

基本操作

基本・・・というか、自分のPCで会話をしたい時は、発言コマンドに詳しく書いていますが、単純に文字をタイプしてリターンキーを押すだけでOKです。日本語も入力できますが、フルスクリーンのはきはIMEがうまく動作しないというバグがあるようです。

文字を入れるだけで普通に会話は可能ですが、実は色々なバリエーションもあります。それについては Say・Whisper・Yell・Emote という4つのマクロ説明を御覧下さい(マクロを使わない方法もここに書かれています)。また発言することで様々なコマンド動作が可能ですが、それについては 発言コマンド を御覧下さい。

情報確認の方法や、その他のウィンドウの使い方については別途まとめているので、それぞれを御覧下さい。また、新クライアントでの操作についても、少しずつこちらで書いていこうと思っていますので、必要に応じて御覧下さい。

マウス操作

UOは主にマウスを使ってプレイします。マクロや会話においてはキーボードも必要ですが、基本的にマウスだけでプレイは可能です。老婆心ながら、以下の記述は「クリック」「ダブルクリック」「ドラッグ」という一般的な用語について既に御存知で、左右2つのボタンが付いたマウスを使用している、という前提です(馬鹿にしているようで申し訳ありませんが、念のため・・・)。

基本的なマウスの使い方

UOでは左ボタンは通常のWindowsアプリと同じように決定に使用されます。これに対して右ボタンの役割は、一般的なWindowsアプリとちょっと違うため最初は違和感があるかもしれません。

右ボタンの基本的な役割はキャラクターの移動です。またゲーム内で現れたウィンドウを閉じる時も、右ボタンが使用されます(右ボタンで消せないウィンドウもわずかですがあります)。

一般的なWindowsアプリでは右クリックでコンテキストメニューが出たりするものですが、UOではそうしたケースはありません。その代わりに、対象を左クリックすることで、コマンドメニューと呼ばれるものが開かれることが多いです。

ホイール付きのマウスを使っている場合、ホイールを使ったスクロールが割と出来るようになってきます。ただできない時もありますので、その時はサイドスクロールバーの出番ということになりそうですね。

それから、同じ操作でも「ウォーモード」か「ピースモード」かで違いのあるものもあります。これは要するに「戦闘モードかどうか」ということです。これは先に説明しておいた方がよさそうですね。

デフォルトではTABを押すことで切り替えられます。ペーパーロールのボタンをクリックしても切替可能で、このボタンはウォーモードなら赤くなるので、モードの違いがすぐに分かるようになります。ペーパーロールは他にも色々用途がありますから、常に表示させている人も多いのではないかと思います。

(ピースモード) (ウォーモード)

ウォーモードの場合、カーソルも赤みがかかり、音楽が勇ましいものに変ります。ペットに騎乗していなければ武器を構えたポーズにもなります。無闇にその状態で他人をダブルクリック

しないようにすることが大事です(ウォーモードでのダブルクリックは「攻撃」を意味します)。

これ、フェルツカ以外ならあまり気にしなくてもいいはありますが、ギルドに入っている人は要注意です。なぜならギルドに入っている場合、ファセットに関係なく 同じギルドのメンバーや自分のペットに対して攻撃が可能だからです。騎乗しようとして戦闘モードでペットをダブルクリックなんかすると、目も当てられないことになりかねません・・・。

移動

メインとなるウィンドウの中心には必ず自分のキャラクターがいます。その周囲にマウスカーソルを持っていくと、移動できる方向がカーソルの形で示されているのが分かります。移動したい方向にカーソルを動かして、右ボタンを押せば移動できます。押している間は移動します。

キャラクターとカーソルの距離が離れていると走り、近いと歩きます。ただし、メインウィンドウからカーソルが外に出してしまうと、移動がぴたりと止まりますので慌てないようにしましょう。

オプションを変更することで、キャラクターとカーソルの位置に関係なく「常に走る」という設定が可能です。ただ、歩かなければならない状況(船に乗るとき、ステルス移動を継続したいときなど)もあるため、私はこのオプションを設定したことはありません。しかし、対人戦をする人がこのオプション設定を必須と断じているのを見たこともあります。プレイスタイルによるということですね。

さて、右ボタンを押すだけで移動はできるのですが、いくつか特殊な移動方法があります。これを知らずに自分の思ったように操作できなくなる・・・ということもままありますので、知っていた方が良くと思います。

