

過去ログ

[Warhammer View](#) > [ニュース](#) > [過去ログ](#)

このページの目次

[\[080819\] WAR Open Beta は9月7日から、明日 NDA 解除](#)

[\[080807\] WAR 発売日や月額料金が公式発表、その他](#)

[\[080731\] 公式ヘラルドにて必要システム環境が公表](#)

[\[080724\] E3 前後の WAR 動向まとめ \(発売日決定? を追記\)](#)

[\[080428\] ベータ進捗状況とターゲットシステムについて](#)

[\[080320\] リーク情報に対する Mythic 社長/CEO Mark Jacobs 氏のコメント](#)

[\[080320\] WAR 先行予約限定版らしき画像がリーク、気になる中身は?](#)

[\[080306\] ヘラルドに Dark Elf 最新ベータレポートと SS が掲載](#)

[\[071213\] 待望のベータテスト再開は来週予定の模様](#)

[\[071124\] New UI の default window サンプル画像も - Beta Update Report 4](#)

[\[071114\] 近日中、日本語版について何らかの新たな情報が?](#)

[\[080819\] WAR Open Beta は9月7日から、明日 NDA 解除](#)

プレスリリース、公式サイトでの Open Beta 詳細

[Mythic Begins Preparations for September 7th Open Beta](#)

[WAR Open Beta Details](#)

Open Beta の開始日が9月7日に決定し、プレスリリースの発行、公式サイトで詳細告知が行われています。open beta では体験できるコンテンツに一部制限があり、ランクは各キャリアそれぞれ20までが上限、それに連動してゾーンはTier 1と2まで、となっています。事前情報通り open beta の間に作られたキャラクタは持ち越されず、サーバーは一旦リセット。また、closed beta 参加者はクライアントにパッチを当てることで自動的に open beta にも参加可能。これらの情報は、北米、オーストラリア、ニュージーランド、シンガポールでだけ有効とのこと。

(追記1)

This information is valid only for North America, Australia, New Zealand, and Singapore.

公式サイトはこの一文は地域外からのアクセスを制限しますよという意味ではなく、Mythic 管轄ではこうだけど欧州(GoA管轄)版はまた違うルールかもしれませんよ程度の意味で、日本や他地域から何事もなくアクセス出来ると思います。(ただし勿論 pre-order や各種イベントで配布された open beta コードが必要)

(追記2)

[WAR 公式日本語版サイト内の Open Beta 詳細](#)

(追記3)

WAR の Open Beta は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 Open Beta です。参加権は、各種イベント会場やコレクターズエディション(CE) / スタンダードエディション(SE) パッケージの予約特典として

配布されています。

参加方法

1. 総合アカウントサイト上で Open Beta コードを入力し、WAR のゲームアカウントを作成
Beta Center で入力済みの方もサイトでの WAR ゲームアカウント作成時にもう1度コード
を入力する必要がある

2. Fileplanet.comから Open Beta クライアントを入手
ファイルにアクセスするには Free の FilePlanet アカウントを作成し、open beta pre-order
コードを入力する必要がある

3. 9月7日をトロール座りで待つ

総合アカウント自体については、現/元 DAoC ユーザーは既に DAoC アカウントと同じ
ID&PASS で作成されており、それでログイン出来ます。DAoC 未経験な方は New Users から新規
に作成する必要があります。

Mark Jacobs 氏もこの件に合わせてコミュニティに投稿

[Open Beta, Preview Weekend, NDA, etc. - Warhammer Forums](#)
[VN Boards - Open Beta, Preview Weekend, NDA, etc.](#)

いくつか掻い摘んで紹介します。

月曜に予定していた NDA 解除は週末の beta report 確認後にしたかったので遅らせた

明日の朝 (現地時間) に NDA を解除するつもり

NDA 解除で起こる情報の嵐によって、購買を判断するのに十分な時間や情報が足りないとは
思わないので、open beta の開始と NDA 解除は関係なし (同時じゃない)

open beta クライアントを何週間も前から提供している理由は、誰もが開始に間に合うように

クライアント配布元に FilePlanet を追加

NDA 解除で色々な情報やレビュー、プレイムビーが出てくることが予想されますが、これを機
に新たに立ち上がるサイトも多そうですね。

[WAR allakhazam](#)

