



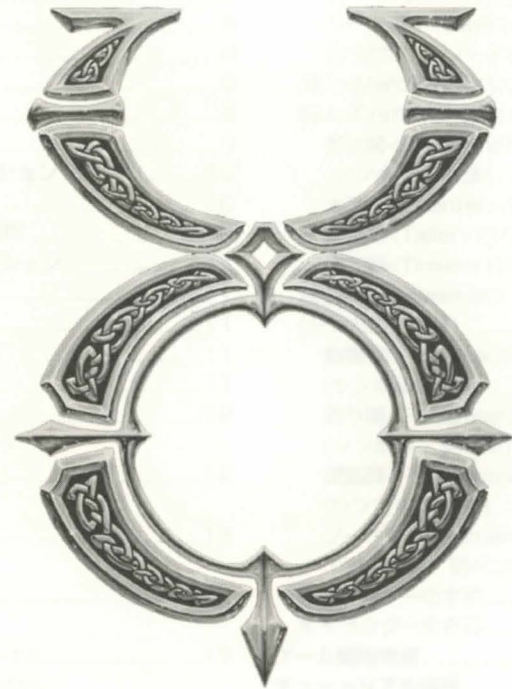
ULTIMA™ ONLINE  
THE SECOND AGE™  
Starter Guide

ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ

入門ガイド

# ULTIMA™ ONLINE

## THE SECOND AGE™



# STARTER GUIDE

## ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ 入門ガイド

この入門ガイドは、1999年8月現在でのゲーム内容・プレイ方法について書かれたものです。  
「Ultima Online: The Second Age」は常に変化を続けるゲームです。変更になった内容に関しましては、オンラインマニュアル上の「Traveller's Guide」と「Help&Guidance」をご参照ください。

<http://www.jp.uo.com>



## Contents

はじめに.....	8	吟遊詩人<Bard>	
アカウントとテクニカルサポート.....	8	(シンボル：リュート).....	15
ウルティマ オンラインの起動.....	9	フェンシング剣士<Fencer>	
メインメニューオプション.....	9	(シンボル：フェンシング).....	15
My UO.....	9	メイス戦士<Mace Fighter>	
Mail.....	9	(シンボル：メイス).....	15
Account.....	9	ソード戦士<Swordsman>	
Help.....	9	(シンボル：ソード).....	16
Movie.....	9	商人<Merchant> (シンボル：金貨).....	16
Credits.....	9	職人<Craftsman> (シンボル：鋸).....	16
Quit.....	9	鍛冶師<Blacksmith>	
ログインメニューオプション.....	10	(シンボル：鉄床).....	16
Save Password.....	10	大工<Carpenter> (シンボル：鋸).....	17
Shard (シャード) 選択.....	10	裁縫師<Tailor> (シンボル：ハサミ).....	17
分類 (Sort by) オプション.....	11	細工師<Tinker> (シンボル：歯車).....	17
タイムゾーン.....	11	取引師<Tradesman>	
混雑度.....	11	(シンボル：天秤).....	18
接続.....	11	動物使い<Animal Tamer>	
キャラクターの選択.....	11	(シンボル：馬).....	18
キャラクターの作成.....	12	釣り師<Fisherman>	
冒険者<Adventurer>		(シンボル：釣り竿).....	18
(シンボル：騎乗騎士).....	12	探鉱師<Prospector>	
弓使い<Archer>		(シンボル：ラマ).....	18
(シンボル：弓矢).....	12	ソーサラー<Sorcerer>	
弓使い<Archer>		(シンボル：羽ペン&乳鉢).....	19
(シンボル：弓矢).....	12	キャラクターの名前.....	20
吟遊詩人<Bard>		キャラクターの容姿.....	21
(シンボル：リュート).....	13	<b>ゲーム開始地点</b> .....	21
衛生師<Field medic>		<b>チュートリアル画面</b> .....	21
(シンボル：アンク).....	13	<b>ログアウト</b> .....	22
レンジャー<Ranger>		安全にログアウトする.....	22
(シンボル：羽付き帽子).....	13	終了する.....	22
魔法使い<Magician>		<b>ポップアップヘルプ</b> .....	22
(シンボル：ウィザードハット).....	13	<b>移動</b> .....	22
魔法戦士<Battlefield Mage>		歩く.....	22
(シンボル：不死鳥).....	14	連続移動.....	22
純粋魔法使い<Pure Mage>		ドアを開く (Opening Doors).....	22
(シンボル：ウィザードハット).....	14	誘導(Pathfinding).....	23
ウォーロック<Warlock>		キーボードを使った移動.....	23
(シンボル：炎の剣).....	14	走る.....	23
戦士<Warrior>		追跡.....	23
(シンボル：ヘルメット).....	15	マップ表示.....	23



探検.....	23
その他の移動方法.....	24
<b>コミュニケーション</b> .....	25
通常の会話.....	25
感情を表す(Emote).....	25
小声.....	25
大声.....	25
NPCとの会話.....	25
他のプレイヤーへの対応.....	26
友達を作る.....	27
殺人者と泥棒、略奪者(Murderers/ Thieves and Looters).....	27
伝言板(Message Boards).....	28
クエスト.....	29
チャット機能.....	29
チャットに参加する.....	29
チャットする.....	30
コマンド.....	30
電子会議の作成と運営.....	31
議長コマンド.....	31
ウルティマメッセンジャー (Ultima Messenger).....	32
メールバッグ(Mailbag).....	33
グリーティングカードの交換.....	33
メッセージとフォルダ.....	33
新規メッセージ<New Message>.....	33
メインメール画面 <Main Mail Screen>.....	34
送信及びキャンセル <Send and Cancel>.....	34
メッセージ閲覧<Read Message>.....	34
返信メッセージ<Reply Message>.....	34
転送メッセージ<Forward Message>.....	35
システムメッセージ <System Message>.....	35
アドレス<Address>.....	35
アドレス選択<Pick Address>.....	36
アドレス内容の編集 <Edit Description>.....	36
破棄確認<Confirm Revoke>.....	36
メッセージ削除確認 <Confirm Delete Message>.....	36
消去確認<Confirm Discard>.....	36
アドレス削除確認 <Confirm Delete Name>.....	36
<b>お金と経済活動</b> .....	37
お金の稼ぎ方.....	37
<b>銀行</b> .....	38
保管(Safe Deposit)ボックス.....	38
預け入れ.....	38
引き出し.....	38
自動引き出し.....	38
明細書/残高.....	38
犯罪者と殺人犯.....	38
<b>品物の取引</b> .....	39
商人から品物を買う.....	39
商人に品物を売る.....	39
他のプレイヤーとの取引.....	40
<b>窃盗</b> .....	40
<b>戦闘</b> .....	41
戦闘インターフェース.....	41
訓練.....	41
<b>休息と回復</b> .....	42
スタミナと休息.....	42
食事.....	42
休息.....	42
治療.....	42
毒.....	43
死.....	43
復活.....	43
ゴースト.....	44
能力値.....	44
<b>ヘルパー</b> .....	45
コンパニオン<Companion>.....	45
カウンセラー<Counselor>.....	45
ゲームマスター<Game Master>.....	45
預言者<Seer>.....	45
<b>キャラクターの育成</b> .....	46
一時的な変化.....	46
<b>スキル</b> .....	47
スキルの向上.....	47
スキルの使い方.....	47
Alchemy(錬金術).....	47
Anatomy(解剖学).....	48
Animal Lore(動物学).....	48
Animal Taining(調教).....	48
Archery(弓術).....	48
Arms Lore(武器学).....	48
Begging(物乞い).....	48
Blacksmithy(鍛冶).....	48
Bowcraft/Fletching(弓/矢作成).....	48
Camping(キャンプ).....	49
Carpentry(大工).....	49
Cooking(料理).....	49
Detecting Hidden(探知).....	49
Enticement(誘惑).....	49
Evaluating Intellect(知性評価).....	49
Fencing(フェンシング).....	50
Forensic Evaluation(検死).....	50
Healing(治療).....	50
Herding(牧羊).....	50
Hiding(隠れる).....	50
Inscription(写本).....	50
Item Identification(アイテム鑑定).....	50
Lockpicking(開錠).....	50
Lumberjacking(伐採).....	50
Mace Fighting(棍棒戦闘).....	51
Magery(魔法).....	51
Meditation(瞑想).....	51
Mining(採掘).....	51
Musicianship(演奏).....	51
Parrying(受け流し).....	51
Peacemaking(沈静化).....	52
Poisoning(毒).....	52
Provocation(挑発).....	52
Resisting Spells(呪文抵抗).....	52
Snooping(物色).....	52
Spirit Speak(霊媒).....	52
Stealing(窃盗).....	52
Swordmanship(剣術).....	53
Tactics(戦術).....	53
Tailoring(洋裁).....	53
Taste Identification(味見).....	53
Tinkering(細工).....	54
Tracking(追跡).....	54
Veterinary(獣医学).....	54
Wrestling(格闘).....	54
<b>評判システム</b> .....	55
カルマ.....	55
名声 (Fame).....	56
戦いに関する約束事.....	57
カラー・コード.....	57
殺人者.....	58
殺人報告カウンタ.....	58
犯罪.....	59
攻撃者.....	59
詳細について.....	59
<b>装備の強化</b> .....	59
<b>インターフェースオプション</b> .....	60
フレキシブルウィンドウ.....	60
オプション設定の共通ボタン.....	60
カラーについて.....	60
効果音と音楽.....	61
効果音のオン/オフ.....	61
音楽のオン/オフ.....	61
足音のオン/オフ.....	61
スピーカの反転.....	61
ポップアップヘルプ.....	61
ポップアップヘルプの切り替え.....	61
ポップアップヘルプの フロントカラー.....	61
テキストのフォント.....	61
表示位置を固定.....	61
表示の継続.....	61
Tool-tipと翻訳.....	62
Tool-tipの表示.....	62
Tool-tipで表示するフォントの設定.....	62
Tool-tipのフロントカラー.....	62
Tool-tipの表示速度.....	62
翻訳サーバーを使用.....	62
自動翻訳機能を使用.....	62
チャット.....	62
ブルダウメニューカラー.....	62
メンバーリストカラー.....	62
チャットテキストカラー.....	62
発言権のないプレイヤーカラー.....	62
取り消されたテキストカラー.....	62
議長の名前の色.....	62
議長の発言の色.....	63
自分の名前の色.....	63
自分の発言の色.....	63
システムメッセージカラー.....	63
表示するフォントの設定.....	63
発言フィールドカラー.....	63
入力フィールドカラー.....	63
ユーザーリストカラー.....	63
会議室リストカラー.....	63
コマンドリストカラー.....	63
マクロ.....	64
Say (喋る).....	64







## はじめに

この入門ガイドでは常に成長を続けるウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジの1999年8月現在でのプレイ方法を説明します。最新情報についてはオンラインのプレイガイドまたはオンライン([www.jp.uo.com](http://www.jp.uo.com))のニュースを参照してください。また、ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジは本書の同封されているソフトウェアなしにはプレイすることができませんのでご注意ください。

## アカウントとテクニカルサポート

ウルティマオンラインのアカウントまたはテクニカルな問題が発生したときには当社のカスタマーサポート「UO ホットライン」までご連絡ください。なお、カスタマーサポートではアカウントとテクニカルに関する問題のみをサポートします。

例：

- クレジットカードの問題
- ID、パスワードの紛失
- 請求に関する疑問など
- 正常にインストールできないなど

UO ホットラインのサポート時間帯は月曜日から金曜日（年末年始・祝日を除く）、日本時間の11:00から17:00までとなっています。

UOホットライン：

電話 03-5436-6497

FAX 03-5436-6296

お客様のFAX番号を必ずお書きください。FAXでのお問い合わせには、FAXでお答えします。

## ウルティマ オンラインの起動

ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ(UO)をプレイするにはWindowsスタートメニューからプログラム→ウルティマオンラインを選択してください。またインストール直後にインストーラーから起動させることも可能です。ゲームが開始されるとオープニングムービーに続いて初期メインメニューが表示されます。スクリーン右上の〈Quit〉ボタンをクリックすることでいつでもゲームを終了させることができます。

インストールおよびアカウントの設定方法についてはインストールガイドを参照ください。

## メインメニューオプション

**注意：**プログラム開始後のオープニングムービーは[Spacebar]を押すことでいつでも中断することができますが、最低でも一度はすべてを通してご覧いただくことをお勧めします。

### My UO

このボタンをクリックするとお手持ちのブラウザを起動してニュースやプレイヤーイベントのカレンダー、そして重要な最新のアップデート情報などを提供するUOのウェブサイト (<http://www.uo.com>) へ接続します。日本語のサイト (<http://www.jp.uo.com>) もご覧ください。

### Mail

このボタンをクリックするとお手持ちのブラウザを起動してUOのウェブサイトへ接続、ゲーム内で使用するメールシステムのメッセージをブラウザ上で受信することができます。(ログイン後にはゲーム内でメールを受信します。)

### Account

このボタンをクリックするとお手持ちのブラウザを起動してアカウント設定のためのウェブサイトに接続します。このサイトを使ってアカウント情報の更新を行うことが可能です。

### Help

このボタンをクリックするとお手持ちのブラウザを起動してUOウェブサイトのヘルプセクションへ接続します。ゲーム上でよくある質問に対する答えを見つけたりサポートチームへメールを送信することができます。

### Movie

このボタンをクリックするとオープニングムービーを再生します。

### Credits

このボタンをクリックするとUO開発スタッフクレジットを表示します。

### Quit

ウルティマオンラインのプログラムを終了します。



## ログインメニューオプション

ログインメニューの上にボックスが2つあります。上段にあなたのアカウント名(キャラクター名ではありません)、下段にパスワードを入力します。以前に1度ゲームに参加しているとアカウント名が記憶されており、前回あなたのシステムからウルティマオンラインにアクセスした時のアカウント名が自動的に表示されます。

### Save Password

Save Passwordのチェックボックスをオンしておく、アカウント名と同じようにあなたのパスワードが記憶され、ログインのたびに自動的に表示されます。

**警告：**あなたのアカウント情報を保護するため、特に1台のコンピュータを複数の人が共有する場合はSave Passwordオプションは使用しないことをお勧めします。

## Shard (シャード) 選択

この画面では、プレイを行うシャード(ウルティマオンラインのゲームサーバー)を選択します。シャードは米国、日本、ヨーロッパなどにあり、各シャードごとにブリタニアの「世界」が起動しています。この世界は、プレイヤーの行動以外は各シャードで同じものです。各シャードは完全に独立していて、シャード間でキャラクターを移動させることはできません。

初めてプレイするときにはあなたがインターネット接続をしている国や地域により自動的に最適と思われるシャードが初期選択されます。そのまま「▶」ボタンをクリックすれば現在選択されているシャードへログインすることができます。また、最後にログインしたシャードがその後の初期指定シャードとなり、スクリーン下の地球儀アイコンの横にそのシャード名が表示されることになります。

## 分類 (Sort by) オプション

作成したキャラクターはそのシャードでしかプレイできないので、最も効率よく安定した接続でゲームにアクセスできるシャードを選択することが重要です。インターネットは複雑で常に環境が変化しているので、ウルティマオンラインへのスムーズな接続に障害が生じることもあります。そこでこの画面では、どのゲームサーバー(シャード)へ接続するのが最適かを比べるために、3種類の方法でアクセス状況を見ることができます。

### タイムゾーン

利用可能なシャードを、プレイヤーの場所(プレイヤーの登録情報に記載されている場所)から近い順に分類します。

### 混雑度

その時点で各シャードでプレイしているプレイヤーの数をチェックし、混雑度の低いシャード順にリストアップします。

### 接続

あなたのコンピュータから各シャードに実際にデータ信号を送信してみて、反応の速いシャード順にリストアップします(この作業には数秒間かかりますので、しばらくお待ちください)。

## キャラクターの選択

各アカウントは、1つのシャードにつき5人までのキャラクターを持つことができます。この画面では、選択したシャード上の全キャラクターが表示されます。ゲームを始めるには、プレイしたいキャラクターにチェックして「▶」ボタンをクリックするか、キャラクターをダブルクリックします。

<NEW>ボタンをクリックすると、キャラクター作成画面を開くことができます。選択したシャードにキャラクターがない場合は、ゲームを始める前にキャラクターを作成しなければなりません。

<◀>ボタンをクリックすると、前の選択画面に戻ります。

<▶>ボタンをクリックすると、そのキャラクターが最後にログオフした場所(またはゲームを最後にバックアップした場所)からゲーム内に入ります。

<Delete>ボタンをクリックすると、選択されているキャラクターが削除され、スロットに新しいキャラクターを入れられるようになります。削除したいキャラクターをクリックしてからこのボタンをクリックします。キャラクターが削除される前に、削除していいかどうかを確認されます。キャラクターは、作成後7日間経っていないと削除できません。(これは無制限にキャラクターの交換をして乱用することを避けるためです。)

## キャラクターの作成

ウルティマオンラインのキャラクターは簡単に作成できますが、多様な柔軟性で好きなようにキャラクターを作ることができます。

キャラクターを作成するにはまず最初に職業を選択しなければなりません。最初の選択肢として「冒険者<Adventurer>」「商人<Merchant>」「上級者<Advanced>」の3つから選ぶことができます。ゲームを始めプレイする場合には上級者設定は避けた方が無難でしょう。

冒険者と商人の選択はあなたの思い描いているプレイスタイルにより選んでください。もしあなたがモンスターとの戦闘をもいとわない典型的なファンタジーアドベンチャーのヒーローを目指すのであれば冒険者を、それとは逆に人々とのインタラクティブな会話を楽しむ友好的な商売によるライフスタイルを目指すのであれば商人を選ぶことができます。自分の好みに対応したいいずれかのボタンをクリックしてください。

初期選択を行った後でその中から新たに詳細な職業を選択することになります。例えば、冒険者では戦士、弓使い、または魔法使いの中から選ぶことができます。さらにそれぞれの職業には専門職が用意され、詳細な職業の説明がテキストボックスに表示されます。また、画面左下のバックボタンを使うことでいつでも前の画面に戻ることが可能です。

それぞれの職業は異なる属性を持ちますが専門職を開始するのに最適な設定となっています。以下、各専門職のリストを参照してください。

### 冒険者<Adventurer> (シンボル：騎乗騎士)

ブリタニアを旅するこれらの民は常に闘いの中に冒険と興奮を求め、富と名誉を賭け、剣、弓、魔法を駆使してモンスター、海賊や盗賊、その他の危険に日々立ち向かうことになる。決して戦闘にひるむことなく自らを闘いの原野に投じる彼等には、その中で生き残るための手段を準備する必要があるだろう。これらの冒険者はさらに弓使い、魔法使い、そして戦士に分類することができる。

