

防御手段

UO はスキルによってダメージを防ぐ・・・という考え方があまり出来ないゲームだったりします。それでも幾つかは検討の余地がありますので、ちょっと考えましょう。

■回避だけなら・・・

戦士系であるなら、武器スキルがそのまま回避に使用されます。正確には相手が自分に攻撃をしたとき、その命中率に影響を与えます。だから攻撃側が防御側より低いスキル値の場合、命中率は下がることになります(お互いのスキル値が同じなら 50%の命中率です)。

「格闘」を上げる目的があるとしたら、恐らくはこの回避が目的です。なぜなら、現状の UO では「格闘」によって与えるダメージは微々たる物だからです。

それから、素手(スペルブック装備も含む)の場合、「格闘」か(「解剖学」+「評価」)÷2 の高い方が、攻撃時の命中率計算で防御側のスキル値として使用されます。魔法使いであれば「評価」を上げていることが多いので、一緒に「解剖学」も上げることで通常攻撃に対する回避力が上がるといえますね。

対人戦では相手のスタミナ残量を確認するのに「解剖学」を直接使用することもあるようです。だから、魔法使いだからといって(=武器を使わないからといって)「解剖学」を上げるのは無駄、ということにはならないのでしょうか。「治療」による包帯治療をする場合、「解剖学」はほぼ必須なので上げている人も多いかと思います。

■「受け流し」はどうしますか？

戦士として戦う場合「受け流し」をどうするか考える必要があります。普通に戦っていれば上がっていきますが、盾を装備しない場合(両手武器の場合など)は上げる意味が殆どありません。盾を持つなら、このスキル GM で相手の攻撃を 30%の確率でブロックできるようになります。

ただし「武士道」を上げる場合、逆に盾を装備していない状態でこそ、共に上げるべきスキルとなっています。その理由は「武士道」と「受け流し」で、盾なしの時の攻撃ブロック率が計算されるからです。両手武器のほうがブロック率は若干上がりますが、どちらも GM であれば、「受け流し」GM のみ盾あり(30%)とほぼ同じになります。反対に「武士道」が上がれば上がるほど、盾を装備しての本来の攻撃ブロックは不可能になっていきます。

「武士道」アビリティの一つ「Evasion(見切り)」を発動させると、このブロック率が最大で 1.5 倍ほどされ、通常の攻撃だけでなく、魔法やプレスや自身の毒ダメージなど、ダメージと呼ばれるありとあらゆるものを、その確率でブロックして被ダメージを防げるようになります。

Evasion の使用には様々な制限が後から加えられています。装備している武器のスキルがリアル値で 50 必要になったこと、「武士道」のスキル値に応じて効果時間が計算されるようになったこと、「武士道」「戦術」「解剖学」を共に GM の場合に限り効果時間が延びようになり、そうでなければ効果時間は短縮されたこと、といったところです。だから、今挙げられたスキルは上げておくべきかと思います。

なお「受け流し」は攻撃命中と判定された後で、改めてスキル判定されます。つまり、相手の攻撃命中率が低い(=こちらの武器スキルが高い)場合、そこで回避が成立してしまい「受け流し」の判定は行われません。「受け流し」のスキル上げをする時に「素手もしくは自分が使えない武器の装備」が推奨されるのは、これが理由です。

■「耐性」はどうしましょうか？

次に主に魔法に対抗することを考えて、「耐性」を上げるかどうか検討の対象となります。ここで誤解してはいけないのですが、「耐性」は攻撃呪文のダメージ軽減に直接関係していません。ただし、高い「耐性」は属性抵抗の最低値保証も行う (GM で 40 が保証されます) ので、結果としてダメージが軽減される可能性はあります。でも、それはあくまで抵抗値が高いがゆえの軽減であり、スキルに頼るよりも防具を固めるのが基本であることは言うまでもありません。

「耐性」が意味のあるスキルになるのは、ステータス低下系の呪文 (Clumsy、Feeblemind、Weaken、Curse、Mass Curse) や、状態変化 (Poison、Paralyze、Poison Field)、マナ低下 (Mana Drain、Mana Vampire)、一部のネクロ呪文 (Blood Oath、Corpse Skin、Mind Rot、Pain Spike)、一部の織成呪文 (Thunderstorm の付随効果、Essence of Wind の付随効果) を受けたときとなります。

最も重要なのは、Poison の無効化と Paralyze の時間短縮でしょう。いずれにしても魔法効果の全てを打ち消せるわけではないので、魔法を使う相手と本格的に戦うのであれば、あまり気にしなくていいようにも思えます (抵抗値の最低値保証は地味に助かるかもしれませんが)。その意味で、対人では必須となるようですね。
