

---

# イベント・アップデート・便利情報

---

ギルドウォーズアップデート情報 11/8 2006.11.08

2006年11月8日にギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

## 【アップデート情報】

新しい2つの刻印「ショウミー マナー!」「メジャー フォー メジャー」を追加しました。

同じチームメンバーであれば、重なることができるようになりました。これは、ミニオンやペットにも適用されます。この変更は、RPGモードでのみ適用されます。

プレイヤーが操作するミニオンやペットが倒れた場合、経験値などを獲得できる場合があった不具合を修正しました。

クエスト「豪華賞品」を修正しました。このクエストは以後、Campaign3のキャラクターのみが受けることができます。

ヒーロー向けに作成したスキルテンプレートが、プレイヤーに対して適用できない場合があった不具合を修正しました。

一部のプレイヤーがエリートスキル「リッサアバター」をキャプチャーできなかった不具合を修正しました。

スキル「ランペイジアズワン」「ストライクアズワン」が、ペットがいなくても発動できた不具合を修正しました。

スキル「クリップルスラッシュ」がキャプチャー可能になりました。

スペル詠唱中に、カメラ視点が自動的に中央へと変更された不具合を修正しました。

ミッション「ヨッカヌール採掘所」の不具合を修正しました。

以下のクエストの不具合を修正し、動作を改善しました。

「サンスピア、クリタ訪問」「消えた貨物」「染料の材料」「科学者の事情」「買収計画」

---

ギルドウォーズアップデート情報 11/3 2006.11.03

2006年11月3日にギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

## 【アップデート内容】

ハロウィーンイベントのNPC、並びに町の装飾を撤去いたしました。

ダメージ表示のテキストが距離に応じてサイズが変更されるよう修正しました。

いくつかのクエストにおいて、NPCがプレイヤーキャラクターの移動を遮る問題を修正しました。

ダメージ表示のテキストサイズ変更のオプションを追加しました。

ヒーローが複数のエリートスキルを装備できた不具合を修正しました。

複数の染料が重ならない不具合を修正しました。

ムービー開始時にスキルの維持状態が解除される不具合を修正しました。

PvPバトルにおいて、称号「ライトブリンガー」を使用できた不具合を修正しました。

トレードウィンドウでプラチナが使えず、ゴールドしか使えなかった問題を修正しました。

戦闘終了後、鑑定キットや分解キットを、すぐに利用できるようになりました。

アサシンのスキル「エクスポーズ ディフェンス」の持続時間が5～20秒に増加しました。

---

## ギルドウォーズ アップデート情報 10/27 2006.10.27

2006年10月27日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【イロナへようこそ！】

ギルドウォーズ Campaign3 審判の章を購入したプレイヤーは、新しいジョブ「パラゴン」「ダールウィーシュ」を作ることができます。また、既存のキャラクターを、新しい大陸「イロナ」へと旅させることもできます。さらに、新しい「ヒーローバトル」で他のプレイヤーと対戦することもできます。

### 【イロナへの旅、イロナからの旅立ち】

Campaign3 審判の章を購入したプレイヤーは、新しいキャラクターを、イロナ大陸に作成したり、既存のキャラクターをティリア大陸やキャンサ大陸から、イロナ大陸へと旅させることができます。

既存のキャラクターが、初めて他の大陸へ旅をするには、クエストを遂行しなければなりません。クエストを完了後、そのキャラクターはすぐに、簡単に他の大陸へとワールドマップから船出することができます。

Campaign1 予言の章のキャラクターが、イロナ大陸へと旅をするには、ライオンアーチにいるライオン警備兵フィーゴから「サンスピア、クリタ訪問」のクエストを受けなければなりません。

Campaign2 戦乱の章のキャラクターが、イロナ大陸へと旅をするには、カイン中心街にいる近衛兵リン口から、「サンスピア、キャンサ訪問」のクエストを受けなければなりません。

Campaign3 審判の章のキャラクターが、ティリア大陸へと旅をするには、カマダーンにいるデラステンダリンから、「ティリアを襲う恐怖」のクエストを受けなければなりません。このクエストは、クエスト「時は満ちた」を完了しなければ、受けることはできません。

Campaign3 審判の章のキャラクターが、キャンサ大陸へと旅をするには、カマダーンにいるフンワセントから「キャンサの疫病」のクエストを受けなければなりません。このクエストは、クエスト「時は満ちた」を完了しなければ、受けることはできません。

### 【ヒーロー】

ヒーローはプレイヤーが選択してパーティーへと加入させることのできるNPCです。あなたのキャラクターと共に成長し、武器や装備を使いこなし、あなたが選択したスキルを使用します。ヒーローは、ある特定のクエストを完了し、イロナの大地を旅することで、あなたの仲間となります。ただし、ヒーローは最大で3人までしか、一度にパーティーへと加入させることはできません。もし、あなたとあなたの友人が共に3人ずつヒーローをパーティーへと加入させたならば、2人のプレイヤーで8人のミッションを遂行することができます。

