次期拡張パッケージ「ステイジアンアビス」について

2008 年 8 月 31 日に発表された次期拡張「ステイジアンアビス」について公表されている情報などについて、ここに殴り書きしてみることにします。実際に発売された時にどのようなものに仕上がるのかは楽しみなところです。

以後、パッケージ名は「UO:SA」と呼称します。

ステイジアンアビス

ブリタニアの地下深くに広がる広大な空間 (迷宮) です。この地下世界で暮らしているのがガーゴイルという種族です。既にイルシェナーにも同じ名の種族が生活し、巨大な都市を築いていますが、彼らとの関係は今のところ不明です。外見は概ね同じになるような気はしますけどね。

原典となる「ウルティマ」シリーズでは、UO4 で主人公である Avatar が「智の経典コデックス」を求めて最後に訪れ、遂にブリタニアへ持ち帰ることを果たしたダンジョンの名前でもあります。ただし、その後のシリーズ作により、この行為は大きな波紋を投げかけており、地下世界で生活していたガーゴイルたちによってブリタニアは一時侵攻に屈するまでになってしまいました。

その後、ガーゴイルたちとは和解していますが、Avatar が全ての徳を収めた結果が、必ずしも良い結果にはならなかった・・というのが「ウルティマ」の世界観を深いものとしているような気がします。その辺はこちらでもまとめていますので、よければ御覧下さい。

またメジャーナンバリングタイトル以外に、10 年以上前に 3D 空間でのゲームを実現していた別タイトルとして「アンダーワールド」というシリーズもあります。これの第 1 作目が正に「the Stygian Abyss」というタイトル (当時の放題は「ステイジアンアビイス」でした) であり、どうやらこちらの方が今回の拡張のベースになっているようです。

「ウルティマ」シリーズのガーゴイルたちは、ブリタニアの人たちとは異なる徳を奉じており、その内容が実に興味深い (上のリンク先で軽く説明しています) ので、その辺が UO にも取り込まれたりすると面白そうではあります。

何はともあれ、次期拡張「UO:SA」では、この地下迷宮がプレイヤーたちの前に姿を現すことになるようです。赤ネーム PC も入れるエリアがあるという情報から考えると、新たなファセットとなるのか、トランメル / フェルッカをつなぐものとなるのか、興味は尽きません。

というわけで、アナウンスされている拡張の内容について、以下に随時書き加えていこうと思います。リリース予定は、今のところ 2009 年としか発表されていません。ゲーム内のイベントによって、新たな世界が現れるようになるそうです。

新種族ガーゴイル

地下世界に住まう彼らをプレイヤーの種族として選択可能になります。この種族の特徴として分かっていることは以下の通り。また、既存の種族のように、ガーゴイルならではの独自能力が何か備わる予定とのことです。

ガーゴイルの故郷はイルシェナーではなく「Ter Mur」と呼ばれる場所になるそうです。エルフ

たちの「Heartwood」と同じノリでしょうね。

■飛行可能

翼が背中にあるだけに、ガーゴイルは飛行可能です。飛行状態については、以下のようなことが公表されています。

・騎乗状態に準じる。ゆえに飛行状態で、さらに騎乗はできない。
・飛行状態での移動速度は騎乗時と同じになる。
・Dismount などの SpM やボーラにより、地上に叩き落すことが可能。
・未確定だが、飛行するためにコントロールスロットを消費する・・ということも検討されている。
・水上を乗り越えることが出来るようになるかどうかも未確定。ただ、徒歩でいけないところにいけるようにはなるようです。
・翼があるためか、既存の防具は身につけられない。

■石細工の武器と防具を追加

イルシェナーのガーゴイルたちから教わることが出来た「大工」GM での石細工が拡張され、武器や防具が作れるようになります。石の防具はガーゴイルのための装備・・と言う事になると思われます。石装備については、以下のようなことが公表されています。

・ガーゴイルでなくても作成は可能だが、最初から作れるようにするか、レシピを使って覚える必要のあるものとするかは、まだ未確定。
・石細工の材料となる岩 (granite) については、インゴット (ingot) や木材 (board/log) と同じように、特殊素材というものが出来るかどうかは未確定。※今までの色違いの (ingot 色の) 岩はどのような扱いになるのかも不明ですが、強化ができるように何らかの特殊素材という考え方は導入されそうな気はします。
・石細工で作られる防具が「瞑想可」となるかどうかも、まだ未確定。

■既存の「ガーゴイル特効」は効かない

PvP では効かないようになるということです。だから、NPC ガーゴイルには効く・・ということになりますか。エルフのようにガーゴイルの野盗が現れたりするのでしょうかねえ。