### 弓使い<Archer> (シンボル：弓矢)

弓使いは戦士よりも機敏に動き回ることのできる強靱な相手と対等に戦うことを可能にする。常に混戦を避けながら遠巻きに矢を討ち敵を倒すのである。常に敵との距離を保ち続けること、そして倒した敵の死体や周辺から矢を拾い集めることを忘れてはならない。

### 弓使い<Archer> (シンボル：弓矢)

弓使いは単独行動に最適な戦闘能力というだけでなく、木を切った材料から自分で使うための弓と矢を造り出すことを可能としている(斧が必要)。また矢に必要な羽は、何羽かの鳥を射ることで容易に入手できるだろう。さらに作成した弓と矢は、弓の専門店や雑貨店で買い取ってくれる。

スキル	ステータス
Archery	50
Strength	45
Bowcraft	25
Dexterity	10
Lumberjacking	25
Intelligence	10

### 吟遊詩人<Bard> (シンボル：リュート)

吟遊詩人は他の冒険者のように肉体的な戦闘を行うことはできないが、その代わりに優れた音楽的な才能を持っている。スキルを使うことでモンスター同士を戦わせ、その生き残りに武器でとどめを刺すことができるのである(このスキルは単体の敵には使えないことを覚えておこう)。また吟遊詩人はモンスターを静めたり魅了して従わせるスキルを使うことができる。

スキル	ステータス
Musicianship	50
Strength	45
Provocation	40
Dexterity	10
Archery	10
Intelligence	10

### 衛生師<Field medic> (シンボル：アंक)

衛生師は弓使いと回復(ヒーリング)の才能を合わせ持ち、あらゆる戦闘に強い助っ人となる。解剖学の知識はより強い攻撃力を与え、包帯による治療により効果をもたらす。衛生師は一人よりもパーティでの戦闘により能力を発揮するが、常に包帯だけは携帯している必要がある。

スキル	ステータス
Archery	40
Strength	35
Healing	30
Dexterity	20
Anatomy	30
Intelligence	10

### レンジャー<Ranger> (シンボル：羽付き帽子)

レンジャーは弓使いのスキル、そしてプレイヤーや生物の位置を割り出す才能を持つ。常に自然の中で生活し、見つけた動物を従わせることも可能である。レンジャー修行を行うには、まずペットを飼い慣らし、自らが他の動物に攻撃を仕掛け、同時にペットにも攻撃命令を出すと良いだろう。

スキル	ステータス
Archery	50
Strength	45
Tracking	25
Dexterity	10
Animal Taming	25
Intelligence	10

### 魔法使い<Magician> (シンボル：ウィザードハット)

魔法使いはいかなる接近戦も避けるべきであり、その代わりに強力な呪文を使って自らを守りながら敵に立ち向かうのである。スキルの高い魔法使いはかなりの強敵になるだろう。魔法使いをうまく使いこなすためには常にマナの残量を認識しておくことである。マナが低くなった時にはその場を離れて瞑想、または最低でも休息をとることが必要である。マナの切れた魔法使いは座り込んだアヒルも同様である。



魔法戦士<Battlefield Mage> (シンボル: 不死鳥)

魔法戦士は戦闘での自衛を目的とするが、自ら戦闘に踏み込む強さも兼ね備えている。メイスと魔法の組み合わせによる攻撃、そして回復能力は単独そして複数での戦闘いすれにもその才能を発揮するだろう。ただし、純粋な職業としての魔法使いではなく、その魔法力は他の魔法使いやソーサリアを敵に回した時には下回ることは否めない。

スキル	ステータス
Magery	40
Strength	35
Mace fighting	30
Dexterity	10
Healing	30
Intelligence	20

純粋魔法使い<Pure Mage> (シンボル: ウィザードハット)

純粋魔法使いは攻撃と防御すべての呪文に精通しているが直接戦闘によるダメージには耐えることができない。これは、呪文を唱えるためには敵との距離がある場合に有効であり、ダメージを受ければ詠唱は中断させられることになるためである。そのため純粋魔法使いを強靱な敵に一人で立ち向かわせたり複数の敵に囲まれる状況は好ましいとは言えず、常に危険からは距離を保ち、いざという時のためにテレポートやリコールの準備をしておくべきである。

スキル	ステータス
Magery	50
Strength	35
Evaluate Intelligence	25
Dexterity	10
Resisting Spells	25
Intelligence	20

ウォーロック<Warlock> (シンボル: 炎の剣)

ウォーロックは剣技と魔力の組み合わせによりあらゆる自然な戦闘で敵を倒すことを可能とする。その魔力とは異なり、戦士としては強さに欠けるものの、呪文が使えなくなったとしても戦闘から待避するだけの強さを持つ。またウォーロックは装備できる鎧に制限があるが、逆に機敏な動きと呪文を使うための秘薬を多く携帯することができる。

スキル	ステータス
Swordsmanship	40
Strength	35
Magery	40
Dexterity	10
Resisting Spells	20
Intelligence	20

戦士 <Warrior> (シンボル: ヘルメット)

戦士は強靱な肉体を持つ冒険者として、敵との肉弾戦を得意とする。そのため重量のある鎧を着て、危険な敵に立ち向かうための体力が必要となる。戦士の種類は使う武器のによって分類されることになる。

吟遊詩人<Bard> (シンボル: リュート)

吟遊詩人は他の冒険者のように肉体的な戦闘を行うことができないが、その代わりに優れた音楽的な才能を持っている。スキルを使うことでモンスター同士を戦わせ、その生き残りに武器でとどめを刺すことができるのである(このスキルは単体の敵には使えないことを覚えておこう)。また吟遊詩人はモンスターを静めたり魅了して従わせるスキルを使うことができる。

スキル	ステータス
Musicianship	50
Strength	45
Provocation	40
Dexterity	10
Swordsmanship	10
Intelligence	10

フェンシング剣士<Fencer> (シンボル: フェンシング)

フェンシング剣士は重量が軽く、速く突き刺すことのできる武器を使う戦士である。これはDagger、Spear、Kryss、Forkなどが該当する。これらフェンシング武器の最大の利点は戦闘における攻撃速度であり、敵よりも多くの回数を攻撃できることが多い。またフェンシング剣士の武器は片手で持てるものが多く、もう片方で盾、ポーションなどを持つことができる。

スキル	ステータス
Fencing	50
Strength	45
Parrying	25
Dexterity	10
Anatomy	25
Intelligence	10

メイス戦士<Mace Fighter> (シンボル: メイス)

メイス戦士はMace、Club、Staff、Hammerなど重量のある鈍器を使う戦士である。フェンシング武器と比べて速度は劣るもののその攻撃力は高く、また片手武器も選択肢が多い。メイス戦士は重たい強力な鎧を身につけ、盾を装備することで強靱な戦士となる。

スキル	ステータス
Mace Fighting	50
Strength	45
Parrying	25
Dexterity	10
Anatomy	25
Intelligence	10



### ソード戦士<Swordsman> (シンボル： ソード)

最も一般的な戦士であるソード戦士は種類の豊富なSword、Cutlass、Large axe、Halberd、その他の刃付き武器から自分に合うものを選択することができる。これらのソード武器には片手で持てるものが多く盾を使った戦闘を可能とする。また重量のある武器は相応のダメージを相手に与えるが、使うためには両手がふさがる上に高い体力を必要とする。

スキル	ステータス
Swordsmanship	50
Strength	45
Parrying	25
Dexterity	10
Anatomy	25
Intelligence	10

### 商人<Merchant> (シンボル： 金貨)

商人は財産を築き上げること、または優れた製品をつくり上げることが第一の目標とする人々である。ブリタニアに住む職人 (Craftsman) と取引師 (Tradesman)は冒険者が危険な状況で生き残るための大切なアイテムを提供する一方、商人自身も戦いを避けつつ自ら危険な領域で貴重な資源を探し求める。この分野は職人 (Craftsman) と取引師 (Tradesman)に分類される。

### 職人<Craftsman> (シンボル： 鋸)

タイトルからもわかるように職人は金属、木材、布、またはこれら材料の組み合わせによりアイテムを作成することで生計を立てている。また職人の中には自分で材料を集める者、そして商店や他のプレイヤーからの供給により集める者がいる。でき上がったアイテムは、自分で他の目的のために使うことも、他のプレイヤーに販売して利益を上げることが可能である。

### 鍛冶師<Blacksmith> (シンボル： 鉄床)

鍛冶師の仕事は鉱石を見つけインゴットを精錬し、炉を使って武器や鎧にしたものを商店や他のプレイヤーに販売することである。インゴットを精錬したり装備を作るための炉は鍛冶屋などのオープンスペースにあり、スキルが最高値に達していれば、最高級品質と耐久性を持つ、鍛冶師としての腕前を示す銘入りの装備を作ることができる。

スキル	ステータス
Blacksmithing	50
Strength	45
Mining	50
Dexterity	10
Intelligence	10

### 大工<Carpenter> (シンボル： 鋸)

大工はブリタニアの森林地帯で木を切り、そのスキルを使って丸太から木材を作ることができる。この木材を使うことで様々な家具、箱類、武器、さらには家に設置するアドオン類を作成することができる。また大工は専門店で作業を行う必要はないが、作成したアイテムはかさばるため、街のガード圏から遠く離れて作業することは好ましくない。

スキル	ステータス
Carpentry	50
Strength	45
Lumberjacking	40
Dexterity	10
Bowcraft	10
Intelligence	10

### 裁縫師<Tailor> (シンボル： ハサミ)

裁縫師は動物の皮や毛糸を使って服、鎧を作ることができる。また野生の動物から材料を得るためにトラッキングのスキルを身につけることが必要となる。

スキル	ステータス
Tailoring	50
Strength	45
Tracking	40
Dexterity	10
Healing	10
Intelligence	10

### 細工師<Tinker> (シンボル： 歯車)

細工師は職人の必要とする道具を作り出すことを仕事とし、細かい部品から大きなアイテムを組み立てる才能を持つ。さらに箱類へ財産を守るためのトラップを仕掛けることもできる。このように細工師は木材や鉱石を必要とし、材料を得るためのスキルを持つべきである。

スキル	ステータス
Tinkering	50
Strength	45
Mining	25
Dexterity	10
Lumberjacking	25
Intelligence	10



### 取引師<Tradesman> (シンボル：天秤)

職人が原材料を使って販売や自分で使うためのアイテムを作成するのに対し、取引師はブリタニアで採れる原材料の供給を主な職業とする。これらの商人は遙か彼方の土地までもを領域として市場の求める材料を仕入れてくるのである。取引師は森林や山岳地帯、そして大海原を舞台にあらゆる材料を集めることでその利益を上げていく。

### 動物使い<Animal Tamer> (シンボル：馬)

動物使いは動物との意思伝達能力を持ち、飼い慣らして命令することができる。また飼い慣らせる可能性のある動物を見つけるためのトラッキングにも精通している場合が多く、パーティーに参加することでペットによる手助けを得られるだけでなく、毛糸や食肉の調達を行うこともできる。

スキル	ステータス
Animal Taming	50
Strength	45
Tracking	25
Dexterity	10
Animal Lore	25
Intelligence	10

### 釣り師<Fisherman> (シンボル：釣り竿)

釣り師は川、湖、海などで釣り糸を垂らすことで、釣りを楽しむことができる。ほとんどの場合、料理に精通し、釣り師によって作られるでき立ての魚ステーキは割りの良い価格で取り引きされることになる。またスキルの高い釣り師であれば海に沈んだ財宝を釣り上げることもできる。ただし、飢えた大海蛇には気をつけなければならない。

スキル	ステータス
Fishing	50
Strength	45
Cooking	45
Dexterity	10
Camping	5
Intelligence	10

### 探鉱師<Prospector> (シンボル：ラマ)

探鉱師は木材、鉱石、野生植物などの原材料を求めてブリタニアを旅している。これらの原材料を商店やプレイヤーに販売することで生計を立てることになるが、やがて自分でも職人としての腕を身につけるだろう。また時としてモンスターや危険な生物に出くわすこともあり、身を隠すためのハイディングを覚えている場合が多い。

スキル	ステータス
Mining	40
Strength	45
Lumberjacking	40
Dexterity	10
Blacksmithing	20
Intelligence	10

### ソーサラー<Sorcerer> (シンボル：羽ペン&乳鉢)

ソーサラーは魔術に関わるあらゆる知識を身につけた者である。その呪文による力は魔法使いに比べ劣るもののその主な力は魔法アイテムの作成にあり、錬金術と書写術によりポーションとスクロールを作り出すことができる。しかし、ソーサラーはこれらの作業に伴い大量の秘薬を必要とし、それを購入しなければならない。

スキル	ステータス
Alchemy	35
Strength	35
Inscription	35
Dexterity	10
Magery	30
Intelligence	20

あなたのキャラクターに初期値として振り分けられるスキル名が表示された職業選択の最終画面では、振り分けられる属性を決定するスライダーが表示されます。ここでは合計65ポイントを体力(Strength)、機敏さ(Dexterity)、知力(Intelligence)に10から45ポイントまでを振り分けることができます。

体力(Strength)：どれだけものを運べるか、戦闘でどれだけダメージを与えられても大丈夫か、どの武器を使えるかを左右します。また、いくつかの能力にも影響を与えます。体力の値は、死ぬまでにどれだけダメージを受けられるかを定める最大ヒットポイントに匹敵します。

機敏さ(Dexterity)：どれだけ機敏に反応できるかを左右し、いくつかの能力に影響を与えます。機敏さのスコアは、移動、戦闘、その他体力を必要とする動作をどれだけ続けられるかを定めるスタミナに匹敵します。

知力(Intelligence)：多くの知恵や特殊知識をはじめ、MageryとMagic Resistanceなどのさまざまな能力にとって特に必要なものです。知力は、ゲームにしばしば登場する呪文を唱えるのに使うエネルギーをどれだけ持っているかを定める最大マナに匹敵します。

**注意**：まだゲームプレイを経験していないのであれば、これらの値を変更すべきではありません。



ただし、あなたが上級者(Advanced)のキャラクター設定を行いたいのであれば、スライダーを移動させることでこれら3つの値を、また画面右下のスキルフィールドをクリックしてスキルを変更することも可能です。スキルリストから1つを選びそのスキル値をスライダーで選択します。ただし、割り当てられるスキル値の合計には上限があるので注意してください。

### キャラクターの名前

キャラクターの名前で、おそらく他のプレイヤーのあなたに対する第一印象が決まります。不快な名前をつければ相手にされなくなるでしょう。まじめな印象を与えたいければ、賢明な名前を選んでください。そうすればそのキャラクターは最後まで生き残るでしょう。

ウルティマオンラインではキャラクターに自由に名前をつけることができるので、世界のどこかにあなたと同じ名前を持った別のキャラクターがいるかもしれません。ほとんどどんな名前でもつけられますが、極端に不快な名前(様々な理由で他人に不快感を与えるような名前)は認められません。また、重要なキャラクター名(BRITISH、BLACKTHORNなど)は使うことができません。

**注意：**一度つけた名前は変更することができないので、慎重に決めてください。

### キャラクターの容姿

名前と職業の選択が終わればあとはキャラクターの容姿を選びます。画面中央のボックスに表示される容姿がゲーム内でのキャラクターとなりますのでここで好みに合ったものを選択してください。ボックスの下の〈MALE(男性)〉ボタンをクリックすると〈FEMALE(女性)〉に、もう一度クリックするとまた〈MALE〉に戻ります。

画面左側はキャラクターの肉体的な属性を決定するものです。各フィールドをダブルクリックするとブルダウンメニューが表示され、その変更内容が画面中央のキャラクターに反映されます。気に入った容姿になるまで何度でも変更することができます。

画面右側では色を変更することができます。カラーボックスをクリックするとカラーパレットが表示され、マウスのポインタを動かすことでパレット上の色が画面中央のキャラクターに反映されます。好みの色が見つかったらその上でクリックします。

〈▶〉ボタンをクリックして先へ進んでください。

### ゲーム開始地点

ブリタニアの全体地図が表示されゲームを開始することが可能な地点が表示されています。開始地点として選べる街はあなたの選択した職業により異なり、名前をクリックするとその街の概要がテキストボックスに表示されます。街の選択が終了したら〈▶〉ボタンをクリックしてください。

### チュートリアル画面

ブリタニアに初めてキャラクターを連れて行くときは、チュートリアル画面を表示することができます。チュートリアル画面ではゲームの基本的な機能に加え、あなたが選択した3つのスタート時のスキルの使い方について説明してくれます。〈矢印〉ボタンをクリックすると、チュートリアル画面から前後の画面に移ります。また、ゲームの開始ボタンをクリックすると、チュートリアルを終了してゲームを始めることができます。今までにウルティマオンラインをやったことがあるプレイヤーでも、使ったことのないスキルを持つ新しいキャラクターでプレイする場合は、チュートリアル画面を見てみるとよいでしょう。



## ログアウト

### 安全にログアウトする

キャラクターウィンドウの<LOG OUT>ボタンをクリックすると、Ultima Onlineを終了することができます。ゲームをログアウトする際、あなたのキャラクターは消える前に数分間「放浪」します。この間、あなたのキャラクターは攻撃を受けても自動的に応戦しますが、動いたり呪文を唱えるなどの回避的な行動をとることはできません。(これは、思慮のない人が危険な場面になると接続を切って逃げるといった不公平をなくすためです。) 安全にログアウトする方法は、次の2つです。

1. 宿屋か居酒屋からログアウトする。  
(自分がHouse OwnerかFriendに設定されている家でも安全にLogoutすることができます。)
2. 荒野からログアウトする場合は、「キャンプ」スキルを使う。  
(Kindlinを使用して"The camp is now secur"とメッセージが表示された後、bedrollを使用します。)

### 終了する

ログアウトするとログイン画面が表示されます。ウルティマオンラインを終了するときは、右上の<QUIT>ボタンをクリックください。

## ポップアップヘルプ

ゲーム中に登場するさまざまなオブジェクト上にカーソルを持っていくと、そのオブジェクトの簡単な説明が表示されます。ポップアップヘルプは、オプションメニューで消したり構成を変えたりすることができます。

## 移動

動き方は下に説明してあるとおりです。まずは、出発地点か表の路上で練習してください。また、自分のキャラクターウィンドウに十分に慣れて、オブジェクトを取ったりオブジェクト間を移動したりする練習しておきましょう。

