

## 修業の基礎知識

ここではゲームのシステム的に知っておくべきスキルとステータスの知識を先に説明しておきます。独特の用語も多いですが、ここに書いたことは把握しておいた方が修業はうまくいきます。

### スキルの習得

まずは肝心のスキルを教えてもらう必要がありますね。ゲーム内でなら、街の NPC に教えてもらうこととなります。1gp でスキル 0.1 ポイント上昇できます。NPC によりますが、大体 30 前後までは上げられます。Guildmaster(女性なら Guildmistress) と付いている NPC は、そうでない NPC より高い数値まで教えてくれる傾向があるようです。

教えてもらいたい場合、まず NPC をシングルクリックしてコマンドメニューを出すと、教えてくれるスキルが一覧されているので希望のスキルを選びます。そうしたら NPC が金額を言ってきますので、その範囲内でお金を渡すと、渡した金額分だけスキルを上げてくれます。

スキルの多くは、全く習得していない状態でも判定だけは出来るものが多いです。そしてスキルが低いうちは使うだけでどんどん上昇するので、時間に余裕があるのなら NPC に頼らなくても、殆どのスキルは上昇させることが可能です。

上級者でキャラクターを作る場合、任意の 3 つのスキルを習得できます。・・・といっても、2 つに絞って最大の 50 で始める方がいいでしょうね。もちろん「上げづらい」といわれているスキルを優先して 50 にするわけです。

それ以外のテンプレートの場合、スキルの値は固定で決まります。選んだ職業っぽいスキル構成になっており、上級者で始めるよりスキルの合計値は多かったです。

そして今は Soul Stone(ソウルストーン) というアイテムにより、同一アカウントのキャラクター間でスキルを自由に移せるようになっています。だからキャラクタースロットに空きがあるなら、上級者でスキルを選んで、そのスキルを移すことで、初期状態でもそこそこのスキル値をもったキャラクターを作れるようになりました。

Soul Stone には「武刀の天地」の初回パッケージでもらえた緑のもの、その後のキャンペーンで入手できた青いもの、1 年褒章で受け取る事の出来る赤いものがありますが、どれも機能は全く同じです。

また回数(チャージ)限定で同じ機能を使える Soul Stone Fragment というものもあります。ゲーム内で結構頻繁に配られるので、たくさん持っている人が多いかもしれません。

### スキルの上昇

習得のところでも述べましたが、スキルが低いうち・・・具体的には 25 以下ならば、スキルの成否に関わらず上がります。一度に 0.2 以上上がることもあります。しかし、それを過ぎてからは、基本的にスキル判定に成功しなければスキルは上がりません(生産系など失敗した時も上がる可能性のあるスキルはあります)。

実際には、スキルの成功率はスキル値だけではなく、そのスキルを使う相手などにより計算されて求められることが多いです。だから、相手が悪くて成功する可能性が 0 に近い場合は、幾らなんでもスキルは上がり辛いということになります。

多くのスキルの上昇は「難易度制」になっています。難易度制のスキルは、適切な相手に使わなければ上がりづらくなっています。この場合の「適切な相手」とは、スキルの成功率が40～60%程度の相手(生産スキルの場合は、作るアイテム)を意味していて、この範囲を外れると、上がらないわけではないが、上がりづらくなります。「上げるのが難しい」とされるスキルがある理由は、上昇は難易度制なのに、スキルが高くなると適切な相手がいなくなるため、といった事情が関係することも多いです。

一方、難易度制ではないスキル(非難易度制とかいってもあります)は、とにかく使えば上がります。もちろん、スキル値が高くなれば上がりづらくなりますが、難易度制のスキルほど大変ではありません・・・あくまで比較論ですが・・・。

## 1次スキルと2次スキル

「1次スキル」とは実際に使用したスキルのことです。そのスキルによる効果を決定する際に、他のスキルが関係することもあります。そうした場合、その他スキルも上がる可能性があります。この他スキルの方を「2次スキル」と呼びます。

