

初めてのログイン

ここでは初めてゲームを起動してから、実際に自由に操作できるようになるまでの流れをフォローしてみます。なお、クライアントによって画面などに若干の違いがあります。大勢に影響は無いのですが、ここで書いていることは基本的に2Dクライアントであることを念頭においてください。とはいうものの、UO:KRクライアントの違いについても、困らない程度には書いておこうと思っています。

パッチ画面

クライアントを起動して最初に現れるのは、パッチ画面です。これはクライアントにパッチが必要かどうかをパッチサーバーに問い合わせ、必要ならパッチ適用を行う画面です。全ての作業は自動的に行われるので、こちらとしてはただ見ているだけでOKです。

クライアントが最新のものである場合、右下の「OK」をクリックすれば、次の画面に移ります。OKがグレイアウトされている間は待つしかありません。

公式ページからクライアントをダウンロードしていた場合、恐らく最新バージョンだと思うので、パッチ適用はほぼ不要のはずです。しかしパッケージ版を購入して付属のCD/DVDからクライアントをインストールした場合は、壮絶なパッチ適用が必要になることも覚悟してください（パッケージされた時の最新のものにはなっていないはずですが・・・）。

古いバージョンだった場合、パッチ適用に1時間以上かかることも考えられます。特にUO:KRクライアントの場合、一つのパッチが100メガ単位だったりすることがザラなので、ダウンロードするだけでもかなりの時間がかかるのです・・・。

クライアントが最新バージョンになった（なっていた）なら「OK」をクリックしましょう。

ログイン

ようやく？ログイン画面です。あらかじめ作成したアカウント名とパスワードを入力しましょう。

あ、2Dクライアントの場合、ログイン画面で左側の「MOVIE」をクリックすると、UO世界が出来た経緯のムービーが見れます。モンデインが持っていた宝珠が砕けた破片(shard)・・・それがUOでプレイヤーが生活する舞台となるのです。

シャードの選択

ログインすると、まずはシャードの選択画面になります。UOでは、追加料金の必要なく全てのシャードに5人までキャラクターを作成可能です（一部例外があります）。だから、どのシャードを選んでも問題は無いのですが、プレイヤーが日本人の場合やはり日本シャードを選ぶのが無難です。一般シャードと設置されている国を一覧すると、以下のようになります。

日本（一般シャード）

Asuka（飛鳥）、Yamato（大和）、Wakoku（倭国）、Hokuto（北斗）、Izumo（出雲）、Mizuho（瑞穂）、Sakura（桜）

日本（ハードコアシャード）

Mugen（無限）

韓国（一般シャード）

Arirang、Balhae

台湾 (一般シャード)

Formosa

オーストラリア (一般シャード)

Oceania

ドイツ (一般シャード)

Drachenfels、Europa

アメリカ (一般シャード)

Atlantic、Pacific、Great Lakes、Lake Superior、Baja、Napa Valley、Sonoma、Catskill、Lake Austin、Legends

アメリカ (ハードコアシャード)

Siege Perilous

アメリカ (少々特殊な一般シャード)

Origin

さしあたり、日本の一般シャードとなっている6つから選ぶのが無難です。知り合いがいる場合は、その知り合いがいるシャードを教えてくれるはずですから、そこを選択すればよいでしょう。

海外シャードでも言葉の壁さえ乗り越えられるのならプレイは可能でしょう。ただ、日本に近いところならともかく、欧米シャードともなるとデータ転送速度的にちょっとハンデになる可能性はあります。それでも海外でプレイしている日本人は もちろんいます。日本シャード開設前からプレイしている人たちもいたわけですね。

それからハードコアシャードに分類されている Mugen と Siege Perilous は、初めてプレイされる場合 (正確にはヤングプレイヤーでいる間)、一覧の中には出ません。規則的に上級者向けであるため、最初は選べないようになっているからです。

あと「少々特殊な一般シャード」としている Origin も最初は無理に選ぶ必要はありません。アメリカにあるシャードであるということもさることながら、このシャードはゲームにパッチが当たる時、全世界に先駆けて導入されるようになっています。より早く変化を体験できるともいえますが、導入しても問題は無いかどうかの最終的な試験を行う場という性質もあります。だから、時にパッチに問題が発生してログインできなくなったりする、ということが頻繁に起こり得ます。