### 歩く

マウスの右クリックで移動します。カーソルを画面上のどこかに置いて右クリックをすると、カーソルの方向に向いて一歩進みます。(本説明書では、左ボタンの場合は「クリック」や「ダブルクリック」、右ボタンの場合は「右クリック」や「右ダブルクリック」と表記します。)

### 連続移動

移動先まで何歩もあって連続して移動したい場合は、カーソルを移動先の少し離れた場所に置いて右ボタンを押しっぱなしにします。右ボタンを離す(あるいは何かにつかる)までその方向に動き続けます。右ボタンを押したままカーソルの向きを変えると、進行方向を変えることができます。

### ドアを開く (Opening Doors)

ドアの中へ入るにはドアを開けなければなりません。ドアはダブルクリックすると開きます。ドアにカギがか

かっている場合は、メッセージが表示されます。

### 誘導(Pathfinding)

移動中の細かい判断をコンピュータに任せてしまうのが「誘導」という移動方法です。このオプションを使えば、ちょっとした障害物は簡単に避けることができます。行きたい場所にカーソルを合わせ、右ボタンをダブルクリックしてください。コンピュータが最短ルートを判断し、キャラクターはそれに従って歩きます。障害物があっても、曲がり角やテーブルなどの単純なものであれば、迂回して進みます。ただし、閉まっているドアをキャラクターが自動的に開くことはありません。すでにドアが開いている時は通り抜けます。(「誘導」を使用したくない場合は、オプションメニューで解除することができます。p.67参照)

### キーボードを使った移動

キーボードを使ってキャラクターを動かすことも可能です。矢印キーか、テンキーの外側のキーを押してください。その方向にキャラクターが移動します。

### 走る

キャラクターを走らせることもできます。カーソルをキャラクターから離すと、その距離に応じて移動速度が上がります。ゆっくりと歩かせたい場合は、カーソルとキャラクターの距離を2~3cmに保ってください。ダッシュさせたい場合は、カーソルを画面の端まで動かしてください。

### 追跡

他のキャラクター上で[Alt]キーを押しながらクリックすると、そのキャラクターの後をつけることができます。つけているキャラクターとの距離がひらきすぎてしまうと(人混み、戦闘、複雑な地形などが原因で)、「追跡」コマンドは自動的に解除されます。追跡をやめるには、[Alt]キーを押しながら自分のキャラクターをクリックしてください。

### マップ表示

主に町中で自分がどこにいるかを把握するには、通常の画面よりも広い眺めが必要となります。ナビゲーション機能として、[Alt]キーと[R]キーを押すと、自分がいる付近のオーバーヘッド・マップを表示することができます。もう一度[Alt]キーと[R]キーを押すと、地図が拡大されます。この地図に載っているのは建物と地形だけで、人や生き物は表示されません。

### 探検

一般的に、力も経験もないキャラクターにとっても町は安全な場所です。町にはモンスターや徘徊する野生動物はいません。ほとんどのNPC(非プレイヤー・キャラクター。コンピュータが動かしているキャラクターなど)は友好的で、そうでないキャラクターは極端に挑発しない限り相手にしてくれません。

PC(プレイヤー・キャラクター)の中には、密かにあなたをだまそうとする者もいます。それを避ける方法がいくつもあります。町中で無防備な人(PC、NPCとも青色で表示されている)を攻撃するPCがNPCの視界内にいると、衛兵が集められ、悪人はそれなりの扱いを受けることとなります。(知らない人に話しかける時は大勢の人がいる場所で、ということです。)

あなたが無防備な状態の時に誰かから攻撃を受けたり、あなたのものを盗もうとした人を捕まえて衛兵を呼ぶたい場合は、<GUARDS>と入力して[Enter]キーを押します。



一方、町以外の荒野で出会う人や生き物は、ほとんどが敵対心を持っています。荒野で出会う他のPCには友好的な人もいれば、そうでない人もいます。もし後者だった場合、彼らを抑えるのはあなたや仲間の戦闘能力しかありません。

初めて荒野へ踏み出す時は、2つのことを心にとめておいてください。

いつ死んでもおかしくない  
そして、その覚悟ができています

死と復活はキャラクターの成長過程の一部のようなものです。死んだからといって、厳しいペナルティーが科せられるわけではありませんし、復活もそれほど難しいことではありません。しかし、死ぬことによって生じる最大の不都合は、所持品を持っていけなくなることです。それまでに苦労して集めた所持品はすべて死んだ場所に残され、誰か(何か)に持ち去られるのを待つだけです。そのため、冒険には信頼できる仲間と出かけるのが得策です。そうすれば、たとえあなたが死んでも仲間にあなたの持ち物を集めて見張っておいてもらうことができますし、あなたが「死の世界」から帰ってくるまで持っていてもらい、再会した時に返してもらうこともできます。

冒険に行きたくても手近に他のPCがいない。そんな時はペットを飼って訓練するか、護衛を雇うことができます。どちらもあなたが死体になっている間はその場にとどまって、あなたの荷物を守ってくれます。

## その他の移動方法

ブリタニアには馬とボートがあり、プレイヤーはそれらを利用することができます。これらは贅沢品で非常に高価なものです。

贅沢品の中でいちばん安いのは馬で、海を渡ることはできません。地元の馬小屋で買うか、野生の馬を飼ひ慣らします。

船は船大工から船の権利証書を購入します。また、Ship Modelの船を提供者から買うこともできます。

# コミュニケーション

## 通常の会話

自分の近くにいるPCと話をするのは簡単です。キーボードで発言を入力して[Enter]を押すと、あなたのキャラクターの上に表示され、相手はそれを読むことができます。相手があなたの発言に気づくかどうか、気づいてもその意見に同意するかどうかは彼ら次第です。テキストの表示方法を3通りに変えることができます。

## 感情を表す(Emote)

テキストの前にコロロン(:)とスペースを入れると、感情を表します。感情は普通の発言とは違う色で表示することができます。他のプレイヤーの画面にはアスタリスクで挟まれて(\*にやにや笑う\*というように)表示されます。おもにジェスチャー、表情、喜怒哀楽などを表現するのに使われます。

## 小声

テキストの前にセミコロンの(:)とスペースを入れると小声になり、あなたの近くにいる人にしか見ることができません。

## 大声

テキストの前にエクスクラメーションマーク(!)とスペースを入れると大声になり、画面の端にいる人にも見えるようになります。

最後に、ウルティマオンラインではテキストベースで行うネットコミュニケーションです。すべて大文字で入力すると「大声」を出すのに都合が良いですが、大勢に話し掛けようとすることは通常の会話では無作法な行為とみなされます。UOのプレイ中は[Caps Lock]を解除しておく習慣をつけましょう。

## NPCとの会話

NPCと話をするためには、まず相手の注意を引く必要があります。そこで、必ず相手の名前をたずねるようにしましょう。NPCの名前は、そのキャラクター上でクリックをすると表示されます。(店の主人や行商人は、「行商人」(Vendor)「店主」(Merchant)あるいはその商売の名前などで呼ばれることもあります。)

NPCとは完全な文章で話さなくても構いません。とはいえ、話の最後にはしるべき句読点をつけたほうが、混乱を避けられるでしょう。NPCには、彼らの職業(質問をはぐらかそうとするNPCには注意が必要です)、周辺地域の様子、最近のニュースや噂をたずねることができます。また、他のPCについて見たり聞いたりしたことはないかと聞くこともできます。時として、NPCが何か特定のものを欲しがっていることもあります。たとえば、小麦粉の原料になる小麦が足りなくて困っているパン屋がいるかもしれません。このようなNPCは必要な物を自分から話すので、それを用意してやれば相当の報酬を支払ってくれます。



NPCに聞いてみるのに便利な質問：

ここはどこですか？ Where am I?

今何時ですか？ What time is it?

～はどこにいますか？ Where is (something)?

あなたは誰？ Who are you?

ほしいものはありますか？ What do you need?

何か噂を知っていますか？ Have you heard any rumors?

最新のニュースを教えてください What's the latest news?

この辺で仕事はありませんか？ What is there to do around here?

この辺りでおもしろい場所はありますか？ Anything interesting going on around here?

店の主人は<Vendor BUY(買う)>、<Vendor SELL(売る)>、製品に関する質問などに反応します。

あなたの現在のカルマ(Karma)とフェイム(Fame)は、NPCのあなたに対する態度に影響を与えます。また、他のNPCに比べて飛び抜けて友好的なNPCもいます。NPCは他人との間に一定の距離を置きたがります。そのため彼らの近くに寄りすぎると、離れるように注意されることがあります。

## 他のプレイヤーへの対応

他のキャラクターに初めて遭遇した時、彼らと話をしなくても彼らについてわかることはたくさんあります。

誰かに話しかける方法を知りたい場合は、そのキャラクターをクリックすると名前が表示されます(ギルドに加入している場合は、そのギルド名も表示されます)。名前が何色で表示されているかによって、重要な情報を知ることができます。青は基本的に法を守るキャラクター(だからといって必ずしも友好的とは限らない)、グレーは犯罪者の傾向があるキャラクター(必ずしも悪人ではないが、警戒が必要)、赤は善良な市民をねらう連続殺人犯で、危険で悪意のある人物であると思う必要があります。あなたが戦闘モードにある時(41ページ参照)は、カーソルをキャラクターの上に置くとキャラクター全体にこれらの色が付きます。

ある人物についてより詳しいことを知るには、そのキャラクターをダブルクリックしてキャラクターウィンドウを開き、その容姿の拡大図を見ます。ここにはそのキャラクターの称号を含めたフルネームが表示されます。このキャラクターのプロフィール(記載されている場合)を読むには、ウィンドウの左下にあるスクロールアイコンをクリックします。

他のキャラクターのバックパックをクリックするとその所持品を見ることができますが、これには注意が必要です。他人の所持品をこっそり見るには「詮索(Snooping)」という特殊なスキルが必要で、多くの人は自分のバックパックをじっと見られることを良く思いません。他人の所持品をのぞき見ても犯罪にはなりませんが、見つければ泥棒あつかいされ、それなりの対応を受けることとなります。

人や動物が怪我をしているのを見つけたら、それをクリックしてカーソルをキャラクターの外にドラッグして離します。そうすると、そのキャラクターの最高ポイントと現在のポイントを表示するウィンドウが開きます。また、同じようにして自分自身のウィンドウを開くと、あなたのマナとスタミナが表示されます。

## 友達を作る

町から出る準備が整うまでしておくべきことで最も大切なのは、他のプレイヤーキャラクターと顔見知りになっておくことです。それには以下のような理由があります。

何千人ものプレイヤーが参加しているゲームの醍醐味は、それらの人々との出会いにあります。

町から出て冒険に向かうにしても、1人より大勢の方が何かと便利です。

他のPCとやり取りをする際は、彼らも実在する人間だということを忘れないでください。彼らにも感情があり、考えがあり、選択の自由があるのです。したがって、以下のことに注意する必要があります。

友好的に振る舞いましょう。参加して間もないうちは、大部分のキャラクターよりも弱いことを忘れないでください。間違っても怒らせるべきではありません。

強引で凶々しい振る舞いは厳禁です。あなたに力を貸す理由は誰にもないのです。他のPCに協力してもらるかどうかはあなた次第です。運が良ければ、初めての冒険のために装備を揃える手助けをしてくれる人が現れるかもしれません。しかし、たかりや物乞いには誰も力を貸してくれないでしょう。

他人を信用しすぎるのも考え物です。心の中ではあなたのためにならないことを考えている人もいます。ひとけのない場所や町の外にしきりと連れ出したがる人には注意しましょう。良からめことを企んでいるかもしれません。

計略にはまっても、罠に引っかかっても、ベテンにかけられても、それを自分自身のこのように考えるべきではありません。その経験を教訓にして、次から騙されないようにすれば良いのです。(自分のキャラクターを裏切った相手に復讐しようとするなら、それはそれで結構なことです。ただし、これがゲームだということだけは忘れないでください。)また、たとえ誰かに侮辱を受けたり攻撃的な態度を取られても、挑発に乗ってはいけません。そんな相手は「無視する」に限ります。

以上のような細かい注意点はありますが、新しい出会いや友好的な雰囲気の話、あるいは冒険の計画といったものを積極的に求めているプレイヤーをきっと見つけることができるでしょう。他のプレイヤーとの協力、それがまさにウルティマオンラインの醍醐味なのです。

## 殺人者と泥棒、略奪者

### (Murderers/Thieves and Looters)

ウルティマオンラインではプレイヤーが悪人を演じることを禁じてはいませんが、それは危険なことです。にもかわらず、ゲーム中には、新しいプレイヤーが気をつけなければならない危険な人物が少なからずいます。他人を殺したり物を盗むつもりで攻撃するプレイヤーは、明らかに危険です。何度も殺人を犯しているプレイヤーには殺人者のフラグが立てられ、そばを通るとキャラクターが赤で表示されます。殺人者の首には賞金が掛けられることがあり、首を町の衛兵に引き渡すと報酬をもらえます。(殺人者の死体から首を得るには、刃のついた武器を使用します。ただし、死体を切り刻むとあなたのカルマにマイナスの影響を与えることになります。)

おもしろ半分にあなたの財布からお金を抜き取るプレイヤーがいます。泥棒に遭わないようにするには、人混を避け、見知らぬ人をあまり近くに立たせないのがいちばんです。また、絶えず動き続けたり戦闘モードになるのも手です。(ただし間違っって人を攻撃して犯罪者のフラグを立てられないように気をつけてください。)盗みを企んでいることがわかった泥棒には、数分間だけ犯罪者のフラグが立てられます。犯罪者はグレーで表示され、どんな通行人でもカルマの減少を気にすることなく攻撃することができます。

略奪(ルート)とは死体から物を盗むことです。PCの死体から、その死体が消滅する前に所持品を持ち去ろうとすると略奪行為となり、数分間だけ犯罪者のフラグが立てられます。死亡者と同じ冒険ギルドのメンバーは例外で、死亡者の所持品を後で返すために、その場で集めることができます。

実際にはペナルティを科せられなくても、不法法で未熟であると見なされて他のプレイヤーからの評判を極度に落とすことになる行為がいくつかあります。

- 他のプレイヤーがモンスターを倒し掛けた時に割り込んでとどめの一撃を加え、カルマとフェイムのボーナスを横取りする。
- 他人が危険を冒して倒したモンスターの宝を横取りする。
- 取り引きする品物に高い値段をつけたり、価値をごまかしたりするなどの詐欺行為をする。

## 伝言板(Message Boards)

酒屋と銀行には必ず伝言板があり、他のプレイヤーにメッセージを残せるようになっています。

伝言板をチェックすると、現在かかっているメッセージのリストがトピックごとに表示されます。自分の連絡を書いたり(メインボードの<POST MESSAGE>ボタンを使います)、すでにある連絡に対する返事を書いたりすることができます。伝言板に残したメッセージは、一定の時間がたつと消されてしまいます。

伝言板には、最近その付近であったプレイヤー同士の対決の記録や冒険の情報や宣伝なども、自動的に表示されます。シャード内で高額の賞金が掛けられている殺人者をリストアップしている伝言板もあります。

## クエスト

囚われのNPCをどこかに連れていく必要のあるクエストでも、NPCはあなたについてきます。(その場合は、まずチェーンをダブルクリックして外してやらなければなりません。)目的地に着いたら、NPCはあなたにそのことを告げてくれます。

## チャット機能

チャット機能を利用すると、他のプレイヤーとリアルタイムで話をするすることができます。お互いのキャラクターがどこにいるかは関係ありません。ただし、チャット機能を使うためには、キャラクターがゲームにログオンしていなければなりません。チャットは同じシャードで活動中のプレイヤーとコミュニケーションするための機能だからです。

チャット・インターフェースにはキャラクター・ウィンドウの<CHAT>ボタンをクリックすることでアクセスします。

## チャットに参加する

あるシャードのチャットに初めて参加すると、チャット名を決めるよう指示されます。チャット名は他の誰とも違うものでなければなりません。

ログオンすると、現在アクティブな状態にある電子会議をすべてリストアップしたプルダウンメニューが表示されます。電子会議は最大で300人のユーザーを収容できる「部屋」のようなものです。参加したい電子会議をクリックしてください。即座に電子会議室に移されます。ただし、パスワードによってプロテクトされている電子会議は別です。パスワードが必要な場合はウィンドウが表示されるので、そこに正しいパスワードを入力してください。電子会議室に移ったら、いつでもチャットを始められます。

**注意:** セキュリティのため、チャット名はアカウント名やパスワードと異なるものに設定してください。



### チャットする

電子会議室は3つのフィールドで構成されています。

入力フィールドはチャット用のメッセージを作成して配信するためのフィールドです。

表示フィールドには他のプレイヤーからのメッセージが表示されます(チャット・システムそのものからのメッセージもここに表示されます)。前のメッセージを読みたい時は、横のスクロールバーを使ってください。

ユーザーリスト・フィールドには電子会議に参加している全プレイヤーのリストが表示されます。

画面の中央と下には<Resize>ボタンがあります。中央のボタンは表示フィールドのサイズ調整に用います(他のフィールドのサイズは表示フィールドのサイズに合わせて自動的に変わります)。下のボタンはチャット・ウィンドウ全体のサイズ調整に用います。このボタンを使っても各フィールドの大きさの割合は変わりません。

<Minimize>ボタンは、チャット・ウィンドウをUOのプレイ画面内に収まるよう最小化します。

チャット・ウィンドウを閉じたい時は<Close>ボタンをクリックしてください。

### コマンド

電子会議に参加しているプレイヤーは以下のコマンドを利用できます。これらのコマンドは入力フィールドから入力することもできますし、プルダウン・メニューから選ぶこともできます。

会議にメッセージを送る: これはデフォルトの命令です。特別なコードやコマンド選択は必要ありません。入力フィールドに入力されたメッセージでコマンドと認められないものは、**[Enter]**キーを押すことによって全ユーザーに配信されます。

会議に参加する(/JOIN CONFERENCE または /JOIN CONFNAME PASSWORD。CONFNAMEには会議の名前が、PASSWORDにはパスワードが入ります): 参加中の電子会議から抜け、指定した電子会議に移ることができます。

私信を送る(/MSG NAME TEXT。NAMEにはメッセージを受け取る人物の名前が、TEXTにはメッセージそのものが入ります): 他のユーザーに私信が送られます。送られた相手以外はこのメッセージを読めません。

無視する(/+IGNORE NAME。NAMEには無視したい人物のユーザー名が入ります): 他のユーザーを無視できます。そのユーザーからのメッセージは、私信も含めて一切表示されません。

無視を取り消す(/-IGNORE NAME): 無視することを取り消し、再びその人物からのメッセージが表示されるようになります。

無視する/取り消す(/IGNORE NAME): それまでは無視していなかった人物を無視したり、それまで無視していた人物を無視しなくしたりするためのコマンドです。

