

## アイテムの運び方

UOには様々なアイテムが存在します。自分はどれくらい物を持てるんだろう？とか、なんで持ちきれなくなるんだろう？などと疑問に思う瞬間はありませんか？そこでものを持ち運ぶ時の基本となる「コンテナ」のシステムについて、ちょっとまとめてみました。

ちなみに UO における重さの単位は「stone」です。英語ですから複数の場合は「s」が付いて「stones」になりますね。

### コンテナの基本

ここでいう「コンテナ」とは、アイテムを収納できるアイテムのことを意味します。袋も箱も、みんなコンテナです。そして、プレイヤーがアイテムを持ち運べるのは、バックパック（背負い袋）というコンテナを常に持っているという設定だからです（最初期の UO では、キャラクターはみんなバックパックを背負っているグラフィックだったそうです）。

UO におけるコンテナは「重さ 400stones」もしくは「アイテム数 125」までを運べます。つまり、このどちらかが満たされたら、それ以上アイテムは入れなくなります。早い話、重さが 500 stones のアイテムは入りませんし、重さ 1stone のアイテムでを 125 個入れていればそれ以上は何も入れられなくなる、ということです。

コンテナにカーソルを持っていくと、中に入っているアイテムの数と重量合計が表示されるようになったので分かりやすいはずですが、なお重さ制限（400stones まで）には幾つかの例外がありますが、個数制限（125 個まで）は絶対原則となっています。

ところでステータスウィンドウを見ていると分かるのですが、アイテムを一切持っていない状態でも総重量は 0 になりません。それは自分自身の重さが含まれているからです。どうやら髪型とかヒゲの有無で微妙にその数値は変動するのですが、13 ~ 15stones ぐらいにはなるみたいです。

### スタック

UO 独自というわけではないのですが、よく見かける言葉なので解説しておきます。「スタック」とは同じ種類のアイテムをまとめて一つの山にすることです。金貨や秘薬などスタック可能なアイテムが UO には多数存在します。スタックできるものは、その山で「アイテム 1つ」という扱いなので、重さはともかくアイテム数限界を圧迫しません。

スタックは 60000 個まで可能です。これを超える場合は 1つの山ではまとまりません。お金なんかはこの限界によく達する機会があるかもしれません。つまり金貨 60000 枚の山があったら、それ以上金貨はスタックできないので別の山にするしかない、ということです。

スタック可能かどうかの大きな境目は武器のように独自のプロパティが付いていないかどうか？です。無論、プロパティの付いていないものが全てスタック可能というわけではありませんが、プロパティが付いているものはスタック不可と思ってよいでしょう。生産ツールのようにチャージが付いているものも、これが理由でスタックできません。GM 以上の職人が作ると「高品質」になるアイテムもスタックできません。チャージも品質もプロパティだから、というわけですね。

コンテナの中にスタック可能なアイテムを入れるとき、そのコンテナ自体にアイテムをドラッグすると、その中に同じアイテムが入っていれば自動的にスタックされます。

空き瓶はスタック可能だったのに、「錬金術」で薬を入れるとスタック不可能・・・という状態が長らく続いていたのですが、ここ最近のパブリッシュにより、薬が入っていてもスタック可能となって、実に運びやすくなりました。20本の薬を別々に持ち運ぶか、スタックして1つのアイテムとして運ぶかの差はかなり大きいですからねえ。無論スタックした状態でも、ダブルクリックすれば1本ずつ飲めます。

スタック可能なアイテムを運ぼうと思ってドラッグすると、いくつ運ぶのか指定できるようになっています。最初から全て運ぶつもりなら SHIFT キーを押しながらドラッグすれば、数を聞かずにドラッグできます。

なお、UO:KR クライアントではこれが逆になっていて、普通にドラッグした場合は全部運び、数を指定したい時に SHIFT キーを押しながらドラッグする、という風になっています。UO:KR クライアントはスタック数が常に表示されるモードがデフォルトなので、全体の見通しは良いです。

### 金貨の重さ (スタックの重量計算)

ちなみに金貨は50枚で1stoneです。51枚だと2stonesになります。意外にかさばるものだったりするので、ダンジョンでお金を集めながら戦っている時は注意したほうがいいかもです。・・・というか、私はお金のせいで重量オーバーになって逃げられなくて死亡・・・なんて経験があったりしますし、それは恐らく誰もが通る道なのかなと思わなくも無いですが(笑)。

金貨のように複数で1stoneのものはスタックすることで重さが微妙に変動するので面白いです。例えば、51枚の金貨の山は2stonesですから、その山が2つあれば4stonesです。これを1つの山にまとめると102枚の金貨の重さは3stonesになります。できるだけ一つにまとめておいた方が良さそうですね。

