

ハードコアシャード

UO でプレイできるシャードの中には、テストセンター以外にも特殊なシャードが存在します。それが、このハードコアシャードです。このシャードは一般的なシャードよりも厳しいルールになっており、よりシビアな生活ができるようになっています。ある意味では昔の UO に近い雰囲気と言ってもいいのかもしれませんが。

現在、ハードコアシャードとしては「Mugen(無限)」と「Seige Perilous」の 2 つが知られていますが、そこで運用されているルールは微妙に差があるようです。ただ、いずれにしても一般シャードよりもシビアなルールになっていることに間違いはなく、それゆえにヤングのアカウントではログインできないようになっています。

無限の生活

無限シャードが、他の日本シャードと違う点について挙げてみます。

1 アカウントにつき 1 キャラクターしか作れない

それだけに助け合わないと冒険することがままならないともいえますね。複数アカウントがあれば別ですが・・・。

全ファセットでネガティブ行為可能

どこにいても油断は出来ないということになります。昔の UO に近いところですね。

作成直後のキャラクターでも NPC シーフギルドに入れる

つまりいきなり窃盗行為も出来るということです (スキルが低くて盗めるものは限られるでしょうが・・・)。

全ファセットで他者の乗り越えにスタミナ消費

一般シャードではフェルッカだけのルールでしたが、無限では全ファセットでスタミナが必要になります。もちろん、スタミナが減っている時は乗り越えられません。

移動系の魔法に制限

Recall・Sacred Journey は機能しません。したがって、無限シャードでの移動を魔法で行いたいなら Gate Travel が使えるようになるしかありません。また、ダンジョン内では Mark と Gate Travel も使用できません。

アイテム保険は無い

一般シャードでは Blessed 属性 のアイテムも、無限ではそうでなかったりするなど、アイテムロストのリスクが残されています。

ダガーや鋏などにもチャージがある

皮や羽根を剥いたり切ったりすることでチャージは減っていくので、必ずどこかで調達しなければなりません。

NPC にアイテムを売れない

皮や宝石を集めて資金稼ぎをすることは出来ないのです。

NPC は素材を売らない

インゴット・板・羽・羊毛・皮は、自分で調達しなければなりません。

NPC の物価は、一般シャードの 3 倍

秘薬などを調達するのが大変そうですね。

船の DEED 価格は、一般シャードの 9 倍

これは実はかなり大きいかもしれませんが。というのも、無限は Recall 不可なので、「魔法」を上げてない人は 海を越えての移動に船は必須だからです。

ハウスプレイスメントツールの価格は、一般シャードの 3 倍

クラシックハウスの建築費は 5 倍ですが、カスタマイズハウスの土台やカスタマイズパーツの価格は、一般シャードと同じです。

フェルッカで資源は 2 倍取れない

Ore・木材・羊毛・皮・羽といったところですね。

ブレスアイテム

任意のアイテムを 1 つだけ Blessed 状態にできます。cloth blessing deed はマジックプロパティをもつ装備には使えません。

スキルは NPC から習えない

おかげでアクセサリを装備して表示値を上げなければ上昇できないスキルも存在しています。

罫に対して Telekinesis で解除は出来ない

離れて罫をわざと起動させることは出来ないので、穏便に済ませたいなら「罫解除」のスキルで外さなければなりません。

独自のシステムがある

ステータスとスキルの成長に対しては RoT(Rate over Time) システム、派閥システムには Hero/Evil システムが、導入されています。

RoT システム

無限シャードにおける成長システムの根幹です。要は成長に時間が掛かるようになっているシステムと言うか・・・。

まずスキルには「時間ベース」と「材料ベース」に分けられます。詳細が分からないのですが、材料を使って何かを作る＝生産系のスキルが「材料ベース」であり、それ以外は「時間ベース」ということになりそうです。で、「材料ベース」のスキルは上昇に当たり特に何の制限もありません。これは、材料の調達が大変だから・・・でしょうかね。

では、時間ベースの場合はどうなるか？ ですが、70.0 になるまでは特に何も変わりはありません。しかし、70 を超えたスキルがある場合、Rate over Time こと RoT システムが動き出します。平たく言うなら、70 を超えたスキルには一日の上昇量に限界があり、それに達したら、70 を超えて

いるどのスキルも上がらなくなる、というものです。しかも一度上がった場合、タイマーが設定されそれが終わるまではスキルが上がらなくなります。

パラリションに具体的な表がありました。

スキル値	最大上昇ポイント	上昇必要間隔
0 ～ 69.9	制限なし	制限なし
70.0 ～ 79.9	3.6 ポイントまで	5 分
80.0 ～ 98.9	2.0 ポイントまで	10 分
99.0 ～ 120.0	2.0 ポイントまで	15 分

この最大上昇ポイントは、RoT の対象となるスキル全てで共有されます。つまり1つのスキルで最大上昇ポイント分 スキルを上げてしまったら、その日は他のスキルが上がらないのです。それゆえ RoT が動き始めたら、どのスキルを上げるのか考えて行動する必要はありそうです。

ちなみに eSearch アンサー ID #1559 の記述を見る限り、RoT によるスキル上げでは「およそ 49 日で2つの時間ベーススキルを GM にできる」という風になるとのことです。

ステータス上昇に関しても、RoT が働くようなのですが、こちらはもう少し単純なようです。eSearch アンサー ID #1558 によれば、一日のステータスの最大上昇ポイントは6ポイントで、どのステータスが上がるかはスキルによって決まるとのことでした。ペース的には、一般シャードの半分ぐらいですね。

Hero/Evil システム

これは一般シャードのフェルッカで展開されている派閥戦争を拡張したものといえます。「トゥルーブリタニアン」と「メイジ評議会」は Hero 派閥、「シャドウロード」「ミナックス」は Evil 派閥と分けられます。もちろん、本来の派閥同士の争いもそのまま残りますが、Hero/Evil システムでの戦いにも統合されています。

派閥所属者は Lifeforce というポイントを持っています。これは以下の方法で 100 ポイントまで貯めることが可能です。

- ・ 敵対派閥モンスターを倒すと 1 ポイント上昇
- ・ 敵対派閥メンバーを倒すと、その者が持っていた Lifeforce の 20%を奪う

Lifeforce が低下するのは以下のときです。

- ・ 敵対メンバーに倒されると、20%を奪われる
- ・ 同じ派閥メンバーを不当に殺すと全ポイントを失い、キルポイントは半減し、殺人報告をされる。殺した相手が同じギルドのメンバーだったり犯罪者だったりしたときは、これは起きません。

で、Hero 側は「I invoke my good powers」、Evil 側は「I invoke my evil powers」と発言することで、Lifeforce のポイントを使って以下のことが出来るようになります。

Evil/Good の探索 (1 ポイント)

周囲に敵対する勢力がいるかどうかを感じ取る。効果時間は短い。

装備の着色 (5 ポイント)

防具や服の色が、Hero なら白、Evil なら黒になる。効果は永続。

使い魔の召喚 (10 ポイント)

Hero なら silver wolf、Evil なら dark wolf を召喚し、共に戦わせる。効果時間は 30 分。

馬の召喚 (30 ポイント)

Hero なら silver steed、Evil なら dark steed を召喚し、騎乗できる。効果時間は 30 分。

Holy Shield / Unholy Shield (40 ポイント)

全てのモンスターと派閥ガードから無視されるようになる。効果時間は 60 分。

Bless (60 ポイント)

装備に Blessed 属性を付与する。効果時間は 30 分で残り時間は表示される。

結構色々なことが出来るようになるようですね。
