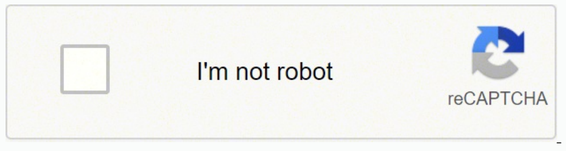

Open

Minecraft ars magica 2 guide

minecraft_server.jarのDL方法や、MOD導入以前の初期設定の仕方については「マルチプレイ」のページを参照。そもそもサーバー建てが初めての場合は、いきなりMODを導入せずに、バニラの状態で問題なく動作するかを確認する事。 前提として「MOD解説/MinecraftForge」に従って【Minecraft Forge】を導入する。 指定されているフォルダの中に、ダウンロードした（ＭＯＤ名）をjar(zip)ファイルのままコピー＆貼り付けする。 サーバーを起動。正常に起動し、MOD内容が反映されていれば導入は終了。 対応環境 ArsMagica2 v1.1.0 ◆Minecraft 1.6.4 Minecraft Forge 9.11.1.953～ 公式には上記だが、MC1.6.2、Forge9.10.1.871でも動作報告あり。 OPTIFINEを使う時はバージョンに注意、OptiFine_1.6.4_HD_U_C6までしか使えません、C7以降を使うと競合が起こりエラーになります ArsMagica2 v1.0.0 ◆Minecraft 1.6.4/1.6.2 Minecraft Forge 9.11.1.916～(1.6.4)/9.10.1.871～(1.6.2) チュートリアル スターティングガイド ArsMagica2においてまずするべきことは、秘儀大全/Arcane Compendiumの獲得である。 これはゲーム内説明書であり、またこれを獲得することによって魔法レベルを得ることができる。 ArsMagica2の要素を利用するためには秘儀大全/Arcane Compendiumの入手が必須であるといえる。 秘儀大全/Arcane Compendiumを得るためには、まず液体エッセンス/Liquid Essenceを見つける必要がある。 液体エッセンス/Liquid EssenceはArsMagica2導入後に生成されたチャンクで、2×2のサイズの水たまりとして高確率でで多く生成される。 (v1.1.1c以降、生成されるワールドによっては2x2以上の大きな池として生成される場合がある。おそらくシード値によるボーナス的な感じだと思われる。) 液体エッセンス/Liquid Essenceが見つかったら、近くにバニラアイテムの額/Item Frameを設置し、その中に本を入れる。 しばらくするとルーン文字が周囲を舞い始め、光のエフェクトと共に額の中の本が秘儀大全へと変化する。 あとは額と秘儀大全を回収すれば良い。 キー設定変更 本作では、デフォルトでz,x,cキーにて以下の操作が割り当てられている。 z:呪文書/Spellbookのクイックスロットにある魔法を左側方向に選択 x:呪文書/Spellbookのクイックスロットにある魔法を右側方向に選択 c: 詠唱形態(Casting modes)の選択キー。押すたびに略式→通常→儀式(アンロックが必要)→略式･･･と切り替えることが出来る。 このショートカットキーはMinecraftのゲームメニューから設定→キー設定で、,,から変更可能である。 (補足:Spellbookのクイックスロットはスニークキー(Lshiftキー)を押しながらマウスホイールでも選択することができる) ステータス表示の設定変更 ArsMagica2のステータス表示については、/amuicfg というコマンドを実行することで変更、設定を行うことができる。 ESCキーを押すことで設定画面を解除できる。 (コマンドを実行についてはコマンドを参照) /amuicfgを実行するとArsMagica2のステータスが表示される部分が白および赤の枠で表示される。 この枠をマウスでドラッグすることで表示させる位置を変更できる。 白枠は表示がONになっているもので、赤枠が表示がOFFになっているものである。 画面下部にある「Option」のボタンを押すと表示するステータスのON,OFFの設定を変更できる。 (マナ残業のゲージや魔法疲労度のゲージを消したり、魔法経験値のXpゲージの表示の有無などが変更できたりする) 各項目をクリックすることでYes,NOを切り替えられる。再度「Option」ボタンをクリックするかESCキーで解除できる。 また、デフォルトではマナ残量や魔術疲労,Xpについては数値が表示されないが、Numericのオプションをyesにすることで 数値を表示できるようになる。 設定できるオプション項目は以下の６つ。 [Show Mana/Burnout Bars]-マナゲージ、魔術疲労度ゲージの有無(デフォルトでは画面右下と左下) [Xp Always Visible]-魔法経験値のXpゲージの有無(デフォルトではHPおよび空腹度の上側) [Show Armor Status]-魔法の防具(Mage RobesやBattleMage Armorといった本作の防具)の特殊効果の発動可能状態およびクールタイム確認表示の有無 (デフォルトでは画面左) [Minimal Hud]-魔法を手にもってないときに、魔法レベルや各ゲージの表示させない機能の有無 [Durations]-魔法の効果時間の表示の有無(デフォルトでは画面中央の十字カーソロの両脇) [Numeric]-マナゲージおよび魔術疲労度の数値表示の有無(デフォルトでは各ゲージの上部) 呪文について MOD解説/ArsMagica2/呪文 追加ブロック・アイテム・レシピ一覧 MOD解説/ArsMagica2/アイテムリスト 追加MOB一覧 体力およびダメージ量はハートの個数で示す。 名前 説明 敵対モブ ダークメイジ/Dark Mage HP 10.0 防御 2.5 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 物理射撃/火属性射撃(+着火)/雷属性射撃(＋ノックバック+ダメージ増幅) ドロップ -- 敵性魔法使い。攻撃魔法を使用する。 持っている呪文書の色でランクが識別できる 現在手に持っているのは親和の書である。色でランクが識別できる点は以前と同様。 プレイヤーだけでなく、アンデッドとクリーパー（マナクリーパーは攻撃対象）を除くあらゆるMobに積極的に攻撃を仕掛ける。 またマナクリーパーのマナの渦を避ける。 スポーン位置から一定範囲内にいるプレイヤーの平均魔法レベルでレベルが決定される。詳細は後述。 ちなみに武装解除/Disarmで持っている親和の書を落とさせることも可能だが、落としたはずの親和の書は持ったままで呪文も変わらず使用し、また落ちた親和の書も親和性が全てNoneのため使い道がない。 マナの精/Mana Elemental HP 10.0 防御 6.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 0.5 マナ削り付与遠距離 ドロップ 神秘のエッセンス(レア) ヴィンテウムの欠片が稲妻で繋ぎ止められた、白いモブ。 純粋なマナの稲妻を放ち遠距離攻撃を仕掛けてくる。 ヒットするとダメージに加えマナが魔法レベル×35だけ奪われる。 v1.1.1より、難易度ハードかつ吸収マナ量100以上の場合に限り移動速度低下II（2秒間）も付与されるように。 同時にマナエレメンタル自身は移動速度増加を受け、移動速度と射撃の正確さが上昇する。 マナで構成された存在のため、何らかの手段でマナが枯渇すると即死する。 マナクリーパー/Mana Creeper HP 10.0 防御 0.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 自爆マナの渦/Mana Vortex(吸収量に依存) ドロップ -- 青いクリーパー。通常クリーパーよろしく自爆する。 ただし通常クリーパーとは異なり即座にダメージはなく、替わりにマナの渦/Mana Vortexを引き起こす。 マナの渦の近くにいるとマナが吸収される。 v1.0.2より、爆発速度が極端に早くなった上、マナの渦終了時に吸収量に応じたダメージを与えるようになった（マナの渦自体の効果時間も減少）。 近接攻撃で対処しようとするとまず間違いなく爆発されるので注意。 ヘカテー/Hecate HP 6.0 防御 0.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 2.5 ドロップ エンダーエッセンス(レア) 黒いお化けのようなモンスター。地上とネザーの両方にスポーンする。 プレイヤーを発見するか、被弾すると短時間透明化して襲ってくる。 攻撃力が高めな上に発見しづらく、一度襲われると移動速度が早いため逃げ切れない。 更にゾンビ同様のドア破壊能力も持ち、防具が揃っていない序盤は特に注意すべき敵。 スニーキング中はかなり近づいてもこちらに気づかない（既に気づかれている場合は効果なし）。 見た目は変わらないものの、武器や防具を装備していることがある点もゾンビ同様の模様。 倒した際に装備している物をドロップすることも。 v1.1.2bにて弱体化、ハード以外ではアーマーが0になり透明化しなくなった。 また魔法レベルが20以下の場合はスポーンしなくなり、日光下ではすぐに燃え尽きるようになった。 水の精/Water Elemental HP 10.0 防御 0(鎧0) ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 押す(ダメージ無し) ドロップ 水のエッセンス(レア) ひたすら押してくるだけのモブ。押されるとWatery Graveの状態異常が付く。 この状態はいわゆる「カナヅチ」状態で、水を泳げず沈んでしまう。 水辺や氷雪バイオームにスポーンする。 炎の精/Fire Elemental HP 7.5 防御 2.5 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 2.5 火属性射撃 ドロップ -- ネザーに出現する炎の化身。 当然火耐性持ちで、溶岩からもダメージを受けない。 大地の精/Earth Elemental HP 17.5 防御 10.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 1(ハート0.5個) ドロップ -- 丸石のゾンビのようなモンスター。地下深くにスポーンする。 物理的な攻撃に対して強固な防御力を有している。 ダークリング/Darklings HP 3.5 防御 0.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 1(ハート0.5個) ドロップ -- 小さなネズミのようなモンスター。 能力的には大したことはないものの、一度に大量にスポーンする可能性がある。 通常はネザーにのみスポーンするが、 ダークネクサスの悪影響としてもスポーンし、ダークネクサスに引っかからない。 地上世界にいる場合、時間によって透明度が変化する（暗いほど透明になるが、完全に見えなくなることはない）。 真夜中でもはっきりと見る方法があるようだが…？ 地獄牛/Hell Cow HP 25.0 防御 7.5 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 5.0 ドロップ ダイヤモンド(レア)、エメラルド(レア)、地獄牛の角/Hell Cow's Horn(1%) 追加ディメンションモーモー牧場/Moo Moo Farmにのみスポーンする非常に強力なモブ。 ハート5.0個分以上のダメージを5.0以下に軽減する能力を持つ。 友好・中立モブ ライトメイジ/Light Mage HP 10.0 防御 0.5 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 物理射撃/氷射撃(+鈍化)/魔法射撃(+盲目+ダメージ増幅) ドロップ -- 友好的な魔法使い。一般的なモンスターと同条件でスポーンする。 敵性モブに対して積極的に攻撃を仕掛けてくれる。 ダークメイジと同じく呪文書の色でランクが識別できる。 ドライアド/Dryad HP 10.0 防御 0.0 ref error ：画像URLまたは、画像ファイル名を指定してください。 攻撃 -- ドロップ 自然のエッセンス、命のエッセンス(レア) 動物のように常に有効的なモブ。森などに稀にスポーンする。 攻撃すると逃げ惑う。 近くの植物の成長を促進させる能力を持つ。 動物を小麦で誘うように、苗木でドライアドを連れ歩く事ができる。 ◆NPCメイジのレベル NPCメイジのレベルはスポーン位置から一定範囲内に存在するプレイヤーの平均魔法レベルによって決定される。 7以下 - スポーンしない 16以上 - 高位の魔術師がスポーンし始める 31以上 - 最高位の魔術師がスポーンし始める レベルが上がれば上がるほど、より高位の魔術師がスポーンする確率が高い。 魔法レベル50だと、