何らかの2次スキルになっているスキルは、単体で使用して上げようとしなくても、1次スキルを使っていくことで一緒に上げていく方が楽なことが多いです。

## GGG

どんなに上がりづらいスキルでも、GGG(Guaranteed Gain System)により、確実にスキル上昇が可能です。このシステムは、スキル上昇が一定期間なかった場合、少しでもスキル上昇の可能性がある行動をしたら、必ずスキルが+0.1される、というものです。

この「一定期間」がどれくらいなのかは、上げようとしているスキルと、そのキャラクターのスキル合計値から決まります。もちろん、どちらも低いほど期間は短くなります。例えば、スキルが95.0～99.9の場合、スキル合計が700なら27時間、スキル合計が350なら5.6時間くらいとなります。この時間の間ずっとログインしている必要はなく、ログアウトしても時間はカウントされます。

GGGを効果的に利用したいのなら、合計値を減らすようにすればよいのですが、無理にやらなくても、毎日何度かスキルを使えば、確実に0.1は出来るというぐらいに考えておけば良いです。スキルが上がれば上がるほど1日では足りなくなりますが、2日見れば確実にGGGは作動します。

不要なスキルが目立つ場合、ソウルストーンで移して削除することにより、スキル合計を減らして、GGGを起こしやすくする、というのも一つの策です。他人にスキルを移さずに削除すれば、ソウルストーンは連続使用が可能です。

昔は「アンチGGGコード」というのがあり、ログインしても30分程度経過しないと、GGGが動作しませんでした。しかし、現在このコードはなくなっており、ログインしてすぐでもGGGは動作します。忙しい時や、なかなか上がりづらい終盤(95以上)は結構助かります。

## リアル値

主にアクセサリによりスキル値は加算でき、通常のスキル判定や上昇判定は、この上がった値

を元にして行われます。しかし、そうした加算をする前の元の値がチェックされることもあります。この元の値を「リアル値」もしくは「(スキル)ベース」と呼びます。

2D クライアントではスキル表で「Show Real」をクリックすることで、リアル値を確認できます。

ちなみにリアル値に対して、装備などによる上昇があったあとの実際のスキル値を「表示値」という事もあります。

## スキル成長の限界

スキルは通常 100.0 まで上がります。このスキルの上限を「キャップ」と呼びます。アクセサリなどによりスキルを上げることが可能ですが、一部の例外を除いて、キャップは超えられません。

ちなみに例外として挙げられるのは、「採掘」と「鍛冶」で、特定の装備により例外的にキャップを超えてスキル値が上昇します。

一部のスキルにはパワースクロール (PS) というものが用意されています。パワースクロールには 105・110・115・120 の 4 種類があり、使用することでそのスキルの上限がその値に変更されます。あくまで パワースクロールに記載された値になるだけなので、例えば 105 を 2 回使えば 110 になるというわけではないし、今の上限以下の パワースクロールを使用することに意味はありません。

スキルの上限は 2D クライアントでは「Show Caps」をクリックすることで確認できます。

パワースクロールのうち「鍛冶」と「裁縫」はバルクオーダーをこなした時の褒章としてもらえます。特に「裁縫」の パワースクロールは比較的簡単にもらえる部類に入るといえるでしょう。

それ以外のスキルの パワースクロールは、フェルツカのダンジョンでイビルチャンピオンと呼ばれるモンスターの討伐を行わなければ得られません。舞台が フェルツカということもあり、これには様々なリスクが伴うため、パワースクロールは高値で取引される結果となっています。

パワースクロールが存在するスキルは「解剖学」「動物学」「調教」「弓術」「武士道」「騎士道」「不調和」「評価」「槍術」「集中」「治療」「棍術」「魔法」「瞑想」「音楽」「霊媒」「忍術」「受け流し」「沈静化」「扇動」「耐性」「織成呪文」「窃盗」「隠密」「剣術」「戦術」「獣医学」「格闘」となっています。

パワースクロールを導入すると、スキルが実は上がり易くなります。だから、スキルを 100 を超えて上げる予定が当面はなくても、導入だけはしておいた方が楽かもしれません。105・110 の パワースクロールは比較的安価で入手可能です。