感情表現(/EMOTE TEXT。TEXTにはEmoteの内容が入ります): メッセージが\*Emote\*として表示されます(p.25参照)。

キャラクター名を尋ねる(/WHOIS NAME。NAMEにはユーザー名が入ります): 指定したユーザーがプレイしているキャラクターの名前が表示されます。ユーザーが望むならこの情報は表示されないようにすることも可能です。

マイキャラの名前を表示する(/+SHOWNAME): 自分がプレイしているキャラクターの名前を他のユーザーがWHOISコマンドを使って見られるようにします。この状態がデフォルトです。

マイキャラの名前を表示しない(/-SHOWNAME): 自分がプレイしているキャラクターの名前を他のユーザーがWHOISコマンドを使っても見られないようにします。

マイキャラの名前の表示する/しない(/SHOWNAME): SHOWNAMEコマンドが実行状態なら非実行状態に、非実行状態なら実行状態に切り替わります。

私信を受信する(/+RECEIVE): 他のユーザーから私信が送られてきたら受信します(無視しているユーザーはこの限りではありません)。この状態がデフォルトです。

私信を受信しない(/-RECEIVE): 他のユーザーから私信が送られてきても受信しません。

私信を受信する/しない(/RECEIVE): RECEIVEコマンドが実行状態なら非実行状態に、非実行状態なら実行状態に切り替わります。

### 電子会議の作成と運営

ユーザーなら誰でも電子会議を新しく作ることができます。チャットに参加するとわかりますが、電子会議のリストの一番上の欄はかならず"New Conference(会議室作成)"になっています。ここをクリックすると、電子会議に名前をつけ、パスワードを設定(望むなら)するよう指示されます。新しい電子会議ができると、それを作ったユーザーは即座に会議室に移されます。

既存の電子会議の中から新しい電子会議を作成することも可能です。

会議を新たに作成する(/NEWCONF NAMEまたは/NEWCONF NAME(PASSWORD)。NAMEには新しく作成する会議の名前が、PASSWORDにはパスワードが入ります): 新しい電子会議を作成してそこに参加できます。

### 議長コマンド

新しく会議を作成したユーザーは、自動的にその会議の議長(OPS)になります。議長になったユーザーは以下のコマンドを利用できます。

会議のパスワードを変更する(/PW PASSWORDまたは/PW。PASSWORDにはその会議の新しいパスワードが入ります): パスワードが指定したものに変更されます。特にパスワードを指定せずにこのコマンドを使うと(/PW)、パスワードによるプロテクションそのものが取り除かれます。

会議から放り出す(/KICK NAME。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 指定したユーザーを会議から追放します。ただし、パスワードに変更がなければ、追放されたユーザーが会議に参加しなおすことは可能です。



**発言を認める (/+VOICE NAME**。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 指定したユーザーにメッセージを会議に配信する権利を与えます。なお、会議に参加した時点では、デフォルト設定として全ユーザーに発言権が与えられています。

**発言権を取り上げる (/ -VOICE NAME)**: 指定したユーザーから会議にメッセージを配信する権利を取り上げます。

**発言権を認める/取り上げる (/VOICE NAME)**: 指定されたユーザーは、発言権を持っているならそれを失い、失っているならそれを取り戻します。

**発言権を全員に与える (/+DEFAULTVOICE)**: 会議に参加している全ユーザーにメッセージを配信する権利を与えます。コマンドからもわかるように、新しく作成された会議はデフォルトとしてこの状態になっています。

**発言権を全員から取り上げる (/ -DEFAULTVOICE)**: 会議に参加している全員からメッセージを配信する権利を取り上げます。

**発言権を全員に与える/取り上げる (/DEFAULTVOICE)**: 発言権を持っているならそれを取り上げ、失っているならそれを与えることができます。

**議長の地位を与える (/+OPS NAME**。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 議長の地位を他のユーザーに与えます。

**議長の地位を取り上げる (/ -OPS NAME**。NAMEには会議に参加しているユーザーの名前が入ります): 議長の地位を他のユーザーから取り上げます。

**議長の地位を与える/取り上げる (/OPS NAME)**: 指定されたユーザーが議長の地位にあるならその地位は取り上げられ、議長の地位にないならその地位が与えられます。

## ウルティマメッセンジャー (Ultima Messenger)

現実世界と同様にウルティマオンラインの世界でも有効なコミュニケーション手段を得ることが、社会の形成と情報共有に欠かせない要素と言えます。UO内でその目的を達成するため私達はウルティマメッセンジャーシステムを構築しました。ウルティマメッセンジャーによりプレイヤーはゲーム内で自由にメッセージを送受信することができ、アドレスブックを使ってUO内でメッセージを交換した人々のリストを管理することができます。

すでに電子メールを使ったことのある方であればウルティマメッセンジャーの機能はすぐに理解していただくとおと思いますが、Revoke<破棄>コマンドは聞き慣れない機能かもしれません。(詳細は下記を参照してください。)

あなたのキャラクターのペパードールウィンドウの一番上にメールバッグ(mailbag)があります。このメールバッグをダブルクリックすることでウルティマメッセンジャーのメールウィンドウを開くことができます。

**追加**: Program Files¥Ultima Onlineフォルダの中に「umreadme.txt.」がありますので、あわせてご覧ください。このReadmeファイルは、本マニュアル制作後のUltima Messenger機能の追加・変更について情報が記載されています。

## メールバッグ(Mailbag)

メールバッグは受信されているメールの本数によりその膨らみが増し、未読のメッセージが届いている場合にはメールバッグにつけられた宝石が光ります。メールのダイアログウィンドウにはClose (閉じる) と Minimize (最小化) ボタンが画面右上にあり、最小化をクリックすることでメールバッグに変化します。

### グリーティングカードの交換

自らのメールバッグを他のプレイヤーにドラッグするとグリーティングカードを相手に渡すことができ、あなたのアドレスが相手のアドレスブックに追加されます。ウルティマメッセンジャーではこのグリーティングカードが渡されたプレイヤーだけがあなたにメッセージを送ることができます。

### メッセージとフォルダ

メールボックスの中央はスクロール可能なメッセージのリストとなっています。メッセージはフォルダに分けて管理することができますが、一度に開けるのは一つのフォルダのみです。それぞれのフォルダにはアイコンがつけられ、それに続いて内容が付加されます(例: 4 messages for Albatross of Asuka<AsukaのAlbatross宛に4通>)。フォルダには最低1通以上のメッセージが存在しなければならず、特定のキャラクター宛にメッセージがない場合には単純にそのフォルダは存在しません。またあなたの持つキャラクターではなくプレイヤーであるあなた自身にメッセージが届いたときには一番上のフォルダとして作成されます。それ以外のフォルダはあなたの持つキャラクター名ごとにアルファベット順に表示されることとなります。閉じているフォルダをダブルクリックするとフォルダは開き、逆に開いているフォルダをダブルクリックすると閉じます。また、このウィンドウを最初に開いたときは、現在あなたのプレイしているキャラクターのフォルダを自動的に開きます。

開いたフォルダには送信者の名前、題名、そして送信日付/時刻が送信された日付/時刻順にリストされます。フォルダ内に文字を表示しきれない場合には自動的に小さな書体で選ばれますが、それでも入りきらない場合には各行の最後に(...)が付加されます。メッセージを選択するとダイアログ下部にある各ボタンを利用することができるようになります。またメッセージ行をダブルクリックするとメッセージダイアログが開きメッセージを読むことができます。

ダイアログ下部のボタン、New<新規メッセージ>、Reply<返信>、Revoke<破棄>、Forward<転送>、Delete<削除>、Address<アドレス>はそれぞれ次の機能を持ちます。

- New<新規メッセージ>ボタンは常に使うことができ、新規のメッセージダイアログを表示させます。
- Reply<返信>はメッセージを選択するまで使うことができず、クリックすることで返信用のメッセージダイアログを開きます。
- Forward<転送>はメッセージを選択するまで使うことができず、転送用のメッセージダイアログを開きません。
- Revoke<破棄>は他のプレイヤーからのメッセージを選択するまで使うことができず、Confirm Revoke<破棄の確認>ダイアログを開きます。
- Delete<削除>はメッセージを選択するまで使うことができず、クリックすることでConfirm Delete Message<メッセージ削除の確認>ダイアログを開きます。
- Address<アドレス>ボタンをクリックするとAddressダイアログをいつでも開くことができます。

### 新規メッセージ<New Message>

新規メッセージダイアログを開くとその右上にはClose (閉じる) とMinimize (最小化) ボタンがあり、すでにメッセージが入力されている場合に送信せずにCloseボタンを押すと消去確認ダイアログが表示されます。



## メインメール画面<Main Mail Screen>

メール画面には「To<宛先>」「From<送信者>」「Subject<題名>」「Message<本文>」の各行が表示されま

- 「To<宛先>」にはメッセージのアドレスが表示され、この行をクリックするとAddress<アドレス>ダイアログが表示されます。
- 「From<送信者>」にはメッセージの送信者名が表示され、メッセージが他のプレイヤー宛の場合には送信者は現在のあなたのキャラクター名になります。ただし、もしメッセージがOrigin Systems宛であった場合は送信者はあなたの実名となります。
- 「Subject<題名>」には題名をテキスト入力することができます。
- 「Message<本文>」にはメッセージの本文をテキスト入力することができます。

## 送信及びキャンセル<Send and Cancel>

メッセージボックスの下部にはSend<送信>とCancel<取消>の2つのボタンがあります。

- 「To<宛先>」に入力した相手にメッセージを送るときにSend<送信>ボタンをクリックしてください。宛先が指定されていない場合にはボタンがグレー表示となり使うことができません。
- Cancel<取消>をクリックした場合にはConfirm Discard<消去確認>ダイアログが表示されますが、テキストが入力されていない場合にはそのままキャンセルされます。

## メッセージ閲覧<Read Message>

Read Message<メッセージ閲覧>ダイアログは新規メッセージダイアログとほぼ変わりありませんが以下の部分が異なります。

- 下部にReply<返信>、Forward<転送>、Delete<削除>、Revoke<破棄>の4つのボタンがあります。
- Reply<返信>ボタンは返信用のメッセージダイアログを開きます。
- Forward<転送>は転送用のメッセージダイアログを開きます。
- Delete<削除>はConfirm Delete Message<メッセージ削除の確認>ダイアログを開きます。
- Revoke<破棄>はConfirm Revoke<破棄の確認>ダイアログを開きます。

## 返信メッセージ<Reply Message>

返信用のメッセージダイアログは新規メッセージダイアログとほぼ変わりありませんが以下の部分が異なります。

- ダイアログが開いたとき「To<宛先>」にはすでに送信者の名前が自動的に入力されています。
- 「Subject<題名>」にはオリジナルのメッセージの題名に「Re:」が付加されたものが自動的に入力されています。また、オリジナルがすでにRe:を含んでいたときには無視されます。この題名は自由に書き換えることも可能です。
- Message<本文>の下にInclude original message<オリジナルメッセージを含む>のチェックボックスが表示され、チェックしておくとう受信したオリジナルメッセージが自動的に本文に入力されます。

## 転送メッセージ<Forward Message>

転送用のメッセージダイアログは返信用のメッセージダイアログとほど変わりありませんが、以下の部分が異なります。

- 「To<宛先>」は新規メッセージダイアログと同様に空白のままです。
- 「Subject<題名>」にはオリジナルのメッセージの題名に「Fwd:」が付加されたものが自動的に入力されています。また、オリジナルがすでに「Fwd:」を含んでいたときには無視されます。この題名は自由に書き換えることも可能です。
- Include original message<オリジナルメッセージを含む>のチェックボックスはありませんが、本文にはチェックしたときと同様にオリジナルが表示されます。

## システムメッセージ<System Message>

システムメッセージダイアログは様々なスクリプトコマンドにより開かれます。最も多いのはOrigin Systemsカスタマーサービスへメッセージを送信するときで、新規メッセージダイアログとほぼ変わりありませんが、以下の分が異なります。

- スクリプトがタイトルを自動的に入力します（初期テキストは「New Message」）。
- アドレスはゲーム側により指定されるため「To<宛先>」は変更することはできません。
- 「Subject<題名>」はゲーム側により指定されるため変更することはできません。
- ゲーム側により本文は自動的に入力されますが場合により編集できるものとできないものがあります。
- ゲーム側では自動的にメッセージと同時に送信するデータが付加されます。ただし、これらの処理は目に見えずに行われるためインタフェース上の変化はありません。
- メッセージボックスに何かを入力した場合、このボックスを閉じようとするとう消去確認のダイアログが表示されます。

## Address<アドレス>

Address<アドレス>ボタンをクリックするとあなたのアドレスブックに記憶された名前の一覧が表示されます。ボックスにはClose<閉じる>、Send<送信>、Revoke<破棄>、Delete<削除>、Edit<編集>ボタンがあります。

- メッセージダイアログと同様にネームリストには「System Addresses<システムアドレス>」と「Character Addresses<キャラクターアドレス>」の2つのみが表示されます。またフォルダは一度に一つしか開くことができません。システムアドレスのフォルダにはOrigin Systemsとのコミュニケーションとヘルプを得るためのカスタマーサービスの各種アドレスが含まれています。一方、キャラクターアドレスには他のプレイヤーからあなたがゲーム内で受け取ったアドレスが含まれます。それぞれのフォルダ内ではアドレスがアルファベット順にリストされ、Nameリストを表示させたときには最初にキャラクターアドレスのフォルダが開かれています。
- リスト内のネームはそれぞれ別の行として、例えば「Aileron of Asuka (met 3/18/99)」のように表示されます。クリックすることでそのアドレスを選択できます。また、ダブルクリックするとEdit Description<アドレス編集>ダイアログを表示することができます。
- アドレスが選択されるまでグレー表示となっている「Send<送信>」ボタンは「To<宛先>」に選んだネームが入力された新規メッセージダイアログを開きます。
- Revoke<破棄>ボタンはConfirm Revoke<破棄確認>ダイアログを開きます。このボタンはキャラクターアドレスが選択されるまでグレー表示となって使うことができません。
- Delete<削除>ボタンはConfirm Delete<削除確認>ダイアログを開きます。このボタンはキャラクターアドレスフォルダが選択されるまでグレー表示となって使うことができません。
- Edit<編集>ボタンはEdit Description<ネーム編集>ダイアログを表示します。このボタンはキャラクターアドレスフォルダが選択されるまでグレー表示となって使うことができません。



### アドレス選択<Pick Address>

Pick Address<アドレス選択>ダイアログは簡易化されたアドレスダイアログです。新規メッセージの「To<宛先>」に宛先を入力するときに使用しますが以下の点でアドレスダイアログと異なります。

- 開いたときにすでに「To<宛先>」に表示されている名前が選択されます。「To」に何も入力されていない場合にはキャラクターアドレスフォルダ内の最初のアドレスが選択されます。
- <OK>と<Cancel>の2つのボタンのみが表示されます。<OK>はアドレスを選択するまでグレー表示で使うことができません。<Cancel>ボタンは「To」に変更を加えることなくダイアログを閉じます。

### アドレス内容の編集<Edit Description>

Edit Description<アドレス内容の編集>ダイアログでは特定アドレスの内容を書き換えることができます。<OK>と<Cancel>の2つのボタンがあり<OK>を押すことで変更を加えます。

### 破棄確認<Confirm Revoke>

Revoke(破棄)は、グリーティングカードをあげたけれど何らかの理由で(嫌がらせメールが届くなど)、その相手からは、これ以上メッセージを受け取ることをやめたい場合に利用します。このダイアログボックスでは次のようなメッセージが表示されます。

This will permanently delete the greeting card you gave Aileron of Asuka (AsukaのAileronに渡したグリーティングカードを永久に削除します)

<OK>と<Cancel>の2つのボタンがあり、<OK>をクリックするとあなたのグリーティングカードが削除され相手はあなたに対してゲーム内で直接メッセージを送ることができなくなります。

### メッセージ削除確認<Confirm Delete Message>

このダイアログボックスでは次のようなメッセージが表示されます。

Are you sure you want to delete this message? (本当にこのメッセージを削除しますか?)。

<OK>と<Cancel>の2つのボタンがあり、<OK>をクリックするとメッセージを削除します。またメッセージ閲覧ダイアログが開いていた場合には、そのメッセージを削除すると同時にダイアログが閉じます。

### 消去確認<Confirm Discard>

このダイアログボックスでは次のようなメッセージが表示されます。

You have not sent this message. Are you sure you want to discard it? (このメッセージはまだ読まれていませんが本当に削除しますか?)

<OK>と<Cancel>の2つのボタンが表示されます。

### アドレス削除確認<Confirm Delete Name>

このダイアログボックスでは次のようなメッセージが表示されます。

This will permanently delete the greeting card you received from Aileron of Asuka. Are you sure you want to do this? (AsukaのAileronより受け取ったグリーティングカードを永久に削除しようとしています。本当に削除しますか?)