上記に挙げた以外にも選択できるシャードがある可能性も十分にあります。それは「テストセンター」に分類されるシャードのほうです。これは、その名のとおり、何かを試験したりするために一時的に上がっているもので、いつデータが消えてもおかしくないシャードです。だから、通常のプレイをするために選ぶべきシャードではありません。それを承知の上でログインする分には問題ないです。

特定の時期にイベント用の特殊ルールを盛り込んだシャード (扱的にはテストセンターです) が作られたりすることもあるので、公式ページのアナウンスを見て、どんな特設シャードが上がっているのか調べると良いかと思います。

どのシャードがいい？

これは絶えることの無い質問であると同時に、回答は永遠に出ない疑問でもあります。これに対する誰もが納得する答えはありません。

- ・自分のいる国でログインしやすい位置にあるシャード
- ・知り合いがいるなら、その知り合いのいるシャード

という以外のことを答えようは無いのが現実です。

日本シャードに関して言えば、前項で挙げた日本の一般シャードの順番は、そのまま立ち上げられた順番でもあります。だから、先にあげられたシャードほど古参プレイヤーが多い・・かもしれません。でも、誰でも自由にシャードにログインしてキャラクターを作成できますから、それもどこまで真実なのかは分かりません。

念のため言うと、一度どこかのシャードでキャラクターを作成すると、そのキャラクターを別のシャードに移動させるには、有料のサービス (公式にあります) を利用しなければいけません。

それから家は1アカウントにつき1件しか持てないので、どこかで建ててしまうと、それ以外のシャードに自分の家を建てることは出来なくなります (別アカウントを作る大きな理由にもなるでしょう)。

シャード選択時に注意しなければならないことは、これぐらいです。いずれにせよ、UOは追加料金無しで全シャードに5人までキャラクターを作れます (ハードコアシャードは1人だけです)。だから、色々なシャードを見て回って、その様子を覗いて見るのも悪くはありません。

キャラクター作成

選択したシャードに既に作成されたキャラクターがいる場合、ログインするキャラクターの選択画面になります (スロットに余裕がある場合、新規作成もこの画面から出来ます)。キャラクターが1人も作成されていない (初めてログインした場合は、必ずそうですね) 場合は、自動的にキャラクター作成画面に移ります。

キャラクター作成の手順はクライアントによって、微妙に違います。なので、ここではとにかくキャラクター作成の過程で決めなければならないことを一覧しておくことにします。キャラクターを決める指針となれば幸いです。

2Dクライアントは「職業」「名前」と「種族と性別」「外見」の順番、UO:KRクライアントは「種族と性別」「職業」「外見」「名前」の順番になっています。

職業

UOには一般的な意味での「クラス」はありません。それでも幾つかの役割があり、本Wikiでもいくつか分類をしています。それは役割から先にくるのではなく、スキル構成の方法とパターンによって体系づけられてきたものです。・・とはいえ、始めてプレイする人に分かりやすくするために、キャラクター作成時は幾つかのテンプレートを選択できるようになっています。

で、作成時に選択できるテンプレートが以下のものです。ただ、一度選んだらずっとそれでやっていかなければならないわけではありません。「転職」なんて概念は無く、自分が覚えるスキルの構成を変えていく (新たなスキルを覚えていく) ことで、どんどんキャラクターの能力は変更できます。

スキル構成を考えれば、以下で言う「戦士」を選んだキャラクターが、その後魔法を覚えたり、

パラディンやネクロマンサーの能力を使ったりすることも問題なくできるということです。もちろん覚えられる数には制限があるので「何でも出来るスーパーキャラクター」はどんなに頑張っても作れません。

さらに言えば、以下に挙げられた以外にも、UO で出来ることはまだまだあります。そうした役割をプレイしてみたいと思った時も、それに必要なスキルを後で上げていけば、誰でもその役割になれるのです。どんなことが出来るのか知りたいなら、本 Wiki の技能編を御覧になれば、ある程度は分かるかと思えます。