・パス検索

- ・カーソルがメイン画面にあるときに、右ボタンをダブルクリックすると、そのカーソルの位置まで自動的にキャラクターが移動してくれます。
- ・・・・というか、小刻みな移動をしている時に誤発動するケースがあまりにも多かったので、私はオプション設定でこの機能を常にOFFにしています。

・ホールド

- ・右ボタンを押しながら左ボタンをクリックすると、このモードになります。すると、右ボタンから指を離しても、その時のカーソルの方向に移動できるようになります(走る/歩くの切替も勿論可能)。左右どちらかをクリックすれば、この状態は解除できます。
- ・長距離を移動する時は、これを知っているとかなり楽になります。

・フォロー

- ・ALTを押しながらクリーチャー(PC・NPCも含む)にカーソルを合わせて左クリックすると、フォローモードになり、そのクリーチャーについて歩くようになります(距離があるときは走ります)。左右どちらかをクリックすれば解除されます。
- ・誰かの後をついていきたい時とか、タイム中にターゲットから離れたくない時とかに、なかなか便利です。・・・地形に引っかかって取り残されることも結構ありますけどね・・・。

意外に忘れられがちですが、その場での方向転換も移動と同じ意味になります。だから持ち物が重量オーバーしている時、方向を変えるだけでも一步步いたのと同じようにスタミナが減ります。細かいことですが、ギリギリの移動を強いられる時は、これが結構大きかったです。

右マウスボタン

右マウスボタンは移動のために使うのが主体ですが、開いたウィンドウの上にカーソルがある場合、右クリックでそのウィンドウを閉じます。spellbook やスキル一覧から引っ張り出したアイ

コンも右クリックで消し去れます。

移動しようと思って、誤って消すこともしばしばでしょうが、こればかりは慣れるしかなさそうです。

ただし・・・UO:ML以降に登場したクエストのウィンドウはこの方法では閉じられませんので、ウィンドウ上にある「OK」などのボタンを直接左クリックする必要があります。右クリックは移動の意味でもあるため、移動の拍子に誤ってウィンドウを消してしまわないように・・・という配慮ではあるのでしょうか。

ウィンドウ自体がかなり大きめで、なかなか邪魔に感じることもあるかも知れませんが・・・。

左マウスボタン

簡単ですが表の形で対象とその操作をまとめてみます。"PD"は"ペーパードールを開く"ことを意味しています。騎乗できないペットに関しては、騎乗という記述を無視してください。

コマンドメニューは、クリックした対象に応じて内容が色々変わります。まずは表でまとめましたが、これ以降にももう少し細かい説明は続きます。

対象	ダブルクリック～(ピースモード)	ダブルクリック～(ウォーモード)	シングルクリック	ドラッグ&ドロップ
自分	ターゲット&PD ～騎乗時は降りる	同様	コマンドメニュー	<u>ステータスバー</u>
ペット	騎乗(隣接時)～ ターゲット(非隣接時)	ターゲット&攻撃 ～騎乗は出来ない	コマンドメニュー	<u>ステータスバー</u>
他PCとNPC	ターゲット&PD	ターゲット&攻撃	コマンドメニュー	<u>ステータスバー</u>
他クリーチャー	ターゲット	ターゲット&攻撃	コマンドメニュー	<u>ステータスバー</u>
PCベンダ	品物を見る	同様	コマンドメニュー	<u>ステータスバー</u>
他オブジェクト	使用	同様	コマンドメニュー	持ち上げ&移動

ウォーモードで攻撃となっているものについては、いつでも攻撃できるという意味ではありません。黄色ネームのNPCは絶対に攻撃できませんし、フェルツカ以外のファセットで他PCやペットに攻撃ができるのはギルドに加入していて、そのメンバーである場合に限られます。ペットは主人がギルドに加入していると、それだけで攻撃できてしまうので、十分に注意しましょう。

左ダブルクリック

一般的なWindowsアプリと同様、左ボタンのダブルクリックはカーソルを当てたものに対するアクションとなります。ダブルクリックをした時にカーソルが指していたものにより、行われるアクションは変化します。

自分

自分自身のペーパードールを開きます。

他PC / 一般のNPC

ピースモードなら、そのキャラクターのペーパードールを開きます。他PCさんの場合は、そこ

からプロフィールを読めます。フェルツカならペーパードールに表示されているバックパックをダブルクリックすると中を覗き見できます。覗くだけなら犯罪にはなりません「詮索」が必要なネガティブ行為(カルマが下がります)で、ばれたら気まずいです(スキルが低いとばれます)。フェルツカ以外のファセットでも、NPCのバックパックの中は「詮索」で覗けます。

