

FAQ

[Warhammer View > FAQ](#)

WAR についてのよくある質問とその答えのページです。新たに判明したものや修正されたものと間違いは随時更新しますが、内容は記入時点でのものであり変更されている可能性があります。

このページの目次

全般について

必要 / 推奨 PC スペックはどのくらい？

サービス開始時期はいつ頃？

ベータテストはいつから？

ベータテストに参加するにはどうすればいい？

オープンベータテストは行われますか？

ベータテストのデータは引き継げますか？

パッケージはどこで買えますか？

日本での運営会社はどこ？

課金方式は何？いくら？

面白いのですか？

ゲーム内容について

操作スタイルは？

1グループ / パーティは何人？

どんなクラス / キャリアがありますか？

短時間でも遊べて自国に貢献できますか？

キャップ(Lv40)までのレベリングにどのくらい掛かりますか？

収集要素はありますか？

生産要素はありますか？

乗り物は登場しますか？

他国のプレイヤーとコミュニケーション出来ますか？

他国のプレイヤーに倒された時のデスペナルティは何？

キャラクタのカスタマイズは出来ますか？

UI Mod によるインターフェイスのカスタマイズは出来ますか？

全般について

ゲームにまつわる一般的な項目です。

必要 / 推奨 PC スペックはどのくらい？

最小構成以外はまだ不明ですが、2008年秋の時点で標準(平均)的なデスクトップ構成であれば特に問題なく動作すると思われます。ゲームエンジンは DAoC と同じ GAMEBRYO の新しいバージョンです。このエンジンは The Elder Scrolls IV:OBLIVION でも使用されており、動作重視から映像重視まで用途により汎用性は高そうです。

必要最小 PC 構成

Minimum System Requirements

Windows XP 環境

2.5GHz の Pentium4 (シングルコア) か同等の CPU

1 GB の RAM

128 MB の VRAM を搭載し Pixel Shader 2.0 をサポートしたビデオカード

15 GB のハードディスク空き容量

Windows VISTA 環境

2.5GHz の Pentium4 か同等の CPU

2 GB の RAM

128 MB の VRAM を搭載し Pixel Shader 2.0 をサポートしたビデオカード

15 GB のハードディスク空き容量

対応ビデオカード一覧

ATI Radeon(TM) series

9500, 9600, 9800

X300, X600, X700, X800, X850

X1300, X1600, X1800, X1900, X1950

2400, 2600, 2900

3650, 3850, 3870

4850, 4870

NVIDIA GeForce series

FX 5900, FX 5950

6600, 6800

7600, 7800, 7900, 7950

8400, 8500, 8600, 8800

9400, 9500, 9600, 9800

GTX 260, GTX 280

Intel(R) Extreme Graphics

GMA X4500

注釈

Laptop versions of these chipsets may work, but may run comparatively slowly. Standalone cards that are installed in vanilla PCI slots (not PCIe or PCIx or AGP), such as some GeForce FX variants, will perform poorly. Integrated chipsets such as the ATI Xpress and the NVIDIA TurboCache variants will have low settings selected, but should run satisfactorily.

Please note that attempting to play the game using video hardware that isn't listed above may result in reduced performance, graphical issues or cause the game to not run at all.

The NVIDIA GeForce FX series is unsupported under Vista.

ラップトップ(ノートPC)のチップセットグラフィックスでも動きます、しかしおそらくかなり遅いです。PCI スロット (PCIe や PCIx や AGP ではない) に装着された GeForce FX などスタンドアロンカードでは動作は不完全でしょう。ATI Xpress や NVIDIA TurboCache など統合チップセットは低設定を選択することになりますが、申し分なく動くはずですが。

上にリストアップされていないビデオハードウェアを使用してゲームをプレイすると、パフォーマンスが落ちたり、グラフィックスに問題を引き起こしたり、ゲーム自体が起動しないかもしれません。また NVIDIA GeForce FX シリーズについては Vista 環境下では未サポートです。

ただし公式な推奨スペックがいくつであっても、多数のキャラクタやオブジェクトを読み込む必要がある MMO ではメインメモリは出来るだけ多く積むのがお勧めです。価格等考慮しても 2G ~ 4G を標準的な目安と考えて下さい。1680x1050など高解像度でフレームレートを稼ぎたい場合も、出来るだけよいビデオカードの搭載をお勧めします。