ヒーローを仲間にした後、町や前哨地で、パーティーウィンドウの「ヒーローの追加」から、ヒーローをパーティーメンバーに加えることができます。

もし、プレイヤーとその友人が、共に同じヒーローをパーティーへと追加した場合、一方はそのままですが、もう一方は別の名前の、「そっくりさん」になります。

ヒーローを操作するには、ヒーローの名前の左側にあるボタンを押して、ヒーローパネルを表示してください。このパネルを利用することで、ヒーローを直接、コントロールすることができます。ヒーローのAIをアタック・ディフェンス・パッシブの間で切り替えたり、特定のスキルを使用するように命令したり、特定のスキルをプレイヤーが指示しない限り、使わないように命令することができます。

ヒーローをコントロールする際には、コンパスの下部に追加されたボタンも利用できます。このボタンをクリックした後、コンパス上、もしくは、画面内の見える地面を選択することで、ヒーローは指定された地点へと走っていきます。

ヒーローはプレイヤーと同様にレベルアップし、特性値を同じように割り振ることができます。唯一の違いは、最後の30特性ポイントを獲得するためにクエストを行わなくてもよい、という点です。かわりに、Lv10になると15ポイント、Lv15に達するとさらに15の追加特性ポイントを獲得します。

プレイ中にヒーローを獲得すると、そのヒーローはあなたのアカウント上で封印解除され、PvPキャラクターとして利用できるようになります。あなたが獲得したヒーローは一部のスキルを所持しており、ヒーローが封印解除されると同時に、そのヒーローが所持しているスキルも封印解除が行われます。

ヒーローは自分で登録されたスキルを変更しません。変わって、あなたのアカウント上で封印解除された全てのスキルを利用することができます。

ヒーローは固有のインベントリを持ちません。かわって、プレイヤーのインベントリからヒーローの装備品を交換することができます。ヒーローはプレイヤー用にカスタマイズされた武器も装備することができます。

イロナの一部地域には、ヒーロー専用のトレーナーNPCがいます。彼らは、ヒーロースキルポイントと引き換えに、ヒーロー用のスキルの封印解除を行ってくれます。ヒーロースキルポイントは、「サンスピア」、もしくは「ライトプリンガー」で昇進することで獲得できます。

イロナのチャレンジミッション地域には、ヒーロー専用の防具商人がいます。彼らは、チャレンジミッションで獲得できる、あるアイテムと引き換えにヒーローの防具をアップグレードしてくれます。しかしながら、限りある素材ですので、プレイヤー同士でこれらのアイテムを売買したりトレードしてください。

### 【ヒーローバトル】

ヒーローバトルは、プレイヤー同士が1対1で対決することとなる、初めてのPvPゲームです。

各ヒーローバトルは、それぞれ1人のプレイヤーと、プレイヤーの従える3人のヒーローによって戦いが行われます。

ヒーローバトルに参加するには、少なくとも3人のヒーローがいなければなりません。もし、まだ3人のヒーローを封印解除していなければ、PvPキャラクターで、ザイシンの基本トレーニングを完了した後、バルタザールの司祭に話しかけてヒーローの封印解除を行ってください。

ヒーローバトルに参加するには、バルタザール群島の、ヒーローバトルの地域へと移動し、3人のヒーローをパーティーへと加え、「対戦開始」をクリックしてください。自動的に対戦相手が割り当てられ、戦いが開始されます。

勝利するには、相手よりも先に20ポイントを取ることがあります。敵を倒すごとに1ポイント、30秒ごとに中央の祭壇を支配している側に1ポイントが与えられます。

ほかにも、戦略上、重要な拠点がマップ内に存在します。これらの拠点を支配することで、チームに対していくつか、戦略上の利点が与えられます。

10分経過しても、双方が20ポイントを獲得できなかった場合、ゲームはサドン デスとなり、先にポイントを獲得したチームが勝利します。

このマップではデス ペナルティーは発生しません。そして、全てのプレイヤーとヒーローは、30秒ごとに自動的に復活します。

獲得したポイントごとに、プレイヤーは20のバルタザールの報酬を獲得します。また、勝利した側に対し、100のバルタザールの報酬が与えられます。

#### 【ライトプリンガー・サンスピアの称号】

新しい称号「サンスピア」は、イロナ大陸のクエストを遂行したり、サンスピアの敵を倒すことで獲得できます。上位の称号を獲得することで、ヒーロー スキルポイントを獲得したり、RPG専用スキル「サンスピア リバース シグネット」が与えられます。このスキルは、サンスピアの称号ランクによって、影響されます。