[WAR Database: Warhammer Online items, maps, quests, career builder: WARDB](#)

[WarHeap - Online Database for Warhammer Online: Age of Reckoning](#)

などなど。

[080807] WAR 発売日や月額料金が公式発表、その他

発売予定日が9月18日に決定などのプレスリリース

[EA PREPARES FOR WAR AND ANNOUNCES SHIP DATE FOR WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING](#)

WAR の発売予定日が北米時間で2008年9月18日木曜日に決定しました。北米、ヨーロッパ、オセア
ニア、3つの地域で同時ローンチとなり、その為にこの日(木曜日)が最適と判断したとのこと。

月額プレイ料金

1ヶ月 \$14.99

3ヶ月 \$41.97 (\$13.99/1ヶ月)

6ヶ月 \$77.94 (\$12.99/1ヶ月)

販売店でのプリペイドタイムカード(UOにおけるウルティマゲームタイム)発売も予定されていません。

スタンダードエディション(SE)の予約特典

open beta 参加権

本サービス先行接続権

2つのゲーム内アイテム

WAR カードゲームのデッキ

SEパッケージの価格は、各種通販サイトで \$49.99、EA Storeでは \$49.95となっています。

[VN Boards - The Press Release of August 6th as well as some other announcements](#)

[The Press Release of August 6th - Warhammer Forums](#)

細かな話では、CE/SE 版予約購入者には open beta とは別に “ Preview Weekend ” (PW) という更なる先行体験期間(CE 版購入者に優先権がある)が設けられ、NDA 解除はおそらく来週でローンチの約1ヶ月前になるそうです。

これらとは別にニュースレター日本語版7月号によると、北米やヨーロッパでは既に完売状態のコレクターズエディション(CE)の日本発売について、近日中に [WAR 公式日本語版サイト](#)にてなにより発表がある模様、公式日本語版での CE 内容詳細は[こちら](#)。

Mythic が提供するタイトルの総合アカウントサイトが設置

[Mythic Entertainment Account Management](#)

各ゲーム(今のところDAoCとWAR)それぞれのアカウント状態を一元管理出来ます。他にベータコードや各種媒体でのプレゼントコードの入力なども可能で、WAR 関連は open beta 用パッチダウンロード提供開始日である8月15日から開放される予定。

元/現 DAoC プレイヤーの方は、既に DAoC のゲームアカウントと同じ ID & PASS で総合アカウントが作成されています。DAoC-J から受け継いでおり、jpnbetaなアカウントでもログイン出来ました。

WAR と連動した特典付き公式ミニゲームサイトが登場

[ROAD TO WAR](#)

自分の駒を設置してお題を元に両陣営による陣取りミニゲーム。日々のアンケートに答えたり、ロゲインすることで陣地強化に使う Gold や自身の Victory Point が稼げて戦績によって、WAR のゲーム内特典などがプレゼントされます。

ヘラルドに最新ベータレビュー記事が掲載、次回でクローズドベータはクライマックス

[News From the Front: Into the Depths](#)

日本語に翻訳されたものは、おそらく次のニュースレターが配信される頃に公式日本語版サイトで掲載されると思います。

新しいシネマティックトレイラーが Leipzig で行われる Games Convention で公開予定

[August is busy. :Josh Drescher](#)

Josh 氏の blog によると、8月20日から24日まで Leipzig で開催される Games Convention で WAR の新しいシネマティックトレイラーを公開する、とのこと。

