPer)..... 指したアバタ、あるいはオブジェクトにメッセージを送ります

(2) ファンクションコマンド

自分のアバタに動作をさせたり、センタからのいろいろな情報を調べる時は、コマンドボード上のファンクションコマンドを使います。コマンドボード上のアイコンにマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンをクリックすると、アイコンで示されるファンクションコマンドが実行されます。

コマンドボードは下図のようになっています。

ポケットコマンド ボードを開く →(a)		拡張コマンド ボードを開く →(b)	
ゴースト/デゴースト		ツールボックスを開く →(c)	
片手を上げる		両手を上げる	
パンチの動作をする		ジャンプする	
アバタの向きを変える			
			通信を終了する

(a) ポケットコマンドボード

ポケットコマンド ボードを閉じる		届いた手紙を読む
トークンの出し入れ をする		手紙を出す
白紙のメモを取り 出す		手紙の発信簿を見る

(b) 拡張コマンドボード

アクセス中ユーザーの 最新10人のIDを表示		拡張コマンドボードを閉じる
現在の日時と、通信開 始からの経過時間表示		現在の所持金を表示
自分のターフのマンシ ョン名を表示		手に持ったオブジェクト の値段を表示

(c) ツールボックス

BGM・効果音のON ／OFFを切り替え		ツールボックスを閉じる
BGM・効果音の音量 音量調節		
マウスカーソルの移動 速度調節		

III-4 アバタを動かしてみる

まずは、あなたの分身であるアバタを自由に動かすことから練習しましょう。

(1) デゴーストする

ログインした直後、アバタは「ゴースト」という状態になっており、画面上には見えません。そこで、まずはアバタを実体化させて画面に出します。アバタが実体化することを、「デゴースト」といいます。

- ① ファンクションボードの「ゴースト／デゴースト」のアイコンをマウスの左ボタンでクリックします。



→ アバタがデゴーストしてリージョン表示エリアに現われます。



- ② もう一度「ゴースト／デゴースト」をクリックすると、アバタはゴーストに戻って画面から消えます。

(2) 方向を変えてみる

ファンクションボードの三角の印のアイコンをマウスの左ボタンでクリックします。

→ 三角の方向へアバタが向きを変えます。



(3) 色々な動作をしてみる

ファンクションボードの「片手上げ」「両手上げ」「パンチ」「ジャンプ」のアイコンを左ボタンでクリックします。

→ アバタがそれぞれのボタンに従った動作をします。



(4) シャベってみる

- ① キーボードから文を入力します。
→ 入力行に入力した文が表示されます。
- ② リターンキーを押します。
→ アバタの上の会話エリアに、入力した文が吹き出しで表示されます。

ああ、やっと入れたぞ。!

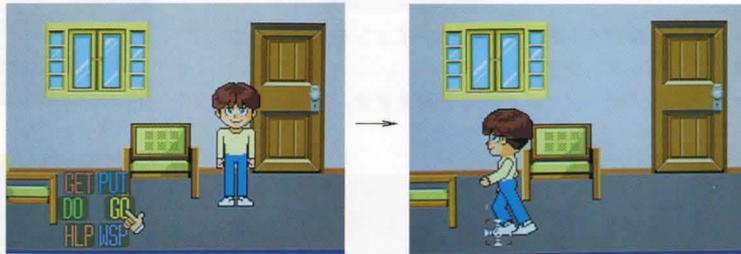


(※ 漢字入力の方法については、「Town'sシステムソフトウェア」のマニュアル(使いこなしガイド)等をご参照ください。)

