

UOの目的？

UOでどんなことをしたいのか？ できるのか？ を考えるのが、本 Wikiの目的の一つです。その目的を満たす一番の近道はスキル上げ・・・となることが多いため、どうしてもスキル主体の説明が増えているのが現状です。でも、UOではスキルが大きなウェイトは占めるといわざるを得ないものの、それが全てというわけではありません。

ちょっとそんなあたりを真面目に考察してみました。

%r: なお、このページの内容は色々の変動の可能性があります。あらかじめ御了承ください。
:%

まずは軽く一般論から

「UOってどんなゲーム？」

・・・と聞かれることがよくあります。しかし、この質問をした人が納得するような答えを返すことはずいぶん難しいです。

それにはとある理由があります。

というのも、この質問・・・もう少し正確な意味を捉えて書き直すなら

「UOって何が目的のゲーム？」

・・・という質問であることが多いからです。

UOを楽しんでいる人は「どんなゲーム？」と聞かれると、

「ブリタニアという仮想世界で生活をするゲーム」

とか

「みんなでわいわい集まりながら冒険とかするゲーム」

とか答えることが多いと思います。ところが、その答えを聞いた冒頭の質問者はきょとんとします。そして、こう問うことが多いのです。

「で、それで何をやるの？」

通常「ゲーム」と呼ばれるものには何らかの終点があります。強大なボスを倒すこと、意中の人に告白されること、世界を制覇統一すること・・・大抵の場合、そうした終点まで到達したら、プレイヤーはそれまでのことを思い出し余韻に浸りながら、スタッフスクロールを眺めることとなります。

ところがUOにはそうした明確な終点はありません。スタッフスクロールはログイン画面でマ

ウスクリック一つでいつでも見れます。では何をやるゲームなのでしょう？

「それを自分で考えるゲームなのさ」

というのが答えなのです。これが UO だけじゃなく MMORPG 全般でほぼ等しく言える結論です。だから、自分で何か目的のようなものを考えられない人は、UO をプレイしても楽しくないだろうな、と思います。

特に UO は色々なことが出来るようになっていきます。だから、その環境の中で自分なりの楽しみ方を見つけることが、このゲームの楽しみ方でもあります。

まずはスキル上げ？

初心者の状態で UO をプレイし始めた場合、まずはテンプレートどおりに作ったキャラクターで、スキル修行をしていくことが目的になるかと思います。が、スキルを上げることも数ある目的として捉えられる物事の一つに過ぎません。それでもスキル上げをする理由は一つ。「スキルを上げなければ出来ないことがある」・・・からです。

戦士系（戦士・騎士・武士・忍者）で始めたキャラクターは、いきなり ettin や ogre とは戦えません（下手をすると lizardman も危険）。返り討ちに遭うのがオチです。やはり武器の使い方について習熟しなければ強敵と戦うことは出来ません。

魔法使い系（メイジ・ネクロマンサー）で始めたキャラクターは、いきなり全ての呪文は使えません。とにかく何度も練習して技を磨いていかなければなりません。

鍛冶屋で始めたキャラクターが、いきなり何でも作れるようになるわけではありません。色々と作ってみたいのであれば「鍛冶」だけでは不足ですし、そもそも生産系のスキル上げは、戦闘をこなすよりも大変な道のりを覚悟しなければなりません。

・・・そんなわけで、スキル上げは UO を初めてプレイするときの大きな目的となるでしょう。慣れてくると、初期のテンプレートで得られるより遥かに多くのスキルが実は存在することに気づきます。そうすると、そのほかのこともしてみたくなるでしょう。で、同じ PC を使うか、別 PC を作るかに関わらず、またまたスキル上げの日々が始まるということになります。

スキルを上げた先には何が待っているのか？

そうして頑張って、スキルを GM まで上げました。いや、もっと頑張って Elder や Legendary まで上げたかもしれません。その充実感はなかなかのもの。特に上げるのが難しいスキルであれば、格別な達成感ともいえるでしょう。そして、その先には何があるのか？

実は案外何も無いのです。

いやいや、それは言い過ぎかもしれません。大多数の行動は依然としてスキルを前提としていますし、GM 以降になって始めて出来るが増えるスキルも結構あります。ただ、一生懸命スキル上げをして・・・その後どうすればいいのかな？と立ち止まってしまう人がいることも、また事実ではあるのです。

これはスキル上げに掛けた手間と比して、それによって出来ることは割と一瞬で終わってしまう・・・からなのかもしれません。それでも、まだスキル上げをしている最中の人なら羨望のまなざしを送るものです。