Minimum System Requirements

本日、WAR ローンチ時点での必要最小 PC スペックが発表されました。詳細は以下の通り。

Windows XP 環境

2.5 GHz の Pentium4 (シングルコア) が同等の 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

2.5 GHz の Pentium4 が同等の 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

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。

[080724] E3 前後の WAR 動向まとめ (発売日決定? を追記)

[080725]追記 EAシンガポール公式サイトで、発売日が9月23日と表記

Warhammer Online: Age of Reckoning Collector's Edition Director's Edition DVD on PC

Release Date:

23rd Sep 2008

プレスリリース等はまだ出されていないのでミスの可能性もあり、まだ確定ではありませんがもうそろそろ決まっていきたいところですね。テストが順調ならその辺りで出てもおかしくはない時期だと思います。北米のオンラインショップでの WAR 発売予定日が一斉に9月23日に置き換えられたとの話もあつたりしますので、楽しみに待ちましょう。

Guild Beta が開始されました

Mythic Entertainment Launches The Guild Beta For Warhammer Online: Age of Reckoning

これは Beta テストの大詰めでコアプレイヤーをギルド/クラン単位で invite (招待)して集中的にプレイしてもらう段階のことで、ローンチ時点で入る予定の全要素をテストし磨き上げ中。順調にいれば1~2ヶ月で NDA (秘密保持契約)の解除、その後 Open Beta を数週やりローンチへという流れになります。

6つの首都が予定されているが、4つはローンチ後に

The Announcements - Capital Cities

Capital Cities FAQ

先行していた Altdorf や Inevitable City に内包されている RvR や PvE の要素(クエスト、PQ、ダンジョン、エンカウンター)やキャンペーンにおける首都成長のクオリティをより充実させたり、Beta で学んだことを新しい首都に反映させるという判断もあつたようですが、本来種族間の争いごとに

ある3つのキャンペーン(Tier1 ~ 4+首都vs首都で1つx3)を、ローンチ当初は分かり易く1つのキャンペーンに整理し RvR アクションが沢山起こるようにして、WAR の魅力をはっきりと理解してもらいたいという狙いもあるそうです。

その為、Tier4 のそれぞれの首都周辺に RvR Fortress (凄いいkeep、直訳ならRvRの要塞)を3カ所設置。キャンペーンで相手を制していても Tier4 でこの Fortress 3つのうち2つを占領していなければ、相手の首都に攻め込めない仕様が新たに追加されました。

In the end, I'm not sorry at all that we are delaying the release of the other cities. Even if we had an unlimited budget and unlimited time and believed that we could do 6 awesome cities at launch, we know that starting with two capital cities is the best way to ensure a great experience for the players no matter whether their focus is on PvE, RvR or a combination of both.

「最後に、他の首都のリリースを遅らせてごめんなさい。しかし無制限な予算と無制限な時間を使って6つの首都をローンチに間に合わせたとしても、PvE と RvR またはその組み合わせがプレイの焦点なのであって、2つの首都からスタートすることは大いなる体験をプレイヤーにとって確実なものとする為の最も良い方法であると、我々は確信しています。」と締めくくる Mark Jacobs 氏。

24キャリアから20キャリアに変更、4キャリアは保留

[The Announcements - The Careers
Career Changes and PunkBuster FAQ](#)

4キャリア - Choppa (Greenskin), Hammerer (Dwarf), Blackguard (Dark Elf), Knight of the Blazing Sun (Empire) の主な選別理由は、ベータテストでのフィードバックと分析ツール(プレイヤーの行動統計が見られる)の情報から、楽しいキャリアになっておらず不人気で低人口なこと。(4つのキャリアはプレイ感が良くなく他より劣っていた。Hammerer のフィードバックが最も良くなく、Choppa のフィードバックはそれよりかはよかったが素晴らしくはなかった等)

プレイヤーフィードバックのおかげで起こったことは色々あり、マスタリーシステムを導入しキャリアタイプに幅が出たり、アビリティやアーマーセットやアートの数も増え、キャリアについても良いフィードバックをくれて良い進歩を示した。それほど磨きがかからなかったキャリアから良い部分を移して、他のキャリアがもっと良くなった。