<OK>と<Cancel>の2つのボタンが表示されます。

## お金と経済活動

何人たりとも生活の糧なくして生きていくことはできません。それはブリタニアであっても同じです。

### お金の稼ぎ方

収入を得るには商売を始めることです。自分のもののできるちょっとしたアイテムを見つけ(一生懸命さがせば何か見つかるはずです)、それを必要としている商人を探してください。

たまには蓄財にも励みましょう(簡単なことではありませんが)。商店から物を盗むのはあまり良い蓄財の方法ではありません。たとえその場は逃げおおせても、商人たる者は商売仲間の陳列棚から盗まれた「ヤバイ品」を見定める目を持っているのが普通だからです。

小銭を稼ぎ、ついでに自分の戦闘スキルに磨きをかけたい時は、「うさぎいじめ」という方法もあります。これはつまり、野うさぎ、鳥、豚、またはネズミなどの小動物を狩ることです。ただし、他人のペットを襲わないように注意してください(それは犯罪です!)。獲物を仕留めたら、短剣のような刃のついた武器を使って、肉(meat)と皮(hide)または羽(feather)を手に入れましょう。肉は肉屋(butcher)や宿屋の主人(inn keeper)に、皮は毛皮屋(furrier)やなめし屋(tanner)に、羽は弓矢職人(bowyer)に売ることができます。仮想世界であっても需要と供給が経済の重要な一環を担っていることに変わりはありません。店に持って行きさえすれば、何でも自動的に買ってもらえるわけではないのです。つまり、品物は供給過剰になることがあり、ダブついた品物の「大放しセール」が定期的に行われるのです。そしてその間、店主はダブっている品物にまったく興味を示さなくなります。また、在庫が十分にある品物は高い金額で買い取ってもらえません。店の「市場潜在力」を測る1つの良い方法は、「Vendor buy(買う)」と言ってその店の在庫目録を見せてもらうことです。とりわけ数が少ないように見える品物には高い値がつくでしょうし、大量にある品物には安い値しかつかないでしょう(買い取ってもらえない可能性さえあります)。

ある町で何かを売ろうとしたものの、その品物の市場がすでに供給過剰になっていた場合、最善の対応はおそらく他の町に行ってもっと良い市場を見つけることです。町の外へ足を踏み出す準備がまだ整っていないと思うなら、もっと経験豊かなキャラクターに話をもちかけてみましょう。もしかしたら、「仲買人」としてあなたから問題の品物を買取り、他の町で売って利益を上げるように説得できるかもしれません。



## 銀行

所持金を持ち運べない(または持ち運びたくない)ほどの量に増え、嬉しい悲鳴が上がるようになったら、その一部を銀行を預けましょう。この世界の人間は、あなた自身も含めて、誰もが預金口座を持っています(もっとも、当然のことながら、プレイ開始直後の預金残高はゼロですが)。銀行に預けた金が盗まれることは絶対にありません。ただし、大部分の銀行取引は、銀行に足を運ばないと行えません(銀行の位置については町の地図を見てください)。

預金口座と保管(Safe Deposit)ボックス(後述)へは、どこの銀行からでもアクセスできます。

## 保管(Safe Deposit)ボックス

銀行員に"Bank"(銀行)と言うと、あなた専用の宝箱を開けてもらえます。この宝箱の収容能力にも限界があるので注意してください。また、Bank box内は125items、400stornまでで、ゴールド(Gold)の重さは加算されません。口座にあるゴールドとこの箱に入っているゴールドは同じものです。つまり、お金を取り出す方法が2通りあるということに過ぎないのです。

## 預け入れ

口座への預入は、バックパックから銀行員にお金をドラッグするだけで完了します。じかに保管ボックスに移すこともできます。

## 引き出し

口座からお金を引き出す必要がある時は、銀行員に向かって"Withdraw(引き出し)\$\$\$\$(\$\$\$の部分には望みの金額を入れる。例:"Withdraw 100")"と言ってください。お金がバックパックに移されるはずですが、保管ボックスからじかに移すこともできます。

## 自動引き出し

2000ゴールド以上の非常に大きな買物(たとえば家や船)をする場合や、十分なお金を持って行くのが不可能かそうでなくても難しい場所にある店、PCの経営するVendorで買物をする場合は、たとえ銀行員がその場にいなくても、取引さえ成立すれば、代金はあなたの銀行口座からじかに引き落とされます。

## 明細書/残高

手持ちの資金を確認したい時は、銀行員に"Balance(残高)"または"Statement(口座計算)"と言うと、現在の残高を教えてください。

## 犯罪者と殺人犯

犯罪者や殺人犯の烙印を押されている間は銀行を利用できません。(1999年8月現在、Buccaneer's Denの銀行だけは殺人者でも利用が可能です。)

## 品物の取引

### 商人から品物を買う

商人 —例えばVanessa the general-store proprietress— と取引したい時は、"Buy(買う)"、"Trade(取引)"、"Shop(商店)"、"Merchant(商人)"など、商売に関係した言葉を相手に向かって言ってください。すると、巻物の形をしたウィンドウが2つ表示されるはずですが、左側のウィンドウにはその商人が扱っている品物が表示されます。右側のウィンドウはいわば「買物カゴ」です。欲しいものが決まったら、それをダブルクリックして、左のウィンドウから右のウィンドウに移してください。同じ物を2つ以上買う場合は、<+>ボタンと<->ボタンを使って数を増やしたり減らしたりしてください(数を増やすだけなら同じ品物を繰り返しクリックするという方法もあります)。欲しい物を選び終わったら、チェックマークがついているボタンをクリックしてください。所持金が十分にあるなら、選んだアイテムが所持品リストに加わり、その分の代金が所持金の総額から自動的に差し引かれます(所持金が足りない場合は、そのことを注意されます)。

### 商人に品物を売る

商人に何かを売りたい時は、相手に"Vendor sell(店主、売る)"と言ってください(この場合も誰に話しかけているかがハッキリとわかるように、相手の名前が"vendor"という単語で呼びかけます)。相手にとって興味深い物が1つもない場合は、そのように言われます。そうでなければ、取引ウィンドウが表示されます。この場合、左側のウィンドウにはあなたの所持品と相手の言い値が表示されます。売っても良い品物を選び、ダブルクリックして相手の「買物カゴ」に移してください。すべてを移し終わったら、チェックマークをクリックしてください。売った品物が所持品リストから消え、その代金があなたのバックパックに払い込まれます。

以前は買ってくれた物と同じ物なのに商人が興味を示してくれない場合、その理由は2つ考えられます。

- 1) お金がなくて適正な値で買えない。
  - 2) その品物がダブっている。
- 1)の理由であれば、経営資金が増えしだい、また買ってくれるようになるでしょう。2)の理由なら、まずは余っている品物売り払おうとするはずですが、プレイヤーキャラクター(PC)が買物をすることによって、一時的にこれらの状況が改善することもあります。何もしなくてもこれらの状況はある程度の間隔をおいて自動的に発生します。

## 他のプレイヤーとの取引

他のプレイヤーキャラクター（PC）とアイテムを交換したり買ったりしたい時は、アイテムを選び、それを相手キャラクターの上までドラッグしてボタンを放してください。すると、2つフィールド（領域）で構成されたウィンドウが表示されます。フィールドは片方があなたに、もう片方が取引相手のキャラクターに対応しています。双方がそれぞれのウィンドウに表示されているチェックボタンをクリックしない限り取引は成立しません。そのおかげで取引は安全確実です。例えば、Josephが自分のブーツとあなたの帽子を交換する約束をしたとします。この場合、あなたがブーツを自分の所持品に加えられない限り、Josephが一方向的に帽子を持って逃げようとしてもそれはできないのです。

何かをタダで相手に譲る場合も操作方法は同じです。違っているのは、取引に同意するのに相手が何かを差し出すのを待つ必要がないという点です。現金のやり取りも取引として扱われ、一方が物品を差し出したら、もう一方は代金を差し出します。

あまり離れた場所にいるキャラクターと取引をすることはできません。物やお金をやり取りするためには、相手の近くに立つ必要があるのです。どちらかがこの範囲内から出てしまうと、取引ウィンドウは消え、物品は取引前の所有者のもとに戻されます。

**重要：**取引は慎重に…。チェックボタンをクリックする前に、相手が差し出した物をよく確認しましょう。また、現金を支払う場合は、相手が先にチェックボタンをクリックするのを待ちましょう。

## 窃盗

他のキャラクターから物を盗む方法はいくつかあります。

例えば、Mean Ol'Stigから何かを盗むとします。Stealing(窃盗)スキルを使い、次にOl'Stigをクリックすると、Ol'Stigの所持品リストからランダムに選ばれた品物があなたの所持品リストに移されます。

盗みたい品物が決まっている場合は、画面に表示されているOl'Stigのキャラクターをダブルクリックします。すると、Ol'Stigを間近から見たキャラクターウィンドウが表示されるので、Ol'Stigのバックパックをダブルクリックして開いてください。この時、気づかれることなくバックパックの中身を見ることができたかどうかを判定するため、Snooping(物色)スキルがチェックされます。見つかってしまうと、Ol'Stigはあなたが何かを盗もうとしていたことに気づき、然るべき行動を取るでしょう。Snooping(物色)スキルのチェックには成功したものの、Ol'Stigの所持品の中にめぼしい物がなかった場合は、バックパックを右クリックしてください。そうすれば、それ以上の危険を犯すことなく、その時点で盗みを中断できます。

バックパックをこっそりと開けることに成功したら、次はStealing(窃盗)スキルを使ってOl'Stigの所持品を自分の所持品リストに移します。Ol'Stigの所持品が何事もなくあなたの所持品リストに加わったら、盗みは成功です。

**注意：**1999年8月現在、PCからのstealingはThiefギルドへ加入しなければできなくなっています。加入には1週間以上(UO時間)のプレイ時間、Stealingスキル60以上、殺人カウントなしという条件があり、これをクリアしていなければ加入できません。

町中で盗みの現場を押さえられると、衛兵がやって来てあなたを殺そうとします。荒野で盗みの現場を押さえられた場合は、犯罪者の烙印を押され、盗みを働こうとしていたキャラクターに否応なく攻撃されます。攻撃は数分間つづくでしょう。また、盗みを働こうとした相手からは永久フラグという機能が働いて泥棒が死ぬまでいつでも攻撃することが可能です。

## 戦闘

### 戦闘インターフェース

ウルティマオンラインの戦闘はこの上なく簡単です(勝つのはそれほど簡単ではありません)。まずはキャラクターウィンドウに表示されているPeace/War(非戦闘/戦闘)モードの切り替えがWar(戦闘)になっていることを確認してください。War(戦闘)モードに切り替わると、選んだ武器(キャラクターウィンドウに表示されているキャラクターが右手に持っている武器)が使用可能になります。この状態で何か(または誰か)をダブルクリックすると、キャラクターはダブルクリックされた相手を攻撃します(普通の場合と違い、ダブルクリックされた対象を「使用」しようとはしません)。War(戦闘)モードとPeace(非戦闘)モードの切り替えは、**[Tab]**キーを使うと素早く行えます。

攻撃された場合は自動的に反撃します。War(戦闘)モードかどうかは関係ありません。

War(戦闘)モードになっている時にカーソルを他のプレイヤー、NPC、動物、あるいはモンスターに重ねると、そのターゲットを攻撃することによるKarma(カルマ)への影響が、赤、灰色、青の3色によって示されます。赤で示されたキャラクターやクリーチャーを攻撃すると、Karma(カルマ)は向上します。青で示された相手を攻撃すると、Karma(カルマ)は悪化します。灰色で示された相手はKarma(カルマ)に何の影響も与えません。

### 訓練

いくつかの大都市には戦い方を教えてくれる場所があり、そこに行けば戦闘スキルに磨きをかけることができます。訓練場には接近戦の訓練に使うダミーと、弓の訓練に使う的が用意されています。

訓練用の人形を相手にした訓練であれば、War(戦闘)モードにする必要はなく、人形をダブルクリックするだけで練習できます。



## 休息と回復 スタミナと休息

走ったり戦ったりといった肉体的にハードな行動は、キャラクターのStamina(スタミナ)を一時的に奪います。

### 食事

PCが餓死することはありませんが、「腹がすいた」と感じているキャラクターは思ったように動けなくなります。

食べ物はダブルクリックすると食べることができます。食事には減ったStamina(スタミナ)をわずかながら回復させる効果がありますが、それ以上に重要なのはStamina(スタミナ)とHit Point(ヒットポイント)の回復速度に与える影響です。つまり、胃袋が空っぽでは、なかなか傷が回復しないということです。

### 休息

心身ともにリラックスしてじっと動かないでいると、失ったStamina(スタミナ)を普通よりも速いスピードで取り戻すことができます。

### 治癒

ゲーム中に負ったダメージは、時間がたつと共に自然に治癒します。この回復速度は何かを食べた直後が最高になります。また、自然治癒以外にも、このゲームには3通りの回復方法があります。

最も安上がりかつ一般的なのは、包帯を巻くことです。包帯は癒し手(healer)や獣医(vet)から入手でき、その他の商人の中にも扱っている者がいます。また、布に対してハサミを「使用」すれば、自分で作ることもできます。包帯によって回復するダメージはそれほど多くありませんが、軽い傷ならこれで十分です。たとえ傷が深刻なものであっても、「応急手当」として大いに役立ちます。また、Healing(治療)スキルが上がりれば、包帯の効果もそれだけ上がります。

治癒のポーション(healing potion)は包帯よりも効果的な反面、費用がかかります。ポーションは錬金術師(alchemist)によって作られ、主にこれを商っているのは錬金術師(alchemist)や魔法師(mage)です(治癒のポーション(healing potion)を扱っているNPCはこれ以外にも存在します)。

最も効果的なのは、治癒の呪文(healing spell)です。ただしこれは、あなた自身が魔法師(mage)であるか(自分で自分にかける)、あるいは魔法師(mage)と一緒に旅をしている(頼んでかけてもらう)ことが前提になります。

### 毒

モンスターや呪文、ポーションの中には、キャラクターを毒す効果を持つものがあります。毒にやられると、その効果を説明するメッセージが表示され、Health(体力)バーが緑色に変わります。毒にやられている間、キャラクターのHit Point(ヒットポイント)は着実に減りつづけます。毒の強さは様々で、自然治癒の速度を遅らせる程度の弱いものもあれば、わずか数秒でどんな屈強な男でも死んでしまうほど強いものもあります。

その源が何であれ、毒は呪文や治療用のポーションによって解毒可能です。また、そのようなものを使わなくても、毒の効果は時間と共に薄らいでいきます(ただし、Poison Trap(大)には、Healingか神殿でしか解毒できない強さの毒があります)。この他にも解毒の方法としては、神殿(Shrine)を訪れるという手もあります。ブリタニア各地には8つの神殿が点在していることが知られています。

### 死

確実に訪れるのは死と税金だけだと昔の人は言いました。ウルティマオンラインの世界でも死は避けられないもの(というか、非常に身近なもの)ですが、幸いなことに永久には続きません。(ちなみに、税金がどれくらい確実なものかは、ロード・プリティッシュだけが知っています。)

キャラクターが死んでしまった場合、プレイヤーには2つの選択肢が与えられます。つまり、すべての能力値とスキルの大幅な低下と引き換えにすぐに復活するか、癒し手(healer)か神殿(shrine)のいずれかに巡り合うまでゴーストとなってさまようかです。

### 復活

すぐに復活するという選択肢は一見すると魅力的です。実際、こちらを選んだ方が間違いなく得をするという状況もあるでしょう。しかし、決断はあくまでも慎重に下すべきです。すぐに復活させることを選ぶと、キャラクターを成長させるのに費やした数日、へたをすると数週間という時間が無駄になりかねません。また、キャラクターを殺した何かがまだ近くにいるのにすぐに復活してしまうと、おそらくはまた殺されてしまうことになるでしょう(復活直後のHit Point(ヒットポイント)とスタミナ(Stamina)は非常に少ないからです)。とはいえ、大切な持物をなくさないようにするためには、すぐに復活するのが最善の行動である場合も少なくありません。

生き返ってまず気になるのは、所持品の安否でしょう。しかし、1人で旅をしていて死んだ場合(または、仲間も全滅してしまった場合)、持物はすべてその場に放置され、通りがかった人が持っていくに任されます。持物の安全を多少なりとも確保したいなら、生き残った仲間のPCにすべてを拾い集めてもらって後で返してもらうか、部下(NPC)かベットに自分が帰ってくるまで見張ってもらうしかありません。

一定時間内に復活できる回数には限りがあります。矢継ぎ早に復活を繰り返すと、魂と肉体の結びつきがどんどん弱くなっていくのです。魂と肉体の結びつきが限界に達してしまったキャラクターは、自然に結びつきが強まるまで、ゴーストでいなければなりません。物質世界との結びつきが十分に回復するまでは、癒し手(healer)や神殿(shrine)の力も役に立ちません。

復活できる回数は20分間に最大5回です。20分が経過するごとに、この「死亡回数のカウント」はゼロに戻ります。



## ゴースト

ゴーストになると、現世の持物はそのキャラクターが死んだ場所にすべて残されます(ただし、呪文書とごく基本的な武器と最初から持っている装備だけは、復活直後から所持しています)。ゴーストになったキャラクターが生き返るためには、神殿(shrine)、癒し手(healer)、強力な魔道師(mage)のいずれかの力を借りなければなりません。ただし、神殿(shrine)と癒し手(healer)はその場にいるゴーストを自動的に復活させてくれますが、PCの魔道師(mage)の力を借りる場合は、自分がそこにいることを知らせなければなりません。相手が自分の存在に気づいてくれたとしても、復活させるか否かはそのキャラクターの判断に委ねられます。

殺人犯に対して神殿(shrine)は何の恩恵も与えてくれません。神殿(shrine)はあらゆる者を生き返らせてくれますが、殺人犯だけは例外なのです。(いわゆる「混沌の神殿」が存在するという噂もあります。どこにあるかは謎ですが、そこへ行けば殺人犯でも生き返ることができると言われていました。)

死んでいるキャラクターは、誰にも見られることなく動き回ることもできますし、気づいてもらえるように姿を現すこともできます。ゴーストになっているキャラクターは、Peace(非戦闘)モードを選んでいる間は透明で、War(戦闘)モードになると見えるようになるのです。ゴーストは扉や特定の物体を通り抜けることができます(さすがに壁は無理ですが)。他の人と話をしようとしても、生きている人にとってゴーストの言葉は意味不明のむせび泣きにしか聞こえません。ただし、Spirit Speak(霊媒)スキルを持っているキャラクターなら、ゴーストのうめき声の意味を理解してくれるかもしれません。どんな手段を用いても、ゴーストが物質世界に干渉することは不可能です。スキルの使用や攻撃もできません。ちなみに、NPCは姿を現したゴーストを見て恐れおののくことがあります。

## 能力値

ゴーストになったPCにとって最大の関心は、できるだけ早く生き返る手段を見つけることです。というのも、ゴーストのまましていると、生きていた時よりもわずかながら早くスキルが減少してしまうからです。

しかし、ゴーストにならずに復活すると、それはそれでペナルティーがあります。具体的に言えば、能力値とスキルが10%下がるのです(プレイ開始時の最小値より下がることはありません)。

殺人犯が死ぬと、その悪行に対する当然ともいえる「報い」があります。スキル、ステータス減退ペナルティがある状況で生き返った場合、能力値とスキルを最大で20%失います(実際に何%を失うかは、最近殺された回数と時期によって変化します。また、プレイ開始時の最小値以下に低下することはありません)。

## ヘルパー

ゲームをプレイしていると様々な問題が発生します。それらの問題解決を手助けしてくれる人のことをヘルパーと言います。

## コンパニオン<Companion>

コンパニオン<Companion>は、新規のプレイヤーたちにウルティマオンラインの世界に入ってくるときに手伝ってくれる経験豊かなプレイヤー達のことです。コンパニオン達は特別な手助けのためのスキルを持っているわけではありませんが、彼らの知識は新しいプレイヤーにとってはかけがえのないものとなります。噂では、UOのコンパニオン達は良い行いに対して何か貰えるらしいと言われていました。