新しい称号「ライトプリンガー」は、イロナ大陸でデーモンを倒すことによって獲得できます。ライトプリンガーの称号を獲得することで、デーモンに対し、より多くのダメージを与えられるようになり、また、デーモンから受けるダメージが減少するようになります。さらに、RPG専用スキル「ライトプリンガー ゲイズ」「ライトプリンガー シグネット」が与えられます。これらのスキルは、デーモンと戦う際に、プレイヤーにとって有益なものとなるはずですが、これらのスキルは、プレイヤーのライトプリンガーの称号ランクによって影響されます。

#### 【ギルド バトルのリプレイ】

以後、プレイヤーのギルドランキングにかかわらず、所属ギルドのリプレイを観戦することができます。メニューボタンから、「リプレイ」を選択するか、キーボードの「B」キーを押してリプレイ ウィンドウを開き、「自分の所属するギルドのギルドバトル」から、観戦したい試合を選択してください。

---

#### ギルド ウォーズ アップデート情報 10/13 2006.10.13

2006年10月13日に、ギルド ウォーズのアップデートを実施いたしました。

#### 【アップデート情報】

ウィークエンド イベントの為の準備が完了しました。

スキルを最初に使用した際、一部のスキルエフェクトが表示されない場合があった不具合を修正しました。

---

#### ギルド ウォーズ アップデート情報 10/6 2006.10.06

2006年10月6日に、ギルド ウォーズのアップデートを実施いたしました。

#### 【アップデート情報】

新たに25のギルド エムブレムを追加しました。

「Campaign3 審判の章 プレビューイベント」終了後より、一部のプレイヤーのサブジョブが使用できなかった不具合を修正しました。

#### 【PvP トーナメント アップデート】

「死者の墳丘」はトーナメント マップから削除されました。

「破壊された塔」のチーム数が3に増加しました。

「破壊された塔」の制限時間を4分へと変更しました。

「神託の中庭」の制限時間を4分へと変更しました。

「大地の傷跡」において、マップ中央から外へ出るためのレバーを追加しました。チームが敗退した場合でも、ゲートは自動的に開きます。

---

#### 「ウィークエンド イベント」第九弾 開催！ 2006.09.28

9月30日から10月2日までの期間、「ウィークエンド イベント Part9」が開催されます。今週のイベントは、「エリートスキルをキャプチャーして得られる経験値が2倍」になります！

通常はプレイヤーのレベル×250の経験値が得られるところ、期間中はプレイヤーのレベル×500の経験値が得られます。

イベント実施期間： 2006年9月30日 午前4時～2006年10月2日 午前4時まで

エリート スキルとは

ボス モンスターから入手できるスキルのことで、キャプチャーシグネットを使うことで習得が可能になります。

キャプチャーシグネットは、特定のクエストやスキルトレーナーから入手することができます

---

#### ギルド ウォーズ アップデート情報 9/22 2006.09.22

2006年9月22日に、ギルド ウォーズのアップデートを実施いたしました。ギルド ウォーズ Campaign3 審判の章 プレビュー イベントは、9月22日21時頃より開催されます。

期間中は、ギルド ウォーズ Campaign3 審判の章をお楽しみいただけます。このイベントでは、新しいジョブ「パラゴン」や「ダルウィーシュ」、Campaign3スキル、そしてRPGの一部を実際に体験していただくことができます。

現在、ギルド ウォーズのアカウントをお持ちのお客様は、そのままプレビュー イベントにご参加いただけます。アカウントをお持ちでないお客様は、公式サイトよりギルド ウォーズのクライアントをダウンロードし、無料体験アカウントを作成すると、ご参加いただけます。詳細は、公式サイトをご確認ください。

新規アカウント作成はこちら

ゲーム ダウンロードはこちら

このイベントにおいて公開されるコンテンツおよび機能は、現在開発段階にあります。本サービス開始時には、内容が変更される可能性もございますので、ご了承ください。開発中のコンテンツのため、一部日本語化されていないもの、及び不具合がある場合がございます。

あらかじめご了承ください。

#### 【ギルド ウォーズ Campaign3 審判の章について】

栄えあるサンスピアの一員となったプレイヤーは、審判の章の舞台であるイロナを構成する州の一つ、イスタンにて訓練を受け、任務を与えられます。

イロナでの冒険には、ヒーローと呼ばれる仲間がともに戦い、成長していく過程をご覧ください。ヒーローは、プレイヤーの指示に従って敵と戦います。また、プレイヤーがスキルや装備品を指示することもできます。

プレビュー イベント中に作成したイロナ出身のキャラクターは、本サービス開始時に初期設定状態に戻されますのでご注意ください。

プレイヤー キャラクターは、現在イロナより他国へ出国することができません。現在、スライギルドはイロナでの営業を禁止されており、商人もアイテムを買い取ることができません。