スキル単体での上限の他に、全てのスキル合計にも限界があり、最初は 700 までとなっています。アカウント暦 12ヶ月ごとに合計値の上限は +5.0 され、最大で 720 になります (4 年かかります)。

合計値の限界があるため、パワースクロールを導入して スキルキャップを増やした場合、必ずそのしわ寄せが他のスキルに及びます。それだけ成長させるスキルを絞らなければならないのです。ただ、現状のスキルシステムでは、パワースクロールの存在するスキルについては、せめて 110 まででは上げないと実用に耐えないことが可能性があるのも事実です。

## ステータスの上昇

過去にはスキルごとに上がり易いステータス、というのがありましたが、現在はスキル判定に成功した時点で、上昇設定されているステータスから1つがランダムに選ばれ、100 - (現在のステータス)%の確率(最低5%は保証)で+1されます。ただし、ステータス上昇は、15分に1回、1日に+10が限界となっています。

UO:KRに向けての仕様変更により、スキルごとに「プライマリステータス」と「セカンダリステータス」が設定されるようになります。スキルが使用されて上昇判定があった時、1/20(5%)の確率でステータスが上がります。このとき上がるのは75%の確率でプライマリステータス、25%の確率でセカンダリステータスとなります。また時間による上昇制限はなくなります。

プライマリをロックしセカンダリは上昇に設定していたら、セカンダリが確実に上がるようになります。プライマリもセカンダリも上昇ロックしていた場合、そのスキルを使ってもステータスは上がりません。各ステータスをプライマリ / セカンダリに設定しているスキルの分類表をこちらに作っていますので、ステータス上昇を考える時の参考にしてください。

この仕様変更はハードコアシャードには適用されない模様です (RoT システムがありますしね)。

ステータスは3つの合計が225と決まっています。しかし、+5、+10、+15、+20、+25の5種類のステータススクロールがあり、使用することでこの合計値の上限を上げられます。

ステータススクロールは、パワースクロールよりさらに入手が困難で、6種類あるイビルチャンピオンを全て倒して、その証であるスカルを入手し、テラサンキープの奥にある祭壇に捧げることによって現れる the harrower を倒さなければ得られません。

また「正邪の大陸 (UO:AoS)」の初期に配られたアイテム(謝罪アイテムと呼ばれることが多いようです)により、この合計値を+5することが出来ました。この効果はステータススクロールの効果と重複するため、合計の上限は最大で255ということになります。

この謝罪アイテムの効果については、現在も批判の声が絶えませんでした(その当時始めたか始めていた人以外は、この効果を得られず公平とはいえないため)、これに依って最近アカウント暦が6ヶ月以上の場合、全てのキャラクターが謝罪アイテムと同じ効果を得られるようになりました。既に謝罪アイテムを使っている場合は重複しませんが、多少とは言えども上限が上がるのはありがたいことですね。

スキルの中には、特定のステータスがその効果に関係するものも多いです。よって、上げていこうとしているスキルに応じたステータスの管理というものが必要になるとも言えます。アクセサリなどによりステータスを上昇させることも可能で、この場合はスキルと違って、合計値の上限を超えて上げられます。

以下に各ステータスの意味合いを挙げてみますので、参考にしてください。足りない分は、アクセサリで上げることも検討するべきでしょうね。

## STR

力の強さや体の丈夫さ。キャラクターのHPは「 $50 + STR \div 2$ 」で算出されます。また武器の攻撃力には  $STR \times 0.3\%$  のボーナスが付きますが、STRが100以上の場合は  $STR \times 0.3 + 5\%$  になります。これらを考えると戦士系のキャラクターは上げるのなら100までは上げた方がよいといわれます。キャラクターが持ち運べるアイテムの総重量は「 $STR \times 3.5 +$ 」

になります。は種族がヒューマンなら 100、エルフなら 40 です。同じ STR 値でも、ヒューマンの方が持ち運べる重量は高くなるわけですね。生産系のキャラクターは、持ち運べる量は多い方が便利でしょうね。

