

- ・「動物学」「調教」「獣医学」「牧羊」
- ・「音楽」「不調和」「沈静化」「扇動」

## タイマーの能力

「動物学」「調教」「獣医学」「牧羊」

こちらではタイマーのスキルを考えます。タイマーといえはなんといってもタイムをしないことには始まりません。特に道具は必要ありませんので、「調教」のスキルを直接使用して、タイムしたい相手をタゲることになります。小っ恥ずかしい台詞がたくさん出るでしょうけど、そのうち気にならなくなります(笑)。

タイムに失敗したときは「失敗した」とメッセージが出ますが、成功したときは何も出ないため、パッと見て成功したことに気づかないこともあるかもしれません。PUB53以降は成功した時もメッセージが出るようになったので分かりやすくなります。

「獣医学」でペットを治療したい場合は、包帯(clean bandage)をダブルクリックして、ペットをターゲットすればOKです。この辺の感覚はPCに対して「治療」で包帯を巻くのと同じ感覚です。

ペットなどのクリーチャーの能力を確認するには「動物学」を使えば良いです。スキルを直接使用して、能力を見たいクリーチャーをターゲットします。個体ごとの能力差が存在するゲームですから、タイム前に能力値を確認するのは大事なことです。

タイムしたペットの扱い方や具体的なタイムの成功率については、こちらの方で解説しています。

それから「牧羊」についても考えますが、こちらはcrook(羊飼いの杖)を持っていないければなりません(バックパックの中にあればOKです)。杖をダブルクリックして、まずは対象をタゲります。この時点でスキル判定に失敗した場合は「納得させられなかった」とシステムメッセージが出ます。

スキル判定に成功したなら、次にその対象を動かしたいポイントをタゲれば、そこに対象は動きます。クリーチャー(他PCも含む)を指定すれば、そのクリーチャーについていくようになります。

指定した場所にクリーチャーが着いたら、そこでスキルの効果は終了しますが、他クリーチャーを指定した場合はいつまでたっても解除されないの、ついていかせるのを止めさせたい時は、改めて「牧羊」を使って画面上のポイントを指定してやれば良いでしょう。

## ペット探し

タイムをする上で知っていた方が良いことが幾つかあります。

普通の動物ならば、タイムに苦労することはありません。しかし、相手が自分に襲い掛かるモンスターなら、当然自分が攻撃されることを覚悟しなければなりません。物理抵抗もですが、魔法を使うクリーチャーやドラゴンが相手なら炎抵抗を中心に、その他の属性抵抗値も上げておい

た方が無難といえます。秘薬低減装備が絡んで自由が利かず、勝負に出ることもありそうですが・・・。

それから、タイムするクリーチャーの中には「怒る」ものがあります。dragon や drake、white wylm、swamp dragon、lesser hiryu、hiryu といたドラゴン系、nightmare や cu sidhe など強力なクリーチャーの殆どが怒ります。怒る確率は80%・・・つまりタイムをしようとした場合、怒る割合の方がはるかに高いのです。怒ったクリーチャーは、タイムしようとした本人に容赦なく襲い掛かります。

怒らせてしまったものは仕方がありません。攻撃をあまり受けないように注意しながら、辛抱強く連続でタイムを試み、怒らせずにタイムに入れるまで頑張りましょう。これを円滑に進めるために「UseSkill-Animal Taming WaitForTarg LastTarget」のマクロは是非用意しておきましょう。一度タイムを開始したら、あとはこのマクロでタイムを続けるわけですね。

UO:ML 以前のクリーチャーは「沈静化」で怒りモードを抑えつけることも可能ですが、UO:ML で登場したクリーチャーは、怒りモードになった瞬間「沈静化」が解除されるようです。バード技能を使う場合は注意しておきましょう。

弱らせなければタイムに入れないクリーチャーもいます。それは giant beetle、fire beetle といったカブトムシ系です。これについては、例えば自分のペットをけしかけるなどして、ダメージを与える必要があります。魔法や飛び道具でダメージを与えると、高速移動を始め、非常に危険ですので御注意下さい。

殆ど瀕死の状態になるまでダメージを与えると、メッセージが出ます。そうしたら、ようやくタイムに入れます。勢い余ってペットが止めを刺してしまうこともあるので、stop 命令 騎乗ぐらいのパターンを作っておきたいですね。

これを抜きにしても、HP が半分以下になったクリーチャーは動きが鈍くなるので、タイムしやすくなります。自分で攻撃できない？ ほら、そのためにペットを連れ歩くのですよ(笑)。

## ペットへの命令

タイマーは当然自分が連れ歩いているペットが主戦力です。ですから、ペットへの命令方法やその要領を知っておかなければ困ってしまいますね。ペットに命令するには発言コマンドを使うか、ペットをクリックして現れるコマンドメニューを使うかします。