ついでに言うなら、スキルを上げることは重要なファクターではありますが、必須のファクターではありません。要するにスキルを上げることが全てというわけではない。少なくとも、スキルが GM になっていなければ何も出来ない・・・なんてことはありません。

では、スキルを上げた後どうするのか？ スキルを上げないとするならどうするのか？

これは結構難しい問題ですね。そこでいわゆる「初心者」を脱した人がどんなことをしているのかを、少し考えてみましょう。・・・ただ、別に「初心者」だったら出来ない、ということは実はあまり無いのです。それでもある程度慣れた人ならあまり悩まずに出来ることもあるにはあるのです。

個人的な見解を少しだけ

何が出来るかを考える前に、私の UO プレイのスタンスを少しだけ・・・。

UO に限らずどんなゲームでもそうですが、いわゆる「やり込み要素」とかいうのが用意されています。完遂するのに時間が掛かるものや、集めるのに時間が掛かるコレクション系のものなどでしょうか。この辺は、根を詰めて頑張れば、やがては達成できるようになっています（スキル上げが最たる例ですが）。

ゲームが商売である以上、プレイする人を飽きさせないように、色々な新要素が追加され、中には手ごわいものも多数含まれるものです。で、そういうのを目的にして UO をプレイすること自体は悪くありませんが、なにぶんにもストーリー的に明確な区切りの無いゲームですから、やがてそれを達成したときに気が抜けてしまう・・・ということもあるかと思えます（スキル上げが最たる例ですが）。

なので、私はあまり大きな目標はたてず、なんとなーくまったりとブリタニアでの生活をする・・・というスタンスでプレイをすることにしています。多分、その方が長くは遊べると思うので。そんな中で色々な人とであったり、時折起こるイベントを眺めたりするのは、意外に楽しいものです。

そんな中で新しく導入された要素をゆっくりと自分で試してみたりしながら、腰を据えてプレイしていくのが長続きする秘訣ではないかと。プレイを始めて5年以上経っても、UO の世界は新鮮な驚きに溢れている・・・と私は本気で思ってます。

おかげで「え?! まだ行ったこと無いんですか?!」と驚かれるほど、行ったことの無い所が多かったりするのですが、ゆっくりとそういうところに足を伸ばして、見て回るぐらいで多分ちょうどいいのではないのでしょうか。

・・・もっとも、プレイが長続きすることが良いことである・・・かどうかは、また別の問題ではありますね（笑）。短く強い光を放つプレイというのも、それはそれで「あり」でしょう。色々なプレイ方法が許される・・・それが、やはり UO の魅力なのかもしれません。

では、そんな UO で例えばどんなことが出来るのか、少しだけ考えてみましょうか。

マイホームが欲しい

ブリタニアを旅していれば、多くのプレイヤーハウスを見かけることでしょう。ゲームを通して知り合った人の家に遊びに行くことだって多いと思います。NPC からは購入できないものも多いですから、それを買うためにベンダーを探し回る経験だってするはずですよ。

また、銀行に預けられるものの量にも限度があります。それを超えてアイテムを保持したいと

きや、同じアカウント内でアイテムの受け渡しをしたいときは、やはり家があったほうが便利です。

そんなわけで、UOにある程度慣れてきたら、次の目標としては「自分の家を持つ」という風になる人が割と多くなります。カスタマイズハウスを真剣に作ろうとすると、相当に時間をかけてしまうことも多く、それだけでも奥が深い世界を垣間見れるかもしれません。

実際に家を建てるには

家を建てるためには `houe placement tool` が必要です。これは NPC 建築家 (architect) から購入できます。そうしたら、建てられそうな空き地を見つけて、その場所でツールをダブルクリックし、建たいものを選んで置きます。

一覧だけなら、どこでも見れるからやってみれば分かると思いますが、広い家を手に入れるにはある程度の資金が必要です。クラシックハウスなら建物も込みなので立てたその日から利用できますが、カスタマイズ土台なら、その上に自分で家を建てなければならず、そのための資金も確保しなければなりません (土地代の3~4倍ぐらいはかかると思ってよいでしょう)。

ちなみにクラシックハウスを建てた後、それをカスタマイズ土台に変換することは可能です。これは土地はそのまま出来るので、カスタマイズが分からない場合、まずクラシックハウスに住んでみて、その後それをカスタマイズ土台に変換して自分好みの家をデザインする・・・というのも良いかもしれませんね。クラシックハウスは、それなりに良く考えられた作りです。

もちろん、家を建てる場所を運よく見つけなければなりません。とはいえ、なかなか空き地は見つからないものです。そこで土地取引を BBS などを介してやることを考える人もいますでしょう。その場合、さらにお金が掛かる可能性もあります。

