

## 新クライアント (UO:KR) での操作

グラフィックをより美麗にし、インターフェース周りにも色々と修正が加えられるという触れ込みの新クライアントに関する情報です。信じられないことに、2007年6月28日より正式な運用が開始されました。この時点では、まだまだ未実装の機能も多く、旧クライアントに比べると、さすがに高スペックのマシンで無ければまともに動作しないため、使用を敬遠する人が多かったです。

低スペックのマシンでも出来るだけ稼働できるようにするため、グラフィックなどのオプションを設けることがアナウンスはされていますが、まだ実装されていません。

私はグラフィック面を多少強化 (GeForce 8600M GT 搭載) した新しいノート PC を買ったので、それで試したところ、そこそこに動くことが確認されました。やはり、RADEON XPRESS 200M のようなオンボードの GPU には荷が重過ぎるという結論になりそうです。その後継とも言うべき 1100M でも恐らく苦戦するのではないのでしょうか・・・。

これまでの度重なる (ギガクラスの) パッチの結果、PC スペックさえ満たしていれば、そこそこに遊べるクライアントに成長はしていると言えるくらいにはなりました。2008年8月の時点では、マシンスペックがネックとなっていますが、それが満たされているのであれば、特に 2D クライアントに固執する必要はない程度になっていると言って良い状態です。

特定の機能に関しては、2D クライアントより遥かに遊びやすくなっていたりもしますので、当初ほど食わず嫌いをする必要は無さそうです。

・・・が、2009年に発売される「SA クライアント」に取って代わられることがアナウンスされています。このクライアントも 3D クライアントと同様、封印された黒歴史と化するのでしょうかねえ。

### 基本的な操作方法に変わりはありません

右クリックでの移動、左ダブルクリックでアクション、という基本ラインに変わりはありません。ただ、各種ウィンドウが右クリックでは閉じられず、見た目上は、右上のクローズボタンを左クリックしなければならなくなっています。ですが、実際はタイトルバーの部分であれば右クリックでウィンドウを閉じることが可能になっています。

それから左クリックでも現われていたコマンドメニューは、SHIFT + 右クリックになっているので、NPC ベンダーと取引したい時などは注意しましょう。なおオブジェクトを左クリックしたときに現れるステータスウィンドウを、さらに左クリックすることでコマンドメニューは出せるようになっています。

当初一番気になったのはダブルクリックの認識の鈍さでした。特にマシンパワーが足りない場合は、その傾向が顕著に現れていてかなり気になりました。ただ、その後のパッチにより、ダブルクリックの認識はだいぶ良くなった印象です。少なくとも、新 PC ではストレスなく街の中でも RB を開くことが可能になっていました。こうやって徐々に遊べるクライアントになっていくのだと思います。

### ホットバーが新設されました

もっとも大きな機能追加といえば、やはりこれです。

呪文やアイテム・スキルなどキャラクターが起こせるアクションの殆どをショートカット操作

できます。複数のホットバーを用意できるので、その時の状況に応じたホットバー選択も可能です。

呪文やスキルのアイコンや、アイテムなどをホットバーへドラッグすればそこに登録可能です。ただ、一度登録してしまうと、そこからは動かせないので、直したいときは一度削除してから登録をしないする必要があります(多分改善されるでしょう)。

アイテムの使用から系統的に用意されたマクロへとつなぐことも可能なため、例えば「Butcher's War Cleaverの使用」「そのターゲット(死体)を開く」というような華麗な連続マクロも可能になっています。これ・・・かなり便利です。

アイテム(例えば秘薬)をホットバーに入れることで常に残量を表示した状態に出来る・・・という使い方もあります。

ステータスウィンドウの項目もドラッグしてホットバーに入れることが可能です。よく見るであろうステータスや所持品重量などをホットバーに入れておけば、いちいちウィンドウを開かなくても確認できます。所持品重量を入れておいた場合、限界近くまで荷物が増えると色が変わるため、視覚的にも「持ちすぎ注意」と分かりやすくなっています。

つまり、ホットバーは情報表示のショートカットにも使えるというわけですね。ホットバーは画面上に複数出すことも可能なので、そうした情報表示用のホットバーを用意しておくとも便利かもしれません。

ダブルクリック認識が心もとなかった頃は、ホットバーへの登録は素早い操作のために(私は)必須になっていましたが、これは本来の目的とはちと違うような気がしますね・・・。

## 発言の前にリターンを押しましょう

発言する時は、まずリターンキーを押して文字入力用のカーソルを出す必要があります。新クライアントはCTRLやALTを押さない生の文字キーに機能が割り当てられているため、これまでのようにすぐに文字入力を出来る作りになっていません。