### 色々なコンテナ

UOには様々なコンテナが存在します。そのどれもが「アイテム数125」の制限だけは越えられません。しかし、中に入れられる重量については400ではないものも存在します。これが混乱の元となりますよね。そこで、そんなコンテナについて、以下に少しまとめてみましょう。

### バンクボックス

プレイヤーそれぞれに与えられる銀行のスペースで、アイテム数125の制限はあるものの、重量の制限はありません。また、イベントなどで強制的にバンクボックスにアイテムが入るような状況下では、このアイテム数の制限を越えてアイテムが中に詰め込まれます(無論、それ以上入れることは不可能であり、一度出してしまうと中に戻せなくなります)。

Doomのアーティファクトなどのようにバックパックにアイテムが入るものでも、入りきらない場合は、バンクボックスに自動的に送られます。もらったはずのものがいない!というときは、銀行に立ち寄ってみるといいでしょうね。

このケースは高額なアイテムをNPCに売り払った時にも起こりえます。意外に金貨はかさばるアイテムなので、持ちきれなくなることが多々あります。お金が持ちきれない場合は、小切手

(bank check) の形でバンクボックスに送られるようになっています。

バンクボックスは特殊なコンテナですので、他にも幾つか特殊なルールがあります。たとえば、NPC から 10000gp を超えるようなアイテムを購入する場合、その場に持ち合わせが無くてもバンクボックスに入っているお金から自動的に支払われます。PC ベンダーからアイテムを購入する時に支払えるお金を実際に持ち歩いていない場合、バンクボックスから自動的に支払われます。

そのほかペットを預けるときの (30gp) や、アイテム保険の支払いなども自動的にバンクボックスから支払われるので、ある程度は銀行にお金を入れておく必要があるといえますね。

バンクボックス内で使える特殊なアイテムとして、bank check(小切手)を抜きには出来ません。これはバンクボックスを開いた状態で「check(金額)」と発言することで誰でも作成できます(手数料も掛かりません(笑))。もちろん、指定した金額の現金がバンクボックスに入っていれば、黄色の証書が現れるはず。これなら、高額のお金でも軽々運べます。

小切手は、バンクボックスの中に入れてダブルクリックすれば簡単に現金化できます。やはり手数料は掛からないので安心です(笑)。

それからもう一つ。commodity deed(商品証書)という緑色の証書もバンクボックスで使うアイテムです。これはスタック可能な一部のアイテムを証書化するもので、こうすることにより大量の持ち運びが可能になるというものです。小切手と同様、バンクボックスの中に入れてダブルクリックすることで、元のアイテムを受け取れます。

commodity deed は NPC 銀行員などから購入可能です。詰め込めるアイテムは 1 種類で、証書をダブルクリックした後、詰め込みたいアイテムをターゲットすることで証書化します。

詰め込めるアイテムは「革類(hide/leather)」「布類(bolt/cloth)」「矢類(arrow/crossbow bolt/shaft)」「羽(feather)」「木材(board/log)」「呪文用の秘薬」「インゴット類(ingot)」となっています。生産に関わる素材類が主な対象ということになりますね。

bag of sending(転送バッグ)というアイテムを使うと、バックパックの中のアイテムをターゲットしてバンクボックスに送れます。貴重なものをダンジョンで手に入れたときなど、すぐにこれで転送しておけば、何かあっても失わずに済みます。

このバッグにはチャージがあり、送ったアイテムの重量に応じてチャージが減ります。チャージが無くなったら、それ以上の転送はできません。かつては 1 チャージで重さに関係なく転送できたのですが、最近の仕様変更でちょっと使いづらくなってしまいました。

転送バッグのチャージは、powder of translocation(転送粉)を使うことで回復可能です。ただ、バッグにはチャージ可能な総数というのが決まっており、何度もチャージすると、それ以上どんなに頑張ってもチャージできなくなり、捨てるしかなくなります。どれくらいでそうなるのかは見極める手段が無いので、もうチャージできないような転送バッグを高額で買ってしまおう・・・という詐欺も起きていたりします。

転送バッグや転送粉は、どちらも sollen から受けるクエストによって入手可能です。どうしても蟻との戦いになります。決して弱い相手ではないので、戦う術が無いなら自力での入手はちょっと難しいです。