ただスキル構成だけでなく、色々な操作感覚や装備など、経験によって考えることが出来るようになるものも必要となります。そうした基礎的な部分を覚える・・・という意味では、以下に挙げたテンプレートから始めるのが一番無難といえれば無難なのです。

それから有料サービスの中には、上級テンプレートといって、まだ作りたてのキャラクターを、ある程度育った状態にしてくれる、というものもあります。下記に挙げるテンプレートと同じ名前のものの他、トレジャーハンター、バード、タイマーといったテンプレートも選べるようになっています。どうしても時間が無いときは利用するのも良いかもしれません。ただ、一度は地道に成長させてみることをお勧めします。その過程もゲームのシステムを覚えるために重要でかけがえの無いものですから。

戦士

武器を使って戦う人たちですね。初めてプレイする場合、これを選んで操作に慣れていくことをお勧めします。何の勳の言っても、操作感覚を覚えるのには一番適している職業だと思えます。～これがなぜかという、最初は周りを見たり歩き回ったりするだけで精一杯なはずで、さらに魔法だなんだと覚えようとしてもパンクしてしまいがちだからです。また、魔法などを使いたいと思えば、戦士から始めたとしても後からいくらでも覚えられます。これは、どのテンプレートを選んでも言えることではありますが、これがUOのいいところです。やがては、どのような能力を覚えさせるかに悩むこととなりますが、それもまたUOならではの楽しみなのであります。～他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「剣術」「槍術」「棍術」「弓術」といった基本的スキルと、それに関連して必要になりがちな「解剖学」「戦術」「受け流し」「耐性」「治療」などを必要に応じて覚えていけば良いです。～ちなみに戦闘をしたいわけじゃない！という場合、テンプレートで選べそうなのは「鍛冶屋」だけです。そちらを選べば、典型的な生産職の練習が出来ることでしょう。これについては、もう少し下のほうを見てみてください。

魔法使い

魔法を使う人たちですね。ただ基本的に魔法を使うには、秘薬と呼ばれるアイテムを持っていなければならない、これは魔法を使うたびに減っていきます。その安定した調達方法か、そもそも調達せずに済む方法を考えない限り、継続して魔法を使うのは大変だったりします。また作ったばかりのキャラクターはステータス(能力値)が低めなので、魔法を使うために消費するマナが枯渇しやすいという問題も無いではありません。これを選ぶ場合は、そういったことを踏まえておきましょう。～このテンプレートで使えるようになる魔法は、伝統的な「メイジ呪文」と呼ばれるもので、他系統の呪文(ネクロマンサー呪文やアーケニスト呪文)と比べて総数が圧倒的に違います。メイジ呪文は8つの「サークル」と呼ばれるグループに分かれていて、このサークル単位で段階的に呪文が使えるようになっていきます。様々な効果を持った呪文が用意されているので、それを使うだけで楽しいかもしれませんね。～他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「魔法」「評価」といった基本的スキルと、それに関連して必要になりがちな「瞑想」「耐性」「書写」などを必要に応じて覚えていけば良いです。

パラディン

戦士としての能力に加えて、騎士としての特殊能力を使える人たちです。実はかなり万能というか戦士の大幅な能力強化に寄与するので、戦士ではなくこちらで始めるのも良いかも知れません。もちろん、戦士より考えること(最初に覚えること)は多くなります。このテン

プレートを選ぶと、かつてはマラスのルナがスタート地点となりましたが、今はヘイヴンに統一されています。～ 回復や移動など便利な能力を数多く使えるようになるので、戦士として修行をした後「何か別のことを覚えたい」という人にも適した能力です(その場合、ここでパラディンを選ばずとも、後から自由に能力を覚えることが可能です。～ ところがUOの良いところ)。～ 他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「騎士道」を覚えれば良いです。ただし、武器を使えないと始まらないので、戦士としての能力も必要です。