・・・とにかく、土地とツールがあっても、ある程度のまとまった資金は溜めなければならないのです。というわけで「家を持てるだけの資金を集める」という目標に向かって、プレイヤーは邁進を始めることになります。

資金を稼ぎたい

UOにおいて、お金というのは必要不可欠なものとは限りません。・・・が、前述した家を持ちたいときや、プレイヤー間でアイテムなどの取引を行う場合など、やはりお金は大切です。生産のために NPC から購入するものの中には、びっくりするぐらい高価なものもたまにあります (例えば「大工」の剥製とか)。

では、どうやってお金を稼ぎましょうか？

戦う技を磨いているのであれば、やはりモンスターを倒して どんどん資金を集めるのが良さそうですね。daemon や dragon など、修行をしていなければ一瞬で殺されてしまうような相手を倒していけば、どんどん資金はたまっていくでしょう。

職人として技を磨いているのであれば、自分の作ったものを売って収入を得られるかもしれません。・・・ただ、ここが今の UO で評判が良くないところなのですが、売れる = 人気があるもの・・・というのが、激しく限定されます。端的に言うなら「まとめて手に入れるのに手間が掛かるもの」とか「高スキルでなければ作れないもの」が売れる傾向にあり、それ以外のものはなかなか見向

きもされません。

「弓矢工」で作る矢、「書写」で作る呪文スクロール (Recall は runebook のチャージ回復にも使うので人気商品です) や高チャージの runebook、「錬金術」で作る各種の薬、「鍛冶」 + 「毒」で作る手裏剣や「弓矢工」 + 「毒」で作る吹き矢、「料理」や「錬金術」で作る煙球あたりがよく売れる・・・というのが、私が経営している店での傾向です。・・・どれも材料調達や作成の手間が掛かるものや、消耗品ですね。

あとは上に挙げたものほどではないですが、「大工」その他を駆使して作るハウアドオンや、「料理」で作るマジックフルーツも それなりに売れていました。生産系スキルが上がっているなら、修理 DEED も喜ばれます。

自分で物を売るためには PC ベンダーが必要です。PC ベンダーを配置するためには自分の家が必要です。でも、家が無いからといって失望することはありません。知り合いの家に レンタルベンダー というのが置けますし、なんならブリティンの銀行あたりで「 売ります」と行商しても良いのです。

テイマーならペットを譲ることで資金を調達することも出来そうです。その辺の相場は・・・実際にやっている人たちを参考にするのが良いでしょうね。シャードによっても、相場はずいぶん違うようです。

さらに高みを目指そうとすると、なかなか簡単にはいかないのですが、レアアイテムを頑張って入手して取引する・・・などもあります。ただし、レアというぐらいですから入手はかなり困難であり、相応の覚悟と根気は必要です。そして、その多くはやはり専門となるスキルの高度な修行が必要になるケースが多いです。

こうしてみると、色々とお金を稼ぐ手段はあるのですが、やはりそれを実現するためには高いスキル修行が求められると思ってよいでしょう。こうして、スキル修行に時間をかける日々が続くわけです。戦士修行などする時はダンジョンでモンスターを相手にしながら地道に資金や資材を溜めることもできますね。

でも、他の方法を模索するのも悪くは無いですね。

仲間が欲しい時もある

最近の UO は割と一人でも黙々とプレイが出来るような仕様になっています。そもそも 1 アカウントで各シャードに最低 5 人はキャラクターが作れるのですから、戦士系のキャラクター + 武器修理のための生産職キャラクターなんて組み合わせはありふれたよくある話といっても過言ではありません。

それでも・・・ネットゲである以上、他のプレイヤーとの交流というのが真髄であるといえるとは思いません。無謀な場所への死にツアーも、同じようにやってる人たち同士で絡んで、死人口を連ねて撤退するだけでも楽しくて仕方ないものです。無論、協力し合って難敵を倒すというのは、いかにネットゲっぽくて素敵です。

また、UO は初心者とベテランが同じダンジョンで一緒に戦える 割と稀有なゲームだったので、多少のブランクとかがあっても、それが障害になることは余りありません (スキル構成的に不利な状況になることはあるでしょうけど・・・)。

そんなわけで、自分以外のプレイヤーと関わってみると、それがたとえ一時的なものであっても、ネットゲならではの楽しみを感じることが出来るはずで、それは、その人にしか体験できな

い、スタンドアロンのエンディングが固定されたゲームには無い楽しみであろうと思います。

あ。団体行動の際は、連絡をしやすくする目的などからパーティーを組むことも多いかと思えます。なので、パーティーについては一応覚えておいた方がよいかもしれませんね（「パーティー」のリンク先を辿ってみてください・説明まとめてます）。