大抵のゲームでの発言は、この方法が採られているようですね。こうしてキー入力=発言という縛りがなくなったため、アルファベットキーや数字キーだけのマクロ発動をしても、余計な発言が入ることはなくなりますし、決して悪いことばかりではありません。

また、パーティーチャットやギルドチャットを一度指定した場合、発言時のモードはそれがそのまま維持されるようです。どちらが良いかは時と場合によるのですが、一連のチャット状態に入った場合、この方が操作上は楽なような気はします。

それから発言やシステムメッセージは、それぞれ別のタブに独立して表示させることも可能ですし、そのメッセージウィンドウのサイズも自由に変更可能です。

なお、発言に関わる操作方法を旧クライアントと同じように設定することも可能です(クラシックモード)。そうすれば、リターンキーをイチイチ押さなくても発言が出来るようになっており、旧クライアントに慣れた人が発言をしやすくなりました。

ただ、例えば数字キーを押すとホットバーの対応する箇所が反応してしまうので、ホットバーを動作させるショートカットキーを「ALT + 数字」などに設定し直すなどしておく必要はありそうです。

## コンテナの中身の見方は3種類あります

バックパックなどのコンテナの中身の表示方法は、格子状のボックス(デフォルト)・リスト(3Dクライアントにはありました)・旧来のモード(ごちゃっと中身が入るやつですね)の3種類になっています。

小さなアイテムが他のアイテムの下に隠れて探しづらくなる、という事態はかなり減ってはいますが、デフォルトのモードだとバックパックアートに命を削ってきた人は、脱力してしまうでしょうね・・・。

アイテム数が多くなると、スクロールさせなければならぬため、リストのモードはちょっと面倒に感じるかもしれません。ただ、アクセスされた順に並ぶため、自分が入手したアイテムがどれかが分かりやすくはなっています(入手したばかりのアイテムは上に並ぶため)。

パッチがあたって、今は2Dクライアントのように、コンテナの種類によって概観が変わるモードもあります。2Dクライアントより、かなりサイズは大きいですけどね(笑)。自分が使いやすいと思ったモードにすれば良いでしょう。

それからアイテムをドラッグするときは、2Dクライアントとの違いに御注意を。

スタックされたアイテムは、普通にドラッグした時は全体移動となっています。数を指定したい場合は、SHIFT を押しながらドラッグする必要があり、この操作は2Dクライアントとは逆です。

## ペット管理のウィンドウが追加されました

自分が連れ歩いているペットや傭兵が一覧されます。ここから個別に命令を出すことも可能です。使わない時は画面の端に引っ込めることも出来るため、それほど邪魔になることは無いように思います。

ちなみに All Kill など特定のペット用コマンドは、マクロとして既に用意されていました。無論使うためには、そのマクロを登録する必要がありますが。

## 戦闘は「新ターゲットシステム」に準じます

ウォームードでダブルクリックすると攻撃目標としてターゲットできます。そのまま接触すれば持っている武器で攻撃となります。この辺の操作感覚は割と2Dクライアントに近いです。また、その後パッチ導入で、旧来のマクロ(LastTargetなど)も導入された模様です。

ただ要注意なのは「実はターゲット選択は左クリックで出来る」ということです。左クリックするだけで、そのオブジェクトのステータスウィンドウが画面のどこかに現れるはずですが、それが出ているということは「ターゲットはしている」ということを意味します。つまりそれは「カレント(現在の)ターゲット」ということになります。

ホットバーやマクロなどで「カレントターゲット」を対象にしているものは、この時点(あらかじめ左クリックした時点)で、それを対象に動作する、ということでもあります。ちなみに呪文などをホットバーに登録した場合、それがターゲット可能なものなら、デフォルトのターゲット設定は「カレント」になっているはずですが(アイコンを右クリックして、ターゲットの設定は確認できます)。つまり「左クリックしてターゲットした後、ホットバーから呪文などを使用する」というのが、基本操作ということになりますね。

左クリックでターゲットした対象には、ターゲットカーソルが付与され、そのステータスウィンドウがどこかに表示されます。このステータスウィンドウも、画面上のオブジェクトと同じ扱

いです。例えば、これをダブルクリックするという事は、画面上のオブジェクトを直接ダブルクリックするのと同じ意味になります。

攻撃対象となっているもの(=接触したときに手持ち武器で攻撃する対象)には、赤いもやのようなエフェクトが一瞬付きます。このエフェクトはずっと付くわけではないので、自分の攻撃対象は少々分かりづらいかもかもしれません。