## カウンセラー<Counselor>

自分たちのプレイ時間の一部を割き、ボランティアで他のプレイヤーの手助けをしている経験豊かなプレイヤーのことをカウンセラー(Counselor)と言います。青いローブとフードに身を包んでいるのがそうです。カウンセラー(Counselor)はキャラクターウィンドウの<help>ボタンを使うと呼び出せます。呼び出されたカウンセラー(Counselor)は、様々な質問に喜んで答えてくれるでしょう。彼らは世界中を自由に動き回ることができ、傷つくこともありませんが、特殊な能力は主にこれだけで、ゲームに影響を与える能力には厳しい制限が課せられています。カウンセラー(Counselor)はボランティアであり、その行動計画は彼ら自身に任されています。したがって、呼んだからといって必ず来てくれるとは限りません。

## ゲームマスター<Game Master>

ゲームマスター(Game Master = GM)とはオリジン社(日本ではエレクトロニック・アーツ・スクウェア社)のスタッフでゲームが滞りなく進行するよう手助けをする人たちのことです。画面上のGMは、赤いローブとフードに身を包んでいます。GMはキャラクターウィンドウの<help>ボタンを使うと呼び出せますが、呼び出すのはGMの助けがどうしても必要な緊急の時だけにしてください。GMの上手な利用方法については、インストールガイドを参照してください。

## 預言者<Seer>

自分たちのプレイ時間の一部を割き、ボランティアとしてゲーム中のロールプレイングやアドベンチャーをいっそう楽しいものにする手助けをしている経験豊かなプレイヤーのことを預言者(Seer)と言います。クエスト自動作成機能の手には負えない複雑なクエストや陰謀、イベントなどの立案や準備を手助けするのが預言者(Seer)の仕事です。預言者(Seer)は緑色のフード付きローブを身にまとい現れますが、預言者(Seer)として姿を現さない時でも、陰謀、イベント、クエストなどの中心に位置する様々な特別キャラクターを演じることにかなりの時間を割いています。



## キャラクターの育成

能力値(attribute)の強化とスキルの向上は、キャラクターの成長の程度をはかる指針になります。大切なのは1つのスキルだけを高めたり、他のプレイヤーとはり合ったりすることではなく、自分が考える理想像に近づくように能力値のバランスをとることです。また、能力値の向上にばかり気を取られ、ロールプレイや他のキャラクターとのやり取りを疎かにするのは、このゲームの楽しさの大部分を自ら放棄するようなものです。

3つの能力値(Strength = 力、Intelligence = 知性、Dexterity = 敏捷性)のいずれかに基づくスキルの使用に成功すると、能力値もそれと一緒に向上します。ただし、能力値の向上はスキルの向上よりもゆっくりとしています。能力値にせよスキルにせよ、使わないでいれば衰えてしまいます。また、レベルが上がるにしたがって向上の速度はゆっくりになっていきます。

同様に、能力値の合計が大きくなるほど、使用されたスキルと関係のない能力値が下がりやすくなります。能力値の合計には限界が定められていて、このレベルに達した後に能力値が向上すると、かなりの確率で他の能力値が下がります(どれが下がるかはランダムに決められます)。

### 一時的な変化

ポーションや呪文の中には能力値を増減させるものがあります。また、マジックアイテムの中にも同様の効果を持つものがあります。

重い鎧はかさばる上に体の動きを制限しがちです。そのため、重い鎧を着るとDexterity(敏捷性)が下がります。

## スキル

### スキルの向上

キャラクターはすべてのスキルについて基本的な素養を備えています。しかし、実際にスキルを使って成功しなければ、それを極めることはできません。レベルが低いスキルは使ってもなかなか成功しないでしょうが、そのスキルを伸ばしたいなら、うまくいくようになるまで繰り返し挑戦してください。スキルのレベルは0から100までの数字で表されます。ただし、スキルのレベルがゼロだからといって自動的に失敗するわけでもありませんし、100だからといって必ず成功するわけでもありません。スキルの成功確率は対応する能力値によって修正されることがあります。また、プレイヤーにはどうしようもない外的要因の影響を受けることもあります。

自分よりもスキルのレベルが高いNPCに訓練してもらうこともできますが、そのような訓練はかなり高くつくでしょう。

それなりに向上しても、使わないでいる時間が長いとやり方を忘れてしまい、レベルが下がってしまいます。大切なのは常に実践し続けることです。ただし、頭を空っぽにしての反復練習ではほとんど意味がありません。短時間にまったく同じ動きを繰り返すと、向上速度が大きく下がってしまうからです。また、いくつかのスキルを非常に高いレベルまで成長させると、1つのスキルの向上と引き換えに他のスキルのレベルが低下するようになります。

### スキルの使い方

スキルの中には特定の状況になると自動的に使用されるものもあります。例えば、武器を使って誰かを攻撃すると、そのたびにその武器に対応したスキルがチェックされます。また、呪文をかけようとするとき、そのたびにMagery(魔法)スキルがチェックされます。とはいえ、自動的にチェックされるのは一部のスキルだけで、その他の大部分はマクロまたはキャラクターウィンドウのスキル・リストから選ばない限り使用されません。スキルの中には専用のアイテムを使うとチェックされるものもあります。羊飼いの杖(shepherd crook)を使うとHerding(牧羊)スキルがチェックされるのはその好例です。スキル・リストはドラッグ&ドロップによって並べ変えることができます。この機能を利用すれば、頻繁に使うスキルをリストの一番上に持ってきたり、似たようなスキルをひとまとめにしたりすることが可能です。

以下に各種スキルの使い方を簡単に紹介します。スキルの具体的な使用例を知りたい方は、ウェブサイトの"Traveller's Guide"を覗いてください(<http://www.jp.uo.com/guide/index.html>)。

#### Alchemy(錬金術)

ポーションを作るスキルです(ポーションの種類についてはプレイガイドp. 55参照)。このスキルを「使用」するのに必要な物は、乳鉢と乳棒(mortar & pestle)、然るべき種類の秘薬(reagent)、そして何も入っていない空きびん(empty bottle)です。乳鉢と乳棒(mortar & pestle)を使い、次に秘薬をクリックしてください(もう一度、乳鉢と乳棒をクリックするという方法もあります。この場合は自動的に先に作ったのと同じ種類のポーションの作成が試みられます)。選択した秘薬を使って作れるポーションが1種類でない場合は、制作可能なポーションのリストが表示されるので、その中から1つを選んでください。うまくいくと、乳鉢がポーションで満たされます(失敗した場合、でき損ないのポーションは捨てるしかありません。秘薬は無駄遣いされたこととなります)。所持品リストの中に空っぽの空きびんがあるなら、ポーションは自動的にその空きびんに移されます。所持品リストの中にはなくても、手近な場所に空っぽの空きびんがあるなら、そこにポーションを注ぐこともできます。もちろん乳鉢に入れっぱなしにしておいても構いませんが、入っているポーションを飲むか捨てるか空きびんに移すかしない限り、その乳鉢を使って他のポーションを作ることはできません。



**Anatomy(解剖学)**

このスキルを「使用」してから興味のあるクリーチャーやキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、対象の肉体的な状態が文章の形で表示されます。また、解剖学 (Anatomy) を身につけることは治療 (Kealing) の手助けとなります。

**Animal Lore(動物学)**

このスキルを「使用」してから興味のある動物をクリックしてください。うまくいくと、その動物の解説が表示されます。これはペットを扱う上で重要です。

**Animal Taining(調教)**

このスキルを「使用」してから調教したい動物をクリックしてください。調教のしやすさは動物によって千差万別です。調教された動物の能力については、p.8「部下とペット」を参照してください。

**Archery(弓術)**

このスキルは弓(bow)やクロスボウ(crossbow)を使うたびに自動的にチェックされます。

**Arms Lore(武器学)**

このスキルを「使用」してから鑑定したい武器をクリックしてください。うまくいくと、その武器の解説が表示されます。

**Begging(物乞い)**

このスキルを「使用」してからすぐ近くにいるNPCをクリックしてください。うまくいくと、いくらかのお金を恵んでもらえます(そのNPCがお金を持っていればの話ですが)。

**Blacksmithy(鍛冶)**

炉(forge)と金床(anvil)の近くでハンマー(hammer)かやっこ(tong)をダブルクリックしてください。製作可能な武器や鎧が表示されるので(何を作るかはスキルと手持ちの金属によって決まります)、作りたいアイテムを選んでください。うまくいくと、選んだアイテムがで上がります。

金属製のアイテムを修理することもできます。製作可能なアイテムが表示されているウィンドウから金床アイコンを選び、修理したいアイテムをクリックしてください(修理に失敗すると、かえって傷み方がひどくなったり、完全に壊してしまうことさえあります)。なお、アイテムを溶かすと、そのつど金属が少し減ります。したがって、一度他のアイテムに作り替えた後、再び溶かして元に戻すことはできません。

**Bowcraft/Fletching(弓/矢作成)**

木のかたまりにナイフ(knife)などの鋭い刃のついた道具を「使用」すると、製作可能な矢柄(arrow shaft)と弓(bow)の種類が表示されるので(何を作るかはスキルと手持ちの木材によって決まります)、作りたいアイテムを選んでください。うまくいくと、選んだアイテムがで上がります。矢柄を実際に使える矢(arrow)にするためには、羽(feather)をつけなければなりません。手持ちの羽をダブルクリックしてから矢柄をクリックしてください。こうすることで矢が完成します。

**Camping(キャンプ)**

たきつけ(kindling)をダブルクリックすると火がつかます(kindlingは町で買うこともでき、森の中で集めることもできます)。スキルのチェックは自動的に行われ、成功すると安全にキャンプできることを知らせるメッセージが表示されます。キャンプからログアウトする場合は、キャンプファイヤーの近くで毛布(bedroll)を「使用」してください。

**Carpentry(大工)**

Blacksmithy(鍛冶)によく似ています。大工道具(木材を加工する道具ならほとんど何でもOK)をダブルクリックすると、製作可能なアイテムのリストが表示されるので、その中から作りたいものを選んでください。どのアイテムを選ぶにせよ、木材を十分に持っていなければなりません。

Cartography(地図作成): このスキルを「使用」してから何も書かれていない地図(map)をクリックしてください。ウィンドウが表示されたら地図の尺度を決めてください。スキルが高ければ、それだけ大きな尺度を選択できます。うまくいくと、選択した尺度の地図が白地図に描かれます。地図はその時にプレイヤーがいた位置を中心に描かれます。

**Cooking(料理)**

このスキルは火(キャンプファイヤーやオープン。鍛冶屋の炉でもOK)がないと使えません。食材をダブルクリックして、次に火をクリックすると料理が始まります。Cooking(料理)技能を使うと、いくつかの食材を組み合わせることで1つの料理を作ることができます。以下はその例です。

水(water)と小麦粉(flour)を組み合わせると、パン生地(dough)になります。

パン生地(dough)と果物(fruit)、肉(meat)、野菜(vegetable)などを組み合わせると、パイ(pie)になります。

パン生地(dough)とハチミツ(honey)を組み合わせると、甘いパン生地(sweet dough)になります。

甘いパン生地(sweet dough)にさらにハチミツ(honey)を組み合わせると、クッキーの種(cookie mix)になります。

**Detecting Hidden(探知)**

このスキルを「使用」して、調べたい場所をクリックしてください。うまくいくと、隠れていたキャラクターを見つけることができます。また、このスキルを「使用」すると、トラップの有無も確認できます。

**Enticement(誘惑)**

これは音楽のスキルです。このスキルを「使用」すると、NPCやクリーチャーを魅了して、あなたのキャラクターへの態度を穏やかなものにし、彼らはあなたに近づいてきます。このスキルを「使用」してから楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。次に、誘惑したいクリーチャーやキャラクターをクリックしてください。この技能を使うと、そのたびにこの技能とMusicianship(演奏)技能の両方がチェックされます。

**Evaluating Intellect(知性評価)**

前述したAnatomy(解剖学)に似ています。このスキルを「使用」して、調べたいキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、そのキャラクターの精神的能力が文章の形で表示されます。



**Fencing(フェンシング)**

このスキルに対応する武器を使うと、そのつどチェックされます。

Fencing(フェンシング)はツルハシ(pickaxe)、短剣(dagger)、クリスナイフ(kryss)、ピッチフォーク(pitchfork)、槍(spear)、ウォーフォーク(war fork)など、突き刺すタイプの武器を使うためのスキルです。

**Fishing(釣り)**

釣竿(fishing pole)をダブルクリックしてから水面をクリックしてください。うまくいくと、魚が釣れます。ただし、うまくいくかどうかはスキルだけで決まるわけではなく、そこにいる魚の能力にも左右されます。

**Forensic Evaluation(検死)**

スキルを「使用」してから死体をクリックしてください。うまくいくと、殺された時の状況についていろいろと知ることができます。また、このスキルでロックされた箱を開けたプレイヤーを調べたり、変装しているThiefの本当の名前を知ることができます。

**Healing(治療)**

包帯(bandage)をダブルクリックしてから負傷しているキャラクターをクリックしてください。うまくいくと、そのキャラクターはHealth(体力)をある程度とり戻し、それと引き換えに包帯がなくなります。Healingで回復できるHPの量は、Healingのスキルに依存します。

**Herd(ing)(牧羊)**

羊飼いの杖(shepherd's crook)をダブルクリックしてから面倒を見なければならない動物をクリックしてください。うまくいくと、動物たちを望みの場所へ向かわせることができます(好きな場所をクリックしてください)。

**Hiding(隠れる)**

スキルを「使用」してください。うまくいくと、あなたの姿は他のキャラクターから見えなくなります。この効果はあなたが動いたり、しゃべったり、攻撃的な行動を取ったりするまで続きます。なお、うまくいくかどうかはスキルのレベルだけでなく、そこが身を隠すのに適した場所か否かにも左右されます。

**Inscription(写本)**

呪文を巻物(scroll)に書き写すためには、呪文を知っていることと、その呪文に必要な秘薬(reagent)とManaを持っていることが条件になります(秘薬とManaは呪文を巻物に書き写す過程で消費されます)。このスキルを「使用」し、Spell List(専用Camp)から書き写したい呪文を選んでクリックした後、何も書かれていない巻物をクリックしてください。うまくいくと、何も書かれていなかった巻物が魔法の呪文が書かれた巻物に変化します。

**Item Identification(アイテム鑑定)**

このスキルを「使用」してから鑑定したいアイテムをクリックしてください。うまくいくと、そのアイテムの説明が表示されます。

**Lockpicking(開錠)**

開錠道具(lockpick)をダブルクリックしてから開けたい扉や、錠のかかったBoxなどをクリックしてください。開けやすさは錠前によって千差万別です。また、魔法の錠前やプレイヤーが所有する家や船の錠前を破ることは不可能です。

**Lumberjacking(伐採)**

手斧(hatchet)か斧(axe)を装備していなければなりません。斧をダブルクリックして、「使用」してから木を

クリックしてください。うまくいくと、丸太(wood log)が手に入ります。

**Mace Fighting(棍棒戦闘)**

このスキルに対応する武器を使うたび、自動的にチェックされます。Mace Fighting(棍棒戦闘)は戦斧(war axe)、あらゆる種類の棍棒(club)、メイス(mace)、杖(staff)などの打撃系の武器を使うためのスキルです。

**Magery(魔法)**

このスキルは呪文をかけようとするたびにチェックされます。詳しくはプレイガイドp. 40「魔法」を参照してください。

**Meditation(瞑想)**

このスキルはマナの回復速度を左右するものです。スキルには2種類の使い方があり、パッシブ方式では自動的にスキル値がチェックされマナ回復を必要とするときにスキルが高ければ高いほどその速度が速くなるものです。ただし、身につけている鎧の強度によってその回復速度は影響されます。もう1つの方法はアクティブ方式によるMeditationです。この方式ではさらに回復速度を高めることができます。両手に何も持っていない状態でスキルウィンドウでMeditationのボタンをクリックします。成功すれば瞑想の音が聞こえると同時に「You enter a meditative trance」というメッセージが表示されます。また「You cannot focus your concentration」と表示された場合にはスキルを使うことに失敗したことを示します。スキルを成功させるには辛抱強さが必要ですので、失敗したら少し間を空けてから再度挑戦してください。Hidingスキルで姿が現れてしまうのと同じように、それらの動作をすることでMeditationのアクティブスキルは解け「You stop meditating」というメッセージが表示されます。もしあなたのマナが最大値のときにはMeditationスキルを使うことはできず「You are at peace」と表示されます。

Meditationによる恩恵は金属製の鎧を身にまとっている場合は減少してまいります。さらに発言、移動、魔法詠唱、死体からのルーティングにより瞑想状態は解かれます。

**Mining(採掘)**

Miningスキルを修養することでブリタニアの各地鉱山に眠る鉱脈から鉱石(Ore)を得ることができます。さらにこの鉱石からは同じスキルを使ってインゴットを精錬(smelting)することができます。インゴットは別の鍛冶(Blacksmithy)スキルを使うことで鎧や武器などを作成することが可能です。

鉱石を採掘するにはつるはし(pickaxe)かショベル(shovel)を装備していなければなりません。つるはしかショベルをダブルクリックしてから山の斜面や洞窟の壁をクリックしてください。うまくいくと小さいものから大きなサイズまでの鉱石(ore)が手に入ります。現在知られている鉱石の種類は、Iron(鉄)、Dull Copper(鈍銅)、Shadow Iron(黒鉄)、Copper(銅)、Bronze(ブロンズ)、Golden(金)、Agapite(アガオバイト：ピンク)、Verite(バーライト：緑)、Valorite(バロライト：青)となっています。

採掘の成功率はスキルに依存し、レア度の高い鉱石ほど高いスキルが必要とされます。

**Musicianship(演奏)**

楽器をダブルクリックしてください。うまくいくと音楽が、失敗すると耳障りな音が聞こえてきます。3つある吟遊詩人(bard)向けのスキル、すなわちEnticement(誘惑)、Peacemaking(沈静化)、Provocation(挑発)のいずれかを使うと、このスキルも自動的にチェックされます。

**Parrying(受け流し)**

盾を持っていると、攻撃されるたびにこのスキルがチェックされます。うまくいくと、敵の攻撃を防御することができます。



**Peacemaking(沈静化)**

これは音楽のスキルです。このスキルを「使用」してから楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。うまくいくと、その場で行われているすべての戦闘が中止されます(少なくともしばらくの間)。