思い起こせば、私も知り合いに薦められて、UOをプレイし始めたぐらいの時期に、とあるギルドの人たちと知り合い、本 Wiki で長々と書いている UO のプレイ方法を色々教えてもらいました。初めてのダンジョンにも彼らに手を引かれて行ったし（お約束どおりトカゲにやられて、ヒーラー小屋に転送されましたが）、トレハンとか生産職修業の手ほどきも受けたりしてました。

最近、そのギルドの人たちとは殆ど接触できない状態ですが、その時のことを忘れることはありませんし、そうやって皆でわいわいやることの楽しさみたいなものは、そこで十二分に満喫できました。

だから、そんなに行動を束縛しないようにして、まったりとつるめる仲間がいると、プレイは数段楽しくなるだろうな、と思います。出会いは本当にひよんなことから始るものですね。

ここをお読みの方で、瑞穂シャードにいる方なら、私も及ばずながら協力はできると思います。もちろん、ギルドに入るべきとかいうことではなくて、純粹に同じゲームをプレイする人同士仲良くしたいですね、ってことです。

ゲームの系統的にギルドに入っているかどうかは、多少違いがあるため、そのメリット・デメリットを分かった上で入ることには何の問題も無いとは思いますが、もし、私のギルドに入りたいというのであれば、それを断る理由は何もありません。

もっとも、仲間を作ったとしたら、その先に待っているのは「では、みんなで何をしよう？」だったりしますか。普通にダベってるだけでも楽しいのですけどね～。

難しいこと、色々

では「初心者」ではなかなか出来ないと思われることを、ここに挙げてみましょう。ここに挙げるのは「UOのゲームシステムの中で仕掛けが作られたもの」です。

んー、ちょっと回りくどい言い方をした気がします。要するに「UOで人狼」のように、自分たちで遊び方を見つけている人たちもいるけれど、そうしたものは以下には含まれていない・・・ということを言いたいだけです。

強敵に挑む

UOの世界には様々なクリーチャーが潜んでいます。その中には生半可な力では歯が立たない大物も存在しています。特に戦士修業を極めたと思ったのなら、そうした強敵のソコ撃破に挑んでみる・・・というのは割とメジャーなネタになります。勝ちに行くのなら、有効な特攻武器を握ることになるでしょうが、それを無しにするだけでもかなりスリリングになるかもしれません。

特にイルシェナーでは「パラゴン化」という非常に大きなファクターがあるため、強敵がパラゴン化したときの危険度はいやがうえにも増すというものです。パラゴン化して金色に輝く黒閣下 (balron) や lich lord は正直泣きが入るようです。

こういうときに「強敵」として挙げられるモンスターとその主な出現エリアは大体以下の通りになります。

ogre lord (OL)

亜人の上位モンスターです。特殊攻撃を持たない体力馬鹿ですが、強敵に挑む際の小手調べに適しています。これを大過なく倒せないようでは、他に挑むのは危険かもしれません。～背徳のダンジョンの一つ「Despise」の最深部に出現します。戦士修業のメッカですね。

titan

これも亜人の上位モンスターです。こちらは魔法も使ってきますから難敵といえるでしょう。戦う場所・視線のカットなど、対魔法戦術を問われるといっても過言ではありません。～背徳のダンジョンの一つ「Despise」の最深部の他、ロストランドの北部に出現する島があることが有名です。他にもいくつか出現するポイントがあります。

blood elemental (血エレ)

冒険者の血が集まってできたという最強のエレメンタルです。もっとも強いペットを連れてタイマーのカモにされていることも多いようですが・・・～背徳のダンジョンの一つ「Shame」の最深部のほかは、イルシェナー北部の「Pass of Karnauth」という地上エリア(タイマーさんの狩りスポットですね)、「Sorcerer」「Blood」に出現します。・・・つが、「Sorcerer」は凶悪なモンスターの巣窟なのでお気をつけを・・・。

balron daemon(黒閣下)

悪魔族の上位モンスターで、伝統的なブリタニア最強三魔の一角です。通常の dameon((赤)閣下)と同じように、固有名詞を持っています。～背徳のダンジョンの一つ「Hyyhloth」の最深部や、イルシェナーのマップ右上にある「Abyss」「Montor」といった地上エリアや「Sorcerer」「Blood」「Wisp」といったダンジョン、それに徳之諸島の「ファンダンサー道場」最深部など、割と多くの場所で出現します。レベル6 トレハンでも出現しますね。

greater dragon (強ドラゴン)

dragon の中でもずば抜けて能力の高い固体種です。dragon が湧くところでは、ランダムでこれも湧くことがあります。能力的に通常のdragonを遥かに凌駕しています。油断すると瞬殺されます。タイムすることも可能ですが、コントロールスロット5です(つまり、タイムする時点から他のペットは連れ歩けない)。～やはり背徳のダンジョンの一つ「Desterd」が代表的な出現ポイントです。

ancient wyrm (古代竜)