## バックパック

プレイヤーがアイテムを持ち運ぶために肌身離さず持っていることになっています。バック

バックの第一階層(バックパックを開いたときに最初に出てくるコンテナ)は、400stones を超えてアイテムを入れられます。

種族がヒューマンなら「STR × 3.5 + 100」、エルフなら「STR × 3.5 + 40」を超えた重量のものを一度に運ぶと、スタミナが減ってしまい、0 になったら動けなくなります。つまり限界を超えても即座に動けなくなるとは限りませんが、いざというときに困るので重量には注意を払う必要があります。

どんなに頑張ってもバックパックの中に 700stones を超えてアイテムは入らないようです。「採掘」や「伐採」を沢山やる時は注意しましょう。これを超えたら、せっかく掘ったり切ったりしても消えてしまいます。昔は持ちきれなくなったものは足元に落ちていたのですが、今は消えてしまう仕様です。

「鍛冶」などで生産したアイテムについては、バックパックに入りきらない場合、足元に落ちます。「せっかく作ったのにバックパックに入っていない」というときは、自分の足元を見てみましょう。

バックパックに入りきらないような重さのものでも、とりあえずドラッグして位置を動かすことは可能です。これは「ドリブル」と呼ばれる運搬方法です。それこそ丸太など 1000stones を超えるようなものでも、この方法で時間は掛かりますが運搬は可能となっています。

荷物を運べる者はプレイヤー以外でも、みなバックパックを持っていて、そこにアイテムを入れて運んでいることになっています。街中を普通に歩いている NPC も、PC ベンダーもそうですし、次項に述べるバックアニマルも同じ扱いです。

## バックアニマル

pack horse( 荷馬 )・pack llama( 荷ラマ )・giant beetle( カブトムシ ) は、アイテムを持ち運べるバックパックを持っています。このバックパックの重量制限は 400stones ではなく、1600stones になっています。普通なら持ち運べないようなものでも、これならかなり運べそうですね。

バックアニマルには、プレイヤーと違って持ちきれない量のものを入れることはできませんが、giant beetle の背中に乗る場合は、ちょっと注意が必要です。というのも背中に主人が乗っている場合、それも荷物として加味されるからです( 当たり前といえば当たり前ですが )。

562stones を超えたアイテムを運んでいると、giant beetle に騎乗して走らせたときにプレイヤーと同じようにスタミナが下がります( 乗り手の重量などは関係なしです )。当然、スタミナが 0 になると動けなくなりますので、あまり無茶は出来ません。「ペットは疲れています」とシステムメッセージが出たら、このスタミナが減っている状態です。

なお、下線を付したようにスタミナが減るの走らせたときだけです。つまり、走らせなければ、スタミナを減らさずに移動できます。騎乗生物に乗る第一の目的は移動速度だったはずかもしれませんが、工夫は出来るということですね。餌をあげることで、スタミナは回復できるので、それをうまく使うことも出来るかもしれません。

スムーズな運搬を考えるなら、あえて騎乗せずに follow 命令で後をついて歩かせるという方がよいかもしれません。ただし、連れ歩いているペットは NPC や PC ベンダーを乗り越えて移動できないので、PC の家に行く時などは注意してください( それでもテレポーターにはついてくるので、これを利用する手はありますが )。

ちなみにネクロ呪文の Summon Familiar で呼び出せる horde minion も バックパック を持っていますが、この バックパック は普通の コンテナ と同じく 400stones が最大容量で、しかも秘薬などのようにスタック可能なアイテムしか入りません。まあ、これを召喚する目的は足元にあるアイテム (例えば秘薬) を自動的に拾わせることでしょうかね。

## セキュア

自分の家が持てるようになったら、これのお世話になることでしょう。「@セキュア」もしくは「I wish to secure this」と発言し、家に置いた コンテナ をターゲットします。すると、その コンテナ はその場所に固定されて動かせなくなる代わりに、セキュアとなります。

セキュアにすると、その コンテナ は バンクボックス と同じように、アイテム数 125 の制限はあるものの、中に入れる重量の制限がなくなります。セキュアにするものに制限は無いので、普通の皮袋でもセキュア化することで、四次元ポケットのように重いものが入ようになります。

なお、セキュアの中にさらに コンテナ を入れることも可能ですが、その コンテナ にはアイテム数制限と共に重量制限も課されます。重量を気にせずアイテムを放り込めるのは、セキュアの第一階層だけと思えばよいわけですね。

セキュアにはセキュリティー設定が可能です。家のオーナーなど設定できる権限のある人が、シングルクリックすることでセキュリティーレベルを変更できます。これにより、セキュアにもものを出し入れできる人をオーナー (のアカウントのキャラクター)・フレンド・ギルドメンバー などに制限も可能になります。