発言コマンドの方が当然素早く出せますから、マクロ登録していつでも発言できるようにするのが基本です。マクロとしては「say (命令)」が一般的ですが、「whisper (命令)」などでも問題ありません。

連れ歩けるペットの数や、命令が成功する確率などについては、こちらの方で解説しているのをご確認ください。誰でも騎乗可能なペットについては、命令は必ず成功します。

### 発言コマンドによる命令の出し方

ペットに出す命令の発言コマンドについては、が、ペットをコントロールすることを念頭に置いた説明をもう少ししておきます。日本語(カタカナ)の発言コマンドは、そのままコマンドメニューに現れる命令となります。

命令をするための発言コマンドは「(命令対象)(命令)」という並びになります。命令対象を「all」にすれば、連れ歩いている騎乗していないペット全てへの命令になります。主にマクロ登録するのは、この「all ~」でしょうね。

この命令対象にペットの名前をいれてやれば、そのペットのみへの命令になります。複数連れ

歩いているときに、一匹は待たせて、一匹だけ付いてこさせる・・・とかいうことが、個別命令で可能になります。ただし、ペットの名前にスペースが含まれている場合、発言コマンドで個別命令を出せません。ペットをクリックして、コマンドメニューを使った場合、必ずそのペットへの個別命令となるので、スペースを含んだ名前のペットに個別命令を出したいときは、これを利用することになります。

### 目的に応じた命令

自分について移動させたいときは「follow me」を使います。この命令を出すと、ペットは自分に向かって近づき連れ歩けるようになります。「follow」命令だけ(meを付けない)にすれば、ターゲットカーソルが出るので、ついて歩かせたい相手を選べるようになります。それから連れて歩かせる場合、NPCやPCベンダーを乗り越えて進まないの、PCの家などでは注意した方が良いでしょう(テレポーターにはついてくるので、それを使って呼び寄せることは可能です)。

自分の場所に呼び寄せたいときも「follow」を使えますが、「come」を使う方が早いこともあります。この命令を出すと、飛行能力や魔法など自分に出来るあらゆる手段を使って、主人に近づこうとするため効率が良いからです。「come」は「follow」と違って主人のみが対象となることにも注意してください。「come」だけだと呼び寄せるだけなので、連れ歩くときは改めて「follow me」命令を出しておいた方が安全です。これを交互に繰り返すことで、ペットを迅速に呼び寄せることが出来るというテクニックもあります。

「牧羊」は、この命令をクリーチャーに出すスキルだと思っても良いでしょう(正確にはクリーチャーだけでなく、画面上の場所を指定できる点が「follow」命令とは違います)。ペットではないので、それ以外の命令は出せませんが、ハーメルンの笛吹きさながらに、数は無制限でついて歩かせることが可能です。クリーチャーを指定していた場合、さらに「牧羊」で別の場所に移動させない限り、ずっとそのクリーチャーの後をついて回ります。

その場で待機させるときは「stay」になります。「all follow me」と「all stay」は、たとえテイマーでなくても登録しておく便利なコマンドです。これがあれば気常用のペットから降りているときに便利だからです。

「stop」は「stay」と同じような意味に見えるかもしれませんが、こちらは待機の命令ではありません。この命令は、それ以前の命令や行動を止める指示になります。それ以降、ペットは攻撃されても反撃しなくなります。

騎乗可能なペットを戦わせていると「戦闘中なのでペットに騎乗できない・・・」ということが、よく起こります。そんな時は「stop」命令を出して行動を停止させると、騎乗できるようになります。

また、PUB51でペットAIに修正が加わり、「stop」命令でペットによるガードを解除するという明確な役割が追加されました。これについては「guard」命令の方でもう少し解説します。

はっきりと攻撃目標を指定して戦わせたいときは「attack」もしくは「kill」を出すことになります。これはどちらでも同じ意味の命令です。ターゲットカーソルが出るので、攻撃目標を指示しましょう。

たとえトランメルでもギルドに入っていた場合、自分やギルドメンバーを攻撃目標として指定可能になります(フェルツカならギルドとか関係なく可能です)。容赦なく噛みつかれますので、そのつもりが無いのならターゲットミスには注意してください。割と簡単に死ねます。

「guard」命令を出すと、ペットは主人を守るように行動します。具体的には、その主人がモンス

ターにタグられた時や、主人が自分からモンスターをターゲットした時、そのモンスターを攻撃するようになります。この命令でガードされている飼い主の名前には「ガード」というタグがつきます。ちなみに飼い主以外をガードさせられません。