(5) 歩いてみる

アバタはリージョンの中の地面(または床)を自由に歩き回ることができます。ただし、歩くルート上に障害物があると、そこでつかえて止まってしまう場合もあります。

移動したい場所を指して、マウスコマンドの「GO」を選びます。
→ アバタが指されたところまで歩いていきます。

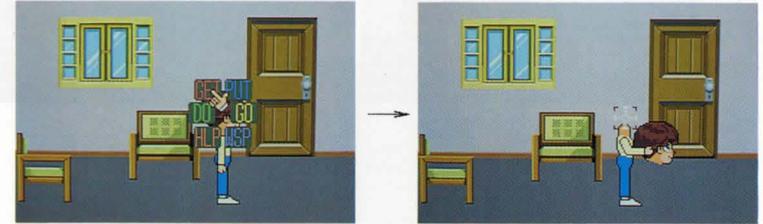


(6) 頭を外してみる/付けてみる

アバタの頭は自由に取り外すことができます。街中の店ではユニークな頭も売られており(後述)、気に入った頭に取り替えて楽しむこともできます。

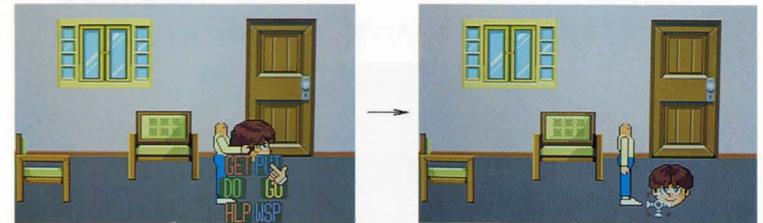
【頭を外す】

マウスカーソルでアバタの頭を指して、マウスコマンドの「GET」を選びます。
→ アバタが頭を外して、手に持ちます。



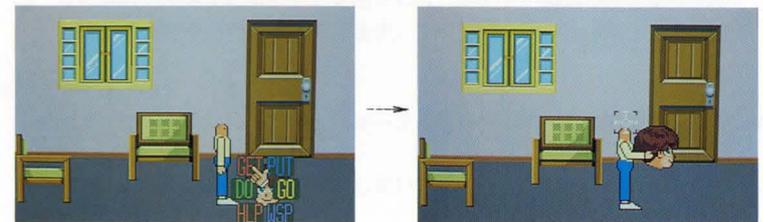
【頭を地面に置く】

頭を手に持ち、マウスカーソルで地面(床)を指して、マウスコマンドの「PUT」を選びます。
→ 指した場所に、持っていた頭を置きます。



【落ちている頭を拾う】

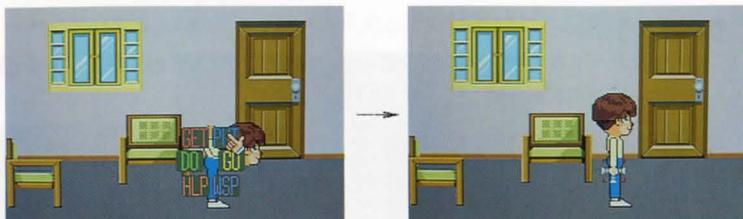
マウスカーソルで地面の上の頭を指して、マウスコマンドの「GET」を選びます。
→ 頭を拾って手に持ちます。



【外した頭を付ける】

頭を手を持ち、マウスカーソルでアバタの胴体を指して、マウスコマンドの「PUT」を選びます。

→ 持っていた頭を首に付けます。

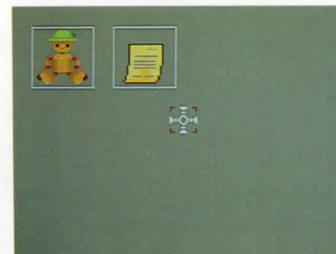


(7) ポケットを調べる

アバタは手には一つしかオブジェクトを持つことができませんが、それぞれポケットを持っていて、中にオブジェクトが10個まで入れて持ち歩くことができます。

【ポケットからオブジェクトを取り出す】

- ① マウスカーソルで自分のアバタの胴体を指して、マウスコマンドの「GET」を選びます。
→ リージョンの画面が消えて、ポケットの中のオブジェクトが表示されます。



- ② マウスカーソルで取り出したいオブジェクトを指して、マウスの左ボタンをクリックします。
→ リージョン画面に戻り、アバタが取り出したものを手に持ちます。



- ③ なんにも取り出さずにポケットを出るには、ポケット画面の何も表示されていない部分を左ボタンでクリックします。

【ポケットにオブジェクトを入れる】

オブジェクトを手を持ち、マウスカーソルで自分のアバタの胴体を指して、マウスコマンドの「PUT」を選びます。

→ 持っていたものをポケットにしまいます。

(8) トークンを出してみる

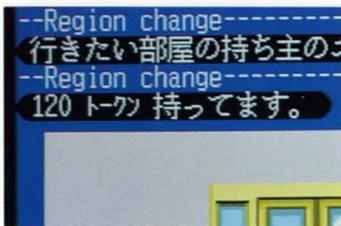
富士通Habitatの世界にも独自の経済システムが存在し、「トークン」と呼ばれる通貨が流通しています。このトークンを使って、町で買い物をしたり、他のアバタと取り引きをしたりします。

トークンは最初にアクセスしたときに220トークンが与えられ、その後はアクセスした日一日毎に20トークンが支給されます。

- ① ポケットコマンドボードの「トークンの出し入れ」のアイコンをマウスの左ボタンでクリックします。
→ トークンを取り出して手に持ちます。



- ② もう一度「トークンの出し入れ」をクリックするとトークンをしまいます。
③ 現在の所持金の残額を調べるには、拡張コマンドの「所持金の表示」アイコンをクリックします。
→ 会話エリアに所持金の残額が表示されます。



III-5 街へ出してみる

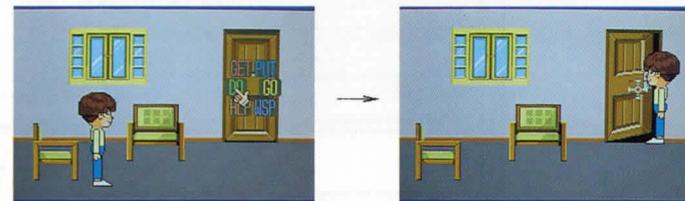
富士通Habitatに初めてログインした時は、まず部屋の中のリージョンから始まります。ここはあなたのアバタ専用の部屋で、他のアバタは無断では入れません。言うなれば、あなたの家のようなものです。この部屋のリージョンを「ターフ(turf)」といいます。

では、ターフを出て街を散歩してみましょう。

(1) ドアを開ける

外へ出るためには、まず部屋のドアを開けなければなりません。

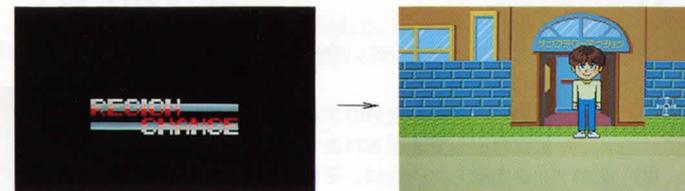
- ① リージョン上のドアをマウスカーソルで指して、マウスコマンドの「DO」を選んでください。
→ ドアが開きます。



