

# 初心者向けFAQ

よく見かけられる質問・疑問に答えていきます。

略称が多用されていますが、わからないものがあれば[用語集](#)で確認してください。  
これから遊んでいくなかでも、覚えたほうが非常に便利で楽です。

## ・遊び方

- [Q：どうやって遊ぶの？](#)
- [Q：登録したばかりで、何をすればいいのかわからない](#)

## ・スターコイン

- [Q：遊ぶにはスターコインが必要な？](#)
- [Q：スターコインってコンビニで買えないの？](#)
- [Q：スターコインを買ったはずなのに、確認してみたら増えてない！](#)

## ・シナリオ・プレイング

- [Q：シナリオって無料なの？](#)
- [Q：ひとつのシナリオにどれくらい時間がかかるの？ 時間的制約が厳しくても遊べる？](#)
- [Q：相談には必ず顔を出さなきゃいけないの？](#)
- [Q：出発時間にはログインしてないといけないの？](#)
- [Q：結果反映と出発時間がほぼ同時だったら、出発する時のステータスってどうなるの？](#)
- [Q：シナリオの予約ってどうやるの？](#)
- [Q：予約当選者を決める「厳正な抽選」ってどうやってるの？](#)
- [Q：依頼の予約に使ったスターコインは参加費とは別なの？それとも当選した場合、依頼費用がその分が引かれるの？](#)
- [Q：複数のシナリオへ同時に予約することってできるの？仮に複数予約したらどうなるの？](#)
- [Q：プレイングって一度しか書けないの？](#)
- [Q：プレイングを何度も送信したらMSにたくさんプレイングが届く？](#)
- [Q：シナリオでのPCの装備って、いつのものが適用されるの？](#)

## ・その他

- [Q：PL情報って何？](#)
- [Q：何も装備していない状態のPCって、すっぱだかつてこと？](#)
- [Q：小隊システムって何？](#)

## ・OMC

- [Q：PCの画像はOMCに発注しないとダメ？自分の絵を使いたいんだけど](#)
- [Q：BUとIC、どちらを先に頼むべき？](#)
- [Q：OMCの、通常受注とノミネートの違いがわからない！](#)
- [Q：OMC発注画面で記入を要求される「ID」「キャラ認証番号」「パスワード」って？](#)
- [Q：OMCで発注しようとして、必要事項は全部入力してるはずなのにエラーが出る！](#)
- [Q：「ちま」って何ですか？](#)
- [Q：納品は毎日行われる？](#)
- [Q：OMCで作成された画像のURLはどこで確認できる？](#)

## 遊び方

### Q：どうやって遊ぶの？

A：まず、WTがどんなものなのかを理解しましょう。

WTは一般的なMMORPGのようにリアルタイムに進んでいくゲームではありません。

- ・他のPCとの交流
- ・シナリオへの参加

大まかに分けると、遊び方は以上のふたつになります。

### 1：他のPCとの交流

各ゲームには、あなたと同じように遊んでいる人のPCが数多く存在しています。  
ロールプレイをしながら彼らと会話を交わし、仲良くなることは、あなたのPCにも深みを与えてくれるでしょう。

ゲームの中には、交流用にいくつかのコンテンツが存在します。  
多くは掲示板形式になっていますが、手紙形式のものもあります。  
団体を設立・所属することができるゲームもあります。  
特に掲示板形式では、掲示板ごとに雰囲気異なり、テーマが決まっている場合もあるので、いきなり書き込むことはせずまずは一通り閲覧し、自分の好みやPCの設定・雰囲気に合うかどうかを確認してからにしましょう。

基本的に、課金は必要ありません。

## 2：シナリオへの参加

シナリオとは

1. MSによってOP文章が公開される
2. 参加したいと思ったら、「参加する」ボタンを押して処理完了を待つ
3. 参加確定後、相談用の掲示板で他参加者と「OPにあった問題に対してどう動くか」を相談する
4. 締切までにプレイング（どう動くかをまとめたもの）を作成し、専用フォームに記入して送信
5. MSが参加者全員のプレイングから導き出した結果を文章にして返してくれるのを待つ

