

UO:KR におけるスキル分類

2007 年夏現在も開発中 (といわざるを得ない状況です) の新クライアント「駐りし王国」は、インターフェースが変わったのに伴い、スキルの分類方法も変わっています。旧来の 2D クライアントは、スキルの性格による分類といえるものでしたが、今回はスキルの効果を役割に沿って分けている、といえるでしょう。そこで新クライアントの分類に従ったスキルの一覧をここに挙げてみましょう。

ちなみに現在は、2D クライアントでもデフォルトのグループ分けも、ここに書いたもの・・・つまり、UO:KR クライアントと同じになりました。以前は、微妙に分かりづらい分類だったのですが、それも過去の話のようです。各分類名の英語表記は、2D クライアントで確認できるものです (英語版の UO:KR クライアントでも同様でしょうね) 。

ちなみに「カスタム」というタブもあり、ここに自分が使うスキルを並べることが出来るようになっています。ただ、それ以上新たなタブを作ることは出来ないようですね。

スキル名の英語表記は、廃止された 3D クライアントに準じています。簡単に言うなら、3D クライアント形式とは長い英単語を短縮しているもの、と言う風に言えます。それから「調教」が「Animal Taming」から「Taming」に変わったため、アルファベット順だと位置が変わる点に注意です (他に順番が変わるスキルはありません) 。

その他 / Miscellaneous

いきなり " その他 " から始まるのも何ですが、クライアントのタブがこれから始まっているので、それに従っています。

「武器学」	「物乞い」	「野営」	「測量」	「検死」	「鑑定」	「味見」
-------	-------	------	------	------	------	------

これ以降のカテゴリーに分けられなかったものが、まさにここに集まっているといって良いですね。もっとも現状を考えると「武器学」は " 生産 " よりですし、「測量」にいたっては普通に生産メニューもあるので " 生産 " に分類するべきとは思いますが。それに、「野営」こそ " 野生 " に分類するべきもののような気はするんですけどねえ。

戦闘 / Combat

まさに、という戦闘スキルをまとめた分類です。

「解剖学」	「弓術」	「槍術」	「集中」	「治療」	「棍術」	「受け流し」	「剣術」	「戦術」	「格闘」
-------	------	------	------	------	------	--------	------	------	------

これは納得のカテゴリーではないでしょうか。本 Wiki の元々の分類も、ほぼこれに従っているといえますね。ちなみにアビリティを持ったスキルについては、" 魔法 " の方に分類されています。最初、ちょっと迷うかもしれませんね。

生産 / Trade Skills

これも、まさに、という生産者のスキルをまとめた分類ですね。

「鍛冶」	「木工」	「皮革」	「織物」	「裁縫」	「調理」	「醸造」	「採集」	「採掘」	「鍛冶」
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

「錬金術」	「鍛冶」	「大工」	「調理」	「弓矢工」	「書写」	「伐採」	「採掘」	「裁縫」	「細工」
-------	------	------	------	-------	------	------	------	------	------

やはり、こうして見ても生産系スキルの充実は、さりげないUOの特色といえるのではないのでしょうか？ "その他"のところでは「武器学」はこちらに分類されてもいいのでは？と書きましたが、もう"生産"タブにはこれ以上スペースがないですね(笑)。

魔法 / Magic

いわゆる魔法だけではなく、武士・騎士・忍者のアビリティを使うためのスキルもこちらに分類されています。

「武士道」	「騎士道」	「評価」	「魔法」	「耐性」	「瞑想」	「霊媒」	「忍術」	「織成呪文」	「霊詠」
-------	-------	------	------	------	------	------	------	--------	------

このタブもこれ以上は一画面に入りきらないですね。魔法が増えることになる場合は・・・ページを増やすのかな。

野生 / Wilderness

いわんとすることは分からんでもないのですが、「野生」という呼び方はかえってわかりづらいかも？・・・ただ、上手い訳が見つからないのも事実ではあります。

「動物学」	「調教」	「釣り」	「牧羊」	「追跡」	「獣医学」
-------	------	------	------	------	-------

ここ、これはこれで分かるのですが「釣り」や「追跡」があるのなら、やはり「野営」もここに分類していいような気がしますねえ。

シーフ / Thieving

なるほどの分類ですね。やはり、UOにおいてシーフは特定の役割として分類するしかないほどのウェイトがあるということですね(謎)。

「探知」	「隠蔽」	「開錠」	「毒」	「畏解除」	「詮索」	「窃盗」	「隠密」
------	------	------	-----	-------	------	------	------

トレハン関係者にしてみれば「測量」だけが"その他"に分類されて仲間はずれになっているのが残念かもしれませんが、確かにシーフのスキルとしては分類しづらいものがあります。

バード / Bard

これもやはり他に絡めて分類できない、固有のスキル群とせざるを得ないですね。

「不調和」	「音楽」	「沈静化」	「扇動」
-------	------	-------	------

でも、他に比べて少ないな・・・と言う印象は否めません。いや、実際少ないわけですが・・・。「ウルティマ」シリーズでは、伝統的にバードは大きな役割を果たしているのです。これらのスキルはやはり外せないものがあります。
