

ガーデニング

ちょっと変わった生産系の仕事として、ガーデニングと言うのが知られています。bogling や bog thing など植物系のモンスターを倒すと、seed(種) が手に入ります。まさに、これが植物の種です。これを育てることで、様々な植物を栽培でき、その中には冒険で役に立つ資源を生産できるものも存在するのです。どんなものを入手できるかについては別ページにて説明していますので、そちらを先に御覧になるのも良いでしょう。

ただ、ガーデニングを継続するには「錬金術」で作成する幾つかの薬品と、なによりリアルで 1 週間以上 毎日ログインすることが必要になります。相応に自由な時間が必要な生産作業ともいえます。

種を蒔いてみよう

さて、通常手に入る seed には、plain(プレーン)・red(赤)・blue(青)・yellow(黄) の 4 色があります。プレーンが通常の色で、それ以外はまさにその色に染まった花や草になります。正直プレーン以外は色的にかなり不自然ですが、色にも意味があります。が、その説明は後にして、基本的なガーデニングの方法を先に解説しておきましょう。

(1) 土を入れよう

まずは植物を植える鉢が必要になりますね。街の NPC 道具屋 (provisioner) が plain bowl というのを売っていますので、これを購入しましょう。で、この鉢をダブルクリックして、茶色の地面 (常設ムーングート周辺の地面とよく説明されます) をターゲットすれば、鉢の中に土が入ります。

ちなみに、土エレこと earth elemental や、ant lion といったモンスターからは fertile dirt(肥沃な土) を入手できます。これはガーデニングで使用する特別な土で、1 つの鉢に入れるのに、40 個必要となります。鉢をダブルクリックした後、地面の代わりに 40 個スタックした fertile dirt をターゲットすれば、これを鉢の中に土として入れられます。普通の土との違いは、この土で育てた種の生育スピードが速くなる、というものです。リアルで時間を必要とするガーデニングだけに、これは実は結構ありがたい効果だったりします。

(2) 水を入れよう

植物を育てるためには水が不可欠です。これは「調理」の時と同じ要領で、pitcher に水を入れて用意すれば OK です。水は幾らでも必要になるので、自分の家があるならハウスアドオンの water through があると便利です。

鉢に土を入れたら「A Bowl of Hard Dirt」となっています。まさに固い土・・・でして、ここに種を植えることはできません。ですから、あらかじめ水を入れてやる必要があります。水を入れた pitcher をダブルクリックして、土を入れた鉢をターゲットすることで水を入れます。土を入れたばかりの鉢なら、2 回水をあげれば「A Bowl of Soft Dirt」に変わります。これで準備は OK です。

(3) 種を蒔こう

あとは種をダブルクリックして、柔らかい土が入った鉢をターゲットすればガーデニング開始となります。ここからはリアルで 1 日 1 回、ガーデニングメニューを開いて世話をする・・・ということを 1 週間以上続けることになります。

・・・が、ちょっと待ってください。ガーデニングをするためには「錬金術」によって作られる薬が必要不可欠です。NPC から買う薬では効果が見込めないため、必ず PC に作ってもらう必要

があります。毎日使うものともなり得ますので、これを確保できる算段がついてから、種を蒔くようにしましょう。

植物を育てよう

実際の栽培は、種を植えた状態の鉢をダブルクリックします。すると、以下のような小さなガンプが開かれます。

ウィンドウは小さいですが、ここにはガーデニングに必要な情報が全て詰まっています。この見方と使い方を覚えましょう。

画面の真ん中のグラフィックは植物の生育が進むにつれて変化していきます。その下に出ている文字が、植物の健康状態を表します。このウィンドウを開かずに鉢をポイントした時も、この健康状態はアイテム名の中に含まれているはずで

す。健康状態は「vibrant(活気がある)」→「healthy(健康的な)」→「wilted(しおれている)」→「dying(枯れかけている)」の4段階です。「vibrant」か「healthy」を維持するのがガーデニングの絶対原則です。「dying」より悪化すると枯れてしまい、栽培失敗となります。

左上角の数字は成長段階を表します。数字は9まで上がりますが、成長段階としては10以上にもなります。

左下角の「？」を押すとオンラインヘルプを開きます。

右上角には植物の成長判定の結果が示されます。以下のように色々な記号が現われます。

記号	意味
無し	まだ成長判定が行われていません。
青の PDFJ::Text=HASH(0xb766af20)	植物が1段階成長した
緑の PDFJ::Text=HASH(0xb76680f0)	植物が2段階成長した (fertile dirt 使用時のみ)
赤の PDFJ::Text=HASH(0xb766b1f0)	植物が不健康状態のため成長しなかった
赤の PDFJ::Text=HASH(0xb766b40c)	成長判定の可能性が無い
黄の PDFJ::Text=HASH(0xb7665660)	成長判定が行われなかった

右下角の鉢アイコンは「リセット」を表し、植木鉢を空にします。植えてからまだあまり経っていないなら、種も回収できます (何が戻るかは画面で確認できます)。

次に左側の5つのアイコンです。このうち一番上のアイコンで「資源メニュー」を開くのですが、これは後回しにして先に植物の世話の方法を説明しましょう。

その下以降のアイコンは、植物の状態を表していて、上から『害虫』『菌類』『毒』『病気』を表しています。実際それらの状態になっている場合、アイコンの横に「+」のマークが付きま