ネクロマンサー

ネクロマンシィという魔法を使う人たちです。若干マニアックな効果の魔法も多いため、最初選ぶと戸惑うかもしれません。ネクロマンシィは先に挙げられた「魔法使い」が使うものとはまた別の魔法で、やはり秘薬が必要になるので、その確保が最初は問題になるかもしれません。このテンプレートを選ぶと、かつてはマラスのアンブラがスタート地点となりましたが、今はヘイヴンに統一されています。～ ネクロマンシィを使ってみると、純粋な魔法使いというよりも同時に戦士として武器を手にとった方が有効なものが多いと感じるかもしれません。実際、ここでネクロマンサーを選ぶと手には武器を持っていますね。もちろん「絶対に武器を手にとらねばならない」というわけではありませんが、武器を持って戦うことを前提にした呪文が存在するのも事実です。～ 他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「霊媒」「霊話」を覚えればよいです。

侍

パラディンと同じように、戦士としての能力に加えて、侍の特殊能力を備える人たちです。純粋な戦いの場で役に立つ能力が多いので、これを最初を選ぶのも悪くはありません。回復手段をきちんと考えなければならないですが。過去に何度もバランス調整を受けるほど強力な能力の使い手です。弱体化したとはいえ、武器を使っての戦いにおいてはまだまだ随一と言えるだけのポテンシャルを持っています。このテンプレートを選ぶと、かつては徳之諸島のとある場所がスタート地点となりましたが、今はヘイヴンに統一されています。～ 他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「武士道」を覚えればよいです。ただしパラディンと同様、武器が使えなければ始まらないので戦士としての能力も必要です。特に「受け流し」は覚えておいた方が便利かもしれません。

忍者

これも戦士としての能力に加えて、忍者の特殊能力を備える人たちになります。忍者の能力は・・・かなりマニアックといえるものです。また単純に戦うだけでなく、物陰に隠れての不意打ち・・・など、他の戦士とは異なるアプローチが必要なこともあります。いかにも「忍者」といいたくなるような、隠密能力との兼ね合い・・・というのが、初心者にはちょっと難しい印象を与えるかもしれません。このテンプレートを選ぶと、かつては徳之諸島のとある場所がスタート地点となりましたが、今はヘイヴンに統一されています。～ 他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「忍術」を覚えればよいです。ただしやはり武器が使えないと始まらないので戦士としての能力も必要ですし、加えて「隠蔽」「隠密」「追跡」といった隠密系のスキルについても覚えるか検討することになります。

鍛冶屋

テンプレートの中では、唯一の生産職です。UOの生産職は鍛冶屋だけではありませんが、そのプレイスタイルの基本はどの生産職でも同じなので、鍛冶屋で生産職の基本を覚えるのも悪くはありません。～ ちなみに、それ以外にも様々な生産の能力がありますが、それはテンプレートが無いので、ゲームを始めてから各自で覚えていくことになります。もしくは最初から分かっているなら、次の「上級/カスタマイズ」を選んで、その生産に必要なスキルを50まで覚えてしまう・・・というのも手です(生産系のスキル修行はなかなか大変なので・・・)。まあ、その辺は他のテンプレートでもいえることですね。～ 他のテンプレートを選んだ後で、このテンプレートで出来るようになることを覚えたいと思うのなら「鍛冶」「採掘」を覚えればよいです。もっとも生産職に関連するスキルは他にも山ほどあるので、自分の好みや目的に応じて「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」「錬金術」「調理」などを覚える検討をしても良いでしょうね。

上級/カスタマイズ

テンプレートに無いことをやりたい場合は、これを選びます。すると、初期ステータスと初

期スキルを自由に設定できるようになります。あまり分からない場合は、テンプレートを選んで始めるのが無難ですね。なお 2D クライアントでは「上級」ですが、UO:KR クライアントでは「カスタマイズ」となっています。～ ステータスを決める時は自分が何をすることが重要で、STR HP、DEX スタミナ、INT マナ、になるため、それらがどれだけ必要なものが割り振る割合になります。その意味では、DEX は割と抑え目になることが多く、魔法を使うのならそれを見越して INT にポイントを割り振ることが多いでしょう。～ スキルは3つ選べることにはなっていますが、自分がやりたいことのビジョンがはっきりしている場合、覚えにくいスキルを2つ50にしておく(この時点では50を超えては上げられません)、というのが一般的です。なお、覚えるのに条件が必要な「織成呪文」や「畏解除」をここで上げることは出来ないようになっています。