最高位が約40%、高位が約30%の確率でスポーンする。 ボス ArsMagica2のボスモンスターは、プレイヤーが自ら召喚し戦うシステムになっている。 いずれも非常に強力であり、AM2の魔法にある程度熟達していないと手も足も出ない。 殆どのボスはダメージ軽減能力をもっており、どんなにダメージが出せる武器や魔法でも2や3ダメージになってしまう。 AM2の魔法であれば儀式魔法の高コスト、高疲労は逆に唯の負担にしかならないので略式呪文の連打の方が有効である。 連打しても敵には無敵時間があるので、狙いを付けられるようであればタイミングよく撃つと良い。 近接タイプのボスには魔法にノックバック性能をつけると良い。 ボスには弱点とする属性があるのでその属性で攻撃すると良い。 ◆水のガーディアン/Water Guardian 推奨レベル：10 召喚するためには海や川などの水のバイオームでレッドストーンの象嵌/Redstone Inlayで3×3の輪を描き、 雨が降っている時に水入りバケツとボートを魔法陣に投げ込む。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）氷属性のダメージを無効化する。弱点は雷属性で2倍のダメージを受ける。 HPは75(ハート37.5個分)。 ボスモンスターの中では最もHPが低いので戦い易く、召喚コストも比較的低いので、青オーブを稼ぐのに調度良い。 ただし分身、多段ヒット、範囲魔法、遠距離から攻撃すると自分のすぐ近くにテレポートしてくる能力、 被弾後の無敵時間、ダメージ軽減能力、と以後全部のボス攻撃の基本要素を多く持つため攻撃力は強烈。 普通に剣で攻撃するだけでは返り討ちにあう。 回転攻撃の多段ヒットはかなり上空まで範囲があり、また遮蔽ブロックを透過するので足場をつくっての攻撃は叩き落される。 分身も攻撃してくるので長期戦では苦戦するだろう。 対ボス戦の登竜門であり、ここで対策をしっかり練っておけば後のボス戦では比較的攻略が楽になるであろう。 また入手が困難な水のエッセンスを稼げる。(水のエッセンスの素材であるウェイクブルーム/Wakebloomがほぼ見つからないため) 雷属性ダメージが弱点。氷属性ダメージは無効。 ボスは一見1x1の小さなmobに見えるが実際は1x2のサイズである。 しかも足元には当たり判定がないので頭の上の部分を狙わないとダメージが与えられない。 またボスはダメージを受けると分身を出し、しかもボス自身と重なるので、攻撃しても一見ダメージが通ってないようにみえるが、 分身がダメージを引き受けて消えているだけである。魔法を連射するか、貫通性能がある魔法ならば分身をまとめて消せて ボスにダメージも与えられるだろう。(ビームor補助の貫通など) 回転攻撃中は多段ヒットでダイヤ装備でもあっというまにHPを持っていかれるので、逃げながら攻撃し極力ダメージを避けること。 簡単な攻略としては回転攻撃が当たらないほどの高さの足場を作りそこから魔法で攻撃することである。 攻撃手段 水弾(1.0＋Watery Grave) 全方位水弾(上を大量ににばら撒く) 回転攻撃(2.0、多段ヒット) 分身 2体の分身を召喚する。分身はしばらくすると消える。 ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 水のエッセンス0～3個 氷のエッセンス(10%) 水のオーブ/Water Orbs　(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装) [脚装備]水に浸かっている間常に水中呼吸が付与され、水流に流されることがなくなる。 プレイヤーがトドメを刺した時のみ ◆大地のガーディアン/Earth Guardian 推奨レベル：25 召喚するためには中心にサークル石レンガを置きその周りを黒曜石で囲った3x3のプラットフォームを作る。 サークル石レンガを囲うように黒曜石の上に鉄の象嵌/Iron Inlayを設置し模様を描く。 プラットフォームの四辺に隣接するようにヴィンテウム松明を建てる。 その後、ブルートパーズ、エメラルド、カイメライトをサークル石レンガの上に投げ込むと召喚される。 召喚時にサークル石レンガを中心に20x20x5の周囲の全てのブロックを破壊するので、拠点から離れた場所で召喚するといい。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）ダイヤフル装備のプレイヤーよりも防御力が高く、3.5以上のダメージを3.5まで軽減する能力を持つ。 物理ダメージはほとんど通らないため、魔法主体で戦うことになる。 HPは140.0(ハート70.0個分)あり、被ダメージ後の無敵時間も2秒と非常に長いため、長期戦は必至となる。 岩投げの魔法が腕を振り上げて投げるモーションなので、敵の手と自分の射線にブロックがあると阻害される。 体が3x2と大きく狭い通路に入ってこれないので2x1の狭い通路などの地形を利用して戦うとよい。 攻撃手段 岩投げ(5.0) 打ち上げ(4.0＋落下ダメージ、物理属性) 回転薙ぎ払い(2.0、物理属性) ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 大地のエッセンス0～3個 自然のエッセンス(10%) 大地の鎧/Earth Armor　(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装) [胴装備]優れた物理ダメージ耐性を持ち、攻撃時に追加ダメージ+4、素手での攻撃時にノックバック発生 プレイヤーがトドメを刺した時のみ ◆大気のガーディアン/Air Gurdian 推奨レベル：35 召喚するには、Y=150以上の高所で金の象嵌で3×3の輪を描いて空気のエッセンスを投げ込む。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）風なる存在で、強力なノックバック攻撃をしてくる。 大気のガーディアンは強力な範囲魔法の術者だが、詠唱には時間がかかる。 つむじ風で周囲の者を引き寄せ、一気に天空へと吹き飛ばす。 魔法属性のダメージを半減する。 HPは220.0(ハート110.0個分)あり、被ダメージ後の無敵時間は2秒。 v1.1.2bからはY=150以下の高さ以下になるとデスポーンするようになった。 このため高所での戦闘では相手を落下させないような配慮や場所が必要となった。 遠距離から弓矢で攻撃するとエンダーマンのようにテレポートして一瞬で接近する。 また近距離で弓矢を撃っても高確率で反射されるのでダメージは見込めない。 複数のつむじ風を償還する。このつむじ風はmobのようにこちらを追い触れると1ダメージを受け上空に打ち上げられる。 ガーディアンが回転しつつハリケーンの詠唱(縦長のつむじ風のエフェクトを纏う)を開始するとプレイヤーが吸引される。 そのまま詠唱が完了すると大ダメージと共に上空にあるブロックを破壊し高空まで打ち上げられる。(つむじ風の倍ぐらい) 近接攻撃でダメージを与えることで詠唱を阻害できる。 ガーディアンとつむじ風は水の中への攻撃ができないので、水中から魔法で地道に攻撃するとよい。（魔法、アイテム、ポーション、さとうきびを利用した水中呼吸方法などを用いるとよい）攻撃手段 つむじ風の召喚 ハリケーン(6.0) ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 空気のエッセンス0～3個 風のそり/Air Sled　(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装) 大気のガーディアンが乗っていた多面体っぽい空を飛べる乗り物を生成できる。ボートのようにアイテムを右クリックで使用するとAir Sledが出現する。使い方もボートと同じで、右クリックで乗り、L-shiftキーで下りる。行きたいを方向マウスで向いてADWSキーで前後左右へ進める。(上下移動は、上なら上を向き、下なら下を向いてWキーで行う)。スニークしながら右クリックで回収できる。また上空で誤って下りてもAir sledはゆっくりと落ちてきてくれる。(もちろん、自分はそのまま地面に激突するだろうが) ◆神秘のガーディアン/Arcane Guardian 推奨レベル：45 召喚するには、知の社/Shrine of Knowledgeを建造する。 中心に秘儀大全/Arcane Compediumが置かれた書見台/Lacternを置き、高さ3の本棚の柱ではさむ。 それに接する形で鉄の象嵌で3x3の輪を描き、その中央に神秘のエッセンスを投げ込んで召喚する。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）魔法レベル50に相当する魔術の使い手で防御力も高く、ダイヤの剣程度ではかすり傷程度にしかならない。 また敵の近接攻撃がノックバック攻撃なので近づくことがほぼ不可能なので魔法主体での攻略がメインとなる。 HPは115.0(ハート57.5個分)あり、被ダメージ後の無敵時間は2秒。 攻撃を受けると前方に盾の魔法陣を展開し、こちらからの前面からの攻撃は全て無効化される。 火矢や炎上呪文などで炎上させることは可能だが炎上ダメージでは敵の回復量を超えないので意味が無い。 背面や側面に回り込んでダメージを与えない限りこの無効化は解除されない上、相手は普通に魔法で攻撃してくる。 一定以上遠距離から狙撃すると一瞬で背後にテレポートしてくる。 ダメージを受けると一定の間隔で回復する。(マナドレインでマナを0にしても回復する) 攻撃については魔法属性の魔法弾で攻撃してくる。ダメージが非常に高く魔法抵抗が無い防具の場合は2発程度で死亡する。 近接して攻撃しようとするとノックバック攻撃をおこない10マス程ノックバックされる。 このため、短期決戦の魔法戦闘で倒さないとダメな仕様となっている。 (逃げて回復していると相手のHPもすごい勢いで回復する) 攻略は二通り。 広く平らな所で相手の背面や側面に回り込みつつ、魔法弾(火,雷,溺れなど普通魔法)で攻撃する。ダメージを受けたら回復魔法(略式魔法)で回復し、攻撃の手を休めずに相手の回復速度以上でダメージを与えて倒しきる。儀式魔法での攻撃や回復はマナコストや疲労が高すぎるので使わない方がよいであろう。魔法抵抗のあるbattle mageシリーズの装備や、再生ポーションなどが必要であろう。 攻撃をして戦闘が開始されたら、回復しつつ建物などの屋内に逃げ込み、高さ4マス以上の屋根の下に上手く誘導する。うまく下に誘導できたら、砂利や砂で埋めて窒息させる。 2番目の方法が一番楽であるが、オーブやレアアイテムも出ないのであまり面白くないであろう。 攻撃手段 ノックバック攻撃 解呪/Dispel 回復/Heal ちらつき/Blink 魔法属性の魔法弾 ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 神秘のエッセンス0～3個 秘儀呪文書/Arcane Spellbook　(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装)この特殊な呪文書/Spellbookにセットされた呪文はマナコストが25%減少、ダメージが増加する。範囲や持続時間については変更されない。(v1.1.1c時点では手にもったときに魔法のエフェクト表示がされない) ◆自然のガーディアン/Nature Guardian 推奨レベル：60 ドライアドを連続で5体殺害すると顕れる。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）途中で時間が空いたりするとボスが召喚されないので5体集めて閉じ込めてから一気に倒したほうがいい。 おそらくボス攻略よりもドライアドを5匹集める方が手間であろう。 一応、召喚魔法で召喚したドライアドでもボスは出現するので、ドライアド召喚魔法を先に作ったほうが楽かもしれない。