■転生のクエストがあるかどうかはまだ検討中

当初、転生は無しにする予定だったようですが、プレイヤーにそうした要望がある場合、それを全く無視するつもりも無いようです。

新スキル

新たに３つのスキルが追加されることがアナウンスされています。ガーゴイルだけでなくても、もちろん習得可能であり、生産・魔法・武器、とバランスよく新要素が追加されることになりそうです。

このスキルのバランス調整次第ですが、現在のスキル合計上限を見直すことも視野に入れているとのこと。そうなるとスキル構成を考える上では、かなり大きな変更ということになりますが、賛否両論が巻き起こりそうですね。

■ Embueing(Imbueing)

武具の強化をする際に、付与するマジックプロパティを制御できるようになるスキルです。生産職の長年の夢ともいえます。これについては、さしあたりの仕様がより詳しく紹介されました。それは以下の通り。

・soul forge という道具を使って能動的に使用するスキルである。
・「Imbueing」と「Unraveling」の２つの効果を持つスキルである。※対訳が微妙なのですが、ブリタニア資料館では「埋め込み」と「抽出」としていましたが、本サイトでは「付与」と「抽出」としたいと思います (語呂の問題です)。
・「付与」の効果を得るためには、「magic ingredient (魔法の素材)」が必要で、スキルが高いほど付与できるプロパティ強度が高くなる。
・既にマジックプロパティを持った武具に「抽出」を行うことにより、その武器が失われるのと引き換えにして、magic ingredient が得られる。
・アーティファクトのように、通常は強化もリサイクルも出来ないもの (いわゆるネームド装備) は、このスキルの効果対象にならない。
・他にも必要な資源がある予定。
・習得を難しくする予定。※まあ、かなり強力なスキルになるでしょうしね。

■ Mysticism

ガーゴイルたちが使っている新たな系統の魔法です。まだ詳細は何も分かっていません。ただ既に完成していて検証待ちになっているそうです。

２次スキルがあるかどうかは、スキル構成を考える上では気になる点でしょうか。秘薬の消費はあるのか？ とか、Mark の効果のある呪文が増えたりしないか？ など細かい点も気になります。

新しく追加されるダンジョンでは、Recall が制限される見込みらしいので、このダンジョン限定の Mark/Recall 効果みたいなものはあっても良いような気はします。ガーゴイルたちも、そういうのがないと不便でしょうから (笑)。

■ Throwing

武器を投げて攻撃するという戦闘スキルです。新たな戦闘スタイルを築くことが出来るでしょうか？ まだ詳細は何も分かっていません。

これが「剣術」などと同格の武器スキルなのかどうかは分かりません。既存の武器の中にも投げることが出来そうなものが幾つかありますが、それらが投げられるようになるかどうかも分かりません。‥もしそうなら「Throwing」は既存の武器スキルに従属する２次スキルのような扱いになってしまいそうですが・・。

矢のように何かを消費するものとするかもしれないらしいです。無理がありそうですが、イメージ的には既存の shuriken(手裏剣) に近いものかな。

新クライアント

UO:SA にあわせてクライアントが新しく登場します。ただ、ちょっと特殊なようです。2D クライアントでも自由にアクセスは可能であり、UO:KR 発表時にいわれていた「UO:SA は KR クライアントで無ければ駄目」という話は、完全に消滅しました。

いわゆる UO:SA クライアントについて公表されているのは以下のようなことです。

・新しい UI となる。KR クライアントは SA クライアントに置き換えられる。※ KR クライアントも黒歴史となるようですね・・。
・マップ・ターゲットシステムなどに様々な改善が加えられる。
・UOA をクライアントに統合する考えもある。
・2D の UI は影響を受けない。
・生物などの画像は KR のものが用いられる。地形のテクスチャは改善され、2D と KR の良い所取りとなるようにしたいそうです。

そのほかのポイント

以下は内容的に大きくなれば上記のように分けて書こうとは思っていますが、今のところは雑多に。

・ガーゴイルの家のタイルがハウスカスタマイズで使用可能になる。
・家が建築できるエリアがあるかどうかは議論中。※地下世界に家が建つのも不思議だけど、ガーゴイルたちは住んでいるわけですしねえ。
・新たなテイム可能生物や騎乗生物が追加されるが、交配可能とするシステムは予定なし。
・新しいチャンピオンスポーンが追加されるだけでなく、新たなシステムのボスが登場する。
・赤ネームでアクセス可能な地域もある。
・新たなルニックツール追加の予定は無い。
・「調理」「細工」に新要素の予定は無い。
