

ガードによって守られる世界

UOでは多くの街がガードと呼ばれる(ほぼ)無敵の兵士によって守られています。プレイヤーは必要があれば、彼らの助けを求めることも可能です。そんなガードのことについて、知っておいた方がよいことをここでまとめておきます。

ガードの呼び方

これは至って簡単で「@ガード」「guards」と呼ぶだけです。とっさのときにすぐ呼べるように「Say-GUARDS!!」という感じでマクロを作成して、押しやすいキーに登録するのがお勧めです。

余談ですが、英文の発言コマンドは、全て大文字にすることで自動的に「Yell(叫ぶ)」扱いになります。また「!!」とか「Guards,Help Me」というように他の文字や言葉を付けても問題なく機能します。

ただし、この発言コマンドが有効なのは、次項で述べる「ガード圏」の中に自分がいるときだけです。ガードを呼ぶことを考える場合、常に自分がガード圏にいるかどうかを意識しなければならないわけですね。

ガード圏

前述したように、ガードを呼ぶことが可能なエリアのことを「ガード圏」と呼びます。一般的に

- ・街中
- ・常設ムーンゲート周辺
- ・ガードポスト

がガード圏になります。ガード圏を出入りしたら、ゲーム画面左下にシステムメッセージが出るようになっていきますので、すぐに分かるはずですが、ただし「ガード圏に入った」というメッセージは、歩いてその圏内に入ったときに出力されるものなので、例えば街中にリコールで飛んだ直後動かないでいるうちは、このメッセージは現れません。

基本的に街とその周辺地域がガード圏となります。ただ、どのような範囲となるかは、街によってまちまちで、NPCの建物が点在しているユーは、それに応じてガード圏も点在します。また、伝統的にバッカニアーズデンはガードがいない街です。

意外と忘れがちなのが、常設ムーンゲート周辺も含まれているということです。多くのムーンゲートは、ストーンサークルで囲まれています。その内部が圏内だと思えば間違いはありません。

マジンシアのムーンゲートのように、いきなりモンスターに襲われる危険のあるところに飛ぶ場合、用心のためにガードをいつでも呼べるようにしておいた方が安心です。

これ以外にガード圏は全く無いというわけではありません。例えばトランメル/フェルツカからロストランドに行くための方法の一つに、海の上に浮かぶ島にある神殿から飛ぶ方法があります。この神殿の建物内は、なにげにガード圏だったりします。

そして街道の途中に石造りの建物がたまに存在しており、そこが「ガードポスト」となっている場合は、そこもガード圏になります。

もう一つ。バッカニアーズ・デンは街であるにもかかわらず、ガードがいません。だから、ガードを呼ぶことは出来ません。これは原典でもある「ウルティマ」シリーズにおいて、この街が「無法者の町」という設定であるためです（徳が低下して街に入れなくなったプレイヤーを救済するための仕掛けでもあったようです）。

どんなときにガードが呼べるのか？

ガード圏では呼べば必ずガードが目の前に現れるわけではありません。では、どんなときにガードは現れるのでしょうか？ それは以下のようなときとなっています。もちろん、ガード圏外で呼んでも意味はありません。

ブリタニアにおいて、犯罪に対する処罰は「死」あるのみです。街中で NPC に間違っ​​て攻撃をして、ガードを呼ばれる・・・ということが昔はよくあったようですね。

モンスターにタゲられている時

戦闘能力の無い人がモンスターに追われていたとしても、ガード圏内に入ればもう安心です。ガードをすかさず呼べば、どこからともなくテレポートしてきたガードが、一撃の下にモンスターを屠ってくれることでしょう。

ガードによって倒されたモンスターの死体は残りませんので、楽してルートはできません。しかしウィンドやガーゴイルシティの入り口付近のように、いきなり危険なモンスターに追われる可能性のあるところでは、これはとても重要なことといえます。

また、エスコート NPC を連れ歩いているとき、その NPC に攻撃を仕掛けると、そこがガード圏ならガードを呼ばれる、ということにもなるようです。

犯罪行為

ガード圏で灰色ネームになったとき、呼ばれればガードが直行してきて処刑されます。例えば、フェルツカでシーフ PC にアイテムが盗まれた時、それから 15 秒以内にガードを呼ぶことができれば、そのシーフを成敗してもらえます。・・・もちろん盗まれたことに気づかなければ、呼ぶことはできませんね・・・。

灰色ネームになるわけではないのですが、シーフ PC が街中でプチレアなどを盗もうとしたとき、NPC に見咎められてしまった場合が、ガード死する一番の原因かもしれません。街の中の樽や箱の中に入っているものは「窃盗」によって取り出すことが可能ですが、NPC の視線が通っているところで、そんな泥棒行為を働けば、容赦なくガードを呼ばれてしまうのです。

ちなみにフェルツカ以外の街でも、NPC の店の中のを拝借することは可能なため、これが NPC に見つかってトランメルの街中で突然ガード死する人を見かけることがあります。・・・私も何度か呼ばれた経験あります・・・。

ガードは無敵なのか？

呼ばれたと同時に出現し、颯爽とモンスターを叩きのめす頼もしいガードですが、決して無敵というわけではなく、ゲーム上のデータはきちんと持っています。もちろん、まともに渡り合おうとしても適うはずはありません。

それでも、ガードが持っていた武器を Disarm で叩き落して入手する・・・といったことを成し遂げた人もいたりします（今は、同じ方法を使っても取れないように修正されているようですが）。

イベントが起きると「ガードでも対処しきれないほどのモンスターの襲撃」な－んてことが、たまにあったりします。ガードでも駄目なら逃げるしか無いだろう・・・と思わずにはられません。が・・・。また、一人一回しか受けることができない「八徳クエスト」の一つは、新米のガードに勇気を与えるクエストだったりしましたね。

そんなこんなで、決して無敵ではないという描かれ方をしているガードたちですが、正直 一般的なレベルで言えば無敵と言って良いような気はします。