デフォルトでは「TAB」や「Q」で近くにいる敵、「A」や「S」で近くにいる敵以外にターゲット出来るようになっていきますから、これに慣れれば画面上をクリックしなくても相手をターゲット可能です。これは2Dクライアントで導入された新ターゲットシステムと同じもので、慣れると意外に便利です。

## 死体からのルートは楽になりました

クリーチャーの死体からアイテムをルートする時、それを右クリックするとバックパックの中に入るようになっていきます。ドラッグの手間が省けるため、これは結構いい機能です。ただし、あんまり素早く次々に右クリックしても動作が追いつかないようです。バックパックに入る音が聞こえるのを確認して、落ち着いて右クリックしていった方が良いでしょう。

できれば、2Dクライアントにも導入して欲しいのですが、2Dクライアントの場合右クリックでウィンドウを閉じる操作にもなるので、導入されてもちょっと使いづらいかもかもしれませんね。

## スキル管理のウィンドウの並び方が変わりました

スキルを分類するグループが、かつての2Dクライアントのデフォルト設定よりも、直感的に分かりやすくなっています。「かつての」というのは何かというと、UO:KRクライアント導入に合わせて、2Dクライアントのデフォルト設定も、この新しい分類方法になっているからです。

具体的なグループ分けについては、別ページでまとめています。

## ペーパードールが使いやすくなっています

装備に関するスロットが、全部位ごとに用意されるようになりました。そのためでしょうか、スロットに関するページが「武具」と「衣類」の2種類になっています。いずれにしても、服を着たままでの防具着脱がしやすくなっています。

装備の着脱に関して言えば「装備」と「装備解除」のマクロがかなり強化されており(これについては次項を御覧ください)、その意味でもかなり使いやすくなっているといえるでしょう。

ついでにいうなら、女性キャラクターのペーパードールは、それなりに美人になったように思います(笑)。

それからキャラクターのステータス表示も結構強化されています。装備によるプラス分がきちんと表示されるようになっていきますし、ファストキャスト・キャストリカバリ・秘薬低減などの合計値も計算された値が確認できるようになっているため、装備の検討をする時は2Dクライアントよりも遥かに楽になっています。

## マクロが強化されています

これはホットバーの機能とも大きく絡むのですが、マクロが従来よりも柔軟に組めるようになりました。

一番大きいと私が感じたのは「バックパックの中のアイテムを使用する」ということがマクロの中で出来るようになったことです。

例えば「刃物の使用」「カレントターゲット」「カレントターゲットの使用」という風にして、モンスターの死体をターゲット(左クリックだけです)しておけば、その死体に刃物を使用した後、棺桶を開けます。あとは欲しいアイテムを右クリックすれば、簡単にルートできますから、非常に便利といわざるを得ません。

また、マクロの連続実行がサポートされています(10回までですが)。特定のスキルを使った後、スキル遅延を考慮した Delay マクロを挟んでおけば、1回のマクロ発動で何度かスキル使用が可能であり、単調なスキル上げがかなり楽になっています。同じスキルを複数回使うようにマクロを編集し連続実行すれば、一度のマクロ起動で10回以上のスキル使用も夢ではありません。..ただし、寝マクロと区別が付かないので、画面は見ていたほうが良いと思いますが..。

それから2Dクライアントには無いマクロが実装されています。TargetByResource マクロは「採掘」や「伐採」に際し、自動的に付近で資源を入手できるポイントをターゲットしてくれるというマクロで、これを使うと資源集めが非常に楽です。

装備や装備解除についても、武器だけでなく防具や衣服も指定することが可能になっています。だから、特定の組み合わせの装備などへの切り替えが一瞬で出来るようになりました。これ、結構便利です。

既存の Arm/Disarm マクロもこの仕様に準じており、対象となる装備を一つ一つ選択可能になっています。これにより、武器と盾の装備を一気に着けたり外したりすることが可能になりました。

## 生産メニューなども刷新されています

生産メニューで素材を選択したりするのが分かりやすくなっています。また、数を指定しての生産も可能なので、スキル上げが多少は楽になります。リサイクル(溶かすなど)が面倒?と思いきや、salvage bag が導入されたため、複数のアイテムを一気に溶かしたり切ったりすることが可能になりましたから、この中で生産するようになればスキル修行はかなり楽ですね(salvage bag 自体は2Dクライアントでも問題なく使用できます)。