保留された4キャリアの未来に関して、どこかのポイントでゲームに入れられると言いたいと思うが、まだ言うことができない。素晴らしいものにすることができると感じたならそれらをゲームに入れるつもりだが、将来的に良くならなければ他のキャリアが入ることもある、とのこと。

チートや bot による不正行為防止として Punkbuster の導入をテスト

[The announcements - Punkbuster](#)

ただし採用 FPS のように自動的に BAN やログイン不可にはされず(誤判定を問題視する向きもあるため)、GM が分析ツールなども合わせて確認して判断する。効果が無かったり、RvR などでレスポンスに悪影響がある場合は取り除かれるが、正式に採用されれば MMORPG としては初。(Punkbuster とは CoD シリーズや Battlefield シリーズ、Quake シリーズなど主要な FPS タイトルで採用されている不正行為の検出排除システムです。)

Open Group(Party) Systemの追加

[E3: The Progress of WAR - Warhammer Online : Age of Reckoning for PC at MMORPG.COM](#)
[E308: 'Open Party' system to encourage grouping in Warhammer Online - Massively](#)

従来からある leader が invite を飛ばして Group Make していくのとは逆のカジュアルな方法、LFG システムの拡張であり自分から join して探すタイプのオープンなもの。PQ などの協力プレイを円滑にする目的、オープンチャットで LFG!LFG! 言う必要が無くなる。

ヘラルドに[Realm Warページ](#)がオープン(現在は Beta 参加者のみ閲覧可)
DAoC のヘラルドと同じく、RvR の戦績やキャラクタ情報および順位表などの各種集計データが
24時間提供されています。

2009年の早い時期にロシアでも WAR が発売予定

[EA Announces Warhammer Online: Age of Reckoning Will Ship In Russia In Early 2009](#)

社名を EA Mythic から Mythic Entertainment へ再改名

[Mark Jacobs Interview Part One - What's in a Name? - Warhammer Online : Age of Reckoning for PC at MMORPG.COM](#)

その他、WARのデザイナーはキャリアや首都の予定変更について EA 本体の意向は無関係とも
語っています。

[E308: Warhammer's designers explain the career/city removal - Massively](#)

"EA has supported us this entire time, and it's really not EA pressure that led to this decision. What you've got to realize is that we're making a giant game. It's very expansive and it has a lot of features. We could easily fall into the trap of 'forever making the game'

EA からの圧力などはなかったし我々の決定を支持してくれた。巨大なゲームを形にするという
ことで非常に多くの特徴があって、私たちは容易に「(ローンチせずに)いつまでもゲームを作り続
けますの罠」に陥ったかもしれませんでした。

関連情報:

[E308: Warhammer Online's customization options explained - Massively](#)

[E3 2008: What We Learned About Warhammer -- Warhammer Online: Age of Reckoning -- The Hordes of Chaos Vault](#)

[Warhammer Online Preview - Voodoo Extreme](#)

[E3 2008: Interview with Mark Jacobs -- Warhammer Online: Age of Reckoning -- The Hordes of Chaos Vault](#)

[Rationalizing Removal with Mark Jacobs, finale | Ten Ton Hammer](#)

[080428] ベータ進捗状況とターゲットシステムについて

[WAR Updated Hands-On - More Player-Versus-Player Impressions](#)

コレクターズエディションの発表発売とQ3への移行を境に、昔よりもメディア露出も増え様々な
情報が出てくるようになりましたが、gamespotに新たなプレイレビューが掲載されています。

With all the core systems in place in the game, the team is now in what it calls the "polish and iteration" stage. They're currently focussed on testing specific sections of the game (for example, levelling up between levels 20 and 30, and burning a city to the ground).

