

- ・「鍛冶」「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」「武器学」
- ・「書写」「錬金術」「味見」「調理」「測量」
- ・「採掘」「伐採」「釣り」

## 生産職の基本

「鍛冶」「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」「書写」「錬金術」「調理」「測量」  
「味見」「武器学」

実はUOほど生産職が充実しているゲームはなかなかありません。戦闘とは一切無縁のまま生活し続けることだって十分に可能なのです。上に挙げたように生産に関連するスキルは、実は他のどの分類よりも多かったです。

「味見」は物を生産できるわけではないのですが、「錬金術」にちょっと関わります。「調理」にはあまり関係ないのが不思議ですけど(笑)。

「武器学」はパブリッシュ44で、高品質の武器や防具を作った時に、少々のプラス補正を与えるスキルになろうとしています。

生産のための操作は、どのスキルでも共通です。まず生産に必要なツール(もちろんスキルごとに違います)を用意します。そのツールをダブルクリックすると、生産メニューが開かれますので、そこから作りたい物を選ぶ・・・これが基本です。

上記は「鍛冶」の生産メニューですが、他のスキルでも生産メニューは皆同じ構成になっています。どのスキルでも生産可能なアイテムはカテゴリー分けされています。ここから望むものを見つけるのが最初は大変かもしれませんね。これは何度もやって慣れるしかないところです。アイテム選択ウィンドウは複数ページになっていることも多く、その場合は「前へ」「次へ」といったメニューが現われるので、それでページを行き来します。ただ、このページを覚えてくれないので、生産するたびにページをめくり直さなければいけないのが、ちょっとだけ難のあるところです。

カテゴリーの一番上は必ず「作成履歴」となっていて、これまで作ったアイテムが履歴として残っており、ここから生産することも可能です。どのカテゴリーかド忘れしても、履歴に残っていれば安心です。右下の「再作成」をクリックすれば直前に作成した(失敗したものも含む)をもう一度作れます。

アイテムの左右にアイコンがありますね。左側の矢印上の方をクリックすれば、即座に生産が実施されますが、右側のアイコンをクリックすると、そのアイテム個別の情報ウィンドウに移動できます。例えば・・・

・・・こんな感じです。ここでは実際の作成成功確率と、作成難度・材料を確認できます。材料の中には手に入れるのが困難なものも含まれています。具体的にどのような材料が必要になり、どのような方法で入手するのかについては、こちらにもまとめてあるので御覧下さい。

タリスマンをつけて生産確率が上がる場合は、それが反映された確率になりますが、この画面でタリスマンの着脱をしても数値は変動しません。ここで「戻る」をクリックすると、元のメニューに戻るのですがページを記憶してくれないので、ページをめくらなければならないアイテムの場合、いちいちまた「次へ」をクリックしなければなりません。

個別アイテム情報のウィンドウでも「作成」をクリックすれば、そのアイテムの作成を実行します。「高品質」については次項で説明します。スキル GM 以上の場合、高品質品を作った時に自分の名前をアイテムに付加できますが、それを付加しないようにする設定が、生産メニュー上では可能です。

生産メニューからは、スキルに応じて可能な他の作業も出来るようになっていきます。これにより武具の修理や強化などが可能になります(「鍛冶」の場合は「アイテムを溶かす」というメニューがありますね)。ingot・scale・leather・wood に関しては、どの材質を使うのかをあらかじめ選択するようになっていきます。選択した材質の素材を使って生産が行われるというわけです。

いずれにしても、生産職のスキルを使った作業は、生産ツールを使用しなければ始まらないことだけは間違いありません。金属製品を溶かすのは「採掘」ですが、やはり「鍛冶」の生産メニューを開かなければなりません。log(丸太)を board(板)にするには「大工」の生産メニューを開かなければなりません。今や肉を焼くためにもフライパンなどの生産ツールから「調理」の生産メニューを開かなければならず、過去の UO とは状況が変わっています。

ところで、UO:KR の生産メニューはデザインこそ、ほぼ同じですが機能は強化されています。特に繰り返し作業になりがちな生産作業の手間を大幅に軽減できるため、ここの部分だけでも UO:KR クライアントを使用する価値はありそうです。