特に攻撃対象を指定せずに戦闘エリアを歩く場合、テイマーは連れ歩いているペットに、「guard」と「follow me」の命令を出して自分をガードさせるのが基本となるでしょう。そうすれば、テイマー本人を攻撃しようとするモンスターに対し、ペットは次々に襲いかかって退治してくれるようになります。

PUB51でペットによるガードについてAIが多少変更され、「guard」命令でガードを行っているペットにカーソルを持っていくと「ガード中」という表示がされるようになりました。これにより、どのペットにガードしてもらっているかが分かりやすくなりました。なお「ガード中」の状態は「stop」命令で明示的に解除が可能になりました。

また「ガード中」かどうかで、「follow」や「stay」の命令に対するペットの行動に違いが出ています。もし「ガード中」で無い場合、「follow」や「stay」命令を受けたペットは自分が攻撃を受けても反撃をしないようになりました。これらの命令を出すときはペットが「ガード中」かどうかで行動パターンが変わるということに注意しておきましょう。

なおガード命令を出せるペットは6匹までとなっています。これを超えてガード命令を出そうとすると警告のシステムメッセージが出ます。この数には厩舎に入っているペットもカウントされるので、預ける前に「stop」命令を出すなどの注意をした方がよいかもしれません。～

「friend」命令を出すと、さらにターゲットカーソルが出ます。それでPCをターゲットしたら、そのPCをペットにとってのフレンドとして登録できます。フレンドPCは、そのペットに対して「follow」「come」「stay」といった移動系の命令が出せるようになる他、パックアニマル(pack horse(荷馬)・pack llama(荷ラマ)・giant beetle(カブトムシ))のバックパックを開いて、荷物の出し入れが出来るようになります。家の引越しの手伝いなどで、カブトムシを連れて行くときこういうとき荷物運びの助けになるでしょうね。

で、このフレンドの登録ですが、発言コマンドで解除は出来ません。解除したい場合、ペットをクリックしてコマンドメニューを出し、「フレンド」のサブメニュー「解除」を選ぶ必要があります。

ちなみに親愛化したパックアニマルに対しては、「drop」という命令を出すことで、バックパックの中のものを全部出させることが可能になります。・ ・ ・ただ、乱雑に床に散らばるのは気まずいので、きちんと自分で出し入れした方が良い様な気はします。

ペットを他人に譲渡するときは「transfer」、ペットを野生に戻す(スロットや厩舎容量不足などの事情で必要になることがあります)時は「release」というコマンドになります。

余談ですが、一度でもタイムされたクリーチャーは「release」されてもPCにちょっと友好的になります。具体的に言うと、EVIL属性(PCが近づくと襲い掛かる性質)のクリーチャーを見かけると、果敢に攻撃を仕掛けるようになります。不意に一緒に戦ってくれる動物がいたりしたら、これが理由でしょう。

### ダッシュするペットたち

ペットに「guard」命令を出しているときは「ペットには自衛意識がある」ということに注意しましょう。どういうことか？という、たとえ「follow」命令や「stay」命令を出していても、主がタグられれば、そのモンスターに反撃に向かうということです。それも追い切れないほど猛然とダッシュしていきます。

PUB51以降「guard」命令を出している場合、ペットの上にマウスカーソルを持っていくと「ガード中」と表示されるようになりましたので、降りるときに意識すると良いでしょう。この状態は「stop」命令を出すことで解除可能ですから、ペットから降りて待機させたいときは、「stop」「stay」という順番が良いといえそうです。

「ガード中」でない場合ペットは自分がタゲられて攻撃を受けても反撃しないようになっていきます。この仕様変更(PUB51)のおかげで、不意のダッシュは殆ど防げるようになりましたが、逆に戦わせたいときは注意をしたほうが良いかもしれませんね。

「guard」命令を受けて「ガード中」のペットを、家の中で「stay」させるときは、不意にダッシュしても大丈夫なように家にスペースを作る必要があります(よく「駐車場」といわれたりしますね)。まあ「stop」命令で「ガード中」の状態を解除した方が楽といえば楽ですが・・・。

ペットは自分で扉を開けてまでダッシュはしないので、テレポーターが無い壁と扉で囲まれた部屋があればOKです。本棚や机のように通行できないアイテムをロックダウンするだけでは、このダッシュは止められません(ハウスアドオンなら大丈夫のようですが)。

ハウスカスタマイズで置ける水地のような床パーツは通行不可能な地形ですが視線が通ってしまうので駐車場を囲むのには適しません。というのも、魔法が使えるペットは、視線が通るならTeleportで移動して結局ダッシュしてしまうからです。駐車場を作るときは、視線をさえぎる壁で囲むようにしましょう。

それから、ペットに餌をあげると忠誠度が最大まで回復しますが、「stay」や「follow」の命令は忘れてしまうようです。そのため、ふらふらとどこかに歩き始めてしまうこともよくあります。餌をあげた時は、改めて「stay」なり「follow」なりの命令を出し直すようにしましょう。