#### 【ヒーローについて】

特定のクエストを完了すると、ヒーローを仲間にすることができます。仲間に加わったヒーローは、ミッションや探索に連れていくことができます。仲間となったヒーローの人数に関係なく、パーティーに加えられるヒーローの数は最大で3人です。

同じパーティー内にいる他のプレイヤーのヒーローも仲間に入れることができます。たとえば、パーティーメンバーの最大数が8人のミッションを、あなたともう一人のプレイヤーでパーティーを組む場合、それぞれ3人ずつのヒーローをパーティーに加えることができます。

ヒーローは、通常のキャラクターと同様にスキル、特性、武器、防具を装備しています。ヒーローのスキルや特性は「スキルおよび特性」ウィンドウで、装備品は「インベントリ」ウィンドウで変更することができます。ただしプレビュー イベント中は、ヒーローの防具をカスタマイズすることはできません。

ヒーローがパーティー内にいる場合、ヒーロー名の横に表示されている番号ボタンをクリックすると、それぞれのヒーロー専用の操作ウィンドウが表示されます。ウィンドウにはヒーローの顔、現在の体力とエネルギー量、スキルバー、そして戦闘モード（アタック、ディフェンス、パッシブ）が表示されます。通常、操作ウィンドウを使用する機会はそれほど多くはありませんが、ヒーローの戦闘モードや特性のスキルを詠唱させたい場合は、このウィンドウから指示します。

ヒーローとパーティーを組んでいる場合は、コンパスにフラッグ ボタンも表示されます。マップ上のある地点までヒーローを移動させたい場合に、このボタンを押してマップをクリックすると、ヒーローは指示された地点へと移動します。指示を取り消す場合は、フラッグ ボタンをダブルクリックしてください。

ヒーローは、自ら装備しているスキルを変更することができません。代わりに、プレイヤーのアカウントで封印が解除されているスキルを、ヒーローに装備させることができます。

ヒーローは、バッグやインベントリ内のアイテムを自ら管理することができません。代わりに、プレイヤーがヒーローの装備品を変更します。その際、プレイヤー専用のカスタマイズされた武器も、ヒーローに装備させることができます。

#### 【ユーザー インターフェースの変更について】

全世界同時プレビュー イベントの期間中は、審判の章のために開発されたユーザー インターフェースが採用されます。

プレイヤーとヒーローのスキルおよび特性は、「スキルおよび特性」ウィンドウでカスタマイズします。このウィンドウは、今までの「スキル」ウィンドウと「キャラクター」ウィンドウの「特性」タブを組み合わせたものです。

「インベントリ」ウィンドウには、キャラクター選択リストが追加されました。ここで、キャラクターとヒーロー両方の装備品を管理することができます。

「コンパス」に追加された操作ボタンは、ヒーローと傭兵のどちらにも使用できます。これらの変更は、現在開発段階にあります。イベントの終了後、ユーザー インターフェースの変更は元に戻されます。

#### 【審判の章プレビュー イベントの制限について】

以下の機能は、今回のプレビュー イベントでは公開されません。

スキル テンプレート - 審判の章では、スキルおよび特性の組合せを保存することができ、戦略やヒーローにあわせて簡単に変更することができます。

ヒーロー バトル - 審判の章のサービス開始後は、ヒーローをPvPキャラクターとして使用することができます。また、新しいタイプのPvP戦、ヒーロー対ヒーローに出場させることもできます。