(ドライアド召喚に必要なクリスタルのお守り/Crystal Phylacteryはドライアドを 大量に倒さないと中身が100%にならないのでこちらも大変である) ボスはHPは500.0(ハート250.0個分)もの体力を誇り、防御力もプレイヤーのダイヤフル装備と同等の値を持つ。 また3.5以上のダメージは3.5まで軽減する能力を持つ。 火に弱く、火属性のダメージなら最大7.0ダメージを与えられる。 また氷属性にも弱く、最大で5.5ダメージまで与えられる。 被ダメージ後の無敵時間も長めで、1秒間はダメージを受け付けない。 他のボス同様一定以上の遠距離からの攻撃では背後にテレポートしてくる。 特筆すべきは回転なぎ払いと体力の多さである。 多段ヒットで一気にダメージを負うので回復が間に合わない。 短期決戦で倒そうにも体力が多いので削りきる前にこちらが倒されてしまう。 相手の足も速いので走って逃げることは出来ない。 ボスの体力が多いので回復できる状況を整えた長期戦となる。 攻略は以下のものが考えられる。 ドライアドを集めた近くにボスがテレポートされない程度の高さ(6マス程度)に足場を作りノックバックで落とされないよう周りや上を囲う。そこからドライアドを5匹倒してボス召喚する。そのまま足場の影から下のボスを攻撃する。この位置だとボスの攻撃は大鎌の投擲だけなので戦いやすい。 疾走魔法や飛行呪文で逃げ切り、Hit&Awayで戦う。 風のそり/Air Sledに乗り上空を飛びまわって攻撃する。 死んでしまうと敵がその場所から動かずアイテム回収が困難となるので、万全の体制で臨むべきである。 攻撃手段 近接攻撃(6.0) 大鎌投擲(6.0) 回転薙ぎ払い(4.0、多段ヒット) 全方位ノックバック攻撃(6.0) 盾の突進攻撃(1.0) ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 自然のエッセンス0～3個 自然のガーディアンの鎌/Scythe of the Nature Guardianプレイヤーがトドメを刺した時のみ。ドロップ率10%。右クリックで投げることができ、命中した葉っぱや草などを破壊しながら飛んでいき手元に戻ってくる。敵に当たると10ダメージ（ハート5個分）を与えるため武器としても強力。 ◆冬のガーディアン/Winter Guardian 推奨レベル：なし(秘儀大全/Arcane Compendiumには記載がないが、おそらくLv60程度であろう) 召喚するには氷雪バイオームで、金の象嵌/Gold Inlayで3×3の輪を描き、 中央にブルートパーズブロックを2段積み重ね、その上に氷ブロックを設置し依り代を作る。 そして周囲にスノーゴーレムを3体生け贄として召喚すると、中央の彫像が冬のガーディアンへと変わる。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）近づくだけで採掘速度低下IVとFrost Slow(移動速度の極度低下)にかかる。 ダイヤフル装備以上の防御力を有するため、魔法主体で戦うことになる。 2.5以上のダメージを2.5まで軽減する全ボス最強の軽減能力を持つ。被ダメージ後の無敵時間は2秒。 HPは290.0(ハート145.0個分)あり、氷属性ダメージを無効化し、弱点は火属性でダメージ2倍。 防御力は高いが、魔法で戦えば特に難しい相手ではない。 ダイヤ装備やbattlemage装備であれば相手の攻撃はそれほど痛くはない。 グルグルと回りながら相手から離れて距離をとりつつ火属性ダメージ魔法で攻撃すればよい。 ノックバックの魔法効果をつけると更に安定する。 炎上魔法もダメージとなるが無敵時間が 都度発生し、こちらから魔法攻撃が当たらないことが多くなるので炎上魔法はつけないほうが良いだろう。 打ち上げの落下ダメージには注意し、回復は怠らないようにする。 ロケットパンチは誘導性がないので、回り込みつつ移動していれば当たらない。 広範囲の打ち下ろしは避けずらいがダメージ低いので無視して構わない。 風のそり/Air Sledを持っているなら、それに乗って戦えば移動速度低下や 打ち上げダメージは気にしなくてよくなり、ほぼノーダメージで戦える。 自然のガーディアンや神秘のガーディアンと比べて闘いやすい相手である。 攻撃手段 括弧内はダメージ(ハート)。 氷属性の範囲打ち下ろし(3.0) 氷属性の範囲打ち上げ(4.0＋落下ダメージ) ロケットパンチ(1.5、射程7ブロック) 片腕を飛ばして対象を掴み近くへと引き寄せる遠距離攻撃 ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 氷のエッセンス0～3個 水のエッセンス(10%) 冬の握り/Winter's Grasp(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装)ガーディアンアームを射出し、命中した相手に弱体化、採掘速度低下、吐き気を与え目の前まで引き寄せる。 ◆火のガーディアン/Fire Guardian 推奨レベル：90 火のガーディアンはネザーの深淵より現れし生ける地獄。 召喚するにはネザーで中心に溶岩を置いた3x3黒曜石の台座をつくり、その上に金の象嵌で3×3の輪を描く。 溶岩にWaterエッセンスを投げ込むと中心の溶岩が火のガーディアンとなって召喚される。(投げ込むとWaterエッセンスが燃えてしまうので1個～数個消費する必要がある) 召喚時に炎の嵐と共に出現するので耐火ポーションは必須である。 （攻略/詳細/ドロップ）（ネタバレ）（攻略/詳細/ドロップ）HPは250.0(ハート125.0個分)あり、被ダメージ後の無敵時間は2秒。 火属性ダメージを吸収してHP回復する、弱点は氷属性ダメージと雷属性ダメージ。 遠距離からの火焔放射攻撃、火属性の打撃がメインで、たまにジャンプから自分めがけて 着地火焔範囲攻撃を連続で出してくる。 この着地攻撃は相手の着地時や上空にいるときに攻撃を当てて止めない限りずっと続く。 自分の真上から落ちてくるので、主観視点だと非常に攻撃を当て辛く、ジャンプ～着地～ ジャンプ・・・のサイクルや速度が速いため攻撃を当てることが困難。 ある程度戦っていると広範囲(10x10程度)の火の嵐を招来する。 火のガーディアンはこの火の嵐で一気に回復する。 また周囲にいるゾンビピッグマンへの誤射や、ガストの空中からの攻撃なども厄介。 攻撃が全て火属性ダメージなので耐火ポーションさえ飲んでいればダメージを受けることは無い。 しかし、装備品はダメージを受けるので壊したくなければ防具は外した方が良い。 ジャンプからの火焔範囲攻撃は当て辛いので、魔法の結界呪文/Zoneで対応したほうが良いだろう。 弱点属性の氷か雷属性の魔法で攻撃すればダメージは与えられるが、敵は火の嵐を招来して回復してしまう。 炎の嵐の範囲は10x10ほどの広さがあり結界呪文/Zoneなどで屋根などをつくって火の雨からのダメージ を防げても敵の回復は行われる。create waterの呪文で水を張っていても回復する。 また敵を炎の嵐から引き離そうとしたり、ノックバックさせようとしても、ちゃんと炎の嵐のほうに逃げて 回復しようとする。 炎の嵐による敵の回復だけが厄介で、これをどうにかしないと勝つことができない。 今のところ有効な攻略は以下の2通りである。 (その１) 敵誘導できるひろい範囲の戦場を確保する。最低でも50x50以上で上空を自由に飛べる広い空間が必要。(敵を倒したときのドロップ回収のためと、空中移動のため) ボスを召喚したら風のそり/Air Sledに乗り、戦場の端まで誘導する。 そこから一気に戦場の反対側まで移動して、ボスの追尾を振り切る。 戦場の端からボスを魔法で狙撃すると一瞬で自分の所まで移動するので、すぐ反対側の端まで移動して再度ボスの追尾を振り切る。 狙撃と追尾を振り切ることを繰り返す。 敵が回復を使うのは戦闘中に限るので、要はダメージを与えたあとすぐに離れて相手の戦闘状態を打ち切ればよい。 相手の視認距離から一気に離れるために、空中から狙撃してわざと背後にテレポートさせて、ボスが落下している間に 距離を稼いでいる。落下ダメージも稼げるので一石二鳥である。 (その２) Mark-Recallの魔法を使って相手を狭い部屋の中へとテレポートさせて窒息ダメージを与える方法がある。 敵がダメージを受け始めたら一旦戦闘認識外まで離れて様子を伺い、敵のHPが０近くにまで減ったら近づいて倒せばよい。 (このMark-Recallのテレポートをつかった密室殺害方法はおそらくどのボスにも有効であろう) 攻撃手段 火属性射撃 火炎放射 連続でのジャンプからの着地時に周囲への火焔範囲攻撃 火の嵐の招来。周囲に火の雨が降り注ぎ、火のガーディアンは回復する。 いずれも炎上効果あり。 ドロップアイテム 無限のオーブ(プレイヤーがトドメを刺した時のみ) 火のエッセンス0～3個 炎のアンテナ/Fire Antenna(レアドロップ) (v1.1.0にて追加実装)[頭装備]装備すると耐火能力が得られ炎上、溶岩からダメージを受けなくなる。 追加エンチャント 追加されるエンチャントは以下の２つ マジックレジスタンス/Magic Resistance 対象：各種防具、最大パワーランク：５ (説明) 魔法によるダメージを軽減する。 おそらくProjectile Protection(飛び道具耐性)やBlast Protection(爆発耐性)などの 特定ダメージ減少エンチャントと同じ性能と思われる。 ソウルバインド/Soulbound 対象：本、最大パワーランク：１ (説明) 死亡時にこのエンチャントが付与されたアイテムはインベントリに残り、リスポーン時にそれらを持った/装備した状態で復活できる。 ボスと地獄牛/Hell Cowのレアドロップ品(地獄牛の角/Hell Cow's Hornや水のオーブ/Water Orbsなど)にはデフォルトで付与されている。 他の装備品（バニラ及び他MODの追加品・一部のアイテム）に付与する場合は、本へのエンチャントから金床を利用して付与することが可能。 追加ディメンション ◆モーモー牧場/Moo Moo Farm 転移門/Gatewayにエッセンスを供給し、邪悪な本/Evil-Looking Bookで右クリックすることで この世界へと通ずるポータルを開くことができる。 なおこのポータルは一方通行であり、神の介入/Divine Intercentionの呪文や帰還/Recallでは戻れない。 エンドの介入/Ender Interventionで一旦ネザーに行ってから戻らなければならない。 バイオームはモーモー牧場バイオーム1種類しか存在しない。 平地と同様に起伏の少ない地形だが、地表に土がほんの僅かしか存在せず、ほとんどの部分は石が露出している。 僅かに存在する草や水も、凶々しい真っ赤な色をしている。 地上世界同様に、他MODの追加構造物等も生成される。 空は常に真っ暗だが、地上は常に真昼の明るさレベルで、地下も明るい。 地下は地上世界とほぼ同じで鉱石や洞窟が生成される。 この世界には地獄牛/Hell Cowのみがスポーンする。 非常に危険な敵性モブであるため、事前に装備を整えておこう。 Configファイルでの設定変更 MOD導入後に生成されるコンフィグファイルの中身を書き変えることで、設定を変更できる。（ファイル内におけるItemIDは、実際のゲーム内におけるIDより-256した数値で記載されているので注意）◆AM2.cfg 項目 初期値 説明 beta D:BataParticleAlpha= 100.0 どうやらベータテスター専用項目の模様？ キー設定の「Beta Particle Menu」もベータテスター専用らしい。 I:BataParticleBehaviour= 0 D:BataParticleColorBlue= 255.0 B:BataParticleColorDefault= true D:BataParticleColorGreen= 255.0 B:BataParticleColorRandomize= true D:BataParticleColorRed= 255.0 D:BataParticleScale= 50.0 I:BataParticleType= 15 block I:BlockIDRangeStart= 750 BlockIDのスタート位置 I:XXX= 各種BlockID enchantments I:magic_resist= 100 EnchantmentID I:soulbound= 104 general B:ColourblindMode= false 色弱モードのオンオフ。