以上の流れでおこなわれます。

PCをどう動かすかによって、その世界の中で何が起こるかが決まります。  
NPCの人生が左右されたり、国の情勢が方向付けられてしまったりすることも、時にはあるのです。

仲間との「相談」と、自分たちの行動による「結果」。  
これがシナリオ参加の醍醐味と言ってもいいかもしれません。

キャンペーンなどの特別な場合を除き、課金が必要となるコンテンツです。

## Q：登録したばかりで、何をすればいいのかわからない

**A：交流して自分のPCを動かすことに慣れながら、興味をひかれるシナリオを探してみましよう。**

リアイベが行われていれば無料で戦いに参加することができますが、タイミングよく行われているとは限りません。  
どのゲームでも、有志のPCによって初心者対応を看板に掲げたコミュニティがだいたい設立されていますので、まずはそういったところに顔を出してみましよう。もし質問があればそれを投げかけてみれば、わかる人がしっかりと答えてくれるでしょう。また、少しずつでも雑談に加わることで、自分のPCの性格や動き方、動かし方などを、しっかりとつかむことができます。

その一方で、自分の好みに合うシナリオを探していきましょう。大きく分けて、戦闘が前提となっているシナリオとそうでないシナリオの2種類がありますので、そのどちらに参加するかを先に決めるのもよいかもしれません。  
気をつけなければいけないのは、シナリオにはそれぞれ難易度が設定されているという点です。難易度が高ければ、シナリオの状況設定や達成目標、MSによる判定などはやはり厳しく、WTというゲームの遊び方や世界観に不慣れの状態ではお勧めできません。

## スターコイン

### Q：遊ぶにはスターコインが必要なのか？

**A：必ずしも必要なわけではありません。**

「Q：どうやって遊ぶの？」の回答にあるように、WTにはスターコインが必要な遊び方と、なくても十分に楽しめる遊び方があります。

いつ、どれだけ課金するかも自由に決められるので、学生さんなど、あまり懐に余裕のない人でも十二分に楽しめるはずですよ。

### Q：スターコインってコンビニで買えないの？

**A：残念ながら、スターコインを直接コンビニで購入することは出来ませんが、ただし、電子マネーをコンビニで購入し、その電子マネーでスターコインを購入することはできます。**

スターコインは、テラネット独自の課金方式です。なので、コンビニでは取り扱われていません。

ですが、スターコインの購入方法には、ウェブマネーやNET CASHがあります。これらの電子マネーはネットゲームやネットショッピングなど幅広く使われており、日本全国の大手コンビニなどで購入が可能です。

参考：[ウェブマネー公式ページ内、入手方法について](#)  
[NET CASH公式ページ内、購入トップページ](#)

### Q：スターコインを買ったはずなのに、確認してみたら増えてない！

**A：まず、しばらく待ってみましよう。それでも増えていなければ、購入日時や管理番号などを添えて、テラネットへ問い合わせましよう。**

スターコインは、基本的には購入後に即時反映されます。  
ですが、サーバーの混雑やエラーなどにより、即時反映がされない場合があります。  
処理が遅れているだけの可能性もあるので、しばらく待ってみましよう。

しばらく待っても反映されていない場合は、問い合わせが必要ですよ。購入したスターコインの金額や購入日時、管理番号などを添

えて、[starcoin@crowdgate.co.jp](mailto:starcoin@crowdgate.co.jp) まで問い合わせをしましょう。

こういった場合に必要となるので、スターコイン購入時に送られてくる確認メールは、少なくともちゃんと反映がされているか確認するまでは残しておきましょう。

参考：[スターコインについてのFAQ](#)