現在の進捗状況については「ゲームのすべてのコアシステムについて、チームは今「磨きと繰り返し」と呼ぶステージにいます。現在はゲームの具体的なセクションにテストの焦点が合わせられています(例えば、レベル20~30のレベリングや都市を燃やすこと)」とのことで、初期ゾーンなど序盤のテストから今は中盤の要素に移った様子。

新しめの情報としては、ターゲットシステムについて触れられています。

Thankfully, there's a targeting system that lets you have both a hostile target and a friendly target at the same time, so you're able to switch between the two to attack and heal simultaneously."

「敵ターゲットと味方ターゲットを両方同時に持てるターゲティングシステムがあり、攻撃と回復の2つを切り替えて行うことができます。」

DAoCと比べて healer/seer の動きと立ち位置が大幅に変わるであろう WAR だけに、敵味方で複数のターゲットを保持できるのはかなりフレンドリーな良い変更ですね。

[080320] リーク情報に対する Mythic 社長/CEO Mark Jacobs 氏のコメント

WAR Preorder Box & Collectors Edition Detailsより

Folks,

Kobayashi Maru.

In other words, no matter what I say on this issue, it's a no-win scenario. And unlike Kirk, I can't reprogram the Internet.

And no, this is not an early April's Fool joke, I'm not Void, we neither authorized a release/leak, leaked anything ourselves, hinted, encouraged, etc. any leak. Given that we have a show in Europe next week, the last thing we would have wanted is something like this to happen now. You'll have to wait till next week for the official pre-order/CE release information and then I'll be happy to discuss *exactly* what is in our CE.

I will say, as I've been saying all along, that when I can talk about the CE/pre-order program, I think you guys will be very happy. I'm glad, after reading through this thread two or three times (and taking a few deep breaths) that you guys seem to be liking what they say is our pre-order/CE program/box.

As to our Asian partners, nothing I can talk about for those territories yet, not even next week.

Some days my job really sucks...

Mark

「来週の公式発表まで待って下さい」とのことです EU 向けのイベントが来週開催されるのは間違いない模様。来週、要注目です。(スタートレックネタで始めたせいか)最後にアジア圏については、

「来週のイベントでもまだ話せることはない」そうです。
[080322追記] イベントは現地26日にパリで、とのこと。また EU 向け [GOA の WAR 公式サイト](#) では謎のカウントダウンが始まっていますね。

Folks,

It's 2AM and I'm heading to bed. FYI, I'm done talking about this topic and I won't answer any more questions till we release the official information.

I will say though that any in-game items that are in the final CE will not convey an advantage in RvR. There will be no special weapons, armors, etc. that would give someone who bought the CE an advantage in combat against someone who didn't buy the CE.

Mark

「正式発表までこの件についての質問には答えられません。限定版にどんなアイテムが付いているとしても、それは RvR でプレイヤーを有利にするようなものではないですよ」と。

[080320] WAR 先行予約限定版らしき画像がリーク、気になる中身は？

[WAR-Welten.de](#) で EU (GOA) 版の pre-order (先行予約) collector's edition (限定版) と思われる画像がリークされています。読み取れるパッケージの詳細は以下の通り。

オープンベータ参加権

本サービス優先接続権 (ローンチ時は混雑が予想される為)

ゲーム内アイテム2つ

他に、詳しい情報は <http://www.war-europe.com/collectorsedition/> への記載も見られ、このエントリーには数日中にパリでのプレスイベントで正式発表されるだろうとあります。本当だとすれば近いうちに大きな動きがありそうです。

[080306] ヘラルドに Dark Elf 最新ベータレポートと SS が掲載

[News From the Front: Assault on Ulthuan](#)

From atop the tallest iron spire of his vast, floating fortress-city, Lord Uthorin watched the slate-gray surface of the Great Western Ocean roll and undulate, lapping at the rocky rim of the Black Ark. Waves crashed upon the high cliffs that formed the Black Ark's forward promontory, sending great sprays of seawater high into the air.

(Click "Show Article" to read more!)