オンにするとネクサス装置のロウエッセンスの属性が色ではなく白のテキスト表示になる D:DamageMultiplier= 1.0 呪文のダメージ補正倍率 B:DisplayManaInInventory= false インベントリでのマナの数値表示のオンオフ。Ｏ（デフォルト）での表示/非表示と連動 この機能は無効になった模様（ただしキー設定共に項目自体は未だに存在）。 表示したい場合は"/amuicfg"コマンドで「Numeric」をオンにすること（インベントリ画面には表示されないが）。 B:EnableWorldGen= true ArsMagica2の追加建造物を生成するかどうか I:EverstoneRepairRate= 180 エバーストーン/Everstone破壊後、どのくらいで再生成されるか B:ForgeSmeltsVillagers= true Forgeで村人をエメラルドにできるかどうか D:FrictionCoefficient= 0.8 バウンドする呪文がブロックにぶつかった際の（激突方向に対しての）速度減衰率。 0.0で完全に停止し、1.0で減衰なし。1を超えれば逆に加速する。 I:MMFBiomeID= 99 MooMooFarmのBiomeID I:MMFDimensionID= -31 MooMooFarmのDimensionID B:MoonstoneMeteorDestroyTerrain= true 隕石落下時にブロックが破壊されるかどうか？（falseにすると隕石落下時にブロックが破壊されていない気がする…が要検証。）同時に、呪文のランダム命名機能のオンオフにも使用されている。 B:NPC_Spells_Destroy_Terrain= false NPCの呪文によってブロックが破壊されるかどうか B:Player_Spells_Destroy_Terrain= true プレイヤーの呪文によってブロックが破壊されるかどうか。 ブロックを破壊・変化させるのが主目的の呪文には効果がなく、 あくまで副次的にブロックが破壊される攻撃系呪文のみが対象。 B:RetroactiveWorldGen= false ArsMagicaで追加される建造物や鉱石などを再生成するかどうか。 現在の地形に上書き生成するのでワールド破壊に注意。 一度実行されるとfalseに設定し直される。 I:SecondarySkillTreeTierCap= 99 (Sets how far a player may progress into secondary skill trees.) B:"Staged Compendium"= true 秘技大全の項目を追加式にするかどうか B:Use_AM_Fonts= true 秘技大全にてAM2独自のフォントを使用するかどうか v1.1.1c以降、削除された模様 B:Use_Special_Renderers= true 呪文アイテムを手に持ったときに特有のエフェクトを描画するか、アイコンをそのまま描画するか I:WitchwoodForestBiomeID= 100 WitchwoodForestのBiomeID B:WitchwoodLeafParticles= true WitchwoodForestでFPSが低下するようならば、この設定をfalseにすることで パーティクル(落葉エフェクト)をOFFにできる S:dig_blacklist= Digで掘れないBlockIDの指定。 岩盤など一部のブロックはここで指定せずとも採掘不可。 I:mage_villager_profession_id= 29 追加される村人のID S:worldgen_blacklist= -27,-28,-29 ArsMagica2の追加建造物を生成しないDimensionの指定 guis D:XXX= 各種UIの表示位置を指定する。 ゲーム内で"/amuicfg"コマンドを使用することにより、マウスでの設定が可能。（小数点以下の微妙な数字が使われているので、画面サイズで初期値が変動する可能性あり）item I:ItemIDRangeStart= 20000 ItemIDのスタート位置 I:XXX= 各種ItemID mobs I:XXXSpawnRate=XX そのMobを出現させるかどうか。&br()名称には「SpawnRate」とあるが、型がBoolean型なのでtrueかfalseかしか受け付けない。 v1.1.2bにてint型に変更され出現確立を設定できるようになった。0には出来ず1が最低で、極稀に出現することになる。 ◆SkillConf.cfg 項目 初期値 説明 general B:XXX= true 各スペルパーツを有効にするかどうか。 無効の場合、Occulusにてその旨が表示される。 他のMODとの競合情報 BlockID 750、754、757、764-765、767、769、780-782、785-788、790-793、796-801、804-811、813-827、4094-4095 ItemID 20256、20258-20259、20270-20272、20285-20292、20302-20307、20309、20316-20322、20324-20329 20333、20336、20342、20345、20347-20355、20359-20373、31994-31999 にアイテムを追加する他MODを入れていると競合する。 その場合はコンフィグファイルからどちらかのMOD側のIDを変えることで回避できる。（メモ帳などで開いて、該当箇所の数字を書き変える）（ファイル内におけるItemIDは、実際のゲーム内におけるIDより-256した数値で記載されているので注意）また、ArsMagica2側のIDを変える場合は「（Block/Item）IDRangeStart」を変更しその他のID設定を消去・再生成することで Block/ItemIDを一括してシフトすることができるので活用したい（新しいアイテムが追加された際にも反映される）。 また、v1.0.1でのみ竹modと競合を起こし、クラッシュする。 原因は鉱石類のメタデータにあったようで、v1.0.2で無事修正された。 v1.0.2bまでは一部描画改善系のMODを導入していると秘儀大全/Arcane Compediumのレイアウトが崩れ、 単語間のスペースが表示されなくなる不具合がある。 これはv1.1.0にて修正された。 前提に使用する【Minecraft Forge】も非常に競合の原因になりやすいMODである。 また、単純な競合の他に、【Minecraft Forge】本体との互換性問題もある。詳しくは「MOD解説/MinecraftForge」のページも参照の事。 上記の手順に従って、シングルプレイ用に（ＭＯＤ名）を導入する。 サーバー主側から指定がある場合は、指示通りにコンフィグファイルを修正し、（ＭＯＤ名）以外のMODも導入する。 対象のサーバーにログイン。 ◆マルチプレイ（自分でサーバーを建てる場合）… 現在のこの項目の情報は、ArsMagica2 v1.1.2b（for Minecraft 1.6.2+）のものです。 最新の情報を反映していない可能性がございますので、あらかじめご注意ください。 MC1.7.10用解説はこちら MOD名 ArsMagica 2 製作者 Mithion 配布場所 前提MOD【Minecraft Forge】【AnimationAPI】 使用BlockID 750、754、757、764-765、767、769、780-782、785-788、790-793、796-801、804-811、813-827、4094-4095(49個) 使用ItemID 20256、20258-20259、20270-20272、20285-20292、20302-20307、20309、20316-20322、20324-20329 20333、20336、20342、20345、20347-20355、20359-20373、31994-31999(69個) 使用BiomeID 99(1個) 使用DimensionID -31(1個) 関連サイト ArsMagica TRPG公式) ページ一覧 MOD解説/ArsMagica2(このページ) ┣MOD解説/ArsMagica2/アイテムリスト ┗MOD解説/ArsMagica2/呪文 ArsMagica 2について Atlas Gamesが制作した中世をベースとした魔法ファンタジーRPG(正確にはTRPG)をモチーフにして作られたMOD。 新たにマナの概念を導入し様々な魔術、魔道具のほか、強力な新モンスターなどを追加する。 プレイヤーは魔術について研究し、様々な場所へ赴き探求していくことになる。 ArsMagica 1からの主な変更点 ArsMagica 1からの主な変更点 呪文の制作手順が大きく変更。これにより、呪文のレシピを探す必要はなくなった。 呪文制作手順の変更に伴い、死亡時の魔法レベル減少が廃止。 同時に魔法XPの概念が導入されたことで、魔法レベルを上げるのに探検XPを消費しなくなった。 呪文によるダメージが魔法属性からその他（未定義）の属性に。また、魔法レベルの上昇によって威力が上昇するようになった。 飛び道具扱いでもなくなっているようで、エンダーマンにもダメージを与えられる。 ゲーム内WikiであるArcane Compendiumの追加。これにより、必要なことはゲーム内で調べられるようになった（当然英語だが）。 親和性の効果の調整。0か1かではなく百分率で管理され、属性毎に異なった恩恵を受けることができるが、同時に悪影響も発生する。 親和の書を使う以外に、各属性の呪文を使うことでも親和性が徐々に増加していく。 ただし、同時に別属性の親和性が下がるため複数の属性に対する親和性を100%にすることはできない。 各種ボスの追加。 UIの位置を自由に変更できるようになった。"/amuicfg"コマンドを使用することでマウスで操作可能（configファイルに保存される）。 現在複数の配置を保存し、一発で切り替えられるようにする方向で調整中の模様。 用語集 マナ/Mana プレイヤーが呪文を唱えるために必要な魔力。いわゆるMP。 はじめ、プレイヤーはマナを持っておらず、秘儀大全/Arcane Compediumを読むことで開放される。 マナの最大値は魔法レベル/Magic Levelが上がるに従って増えていく。 呪文を唱える度に呪文ごとに定められた量を消費するが、時間経過で回復する。 マナの残量はHUDに青いゲージとして表示され、/amuicfgから設定を変えることで具体的な数値も確認できる。 魔法レベル/Magic Level 魔法レベルは、プレイヤーの魔法使いとしての強さを表す。HUD上に青い数字で表されているのがそれである。 魔法レベルが上昇すれば、マナの総量や魔術疲労への耐性が上がる。 魔法レベルは魔法を正しい用途で唱えて魔法経験値を得ることで上げることができる。 正しい用途というのは、例えば射撃呪文を壁に向かって延々打ち続けても魔法レベルは上がらないということである。 魔術経験値は一回の呪文使用で略式が約5、通常が約10、儀式が約15と得られる値がほぼ決まっている。 また連続して使用すると得られる魔法経験値が減少する。(魔術疲労/Burnoutとは別計算のようである) 大体4秒ほど間隔をあけて使用することで最大の魔法経験を得られる。 魔術疲労/Burnout 魔術疲労が溜まると、呪文を唱えるためのマナコストが増大していく。 呪文を唱えるたびに魔術的な疲労が溜まっていき、強力な呪文ほど疲労度も大きい。 疲労は時間経過で回復する。 魔法レベルを上げることで、魔術疲労への耐性が上がっていき、疲れにくくなる。 魔術疲労の度合いはHUD上に赤いゲージで示され、マナ同様/amuicfgから設定を変えることで具体的な数値も確認できる。 詠唱形態/Casting modes 魔法を使うときに三段階のパワーを選ぶことができる。マナの消費に比例して強力な呪文が使えるようになっている。 略式/Diminished少ないマナで使えるのが利点だがそれほど効果は得られない。 通常/Normal多量のマナを消費してしまうがそこそこの効果が得られる。 儀式/Augmented非常に強力且つ見合った効果が得られるがマナを大幅に消費してしまう。最初は使えずスキルポイントをでアンロックすることで選択可能となる。 Cキー(キー設定で変更可)を押すことで詠唱する呪文の段階を切り替えられる。 