## シナリオ・プレイング

**Q：シナリオって無料なの？**

**A：基本的に有料です。**

ただし例外として、無料と明記されているシナリオならお金はかかりません。シナリオは種類によって必要費用が異なります。

**Q：ひとつのシナリオにどれくらい時間がかかるの？ 時間的制約が厳しくても遊べる？**

**A：5日程度の相談期間が設定されており、その間に一定回数の顔出しができればOKです。**

シナリオへの参加方法などによって弱冠の違いは出てきますが（予約参加者は通常参加者よりも早く相談掲示板に書き込みが可能になる / 参加のタイミングで残りの相談期間が異なってくる）、プレイング提出までの相談期間はだいたい5日程度です。この相談期間中にある程度の間隔ごとに顔出しし、相談に参加できるくらいであれば大丈夫です。  
（注：CTS以降、MS側で相談期間を多少増減できるようになっているようです）

まったく顔出しができないというのであれば、残念ですが参加は見送るべきかもしれません。相談に参加できない人がいると、他の参加者に迷惑がかかる場合があります。

途中で急用により顔出しできなくなった場合は、できればその旨を相談掲示板で伝えるべきです。突然顔を出さなくなってしまうと、他の参加者に心配をかけてしまいます。もし伝える時間がなければ、落ち着いてからでもいいので、ゲーム内メールなどを利用して改めて伝えるといいでしょう。

**Q：相談には必ず顔を出さなきゃいけないの？**

**A：義務ではありませんが推奨されていますし、加わったほうがきっと楽しめます。**

まず、相談に顔を出すことは義務ではありません。  
つまり、自分以外の参加者が相談に顔を出さないからといって、強制することはできません。

ですが、シナリオの成功という同一の目標を持って動く仲間達と顔合わせを済ませ、互いの行動を打ち合わせるのはとても重要なことです。話し合わなければお互いの所有スキルや装備の詳細はわかりません。自分ひとりでは思いつかなかった作戦や見えてこなかった部分も判明するでしょう。言葉を交わす間に親しくなれる場合もあります。

逆に、誰か一人が相談に加わらないだけでも、他の参加者は非常に戸惑います。その人にどんな能力があって何ができるのか、何をするとつもりなのかがわからないので、作戦を立てられなくなってしまいますからです。  
お互いに最大限の能力を発揮するために、相談にはなるべく参加しましょう。

もちろん、個人個人には生活があります。相談用掲示板に一日中張り付くことはできませんし、必ずしもあなたのログイン可能時間に他の参加者もログインできるわけではありません。

特定の参加者の発言ばかりが立て続けに並んでいると、他の参加者は流れを追うだけでも大変です。「意見があれば今から1時間以内に」など、短期間で区切っても他の参加者は対応できないのです。  
お互いに思いやりを持ち、相手の立場にたって相談するようにしましょう。

**Q：出発時間にはログインしてないといけないの？**

**A：ログインしている必要はありません。**

出発時間になると、シナリオのプレイング受付が締め切ら、その時点で提出しているプレイングを元に行動する事になります。プレイングの提出期限 = 出発時間です。

**Q：結果反映と出発時間がほぼ同時だったら、出発する時のステータスってどうなるの？**

**A：結果反映と出発時間の間がわずかな場合、必ずしも結果反映が出発に間に合うとは限りません。**

以下、実際に運営に問い合わせ、もらった回答です。

Q：参加中のシナリオ（シナリオA）のプレイング切りが07：24で、シナリオAの前に参加していたシナリオ（シナリオB）の結果反映が07：25に行われ、その後（0：25以降に）シナリオAのプレイング確定メールがきた場合、シナリオBの結果反映がされた状態のステータスで出発するのでしょうか？それとも、切り時点でのステータスで出発となるのでしょうか？

A：データの取得は原則プレイング確定メール送信前におこなわれております。

このため、反映時刻と出発時刻が極めて近い場合、依頼の結果が反映されないまま出発する場合がございます。

<ここまで>

## Q：シナリオの予約ってどうやるの？

A：予約分のスターコインを所持した状態で、予約したいシナリオの予約ボタンを押しましょう、ただし、予約期間中でなければなりません。

シナリオのなかには、予約ができないものもあります。

たとえば、シリーズシナリオ。

これは複数回のシナリオによって連続したストーリーが展開されるもので、通常よりもやや高い参加料金が必要な代わりに、2回目以降の優先参加権を得ることができるものです。