イベント中は、次の不具合が生じることが判明しています。ご了承ください。  
ヒーローのスキル選択AIは、現在も開発中です。

ヒーローは、「キャプチャー シグネット」および「チャーム アニマル」を使用することができません。

ヒーローの防具は、ルーンを使用してアップグレードすることができません。

「インベントリ」ウィンドウで表示されるヒーローの防具、および特性とアイテムの説明は、ヒーローの性別と関係なく表示される場合がございます。

予言の章および戦乱の章のチュートリアルでは、このイベントにおけるユーザー インターフェースの変更が適用されません。

---

#### ギルド ウォーズ アップデート情報 9/21 2006.09.21

2006年9月21日に、ギルド ウォーズのアップデートを実施いたしました。

##### 【アップデート情報】

「バルタザールの大神殿」に、「予言の章」「戦乱の章」の各チャンピオンシップのトロフィーを設置しました。

「リプレイ」モードにおいて、観戦する試合をランダムに選択する機能を追加しました。

リプレイ中にユーザー インターフェースを非表示にするオプションを追加しました。

ギルド ウォーズがバックグラウンドで実行される際に、自動的にミュートするオプションを追加しました。

前回のゲーム終了時、あるいは新しいエリア マップに入る直前にメニューから選択可能なウィンドウが開いていた場合、同じ状態で開始できるようになりました。

予言の章並びに戦乱の章において、一部モンスターがレンジャー スキルを使用しない不具合を修正しました。

「ブレイグ シグネット」を使用した際に、転移した状態異常の持続時間が、本来とは異なる不具合を修正しました。

##### 【審判の章 プレビューイベント アップデート】

審判の章プレビューイベントの為に、一時的に、以下のアップデート及びバランス修正を実施いたします。

イベント終了後、これらの項目は以前の状態へと戻されます。

傭兵NPCのAIを変更しました。

防具の効果音が追加されました。

アドレナリン量が増加するスキルを使用した場合に獲得できるアドレナリンの上限を、最大で二倍に制限しました。

「声の届く範囲」を「攻撃可能範囲」（コンパス上の白い円）まで拡大しました。

モンクスキル「ピュリティ コンテンプレーション」の効果を、除去できる状態異常と弱体化スペルの数が、ディヴァインの特性値によって変動するようになりました。

---

ギルドウォーズアップデート情報 9/19 2006.09.19

2006年9月19日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

【アップデート内容】

スクロールのドロップ率を修正しました。

---

ギルドウォーズアップデート情報 9/16 2006.09.16

2006年9月16日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

【アップデート内容】

- ・ 既存キャラクターの頭部デザインを更新しました。
- ・ 「ギルドウォーズ Campaign3 審判の章 プレビュー イベント」の準備を整えました。
- ・ エフェクトモニターが、カスタマイズしたサイズよりも小さくなってしまう不具合を修正しました。
- ・ ギルドバトルマップ「灼熱の島」において、「ビクトリー オア デス」の最中にNPCが不適切な行動をとる不具合を修正しました。
- ・ エリアマップの表示を改善し、次のエリアでもマップが表示されるようになりました

「ドラゴンの喉笛」「大地の傷跡」「嘆きの洞窟」「神託の中庭」「深淵」「ドラゴンの棲処」

「ヒーローズホール」「アンダーシティ」「アンダーワールド」「アーゴズの棲処」。

---

「ウィークエンド イベント」第八弾 開催！ 2006.09.14

9月16日から9月18日までの期間、「ウィークエンド イベント Part8」が開催されます。今週のイベントは、「同盟バトルの報酬が2倍」になります！また、期間中は「勢力境界線」の頻繁な更新が行われます。

同盟バトルの報酬が2倍！

- ・ 敵を倒すごとに得られるバルタザールの報酬が2倍になります。
- ・ 敵を倒すごとに得られるカーツ/ラクソンの報酬が2倍になります。
- ・ 戦闘に勝利する毎に得られるカーツ/ラクソンの報酬が2倍になります。

(戦闘中のポイントスコア毎に得られるカーツ/ラクソンの報酬も2倍になります。)