## DEX

手先の器用さや素早さ。キャラクターのスタミナは DEX と等値になります。DEX の高さが大きく関係するのは、「治療」「獣医学」で包帯を巻くスピードと、「受け流し」で攻撃をガードする確率です。80 未満の場合、その分だけ不利になります。ちなみに武器を振るスピードは DEX ではなくスタミナ依存です。とはいえスタミナは DEX で決まりますから、DEX を上げることは振り速度を速める結果に繋がります。また、キャラクターの死亡は「HP とスタミナが双方 0 になること」です。HP がなくなっても、スタミナが残っていれば死にませんから、DEX が高い方が死にづらくなるともいえます。

## INT

頭の働きの良さ。キャラクターのマナは「INT + 」になります。はヒューマンは 0 ですが、エルフなら 20 です。魔法の攻撃力には INT × 0.1% のボーナスが付き、マナ回復スピードも INT に比例して上がるので、魔法使い系のキャラクターは優先して上げるべきです。ただし戦士系でもスペシャルコンバットムーヴを使用するためにマナが必要なので、INT をおろそかには出来なくなっています。

## 過去の遺物

かつては自動マクロツールなどを使って放置したままスキル上げが出来ないようにするために、「アンチマクロコード (AMC)」というシステムが組み込まれていましたが、現在は動作していません。でも話題としては上がることもあるでしょうから、「昔こういうのがあったのか」という程度に頭に留めておくと、会話で置いてきぼりにならずに済むかもしれません(笑)。

アンチマクロコードには「対象型」と「場所型」がありました。

「対象型」とは、同じ対象に対してスキルを連続使用しても上昇しないというタイプで、これを回避するために、スキルを上げる前に対象と出来るものを大量に用意する必要がありました。今は対象が 1 つあれば、基本的にはスキルを上げ続けられます(「調教」(タイム)だけはリタイムの都合で、やはり対象を幾つも探す必要があります)。

「場所型」とは、同じ場所でスキルを連続使用しても上昇しないというタイプで、これを回避するために、スキルを一度使用すると移動をしなければならず、これが面倒なことから、船に乗り動かさばなしにしながらスキルを使用する「舟上げ」という方法がポピュラーに使われていました。今は動かずに 1 ヶ所でスキルを使っても連続で上げ続けられます。

繰り返しになりますが、現在このコードは解除されているので、こういった制限は存在しません。

アンチマクロコードと直接関係はしませんが、現在のシステムでは、過去にポピュラーとされていた「同期(シンクロ)上げ」「グリッドマップ上げ」といったスキルを効率よく上げる方法も使えなくなっています。・・・といっても、そういったことをしなくても、普通にスキルを使えば上がるようになったわけで、一時期に比べると総じてスキルは上げ易くなっているというのが私の印象です。

## スキルトレーニングのクエスト

ニューヘイヴンには特定のスキルをトレーニングできるクエストを出してくれる NPC が散在しています。名前が「スキル名 Instructor」となっているので、すぐに分かるはずですが、これらのクエストの目的は共通で「特定のスキルを 50 まで上げる」こととなっています。

しかも、このクエストを受領してから、旧ヘイヴン（ニューヘイヴンの東にある、自分から襲ってこないアンデッドモンスターが無尽蔵に湧くエリアです）に入ってみると、「Accelerated Skillgain（スキル上昇加速）」というステータスになります。

このステータス状態では、スキルトレーニングを受領した対象スキルが、非常に上がりやすくなります。具体的に言うなら、一度のスキル上昇が 0.2 以上になります。この効果は旧ヘイヴン内でスキルが 50 未満であれば、必ず得られます。

無事に 50 まで上げたら、クエストの完了を報告しましょう。そうすると、そのスキルにちなんだ特定のアイテムを入手できます。どのスキルでクエストを受けられるか、どんなものをもらえるかについては、[こちらの「スキル上げのクエスト」](#)を御覧ください。

このクエストによってもらえるアイテムの多くは「とりたてて強力」というわけではありません。ですが、固有の名前を持ったものも多く、その意味では収集することに楽しみを感じる人がいるかもしれませんね。

ソウルストーンと PC の空きスロットがあれば、比較的簡単にスキルを 50 にすることは可能といえませんが、せっかくですからこのクエストを利用する・・・というのも良いのでは無いでしょうか？

---

---