1. 害虫

- ・植物が成長するほど付き易くなるほか、花が咲く植物・水のやり過ぎ・色の薄い植物は害虫が付き易いようです。
- ・greater poison potion(もしくは deadly poison potion) を投与することで治せますが、この薬を投与し過ぎると、逆に植物は毒状態になってしまいます。
- ・greater strength potion を投与すると、害虫や菌類への耐性が増します (与えすぎによる

状態の悪化はありません)。

2. 菌類

- ・植物が成長するほど付き易くなるほか、水のやり過ぎも菌類が付く原因になります。
- ・greater cure potion を投与することで治せますが、この薬を投与し過ぎると、逆に植物は病気状態になってしまいます。
- ・greater strength potion を投与すると、害虫や菌類への耐性が増します(与えすぎによる状態の悪化はありません)。

3. 毒

- ・greater/deadly poison potion の与え過ぎでなります。それ以外の要因でこの状態にはならないようです。
- ・greater heal potion を投与することで、毒状態を治せます。

4. 病気

- ・greater cure potion の与え過ぎでなります。それ以外の要因でこの状態にはならないようです。
- ・greater heal potion を投与することで、病気状態を治せます。

ガーデニングに必要な薬は、ここまで挙げられた4種類のみです。このためか「錬金術」で生産される薬の中でも、この4種類は割と需要があります(他も、そこそこに需要はありますが)。

投与する薬は「greater」でなければなりません。毒に限っては deadly poison potion でも良いのですが、コストがかさみますから greater poison potion で充分です。

殺虫剤(greater/deadly poison potion)と抗生物質(greater cure potion)は与えすぎると、かえって植物の健康を害しますので、そういった状況になったとき以外は使わないようにしましょう。

反対に栄養剤(greater heal potion)や強壮剤(greater strength potion)は幾ら与えても状態を悪化させることはなく、むしろ植物の生育にプラスになり続けます。このためガーデニングに慣れていない間は、毎日の世話の中で、この2つは常に与え続けると良い、という意見もあります。

水はあげ過ぎると害虫や菌類が付くようになりますし、不足するのももちろん駄目なので、適切な状態を維持していくようにしなければなりません。

植物にはHPが設定されており、その低下がガーデニング画面などに表示される植物の状態で、毒・病気状態で無い時に greater heal potion を与えると、植物自身の自然回復量に追加して、HPを回復させることが可能です。

HPは状態が悪いと低下します。成長の段階が進むにつれて最大HPは上がっていきませんが、それが数値として分かるわけではありません。ただ、HPが0になったとき、植物は枯れてしまい、それ以上のことはできなくなります。

右側の5つのアイコンをクリックすることで、それぞれ「水」「greater/deadly poison potion」「greater cure potion」「greater heal potion」「greater strength potion」の投与が可能になります。potion系は同じグラフィックのアイコンですし、左側のバッドステータスとも程よく対応した配置になっているので、分かり易いかと思います。

バックパックの中に必要なものが入っていれば、自動的に使用されます。薬の場合は瓶でも樽でも大丈夫です。無い場合は、ターゲットカーソルが出てくるので、水や薬が入っているものをタゲる必要があります。

水に関しては、最初と同じく 水入り pitcher をダブルクリック→鉢をターゲットであげることも依然として可能です。

成長判定

植物が成長するかどうかの判定はリアルで1日(24時間)に1回行われます。このとき、水の状態や薬を与えた結果が反映されて、植物の状態も一緒に変動します。水を与えた結果は、与えた時点で反映されますが、薬を与えた結果はすぐには反映されず、この成長判定の時に処理されるのが重要です。

つまり、薬をあげた直後にすぐその結果が出るわけではないということです。さらに言えば、状態が悪くなっても24時間以内に適切な処置を施せば、十分に植物の健康を取り戻せるということでもあります。

それまでの処置を反映させて最終的に決まった植物の状態が「vibrant」か「healthy」の場合に限り、植物は1段階成長します。鉢の中に入れた土が fertile dirt だった場合、ランダムで2段階成長することもあります。

成長判定が行われるタイミングは、その鉢のある場所に左右されます。

鉢が**バンクボックス**か**バックパック**の中に入っている場合、成長判定は24時間経過後の最初のログイン時に行われます。逆に言うと、ログインしない限り、成長判定は行われず、従って状態が悪化することも無いということを意味します。これなら自分のペースで栽培は出来ますが、ログイン間隔が開けばそれだけ植物の成長にも時間が掛かることになりますね。

鉢が家にロックダウンされている場合、成長判定は24時間経過後のメンテナンス明けになります。つまりログインしなくても植物の状態は変わっていく(=毎日のログインが不可欠)ということになります。

鉢が家のセキュアに入っている場合、成長判定は行われません。つまり状態を維持したまま保存できるということです。またロックダウンされずにただ置かれているだけの時も成長判定は無いのですが、その前に消滅するのが普通でしょうねえ。

植物が育ったら・・・

育つ過程で、植物はただの鉢から様々な品種の外見に変わっていきます。もちろん、外見だけでなく、様々なアイテムを入手することも可能です。新たな品種を生み出すことも出来ます。それらの方法については、[次のページで説明すること](#)にしましょう。