サービス開始時期はいつ頃？

英語版は2008年9月18日の予定です。日本でのローカライズサービスも予定されていますが、時期についてはまだわかりません。

ただ今回はローカライズ前提に 2byte が通るマルチバイト仕様で開発が進められており、必要な翻訳作業さえ進めばパッチも含め DAoC の時ほどのタイムラグは無いものと予想されます。

参考: [\[CJ 2007 # 03 \] EA Mythic 「Warhammer Online : Age of Reckoning」を中国でお披露目。サービス開始は2008年初旬を予定](#)

ベータテストはいつから？

現在英語版でクローズドベータテストが行われており、当選すれば日本からでも参加出来ます。日本語版の予定はまだわかりません。

ベータテストに参加するにはどうすればいい？

英語版のベータには、[Beta Center Account](#) を取得 して当選すれば参加出来ます。日本語版のベータには[ニュースレター](#)を購読することで応募したことになります。

オープンベータテストは行われますか？

行われます。ただし人数無制限に参加できるお試しというわけではなく、NDA無しに参加者が自由に情報を共有することができるという意味でのオープンベータです。NA/EUのコレクターズエディション(CE)版やスタンダードエディション(SE)版には参加権が付属しています。

ベータテストのデータは引き継げますか？

英語版ではオープンベータなどベータテストのデータは引き継げませんが、限定(CE)版やスタンダード(SE)版の予約特典に含まれる本サービス早期接続権のデータはすべて引き継げます。日本語版はまだ分かりません。

パッケージはどこで買えますか？

国内大手では現在のところ、Amazon や セブンイレブンネット で スタンダードエディション(SE) 英語版が購入可能(予約特典なし)です。また、EA STORE でも取り扱いは開始され、こちらは予約特典が付きます。(予約特典付きは完売)

日本での運営会社はどこ？

複数の会社が名乗りを上げているようですが、決まっていません。

参考: 以下の記事で mythic が考える良い運営会社やサービスについて語られています。

[CJ 2007 # 24] 「Warhammer Online」のシニアプロデューサーにちょっとだけインタビュー。
日本での欧米産MMORPG成功の鍵、とは？
[CJ 2007 # 03] EA Mythic 「Warhammer Online : Age of Reckoning」を中国でお披露目。サービス開始は2008年初旬を予定

課金方式は何？いくら？

英語版は月額課金制ですが、それ以外の国においては未定です。

英語版プレイ料金

1ヶ月 - \$14.99

3ヶ月 - \$41.97 (\$13.99/月)

6ヶ月 - \$77.94 (\$12.99/月)

60 日プリペイドゲームタイム 3,350 円前後 (国内販売)

アイテム課金について EA Mythic の Jeff Hickman 氏は以下のように答えています。

[CJ 2007 # 24] 「Warhammer Online」のシニアプロデューサーにちょっとだけインタビュー。
日本での欧米産MMORPG成功の鍵、とは？ より

4Gamer :

しかし、仮にアイテム課金制になったとしても、バランスが崩れるようなことはない、ですよね。

Hickman氏 :

その通り。ほかの地域で、アイテム課金制にするかどうかは決まっていなかったので、どんな有料アイテムを用意するかは一切考えていないけど、ビジネスモデルにあった対応をするよ。

一番大切なのは、どうやってお金を集めるのかではない。どうやって人を集めて、楽しんでもらうかだからね。

面白いのですか？

情報を収集し、出来れば体験して判断して下さい。
楽しみましょう。

ゲーム内容について

ゲーム内容の詳細についての項目です。

操作スタイルは？

基本 WASD での移動 + マウスとキーボードによる操作です。キーコンフィグである程度振り分けの自由、バインドやショートカットはあると思われます。

1グループ/パーティは何人？

6人です。姉妹作 DAoC で FG といえば8人でしたが WAR では変更されています。

どんなクラス/キャリアがありますか？

どちらの国どの種族にも、大まかな役割で分けると

Tank - 前衛で打たれ強く盾になったりかき回すサブアタッカー

Melee DPS - 近接攻撃によるアタッカー

Healer - 回復やサポートの主力(WARではそれ専門ではなく、ある程度ダメージも出せるデザイン)