- ② もう一度ドアをDOすると、ドアは閉まります。

(2) 外へ出る

- ① 開いたドアをマウスカーソルで指して、マウスコマンドの「GO」を選んでください。
→ 音楽とともに画面が暗くなって「REGION CHANGE」の表示が現われ、やがて部屋の外のリージョンに切り替わります。このように、あるリージョンから他のリージョンへ移動することを、「リージョンチェンジ」といいます。

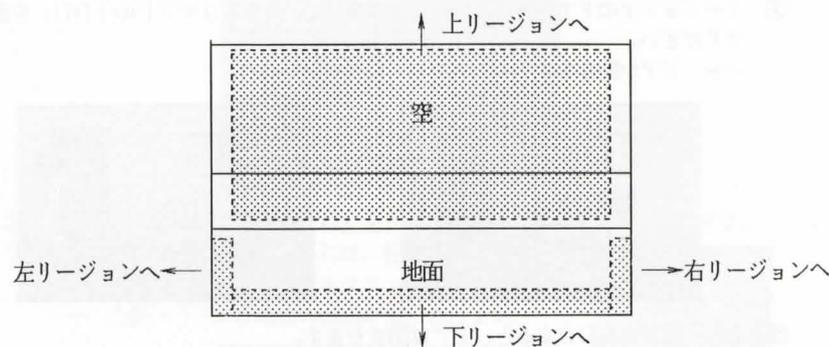


- ② 部屋から出ると、あなたのアバタのターフがあるマンションの前に出ます。このマンションの名前はしっかり覚えておいてください。
- ③ ターフに戻るには、マンションの入口を指して「GO」を選び、メッセージに従って入りたい部屋のユーザーIDを半角で入力してください。

(3) リージョンを移動する

マウスカーソルでリージョンの端の方の地面か、空の部分指して、マウスコマンドの「GO」を選びます。(下図網掛けの部分)

(注意：リージョン上のオブジェクトを指すと無効です。背景の部分指すように) してください。



→ 音楽とともに画面が暗くなって「REGION CHANGE」の表示が現われ、やがて隣のリージョンに切り替わります。

(場所によっては行き止りになっていて、隣へは進めない所もあります。この場合、ビープ音と「この方向へは進めません」のメッセージが出ます。)

(4) 他のアバタと会話をする。

街の中で他のアバタに出会ったら、気軽に話しかけてみましょう。

【通常の会話】

- ① III-4-(4)でやったように、キーボードから話したい文章を入力し、リターンキーを押します。
→ 入力した文章が自分のアバタの上に吹き出しで表示されます。
- ② 他のアバタが話した内容は、そのアバタの上にやはり吹き出しで表示されます。吹き出しの色が変わるので、誰が話したのかがわかるようになっています。



【ウィスパー】

通常の会話ではそのリージョンにいる全てのアバタに話した内容が伝わりますが、リージョン内の一人のアバタだけに対して、内緒話することもできます。

- ① 通常の会話と同じように、キーボードから話したい文章を入力します。
- ② リターンキーを押さずに、話したい相手をマウスカーソルで指して、マウスコマンドの「WSP」を選びます。
→ 話した内容の先頭に「WSP:」が付いて、吹き出しで表示されます。この吹き出しは自分と指した相手にしか見えません。

【ESP】

遠く離れたリージョンにいるアバタとも、「ESP (エスパー)」を使ってメッセージを送ることができます。

送りたいメッセージの前に、半角文字で「TO:」+相手のユーザーID+空白を付けて、キーボードから入力し、リターンキーを押します。

[例：「ABC01234」のIDのアバタにメッセージを送る場合]
「TO:ABC01234 いまオラクルの泉にいますよ!」と入力し、リターンキーを押します。

→ 相手の画面に、「FROM:」+自分のID+メッセージ」の形でメッセージが表示されます。

(5) ゴーストについて

この世界の決まりとして、一つのリージョンにアバタは6人までしか入れません。6人を超えてリージョンに入ろうとする場合は、ゴーストになる必要があります。

ゴーストになると、会話に参加したり、オブジェクトを使ったりすることはできなくなります。しかし、リージョンの様子を見ていることは可能で、ゴーストのままGOコマンドを使ってリージョンを移動することもできます。また、ESPも使うことができます。

なお、リージョン表示エリアの右上に、右図のようなマークが出ているときは、そのリージョンにゴーストがいるしるしです。

ゴーストになる方法、アバタに戻る方法は、前述III-4-(1)「デゴーストする」をご参照ください。



III-6 いろいろなものを使ってみる

富士通Habitatの世界にあるさまざまなオブジェクトの中には、便利な機能を持ったものもたくさんあります。街中で見られるいくつかのオブジェクトを使ってみましょう。

(1) テレポート・ブース

リージョンからリージョンへ移動するには、「GO」を使って歩いて移動する他に、「テレポート」を使う方法があります。テレポートはこの世界の唯一の公共交通機関で、街中にある「テレポート・ブース」を使って行きます。なお、テレポートは有料で、一回2トークンです



