

→ UO スキル / 調教使役

PDFJ::Text=HASH(0xb7afaa34) 調教 (テイム)

- ・ 難易度制
- ・ スキル遅延 8 秒
- ・ プライマリステータス：STR
- ・ セカンダリステータス：INT
- ・ 教えてくれる NPC：Animaltrainer、Gypsy Animal Herder、Rancher

" テイム " と呼ばれることが多いですね。UO:KR クライアントでは、英名が「Taming」となり、アルファベット順も変わっているので御注意ください。

テイム可能なクリーチャーを調教して、自分に従わせるスキルです。強力なモンスターの中にも、このスキルでテイムできるものが数多く含まれます。騎乗可能なモンスターを他人に譲渡したり、強いモンスターを連れて大きな戦力となったりすることが、テイマーに期待される役割の一つです(あとは「獣医学」によるペット蘇生でしょう)。

難易度制であるため、自分に適した難易度のクリーチャーをテイムしてスキルを上げることになります。最初はハイヴンやムーングロウ、ユーなどで動物を片っ端からテイムして 60 ぐらいまで上げます(上級者で PC を作り、50 振っておくのが一番かも)。その後は北極でテイムしまくれば最後まで行けます。具体的な難易度は、今のスキル値と照らし合わせながら地道に上げましょう。GGS も効果的に使っていけるとと思います。

「動物学」が 2 次スキルとなっており、テイムすることでこちらのスキルの方が先に上がっていくことでしょう。

このスキルは直接使用して、テイムしたいクリーチャーを タゲることによって使用できます。若干恥ずかしい台詞が出てきますが、その後成否がシステムメッセージで表示されます。

テイム直後は忠誠度が下がっている可能性もありますから、そのペットの好物をあげてまずは忠誠度を上げましょう。万が一にも野生化させたら、泣くに泣けませんので。その他、ペットに関する知識については、別記していますので こちらも御覧下さい。

このスキルは「動物学」と共に、動物に命令を出す時の成功率も決めます。ペットへの命令が失敗すると、その忠誠度が下がります。あまり下がりすぎると野生化しますし、街中で野生化するとあっという間にガードに退治されかねないので、注意しましょう。どんな命令をできるかについては「基礎知識」の「発言コマンド(ペット関連)」をご確認下さい。

また、ペットを譲渡してもらうときは、譲渡に必要なスキル値(テイムに必要なスキル値と同じではありません)に達している必要があります。

またテイマー関連のスキルは、厩舎に預けられる上限を決めるのにも使われます。決め方はを御覧下さい。

■ テイムをする時は

テイムをする時は、自分の コントロールスロットに注意しましょう。PC は全員が 5 のスロットを持っています。ペットにする場合、必要な コントロールスロットが決まっています。空気が無い場合、連れ歩けないですから、そもそもテイムも出来ません。このシステムにより、強力なペットを無尽蔵に連れ歩くことは不可能となっています。

大物のタイムに成功した場合、速やかに移動するのがエチケットです。というのも、タイムした状態のものがそのままエリアに居座っていると、新たな固体が湧かない(これは"スポンブロック"と呼ばれています)からです。騎乗できるなら背中に乗って Recall で良いですが、騎乗できない場合は Gate Travel が必須になります。フォロー命令を出して、ゲートをダブルクリックして移動すると、おきにいり でなくても、ペットはゲート移動についてきてくれます。

つまり騎乗できないペットをタイムするときは、連れ帰るために Gate Travel が必須ということに注意して下さい。呪文 scroll があるなら、第5サークル (Mind Blast や Blade Spirits など) が唱えられる実力で、ゲートを出すことも可能になります。

タイムできたら、そのクリーチャーの名前を変更可能になります。これはペットの ステータスバー を出して、名前をクリックしてカーソルを出すことで出来ます。このとき、スペースを入れることは出来ませんが、既存のスペース(例えば「a dog」のスペース)は残りますので、カーソルをうまく移動させてスペースを残すことによりスペース入りのリネームが可能です。

また、UO:KR クライアントではリネーム後も名前の最後にスペースが入るようになっており、そこに続けて文字を入力することでスペースを入れたリネームが可能になりました。

なお、ペットの名前にスペースが入っていると、発言コマンドでペットの名前を指定した命令が出せなくなります。all ~ なら従うので大勢に影響はありませんが、個別に命令を出したいときはコマンドメニューを開く必要があるので注意してください。

■リタイム(再タイム)について

タイム修行をするなら、タイムした後 ペットをリリースすることになるでしょう。スロットが一杯だと、新たなタイムが出来ないからです。ここで、リリースする前に そのペットの名前に適当な文字を入れるなどしておきましょう。というのも他人がタイムした事のあるクリーチャーを、タイムすることを"リタイム"と言い、本来のタイムより難易度が+6されるからです。なお「動物学」はリタイム成功率を高めます(通常のタイムの成功率には影響しない)。

自分以外にもタイム修業している人はいるはずですから、そうした人たちに「この動物はタイム済みですよ=難易度が上がってますよ」と教えないと、非常に不親切なのです。リネームが面倒なら殺してしまうのもありますが、どうするかはその人次第ですね(これをやると「ひどいよ」という台詞と共に殺されたクリーチャーの幽霊が現れることが稀にあるそうです・返す言葉もないですね)。

なお、自分がタイムした事のある動物の場合、リタイムは100%成功します。つまり、アンチマクロコード が無くなった昨今でも、「調教」は同じ相手に連続でやってもスキル上げが出来ないのです。これが、このスキルを上げづらくしている要因となっています。

自分がタイムした事の無い相手をリタイムする場合、難易度が上がりますから 本来は適切でない難易度でも、リタイムなら適切になることもあります。だから、修業場ではあまり動物は殺さずリリースする方が、皆のためになるような気はします。ただし、リタイムが繰り返され、難易度が120を超えたら「その子はすれている」と出て、それ以上リタイムできなくなります。そうになったら・殺すしかないかもしれませんが、気にせずとも新たな動物はそれなりに湧くので、私は殺したことはありません。

一度でもタイムされた動物は、リリースされた後 モンスター(PCに攻撃してくるクリーチャー)がいると、果敢に攻撃しようとしします。だから、タイム後の動物をリリースするということは、思わぬ味方を増やすことにもなります。

→ UO スキル / 調教使役