**Poisoning(毒)**

このスキルを「使用」してから毒のポーションをクリックした後に食物や飲物、あるいは刃のついた武器をクリックすると、そこに毒を仕込むことができます。

**Provocation(挑発)**

このスキルを「使用」してから楽器をクリックしてください(クリックしなければ、以前に使った楽器がまた使われます)。そして、互いに戦わせたいクリーチャーを順番にクリックしてください。うまくいけば、モンスターや動物たちをしばらく戦わせることができます。どれぐらい戦っているかは気性や性質しだいです。なお、プレイヤーに対してこのスキルを使うことはできません。

**Resisting Spells(呪文抵抗)**

魔法で攻撃されるたびに、このスキルが自動的にチェックされます。

**Snooping(物色)**

このスキルは他のキャラクターのバックパックを開けようとするたびに自動的にチェックされます。ただし、あくまでも他のキャラクターの持物がわかるだけです。実際に何かを盗むためにはStealing(窃盗)スキルが必要です。なお、法律によって禁止されているわけではないものの、持物を覗かれて愉快的気分になる人はいないでしょう。

**Spirit Speak(霊媒)**

このスキルの「使用」に成功すると、実体化しているゴーストの言っていることを理解できます。

**Stealing(窃盗)**

盗みには3種類の方法があります。他のプレイヤーのキャラクターから何か適当な物を盗む場合は、このスキルを「使用」してからそのPCをクリックしてください。うまくいくと、「何か」がそのキャラクターのバックパックの第一階層からあなたのキャラクターのバックパックに移ります。何が移るかはランダムに決まります。

他のキャラクターから特定のアイテムを盗む場合は、まず最初にSnooping(物色)スキルを使って相手のバックパックを開き、次に目当てのアイテムをStealingスキルを「使用」して奪ってください。この盗み方は他のやり方よりもスキル・チェックの回数が多いだけでなく、難易度自体もかなり上です。

いずれにせよ窃盗は犯罪です。文明圏で窃盗の現場を押さえられると、衛兵が飛んできます。荒野で窃盗の現場を押さえられた場合は、犯罪者の烙印を押されます(自分の名前のハイライトがグレイになります)。

**注意:**他のプレイヤーからアイテムを盗むにはThiefギルドに加入していなければなりません。NPCのTheifギルドに加入する条件は以下の通りです。条件をクリアしているならばNPCのThief Guildmasterを見つけて「NPCの名前" join」と話しかけてください。

- キャラクターを作成してからのプレイ時間がUO内で1週間を経過している(実際にオンラインにいた時間のみ加算されます。現実時間での48時間)
- Stealingスキル60以上
- 殺人カウントがない

またThiefギルドに加入していたとしても殺人報告を受けた時点から殺人カウントが消えるまでの間は再加入することができません。その間は他のプレイヤーから盗みを働くことができなくなります。

**Swordmanship(剣術)**

このスキルに対応する武器を使うたび、自動的にチェックされます。Swordmanship(剣術)は切り裂くタイプの武器を扱うスキルです。切り裂くタイプの武器に分類されるのは、肉切り包丁(butcher knife)、牛刀(cleaver)、皮はぎナイフ(skinning knife)、つるはし(pickaxe)と戦斧(war axe)を除くすべての斧(axe)、ハルディチェ(bardiche)、ハルバード(halberd)、そして剣(sword)です。

**Tactics(戦術)**

このスキルは戦闘の際に自動的にチェックされます。Tactics(戦術)は総合的な攻撃スキルであり、攻撃の効果を高めてくれます(攻撃方法は無関係です)。

**Tailoring(洋裁)**

このスキルを「使用」すると、衣料品やその素材を大量に作るすることができます。亜麻(flax)または綿(cotton)をダブルクリックしてから紡ぎ車(spinning wheel)をクリックすると、糸(thread)ができます。

羊毛(wool)をダブルクリックしてから紡ぎ車(spinning wheel)をクリックすると、毛糸(yarn)ができます。

糸(thread)または毛糸(yarn)をダブルクリックしてから織機(loom)をクリックすると、布(cloth)ができます。

ハサミ(scissors)をダブルクリックしてから布(cloth)をクリックすると、包帯(bandage)ができます。

裁縫道具(sewing kit)をダブルクリックしてから布(cloth)または革(leather)をクリックすると、製作可能な衣服が表示されます。(製作に必要なだけの布または革がある衣服のみ表示されます。)作りたい服を選んでから使用する布を選んでください。うまくいくと、その服が出現します。

**Taste Identification(味見)**

このスキルを「使用」してから味見したい食料や液体をクリックしてください。うまくいくと、ポーションならその種類が、食料なら毒入りかどうかわかります。



Tinkering(細工)

Tinkering(細工)はこのゲームの中でも最も込み入ったスキルの1つです。このスキルを使うと他の職業が必要とする道具を作ることができます。また、時計(clock)や六分儀(sextant)、さらには罠付きの箱(trap container)などを作ることができます。

各種の道具や時計/六分儀の部品を作るためには細工師用の道具(tinker's tool)が必要です。細工師用の道具をダブルクリックしてから手持ちの金属や木材をクリックしてください。するとその材料(木材または金属)から作ることのできるアイテムが表示されます。

時計(clock)を作る場合: 金属から歯車(gear)とバネ(spring)を、木材から枠組み(frame)を作ります。歯車と棒(stick)を組み合わせて歯車付きの軸(axle with gears)を作り、それをバネと組み合わせて時計の部品(clock parts)にします。最後にそれを枠組みと組み合わせると、時計の完成です。

六分儀(sextant)の作り方: 金属からヒンジ(hinge)と歯車(gear)を作ります。次に、歯車と棒(stick)を組み合わせて歯車付きの軸(axle with gears)を作り、それをヒンジと組み合わせて六分儀の部品(sextant parts)にします。六分儀の部品をダブルクリックすれば、六分儀の完成です。

箱に罠を仕掛けるためには、宝箱(chest)かそれに類する箱と毒または爆発するポーション、そして少量の金属が必要です。細工道具をダブルクリックしてメニューからTrap、さらにTrapの種類を選び〈OK〉ボタンをクリックします。次に罠を仕掛けたい箱をクリックすると自動的に自分のバックパック内の材料がチェックされ、爆発ポーションであれば自動的に消費され罠が完成します。この箱を開くことにより罠が発動します。Thinkerスキルによって作られたトラップで他のプレイヤーが死んだ場合、あなたは殺人報告を受ける可能性があります。

Tracking(追跡)

このスキルを「使用」すると、動物(animal)、モンスター(monster)、人間(human)のどれを追跡したいのかを尋ねられるので、追跡する対象をクリックしてください。選んだ対象が最近その場を通ったことがあり、なおかつスキルのチェックがうまくいくと、どの方向に行けばキャラクターやクリーチャーに出会えるかが判明します。

Veterinary(獣医学)

包帯(bandage)をダブルクリックしてから治療したい動物をクリックしてください。対象が動物であることを除けば、このスキルの効果は前述したHealing(治療)と同じです。

Wrestling(格闘)

このスキルは素手での攻撃を試みるたびに自動的にチェックされます。

# 評判システム

Reputation(評判)はその時点でのFame(名声)とKarma(カルマ)が組み合わさって決まります。Fame(名声)はそのキャラクターがブリタニアの人々からどれだけ知られているかを表す尺度です。それに対してKarma(カルマ)は霊的な片寄り、つまり「善」か「悪」かを表す尺度です。キャラクターの称号はこの2つによって決まります。称号は以下の通りです。

名声	最低				最高
カルマ 最良	Trustworthy	Estimable	Great	Glorious	Glorious Lord/Lady
	Honest	Commendable	Famed	Illustrious	Illustrious Lord/Lady
	Good	Honorable	Admirable	Noble	Noble Lord/Lady
	Kind	Respectable	Proper	Eminent	Eminent Lord/Lady
	Fair	Upstanding	Reputable	Distinguished	Distinguished Lord/Lady
中間	none	Notable	Prominent	Renowned	Lord/Lady
	Rude	Disreputable	Notorious	Infamous	Dishonored Lord/Lady
	Unsavory	Dishonorable	Ignoble	Sinister	Sinister Lord/Lady
	Scoundrel	Malicious	Vile	Villainous	Dark Lord/Lady
	Despicable	Dastardly	Wicked	Evil	Evil Lord/Lady
最悪	Outcast	Wretched	Nefarious	Dread	Dread Lord/Lady

## カルマ(Karma)

Karma(カルマ)は増減するスライド式の物差しのようなものです。高いKarma(カルマ)を持つキャラクターがさらにKarma(カルマ)を上げるためには、それまで以上に高貴な行いをしなければなりません。その一方で、殺人を犯さない限り、karma(カルマ)がどん底まで落ちることはありません。Karma(カルマ)は他のキャラクターとの関わり合いをロールプレイするのにとても役立ちます。

Karma(カルマ)は以下のような行動を取ると向上します。

- 邪悪なNPCを殺す。
- モンスターを殺す。
- 善良なNPCに黄金やアイテムを譲る。
- 賞金がかけている殺人犯の首を持ってくる。
- 役に立つ呪文をプラスのKarma(カルマ)を持つキャラクターにかける。

Karma(カルマ)は以下のような行動を取ると低下します。

- 殺人の罪で訴えられる。
- 善良なNPCを殺す。
- dog(犬)、cat(猫)、dolphin(イルカ)、horse(馬)、llama(ラマ)を殺す。



- 死体を切り刻む(賞金と引き換えるために殺人犯の首を切り落とす場合も含まれます。有名にはなれるかもしれませんが、首を切り落としたと聞けば大抵の人が顔をしかめるでしょう)。
- 役に立つ呪文をモンスターや邪悪なNPCにかける。
- Daemon(魔神)を召喚する。
- 盗みを働く。
- 他人の持物を覗く。
- Poisoning(毒)スキルを使う。

## 名声 (Fame)

Karma(カルマ)と同じように、Fame(名声)もスライドする物差しだと考えてください。有名人は普通の人よりも英雄的な(あるいは悪人らしい)行動を期待されます。

Fame(名声)は以下のような行動を取ると向上します。

- 自分よりもFame(名声)が高いPCを殺す。
- 自分よりもFame(名声)が高いNPCを殺す。
- 自分よりもFame(名声)が高いモンスターを殺す。
- 自分よりもFame(名声)が高い動物を殺す。
- NPCを護衛するクエストをやり遂げる。
- 捕らわれたキャラクターを救い出す。
- 善良なNPCにゴールドやアイテムを気前よく譲る。

Fame(名声)は以下のような行動を取ると低下します。

- Begging(物乞い)スキルを使う。
- 死ぬ。

Fame(名声)は時と共に低下します(名声はうつろいやすいのです)。

## 戦いに関する約束事

PC同士の戦いを規制し、経験が浅いキャラクターや法に忠実なキャラクターの命や財産が軽々しく奪われることを防止するのが、Reputation(評判)システムの目的です。

なお、以下の注意事項は戦争状態にある2つのギルドのメンバーには適用されません。

### カラー・コード

「汝が心正しきものであるなら、青き者を殺すことなかれ。」

要約すれば上の言葉のようになります。

すべてのキャラクター(NPC、モンスター、動物なども含みます)はその道徳的な属性に応じた色によって区別されます。キャラクターの名前はこの色を使って表示されます。また、War(戦闘)モードに切り替えてカーソルを他のキャラクターに重ねると、キャラクターの表示に使われる色がそのキャラクターの属性に応じた色に変わります。

「青」で表示されるキャラクターは善人です。青いキャラクターを攻撃すると、Karma(カルマ)にマイナスの影響が出ます。

犯罪者や「攻撃者」(後述)は「灰色」で表されます。灰色のキャラクターを攻撃しても、Karma(カルマ)には何の影響も出ません。

「赤」で表示されるのは殺人犯や攻撃的なモンスターです。赤いキャラクターへの攻撃はKarma(カルマ)を向上させます。

ギルド長は「緑」、敵ギルドのメンバーは「オレンジ」で表示されます。

これらの色はオプション・メニューを使ってカスタマイズできます(p.69「評判システム」参照)。





## 殺人者

「青い」キャラクターを攻撃した者は殺人未遂の罪に問われます。さらに、この攻撃によるダメージが癒える前に被害者が死亡した場合、加害者には殺人罪が適用されます。致命傷を与えたのが本人であるかどうかは関係ありません。ペット、魔法、吟遊詩人のスキルがもたらした結果などによるダメージも、加害者本人によるダメージと見なされます。

殺害されたキャラクターは、殺した相手を訴えることができます。また、自分の財産を使って殺人犯の首(文字通りの意味で)に賞金をかけることもできます。

殺人の訴えが連続5件に達したキャラクターは殺人犯と見なされ、他のプレイヤーには赤く表示されるようになります。また、他のプレイヤーに対して殺人犯の名前は"The Murderer John Doe"のように表示されます。他に称号を得ていてもその称号は表示されず、Murderer(殺人犯)という称号だけが用いられます。

殺人犯を捕まえて殺した場合は、ナイフ(knife)などの刃のついた武器を死体に「使用する」と、首を「切り落とす」ことができます。この首を町の番兵のところに持って行けば、相応の報酬を受け取ることができます(首を番兵にドラッグするだけでOKです)。殺人犯が町に入ろうとすると、番兵によってたちまち殺されてしまいます。また、殺人犯として死んだキャラクターは復活した時に、能力値とスキルをかなり失います。

## 殺人報告カウンタ

殺人報告はショート、ロング、そしてピンボンと呼ばれる3つのカウンタによりプレイ中は常に追跡されています。

ショートカウンタは従来のカウンタと同一の動きを持ち、8時間ごとにカウンタが1つ減り、カウンタが5以上となれば赤ネームとなり蘇生時にはスキルダウンのペナルティが付きまします。現在のショートカウンタの値を知るためには「I consider my sins」と発言することで次のような結果を得ることができます。

殺人カウンタがなく現在キャラクター名が赤く表示されていない場合："Fear not, thou hast not slain the innocent."

以前は殺人を報告されたがカウンタがない場合："Fear not, thou hast not slain the innocent in some time."

殺人報告をされたが蘇生によるペナルティが起きない場合："Although thou hast slain the innocent, thy deeds shall not bring retribution upon thy return to the living."

蘇生によるスキルダウンなどのペナルティが発生する場合："If thou should return to the land of the living, the innocent shall wreak havoc upon thy soul."

ロングカウンタはショートカウンタと同じ方法で累積されます(殺人報告を受けることでカウンタが1つ増える)。このカウンタが減らされるのは8時間ではなく40時間毎となります。またロングカウンタが5以上となれば、そのキャラクターは赤ネームとなります。ただし、蘇生によるスキルダウンはなくキャラクターが赤ネームとなるだけです。

3つ目のカウンタには「ピンボン」と呼ばれるもので、プレイヤーのネームが、1. 赤→青、2. 赤→青、3. 赤→青、4. 赤→青、5. 赤と5回繰り返した場合、そのプレイヤーは永続的に赤ネームとなります。スキルダウンを与えるのは依然としてショートカウンタのみですが、ショートとロングの両方に注意を払っておかなければ永続的な赤ネームとなってしまうわけです。

## 犯罪

ブリタニアに住む者たちは犯罪から自分の身を守るすべを知っています。窃盗や「青い」PCやNPC(「青い」PCのペットや部下も含まれます)への攻撃などは犯罪行為です。死体を漁るのも犯罪ですが、その死体が犯罪者や殺人犯、あるいは敵ギルドのメンバーである場合は別です。

犯罪者の烙印を押されたキャラクターは灰色で強調表示されます。町の番兵はそのようなキャラクターを見つけたい殺そうとします。また、「青い」キャラクターは「灰色の」キャラクターを攻撃するのにKarma(カルマ)への悪影響を心配する必要がありません。とはいえ、犯罪の種類にもよりますが、犯罪者の烙印を押されているのはそれほど長いことではありません。死体を漁ったとか、善良なキャラクターに軽傷を負わせたといった程度なら、ものの数分で元に戻るでしょう。ただし、他のPCから何かを盗んだ場合はこの限りではありません。被害にあったPCにとって窃盗犯は1度死ぬまで(もちろん窃盗犯の方が)犯罪者であり続けます。

## 攻撃者

犯罪者や殺人犯を攻撃するのは違法行為ではありませんが、犯罪者や殺人犯が突然の攻撃から身を守るのも犯罪ではありません。戦闘において最初の一撃を加えた人物のことを「攻撃者」と言い、攻撃された側はKarma(カルマ)への影響を気にすることなく自分の身を守ることができます。例えば、Sheila the Murdererに襲われて殺されてしまった場合、SheilaのKarma(カルマ)は低下し、あなたは自分を殺した者としてSheilaを訴えることができますが、賞金目当てにSheilaを襲って返り討ちにあったなら、彼女を殺人犯として訴えることはできません。なぜならば、この場合はあなたの方が「攻撃者」だからです。

戦闘は一方が死ぬか、最後の一撃から2分が経過するまで続くものと考えます。戦闘中断から2分が経過すると、どちらかが新たに攻撃を仕掛けるまで、どちらも「攻撃者」でなくなります。

## 詳細について

Reputation(評判)システムについて、多数の具体例も交えてさらに詳しく知りたい場合は、ウェブサイトのアップデートをご覧ください。

## 装備の強化

懐が少し暖かくなったら、冒険に必要な基本装備を買い揃え始めましょう。最初に買うのは履物とおそらくは革の鎧ということになるでしょう。短剣などよりも強力な武器もぜひ手に入れたいところです。また、魔法の専門家を目指すなら、呪文書(= spell book。最初から持っているなら話は別ですが)と何種類かの秘薬(reagent)も必要になるでしょう。

Arms Lore(武器学)とItem Identification(アイテム鑑定)は、持っているアイテムの相対的な価値を知るのに便利なスキルです。





## インターフェースオプション

この画面では、自分の発言が他の人にどのように届くかを設定したり、ゲームの音声を個人用に設定し、環境を変えることができます。

### フレキシブルウィンドウ

UOの解像度を設定し、ゲームに使用している画面よりもプレイ領域を小さくすると、画面の残りの部分は常に黒くなります。小さめの移動可能なウィンドウ（例えば、自分のキャラクターウィンドウや小さいオーバーヘッドマップ）はどれでも黒い領域に移動させることができるので、これらのウィンドウがプレイ領域に重ならないようにできます。

#### 設定の方法について

UOの解像度を変更するには、P.68「ディスプレイ」のセクションを参照してください。UOのプレイ領域は常に640×480なので、640×480よりも大きい（800×600または1024×768）解像度では、UO画面の残りの領域は黒くなります。これは、フルスクリーンモード（ディスプレイ画面のフルスクリーンディスプレイで切り替える）で実行中か、640×480よりも大きいウィンドウで実行中に可能です。（UO画面のウィンドウを大きく、または小さくするには、他のウィンドウのサイズ変更と同じように、右下端をクリック&ドラッグしてください。）