#### ペット以外に命令が出せるもの

ところで、ここで列挙したペットに対して出す命令ですが、実はペット以外にも出せる対象があったりします。それは・・・

- ・お金を払って雇ったNPC(傭兵という扱いになります)
  - ・町の中などを歩いているNPCをクリックしてコマンドメニューを開いて「雇う」というコマンドが出てくるなら、傭兵として従わせることが可能です(給料を支払う必要があります)。
- ・魔法で召喚できるクリーチャーの一部(以下が命令を出せるクリーチャーの召喚呪文です・・・全て「Summon」が付いていますね)
  - ・[Summon Creature](#)
  - ・[Summon Air Elemental](#)
  - ・[Summon Daemon](#)
  - ・[Summon Earth Elemental](#)
  - ・[Summon Fire Elemental](#)
  - ・[Summon Water Elemental](#)
  - ・[Summon Fey](#)
  - ・[Summon Fiend](#)
- ・アーケニスト呪文 [Dryad Allure](#) で魅了させた亜人間系モンスター
- ・「[細工](#)」で作られたメイドゴーレム

これらのうち、メイドゴーレム以外はさすがに他者に譲渡は出来ません。「release」すると、NPC傭兵は解雇された扱いとなり、その場で雇い主の制御から離れます。召喚/魅了したクリーチャーについては、その場で消滅します(召喚生物は時間経過でも消えます)。

それ以外の挙動については、ペットと特に変わりがありません。

ここに挙げた以外にも、様々な召喚生物などプレイヤーが呼び出したり出来るクリーチャーは存在しますが、一定の基準に従って自動的に動くため、プレイヤーが命令を出して直接操作は出来ません。

## バードの能力

「音楽」 「不調和」 「沈静化」 「扇動」

バードの能力は音楽をベースとするだけに、まず楽器を用意しなければなりません。楽器には様々な種類がありますが、音色以外に違いはありません（品質やマジックプロパティによる違いはありますが）。

楽器を単にダブルクリックすると、その楽器を弾けます。「音楽」はこれだけで上げていけます。ダブルクリックでただ鳴らすだけなら楽器のチャージは減りません（チャージは、その楽器を使ってバード能力を行使した時に減ります）。

バード能力を使いたい場合は、それぞれのスキルの直接使用で行います。この際使用される楽器は一番最後に弾いた楽器になります。使いたいマジックプロパティなどがある場合、バード能力を使う前に使いたい楽器を弾いておく必要があります。

実際にどれくらいの確率でバード技能が有効なのかについては、ので御確認ください。

バード能力の効果は視線が通った相手にしか通じません。これは一度バード能力が掛かった後も同様です。透明になったり視線を切ったりすると、10秒以内に再び視線が通る状態に復帰しないと、バード能力の効果が解除されてしまいます。・・・それでも、逃げる必要がある時は躊躇せず逃げるべきですけどね。

それから、バード能力全般で連続使用は出来ないようになっているので注意しましょう。つまり「沈静化」を使えば、スキル遅延が解消されるまで「沈静化」だけでなく「不調和」や「扇動」も使えないということです。バード能力の連続使用は成功しても失敗しても不可能であることは、絶対に覚えておかなければなりません。

スキル遅延の時間は、かなりまちまちで知らずにいると困るときがあります。その辺の違いをまとめてみましょう。基本的なスキル遅延は10秒と覚えておけば良いでしょうかねえ。

スキル	成功時の遅延	失敗時の遅延
「不調和」	10秒	5秒
「沈静化」	5秒	10秒
「扇動」	10秒	10秒

fire horn

それからバードでなければ使えない fire horn というのがあります。これは炎を起こして攻撃する楽器です。1回使うたびにメイジ秘薬の1つ Sulfurous Ash が4つ必要です。ダブルクリックし、自分の付近をターゲットするとその周囲にいる敵全体に火柱が上がります。目標が複数あっても秘薬の消費量は変わりません。

与えるダメージには「音楽」「不調和」「沈静化」「扇動」というバード関連スキル全てが絡みます。特に「不調和」「扇動」という攻撃性の高いスキルが及ぼす影響が大きくなるようになっています。全てのスキルが80ぐらいあれば、かなり安定したダメージを与えることが可能になりますが、素早い連続使用は出来ません。ごく低い確率で fire horn 自体が壊れる可能性もあります。壊れた場合 fire horn は消滅します(意外に壊れることが多い印象です)。

具体的なダメージ量の計算方法は、が覚えるほどのことではないかも。

---

- ・「動物学」「調教」「獣医学」「牧羊」
  - ・「音楽」「不調和」「沈静化」「扇動」
-