名前

自由に付けてください。同じ名前の方が既にいたとしても問題はありますが、使えるのは半角英数字だけです。一度決めた名前の変更は、有料サービスで可能となっています。キャラクターを削除して、新たに作り直すのとどちらが早いかなによるでしょうけど・・・。

社会的・倫理的に問題のある語句が含まれている場合、その名前は使えないといわれるので、別の名前を考えましょう。この場合の「問題のある語句」は当然ながら英語圏での基準ですから、こちらでは想像もつかないアルファベットの並びがアウトになることもあり得ます。その辺は諦めるしかありません。また、UO に登場する特定の固有名詞も、自分の名前には出来ないようです。

そんなつもりはなくても、スペル的に NG 語句が含まれてしまうと、その名前は使えないと言われてしまいます。駄目だと言われたら、諦めて別の名前を考えるしかありません。

一点だけ御注意を。同じシャードに同じ名前のキャラクターは作らない方が無難です。というのも、プログラム上、データの保持は「シャード名 \ キャラクター名」というフォルダで管理されているので、シャードもキャラクターも同じだとデータの的に混乱してしまうからです。

種族と性別

問題は種族でしょうか。種族はヒューマン (HUMAN) とエルフ (ELF) のどちらかを選ぶことになります。

どちらも一長一短なので、あまり拘る必要はありません。どういう違いがあるのかは、この文章の種族名をクリックした先で確認できますが、意味が分からない場合はあまり気にせず好みとするほうを選んで良いでしょう。

種族はゲームを始めてから変更することも可能です。・・・ただ、それなりに面倒な手間をかけなければならぬため、ここで好きな方を選んでおいた方が良いでしょう。迷うのであればヒューマンでよいかと思えます (エルフは常に夜でも闇を見通せるので、夜の光景を楽しめないのです)。

種族の違いは、その能力以外に外見でも現れます。髪型・髪の色・肌の色の選択肢は、種族によって変わります。エルフの肌の色は・・・心の準備が出来ていなかったら見た瞬間卒倒するかもしれませんね。でも、UO エルフの肌の色は青がデフォルトです (ガミラス星人といっても分からない人が、今は多いのかもしれませんが)。

性別も決めなければなりません。男性 (MALE) か女性 (FEMALE) を選びます。

性別は能力には一切影響を及ぼしません。ただ鎧の中に女性専用の形をしたものもあり、その時だけは性別が問題になります。それからテイマーになる場合、ki-rin は男性のみ、unicorn は女性のみがテイム可能なので、そこは差があります。まあ、あとは外見の問題でしょうかね。

ちなみに性転換は有料サービスですが可能です。まあ、最初から決めておくに越したことはありません。

外見

髪型 (Hair Style) と、ヒューマン男性に限っては、ヒゲ (Facial Hair Style) が選択できます。また、肌の色 (Skin Tone)・髪の色 (Hair Color)、それにヒューマン男性はヒゲの色 (Facial Hair Color) を自由に設定できます。いずれもゲームを始めた後に変更するチャンスが無いわけではないのですが、かなり高額だったりレアなアイテムが必要だったりするので、出来れば最初にじっくりくるものを決めた方が無難です。

2D クライアントでは、シャツの色 (Shirt Color) とパンツの色 (Pants Color) も選べます。もっとも、これはあくまで初期の服の色であり、脱ぎ捨てて別の色の服を着ても何の問題もありませんし、別の色にあとで染め直すのもそれほど難しくありません。だから、特に服の色で悩む必要は無いです。

UO:KR クライアントでは、顔のパターンを決められます。通常選べるのがどういうパターンなのかは、こちらにまとめています。ちなみに顔はゲーム内で変更可能です。錬金術師の店にいる body sculptor という職業の NPC のコマンドメニュー (KR クライアントでは「SHIFT + 右クリック」がデフォルトです) から「買う」を選んでみてください。メニュー上「買う」という項目ですが、顔の変更にお金は掛かりません。