大きい画面でプレイ領域を移動するには、金モールの境界線を、動かしたい方向にドラッグ&ドロップしてください。

### オプション設定の共通ボタン

重要なゲームオプションには、キャラクターウィンドウの<OPTION>ボタンを使ってアクセスすることができます。アクセスできる画面には色々あります。それぞれの設定画面には次のボタンが配置されています。

- Cancel (キャンセル) その画面を表示またはセーブしてから行ったすべての変更がキャンセルされます。
- Apply (適用) 現在のプレイセッション中に行ったすべての変更がセーブされます。
- Default (デフォルト) 今までに行ったすべての変更を削除し、事前に設定されているデフォルト値に戻します。
- Okay (OK) 前回画面を表示またはセーブしてから行ったすべての変更を保存します。

### カラーについて

以下のようなオプションを使って、テキスト、ウィンドウ、またはその他の色を設定することができます。どの場合でも、このオプションを選択すると、カラーグリッドと輝度バーが表示されます。カラーグリッドで好みの色をクリックし、輝度バーで色の度合いを設定してください。左側が暗、右側が明です。変更を加えるとサンプルの色が変わり、色の確認をすることができます。<Okay>をクリックすると色の選択が設定されます。右クリックすると、何も変更せずにこの画面から出ます。

## 効果音と音楽

以下のオプションを使うと、ゲームサウンドを設定することができます。

#### 効果音のオン/オフ

効果音のオン/オフを切り替えます。下のボリュームバーをスライドすると音量を設定できます。

#### 音楽のオン/オフ

音楽のオン/オフを切り替えます。下のボリュームバーをスライドすると音量を設定できます。

#### 足音のオン/オフ

プレイヤーが動くときの自分自身の足音のオン/オフを切り替えます。

#### スピーカの反転

左右スピーカから出力されるサウンドを逆にします。

## ポップアップヘルプ

以下のオプションを使うと、ポップアップヘルプを設定することができます。

#### ポップアップヘルプの切り替え

ヘルプのオン/オフを切り替えます。また、マウスカーソルの下にヘルプボックスのポップアップが現れるスピードを調整することができます。

#### ポップアップヘルプのフォントカラー

色付きボックスをクリックすると、ヘルプテキストの色を変更することができます。

#### テキストのフォント

ヘルプのテキストに使用したいフォントを選択することができます。

#### 表示位置を固定

ヘルプボックスは常に同じ場所に現れます。（希望の位置にいずれかのヘルプボックスを移動すると、それに続くボックスは同じ位置に現れます。）

#### 表示の継続

ヘルプボックスは、閉じるまで画面に表示され続けます。新しいオブジェクトについてヘルプを表示する前に、ヘルプボックスを閉じなければなりません。

継続がオンの場合にヘルプボックスを閉じるには、カーソルをボックスから離してください。ヘルプボックス内の他のテキストを見るには、ボックスの左にある上または下向きの矢印をクリックしてください。



## Tool-tipと翻訳

以下のオプションを使うと、Tool-tip（ヒント）と他国語発言の翻訳機能の設定をすることができます（Tool-tipは、ポップアップヘルプと似ていますが、ゲームの項目よりもむしろボタンについて説明します）。

### Tool-tipの表示

Tool-tipを表示するかどうかを指定します。

### Tool-tipで表示するフォントの設定

Tool-tipで使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントをクリックしてください。

### Tool-tipのフォントカラー

Tool-tipのテキストフォントの色を設定することができます。詳しくは「カラーについて」（前述）を参照してください。

### Tool-tipの表示速度

スライダーを動かすとTool-tipの表示時間を設定することができます。

### 翻訳サーバーを使用

翻訳サーバーを使用するかどうかを選択します。

### 自動翻訳機能を使用

外国語の発言を自動的に翻訳するように設定することができます。

## チャット

チャットのオプション設定では、各種カラーとフォントの設定を行います。

### プルダウンメニューカラー

プルダウンメニューの項目の色です。

### メンバーリストカラー

電子会議で右側にあるプレイヤーリストの色です。

### チャットテキストカラー

他のプレイヤーが電子会議に配信したテキストの色です。

### 発言権のないプレイヤーカラー

電子会議に出席しているが議長にメッセージの配信を許可されていないプレイヤーです。

### 取り消されたテキストカラー

あなたが何人かの電子会議のメンバーに送ったメッセージです。

### 議長の名前の色

電子会議を進行する議長の色です。

### 議長の発言の色

議長によるすべてのテキストの色です。

### 自分の名前の色

あなたの名前の色です。

### 自分の発言の色

あなたが電子会議に配信したテキストの色です。

### システムメッセージカラー

新しいプレイヤーの電子会議への到着や、離脱などを知らせるメッセージの色です。

### 表示するフォントの設定

チャットに使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントを3つの中からクリックしてください。

### 発言フィールドカラー

発言フィールドのバックグラウンドカラーを設定します。

### 入力フィールドカラー

入力フィールドのバックグラウンドカラーを設定します。

### ユーザーリストカラー

ユーザーリストのバックグラウンドカラーを設定します。

### 会議室リストカラー

会議リストのバックグラウンドカラーを設定します。

### コマンドリストカラー

コマンドリストのバックグラウンドカラーを設定します。

## マクロ

マクロはこのゲームにとって非常に重要な機能であり、これを使えばインターフェースを完全にカスタマイズすることができます。発生が予想される状況に合わせて複雑なコマンドの組み合わせを1つの手順にまとめるのがマクロ機能です。マクロはいくつでも設定することができます（少なくともキーボードコマンドを使い果たすまでは）。また、1つのマクロを構成するコマンドの数に制限はありません。（当然、1つのマクロをあまりにも多くのコマンドで構成すると、普通のプレイ状況では使いにくくなってしまいます）。

マクロ画面の〈PREVIOUS〉と〈NEXT〉ボタンを使うと、現在のマクロリストをスクロールすることができます。

マクロを新規に作成する場合は、空白のコマンドフィールドを選び〈ADD（追加）〉ボタンをクリックします。それから、新しいマクロを起動するために使用するキーを押してください（数字、文字、および句読点などが使用可能です）。[Alt]、[Ctrl]、[Shift]キーによる切り替えも可能です。例えば、戦闘で使用するために4つのマクロを記録したい場合は、「B」、「[Ctrl]+B」、「[Alt]+B」、そして「[Alt]+[Shift]+B」で起動させることができます。

コマンドフィールドの下のフィールドに、マクロ自体を作成するコマンドを記録します。使用可能なオプションのリストを見るためにフィールドをクリックしてください。オプションを設定する度に新しいコマンドフィールドが開き、マクロにコマンドを追加することができます。マクロが完了したら、コマンドの追加を中止し〈OK〉をクリックして保存してください。

既存のマクロを削除するには、そのマクロをウィンドウで強調表示し、〈DELETE（削除）〉ボタンをクリックして〈OK〉をクリックしてください。

マクロに加えた変更は、現在のプレイだけではなく、あなたのアカウントのすべてのキャラクターに適用されますので、注意してください。

以下のコマンドがマクロウィンドウで使用できます。

### Say（喋る）

このコマンドを選択するとテキストウィンドウが開きます。マクロを使った時に自分のキャラクターに喋らせたいセリフをここに入力してください。

### Emote（感情を示す）

Sayと似ていますが、通常の発言とは表示に使われる色が異なります（p.68の「感情の色の設定」参照）。また、感情を表す文章は\*印に挟まれて表示されます（例：\*grin（にやりと笑う）\*、\*Broods darkly（陰気に黙り込む）\*等）。感情を表す文章の伝統的な役割は、単なる発言というよりもむしろ行動、態度、感情等を相手に伝えることです。

### Whisper（ささやく）

Sayと似ていますが、ささやきを示す文章（例えば、「ねえ、チキン買う？」）はプレイヤーの隣のキャラクターにしか聞こえません。

### Yell（叫ぶ）

Sayと似ていますが、叫びを示すテキスト（例えば、「助けて！」）は画面のすべてのキャラクター（半身でも）聞こえます。

### Walk（歩く）

方位メニューが表示されるので、その中から1方向を選択してください。このコマンドを使用すると、自分のキャラクターは選んだ方向に向かって1歩進みます。

### War/Pease（戦闘/非戦闘）

War（戦闘）モードとPease（非戦闘）モードを切り替えます。戦闘および非戦闘モードについては、p.41を参照してください。

### Paste（貼つけ）

Windowsのクリップボードからブックまたは発言に文章を貼りつけます。ただし、文章の長さには制限があり、発言なら数単語、ブックなら数行が可能です。

### Open（開く）

情報ウィンドウの1つを開きます。このオプションを選択すると、ウィンドウのリストが表示されます。（注：あなたのキャラクターウィンドウは"Paperdoll"、オプション画面は"Configuration"としてリストされています。）

### Close（閉じる）

指定したウィンドウを閉じます。

### Minimize（最小化）

開いているすべてのウィンドウを最小化します。

### Maximize（最大化）

すべての最小化されたウィンドウを画面最大に開きます。

### Open Door（ドアを開く）

手が届く範囲内のドアを開きます。

### Use Skill（スキルを使う）

適用可能なすべてのスキルのリストが表示されます。このマクロを起動するときに使用したい特定のスキルを選択してください。普通は、キャラクターウィンドウのスキルリストから選んで使うスキルだけが、このコマンドの対象となります。特定のアイテムを用いたり、何らかの行動を取ることがきっかけとなって使用されるスキルには適用されません。

スキルの使用の詳細についてはスキルのセクションを参照してください。

### Last Skill（直前のスキル）

直前に使用したスキルを再試行します。

### Cast Spell（呪文をかける）

このゲームで登場するすべての呪文がリスト表示されます。その中から唱えたい呪文を選択してください。間違っかけて方を知らない呪文を選ばないように注意してください。

### Last Spell（直前の呪文）

直前に唱えた呪文を再度唱えます。



### Last Object (直前のアイテム)

直前に使用したアイテムを再使用します。

### Bow (お辞儀)

キャラクターがお辞儀をします。

### Salute (敬礼)

キャラクターが敬礼します。

### Quite Game (ゲームの終了)

接続を解除しゲームを終了します。

### Allnames (すべての名前)

現在画面に登場しているすべての生き物とキャラクターの名前を表示します。

## プリセットマクロ

以下のマクロは事前に設定されており、ゲーム開始と同時に使用することができます。セットアップされている事前設定マクロが気に入らない場合は、いつでも変更することができます。

[Alt] + [S] \_\_\_\_\_ ステータスウィンドウを開く

[Alt] + [B] \_\_\_\_\_ スペルブックを開く

[Alt] + [P] \_\_\_\_\_ 戦闘/非戦闘モードを切り替える

[Alt] + [C] \_\_\_\_\_ キャラクターウィンドウを開く

[Alt] + [K] \_\_\_\_\_ スキルを開く

[Alt] + [J] \_\_\_\_\_ ジャーナルを開く

[Alt] + [I] \_\_\_\_\_ バックパックを開く

[Alt] + [R] \_\_\_\_\_ オーバーヘッドビューを開く

[Alt] + [O] \_\_\_\_\_ オプションウィンドウを開く

[Alt] + [X] \_\_\_\_\_ ゲームを終了する

[Ctrl] + [B] \_\_\_\_\_ お辞儀をする

[Ctrl] + [S] \_\_\_\_\_ 敬礼するSalute

[Alt] + (テンキーの数字) \_\_\_\_\_ 船を操縦するときに便利な一連のコマンドです。プレイガイドp. 30を参照してください。

## インターフェース

以下のオプションでは、インターフェース制御に関する設定ができます。

### マウス移動を別スレッド

マウスが画面をトラックする方法を切り替えます。

### PATHFINDINGを使用する

誘導(PATHFINDING)のオン/オフを切り替えます。

### 戦闘モードの切り替え

[Tab]キーを押し続けると戦闘モードになり、1回だけ押すとモードの切り替えを行います。

### 最後に開いたウィンドウからずらして表示

新しいインターフェースウィンドウを古いインターフェースウィンドウの上に開くか、または画面の他の位置にずらして表示するかを選択できます。

### 最小化ウィンドウを自動配列

最小化ウィンドウの自動配列のオン/オフを切り替えます。

### 死んだときに "Play As Ghost" を自動選択

その場で復活できないように、自動的にゴーストになります。

## ディスプレイ

以下のオプションではゲームのビジュアル表示に関する設定をします。

### フルスクリーン時にページフリッピングを使用

フルスクリーンモードで表示させたときにページフリップを使用します。

### フルスクリーン時にGDIを使用

DirectXドライバについてビデオカードに問題がある場合はこのオプションを選択してください。

### フルスクリーン表示にする

画面の表示をウィンドウモードからフルスクリーン表示に切り替えます。

### フルスクリーン時の解像度

ゲームウィンドウの解像度を以下の3種類から設定することができます。

640×480  
800×600  
1024×768

### ゲーム画面サイズ

ゲームウィンドウのサイズを以下の2種類から設定することができます。

640×480  
800×600

### 565カラーモードを使用

ゲームを565カラーモードにするチェックボックスです。このオプションは、Windows NTで特定のビデオカードを使用しているシステムに必要な場合があります。

### 発言表示時間の設定

自分の画面に発言を表示する長さを設定するスライダーです。

### 発言表示時間の設定を有効にする

### フレームスキップを有効にする

遅いシステムで、ビジュアルのリアリティーは落ちますが、ゲームのレスポンスタイムを良くするオプションです。

### 発言色の設定

プレイヤーが話すときの言葉の色を設定することができます。詳しくはP.60「カラーについて」を参照してください。

### 感情色の設定

事前に設定したテキストを異なる色で表示することができます。マクロまたはコロン付きテキストを使用すると、発言を示す色から感情を示す色へ切り替えることができます。詳しくはP.60「カラーについて」を参照してください。

## 評判システム

以下のオプションでReputation（評判）システムに関するカラー設定などを行うことができます。

### 一般人、ギルドメンバー、攻撃者、犯罪者、ライバルギルド、殺人者の色

これらのキャラクターを識別するためにそれぞれの強調色を設定します。

### 犯罪を犯す前に警告する

このオプションは、警告ウィンドウのオン/オフを切り替えます。警告ウィンドウは、攻撃するとカルマが低くなるような対象物を攻撃するとポップアップ表示されます。オンの場合は、本当にその対象物を攻撃したいかどうかを確認することができます。

## その他

### イントロムービーを表示

ゲームを開始するときにイントロムービーを表示します。

### ディスクキャッシュを使用

ゲーム用にディスクキャッシュが最大限に有効になるよう自動的に調整します。

### ログファイルを保存する

すべてのジャーナルの文章を、ご使用のシステムのテキストファイルにセーブします。

### ログファイルをUNICODEフォーマットで保存する

Unicodeでジャーナルを保存するように切り替えます。

### 半透過の円を使用する

画面の前景にある壁のような堅固なオブジェクトを透明にします。

### 半透過の円の半径を調整

透明な領域のサイズを調整するためのスライダーです。

### 表示するフォントの設定

発言に使用したいフォントを選択することができます。好みのフォントをクリックしてください。



## フィルター

この操作オプションを使うと、他のプレイヤーの不快な発言をシャットアウトすることができます。

### フィルターを使用

このオプションをクリックすると、よく使われる下品な言葉が、ランダムな句読点のつながりに自動的に変換されます。もう一度このオプションをクリックすると、フィルターは解除されます。

### 無視をするプレイヤー

このリストにキャラクターの名前を書き加えると、そのキャラクターの発言は表示されなくなります。

### Click to Edit Profanity List (汚い言葉のリスト編集)

フィルターがかけられる表現のリストが表示されます。このリストに、言葉やフレーズを追加したり、逆に削除したりすることができます。

### パスワードを使用

このオプションを選択すると、自分以外の人間がこの画面を操作できないように、パスワードを設定することができます。例えば、猥褻な言葉にかけたフィルターを子供が解除しないようにしたり、罰当たりな言葉のリストを見ないようにすることができます。

### パスワードの変更

ここをクリックすると、この画面用に新しいパスワードを設定することができます。

## 新しく加えられたオプション

### 800x600プレイエリア

このオプションにより通常プレイエリアの640x480を800x600に拡大し、自分の立つ位置から見える領域が広がります。なお、このオプションはお使いのモニタ設定が最低800x600以上の場合により利用することができます。またシステムに対してはこれまで以上の負荷が掛かる点にも注意してください。

### 光源のカラーエフェクト

質の高いゲームプレイを経験していただくために用意されたオプションです。オンにするとより綺麗なグラフィックで光源のエフェクトを表示させることができます。ただし、この場合にもあなたのシステムにより大きな負荷が掛かります。

### テキストシェーディング

表示されるメッセージをグラデーション表示にしますが、ゲームのパフォーマンスを高めるにはオフにしておきます。また、日本語表示にはシェーディングは適用されません。

### 半透過オプション

キャラクターの周りを半透過にするトグルマクロが追加されました。

### アウトライン/全体ターゲット

このオプションではターゲットしたときに相手の輪郭にのみ色をつけるか、または全体に色をつけるかを切り替えることができます。

### インカミング名表示

このオプションでは画面の端から現れるプレイヤー名を自動的に表示させることができます。

### スキル変化時のメッセージ告知

このオプションではスキルに変更があった場合、自動的に画面左下にその内容を表示させるかどうかを切り替えることができます。

### ターゲットのヘルスバー表示

このオプションでは戦っている相手のヘルスポイントをその足下にミニバーとして表示させるかどうかを切り替えることができます。

## 新しく加えられたオプション

### 新しく追加されたマクロ

- ラストターゲット(Last Target)マクロを使うことでターゲットカーソルが表示されるたび、その目標を現在ハイライトされている相手に指定することができます。
- ターゲットセルフ(Target Self)マクロはターゲットカーソルが表示されるたび、あなたのキャラクター自身に指定することができます。
- ネクストターゲット(Next Target)マクロはハイライトされる現在のターゲットを画面内に表示される次のプレイヤーまたはクリーチャーに移すことができます。また[Tab]キーに設定しておくことで画面内のすべての的を素早くターゲットする事ができ、戦闘には非常に便利です。
- 武装/解除(Arm/Disarm)マクロでは1つのキー操作により武器を素早く手にしたり盾を外したりすることができます。注意：最初は手に武器などを持った状態で設定する必要があります。一度設定すれば設定し直すまで同じアイテムが選択されます。また片手ずつではなく両方の手から素早く装備を外したい場合にはDisarm Allマクロを使うことができます。
- オープンメッセージャー(Open messenger)でメッセージャーウィンドウを開きます。