つまり、シリーズシナリオの2回目以降には、予約をすることができないようになっています（参加枠が残っていた場合は、通常参加が可能です）。

## Q：予約当選者を決める「厳正な抽選」ってどうやってるの？

A：システム的なことなので詳細は不明ですが、機械処理されているもようです。

シナリオへの予約は、必ずしも当選するわけではありません。参加可能人数上限の半数が、予約に当選する人数の上限となります（例：「4～8人」のシナリオであれば、参加上限である8人の半数＝4人までが予約に当選する人数）

実際に予約した人数が予約当選上限に達していない場合は、全員が当選となります。

予約に落選した場合は、実際に予約した人数が予約当選上限に達していた＋抽選に漏れてしまった、ということです。

抽選は基本的には運次第なので、落選してしまった時は通常参加を目指しましょう。

## Q：依頼の予約に使ったスターコインは参加費とは別なの？それとも当選した場合、依頼費用がその分が引かれるの？

A：依頼の参加費用と予約費用は別物として扱われています。

予約に受かって依頼に参加する場合は、通常の参加費用である1000円とは別途、500円がかかる計算になります。

## Q：複数のシナリオへ同時に予約することってできるの？仮に複数予約したらどうなるの？

A：複数予約はできません。

できたとしても、同時に複数のシナリオへ同時に参加することはできません。（注：CTS以降のお話です）

まず、システム上で複数予約はできないようにはなっています。

とはいっても、エラーその他の何らかの原因によって複数予約が「できてしまう」ことがないとは言えません。しかし、もし複数予約ができて、そのうち2つ以上のシナリオで当選してしまったとしても、それらのシナリオへ同時に参加することはできません。なぜなら、「予約当選」はあくまでも優先的に参加する権利を得ることができるだけであり、実際に「参加」するための処理とは全く別個のものだからです。

大前提として、現在進行形で相談中のシナリオに参加している間は新たなシナリオには参加できません。ですから、複数当選してしまったシナリオのひとつに参加したと同時に、当選していた他のシナリオへの参加はできなくなります。当選した場合の予約金は返金されませんから、実質的には参加したシナリオ以外のシナリオへの予約金が、完全に無駄になるわけです。

また、複数の依頼へ同時に予約しているPCを見つけたPLは、あまり良い気はしないでしょう。誰だってシナリオに参加したいという気持ちは一緒です。譲り合う精神を忘れることなく、自分が一番入りたいシナリオにこそ、予約するようにしましょう。リアルマネーをいたずらに消費する必要はありません。

以下、実際に運営に問い合わせ、もらった回答です。参考にどうぞ。

Q：シナリオの予約を複数行っている場合、どれか一つに当選したら残りは自動的に落選されるのでしょうか。もしくは複数当選する事もありえるのでしょうか。

A：原則、現在のシステムにおいては、弊社の意図する部分においてはシナリオ予約を複数おこなっていただくことはできないようになっております。原則複数当選はございませんが、仮に複数当選した場合でも予約金以外のリスクは特に設定しておりません。

Q：シナリオの複数予約は可能だが、複数当選する事もありえるのか？

A：現在の意図するところでは期間が密接に重複する複数予約は不可能となっておりますが、もし複数予約をおこなえた場合は、当選することもございます。

Q：もし複数当選した場合、何らかのペナルティなどはあるのか？

A：基本的に予約金以外のペナルティーは存在いたしません。

<ここまで>

## Q：プレイングって一度しか書けないの？

A：そんなことはありません、提出締め切り前なら、何度でも書き直すことができます。

プレイングは、提出締め切りの時点で初めて内容確定となります。ですので、それまでは何度でも書き直すことができます。つまり、相談の進み具合や方針変更などに応じて、その都度書き換えることが可能というわけです。