なお、この NPC は hair stylist と同じように街中をうろついていることもあり、そうしたときに取引を頼むと突然消えてしまいます。その時はあわてずにその街にある錬金術師の店を探してください。その NPC はそこに戻っているので、そこで仕事を依頼しましょう。彼らは自分の仕事場でしか仕事を引き受けてくれないのです。当然のことですが、2D クライアントで body sculptor に仕事を頼んでも引き受けてはもらえません。

スタート地点

職業を選ぶ時、上級にしていなければ、自分のスタート地点をブリタニアにある任意の街に出来ます。自分がやりやすい街を選べばよいでしょう。生まれた後の安全な移動を御希望の場合、スカラブレイやジェロームならモンスターに出くわすことなくムーンゲートに移動できます。

職業としてテンプレートの中から選んでいた場合、スタート地点は必ずトランメルのハイヴンになります。ここは初心者向けの街とされ、初心者向けにゲームの内容を覚えることの出来る各種チュートリアルが用意されています。また、プレイヤーさんも結構沢山いたりするので、分からないことがあっても聞く人に困ることは無いかもしれません。

画面に灰色の文字で何やら台詞をしゃべっているキャラクターが、特にハイヴンには沢山います。彼らはゲームに慣れることができるようにと配慮された NPC です。ダブルクリックすれば話を聞けるので、その話に興味を持ったなら言われたとおりにしてみると良いでしょう。また、シングルクリックしてメニューを出すことも出来るので、それを見るのも良いでしょう。

スキルのチュートリアルをやってくれる NPC は「~ trainer」という名前になっています。彼らの言うとおりにすれば、それぞれのスキルの使い方を練習したり、そのスキルを上げやすくなる時間をもらえたりします。この手の NPC はハイヴンにしかいません。

それ以外に「~に連れて行って欲しい」といつてくる NPC がいるはずですが。彼らは「エスコート NPC」と呼ばれており、いわれたとおりの場所に連れて行くとお金をもらえます。ただし連続

で何度も出来ないようになっていきます(またやりたいときは5分ぐらい待って、他のエスコート NPC に話しかけてみましょう)。ヘイヴンにいるエスコート NPC は、ヘイヴンの中のどこかに行きたがっているはず。それ以外の街のエスコート NPC は、別の町に行きたがるのですが、これは Gate Travel の魔法が使えないと、なかなか達成は困難だったりします(時間制限があるのに、歩いて連れて行くと時間切れになったり、そもそも歩いては連れて行けない街を希望することすらあるからです)。

ようこそ、ブリタニアへ！

無事に街の中に来れましたか？

では、これであなたもブリタニア市民です。

ようこそ、ブリタニアへ！ 徳の加護があなたにもありますように！

右も左も分からないことが殆どでしょうが、一応 ちょっとだけ老婆心ながらアドバイスを・・・。

知らないことは聞いてみてください

UO は色々な人が同時にログインしているゲームですから、分からないことは WEB で調べるのも良いですが、是非ゲーム中で他の人に聞いてみてください。

最初は PC さんか、NPC が分からないかもしれませんがね。名前の色(ネームカラー)を見てください。名前の色が水色(青と慣例的に言われます) だったら、PC さんである可能性が高いです。・・・高いのですが、今度は名前をよく見てみましょう。名前が「人名 the ~ 」とかなっているのでしょうか？ それなら、それは NPC です。「 ~ 」の部分にその NPC の仕事書かれています。話しかけても残念ながら応答は無いはず。

ただ、PC さんであっても、魔法などを使って変身している場合、名前の色が灰色になることがあります。自信が無い時は話しかける相手を他に探した方がよいかもしれませんね。それ以外の色(黄色とか赤色) の場合、それは NPC であると思ってよいです。

正確に言うなら赤色は殺人を犯した PC をも表しますが、ゲームを始めたばかりなら、そうした PC と出会うことは基本的にあり得ません。

自力で分からないことを調べようと思うのなら、もちろんこの Wiki も助けになれると思いますが、公式の FAQ データベースである「eSearch」を抜きには語れません。基本的な情報の多くは、ここで調べることが可能ですので、一度は御覧になることをお勧めします。割とまめに情報は更新されていますし、この Wiki でも非常に有用な情報のソースとして利用しています。