その大きなポイントは作成数オプションを指定できることです。必要な材料とチャージが充分残っている生産ツールがあれば、数を指定してアイテムを作成したり、もしくは材料やツールのチャージがある限り作成し続けたりも出来るようになっていきます(材料やツールのチャージが無くなったら作成作業は中断される)。

この数を指定した生産は、一気に作るのではなく、アイテム 1 つの作成を繰り返す処理になっています。「錬金術」の薬樽に入れる動作も 1 つずつ行われるので、空き瓶が 1 本でもあれば、指定した作成数の薬がどんどん樽に注がれていきます。もし「鍛冶」や「裁縫」なら salvage bag を併用することで、材料のリサイクルをしながらの生産修行が出来ますので、これまたかなり便利です。

上記の画面には、さらに「クエストアイテム指定」というチェックボックスもありますね。これは ハートウッド で受ける エルフ の生産クエストをこなす時に、かなり絶大な効果があります。

### 標準品質 (NQ) と高品質 (HQ)

生産するアイテムには品質の違いがあります。最初は標準品質ですが、スキルが高くなると高品質なものも作れるようになります。武器や防具など数値的なデータがあるアイテムの場合、高品質だと数値が標準品質のものより高くなり、「武器学」が 20 以上あればさらに数値がよくなります。

標準品質は「NQ」、高品質は「HQ」と略されますが、これはゲーム中のアイテム表記とは関係ありません。ゲーム中の表記は高品質なら「高品質」とアイテムプロパティに表示されますが、標準品質の場合は何も現われません。

例えば衣類のように数値的なデータが無いアイテムでも、高品質品は作成可能ですがアイテム名に「高品質」と出る以外にはあまり意味は無いように感じるかもしれません。しかし、生産スキルが GM 以上の場合、高品質品には作った人の名前をアイテムに付加出来ます。これは「銘入り」と言われます。自分の銘入りの服や道具を使ってもらえると、なんか嬉しくなったりしませんか？

前項のメニューで「銘：入れる」となっていますが、これが高品質品に自分の名前を入れる設定であることを表します。このメニューで名前を入れない設定にしたり、高品質が出来るたびに問い合わせたりする設定に変更も可能です。プレイヤーの中には、他人の名前が入っているものを敬遠する人もいらっしゃるらしいので、店で物を売るときに敢えて銘を入れないようにする選択もできるようになっていきます。

なお、スタックするアイテムは基本的に高品質でも銘は入らないようです。

### 武具の修理

生産職で作成できるもののうち、武器や防具には耐久力が設定されています。戦闘を繰り返すたびに、この耐久力はどんどん減っていきます。0になったら今度は上限値が減るようになり、上限値も0になったらその武具は壊れてなくなってしまいます。だから、武具を修理してもらうために、生産職の技術は欠かせないのです。

当初は、街中に修理を請け負う職人さんが何人も立っていて、そういった人たちに武具の修理をお願いするのが普通でした。複数のキャラクターが作れるので、同じアカウントで職人のスキルを持ったキャラクターを育てたりするプレイヤーも多いでしょう（戦士系のキャラクターを作った人は、次に職人を育てようとする傾向が強いとよく言われます・・・私もです）。

街中の人に修理を依頼するにしても、「見知らぬ人にアイテムを渡すことへの不安」から躊躇ってしまう人もいます（実際トラブルが無いわけでもないです）。また修理できる人がいつでもいるというわけではありません（NPC 職人は修理をしてくれませんので）。

そうしたことに對する一定の解決策として導入されたのが、Repair Service Contract 通称「修理 DEED」です。正確に訳すと「修理サービス契約書」といったところですが、証書の形になったものを、UO では普通に "DEED" ということから、修理 DEED という呼び方で通用しています。

これを作るのは簡単で、blank scroll を用意し（街の inscriber( 書士 ) や mage( 魔法使い )、mapmaker( 地図屋 ) が売ってくれます）、生産メニューで「修理」を選んでターゲットするだけです。そうすると「Repair Service Contract - (スキル名)(熟練度)」という形式の証書が作成されます。GM 以上の人を作れば HQ 品となり作成者の銘も入ります。スキルが 50 以上あれば、修理 DEED が作成可能です。

これを持っていれば、そのスキルを持った人がその場にいなくても、武具の修理ができるようになります。便利な反面、人と人とのコミュニケーションの機会が失われたと感じている人もいますが・・・。