重量制限が無くなるセキュアを使えるようになることは、家を持てるようになることの最大のメリットでもあります (バンクボックス を自前で持つのと同意ですから)。ただし、家には全体で保有可能なアイテム数が決まっています。これが最大ストレージと呼ばれるもので、これを超える数のアイテムを家に置くことは出来ないようになっています。最大ストレージは家が広いほど大きくなるので、これが広い家を求める理由の一つになります。

それからセキュアに設定できる数には実は制限があります。セキュアとして設定できるのは家の最大ストレージの半分の数までです。セキュアは「中にものを入れるための設備」ですから、中に何か入れる分を最低 1 つは確保するのだ・・・と思えばよいでしょう。

家を作りたての時にちょっと迷うのが「ロックダウン」と「セキュア」の違いです。この違いは コンテナ だった時に大きな違いになります。というのも、ロックダウンした コンテナ はアイテムの出し入れが出来ないからです。

・・・ロックダウンやセキュアに設定し忘れて、大事なアイテムを家の中で失う・・・というのは、残念ながらよくある話です。一度は体験することになるとと思いますが、重々御注意を・・・。

自分の家を誰でも出入りできるパブリックハウスにすると、PC ベンダーを設置してアイテムを売ることが可能になります。この PC ベンダーの バックパック の中もセキュアと同じルールに従います。つまり、一人のベンダーが持てるアイテムの総数は 125 個までということです。

なお PC ベンダーの持ち物 (売っているもの) は家のストレージに計上されません。しかし、それを利用して PC ベンダーを倉庫代わりに使うのはなかなか難しいので、家のストレージを超えてアイテムを溜め込むことは出来ないと思っておきましょう。

## bulk order book

「書写」で作成できる、ちょっと特殊な コンテナ です。この本は「鍛冶」や「裁縫」の bulk order

deed(バルク)を整理するためのアイテムで、この中に500枚のバルクを綴じることが出来るようになっています。

どんなコンテナでも、中に入れられるアイテムの数は125が限界ではないのか？という声もありそうです。確かにその通り・・・なのですが、この本にバルクを綴じた場合、アイテム数のカウントが特殊なのです。

この本にバルクを綴じた場合、5枚でアイテム1個分と計算されます。だから、最大の500枚まで綴じたら、アイテム100個分が入っているという扱いになるのです。自分自身も個数に数えま  
すから、bulk order bookは最大でアイテム101個分で計算される、ということになります。500枚  
入ったbulk order bookを2冊は同時に持ち運べないわけです。

家にロックダウンする時も、計算されたアイテム数のストレージを消費する、ということに御  
注意を。小さな家なら、その本だけでパンクしてしまうことすらあり得ますね。

さすがにこれだけの数のアイテムを中に綴じることが出来るだけに、中のものを分類して表示す  
る「フィルター」の機能が備わっています。これにより、スキル(「鍛冶」か「裁縫」)、品質、数、  
素材を条件にしたバルクの表示が可能です。なお、フィルター設定は、他のbulk order bookを見  
るときの引き継がれるので、例えばベンダー売りされている本の中を見るときは注意しまし  
ょう。

また、指定された物品単位の分類は出来ないで、同じ鍛冶バルクでも、武器や防具のバルク  
をまとめて入れてしまうと、收拾がつかなくなる可能性があります。その辺は、作る品目のグ  
ループに分けて、何冊かbulk order bookを用意することで対処することになるでしょう。

#### quiver

「裁縫」で作成できる、矢専用の特殊なコンテナ・・・いわゆる「矢筒」です。arrowもしくは  
crossbow boltのどちらか1種類を500本まで入れることが可能です(どちらが入っているかは"~  
arrow"または"~bolts"という表記から区別できます)。また、この中に矢を入れると、その重量  
がquiverに定められた割合で減る(=つまり持ち運びやすくなる)のが特徴です。

また、家の中などで大量に矢をストックしているセキアの近くに立って、矢の補充をメ  
ニューから選択すると、そのセキアから自動的に現在中に入っている矢を取り出して最大値ま  
で補充をします。

また、多くのquiverにはダメージ変換が設定されています。そのようなquiverを装備している  
場合、弓のダメージ変換ではなく、quiverのダメージ変換が適用されます(あくまで装備している  
quiverのダメージ変換である点に御注意)。これにより普通の弓矢でも物理以外の属性のダメ  
ージを与えることが可能になりますが、弓のダメージ変換は無効になるということをも意味しま  
す。たとえ背負っているのと違うquiverに入っている矢を使う場合でも、背負っているquiverの  
ダメージ変換が適用されます。

quiverの装備位置はcloakと同じ背中です。quiverのダメージ変換を使いたくない場合は装備し  
なければ良いということになります。