

## 慣れてきたらどうしよう？

ある程度、UOのプレイに慣れてきたらどうしましょう？なにぶんにも確固たる目的が設定されたゲームではないので、いわゆる「飽き」が来る可能性は否定できません。一番、簡単な目標設定としては、やはり特定のスキルを上げること・・・です。沢山のスキルがあるゲームです。1アカウントで1シャードに5～6人までキャラクターを作成可能ですが、それでも全てを覚えきるのは難しいでしょう。意外なスキルの修業が面白かったりするから侮れません。

このWikiでも幾つかの役割に分類してスキルをご紹介しますが、そのカテゴリーが一つ違うだけで、プレイスタイルが大幅に変わります。色々やってみるだけでも、なかなか楽しいと思います。

・・・強大な敵に立ち向かう、というのも大きな目的となりえますね。Doomでアーティファクトが出るまで頑張るもよし、UO:MLで登場したダンジョンの奥に潜むピアレスボスを倒すもよし、チャンピオンエリアに乗り込んでパワースクロールやステータススクロールを入手する危険な冒険に出るもよし、です。この辺は一人ではなかなか難しいというぐらいの高難度な目標になり得ます。

黒閣下こと balron や、古代竜こと ancient wrym、骨竜こと skeletal dragon といった強敵をソロで倒すというのも、やはり一つのステータスといえるでしょう。イルシェナーなら、これらがパラゴン化すれば惨劇の主人公になれる可能性も高いというものです。

UOの世界には様々なダンジョンが口をあけています。その一番奥まで全て踏破することを考えるだけでも、なかなかの時間が掛かる大きな冒険となるでしょうね。

それから、ネトゲですから、積極的に他人に関わるというのもあるいはありかもしれません。自分の店を持つてみるのはどうでしょう？ギルドを立ち上げるか、既存のギルドに参加して、いろんな人と交流するのも楽しいかもしれません。なんのかのいっても一人だけで出来ることには限界がありますしね・・・。

### 一度はやってみようと思えること

ここまで述べたことから冒険の目的を探すのもありますが、そのほか慣れた人が「やってみようか？」と一度は思うことについて、ここでは少しだけですが掘り下げてみましょう。

#### 対人戦

フェルツカではプレイヤーに対しても戦いを挑めます。はぐれPKになるのも良いですし、派閥戦争に加わってみるのも一興でしょう。ギルドシステムを利用することで、ギルド同士の戦争というのも展開できます。

#### ハードコアシャード

一般シャードと呼ばれるところで慣れた人が、一度は行ってみようと思える場所ですね。読んでの字の如し、生活するのはなかなか大変なルールとなっていますが、往年のUOの厳しい世界の息吹を多少は感じ取れるかもしれません。

#### テストセンター

これは慣れた人だけが対象ではないのですが、敢えてこの特別なシャードに行く人は、それなりの理由があるはずですが、そして、その理由になるものは、ある程度ゲームに慣れて情報を集めることが出来なければ見つからないはずですが。

#### 長期褒章

それからプレイを長く続けることでもらえる特殊なアイテムについても触れておきましょう。これが長期的なプレイのモチベーションになることも充分に考えられると思います。特殊な染めタブで色々と着色できるようになって嬉しくなったりしませんか？

---

---