

Warhammer online: Age of Reckoning とは

[Warhammer View](#) > [WAR](#)とは

このページの目次

[発売日に寄せて。](#)

[製品情報](#)

[レビュー記事](#)

[発売日に寄せて。](#)

Warhammer online: Age of Reckoning (以下 WAR) はとても色気がある MMORPG だ。WAR が紹介され語られるとき、開発元である Mythic 社の出世作 DAoC の流れから RvR などの対人要素の話だけが前面に来ることが多く、実際発売前から期待していたコアな人の大部分は DAoC の後継を求めていたように思う。けれども、WAR で本当に素晴らしいことのひとつはそこに関わる世界観と要素のミックス、その構築にある。

元々はゲームズワークショップ社が創造したミニチュアゲームであった Warhammer IP は、25 年以上の歴史を持ち、欧州では D&D と並び絶大な人気を誇る。フィギュアに始まり、小説、ビジュアルブック、TRPG、カード、そしてコンピュータゲームと様々に発展し、その魅力的な設定をバックグラウンドに MMORPG としてデザインされたものが Age of Reckoning、今作 WAR だ。

「Order」と「Destruction」この2勢力の衝突は6種族の対立も内包し、あなたは「Empire vs Chaos」「Dwarfs vs Greenskins (Goblin & Orc)」「High Elves vs Dark Elves」という構造のどこかに身を投じることになる。それぞれの立場で冒険を繰り返しレベリングや探索を進めることで知識と歴史が満たされプレイヤーは世界を知る。まるで自らロールプレイしているかのように、自分たちが何者で敵が何なのかという描写がごく自然に積み重ねられ、この序盤からの丁寧な演出過程のおかげで根底にあるストーリーにとってもとけ込みやすい。戦場で敵対勢力を倒すことがプレイヤーにとって意味のあることになるにつれ同時に PvP に対する障壁も低くなっていく。

世界に散りばめられた Public Quest では、その場に居合わせた者同士で同じ目的に向かって進む。形としては互いに成功報酬を競っているか知識の書の為には戦っているわけだが、ノリが合えば適当に臨時グループを組んでもいい。各自キャリアの特徴を活かしてベストを尽くすことで誰でも上位にいけるので、レルムとしての連帯感をやんわりと体験できる要素でもある。

PvE で装備やアビリティを整えこの世界に馴染んできたら、Warcamp へ行こう。戦場は目と鼻の先にあり、PvE の延長のつもりで RvR Quest を駆け回れる。マップで火の手が上がっている敵味方が交錯するフィールドは RvR の最前線だ。戦場を右往左往と徘徊するのに疲れたら、キューを入れておくことで参加でき、1 戦 15分程度を決められた人数 / ルールの元で戦うインスタンスな Scenario RvR があなたを待っている。

RvR に対するのは常に敵レルムのプレイヤーたち、ここでは PvE のセオリーは通用しない。有効なアビリティも変わってくる未知の世界に放り出される、けれど 1 人ではない。両国の様々なキャリアをより深く知って味方と協力し如何に敵を倒していくか、それが RvR の醍醐味でもある。勝利に貢献した時の充実感もまた PvE とはひと味違う。そして勝ち負けを重ねるうちに、こう感じるのではないだろうか「AI と戦うよりも人間と戦った方が遙かに面白い」と。

世界は変わる。レベルごとのエリア、Tier 1~4 の RvR ゾーンは常に2つの勢力間で所有権が争われ、壮大なキャンペーンの引き金になる。PvE、Public Quest、Scenario RvR、拠点でのせめぎ合いなど各種 RvR、そのどれもが戦況に影響を与え、最終的には敵レルム首都への道が開く。内部には成長した首都のレベルによって新たなダンジョン、Public Quest や RvR Quest が存在し、略奪を繰り返すことができる。そしてその先では、強力な Named Boss たちやそれらエンカウンターを攻略して初めて相対することができる KING が、最も絢爛たる報酬を携えながらあなたの挑戦を蹴散らそうと待ち受けているだろう、愛着ある故郷を蹂躪された敵軍の総反攻と共に。

今まで「PKは嫌」「PvP寄りでPvEが楽しくなさそう」「対人があるゲームってガチガチで取っ付きにくい」「拘束時間が長くて気楽にできないんじゃないか？」と思っていた人こそWARを体験してみたい。そう、ここにある世界はそういう人達を魅惑するだけの色気を持っている。

これからWARを始めるひとへ。
あなたの活躍に心から期待しています、戦場で会いましょう。
September 18, 2008 / written by rain

P.S.

schw や crude に所属していた人でWARをプレイする方は言っただけだとゲーム内外でそれなりにサポートしたいなと思っています。僕自身の本格参戦は少し遅れそうなので間に合わないかもですが。

製品情報

Warhammer Online: Age of Reckoning スタンダードエディション (英語版)

2008/09/18 発売 - 5800円

最低必要環境

Windows XP / Vista

2.5GHz の Pentium4 か同等の CPU

1 GB の RAM (XP) / 2 GB の RAM (Vista)

128 MB の VRAM を搭載し Pixel Shader 2.0 サポートの GPU

15 GB のハードディスク空き容量

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)

公式サイト

[Warhammer Online 英語](#)

[Warhammer Online 日本語](#)

[カスタマーサポートについて](#)

レビュー記事

ジーバラドットコム

[大規模対人戦に特化したMMORPG『Warhammer Online - Age of Reckoning』のレポート連](#)

[載、開始～！](#)

Online Player EX

MMORPG通信 - 秩序の盾と破壊の鉄槌、異なる理想を掲げた2つの勢力が今激突する！「

WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING」

4Gamer.net

正式サービスが開始された「Warhammer Online: Age of Reckoning」のファーストインプ

レッションを掲載

ページトップへ戻る