この仕組みを利用したのが、白紙回避のための仮プレイングです。これは、プレイングの白紙によるリプレイへのPC未登場を回避するため、「依頼成功のために頑張ります」などの差しさわりのない文面をひとまず送信しておくことです。

白紙は参加時に支払ったスターコインをフィにしてしまうこととほぼ同意なので、回避するためにも仮プレイングの送信をお勧めします。

## Q：プレイングを何度も送信したらMSにたくさんプレイングが届く？

A：いいえ、判定に使用され、MSに届けられるのは、最後に送信したプレイングだけです。

「送信」するからといって、メールのようにそのたびに送信したプレイングがMSの元に届くわけではありません。安心して、納得がいくまで書き直しをしてください。ただし締め切りにはご注意ください。

## Q：シナリオでのPCの装備って、いつのものが適用されるの？

A：プレイング締め切り時のものが適用されます。

プレイング送信時「ではない」ので、注意が必要です。装備変更はプレイングの締め切りまでに済ませてしまいましょう。

また、自分の見ている時計で締切時間になったからといってすぐに装備を変えていいかというと、これもまた注意が必要です。テラネットのサーバーの時計がずれていたり、処理の都合によるタイムラグなどがあつたりしますので、「シナリオプレイングデータ確定」のメールが届くまでは変更しないほうが無難です。

ただし、大規模作戦では多くのPCが参加し、それを処理する都合上、プレイング提出時の装備やスキルが適用されます。注意しましょう。

## その他

### Q：PL情報って何？

A：PLが知っている情報のことです。その中でも特に「PCは知らないこと」をさす場合が主です。

PLが知っているからといって、同じ情報をPCも知っているとは限りません。

例えば、依頼のオープニングで、敵地の状況が描写されているとします。それを読んでいるPLには敵地の状況がもちろんわかりますが、PCは敵地になど行ったことがないため、状況を知るはずありません。この場合、「敵地の状況=PL情報」ということになります。

PCがPL情報を知っているとしてプレイングを書いてしまうと大変なことになりかねないので、注意が必要です。こういった場合は、PL情報をどうやってPC情報にするか、を考えてみましょう。

## Q：何も装備していない状態のPCって、すっぱだかつてこと??

A：そんなことはありません、一般的な服装をしているとされます。

装備とともにグラフィックが変更されるようなMMOでは、「装備していない=その部位には何も身につけていない」ということで素肌を晒しているように表示される場合がありますが、WTではそういう扱いはされません。

何も装備していない状態であっても、その世界での一般的な服装をしているという扱いになります。

## Q：小隊システムって何?

A：その小隊を設立したPCのもとに賛同したPCが集まることで、リアルタイムイベント（大規模作戦）においてチーム単位で扱ってもらえるシステムです。

PCは基本的に、PC単位でしか扱ってもらえません。意識的に誰かと同行したければプレイングへ明確に と同行もしくはチーム に参加、と書くしかありませんでした。これは、より大人数での作戦決行が必要なリアルタイムイベント（大規模作戦）において、とても大変なことでした。

しかしCTSで実装された小隊システムではPCが自由に小隊（チーム）を設立でき、別のPCがその小隊に加入することにより、同行希望者を明記しなくとも小隊員は同行しているものとして扱ってもらえるようになりました。

また、PC各自のプレイングを提出できるだけでなく、小隊長は小隊方針として別枠のプレイングも提出することができます。小隊としての動き方やフォーメーションなどは小隊方針で、個人個人の細かい担当については個人プレイングで、と使い分けることで、より綿密な行動を行うことが可能になりました。

## OMC

### Q：PCの画像はOMCに発注しないとダメ？ 自分の絵を使いたいんだけど

A：OMCに発注する必要があります、自作画像は使用できません。

OMCというシステム、商品があるということ、自作画像の使用を可能とした場合のデメリット（著作権抵触、年齢制限の必要なもの等）、他にもあるかと思いますが、主にこういった理由で使用不可になっていると考えられます。