修理 DEED の使い方はちょっと特殊で、街に赴き、それぞれのスキルを教えてくれる NPC がいる店内に行かなければなりません。そして、修理 DEED をダブルクリックするとターゲットカーソルが出てきますので、これで修理したいものをターゲットすれば、その武具が修理されます。

修理の成功率は、その修理 DEED を作った人のスキル値で判定されます。だから修理 DEED に書き込まれているスキルが高いほど、効果の高い修理 DEED であると言えますね。修理 DEED が作れるスキルは「鍛冶」「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」の5つです。

武器防具の中には、この修理 DEED では修理できないものもあります。その場合は、実際にスキルを持っている PC さんに修理をお願いしなければなりません。例えば、頭防具である bear mask や、deer mask がそうです（今後の仕様変更で、この辺は変わるかもしれませんがね）。

## 色々な注文生産

生産スキルがあると、街で色々な注文を NPC から受けることにより、色々なアイテムを受け取れます。生産職をやるなら、一度は体験することになるはずですね。

## バルクオーダー

「鍛冶」「裁縫」のスキルがあるなら、街の NPC に話しかけることで、バルクオーダー（大量注文）を受けられます。これでは手に入らないアイテムが褒章品として受け取れるため、多くの職人たちが日々この仕事に勤しんでいます。これについて、上のリンクにてもう少しだけ解説します。

## エルフのクエスト

「鍛冶」「裁縫」はもちろん、それ以外の生産スキルでもハートウッドに行けば、エルフからのクエストで色々なアイテムを入手出来るようになりました。特定のアイテムの生産を可能にするレシピなど、これでは手に入らないアイテムがあります。単調なスキル上げの励みにもなるかと思えます。これについて、上のリンクにてもう少しだけ解説します。

## 使える素材

「鍛冶」「細工」は様々な金属 (ingot)、「裁縫」は様々な皮 (hide/leather)、「大工」「弓矢工」はさまざまな木材 (log/board) を扱えます。どんなものが使えるかは、それぞれのスキルが必要な値に達しているかどうかで決まります。スキルの説明にも書いてありますが、ここに必要なスキル値をまとめておきましょう。

### 金属

以下の表は「採掘」でその種類の ore を掘り出したり、ingot に精製したりできるようになるスキル値であり、生産に使用できる ingot も「鍛冶」「細工」のスキル値が同じ値に達しているかどうかで決まります。金属製品を溶かす場合に必要「採掘」のスキル値も同様です。どのスキルでも決定に使用される値は以下の表で共通しています。

(ノーマル)	dullcopper	shadowiron	copper	bronze	golden	agapite	verite	valorite
0	65	70	75	80	85	90	95	99

ノーマルの鉄 (iron) は、よく「N鉄」と略されます。

### 皮革

以下の表は「裁縫」で材料として使用できるようになるスキル値です。革製品を鋏で切って革に戻すことが可能になるスキル値でもあります。hide の状態だとかさばるので鋏で切って leather に整形できますが、この整形にスキルは必要ありません。ノーマル以外の革の名称・日本語に訳そうとすると、いずれも「とげとげの」というような意味合いになります。

(ノーマル)	spined	horned	barbed
0	65	80	99

皮はそれぞれが「N皮」「S皮」「H皮」「B皮」と略されることも多いです。

### 木材

以下の表は「大工」「弓矢工」で材料として使用できるようになるスキル値です。また「伐採」で log を切り出すのに必要なスキル値でもあります。log の状態だとかさばるので、board にする

のが一般的ですが、これは生産メニューを開くことから分かるように、扱えるだけのスキル値がなければできません。ちなみに「細工」でも木材を使った生産品がありますが、残念ながら木材を自由に選ぶことはできません。

(ノーマル)	oak	ash	yew	heartwood	bloodwood	frostwood
0	65	80	95	100	95	95

必要スキル値が小さな順に並んでいませんが、これはレア度の低い順番で並んでいるからです。シャード全体で切り出せる木の絶対数は、frostwoodが一番少ないのです。

## 資材集め

### 「採掘」「伐採」「釣り」

上記3つは生産者が使う材料調達のために重要なスキルとなっています。メニューこそ開きませんが、作業に必要なツールは決まっています。それをダブルクリックした後、場所をターゲットすることで作業は進められます。「採掘」なら岩肌が洞窟の中の床、「伐採」なら樹木、「釣り」なら川や海の水面が対象になります。