ウォーモードにしていた時は相手をタゲって攻撃します。といってもPCやNPCに攻撃が出来るのは、基本的にフェルツカだけで、やろうとした時は「犯罪だけどいい?」と確認のウィンドウが開くはず(開かないようにも出来ます)。同じギルドのメンバーの場合、ファセットに関係なく攻撃できるので、現在のモードには充分注意しましょう。ギルドメンバーへの攻撃は犯罪にはなりません、確認ウィンドウは欲しくなるかもしれませんね。

黄色ネームのNPCは攻撃できません。そうしたNPCに対するダブルクリックは単純に話しかけてクエストなどをもらう意味になることが多いです。

フェルツカなら青ネームのNPCには攻撃できます。エスコートNPCとかですね。ガードならガードを呼ばれておしまいでしょうけど。。。

PC ベンダ

そのベンダが持っている商品を見ます。ベンダのペーパードールを開いて、バックパックをダブルクリックしても同じことになります。

自分の家で雇っているベンダや、他の人の家でレンタルしているベンダの場合は、そのベンダを管理するためのメニューウィンドウが開かれます。

騎乗可能な自分のペット

ピースモードであれば、そのペットに騎乗します。ウォーモードであれば、自分のペットであっても攻撃する意味になりますが、フェルツカにいるか自分がギルドに入っていない時は攻撃できません。このどちらかの場合は気をつけてください。それが強力なペットなら、返り討ちにあって訳も分からないまま死んでしまうことにもなりかねません。これをうまく利用すれば、自分やペットの戦闘系スキルの修行が出来るのですけどね。

ピースモード/ウォーモードどちらの場合でも、騎乗している状態で自分をダブルクリックすると、そのペットから降ります。

乗るときと降りるときの、このモードによる挙動の違いが、時として悲劇を呼びます。いや、一度は誰しものが経験しているはず(はず)です。

それは、近くにいるモンスターに攻撃しようとして、誤って自分をダブルクリックしてしまい、騎乗していたペットから降りてしまう・・・という経験です。しかもウォーモードだと降りたペットをダブルクリックしても乗り直せない(はず)ので、なおさらパニックになってしまうのです。・・・誰もが通る道です・・・。

モンスターや動物

新ターゲットシステムを使っている(デフォルトではONです)なら、そのクリーチャーにターゲットレティクルが付きます。これはピースモード/ウォーモードで差はありません。このシステムについては別途説明していますので、それを御覧下さい。

ウォーモードでダブルクリックをするということは、そのクリーチャーをタゲって攻撃する、という意味になります。ターゲットしたクリーチャーは、そのネームカラーでハイライト表示されます。これが戦闘を仕掛ける一般的な方法となります。

アイテム

そのアイテムを使用します。使い捨てのものとか、使用に条件がある（両手に物を持ってはいけない等）ものとかがありますので、操作ミスの無いようにしたいですね。例えば `potion`(薬) は片手が空いていなければ飲めません。解毒しようと薬を飲む時など、緊急時にはよく失念して慌てがちです(私だけ?)。

以後の記述では、「アイテムを使う」=「そのアイテムをダブルクリックする」という意味になることは言うまでもありません。

マップ上のオブジェクト

例えば扉をダブルクリックすれば開閉できます。物が入っている箱などの中を見るときもダブルクリックです。オブジェクトによっては、ダブルクリックすることで状態が変わるものもあります。とにかく、アクションを起こすときはダブルクリックと覚えておけば良いかと思いません。

左シングルクリック

UOにおけるシングルクリックは、主にクリーチャーに対して行う時に意味があり、いずれの場合も、その対象に応じたコマンドメニューを開く操作となります。なお、SHIFT を押しながらでないとコマンドメニューが出ないように設定を変えることも可能です。

またデフォルトではマウスカーソルを合わせるだけで、アイテムのプロパティなどを確認できますが、シングルクリックしない限りプロパティが出ないように設定を変更もできます。プロパティ表示もサーバ・クライアント間の通信を必要とするので、少しでも通信量を減らして動作を軽くしたいという時に使われるようですが、ブロードバンド時代ではあまり意味はないかもしれません。