【使い方】

- ① ポケットコマンドを開き、トークンを取り出します。
- ② テレポートブースを指してPUTします。
→ 移動できる場所の一覧が表示されます。
- ③ 移動したい場所を選んで、マウスの左ボタンをクリックします。
→ 指定した場所へリージョンチェンジします。

(2) 自動販売機

街中には何軒ものお店があり、中には自動販売機があってユニークな頭やおもちゃ、魔法の道具など、いろいろなオブジェクトを売っています。



【使い方】

- ① ポケットコマンドを開き、トークンを取り出します。
- ② 自動販売機を指してDOします
→ DOするたびに自動販売機に表示されているオブジェクトが切り替わり、同時に自動販売機の上に表示されたオブジェクトの値段が表示されます。
- ③ 欲しいオブジェクトが表示されたら、トークンを手に持ったまま自動販売機にPUTします。
→ 買ったオブジェクトが自動販売機の下に出てきて、代金が所持金から差し引かれます。
アバタは自動的に歩いて、出てきたオブジェクトを手に持ちます。

(3) スプレー

街のある店で売っているスプレーで、アバタが着ている服の色を自由に変えることができます。

【使い方】

- スプレーを手に持ち、シャツの色を変えたい時はシャツの部分を、ズボンの色を変えたい時はズボンの部分を、それぞれ指してDOします。
→ アバタの指された部分が、スプレーの色に変わります。

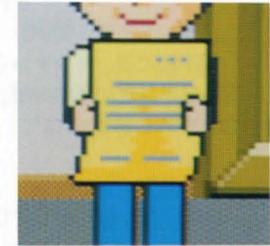


(4) メモ

メモはいわば1枚の紙で、自由に書いたり読んだりすることができます。

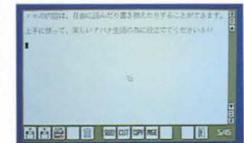
メモの読み書きのときには、リージョン表示エリアからリージョンの画面が消え、スクリーンエディタの画面に切り替わります。スクリーンエディタの使い方は、III-7「スクリーンエディタの使い方」をご参照ください。

1枚のメモには、漢字で80文字(半角60文字)×15行の文章を書くことができます。文章が書かれたメモは、最後に書き換えられた日から3日間保存されます。また、白紙のメモはその日のサービスが終わると消えてしまいます。



【使い方】

- ① 白紙のメモを取り出すには、ポケットコマンドのメモのアイコンを左クリックします。
→ メモ用紙を一枚取り出して、手に持ちます。
- ② メモを手にもって、マウスコマンドのDOを選びます。
→ リージョン画面が消えてスクリーンエディタの画面になり、読み書きができるようになります。
- ③ スクリーンエディタの「EXIT」と書かれた終了ボタンを左クリックすると、リージョン画面に戻ります。



(5) 掲示板

街の所々には掲示板が立っていて、文章を書き込んだり、読み出したりすることができます。

掲示板は2種類あります。

黄色い掲示板・・・Habitat国全体のことに
関する掲示板(Habitat国広報板)。
どれを読んでも同じ内容です。

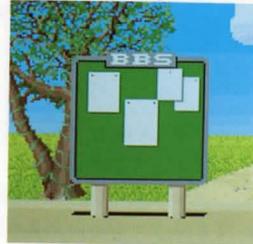
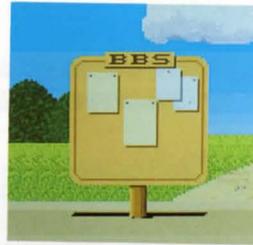
緑色の掲示板・・・掲示板がある居住区のこと
に関する掲示板(町内会掲示板)。
それぞれ独立した内容です。

掲示板には、センタからのお知らせなど重要な
内容も書かれていますので、ログインした時は必ず読
むようにしましょう。

【使い方】

- ① 掲示板を指してDOします。
→ リージョン画面が消えてスクリーンエディタの画面になり、掲示板が
使えるようになります。
- ② スクリーンエディタの終了ボタンをクリックするとリージョン画面に戻ります。

なお、掲示板への投稿は有料で、基本料金6トークン+掲示期間1日につき1トークン(最高14日まで)の料金がかります。(閲覧は無料です。)



(6) 手紙 (メール)

知り合いのアバタができれば、その人に手紙を出してみましょう。

- ① ポケットコマンドの「手紙を出す」のアイコンを左クリックします。
→ スクリーンエディタの画面が変わり、手紙が書けるようになります。
- ② 手紙を書き終わったら、スクリーンエディタの終了ボタンを左クリックします。
→ タイトルとあて先のユーザーIDを要求してくるので入力した後、「送信」
ボタンを左クリックして送信します。最大10人まで同時に送れます。
(ユーザーIDは半角大文字で入力します。)
- ③ 届いた手紙を読むには、ポケットコマンドの「手紙を読む」アイコンを左クリック
します。
- ④ 今までに出した手紙の一覧は、ポケットコマンドの「送信簿」アイコンを左クリッ
クすると見ることができます。
先頭に「*」のマークがついたものは、相手が手紙を読んだ印です。
- ⑤ 手紙は一通2トークンで、最高14日間保存されます。