「勢力境界線」の頻繁な更新

- ・ イベント期間中は、カーツ/ラクソンの勢力境界線が1時間毎に更新されます(通常3時間毎)。

---

ギルドウォーズアップデート情報 9/14 2006.09.14

2006年9月14日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

#### 【アップデート内容】

ボーンフィンドが攻撃する際のグラフィック表示を修正しました。

協力ミッション「火山諸島」、探索地「氷原」の一部モンスターグループのバランスを修正しました。

「ハイジュウ沼」にいるボスモンスター「ティンデオカイン」の特性値を修正しました。

「地下墓地」「アンダーワールド」「災いの亀裂」において、以前は黒く塗りつぶされていたエリアマップが、表示されるようになりました。

ただし、一度、マップを離れると「未開拓」の状態に戻ります。

#### 【ギルドバトルアップデート】

ボディガードのうち1体と、ギルドロードに最も近いアーチャー1体がいなくなりました。

ギルドロードの近くに「ナイト」が2体、配置されました。「ナイト」は以下のスキルを使用します。

「セバーアーテリー」「ガッシュ」「ヒーリングシグネット」「パワーアタック」

ギルドホール内のNPCの位置を調整しました。

「ビクトリーオアデス」が発動されるまでの時間が、20分へと短縮されました。

マップのどこにいるかにかかわらず、全てのプレイヤーに対し、「ビクトリーオアデス」の効果が適用されるようになりました。

#### 【スキルアップデート】

アサシン

ブラックロータスストライク：再使用時間を20秒に短縮しました。

スチールブレード：再使用時間を8秒に短縮しました。

ブラインドパウダー：「盲目」状態の対象が、ターゲットおよび隣接するすべての敵になりま

した。

クリップル ダガー : ダメージを15~60に増加しました。

クリティカル ストライク : 消費エネルギー量を5に減少しました。

ダーク プリズン : 再使用時間を45秒に短縮しました。

ダッシュ : 再使用時間を8秒に短縮しました。

デス ブラッサム : ダメージを20~45に増加しました。

デスパレート ストライク : ダメージを15~60に増加しました。

フォックス ファング : ダメージを5~30に増加しました。

ゴールデン ロータス ストライク : 獲得するエネルギーを5~12に増加しました。

ジャングル ストライク : ダメージを10~25に増加しました。

ロウカスト フェーリー : 二度攻撃できる確率を33%に増加しました。

ナイン テール ストライク : 再使用時間を8秒に短縮しました。

リピー30C8 ストライク : ダメージを10~30に増加しました。

スコーピオン ワイヤー : 詠唱時間を1秒に短縮しました。

ヘイスト シャドウ : 消費エネルギー量を5に減少し、持続時間を30~60秒に延長しました。また、移動速度を15%減少しました。

シャドウ バーデン : 持続時間を3~15秒に短縮しました。

ディストレス シュラウド : 再使用時間を15秒に短縮しました。

マリス シグネット : 再使用時間を5秒、詠唱時間を0.25秒に短縮しました。

サイフォン スピード : 移動速度の減少を33%に増加し、効果範囲を半分にしました。

サイフォン ストレンジス : 持続時間を5~20秒に延長しました。

テンプル ストライク : 再使用時間を20秒に短縮し、持続時間を1~10秒に延長しました。

アンサスペクティング ストライク : 「状態異常」のダメージを15~75に増加しました。

パーフェクション ウェイ : クリティカル ヒットにより回復する体力を10~40に増加しました。

ワイルド ストライク : ダメージを10~35に増加しました。

#### エレメンタリスト

エーテル プロディジー エネルギーごとに受けるダメージを3に増加しました。

マインド バーン : 消費エネルギー量を5に減少し、再使用時間を5秒に短縮しました。

マインド フリーズ : 消費エネルギー量を5に減少し、再使用時間を8秒に短縮しました。

マインドショック：消費エネルギー量を5に減少し、再使用時間を8秒に短縮しました。

#### モンク

バルタザールオーラ：持続時間を8秒に短縮しました。

ベインシグネット：再使用時間を20秒に短縮しました。

バニッシュ：召喚した生物に対する攻撃が二倍になりました。

ディヴァインブーン：再使用時間を10秒に延長し、回復する体力を15～60秒に減少しました。

エクステングィッシュ：詠唱時間を1秒、再使用時間を12秒に延長しました。

パーシグネット：詠唱時間を2秒に短縮しました。

ジャッジシグネット：再使用時間を20秒に短縮しました。

ゼロットファイア：再使用時間を45秒に延長しました。

#### メスマー

リモースイメージ：減少する体力の自然回復力を1～3に減少しました。

リーチシグネット：再使用時間を30秒に短縮しました。

ディスラプションシグネット：再使用時間を20秒に短縮しました。

#### ネクロマンサー

ブレイグシグネット：再使用時間を8秒に短縮しました。

#### レンジャー

ブロードヘッドアロー：消費エネルギー量を15に減少しました。

イクイノックス：再使用時間を30秒に短縮しました。

ファミン：再使用時間を30秒に短縮しました。

グレーターコンフラグレイション：再使用時間を30秒に短縮しました。

ラサレイト：再使用時間を30秒に短縮しました。

サベージパウンス：再使用時間を10秒に短縮しました。

タイガーフューリーおよびベスティアルフューリー：攻撃速度を25%減少しました。

#### リチュアリスト

アンセスターレイジ：再使用時間を8秒に短縮しました。

ミンサンブラインド：再使用時間を15秒に短縮し、「盲目」状態の持続時間を3～8秒に短縮しました。

ブラッドソング：再使用時間を45秒に短縮し、ダメージを5～25に増加しました。

クリエイションブーン：獲得するエネルギーを1～6に減少しました。

チャンネルストライク：再使用時間を6秒に短縮しました。

ジンライディファイアント：消費エネルギー量を15に減少しました。

ディスエンチャント再使用時間を45秒に短縮し、ダメージを5～20に増加しました。

ディスプレイス：再使用時間を45秒に短縮しました。

ディソナンス：再使用時間を45秒に短縮し、ダメージを5～20に増加しました。

ダルウェポン：decreased recharge time to 12 seconds.