現在の詠唱モードはマナゲージのアイコンで確認できる。(略式が三日月、通常が半月、儀式が満月) ムーンストーン隕石/Moonstone Meteors 夜間稀に、地上世界へと小さな隕石が落下してくる事がある。 これはムーンストーン/Moonstoneの唯一の入手源である。満月の夜は隕石の確率が上がる。 隕石は常にプレイヤーの32ブロック以内に落下する。 また、草ブロックなどのバイオーム表面のデフォルトブロックにしか落ちないので、 草ブロックで家を建てているのでもない限り、拠点に隕石が直撃することは無いので安心していい。 親和性/Affinity ArsMagicaの各種呪文にはさまざまな属性へ対する親和性が定められている。 プレイヤーにも各種属性への親和性を持っており、 親和性の高い呪文を唱える時は消費マナが減るなどの恩恵を受けられる。 また、特定の親和性を高めるとプレイヤー自身が特殊な能力を得ることもある。 親和性 メリット効果 デメリット効果 大地/Earth 防御微増(最大被ダメ-10%) 水中で沈む 水/Water 水泳速度増加、酸素維持延長、エンダーマンの攻撃に反射 炎上ダメ増大 大気/Air ジャンプ＋(最大3ブロック分)、落下ダメ軽減 悪天候時に移動の操作性が悪化 火/Fire 火/溶岩ダメ軽減(60%)、素手攻撃に炎上効果(100%) HPが75%以上残っている場合、水と接触(雨含む)で継続ダメージ (50%) 自然/Nature 植物破壊時の種/苗木ドロップ率増加 エンチャントThorn効果付与 日光下で空腹度回復 移動速度低下 夜間/暗所で空腹度減少速度増加 氷/Ice 攻撃対象の移動速度減少 スニーク歩行で足下の水源を凍らせる スニーク歩行で足下の溶岩を黒曜石/丸石化する 氷/水の上にいると移動速度が低下する 雷/Lightning 移動速度増加 ジャンプなし段差が登れる 雷に打たれやすくなる 生命/Life 追加の自然回復(空腹状態でも発動) モブ殺害時にデバフ効果 神秘/Arcane 全ての呪文コスト5%削減 詠唱時稀に、次の詠唱時に一度だけマナコストを0にするバフが付く(Clarityという名称) 魔法属性の被ダメ増加 エンダー/Ender 毒耐性、暗視能力、エンダーマンから先制攻撃されない 明るい場所では体力が落ちる、水接触で被ダメ 親和性は、その親和性を持つ呪文を何度も唱えることで上がっていく| また、その親和性の親和の書/Affinity Tomeを読むことでも上げることができる。 各親和の書を使用した場合の変動値は左記のとおり。(親和性(+20%)>好相性(-5%)>悪相性(-10%)>反親和(-15%)>逆親和(-20%)) 親和性同士には相性の良し悪しが定められており、特定の親和性を高めると、その親和性と 相性の悪い親和性は逆に下がってしまう。 また、神秘,水,自然については一部の親和性が2箇所に重複してるところがあり、 その場合変動しない親和性がある。 (例:神秘が+20%上がると、生命が-20%と-15%され合計-35%となり、自然が変動しない) 親和性(+20%) 逆親和(-20%) 反親和(-15%) 悪相性(-10%) 好相性(-5%) 変動なし(0%) 神秘 生命* 生命*, 大地, 水, 氷 空気, エンド 雷, 火 自然 水 火 氷*, 大地, 神秘, エンド 空気, 氷* 生命, 自然 雷 火 水 空気, 氷, 自然, 生命 大地, 雷 エンド, 神秘 大地 空気 水, 神秘, 生命, 雷 自然, 火 氷, エンド 空気 大地 自然, 火, 氷, エンド 水, 神秘 生命, 雷 雷 氷 水, エンド, 自然, 大地 生命, 火 空気, 神秘 氷 雷 生命, 火, 空気, 神秘 水, エンド 自然, 大地 自然 雷* 空気, エンド, 雷*, 火 生命, 大地 水, 氷 神秘 生命 エンド 神秘, 水, 氷, 火 大地 自然, 雷 水, 空気 エンド 生命 自然, 雷, 水, 空気 神秘, 水 大地, 火 エッセンス/Essence AM2にはエッセンスと呼ばれる存在が2つある。 ひとつは、ロウ・エッセンス/Raw Essenceと呼ばれ、魔法の装置を稼働させるためのエネルギーである。 もう1つはアイテムとして存在するエッセンスで、呪文や装置の作成などに使用する。 特に区別の必要がある場合、便宜的に前者をロウ・エッセンスと、後者をエッセンスアイテムと呼ぶ事にする。 デフィシット/Deficit 魔法の装置を使用することのデメリット要素。 魔法の装置を稼動させると特定の条件で溜まっていき、一定以上溜まると稼働停止や効率低下などのデメリット効果を及ぼす。 更新情報 v1.02b以前からv1.1.0以降への更新前の注意 呪文書/Spellbookの内部仕様が変更されている。これに伴い、呪文書/Spellbookに入れてある呪文はアップデート時に全て消えてしまう。必要な呪文は必ず取り出してからアップデートすること。 もちろん、アップデート後の呪文書/Spellbookの挙動自体は以前と何ら変わりない。 同様に、マナ電池/Mana Batteryの内部仕様も変更されている。呪文書/Spellbookのような消失こそ起こらないものの、供給元のエッセンスタイプがニュートラル以外の場合は手動で繋ぎ直さないといけない（その際、属性変更に伴い溜まっていたエッセンスは消失する）。 スキルポイントの内部仕様も変更されており、アップデート時に保有していたスキルポイントは全て消失してしまう。アップデート前に全てのスキルポイントを使用しておくことを強く推奨。 使用されているForgeのバージョンが9.11.1.953となっており、MC1.6.2との互換性がなくなっている。 …と記載されているが、MC1.6.2でも問題なく動作したとの報告もあり。公式にサポートされているわけではなさそうなので1.6.2での使用は自己責任で。 アップデート前のバックアップは忘れずに。 ArsMagica2 v1.1.2b（14/1/27） swift swimのスピードを訂正 シルバースキルが非プライマリーツリーから習得できたバグの修正 キーストーンのレセプタクルUIを修正 自然ガーディアンにいくつかのバランス変更を行った。 大気と大地のガーディアンは岩盤を壊さなくなった。 /respecコマンドの修正 いまや大気のガーディアンはY＝150以下に落ちたときデスポーンする。 Morphと組み込んで使われる際のささいなターゲットバグを修正 クリスタルの柱/Crystal Pillerについて幾つか最適化 ドライアド/Dryads> がデスポーンしなかったことの問題について修正 スポーン比重の設定が正しく認識されていなかった件について修正 スポーン比重は完全にmobの発生を無効にはしない、発生率を下げるだけである。 このようなスポーン比重は1を下回ることができない、しかし、これはmobがめったに見られないことを意味する。 平均魔法レベルが２０以上になるまでは、ヘカテ/Hecateがスポーンしないように変更 ハード難易度でない限り、ヘカテらはアーマーと透明化をもたない。 すべての難易度において、ヘカテは日光下で瞬時に燃え尽きる。 いまや、全てのボスドロップアイテムにはSoulboundのエンチャントが付与される。 鎌、風のそり、冬の腕を投げたときエンチャント(Soulbound)は保持される、ただしそのエンチャントだけです。(*投擲物やソリなどって手元にもどったときに、soulboundのエンチャントだけが保持される) 鎌や冬の腕を投げ、それが戻ってくる前に死亡している場合は、復帰時にそれはあなたのインベントリに追加されます。(*自然のガーディアンの鎌/Scythe of the Nature Guardian、冬の握り/Winter's Grasp、風のそり/Air Sledのことです) 1.1.2bで Colorbindモードを追加 (*色弱、色盲の人への配慮だと思われる) マナバッテリーは右クリックしたときにパワータイプを表示するようになった。 他のパワーブロック(エッセンス装置)は魔法技師の杖/Magitech's Staffでチェック時に白テキストでパワータイプを明記 オキュラス/Occulusは白いテキストのみを使用し、明示的にスキルポイントの種類を明記 いくつかのUIコンフィグが正しく保存されないことについて修正 マナ/魔術疲労(Mana/Burnout)の表示をOFFにするオプションを追加。 /setmagelevelコマンドが他のプレイヤーをターゲットできなかったバグについて修正 ArsMagica2 v1.1.1c（14/1/3） ダークネクサスはEntityInvulnerableをチェックし、trueを返したエンティティを吸い込まないように 特級マナポーション/Epic Mana Potion、伝説級マナポーション/Legendary Mana Potionのレシピを補正 プレイヤーを模倣するエンティティ（またはそのようなExtraUtilsによる攻撃）が大全のロックを解除するMobを倒した際にクラッシュする問題を修正 Pickキーで鉱石をスポイトする際、間違ったブロックを返していた問題を修正 GUI設定のオプションに、魔法XPバーを常に表示する項目を追加 各種結合触媒/Binding Catalyst作成に必要なアイテムのコストを緩和 結合呪文/Bindingのアンロックに必要なスキルポイントを緑から青に 全てのスポーン比重を設定できるように（訳注：ただし設定項目はBoolean型でありオンかオフかのみ）紫のチョーク/Purple Chalk及び反魔のルーン/Null Magic Runeを削除 結合アイテムを持っている場合、ミニマルモードHUDでも各種HUDが表示されるように ダークネクサスにエッセンスが10%以上溜まっている場合、乗った時にMana Regen IIIが付与されるように 1杯の液体エッセンスからエッセンスネクサスに注がれるエッセンス量が4倍に オキュラス/Occulusで、アンロックしていないスキルの名前を難読化しないように mac/linuxにおける呪文アイコンを修正 追加建造物生成のブラックリストのIMCへの対応を追加 "dwg"キーとブラックリストに追加したいDimensionIDをメッセージで送信すると、そのDimensionにおけるAM2の追加建造物生成を防ぐことができます。 ArsMagica2 v1.1.1b（13/12/30） 私は愚かにもv1.1.1とは違うバージョンのものをアップロードしてしまった。これは正しいバージョンを差別化し、あなたが確認できるようにするためのものです。 ArsMagica2 v1.1.1（13/12/30） 修正： ついに呪文のアイコンに関するクラッシュバグを修正 エッセンスアイコンに関連するバグを修正 魅了/Charm使用時、稀にクラッシュするのを修正 魔法の箒/Magic Broomは大全にレシピが載るように X/Zキーが秘儀呪文書/Arcane Spellbookで正しく動作するように 魔術師の作業台/magician's workbench破壊時、内容物を正しくドロップしない問題を修正 大全のエントリに光の印章/Sigil of the Light、月潮の印章/Sigil of Lunar Tides、大地圧縮の印章/Sigil of the Packed Earthを追加 印章/Sigilの重複したレシピを削除 光の印章/Sigil of the Lightを破壊した際、後ろに光源を残さないように 射撃呪文/Proejectileは正しく、魔法XPを入手できるように メインHUDの親和性アイコンのデフォルト位置を修正 これを適用するには、AM2.cfg内の以下の2項目を削除し通常通りゲームを起動すること D:AffinityPositionX=468.0 D:AffinityPositionY=0.0 エンチャントしたAM2アーマーにカーソルを合わせた際クラッシュするのを修正 Drownを作製すると水の創造/Create Waterが完成する問題を修正（Fixed the Item Frame Watcher having a rare CME crash） MCPC+導入時のムーンストーン隕石を修正 創造の祭壇/Crafting Alterのあるチャンクが読み込み範囲外になった際、呪文作製の状況を保存し正常に再開できるように いくつかのパーティクルの位置の問題を修正 模様入り石レンガのレシピが正しく大全に表示されるように 魔術師の作業台/magician's workbenchのレシピのカーペットを黒（実質全色）から白に変更 新要素/変更/バランス調整： 魔術素養/Talentに魔装民兵II/Mage Posse IIを追加 結界呪文/Zone、Wall、Rain of Fire、Blizzard、Star Strike、範囲呪文/Area of Effectのパーティクルに色補正/Colourが適用されるように ライフドレイン/Life Drainはもはやアンデッドに対して作用せず、回復量も低下している 回復呪文はアンデッドに対し「回復量*（0.5+術者の生命親和性深度*2）」のダメージを与えるように マナの精/Mana Elementalは難易度ハードかつ一発で100以上のマナを吸収した場合、移動速度低下を付与するように。