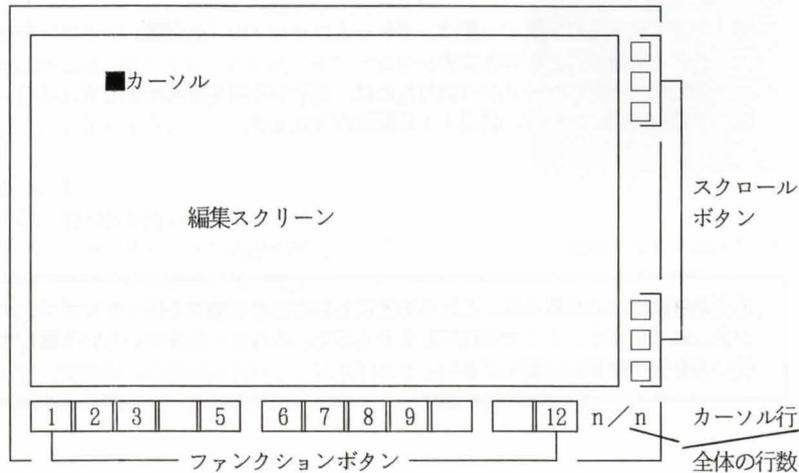
富士通Habitatの世界には、これらの他にもいろいろな機能を持ったオブジェクト
があふれています。ここでは説明しませんので、みなさん自身でいろいろ試して、
使い方を見つけていってください。

III-7 スクリーンエディタの使い方

メモ、手紙、および掲示板を使う時は、リージョンの画面は消えてスクリーンエディタ（以下エディタ）が起動します。エディタは扱う文書の種類によって、編集モード、閲覧モードおよび選択モードのいずれかに切り替わります。

(1) 編集モード

メモの読み書き、メール発信、掲示板の文書登録を指定すると、編集モードでエディタが開きます。このモードでは文書の内容を自由に書き換えることができます。編集モードのエディタ画面は以下のようになっています。



① 編集スクリーン

この中に文章を書くことができます。1行は漢字で30文字（半角文字で60文字）です。書き込み可能な行数は文書の種類によって異なりますが、編集スクリーン上には同時に15行まで表示されます。

② カーソル

キーボードから文字を入力するとこの位置に表示され、カーソル自身は1文字分右へ移動します。カーソルが編集スクリーンの右端にある時は、次の行の左端に移動します。

編集スクリーン上でマウスの左ボタンをクリックすると、カーソルは矢印型のマウスカーソルのある位置へ移動します。また、キーボードのカーソル移動キーによって上下左右に動かすことも可能です。

③ ファンクションボタン

これをマウスの左ボタンでクリックすると、それぞれの枠内に表示されている編集機能を使うことができます。また、12個の枠はキーボードのPF1～PF12キーに対応しており、これを使うことも可能です。編集モードで使えるボタンは以下のとおりです。

1 ファイルロードボタン

フロッピーやハードディスクのテキストファイルを編集スクリーンに読み込みます。ファイル全体がスクリーンに入りきらない時は、残りの部分は無視されます。ボタンを選択するとファイル名を要求しますので、キーボードから入力してください。なお、CD-ROM (Qドライブ) のファイルは扱えません。

2 ファイルセーブボタン

編集スクリーンの内容をフロッピーやハードディスクに書き出します。ボタンを選択するとファイル名を要求しますので、キーボードから入力してください。

3 ESPボタン

編集を中断して、ESPを発行できるようにします。編集に戻るには、もう一度このボタンを選択します。

5 削除ボタン

メモの場合に、編集内容をキャンセルしてエディタから抜けます。アバタが手に持っていたメモ用紙は消えてしまいます。

6 ～ 9 カット&ペーストボタン

行単位の切り貼りを行います。カット&ペースト機能の詳しい説明は、後述の『カット&ペースト機能について』をご覧ください。

12 終了ボタン

編集を終了して編集エディタを抜けます。メールや掲示板の場合は、タイトルや宛先IDなどを要求しますのでキーボードから入力してください。

④ スクロールボタン

マウス左ボタンでクリックすると、スクリーンが上下にスクロールします。

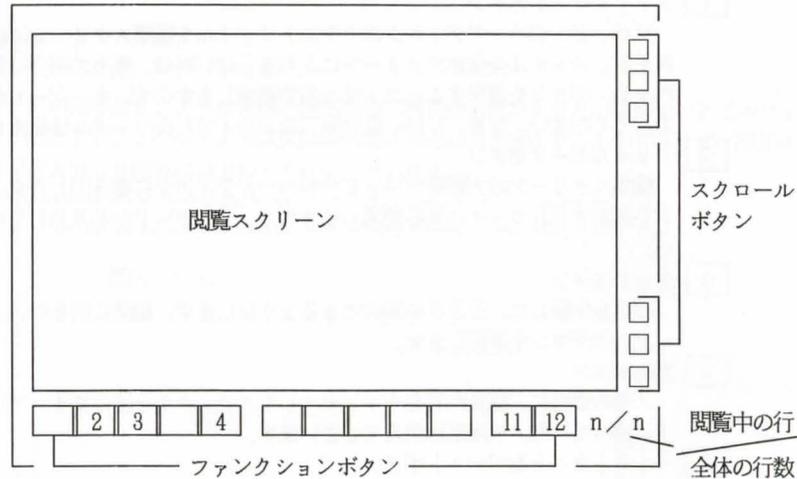
⑤ その他

編集モードでは以下のキーボード上の編集キーが使えます。

- ・ ← …………… カーソルの前の1文字を削除します。
- ・ 削除 …………… カーソル位置の1文字を削除します。
- ・ 挿入 …………… カーソル位置に半角の空白を挿入します。
- ・ HOME …………… 文章の先頭に移動します。
- ・ SHIFT+削除 …… カーソルのある行を削除します。
- ・ SHIFT+挿入 …… カーソル位置に空白行を挿入します。
- ・ SHIFT+HOME …… スクリーン全体を空白で消去します。

