

スキル構成に悩む

ここでは過去にブログでも論じた内容を再構成したものです。スキル構成を考える上でどうしても避けては通れないと私が考える4つの要素について取り上げます。とはいえ、これが完成された理論とか言うつもりはありません。色々なご意見はあるかと思えます。あくまで私がキャラクターを作る時に考えることを、ここでは論じます。何かの参考にはなるかと・・・。

ここは押さえておいたほうがよろしいかと

順を追ってスキル構成を考える一例を御紹介します。

下記の「攻撃手段は?」「防御手段は?」「回復手段は?」「移動手段は?」という部分をクリックしたら、より詳細な考察ページに移動します。併せて御覧下さい。

攻撃手段は?

ブリタニアに降り立つにあたり、そのキャラクターの方向性を多少は考える必要はあるでしょう。その中でまず考えておくべきと思うのが、これです。この質問に対する応えは、割と決まっています。つまり・・・

- ・武器を使って攻撃する
- ・魔法を使って攻撃する
- ・クリーチャーを使役して攻撃する
- ・というか攻撃はしない

・・・のいずれかになるでしょう。

戦うと決めたのなら、メインとなる攻撃方法を選ぶのは当たり前ですよね。大体、これでスキルの半分ぐらいは決まってしまうのです。また、比較的パターンと言うか、必要なスキルは決まっているので育成方針を立てやすいともいえます。

で、もちろん積極的に攻撃することを考えていないキャラクターだって多いと思います。生産職を目指す人は、まさに典型ですね。要するに無理に戦うことを考える必要は無いということです。戦うことを考えていないキャラクターを作ろうと思っているのなら、恐らく、上げるべきメインのスキルについてはビジョンが出来上がっているかと思えます。

ただ、スキル構成上、戦うことを選ぶならある程度そろえなければいけないスキルはあるのだ、ということ念頭に置いておけばよろしいかと思えます。特に戦うつもりが無いなら、さらに次の項以降に進んでみてください。

防御手段は?

たいそうなことを書いていますが、ここで上昇を検討すべきスキルはそれほど多くありません。・・・多くありませんが、ここをどうするかはなかなか悩ましいのも事実です。戦士系で無い場合、敵と接戦することは前提に無いと思いますので、この項は読み飛ばしてもいいかもしれませんが、「耐性」のことは考える余地があると思います。

回復手段は?

キャラクターのHP・スタミナ・マナは減った後の回復量にスキルが大きく関連します。特にHPの回復手段はある程度確保しておかなければ、戦うことはできません。戦うことを考えていない人でも、いざと言うときのためにダメージを受けたときのことは考えておいて損は無いかと思います。

移動手段は？

ここでいう「移動手段」とは、もう少し言い換えると「Runeを使った移動をどうするか？」という観点になります。もし、これを考えない場合、基本は自分の脚（もしくは騎乗生物の足）での移動となり、常設ムーングートや船を使って移動をすることになります。..もちろん、Gate Travel が使える仲間を送迎してもらうのもいいですけどね（笑）。

生産手段は？

さて、上記では主に戦闘に関わるスキルの構成を論じています。特に攻撃手段については考えることが多いためでもあります。無論UOはそれだけのゲームではありません。特に戦士であるなら腕のいい生産者がいないと商売が成り立たない危険すらあるのです。そこで、生産者を目指す場合のスキル構成についても、ここで考えてみたいと思います。

とはいえスキル選択は難しいですよ

ここまでは実用というか、キャラクターのスキル構成を標準的に考える時、私が意識するポイントです。結局「魔法」を上げておけば、様々な状況に対応できる..というのが結論になるのかもしれませんが。それくらい伝統的なメイジ呪文の効果は定評があるのも確かです。

それからティマーは「魔法」を上げることを推奨されます。その理由は騎乗できないペットをタイムしたときに、Gate Travel が無いと共に移動することが出来ないからです。お気に入りになりさえすれば、飼い主の Recall についてくるようになりますが、それまでは Gate Travel を使うしかならないのです。

戦士系で何か能力を付けたい..と言うときは、やはり「騎士道」をまず勤めることになるかと思います。回復から移動に至るまで一通りこなし、対モンスター戦で無類の強さを発揮する Enemy of One と Consecrate Weapon など無駄の無いアビリティが並んでいるからです。スキルGMでなくても70前後ぐらいまであれば、これらの必要なアビリティは大体使いこなせるのも見逃せません。スキル構成を考える時に削って他に回し易いのです。

スキルの中には別のスキルをあらかじめ上げていなければならないものがいくつかあります。スキル構成の中に組み込みたい場合、そのことも意識する必要があります。そうしたスキルは、以下の通りになっています。

- ・「隠密」 「隠蔽」30以上必要（過去は50以上必要でしたが引き下げられました）
- ・「畏解除」 「開錠」「探知」ともに50以上必要

実は今回の議論では、これらのスキルを使用する役割のことにあまり触れていません。つまりシーフとかトレジャーハンターとかですね。このあたりは、割と必要なスキルがハッキリしているので、それを踏まえた上で今回の議論に加われば良いと思っています。シーフなら「窃盗」「詮索」「開錠」、トレジャーハンターなら「測量」「開錠」が必須スキルになるでしょうね。後は、どうやって戦うのか？ 戦わないのか？ という本ページの冒頭からの議論に繋がるわけです。

また再三書いていますが「織成呪文」を習得するためには、ハートウッドで受けられるクエストをいくつか達成する必要があります。最終的に exodus overseer 5 体 (Wrong とかにいます) と、exodus minion 2 体 (イルシエナーの Exodus とかにいます) を倒さなければいけません。それを踏まえて、エルフに声を掛けてみてください。

UOのスキルの中には、残念ながらあまり意味のないスキルと言うのも存在します。ですが、そうしたものを敢えて上げてみるのも楽しいかもしれません。様々な組み合わせの妙を楽しむのがUOの楽しみ方の一つであると思います。