エッセンスストライク：ダメージを15～60に、それにより獲得するエネルギーを1～9に増加しました。

ゲイズフロムビヨンド：再使用時間を10秒に短縮しました。

ゴーストヘイスト：再使用速度を25%増加しました。

クーラングラスプ：ダメージを15～75に増加しました。

ガイドウェポン：再使用時間を20秒に短縮しました。

ライフ：再使用時間を30秒に短縮しました。

メンドボディアンドソウル：回復する体力を20～115に増加しました。

ペインフルボンド：再使用時間を12秒に短縮しました。

ペイン：再使用時間を30秒に短縮し、ダメージを5～30に増加しました。

プリザベーション：再使用時間を30秒に短縮しました。

コウライプロテクティブ：持続時間を15～60秒に延長しました。

リキューパレーション：消費エネルギー量を25に増加し、再使用時間を45秒に短縮しました。

リチュアルロード：再使用時間を15～60秒に短縮しました。

シャドウソング：消費エネルギー量を15に増加しました。

シェルター：消費エネルギー量を25に、受けるダメージを75～45に増加しました。また、再使用時間を45秒に短縮しました。

スーズ：消費エネルギー量を25に増加し、レベルを1～8に減少しました。

スピリットバーン：ダメージを15～60に、「状態異常」によるダメージを15～45に増加しました。

スピリットライト：消費エネルギー量を5に減少し、犠牲にする体力を上限の17%に減少しました。

スピリットライトウェポン：毎秒1～10の体力が増加し、精霊のそばにいる場合はさらに体力が1～10増加するように、効果を変更しました。

スピリット リフト : ダメージを25 ~ 135に増加しました。  
スピリット トランスファー : 再使用時間を5秒に短縮しました。  
スプリンター ウェポン : 再使用時間を5秒に短縮しました。  
タネイスントランキル : 持続時間を5 ~ 20秒に延長しました。  
ユニオン : 再使用時間を45秒に短縮しました。  
バイタル ウェポン : 再使用時間を12秒に短縮しました。  
ウエイル ウェポン : 再使用時間を25秒に短縮しました。  
ワンダーラスト : 再使用時間を45秒に短縮しました。  
クイック ウェポン : 持続時間を5 ~ 25秒に延長しました。  
ウィールダー ブーン : 回復する体力を15 ~ 75に増加しました。

ウォーリア  
ブル ストライク : 再使用時間を10秒に延長しました。  
ディスメンバー : 消費アドレナリン量を5に減少しました。  
イヴィソレイト : ダメージを1 ~ 31に減少しました。  
イレジスティブル ブロウ : 再使用時間を6秒に延長し、ダメージを5 ~ 20に減少しました。  
ウェアリー スタンス : 再使用時間を30秒に短縮しました。

---

日本一決定戦！ Guild Wars Championship in JAPAN開催 2006.09.12

先日ドイツ・ライプツィヒで行われた世界一決定戦、『GWFC』の熱戦の記憶も新しい今、ここ日本においてもギルド ウォーズのチャンピオンシップの開催が決定いたしました。

2006年9月15日（金）午前2時にギルドランキングがリセットされ、予選大会が開始されます。9月25日（月）午後5時を予選大会終了とし、終了時点におけるギルド ウォーズ公式サイトでの日本ギルドランキング上位8ギルドによって決勝トーナメントを争っていただきます。  
技術、チームワーク、運、勝負強さ、それら全てを発揮して、仲間と共に日本一の栄冠を勝ち取ってください。

#### 【参加要項】

対象  
日本のアカウントをお持ちの全ユーザー  
海外版アカウントでプレイされている方は対象外となります。

日程について

- 予選大会

9月15日（金）午前2時～9月25日（月）午後5時

## 決勝大会

10月7日（土）午後6時～ / 午後8時～  
10月8日（日）午後6時～ / 午後8時～  
10月9日（月）午後6時～ / 午後8時～

その他は、GW公式HPをご覧ください。

---

### 「ウィークエンド イベント」第七弾 開催！ 2006.09.07

9月9日から9月11日までの期間、「ウィークエンド イベント Part7」が開催されます。今週のイベントは、「経験値を増やすスクロールの効果持続時間が2倍」になります！さらに、イベント期間中は、「スクロールのドロップ率が通常の2倍」になります！

スクロールは主にボスモンスターのドロップ等で入手できます。

イベント実施期間： 2006年9月9日 午前4時～2006年9月11日 午後4時まで

---

### 「ウィークエンド イベント」第六弾 開催！ 2006.08.30

9月2日から9月6日までの期間、「ウィークエンド イベント Part6」が開催されます。イベント期間中は「英雄たちの丘」での最大パーティーメンバー数が6名になり（通常8名）、プレイヤーは「英雄たちの丘」で勝利することにより、獲得する名声ポイントが2倍になります。

例：

- 1試合に勝利すると名声ポイントを2獲得（通常1）
- 2試合連続して勝利すると名声ポイントを合計6獲得（通常3）

イベント実施期間： 2006年9月2日 午前4時～2006年9月6日 午前4時まで

---

### 「ギルドウォーズ Campaign3 審判の章」10月27日サービス開始！ 2006.08.25

2006年10月27日（金）より、全世界で同時に「ギルドウォーズ Campaign3 審判の章（以下、Campaign3 審判の章）」のサービスが開始されます！

シリーズ第3作目となる「Campaign3 審判の章」では、新たに二つのジョブ、大鎌使いの神聖な戦士「ダルウィーシュ（Dervish）」と、イロナの民の守護者「パラゴン（Paragon）」が登場し、数々の新要素も追加された充実の内容となっています。