(2) 閲覧モード

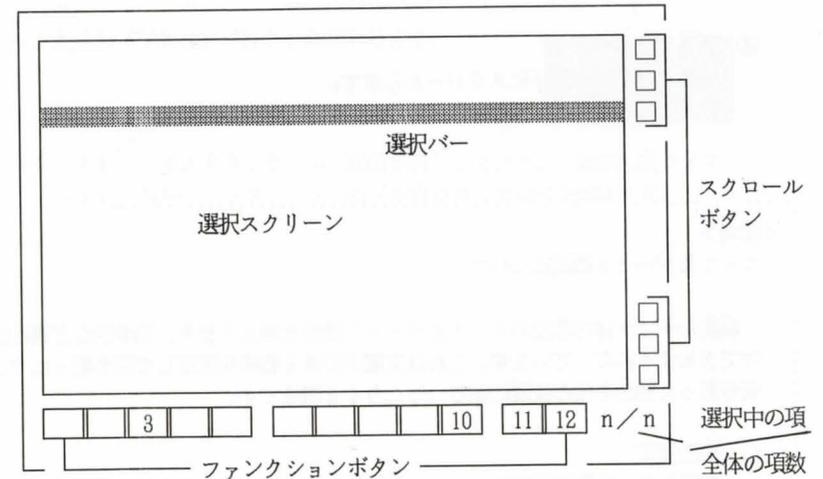
メール・掲示板の読み出しおよびメールの送信簿を見る時は、閲覧モードになります。このモードでは文書を読む事はできますが、内容の修正はできません。閲覧モードのエディタ画面は以下のようになっています。



- ① 閲覧スクリーン
閲覧中の文章はここに表示されます。
- ② ファンクションボタン
閲覧モードで使えるボタンは以下のとおりです。
 - 2 ファイルセーブボタン
閲覧中のスクリーンの内容をディスクに書き出します。
 - 3 ESPボタン
閲覧を中断して、ESPを発行できるようにします。
 - 5 削除ボタン
閲覧中の文書を削除して閲覧エディタを抜けます。
 - 11 次文書ボタン
閲覧中の文書の次に登録されている文書を閲覧します。
 - 12 終了ボタン
閲覧を終了して閲覧エディタを抜けます。
- ③ スクロールボタン
スクリーンが上下にスクロールします。

(3) 選択モード

掲示板のアクセスやメール受信において、複数のコーナーや文書から1つを選択する必要がある時は、エディタは選択モードになります。選択モードのエディタ画面は以下のようになっています。



- ① 選択スクリーン
選択する項目のメニューはここに表示されます。1行目はタイトル行になっており、選択する項目は2行目以降です。
- ② 選択バー
白黒が反転している行が選択バーです。これをマウス左ボタンでクリックするか、キーボードの実行キーを押すと、選択バーのある行の項目が選択されます。選択バーを移動させるには、別の行をマウス左ボタンでクリックするか、キーボードのカーソル上下移動キーを使用します。
- ③ ファンクションボタン
選択モードで使えるボタンは以下のとおりです。
 - 3 ESPボタン
選択を中断して、ESPを発行できるようにします。
 - 10 書き込みボタン
掲示板に文書を登録します。選択すると編集モードのエディタが開きます。なお、鉛筆のマークが表示されていない時は無効です。

11 ステップアップボタン
メニューが階層構造になっている掲示板において、一つ上の階層のメニューに移動します。最上位にいる時はリージョンに戻ります。

12 終了ボタン
選択を終了してエディタを抜けます。

④ スクロールボタン
スクリーンが上下にスクロールします。

<参考>

カット&ペースト機能について

編集エディタは行単位のカット&ペースト機能を備えており、効率的な文書作成ができるようになっています。これは文書中のある範囲を指定して切り取ったり、切り取った部分を他の位置に貼りつけたりする機能です。

1) 範囲指定

指定したい範囲の先頭にカーソルを移動して「SELECT」ボタンを選択すると、ボタンが反転して指定状態に入ったことを示します。この状態でカーソルを下方に移動すると、指定開始行からカーソルの前の行までが反転します。この反転している部分が指定された範囲です。マウス右ボタンまたは取消キーで範囲指定状態から抜けます。

2) カット (切取り)

「SELECT」ボタンで範囲を指定して「CUT」ボタンを選択すると、指定された範囲が削除されます。範囲された部分は一時的に記憶されます。

3) コピー (取り込み)

指定された範囲を削除せずに記憶したい時は「COPY」ボタンを選択します。

4) ペースト (貼り付け)