Ranged DPS - 魔法や矢 / 鉄砲など遠距離攻撃によるアタッカー
という種類が存在します。

短時間でも遊べて自国に貢献できますか？

目新しい要素で言えば、PvE はゾーン発生多人数参加可能のパブリッククエスト(PQ)が任意の時間、RvR はインスタンスのシナリオ RvR が1戦15分程度でと比較的短時間でも楽しめ、その結果はもちろん戦況に反映されます。

キャップ(Lv40)までのレベリングにどのくらい掛かりますか？

Roland氏によると200~250時間の間になる見込みだそうです。例えば毎日3時間プレイした場合でも2ヶ月半~3ヶ月で終わる計算で、DAoC よりも随分楽になっている印象を受けます。PL もとんでもなく早く終わりそうな気がしますね。普通に PvE/RvR で遊んで3ヶ月程度でキャップを迎え本格的に RvR へという流れは、初めてでもダレないちょうど良い期間かもしれません。

Jeff Hickman氏(制作責任者)の現在の考えでは RvR すべての要素を本当に格好いいものとして楽しむのにレベル 40 である必要があるので、私たちは人々が高レベル帯を果てしなく楽しめるように、その時間(40までのレベリング)を出来るだけ短縮しようとしています。とのこと。

via:[Warhammer Online: Age of Reckoning: Roland Cox Interview](#)

収集要素はありますか？

知識の書という総合ジャーナルにクエスト達成や探索で発見したもの、倒したモンスターの詳細や戦績などあなたのプレイに応じて記録が書き込まれて、様々なタイトル/報酬が得られます。これを埋めて充実させ WAR の世界について知っていくのもひとつの楽しみです。また、自分のキャラクタを飾り付けることが可能なトロフィー(装飾品)も収集できます。

生産要素はありますか？

あります。よくあるレシピから生産する形ではない独特のシステムになるようです。

乗り物は登場しますか？

生きた動物や機械など色々な乗り物が登場します。
乗ったまま戦えるか、については拡張パック等で予定されているようです。

他国のプレイヤーとコミュニケーション出来ますか？

他国と戦うというゲームの性格上、ゲーム内では話せない仕様です。エモーションコマンドなどで簡単な意思の疎通は図れます。
他国のプレイヤーでも人として一定の敬意を払うように心がけましょう。

他国のプレイヤーに倒された時のデスペナルティは何？

ありません。しいて言えば特定の pop ポイントまで戻されます。

またこの件に関して開発者は見解を以下のように述べています。

[CJ 2007 # 03] EA Mythic 「Warhammer Online : Age of Reckoning」を中国でお披露目。サービス開始は2008年初旬を予定 より

Hickman氏：

経験値もなくさないし、装備もなくさない。もちろんお金もなくなさい。つまり、実質ペナルティはゼロかな。ただ一つ失うものがあるとすれば、それは「プライド」。

Evans氏：

PvP好きなプレイヤーにとっては、もっとも重要なものですけどね。

Hickman氏：

そう。僕らはそれをDAoCで学んだ。ともあれPvPは、Warhammer Onlineを楽しむための「要素」であって「目的」ではない。そこはどうかプレイヤーのみんなにも、勘違いしないでほしい。

キャラクターのカスタマイズは出来ますか？

キャラクター作成時の選択以外にも、鎧など外見をカスタマイズ出来ます。様々なトロフィー(装飾品)が手に入り、それを使って自身を飾り付けて楽しめます。他に判明している仕様では、戦績(強さ)によっても体が大きくなったり髭が長くなったりと容姿が変化します。

染色システムでは兜や鎧などを自由に染められます。中には特別な意味を持つ色もあるようです。

UI Mod によるインターフェイスのカスタマイズは出来ますか？

出来ます。ユーザーレベルでどのように書くかなどの仕様はまだわかりませんが、インターフェイスに関わる部分では [Lua](#) を採用しています。

参考:[Lua言語の紹介](#)

[ページトップへ戻る](#)