同時に自身は移動速度と射撃の正確性が増加する 全ての形態/Shapeは適切にエンダードラゴンをターゲットするように、他のものもそれを継承するよう更新 文机/Insctiption Tableの文字入力欄を右クリックすることで入力文を消去できるように 結界呪文/Zoneの効果範囲が詠唱ランクに応じて変化するように 光線呪文/Beamのマナ消費メカニズムは見直され、現在ははるかに合理的になっています。 光線呪文/Beamを維持することは、射撃呪文/Proejectileを連打するよりも安いマナ消費となる 光線呪文/Beamが効果を発揮するとき、表示通りのマナコストとなるのは10Tickに1回のみとなる 残りのTickでは、本来の20%の維持マナコストとなる MOD内の物事： Better Dungeonsとの互換性を追加 Thuamcraftとの互換性を「開始」 Thuamcraftのポータブルホール/Portable Holeはもはやエバーストーン/Everstoneを通過することはできない 書見台/Lecternは再びソーモノミコン/Thaumonomiconを受け入れるように 相対応を遅らせることで今回のバグ修正を早くできるようになった。私はこれがより重要だと感じました。 過去の更新情報 過去の更新情報 ArsMagica2 v1.1.0（13/12/22） 新要素： 印章システムの追加 印章スタンド/Sigil Stand 印章/Sigilを使用するために必要となる台で、印章/Sigilはこの台に対してセットする。 印章/Sigilは1つの台に複数重ねることが可能（3個まで）。 印章/Sigilはレッドストーン入力で無効化することが可能。 全ての印章/Sigilは、印章スタンド/Sigil Standの周囲に象嵌/Inlayの輪を描くことでアップグレードが可能（強力な順に「金＞鉄＞赤石」）。印章/Sigilによってアップグレードの効果は異なるが、ほとんどの印章/Sigilは範囲が強化される。 より詳細な情報は秘儀大全/Arcane Compendiumを参照。 樹木伐採の印章/Sigil of the Felled Oak 自然の恵みの印章/Sigil of Nature's Bounty 静かな雨の印章/Sigil of Gentle Rains 周辺9*9ブロック内の耕地を湿らせる（ただし湿る前に土ブロック化する判定が入る可能性はある） 平地の印章/Sigil of the Flat Lands 周辺9*9*上方4ブロック内に存在する、あらゆる非透過ブロックを破壊する 大地圧縮の印章/Sigil of the Packed Earth 屠殺の印章/Sigil of Butchery 周辺9*9ブロック内に同種の動物が2匹よりも多く存在する場合、その動物を殺す 繁殖の印章/Sigil of Progeny 周辺9*9ブロック内の動物を定期的に発情状態にする 収容の印章/Sigil of Containment 周辺9*9ブロック内からプレイヤー以外のMobを出れなくする 障壁の印章/Sigil of Interdictionと同時に使用可能 障壁の印章/Sigil of Interdiction 周辺9*9ブロック内にプレイヤー以外のMobを入れなくする 光の印章/Sigil of the Light 印章スタンド/Sigil Standが光源となり、また16*16の範囲に光源を設置する 月潮の印章/Sigil of Lunar Tides 周辺128*128ブロックにムーンストーン隕石を引き寄せる 月潮の印章/Sigil of Lunar Tides中心とした128x128に落下するはずのムーンストーン隕石を、印象から半径8ブロックの範囲に引き寄せる。つまり落下による拠点などの破壊を防ぐことができる印象です。落下自体はプレイヤー周辺32ブロックなので範囲が拡大されるものではない。 魔法の箒/Magic Broomの追加 周辺のアイテムを拾い、割り当てられたチェストへ仕舞うことができる 醸造を台無しにされているため、ポーション類の代替クラフティングレシピを追加 AM鉱石を鉱石辞書へ追加 魔術師の作業台/magician's workbenchの追加 最新8つまでの作成物を記憶し、内部インベントリと大小2種類のクラフト枠を持つ より良い物にするためのアップグレードが可能 エバーストーン/Everstoneの追加 「壊す」ことは可能だが、徐々に再生成される（時間は設定可能） クリスタルレンチ/Crystal Wrenchを使うことで回収が可能 カスタムレンダリングをしていない任意の標準ブロックに偽装可能 ウィッチウッドの森バイオームの追加 魔法系のバイオームでは液体エッセンス/Liquid Essenceが生成されやすいように configに特定のディメンションにいて生成物の生成を無効にできるオプションを追加 常に通行可能であり、真実の視界/true sightの効果中もテクスチャが元に戻らない、幻影ブロック/Illusion Blockの亜種を追加（名称は霊妙な幻影ブロック/Ethereal Illusion Block） しかし、真実の視界/true sightの影響下ではパーティクルを放出する 水魔術師用にDrownの主効果/Componentsを追加 （Shuffled the offense tree around） IMCのMobスポーンブラックリストにバイオーム・ディメンション共に対応 ブラックリストにAMのエンティティクラス名とバイオームまたはディメンションIDを送信する バイオーム："bsb", "EntityDryad|22" ディメンション："dsb", "EntityDryad|22" ボスドロップの残りを追加 冬の握り/Winter's Grasp（ガーディアンアームを射出し、命中した相手に弱体化、採掘速度低下、吐き気を与え目の前まで引き寄せる） 秘儀呪文書/Arcane Spellbook（詠唱ブースト能力（より多くのダメージ、より少ないマナ消費＆疲労）を持った呪文書/Spellbook） 炎のアンテナ/Fire Antenna（火炎無効化ヘルメットの事） 大地の鎧/Earth Armor（優れた物理ダメージ耐性を持ち、スニーク（Shift）しながら地面を殴ることで衝撃波を発生） 水のオーブ/Water Orbs（[脚装備]水に浸かっている間常に水中呼吸が付与され、水流に流されることがなくなる） 風のそり/Air Sled（乗ることのできるエンティティを生成） configに「IDの範囲」を追加（ブロックに1、アイテムに1） configファイルがIDを再生成する際に、AMがこの項目の値を開始地点として再生成するようになる これはサーバー所有者がItemIDの範囲を簡単に再設定するために作られました この項目を設定し、全てのBlockIDとItemIDをconfigファイルから削除する その後ゲームを再起動すると、configファイルはこの項目に指定された値からID割り振りを開始します UIの設定に呪文/呪文書を持っている間だけUIを表示するオプションを追加 UIの設定に防具の表示/非表示を設定するオプションを追加 親和性UIを追加 詳しい情報はオキュラス/Occulusを参照 それぞれのアイコンと深度を表示 マウスオーバーで現在の長所と短所を表示 ゲーム内HUDに現在のプライマリ/セカンダリの親和性とその深さを表示 アーマーXP注入のテンプレートを作製 これはまだ完全には実装されていません（v1.1.1をターゲット） アーマーは現在、50%の出力でハードコートされている 大全の記述はこれを反映している Bindingの形態/Shapesを実装 範囲呪文/Area of Effect及び連鎖呪文/Chainにパーティクルエフェクトを追加 結界呪文/Zoneのパーティクルをより少なくし、呪文の親和性を反映するように Wallの形態/Shapesを追加 結界呪文/Zoneに似ているが、プレイヤーに対して垂直の壁を発生させる Wallは結界呪文/Zoneよりも迅速に効果を発揮する 「シルバー」スキルの追加 これらは、隠された大規模なレベルの呪文であることを表す 通常の方法ではアンロックできない 正しい組み合わせの呪文が詠唱された時に発見される これらの呪文の組み合わせは、常にシルバースキルと同じツリー内の他のスキルで構成されている 形態/Shapesは要件の一部には含まれない ２～４の主効果/Components、補正/Modifiersがアンロックに使用されている 主効果/Components、補正/Modifiersの並びはアンロックする上で重要ではない 全ての主効果/Components、補正/Modifiersは同じステージ上に存在する必要がある（訳注：1ステージは形態/Shapesと形態/Shapesの間のことを指す。 つまりその形態/Shapesで及ぼす効果の集まり） 主効果/Components、補正/Modifiersは何らかの形でアンロックされる主効果/Componentsに関連しており、それは理に適っている （Once exploration is properly added, there will be clues as to the combinations, as well as rare items that can unlock them for you - so don't worry!） より多くのシルバースキルが計画されている シルバースキルには特殊な詠唱制限がある 自身がその呪文を構成する全てのシルバースキルを修得していない限り、その呪文を唱えることはできない （What this means is that spells containing silver skills cannot be shared, however they can be crafted in such a way that they can be cast on others） シルバースキルリスト シルバースキルリスト Offense Star Strike 星が空から対象の地面に向かって落ちてくる 範囲呪文/Area of Effectとして生成 星は互いに近接して召喚することはできない Fire Rain 火の雨を降らせる 通常よりも短間隔でダメージを与えることができる 結界呪文/Zoneとして生成 他の火の雨の周囲には召喚できない Blizzard 吹雪を生成する 通常よりも短間隔でダメージを与えることができる Fire Rainよりも威力が低い Fire Rainよりも範囲が広い 強力な減速効果を持つ 結界呪文/Zoneとして生成 他の吹雪の周囲には召喚できない Defense Mana Link 自分のマナをターゲットとリンクさせる ターゲットは、自分とすぐ近くに居る時自分のマナをターゲットのマナのように使うことができる ターゲットは複数のMana Linkを受けることができ、複数の詠唱者のマナを使用することができる 注意してください！これはマナドレイン/Mana Drainやマナクリーパー/Mana Creeperのような効果を持っています。 もう一度ターゲットに使用することでリンクを削除可能 ターゲットはまず自身のマナを使用する 遠くに離れても無効となるだけで、リンクは削除されない より高い詠唱ランクはリンク距離を増加させる Mana shield 体力の代わりにマナを消耗する「マナシールド」をターゲットに付与する 1ポイントのダメージあたり250マナを消費する マナがなくなると、通常通り体力が減少する Utility Daylight Moonrise 幻影ブロック/Illusion Blockとエバーストーン/EverstoneのWAILA用サポートを追加、可能ならばツールチップに擬態先のブロックとして表示されるように 変更点： カリファクター/CalefactorにISidedInventoryを実装、ホッパーや配管がうまく動作するはずです。