「PASTE」ボタンを選択すると、直前の「CUT」または「COPY」で記憶された内容が、カーソル行の前に挿入されます。

III-8 通信を終了する

マウスカーソルでコマンドボードの「EXIT」と書かれた赤い部分を指して左ボタンをクリックします。



→ 表示が「YES」「NO」に変わります。



「YES」を左クリック → 通信を終了してメニュー画面に戻ります。

「NO」を左クリック → 終了を取り消して通信を続けます。

IV 「Habitat国」での生活について

IV-1 アバタ社会でのマナー

富士通Habitatの世界は、皆さん自身のアバタが作る一つの社会です。以下のマナーを守って、すべてのアバタが気持ちよく暮らせる、素敵なHabitat国を作ってください。

- ① 街で他のアバタに出会ったら、挨拶をしましょう。
- ② 他のアバタの持ち物を勝手に取らないようにしましょう。
- ③ 他のアバタを誹謗・中傷するような言動は慎みましょう。
- ④ 第三者の介入を拒むような会話は、ターフの中でしましょう。
- ⑤ 街を汚さないようにしましょう。自分のターフ以外の場所に、むやみにものを置き去らないようにしましょう。
- ⑥ その他、他のアバタに迷惑をかけたり、不快感を与えるような言動はやめましょう。

IV-2 楽しい生活のヒント

(1) オラクルについて

富士通Habitatの世界には「オラクル(oracle)」と呼ばれる特殊なアバタがいます。オラクルは、いわばこの世界の神様であり、Habitat国の住民が安心して生活できるように、いつも世界を見守っています。

もしも、アクセス中に困ったことが起こったら、ESPでオラクルに連絡してみましょう。きっと力になってくれるはずです。一方、あなたが度を過ぎたいはずをすると、オラクルから罰が下るかも知れません。

どのアバタがオラクルなのかはここでは書きません。Habitat国に入れば、おのずと判って来ましょう。

(2) イベントについて

Habitat国では、連日さまざまなイベントが行なわれています。Habitat国に入学しても何をしたらいいかわからないという時は、とりあえずこれらのイベントに参加してみましょう。ユニークな頭の競売を行なう「ヘッドオークション」、一個のボールをみんなで取り合う「ラグビー」、一攫千金の「宝くじ」など、楽しいものばかりです。

これらのイベントの一部はオラクルが主催するものですが、ほとんどは一般の国民であるアバタたちが自主的に行なっているものです。みんな、新しい仲間が参加してくれるのを楽しみに待っていますので、初めてでも気持ちよく歓迎してくれるでしょう。

イベントへの参加は有料・無料さまざまで、一部のアバタは営利目的(トークンを稼ぐ)のイベントを企画する「会社」を作ったりしています。

IV-3 困ったときは…

富士通Habitatのサービスに関するお問い合わせは、下記までお願いいたします。

- ① ニフティ株式会社 メンバーサービス部
〒140 東京都品川区南大井6-26-1 大森ベルポートA-3階
フリーダイヤル：0120-22-1200
電話：03-5471-5806

- ② 全国のFmTOWNSインフォメーションサービス

- ③ 全国の富士通プラザ/FmTOWNSプラザ

(②③の連絡先は外箱裏面または製品カタログ等をご覧ください。)

付録1 ターミナル機能の使い方

NIFTY-Serveへのオンラインサインアップや、通常のパソコン通信サービスのご利用にあたっては、環境設定画面内の「簡易ターミナル機能」がご利用いただけます。この機能は、通常の文字ベースの通信を行なうものです。したがって、プログラムなどのバイナリデータ（画面に表示できないデータ）を扱うことはできません。

1 ターミナル画面と通信のしかた

- (1) 通信の内容は、画面中央の灰色の部分に表示されます。
- (2) 画面最下部の10個の枠には、対応するPFキー（PF1～PF10）の機能が表示されています。
- (3) ターミナル機能の動作には、「自動ログインモード」と「手動運転モード」があります。
 - ① 自動運転モード
コマンドファイル（付録2参照）の内容に従って、自動的にAPへ電話をかけ、NIFTY-Serveに接続します。
自動ログインが終了すると、手動運転モードに切り替わります。
 - ② 手動運転モード
コマンドファイルを使用せず、すべて手動で行なう場合に使用します。
キーボードから入力した文字がモデムに送信されます。
- (4) ターミナル機能を起動するには、画面上部の「ターミナル機能」の項をマウスで左クリックします。
→ターミナル機能が自動ログインモードで起動します。

2 PFキーの機能

(1) 自動ログインモード時

- | | |
|------|-------------------------------|
| PF1 | 「手動」……自動ログインを中止し、手動運転に切り替えます。 |
| PF2 | 「再実行」……自動ログインの処理を最初からやり直します。 |
| PF10 | 「設定」……ターミナル機能を終了し、設定画面に戻ります。 |

(2) 手動運転モード時

- | | |
|------|--|
| PF1 | 「自動」……自動ログインに切り替えます。 |
| PF2 | 「直接」……直接入力モードに切り替えます。
直接入力時は、キーボードからの入力文字は、1文字ごとに直接モデムに送信されます。 |
| PF3 | 「間接」……間接入力モードに切り替えます。
間接入力時は、キーボードからの入力文字は、一旦入力行（画面下部の枠の中）に蓄えられ、リターンキーを押すと初めて、1行分がまとめてモデムに送信されます。 |
| PF6 | 「送信」……ファイルの内容を送信（アップロード）します。 |
| PF7 | 「受信」……通信中の内容をディスクのファイルに書き出します。
（ダウンロード） |
| PF8 | 「中絶」……アップロード/ダウンロードを中絶します。 |
| PF10 | 「設定」……ターミナル機能を終了して設定画面に戻ります。 |