ヘラルドが更新され、久々にベータの様子がストーリー仕立てでレポートされています。英語長文は読むのに時間が掛かりますが新しいスクリーンショットも多数あり、眺めるだけでも楽しめます。次は Empire VS Chaos にフォーカスする模様。

わたし、、、脱いでもすごいです！

...さて、最近の WAR 関連は再開された US ベータがポジティブな意見と共に開発が進み遂に EU ベータも告知され、amazon の更新データで発売日(公式発表ではない)が6月10日になったことが話題になったりと盛り上がっていますね。2月に相当数の Invite があったのですが3月にもあるようで、やはり本家英語圏が落ち着くまでは他言語版は進展なさそうなところ。まずは NDA 解禁を待ちましょう。

2008年は WAR 以外にも WoW の拡張パックや Age of Conan が予定されていて、この3強の吟味で MMO プレイヤは忙しい1年になりそうです。

[071213] 待望のベータテスト再開は来週予定の模様

北米と欧州でのベータ登録が50万アカウントを超えたことを伝える プレスリリースが本日公開 され、その中でベータテストの再開は来週の予定と触れられています。ダークエルフとその初期ゾーンの体験から始まるようです。

現在、日本語版ニュースレターに登録すると日本語版ベータテストに応募できるわけですが、テスト再開時にベータ枠が大幅に開放されることが予想されるだけに、そちらにも動きがあるのか気になるところです。

[071124] New UI の default window サンプル画像も - Beta Update Report 4

WAR Beta Update 4 on war-europe.com より

warherald で定期掲載中の beta update report、今回は GOA 版の方が早かった(オリジナルかフライング?)ようです。Cities、Items、UI、Combat & Career、RvR、の各開発チームからのレポートになっており詳しい中身は各自で確認していただくとして、キャリアの Mastery system についてはかなり詳細に書かれています。

ざっと見たところ他に、染色、オープンフィールドの RvR、シージなどの話題があるのですが、一番目を引くのがこちらの 新しい UI ウィンドウのサンプル画像 です。開発状況を読むのも楽しいのだけれど、やっぱり実際の画面が出てくるとワクワク感が違います。

...UI まわりといえば DAoCJ では font を GDI で表示させる関係で英語版みたいに簡単に綺麗に表示されなくてちょっとがっかりでしたが、今回はどうなるのでしょうか。あと「英語表記前提で精細な UI を組むと、ローカライズした時に指定枠内にしっかり収まらない部分が、というよくありがちな罫」が起こらないことを祈ります。解説的文章以外英語表記にしたり、UI のサイズを弄れば大半は回避可能ですが、たまに直せない部分ではみ出して放置されているゲームを見ると物悲しい気分になります...

さて、おそらく WAR でも日本語版は UI で弄れないローカライズ範囲について話題になると思います。個人的には、チャットさえ 2byte 通ればあと全部英語でいいよ！が分かり易い意見で心意気的にも大好きです。ただ WAR の場合初期環境が違い DAoC のようになかなか遅れてくるわけじゃないのでプラス NPC 関係までは必須。問題はアイテムやスキル表記、というところ...。某 ayaka 氏あたりが DAoCJ 時代に良いレポートを上げてくれているとどちらも英語になりそうな気がしますが、はたして。

[071114] 近日中、日本語版について何らかの新たな情報が？

「Warhammer Online」の開発状況を伝えるムービーなど2本を掲載 より

日本での正式サービスについては、現在のところ何もアナウンスされていないが、近々ちょっとした動きがありそうななさそうな、どっちかというところありそうな気配。

どっちだよっ！と気を揉ませる微妙な言い回しながら、水面下でなにやら動きがあることを示唆するコメントが4gamerさんの記事にて。公式ニュースレターがやっと日本語化されたり、ベータ再開の12月が近づいて少しずつ話題が増えてくると思われます。コア層から見ると定期更新中のWAR heraldの翻訳もベータ前に欲しいところですが、やはりこのタイミングでとなると日本語版のパブリッシャに関わるのでしょうか。

[ページトップへ戻る](#)