過去に追放された邪神を呼び覚まし、イロナ大陸に暗黒をもたらそうとする狂気の支配者の試みを阻止するために、プレイヤーは戦います。しかし、孤独な戦いに挑むわけではありません。「Campaign3 審判の章」では、いくつものミッションやクエストをともに戦い、レベルアップしていく「ヒーロー」と呼ばれる仲間が加わります。プレイヤーは旅の途中で、この「ヒーロー」たちのスキルや装備品をカスタマイズすることもできます。そしてさらに進化した究極の対戦ゲームとして、「ヒーロー対ヒーロー戦」が追加されます。プレイヤーはそれぞれがカスタマイズした「ヒーロー」からなるチームを編成し、全世界のプレイヤーと雌雄を決することが可能になりました。

今後の続報にご期待ください！

---

## ギルドウォーズアップデート情報 8/19 2006.08.19

2006年8月19日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【アップデート内容】

競争ミッション「ヒスイの採石場」「アスペンウッド砦」に、「バルタザールの司祭」「書記官」を配置しました。

チャット入力時にフレンドリストを開いている場合、フレンドリストの状態が更新された際に、チャットウィンドウからフォーカスがはずれてしまう不具合を修正しました。

---

## ギルドウォーズアップデート情報 8/18 2006.08.18

2006年8月18日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【アップデート内容】

「バルタザールの大神殿」にカーツの広報官およびラクソンの外交官が配置されました。彼らに話しかけると、PvPキャラクターでも「アスペンウッド砦」および「ヒスイの採石場」へ移動することができます。

「アスペンウッド砦」および「ヒスイの採石場」にザイシンの親善使節が配置されました。彼らに話しかけると、「バルタザールの大神殿」へ移動することができます。

前哨地でプレイヤーの頭上にパーティーメンバー数が表示されない不具合を修正しました。

「カーナイ渓谷」での同盟バトルにおいて、カーツ側のチームメンバーがゲームの始まる前から攻撃を開始できていた不具合を修正しました。

「ライスウ宮殿」で発生する不具合を修正し、一部改善しました。

泥酔中の画面表示を変更しました。

### 【スキルアップデート】

エクステンクション エッジ：効果の対象を、体力が上限の90%に満たない精霊以外の生物のみに修正しました。

---

## ウィークエンドイベント第5弾

8月19日から8月21日までの期間、「ウィークエンド イベント Part5」が開催されます。

今週のイベントは、「アスペンウッド砦」もしくは「ヒスイの採石場」でのバルタザール/ラクソン/カーツの各報酬が2倍になります！

また、今週末よりなんと、「アスペンウッド砦」と「ヒスイの採石場」のミッションにおいて、Campaign2プレイヤーのPvPキャラクターが使用可能になります！

特定の条件を満たしてさえいれば、バルタザールの大神殿にいる「ラクソンの外交官」か「カーツの広報官」からミッションを請けることができます。

---

## ギルドウォーズアップデート情報 8/12 2006.08.12

2006年8月12日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【アップデート内容】

- 一部のサウンドカードによる音声の不具合を修正しました。
- 新しいギルドエンブレムを25個、追加しました。
- モンスターを倒した際に得られるアイテムの優先権を、10分に変更しました。
- 同盟バトル、並びに競争ミッション「アスペンウッド砦」「ヒスイの採石場」において、プレイヤーが戦闘不能になった際にすぐに復活する不具合を修正しました。

---

## 「ウィークエンドイベント」第四弾 開催！ 2006.08.09

8月12日から8月14日までの期間、「ウィークエンドイベント Part4」が開催されます。

今週のイベントは、キャンサ大陸にある全ての「箱」から得られる「レアアイテム出現率が2倍」になります！

さらに期間中は、「箱」を開くために必要な「カギ」のドロップ率も3倍に増加します。

イベント実施期間： 2006年8月12日 午前4時～2006年8月14日 午後4時まで

イベント対象者： イベント参加対象者： Campaign2 戦乱の章 パッケージ版及び、オンラインチケット（30日課金）ユーザー

---

## ギルドウォーズアップデート情報 2006.8.5

2006年8月4日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【アップデート内容】

PvPバトルにおける傭兵NPCの復活条件を修正しました。

デスペナルティーが60%に達した傭兵NPCは、戦闘不能になった後、復活できません。

ウィークエンドイベントにおける、エリートミッションの不具合を修正しました。

---

## ギルドウォーズアップデート情報 2006.8.4

2006年8月4日に、ギルドウォーズのアップデートを実施いたしました。

### 【アップデート内容】

ザイシン サプライ マスターをバルタザールの大神殿に再配置しました。  
ザイシン サプライ マスターは8月7日16時まで配置されます。

いくつかのサウンドカードで引き起こしていた不具合を修正しました。

パーティー チャット、ギルド チャット、ウィスパーのメッセージ フィルター制限を緩和しました。  
フィルター制限は、前回のアップデートで不本意に組み込まれてしまったものです。

---