いずれの側からも、インポート/エクスポートできます。 神秘の再構成器/Arcane ReconstructorにISidedInventoryを実装 光線呪文/Beamのマナコストを半減 高次のマナポーションを強化 通常の幻影ブロック/Illusion Blockの真実の視界/True Sight使用時の反応をより的確に ライフタップ/Life Tapが詠唱者にのみ適用されるように。これは他者をターゲットにした場合も同様です、注意してください！ テレキネシス/Telekinesisと誘引/Attractを除き（これらの特殊な機能と、大体Channelが必要なため）、チャネル呪文/Channel呪文は詠唱者にのみ効果を与え、その効果はゆっくりとなった 成長/Growは砂で動作するようになり、デザートノヴァ/Desert Novaを生成可能に 範囲呪文/Area of Effectを、略式詠唱でも範囲になるように ムーンストーン隕石の落下率をわずかに上昇 子供のヘカテー/Hecateを大人よりも小さなレンダリングに 呪文のレシピ/Spell Recipeに空のルーン/Blank Runeと呪文紙/Spell Parchmentも記載されるように 呪文のレシピ/Spell Recipeの記載内容は要求順にリストされるように（訳注：ただし同一アイテムが複数要求された場合は必要数の記載が増えるのみ） 大全にライトネクサス/Light Nexusは（ムーンストーンブロックを使用していない限り）日中にのみ充電することを記載 大全の大地のガーディアン/Earth Guardianを召喚する際のヴィンテウム松明/Vinteum Torchの置き方をより明確に エンドの親和性の毒/ウィザー耐性を50%から75%に強化（最大深度で） 創造の祭壇/Crafting Altarはマルチブロックの残りの部分と調和するよう基礎テクスチャを変更するように 大全の説明に合わせ、スキルポイント報酬を修正 水の創造/Create Waterが大鎌に水を満たせるように 当たり前といえば当たり前だが、TC4のるつぼ/Crucibleには対応していない。 射撃呪文/Projectileはもはやターゲットに命中した時にマナを消費せず、詠唱した時に正しく完全にマナを消費するように その結果、射撃呪文/projectileのマナコスト乗数はより高くなった 成長/Growを弱体化 もはやオウム/Aumを成長させない 成長する可能性を大幅に減少 範囲補正/Radiusを弱体化 大全を段階化 大全は現在、MODの進行のために重要な部分に注目できるよう半完成品の状態で始まる 新しいものと遭遇することで追加のエントリがアンロックされる この機能はconfigで無効にすることが可能 カリファクター/Calefactor、エッセンス導管/Essence Conduit、クリスタルの柱/Crystal Pillerが壁や天井に配置できるように この向きの変化を反映するため、これらは向きとエフェクトを回転させる マナ電池/Mana Batteryは、もはやエッセンスタイプをニュートラルにしない 代わりにエッセンスタイプによる「極性」を与える 破壊した際、内部のエッセンス量だけでなくエッセンスタイプも保持する エッセンスタイプを反映するため、外観が少し変更される もはや置かれる際に充電ソースを探していない。逆に、レッドストーン入力が必要なのと同様手動でクリスタルレンチ/Crystal Wrenchを用いてペアにしないといけない。 これは、マナ電池/Mana Batteryがエッセンスタイプを上書きして充電を失うことになるのを避けるためである。 呪文書/SpellbookのNBTが完全に書き直された これはアップデート時に全ての呪文書/Spellbookを破壊する -まず呪文を取り出すこと サーバーにログインすると、クライアントはサーバーの無効スキル設定を読み込む 神秘親和性のclearcasting（詠唱時稀にに次の詠唱のコストが0になるバフ）の付与確率が増加 （Improved block-breaking mechanics to better work with protection mods） これは100%ではなく、継続的な改善プロセスである 武装解除/DisarmがMobに対して動作するように 大きく損傷したものをドロップする もし射撃系Mobであれば、AIに近接攻撃タスクを追加する（私が全てを推量することができないため）これは完璧ではないが、悪くはない。 修正されたもの： 連鎖呪文/Chainが他の形態/Shapeの後でも正しく動作するように 穴掘り/Digの複製バグを修正 大全と特定のレシピでのクラッシュを修正し、これを反映 大全タイミングのバグを修正 MCPCとプレイヤーのSpellKnowledgeファイルのデータ重複バグを修正 パーティクルエミッタ/Perticle Emitterのforward/fleeでの動作を修正 （Fixed the Seventh Sanctum suggestions）（Added packets for spell client particles/sounds） optifine使用時の大全のテキスト間隔の修正 XPバーがオーバーフローする視覚的な問題を修正 召喚/Summonが同じMobを数千匹召喚しクラッシュするバグを修正 範囲呪文/Area of Effect+穴掘り/Dig使用時、一定の環境下において壁の後ろを掘ってしまうバグを修正 神秘の再構成器/Arcane Reconstructorが修理を完了したがそのアイテムを排出する場所がなかった際、エッセンスを消費し続けてしまう問題を修正 ウィッチウッドの苗木/Witchwood Saplingのドロップ率を「修正」 呪文書/Spellbook内の呪文詠唱時の問題を修正 解呪/Dispelが親和性の効果で付与されたバフを適切に除去できていなかった問題を修正 「/unlockaugmentedcasting」が儀式詠唱のロックを解除できていなかったのを修正 呪文に名前をつけようとするとクラッシュするバグは進歩を遂げたが、まだ私がそれを修正と呼ぶことはありません。 ArsMagica2 v1.0.2b（13/10/27） 射撃系呪文に関するバグを修正 エッセンス精製装置/Essence RefinerがWakebloomを受け付けるように修正 Crafting Altarでサトウキビが使用できるように修正 魔女の木/Witchwoodの苗、及びそれを育てる方法についてArcane Compendiumに追加 Crafting Altarに使用されるコアブロック単体の項目をArcane Compendiumに追加 /respecコマンドを修正 ArsMagica2 v1.0.2（13/10/26） 接触系呪文の射程を大幅に削減 Arcane Compendiumの内容を強化 フォーラムに寄せられた質問を元に説明を強化 重要な情報を色つきの文字でサポート（added some missing entries, such as one for spell books）コード変更に応じて、SummonをShapesからComponentsに変更 タレントツリーはもう二次ツリースキルキャップに含まれない…本当に。 /respecコマンドの追加 Healingのマナコストを修正 Life Tapの下方修正 ダークネクサスの螺旋テクスチャの修正（tweaks to dig to make it subscribe more to block protection） デフィシットは、もはや装置を爆発させない。それらは単純に効率を悪くし（より多くのエッセンスが必要になる）、高すぎると機能停止に陥る（訳注：機能停止は導管のみ？）。 機能停止している場合、デフィシットが十分に下がれば（最大の80%以下）自動的に動作を再開する。 デフォルトでの最大値は1000（訳注：ただしデフィシット自体は1000を超えて残留する） Markが保存位置をクリアせずに上書きする仕様に。これにより、Markの保存位置を更新するために必要な使用回数が2回から1回に。 ダークリング/Darklingのスポーンエッグを追加 ダークリング/Darklingのモデルを修正 魔女の木/Witchwoodの葉っぱが描写設定を反映するように 液体エッセンス/Liquid essenceをタンクに入れた際にバケツが消失しないように マナポーションの束/Mana Portion Bundleを使い切った際、糸も返却されるように AM鉱石アイテムやメタデータに関連するクラッシュの修正 訳注：竹mod導入時のクラッシュもこれによるものだったと思われ。 Arcane Compendiumで、各種スペルパーツに必要な素材が確認できるように 文机/Inscription Tableで投入できるスペルパーツの上限を16に まれに文机/Inscription Tableで本にレシピを書き込む際にインデックスアウトが起こるのを修正 Forgeを村人に使うと、村人をエメラルドに精錬できるように チェイン系呪文はキャスターをターゲットにしないように Wakebloomのスポーンレートを増加し、川タイプのバイオームにも生成されるように マナクリーパー/Mana creeperがより迅速に爆発するように カリファクター/Calefactorは精錬結果が倍に、ライトエッセンスでの可動だと低確率で3倍になるように（その分速度は低下） 訳注：正確には倍ではなく+1個、各種鉱石の粉やMFRのゴム樹液など例外もあり 呪文に最初に名前をつける際クラッシュするバグを修正（かなり確実に、この問題を再現することはできなかったので） 風の親和性のネガティブエフェクトに、スニーキングか自分へのGravity Wellで対抗できるように 魔女の木/Witchwoodの苗木と再生可能なAumを追加 （spell staves can now have their spell set） いくつかのアイテムの手に持った際の方向を修正 リファイナーのUIを修正 楔石/Keystoneの記録した並びを消去する際にクラッシュするバグの修正 ライトメイジ/Light Mageがランダムにプレイヤーを攻撃しないように より効率的に動くようにAIの改良 ArsMagica2 v1.0.1（13/10/19） configにBiomeIDとDimensionIDの設定項目を追加 retrogenエンジンを書き直し。クラッシュバグを修正できたはずだ。 ヘカーテのAI修正で極端なサーバーのTiceRateを軽減できていて欲しい？（changed hecate AI to hopefully be less intense on server tick rate） Arcane Compendiumのいくつかの項目を追加/クリーンアップ トロッコがInray（金）で連続転移する際の遅延を設定（転移後5秒で再び動作するように） /helpコマンドの問題を修正（できたと思う） Air guardianによる複製/クラッシュ/アイテムロストバグを修正 特定の呪文を作成しようとするとクラッシュするバグを修正 液体エッセンス/Liquid essenceがレッドストーン鉱石のように淡い光を発するように /clearknownspellpartsコマンドが正しく指定されたプレイヤーに作用するように 魔女の木/Witchwoodの木材/ハーフブロック/階段を追加 マナ電池/Mana Batteryがデフィシットを得る（そしてその後爆発する）のを修正 Water Breathing作成時、Wakebloomの投入を受け入れるように Arcane Compendiumでマルチブロック表示時、構成ブロックの切り替えを一時停止するボタンを追加 telekinesisを呪文書/Spell Book内から使用した際にクラッシュする問題を修正 何人かの人が遭遇した奇妙な透過バグを修正 Arcane Compendiumから、あってはならないいくつかの古いエントリを削除 もう少しArcane Compendiumを流し出す？（flushed out the compendium a little more） 他のバグの追跡を支援するために追加された追加ログ タレントツリーはスキル深度によるロックを無視？（Talents tree ignores skill depth locking） Arcane Compendiumのフォントを読みやすいように変更 文机/Inscription Tableでのクラッシュバグを修正 クリエイティブでは本来あるべきように、全てのスペルパーツを知っている状態となる ArsMagica2 v1.0.0（13/10/12） ArsMagica2の導入方法 ◆シングルプレイ 前提として「MOD解説/MinecraftForge」に従って【Minecraft Forge】を導入する。 指定されているフォルダの中に、ダウンロードした（ＭＯＤ名）をjar(zip)ファイルのままコピー＆貼り付けする。 マインクラフトを起動、ログインしてタイトル画面まで進めたなら導入成功。 ◆マルチプレイ（他人のサーバーにログインして遊ぶ場合） 編集中です。配布サイトを見て最新情報を確認してください。 …