OMCのイラストレーターとして登録している人は、例外的に「自作画像」の使用が可能ということになります。

### Q：BUとIC、どちらを先に頼むべき?

A：大体の場合、イメージ固定と会話のしやすさ、どちらを優先するかというお話になってきます。

BUを先に頼めば、PCのイメージがかたまります。

ICを先に頼めば、兵舎や依頼相談などでの会話時に、相手がこちらのことを認識しやすくなります。

BUはICの3倍の値段ですので、初めてOMCに依頼するというのであれば少々敷居が高いでしょう。気になった絵師さんにまずはICを発注し、発注 納品の流れを確認してみるのもひとつの手です。

ただし、ICだけしか所持していない状態ではピンナップ系の商品を発注することができません。依頼のワンシーンを残したい、友人達と集合ピンナップを作りたい、そんな時になって焦らないよう、BUは早めに作っておいたほうがいいでしょう。もちろん、全身図などを所持していればピンナップ系の商品を発注することはできますが、ゲーム内ページで最も多く表示されるのはBUですので、まずはこちらを優先したほうが無難です。

### Q：OMCの、通常受注とノミネートの違いがわからない!

A：その場で受注が確定するか、期間内にクリエイターが受注するか否かを決めるか、が主な違いです。

#### ・通常受注の場合

1. 発注する
2. その場で受注が確定する（発注確定メールが来る）

・ノミネートの場合

1. 発注する
2. 7日間以内に、発注を受けたクリエイターが受注するか否かを決める
3. 受理された場合 発注確定メールが来る  
受注されなかった場合 不受理のお知らせメールが来る

また、ノミネートは、1PCにつき一度に1件しか行えません。  
ノミネートをした場合、受理不受理が確定するまでそのPCで別のノミネートをすることは出来ないので、注意が必要です。

**Q：OMC発注画面で記入を要求される「ID」「キャラ認証番号」「パスワード」って？**

A：WTのPCについて発注する場合、「ID」は無記入、「キャラ認証番号」はPCのID番号、「パスワード」はt-onIDに対応するパスワード、になります。

**Q：OMCで発注しようとして、必要事項は全部入力してるはずなのにエラーが出る！**

A：発注内容の記入時に半角を使っていませんか？

文字数が足りない、節約したい、などの理由で、カタカナなどを半角にしてしまっていないですか？  
発注内容を記入する時には、半角文字は一切使えません。表現を変えるなどして、文字数を調節しましょう。

**Q：「ちま」って何ですか？**

A：通常のアイコン内に全身が収まるよう極力デフォルメされた状態（で描写されているアイコン）のことです。

ちまの発祥はAFOです。とあるPCが大谷みこと絵師に依頼したアイコンが、通称「ちま」として広がりました。AFOにおいてはシナリオのネタ（手のひらサイズの人形として描写されました）にもなるほどの人気を博したものです。

現在のちま絵師の主流は和めの絵師となっています。

**Q：納品は毎日行われる？**

A：基本的に、平日しか行われません。

年末年始など特別な事情で納品が行われない場合は、その旨のお知らせが掲載されます。

**Q：OMCで作成された画像のURLはどこで確認できる？**

A：まず、その画像をゲーム内（マイページ等）で表示しましょう。次に、その画像の上にカーソルを持っていき、右クリックして「プロパティ」を選択します。「アドレス」という項目にあるURLがその画像のURLです。（ただしwindowsの場合）

OMCに発注する際の参照画像として、「最新ではない」が過去の納品物を指定したい、というのはよくある話です。（【参照する既存画像】として選択できるのは、最新の基本画像商品のため）この場合、発注文内で「 枚目のBU」と指定することも可能ですが、確実ではありませんし文字数も食います。しかし、【参照イメージURL】に過去の納品物のURLを指定することで、その画像を絵師に参照してもらうことができます。

注意しなければならないのは、【参照イメージURL】に指定できるのはjpg、gif、pngの3種のみという点です。htmlやtxtの指定は、仮に入力できたとしてもアウトですので、必ず画像にしましょう。