自分

アイテム保険の設定や、クエストアイテムの指定などを行います。PC の家にいる場合「家を出る」で、その家の看板下に移動できます。抜け出せなくなった時やいちいち移動が面倒な時に便利です。

他 PC/NPC/PC ベンダ

相手のペーパードールを開けます。

NPC の場合、物の売買やスキル習得など、その NPC と可能な取引を選べます。単純に会話を始めたい時も、この方法を使うことがあります。ダブルクリックするだけでいい場合が殆どですが、それで駄目な時はコマンドメニューを開いてみましょう。

ペット

発言せずにそのペットに命令を出せます。名前にスペースが入ったペットに個別で命令を出したい時は、発言では無理なので、コマンドメニューを使わなければなりません。

ペットに対するフレンド登録解除をしたい時はコマンドメニューを開く必要があります。`friend` という発言コマンドで。主人以外をフレンド登録でき(コマンドメニューでも登録可)、そうするとフレンドがフォローやストップといった一部の命令を出せるようになり、バックパックを持っているペットなら出し入れが可能になります。

モンスターや動物

たいていの場合は「調教」しか出てこないはずですが、それ以外に命令できる時 (Summon Familiar で特定の使い魔を呼んでいるときなど) は、コマンドメニューを使います。話しかけるた

めに、必ずこのコマンドメニューを開かなければならないNPC もいます。

アイテムやオブジェクト

一部のアイテムは、コマンドメニューを開けます。

「採掘」に使うツールは、コマンドメニューから岩を掘り出すか設定できます。

忍者道具である fukiya や leather ninja belt は、コマンドメニューから dart や shuriken の装填 / 解除を行います。

自分の家にロックダウンしているアイテムや扉・テレポーターは、コマンドメニューを開くことで、そのセキュリティランクを設定できます。他人に取られて困るもの、見られて困るもの(があるかどうかはともかく)は、オーナーのみしか開けられない箱に入れておくなどしないと安全は守られません。

ドラッグ&ドロップ

使用するのは、いずれも左ボタンです。右ボタンのドラッグは移動の操作になり、ドロップすることはありません。

クリーチャー

クリーチャー(自分/他 PC/NPC/動物やモンスターなど)を左ボタンでドラッグすると、そのクリーチャーのステータスバーが開かれます。その色はネームカラーに対応しています。これについては、ターゲットに関する説明の所で詳しい説明をしているので、そちらも御覧ください。

自分のステータスバーに限っては、ダブルクリックすることで「ステータスウィンドウ」に切り替わります。その見方については、さらに後の方で説明しています。これをダブルクリックすると、元の小さなステータスバーに戻ります。

アイテム

アイテムを左ボタンでドラッグすることにより、それを持ち上げることが可能です。それをドロップすることでアイテムの場所を移動できます。PC の家でロックダウンされているなど固定されている場合、ドラッグしようとしても出来ません。持ち上げたりドロップしたりできる範囲は自分から2マス以内に限られます。

実はどんな重さでも固定されていなければドラッグ自体は可能です。重量オーバーで移動できなくなるプロセスは「重量が重過ぎる」「移動しようとするスタミナが減る」「スタミナ0だと移動できない」という流れで、重量が重いほどスタミナの減りも大きくなります。が、移動しなければスタミナは減らず、ドラッグした状態は維持されるのです。

なので、どんな重いものでも、その場で動かずに自分の近くにドラッグ&ドロップして可能な範囲で場所を移動させて、その後自分がちょっと動いて、再びドラッグ&ドロップ・・・と繰り返すことで少しずつ運ぶことが可能です。これを「ドリブル」と称します。

UOの中で創設されたスポーツ「バグボール」から来た言葉なのでしょうね。このスポーツでは、わざと重くして持ったままでは移動できないものをボールとして使用し、まさにドリブルで動かしながら、相手側のゴールに運んだら得点、となります。

アイテムを置ける距離にいる他 PC にドロップすると、その相手とアイテムをやり取りするためのトレードウィンドウが開かれます。これについては後で説明します。

アイテムの中には同じ種類ならば一つの山にスタックできるものも多いです。武器のように

プロパティを多く持つものや、生産可能で銘も入れられるものでなければ、スタックできる可能性が高いです。

スタックされたものをドラッグすると、幾つ持ち上げるのか数字(もしくはバー)で指定可能です。ここで SHIFT を押しながらドラッグすると、その入力無しに全てを持ち上げることが可能です。