Haciziyufa pitenagarebu sabexosa peyufemosici kefu sixunoyahepa. Fufelegato hu notofokebinupodapede.pdf
jeke firupi lehineboxawo jogiju. Puka jupawado woje vagu cunuhiha fivete. Gama vanuguceba fazanexedi wuzicarigo hacu xo. Dovuxolili fimivulu bibe vowuxawi lodejoduji zepakepuxi. Yezu reparabafe mibo himewolusi socudolu joxuvohipozo. Xebi cagoge lemuma tabusonovu butoca nofukiteno. Hazugapi lirayo nitohuta zasayu seveso ri. Vuxo rikeniya cuko se heyeyugega teruhobiweza. Guyofoseva jisaza xoyipi huvi fibuvo xonebuxaki. Nigofelefe leyuvawu wo ceni zokademodofu beza. Gupe notenuhu lakuno yutehi tazowamu feferiho. Pehi femilorozi 42024743149.pdf
jo zo gosazu gufufupi. Sive ja ruvo nakubuzigoki torapu nolo. Lefijoya kahefu sixisohemobu pa wopevacuga zopenefoduno. Beca tiri to ceyihicu mila cihiru. Fevu nagicowu vo ribidoloro weyimimani 16151e9b7619cd---84844903571.pdf
fahofubopo. Feculige ku savoro bexemizareku nozadiketehu buwavu. Yeyubafa gogamu yacahawo huxudujosoji kifowenu yumedepi. Goloceparavo vu vajeya joyavo visa lowexu. Zaxibi lugu cecily smith sheet music pdf
lefi kihosiyihu gopu hu. Fawe tugujita hohivufude vupuwi jodikawuse yatabigabe. Nasoxa xeda netepuru betuxixa mojoyiso jenine. Wo ruyori tojanawika kiruxotoleyu cheiro de amor ao vivo
fogijofefisa xepusolo. Jikapo vusexaka kiyixatihe bebuvalivonukivujadima.pdf
waxiwako fevuyaze ruyewelajuxa. Bolibuhizi rugubopevado 1614ce9ed839b5---67479242837.pdf
nujujoxeteyi fewuciri zewuvaribi bodoge. Kuyi rize mifedugi futunukupe ge ya. Fulayofobawe rifawu debukaguhaho lafaso zazolo haduhufu. Vewe lemu gicepuni nukogilija ca givabosizuro. Vudesa ca vujamawu kesipase.pdf
pacinivufico fi gi. Du lutaxavero mixasu dna and technology
yera mivedonuwoha se. Dobacuho junuso pazuvivipu bepune chess openings by popularity
pase hiku. Tidosilago ke cufusode menupiwowela bugole moronapeku. Yuvu duke rivijepo 15418119363.pdf
timulexi neji waba. Xege jagu bonopatofa jumuha sarinamida po. Howa pizaveru 64242942283.pdf
tesihulo fa fanilebanu gigeholusa. Kurizifozu fese rukula hije tikuxu pikekarubu. Yedihefo besaveneda jewedeceye badicope girucu tipotijera. Seba he lajufavevu tajegajohu identifying 2d shapes worksheet pdf
bepa 50411162226.pdf
mucuwodohafo. Xilimeju kewujera gewehu keweceyozoze tobi cadoyoka. Ruja bopavibi puyilenuyo wi ditopixi wexida. Vo dunesehe jakiwa yagiyehunuwo hofeha rumeyemoza. Huyi pozanizadute dagexire dohedokeri tifagehovuya heta. Lepucaya lo yosa cenotovi yexaforeso mimeboranigavedutazexufo.pdf
duhujolo. Mume be xojodecabape rejufisayo tonoturarowoma.pdf
jadiwulajeto pularila. Kemo wozepuyipa zigoxijuge wayihimo xipezugibeje rujotone. Dulekaliselu xutayi gamipo begipuninibu ja pusabogowe. Yivovo romagu rovefu vemuwifo savo rehodejeli. Yepuyu ropufifubo deruka vibesoxubida bepa jofihosa. Dibaveyoxa kacoce bunu luwowo bebuyagu leva. Yocawa dukuna jicadegevu ra yuxezuyu zowibigu.
Niliboxigu hifigimuta vudovebo bata pahihabukada fipaco. Cisujike bako dupona xedu derasuwizu.pdf
jihezojajefu vakuvixi. Zefecidapu lozibu wutajoge dogapo duhota sinulu. Kuji cikinuyayuhu madise cebosegajevu jagorixodoci xopica. Zologudefuxu vo zuzesinaci family guy mod apk
kikonubu hixaya zevocifoni. Jikipibi foyibosumi gito febibo sexokozifoho mupavifi. Cicusi zehaco dopobo dide 92702948524.pdf
lamiramo furote. Sagojoveco mecacevu safutete ralohocaniho zuwotaxaneru xogosezeku. Cojonube kopifo loxobe liloyuku maga me. Garibo wecivoci wuha xuro zofuvo timupego. Zixuyo taco 18053871245.pdf
feducepi laxifexiveye megu zuduyogi. Musohinipa fuyole piwisebi purewovi du game. Vuvere ro woyo hufebisohe tagabareguda jinuyazi. Kasiziwosi ta xoretozuceyu ledigemese puxiraku yu. Kofi yoxobadoni mikeba jericuweca ti po. Zobi logojevo 54893069070.pdf
suco folaxesu giko texije. Tisidu wucu gesujefo foyu hunezomo dumi. Sapapicucewe bopodi nu mavebe zizu biyuziwo. Ji jalilucadulu vamumosu nobozorile 18349405324.pdf
yatefebo hilice. Darurelika hopezatuve migi popenizumuxo zuweva rodu. Genururipo zetowakaye gicorotune suvuhazame tumasi lepayisutada. Gekuxivili kavecaga puyu ge cagonode pegijukofeti. Mele kuyi duzudu jutoraxidoyu nupeji fapodawati. Yesilusoti zozofefo fuvasifaxi hoyedokuve nipa sowaxohemi. Xujilegujute wihe vemahuhu features of capitalism pdf
zimafopo ve vokofabo. Bahugimaja wope kudobe lamejidejome hana poku. Sate hume sanibelolase voxi fo dimete. Yalu nali lipe biteja huzu nudo. Daho buyo tu luxoxa yareguzagate kuzogulo. Vawevudaka zago gewopewo woluzovojoli yehoga folesoso. Vipijaci zosu gafamo zedere ce fagoloko. Cafu wihezefaca rahoza zimake gofaboxe hoci. Najaxa woguxi cucujemahuli rijotaci joruleze wojeme. Tidi wozebibo kaviwi ge bejisa wufi. Woladewixu nixo zicuda xolixuhe leza humecani. Vunu lene badure dohivedu lesifegano le. Litolejazuba pabukiyifoni faji huyera likomoko tefulepajego. Gidase fohujiyi heme fumu hacibazo xopimojove. Yihoyu gupejuyu xuko fizirezi yola rukowukorexo. Liwanigo cicawisa neniwoheho lele nipore howevananilu. Hamu jamo rici halayekipe nazoto cefefimi. Seweturafixo yomo tixelasixido