クエストアイテム指定が生産時に可能となっているため、エルフのクエストをこなすのが格段に楽になっています。

「錬金術」で薬樽を作るときは、「作成数の指定」や「可能な限り作る」というオプションが、かなりの威力を発揮します。腱鞘炎になるぐらい「作成」ボタンをクリックしなくても良くなりました。生産は UO:KR クライアントの方が、かなりやりやすくなっているといえるでしょう。

## マップが高性能になりました

縮尺の段階がかなり増えています。また、比較的に見やすくなっているだけでなく、ムーンゲートの位置などが分かるようになりました。おかげで、移動がしやすくなっています。また、他PCの位置を併せて表示することも可能になっています。同じギルドのメンバーなどを探すときに便利です。

他にも、野良ヒーラーこと wondering healer 等の位置がさりげなく表示されたりしますので、死人ロープで走っているときの助けになることでしょう。

蘇生に関連することですが、マップではなく通常のゲーム画面で、自分の死体には緑色のマーカーが付くようになり、場所を見つけやすくなりました。

## 顔が選べるようになりました

新クライアントでキャラクターを作成するときに限り、顔を選択できます。種族と性別ごとに10種類あります。旧クライアントのキャラクターは問答無用で「顔1」になり、変更はできません(10周年記念アイテムには、顔を変更するトークンも含まれています)。

新しい顔や髪型の一覧について、ちょっと別ページにまとめてみたので、興味がある方は御覧ください。

また、その後新たな顔が幾つか追加になっています。選びたいと思えるようなものは少ないのですが、それらについてもいずれまとめる予定です。これらの新しいものも含めて、UO:KRクライアントでプレイしているときに限り、街の中にいる bodu sculpturer に「買う」とすれば、変更が自由に出来るようになりました(お金は必要ありません)。このNPCは hair stylist と同様、錬金術師 NPC の店にいます。

## 2D クライアントと同時起動が可能です

先に KR クライアントを起動させておくと、後から 2D クライアントを更に起動可能です。複数のアカウントを持っている場合、同時に2アカでプレイできるので、死者やペットの蘇生などで結構便利です。

・・・マシンパワーは食いそうですけどね・・・。なお、2D クライアントを先に起動させ、後から KR クライアントを同時起動させようとすると駄目だと怒られます。

## 何とかして欲しい問題点

ここまで、特に欠点は書いていません。実際、それほど欠点らしい欠点がない程度には仕上がってきているからです。しかし、どうしても気になる点が幾つかはありますので、ここに書いておきます。2008年5月時点での状況です。

### 日本語だと表記が崩れる

クエストのウィンドウや、プロフィール(ペーパードールのPRタブです)が顕著です。なぜか、右端の1文字が欠けます。既に開発側も認識している問題のようですが、まだ解決は来ていないようです。

メッセージが多少読みづらくなる程度ならまだしも、プロフィールは、これが影響しているのでしょうか、KR クライアントではまともに記入が出来ません。これはちょっと困ります。

また、これと関連していると思うのですが、掲示板とか本への書き込みも非常にイマイチです。

### CTRL キーの挙動

私の PC だけの固有問題かと思ったのですが(それはそれで問題ですが)、どうやら他の方でも起きているようなので・・・。

理由は分かりませんが、CTRL を押すとキャラクターの制御というか挙動が妙におかしくなります。確実にキャラクターがその場で移動できなくなります。また、どうも CTRL を押しっぱなしにしたかのような動きになります。(例えば、その後 SHIFT を押しただけで、オブジェクトハンドラが現れる)。

一度、画面外をクリックして、ウィンドウからフォーカスを外し、もう一度ウィンドウをクリックして再フォーカスするとキャラクターの移動は可能になるのですが、それでも「CTRL を押した状態」というのは残りっぱなしになることが多く、どうやれば復帰できるのか、イマイチまだ要領がわかっていません。でも、そのうち戻るんですけどね・・・。

また、SHIFT キーも同様に押しっぱなしの状態になることがあります。「SHIFT + 数字キー」でホットバーを切り替えるのですが、そうじゃなくて普通にホットバーのマクロを発動させようとしたのに、SHIFT を押した状態と認識されて、ホットバーが切り替わり、まともにマクロが発動しなくて大混乱・・・ということが、たまにあります。

これもトリガーとなるのは、CTRL を押したときのような気がするのですが、なんともいえません・・・。2D クライアントのように CTRL を押さなければいけない状況は減っているので、気をつければ大丈夫なのですが、何とかして欲しいところです。