過去の「伐採」は非常に時間の掛かるものでしたが、UO:MLで仕様が変わり「採掘」と同じようなペースで進められるようになりました。

「採掘」で掘り出せる ore の種類や、「伐採」で切り出せる log の種類は、各シャードごとに固定で決まっていたのですが、PUB46で同じポイントでも種類がランダムで変更されるようになってしまいました。いずれにしても、その種類の取り扱いが可能なスキル値に達していない場合は、ノーマルの ore や log にしかありません。どれくらいスキルが必要なのかは、前節の表から確認できます(双方のスキルの個別説明にも同じ表があります)。

「釣り」については、ターゲットしたポイントが重要になります。そこが"浅瀬"なのか"海"なのかで微妙に釣れるものが変わるからです。特に違う点として、"海"では sea serpent が釣れる可能性があることが挙げられます。このため、戦闘の心得 (Mind Blast がストレス無く使える程度であれば大丈夫です)が全く無い場合は危険が大きくなります。最終的なスキル上げは"海"でなければならず、そのためには船による移動がほぼ必須となります。

ところで、この3つ・・・微妙に使用感が違います。その最大の原因は、以下の違いがあるからとされます。

スキル	ツール装備	使用後の装備	騎乗
「 <u>採掘</u> 」	pickaxe/shovel 装備不要	不変	不可
「 <u>伐採</u> 」	axe 類 装備必須	-	可能
「 <u>釣り</u> 」	fishing pole 装備不要	持ち変わる	不可

要するに「伐採」以外は騎乗していたら駄目で、「伐採」はツール(=axe 類)を実際に持ち、それをダブルクリックしなければならない・・・ということですね。過去には「伐採」も騎乗不可だったような記憶はあります。鍛冶屋のチュートリアルでは、確かツルハシ (pickaxe) を実際に装備して掘るように言われていたような気がします。

この3つの行為、きちんと専用のアクションパターンがありますし、それを見るためには、騎乗していない時でなければなりません。だから「道具を手を持ち、騎乗は不可」というのが基本スタンスだったのではないかと思います。

ちなみにブリタニアの各地に点在している畑の中には、ダブルクリックすることで、carrot(人参)や onion(玉ねぎ)などの野菜を収穫できるものもあります。ペットの餌として使えるほか「調理」の材料にもなりますね。同じ要領で小麦も収穫できますが、これはそのままでは使えず「調理」で小麦粉にする必要があります。

「裁縫」に使う布は、幾つかの方法でお金もスキルも必要なく作れます(具体的な方法はスキルの説明を御参照ください)。皮は・・モンスターや動物と戦って、その死体から採取する必要があります。布も皮も NPC から買えますが、自力で入手する手段を知っていれば、その方が安上がりです。

### ファセットによる差

フェルツカでは資材を得られる量が他の2倍になります。「採掘」の ore(鉱石)と「伐採」の log(丸太)の他、クリーチャーの死体から刃物を当てて手に入れる hide(皮)や feather(羽根)が、この対象となります。つい最近のパブリッシュで、dragon 類の死体に刃物を当てたときに得られる scale(鱗)も対象となるように変更されました。

掘り師や樵がネガティブ行為上等のフェルツカに、それでも向かうのはこれが理由です。

### 種族による差

ヒューマンかエルフかで、資材集めの結果に若干の違いがあります。

ヒューマンは産出量がエルフと比べて10%増しになります。これは「採掘」による ore(鉱石)、「伐採」による log(丸太)と、モンスターの死体から採集できる hide(皮)が対象です。フェルツカなら、さらに2倍になるわけです。例えば「伐採」の log(丸太)だと取れる数は以下ようになります。

種族	トランメル	フェルツカ
<u>ヒューマン</u>	11	22
<u>エルフ</u>	10	20

一方でエルフは産出量こそヒューマンより少ないですが、ノーマル以外の鉱石や丸太を手に入れる確率が上がります。特殊素材を手に入れる確率も上がるようです。さらにエルフが採集したポイントが、再び採集できるようになる時間はヒューマンが採集したときよりも早くなるそうです。

- 
- ・「鍛冶」「裁縫」「細工」「大工」「弓矢工」
  - ・「書写」「錬金術」「味見」「調理」「測量」
  - ・「採掘」「伐採」「釣り」
-