付録2 ログインコマンドファイルについて

富士通Habitatへのオートログインは、プログラムフロッピー内にある「LOGCMD.HR1/HR2」というテキストファイルに書かれたコマンドをもとに行います。このファイルをログインコマンドファイルと呼びます。

LOGCMD.HR1/HR2の内容をエディタ等で書き換えることにより、オートダイヤル時にモデムに送るコマンド文字列等をご使用のモデムに合わせて変えることができます。LOGCMD.HR1はFENICS-ROAD1用、LOGCMD.HR2はFENICS-ROAD2用のログインコマンドファイルです。

また、「LOGCMD.NR1/NR2」というファイルは、ターミナル機能でNIFTY-Serveにオートログインを行なうときのコマンドファイルで、書式はLOGCMD.HR1/HR2と同じです。

- (1) コマンドファイルは最大256行以内で、1行は半角で80文字以内です。これを超える大きさのファイルは処理できません。
- (2) コマンドはすべて半角大文字で、行の先頭に記述します。また、1行につき1コマンドを記述します。
- (3) コマンドと引き数、および引き数同士は、半角のスペースまたはタブで区切ります。
- (4) ログインコマンドファイルで使用できるコマンドは、以下の15種類です。

SEND <待ち時間(秒)> <送信文字列> <送信間隔(ミリ秒)>
*送信文字列の内容を送信します。文字列は半角1文字毎に指定の送信間隔の待ち時間をおいて送信されます。 送信する文字列は「」(引用符)で囲んで指定します。なお、復帰コード(^c R)、改行コード(^f F)、引用符「」、 [¥] を指定する場合は、それぞれ「 ^R 」「 ^N 」「 [¥] 」「 [¥] 」と書きます。 送信が指定された待ち時間の間に正常に行われなかった場合は、エラー終了となります。
MNP <クラス> <送信文字列> <送信間隔(ミリ秒)>
通信環境設定の「MNP通信」で設定されたMNPのクラスが指定された数値と一致した場合に、*送信文字列の内容を送信します。文字列は半角1文字毎に指定の送信間隔の待ち時間をおいて送信されます。 送信する文字列は「」(引用符)で囲んで指定します。なお、復帰コード(^c R)、改行コード(^f F)、引用符「」、 [¥] を指定する場合は、それぞれ「 ^R 」「 ^N 」「 [¥] 」「 [¥] 」と書きます。

RECEIVE <待ち時間(秒)> <期待文字列0> <期待文字列1> ...
文字列を受信し、期待文字列と比較します。同じ文字列が受信されたら、その位置(0~)を保持して続くONコマンドにその数値を渡します。 期待文字列は「」(引用符)で囲んで指定します。なお、復帰コード(^c R)、改行コード(^f F)、引用符「」、 [¥] を指定する場合は、それぞれ「 ^R 」「 ^N 」「 [¥] 」「 [¥] 」と書きます。 指定された待ち時間の間に期待文字列と同じ文字列が受信できなかった場合は、エラー終了となります。
ON <数値> <ラベル>
直前のRECEIVEコマンドから渡された数値と、指定された数値が一致した場合に指定されたラベルに分岐します。
ERROR_GOTO <ラベル>
直前のSEND/RECEIVEコマンドがエラー終了した場合に、指定されたラベルに分岐します。
GOTO <ラベル>
指定されたラベルに、無条件に分岐します。
:<ラベル名>
分岐処理をするときの分岐先を宣言します。ラベル名には半角のアルファベット、および全角文字が指定できます。ラベル名は半角で79文字までです。
REM <コメント>
続く文字列をコメントと見なして無視します。
WAIT <待ち時間(秒)>
指定された時間だけ、ログイン処理を停止します。停止時間中に受信された文字列は無視され、RECEIVEコマンドに影響を与えません。
MODEM_CHECK
「その他の設定」で「モデムチェックをする」が設定されていた場合、モデムが瀬うじょうに接続されているかどうかのチェックを厳密に行います。
PRINT <文字列> <文字色> <背景色>
指定された文字列を画面に表示します。指定できる色は標準の16色です。

REDIAL <回数>
リダイヤルを行うときの回数を指定します。
DIALING <文字送信間隔(ミリ秒)>
通信環境設定で設定されたアクセスポイントに電話をかけます。 リダイヤルが「する」に設定されていたときは、REDIALコマンドで指定された回数のリダイヤルを行います。
SUCCESS_END
オートログインが正常に行われた場合には、このコマンドでオートログイン処理を終了し、富士通Habitatの処理を開始します。
ERROR_END
オートログインが正常に行われなかった場合には、このコマンドでオートログイン処理を終了し、メニュー画面に戻ります。

(ミリ秒は1/1000秒を意味します)

※ 詳細はLOGCMD.HR1/HR2内のコメント文をご参照ください。

All Rights Reserved. Copyright ©富士通株式会社 1989-1992

Based on Lucasfilm Technology

富士通株式会社