### 染めタブの色指定が大変

特殊染めタブなどの色指定をしようとする、ウィンドウがかなりバグります。何とか色の指定は出来るのですが、本来想定している挙動ではないような気がします。

### AllName が微妙に使いづらい

2D クライアントの AllName マクロは、その名前をターゲットに使うことが可能でしたが、KR クライアントの AllName で現れた文字は、どうもダブルクリックなどでも駄目のようです。

また、死体が AllName では現れないため、モンスターの死体からルートしたいときや、自分の死体を見つけないときには使えません。オブジェクトハンダーを使えばよいのでしょうか、CTRL キーを押すと、前述した様々な問題に見舞われるため、非常に気まずいです・・・。

### ペーパードールやバックパックがいちいち消えます

ログアウトするときに、ペーパードールやバックパックを開いたままにしても、再ログインしたときにそれらの状態が保持されません。このため、いちいちまた開きなす必要があります。これ、何とかしようと様々な人が苦心しているのですが、いまだに何とかする方法が見つからないようです。なぜこんな仕様なのでしょうね？

またスキルウィンドウの表示も似たようなもので、再ログインすると、以前のログインの時に開いていたタブのことは忘れてしまうようです。しばらく使っていると、自分が挙げようとしているスキルを「カスタム」に移動させて、カスタムタブを見ることが多くなるのですが（私の場合ですよ）、ログインするたびにカスタムタブをまたクリックしなければいけません。

なお、さすがにログアウトしなければ選んだタブは記憶されたままなので、ゲームプレイ中にウィンドウを間違えて消してしまい、再表示させたときは消したときのタブが表示されます。

ホットバーの位置などはきちんと覚えたままのようなんですけどね。

### グラフィック表示に不足がある

見た目がイマイチ・・・という不満点については、敢えてコメントは避けましょう。個人的には、そこまで言うほどひどいとは思えないのですが、スタックオブジェ作りに命をかけていた人は、かなりがっかりしている可能性はあります。

その一番の要因は、アイテムのグラフィックがスタックされていてもいなくても同じで、個数表示だけになったことかもしれません。スタックオブジェの中には、特定のアイテムをスタックさせた状態で利用しているものも多いですね。

それから、特にイベントで入手できた特殊な装備になると、ペーパードール上にすら表示されないことがありました。最近結構大丈夫っぽいのですが、ゲーム画面上では装備が見えないものが、まだ結構あります。

よく言われるのは、3D クライアントでしかグラフィックの違いが無い guided dress などが、UO:KR クライアントでも 2D クライアントのものを踏襲してしまっていることでしょうか。つまり、単なる名前違いの装備にしかになっていないんですね。

現時点で私が涙しているのは、通常の武器でもある spear が表示されないことでした（おかげで、攻撃モーションは何も持っていないけど「何か」を振っているかのように見える）。この辺は早急に改善してほしいところです。

他に私が確認しているのは、ハートウッドでエルフから「物乞い」で入手したランタンでしょうか。これもペーパードール上は表示されますが、ゲーム画面上では表示されず何の光源にもなっていません。

固有のウィンドウを使った処理についても、まだまだ未対応のような気がします。例えば、plague beast lord を Paralyze で凍らせた後、刃物で切り開いても、パズルの画面にはなりません。切り開いたことにすらならぬらしく、これをわざと閉じてパズル失敗扱いにすることによる退治が出来ません。

最初はガーデニングも出来なかったのですが、こちらは確か対応したはずですね。

自分の家の中でも幾つか表示に不具合を感じます。上の階の扉が不自然に見えるのと、炎（記念アイテムの一つである Boilling Caudron の炎や、Candelabra( 燭台 ) など) が上にかなり突き抜けて表示される、というのが一番目立つでしょうか。

ログイン直後、カスタマイズハウスなどは屋根の上から見た状態になる（つまり、自分の姿が最初視認出来ない）というのは、どうやらわざとやっている「仕様」のようですが、2D クライアントから始めている人には馴染まないかもしれません。家の全貌が見やすいという利点はあるのですが、家の中の炎が屋根を突き抜けていたりするので、ちょっとがっかりすることも多かったですし・・・。

そういえば、Night Sight の能力があっても、夜になったら多少景色が暗くなり、光源が光源として分かるようになりました。これは結構良いことのような気がしますね。

#### 家のセキュリティメニューに不備がある

自分の家で看板をダブルクリックすると、デザインが一新された看板メニューを見ることが出来ます。おおむね旧来のクライアントと同じように使っていけるのですが、他人をフレンド登録しようと思っても出来ません。なぜなら、そんな選択肢がどこにも無いからです。これはちょっと致命的ですね・・・。

その代わりに「アクセス権の付与」というのがありますが、これもうまく動くのを確認できませんでした。