ドラゴンの上位モンスターです。伝統的なブリタニア最強三魔の一角です。～背徳のダンジョンの一つ「Destard」の最深部や、イルシェナー西端にある「Dragon's Lair」・ガゴイルエリアへの通路の一つでもある「Dragon's Egg」で出現します。レベル6 トレハンでも出現します。

shadow wyrm (影竜)

やはりドラゴンの上位モンスターです。伝統的なブリタニア最強三魔の一角です。恐ろしいことにネクロマンシー呪文を駆使して、同属(影竜)の死体を骨竜にしてくれるという素敵モンスターになっている模様です。～背徳のダンジョンの一つ「Destard」の最深部でボスのように潜んでいます。

skeletal dragon (骨竜)

見た目からアンデッド扱いだったときもありますが、今はドラゴンとされています。ネクロ呪文 Animate Dead で作れる最強のアンデッドモンスターでもあります。～イルシェナーの「ラットマン洞窟」の奥にいます。また、Doom で対岸への渡し賃をケチったら出現するものですね。

succubus

悪魔族の上位モンスターで、UOのエロ担当です(謎)。ライフドレインがちょっと厄介・・・というか、戦士がソロで倒すのはなかなか大変といわれていたような記憶があります。～イルシェナーの地上エリア「Montor」やダンジョン「Blood」のほか、徳之諸島の「ファンダ

ンサー道場」に出現します。

yamandon

徳之諸島に出現する中でも最強クラスのモンスターですね。スネーク(蛇)の上位モンスターになります。反撃に対して毒を投げてくるのが、ちょっと厄介です。~ 徳之諸島の「木霊ヶ原(Field of Echo)」や「憑き狼の庭園(Tsuki Garden)」に出現します。徳之諸島固有のモンスターは、どれも強敵だったりしますよね。

強敵はまだまだ存在しますが「倒した!」といったときに「をを!」と言われる中でも、いわゆるボスではないモンスターは、ここに挙げたものになるかと思います。特に戦士がソロで倒したのなら、それはまたとない勲章かと。

また、例えばDoomのように出現するモンスターの数が多くて強力な場合、それだけで死にポイントになったりします。

チャンピオンに挑む

UOの世界には何箇所か「チャンピオンエリア」と呼ばれる場所があり、そこでは特定の系統のモンスターを倒し続けることで、チャンピオンと呼ばれる強敵が出現するようになっています。これを倒し続けると、職業称号などとは別に討伐称号というのを得られるようになります。また、フェルツカのチャンピオンエリアで戦うことにより、一部のスキルの上限が100を超えるようになるパワースクロール(PS)を入手できます。

そして、全ての系統のボスを倒すことにより、邪神に挑むことができます。これを倒すことで、ステータス合計値の上限を上げるステータススクロール(SS)を入手できます。

PS・SSを狙ってチャンピオンに挑む人はいますが、なにぶんにもフェルツカでなければ入手できないため、常にPKとの戦いを意識しなければならないようです。

チャンピオン・エリアのうち「PS会場」となっているのは、フェルツカの「Destard」「Despise」「Deceit」、フェルツカ ロストランドの「Fire」「Terathan Keep」です。いずれもフェルツカで Recall 使用不可能であるため、PKが常に集まる危険地帯でもあります。

実はフェルツカ以外にも、イルシェナーや徳之諸島にはチャンピオン・エリアが存在します。ここでもボスに挑めますが、PSは得られず、単純に「武勇」の徳と討伐称号を得られるだけとなっています。

チャンピオンと称されるモンスターは、Abyss(悪魔系)・Arachnid(蜘蛛系)・Cold Blood(ドラゴン系)・Varmin Horde(ネズミ系)・Unholy Terror(アンデッド系)・Forest Lord(天使系)という6系統があります。天使系はカルマが下がってしまうので要注意かもしれません。エリアごとに現れるボスの系統は決まっています(詳細はいずれ加筆するかもです)。

チャンピオンを倒すと祭壇へと通じる黒いゲートが出現します。また、チャンピオンの死体をルートするとSkull(頭蓋骨)を入手できます。全チャンピオンから入手したSkullをゲートの先にある祭壇に捧げることで、The Harrowerと呼ばれる邪神が出現します。かなりの強敵ですが、これを倒すことでステータススクロールを入手できます。これを入手する手段は、現状他にはありません。