\$ コンパニオン

日本シャードでは、PC さんが初心者を助けるためのサポートスタッフとして任命されています。そうした人々を コンパニオン といいます。始めたばかりのプレイヤーなら、コンパニオン の人の名前の後に [Companion] とタグが付いて見えるはず。 コンパニオン の方も、初心者(ヤングプレイヤー)を見つけることが出来るようになっています。

コンパニオン さんは、積極的に ヤングプレイヤー に話しかけてくることも多いです。彼らは分からない事があって困っている初心者を助けることを仕事としていますから、遠慮なく質問してみると良いでしょう。

・・ちなみに私はコンパニオンでも何でもありませんが、尋ねられれば分かる範囲で何でもお答えします、はい。この Wiki を見ていただくのもありですけどね～（笑）。

知らない人にはついていけない方がよい？

UO は色々な人が同時にログインしているゲームですから、残念ながら初心者困らせてしまう人たちがいる可能性も否定は出来ません。そんなことをしても、何も意味は無いはずなんですけどね・・・。ですから、ある程度は注意をして欲しいと思っています。

多くの場合、初心者さんを助けたい、と思って接してくれるはずなのですが、何も分からない場合、以下のようなことには応じない方が良くかも知れません。公式ページにも「詐欺からの防衛」という情報がまとめられています。ここも必ず御一読下さい。

アイテムを地面に置く

地面に置いたアイテムは、それを誰が拾っても基本的に文句は言えません。だから無くしてもいいと分かっているものでない限り、無闇に地面には置かないほうが良いです。右も左も分からない人に「ちょっと足元に置いて御覧」などと言い、置かれたところを持ち去る・・・なんてことが無いわけではないのです。どんなアイテムなのかは、そのアイテム名を正確に発言すれば、普通わかるものですしね。

ゲートに入る

ゲートというのは Gate Travel という呪文で作れる移動用のオブジェクトです。どこに行くのか分からないようなゲートには入らないことをお勧めします。まあ、人生何事も経験ではありますが、別に移動しなくてもその場で困っている人を助ける方法は幾らでもあるからです。～ もしゲートの色が赤い場合、それはフェルツカ行きであることを表します。ヤングプレイヤーは入れないはず。なぜならフェルツカではプレイヤーに攻撃することも自由であるなど、ある意味危険なので初心者であるヤングプレイヤーは行けないようになっているからです。特に赤いゲートに入れなからといって、次に述べるヤングアカウントの解除を迫られるようなことがあったら、それには絶対ついていけないようにするべきだと思います。～ もっとも「青いゲート＝安全」とは決して保証できないんですけどね・・・。とにかく信用できないならついていかない、という実社会と同じ方針で OK です。

ヤングアカウントの解除

分かっているのなら良いのですが、意味がわからないなら「@ヤング解除」「I renounce my young player status」と発言するのは止めましょう。説明も無く、それを求めるような人は信用しない方が良いです。～ ヤングの時というのは、私はとても貴重な楽しい時期だと思っています(それが分かるのはヤングでなくなってからだったりしますが)。自分で解除コマンドを発言せず、プレイを進めていく中で自然に解除されるようにすることを強くお勧めします。本当に分かっている人なら、無理に解除するように言うことはあり得ないと思います。

アイテムを色々もらう

それ自体は決して悪いことではないと思います。ただ、いきなり強力な装備をもらったり、大量の資金をもらったりすることは、プレイの楽しみを削ぐだけだと思います。だから、無闇にアイテムをくれるからといって、心を許さない方がいいんじゃないかなあ・・・と思うことはあります。～ 例えば「その辺のトカゲを倒して皮を持ってきたら鎧を作ってあげるよ」というのはどうでしょう？これなら、トカゲを倒す実力、皮を集める方法、生産には材料が必要だということ、なんてことを覚えられますよね。こういうやり方が一番よいのではないかなあと思うのです。

何はともあれ楽しんでください

何事も経験といえますし、どんなことでも後になれば「そんなこともあったな」と笑えるようになるはず。とにかく色々なことをやって、色々な所に行って、色々な人と話してみてください。これは、UO 以外のネトゲ全般に言えることでもありますよね。

どこかでこれを読んでいるあなたと会える時がくることを楽しみにしています。