これらの戦いは一人で挑むには厳しすぎるものがあるので、仲間を集めて皆で挑むことになるかと思います。

Doom ボスに挑む

マラスの一角に存在する墮落のダンジョンです。このダンジョンの深部には固有のボスエリアが存在します。もちろん一人で倒すのは不可能に近いものばかりなのですが、それを倒すことにより、アーティファクト (AF) を入手できます。

墮落した獣との戦いの武勇を称えアーティファクトを贈呈します

・・というメッセージとともにバックパックに現れる、このアイテムをめぐり、日夜激しい戦いが続けられているといわれます。

Doom はかなり広いダンジョンですが、最初に降り立つエリアと、川を渡った先 (通称 " 対岸 ") のエリア・・の2つに分けられます。対岸エリアに行くためには、中央エリアにいる NPC のクエストを完了させる必要があります。このクエストを受けると、daemon bone を 1000 本集めることとなります (もちろん一度に渡す必要はありません)。

daemon bone を全て渡し終わると、bone dameon(骨閣下)が出現するので、これを倒します。1000本の骨を集め終えた人には、死体を調べるようにとのメッセージが入るので、ルートするとバックパックに自動的に golden skull が入ります (別に他人が沸かせた骨閣下でも倒せば OK のようです)。

対岸に行くための渡し守は、golden skull を持った人が川沿いの鐘を鳴らせば出現します。複数で行きたい場合は、あらかじめ golden skull を持った人とパーティーを組んでおく必要があります。

手に入った golden skull を渡し守に渡せば、無事に対岸エリアに到着です。パーティーを組んでいた人は、同乗するか聞かれるので了承すれば一緒に行けます。ただし、もし golden skull を渡さない場合、ペナルティとして skeletal dragon が出現します。これを倒すまでは、再び渡し守を呼び出すことが出来なくなります。

これで無事に対岸に到着となります。そこから先の戦い方は、実はかなり専門的な話になるので、ここでは省略します。ある程度 Doom 用にチューンしたキャラクターを用意したほうが良いこともあるようです。ここに挑もうとされるぐらいの人なら、十分に情報を集めているはずなので、ここでつらつらと書く必要は無いはずですよ？

ピアレスボスに挑む

「宝珠の守人」によって追加された新しいダンジョンのいくつかで挑むことが出来る特殊なボスです。ボスとの戦いは仕切られた特定エリアで行われ、その間他の人が戦いに割り込むことは出来ないようになっています。また、ボスに挑むためには、鍵となるアイテムを揃えるなどしなければならず、そのあたりの手順をある程度分かっていないと、ボスに会うことすらできません。

ピアレスボスを倒すことで、Doom とは別のアーティファクトを入手できるほか、高級レシピで使用される素材の数々を入手できます。・・それ以外に素材の入手方法はないため、生産職だけでは高級レシピを完成させることは出来ないようになっています・・。

新ダンジョンと、そこで現れるボスの対応は以下のようになっています：

ダンジョン名	位置	ボス
Blighted Grove	T/F~Shame 傍	Lady Melisande

Prism of Light~(光晶洞)	T/F~ ニジェルム	Shimmering Effusion
Palace of Paroxysmus~(腐魔殿)	T/F~ <u>ロストランド</u>	Chief Paroxysmus
Twisted Wield	<u>イルシェナー</u> ~ 霊性エリア	Dread Horn
Bedlum	<u>マラス</u> ~ アンブラ	Monstrous Interred Grizzle
The Citadel~(黒盟郭)	<u>徳之諸島</u> ~ 勇島	Travesty

それぞれのダンジョンには固有のモンスターが他にも出現し、たいいていの場合 強敵です。その意味でも初めて行くのであれば、単独行は避けた方が良いでしょう。できれば、経験者とともに行くことをお勧めします。もしくは念入りに事前の調査をしておくか、ですね。

対人戦に挑む

なんのくんのといっても、やはり最強の敵は「人」なのかもしれません。というわけで、主にフェルツカで対人戦が繰り広げられることとなります。対人戦が無制限に出来るのはフェルツカのみですが、それ以外のファセットでも ギルド単位で戦争状態になっている場合や、派閥戦争に参加している場合は対人戦を強いられます。そもそも同じギルドに属していれば、メンバー同士では自由に戦えるようになっています。

対人戦については、それこそここで語ることは難しいです。その時々仕様に依じて有効な戦い方に違いがありますし、残念ながら勝つためには経験と技量だけでなく、高級な装備も必要となってしまうのです。

もちろんお互いにルールを定めた上での対人戦を楽しんでいる人もいますし、それなら、高級な装備を集めて奔走する必要は無いとも言えますね。ですが、PK(もしくはPKK)を目指しているのであれば、最初にそれに耐える装備を揃えることが始めなければならないのも現実です。

あ、もちろん勝つことが目的でないのなら、自由にやっています。そういうプレイの中にも面白さはあるような気はします。敢えて普通の装備で対人を挑んでみるとか？

徳の騎士になる

UO では "武勇" "名誉" "慈悲" "正義" "献身" の5つの徳について、ゲーム的なシステムとして積むことが可能になっています。徳を積むために必要な行動は、それぞれの徳ごとに決まっています。それを行うことで徳は積み重ねていきます。その段階は「Seeker (探求者)」「Follower (追隨者)」「Knight (騎士)」という3段階になっています。

今、積むことが可能な5つの徳について、全て騎士まで上げようとする、これはかなり困難な道であることが分かります。これこそがアバターへの道・・・なのかもしれませんが・・・。

現状では "正義" を積むためには、赤ネーム PC を殺さなければなりません。つまり対人戦が必要なわけで、まともにやろうとすると相当に困難を極めることでしょう。"武勇" もチャンピオンとの戦いが必要なので、なかなか大変そうです。"名誉" は戦いさえすればよいのですが、飛び道具・ペット・魔法などを使うと積むのに時間がかかります。

"慈悲" と "献身" については、方法が分かれば何とかなるものとなっています。・・・"献身" はちと時間を必要とすることもありそうではありますが・・・。

レアアイテムを手に入れる

既に述べた Doom では、ボスを倒さなくても入手できる AF があります。そのためには「窃盗」を GM 以上 (少なくとも Elder 以上じゃないと厳しい) に上げる必要があります。また、それだけ

でなく一度取られると、新たに沸くまでに時間がかかるものも多いので根気とまめなチェックが必要でもあります。

アーティファクトだけでなく、Doom でしか取れない特殊なアイテム(レアリティが付くもの)を「窃盗」で入手できます。また、同じ方法で 徳之諸島の「ファンダンサー道場」や「ヨモツ坑道」でも独特のアイテムを入手できます。

これ以外にも「プチレア」と呼ばれるアイテムが UO には存在します。これは、街にある箱や樽などのセキュアに入っているもので、やはり「窃盗」で入手します。ただし、こちらは NPC に見つかり一瞬でガード死するので、細心の注意が必要です。

こうしたレアアイテム探しをするのも、かなり時間はかかりますが道の一つではあります。また頑張って課金を続けるだけでも、ベテラン報奨なんてレアアイテムがもらえたりしますね。

バルク三昧

「鍛冶」や「裁縫」は伝統的にバルクオーダーという大量注文を受注できます。これをこなすことで、これでは手に入らないアイテムを入手できます。その中でもプレイヤーの間で高値となるものの代表が「ルニック作成ツール」です。「鍛冶」でも「裁縫」でも高級のルニックツールを入手するためのバルクを完成させるのは至難の技であり、自力で成し遂げられたのなら、それは相当自慢できることと思います。

もちろんルニック作成ツール以外にも、人気となるアイテムが幾つかあるため、バルクをこなす職人さんたちが絶えることはありません。・いかんせん、大量に入手できるものではなく、どんな注文なのかはランダムであるのが辛いところではありますが・。大口バルクを完成させることの難しさは、一度でもその道を歩んだ人なら納得できることでしょう。

また、最近ではエルフの街ハートウッドで「大工」「弓矢工」でも、クエストによってルニック作成ツールを入手できるようになりました。これらのスキル上げにも使えることがあるため、これらも狙って頑張ってみると、なかなか骨が折れるかもしれません。

「鍛冶」や「裁縫」「細工」でもクエストを受けることが出来、いずれの場合でもレシピと呼ばれる生産品の作り方を覚えるためのアイテムが入手できます。これらの中にも人気のアイテムがあるため、それを目指してクエストをこなすのも良いかもしれません。

・いかんせん、スキル上げには使えなさそうな生産が要求されることも多いのですけどね・。

色々な UO

UO はプレイする人の数だけプレイスタイルがありますから、色々な楽しみ方があります。私が見てきた中で「へえ」と思ったものを以下に幾つか挙げてみます。

プレイヤーが集うところ

例えば酒場を自分でやっている人たちがいます。自分の家をカスタマイズして酒場にしている人だけでなく、普通に街中にテーブルを用意して酒場を営んでいる人もいました。色々な料理を作るために「調理」はある程度必要ですが、それ以上に訪れるお客さんを楽しませる話術が必要だったりしそうです。

ゲームに関する情報を交換することも出来ますし、仲間を募ってイベントに参加したり、難しいダンジョンを攻略したりすることも出来ます。何より、他の人たちと直接触れ合えるのは、まさにネットゲならではの楽しみといえるでしょう。

さらにもっと大きなイベントを企画している人たちもいます。各シャードでは定期的にプレイヤーが集まるバザーのようなものが開催されています。「こんなに人がいたのか！」と思うほどの混雑振りで、そこでは色々なものを売り出している人たちを見ることが出来ます。

私も瑞穂シャードでバザーに個人参加した経験があります。なかなか面白い体験でした。

そして、これがさらに恒常的になるとプレイヤータウンというようなものが作られることもあります。大掛かりなものになると一定のエリア内を仲間内のカスタマイズハウスで満たし、まさに「街」を形成していることもあります。

残念ながら、それだけの規模のものを長い期間維持させるのは、なかなか難しいことのように、私が定住している瑞穂シャードでは、プレイヤータウンといえるほど大きな規模のものは、現状ではほとんど見かけません。

色々な演芸

UOの「音楽」は残念ながら自分の好きなようにメロディを奏でることが出来ません。これは法的な問題(著作権とかですね)が絡む危険を避けるためのようですが、それでも歌手として活動するプレイヤーさんがいらっしゃいます。

また、私の知り合いにも劇団に属している人がいます。きちんと台本を用意して演劇を見せてくれるのですが、これがなかなか圧巻です。大きなプレイヤーイベントで上演をしていることもありますし、自分の家を劇場としてカスタマイズして、そこで公演をしていたりすることもあります。

しゃべりだけに特化した芸人さんもいますし、システムを上手く使った変身の手品などを見せてくれていた人もいました。「おお」と思わせる演芸を見せるためには、ある程度のスキル修行が必要になることもありますが、それ以上にアイデアが大事なわけで、そこに皆は「おお」と思うのだと思います。

色々なゲーム

UOではNPCからダイスのほかにもチェス・チェッカー・バックギャモン・マージャンといったゲームを実際に購入できます。これはUOの中で実際に遊べるようになっていきます。自動的にコマを動かしたりできるわけではないので、ルールを知っている必要はありますが、きちんと遊べるようになっていきます。

また、UOには伝統的に「Bagball」というスポーツが知られています。これはバックパックに積んだり、持ち運んだりできないくらい重くしたコンテナを用意し、それをドリブルしながら持ち運んで相手のゴールに入れたら得点、というルールです。

ルナの南にはどのシャードでもBagball用のグラウンドがあるはずですし、各種のイベントでもエキシビションが行われていることがあります。なかなか白熱するゲームとなっています。

それから「人狼」というゲームを、UOでプレイできるようなルールとして体系化したものが結構広まっていますね。公式ページでも紹介されています。これは、村に紛れ込んだ人狼(夜な夜な村人を食い殺します)を早く見つけ出す、という内容のゲームで、心理戦が主体の推理ゲームとなっています。

家をカスタマイズすれば、自分たちがコマになった双六なんかも作れるでしょうし、ランダム要素のある呪文 (Create Food とか Summon Creature とか) を使えば「次に何が出るか？」とか「～を最初に出すのは誰か？」とかいったことを競うゲームが、割と簡単に出来たりしますよね。

RP(ロールプレイ)

よくよく考えると、UO は「MMORPG」というジャンルです。これをさらに突き詰め、自分たちで社会秩序の設定を考えた上で、それになりきる「ロールプレイ」というのを真剣にやっている人たちもいます。

フェルツカならば、戦争状態を実際に演じることも出来るので、なかなか白熱しそうですね。

ただし、ロールプレイに徹する人と、ロールプレイをあまり考えない人が、互いに譲り合わない場合、かなり面倒なトラブルになりかねないので、住み分けが必要といえそうです。

ちなみに、私個人としてはかなりロールプレイに近い公式のサービスとして「結婚」というのがあると思っています。これは実際に PC 同士が結婚式を挙げる、というもので公式なサポートも受けられます (実際の窓口や説明はこちらになります)。

公式サポートを受けた結婚式を挙げた場合、サポートスタッフから結婚指輪がプレゼントされます。ただし、そのためにはレアピンクのナデシコ (Campion Flower) を用意しなければなりません。これはナチュラルリストのクエストによってランダムで得られる種をガーデニングによって育てることによって手に入ります (確実に見つかるものとは限らないので、運が悪いとなかなか手に入らないこともありますね)。

結婚したからといって、ゲーム的に何かが変わるというわけではありませんが、ある意味では究極に近いロールプレイなのではないでしょうか？
