

はじめにお読みください

この文章はサンドボックス系ゲーム“Minecraft”のマルチサーバー用プラグイン“McMMO”の wiki (http://mcmmo.wikia.com/wiki/McMMO_Wiki)を日本語化したものです。

翻訳の際には細心の注意を払いましたが、不適切な表現、分かりにくい表現、誤訳が含まれている可能性があります。

また、説明を分かりやすくするために、文章を加えたり、逆に省いたりをしています。

McMMO および Minecraft は現在も開発が続いており、情報の追加や訂正が行われる可能性が大いにあります。適宜、本家 wiki の確認等を行ってください。

この文章の改変・二次配布は自由に行って構いませんが、この文章の誤訳等によって生じた問題の責任は取りかねます。

本文章が皆様のマイクラフト生活を少しでも良いものにできることを願っています。

2011年10月4日 ぽた

目次

McMMO Wiki によろこそ!!	3
Skills	4
収集系	
Mining	5
Woodcutting	6
Herbalism	7
Excavation	9
Unarmed	11
格闘系	
Archery	12
Swords	13
Axes	15
Tarming	16
その他	
Repair	17
Acrobatics	19
Chimaera Wing	20
Parties	21
Leveling	22
Comands	23

McMMO Wiki によろこそ!!

McMMO は Nossr50 によって現在開発されているマイクラフトのマルチサーバー用 MOD である Bukkit のオープンソースプラグインです。

このプラグインは、経験値や特殊能力、パーティー制、PvP などを備えており、マイクラフトの世界で RPG のような経験が可能となります。

新バージョンが頻繁にリリースされており、リンクの確認とアップデートを確実に行ってください。

現在のバージョンは 1.1.05 です(2011/8/19 アップデート)

Skills

McMMO の主な機能は、開始直後から **RPG** のようなスキルを使用できることです。

特定の道具の使用量や特定の行動回数によって、プレイヤーはダブルドロップやレアアイテムのドロップ、能力の強化といったボーナスを追加するための経験値を手に入れます。

スキルは収集系スキル、格闘系スキル、その他の 3 つに大きく分かれます。

以下、各スキルの説明を行います。

収集系スキル

1. Mining

McMMO での採鉱スキルは、自動的に発動する鉱石と石のダブルドロップと、プレイヤーによる発動が必要な採鉱速度を増加させる能力が追加されています。

道具 ツルハシ

対象 Stone, Glowstone Block, Netherrack, Sandstone, Coal Ore, Redstone Ore, Obsidian, Iron Ore, Gold Ore, Lapis Lazuli Ore, Diamond Ore

能力 Super Breaker, Double Drop(自動)

Super Breaker

迅速な採鉱とトリプルドロップを可能とします。しかし、**Super Breaker** は通常に比べ、二倍のダメージを道具へと与えます。**Super Breaker** の発動時間は、採鉱レベルに依存します。

また、すべての鉱石と石において小さな確率でトリプルドロップがおきます。この確率は **mining list** に関連しています(* 恐らく管理者のコンフィグ)

Drop Rate

ダブルドロップする確率はプレイヤーの採鉱レベルに依存します。

レベルが 1 上がると、ダブルドロップの確率は 0.1 % 上がります。このスキル値の上昇は 1000 が最大値であり、100 % ダブルドロップが起こります。

プレイヤーは現在のダブルドロップする確率をゲーム中に `"/mining"` コマンドを実行することで確認できます。

Experience Table

右の値はデフォルトの場合です。この値はコンフィグの値を変えることで変化します。

Training Methods

採鉱スキルを上げる最も早い方法は **Coal**、**RedStone**、**Iron** を採鉱することです。これらはマップ中に多く存在しており、なかなか良い量の経験値を得ることが出来ます。

最も耐久力の高くすべての鉱石を採鉱可能なダイヤモンドピッケルを使用することが経験値を得るための最も良い方法です。また、採鉱と同時に修復スキルのレベルアップを行うことをお勧めします。これによって、道具のために使用する材料の消費量を大きく減らすことが出来るでしょう。

Block Type	XP
Smooth Stone	4
Glowstone	3
Netherrack	3
Sandstone	3
Coal Ore	10
Redstone Ore	15
Obsidian	15
Iron Ore	25
Gold Ore	35
Lapis Lazuli Ore	40
Diamond Ore	75

2. Woodcutting

伐採は木から木材を集めることに関連したスキルです。

道具 斧

対象 Wood, Leaves

能力 Tree Feller, Leafblower (100 レベル以降に使用可能), Double Drop(自動)

Tree Feller

Tree Feller(別名: AoE Lumbering)は、プレイヤーの斧に AoE (Administration of Environment: 環境管理)のための木材切断効果を追加します。しかし、通常に比べ斧に 2 倍のダメージを与えます。

レベル	効果範囲
0-499	3x3x3
500-949	4x4x4
950+	5x5x5

使い方

1. 右クリック下の後、斧を使用します(**YOU READY YOUR AXE**)
2. 木の切断を開始します。
3. 伐採した木材周辺の木材と AoE アイテム(木材、葉っぱ、苗…)は同様に入手できます。

クールダウン時間はデフォルトでは 4 分です。

config.yml ファイルの値を変えることで、ツールの耐久性の減少率(デフォルトでは 2 (通常の 2 倍の減少率))とクールダウンの時間を変更できます。

Leafblower

LeafBlower(別名:Foliage Nuker)は 100 レベル以上から使用できる”2 番目”の能力です。

Leafblower は使える場合、斧を持った状態で葉っぱブロック上で左マウスボタンをワンクリックすることでいつでも発動し、葉っぱブロックが消失し 10 %の確率で苗がドロップします。この能力はクールダウンを必要とせず、コンフィグで変更することも出来ません。プレイヤーは伐採レベルを 100 以上にすることで、いつでも使うことが出来ます。

Double Drop

他の収集スキルと同様に、伐採スキルにも自動で発動するダブルドロップがあります。このスキルは自然に生えた木にのみ有効です(プレイヤーが苗から生やした木も有効)。プレイヤーが設置した原木、木材、葉っぱ、その他のブロックに対してはダブルブロックは働きません。デフォルトでは、伐採のダブルドロップは斧を使用した場合にのみ適用されますが、コンフィグで変更可能です。

レベルが 1 上がると、ダブルドロップの確率は 0.1 % 上がります。このスキル値の上昇は 1000 が最大値であり、100 %ダブルドロップが起こります。

Experience Table

Block Type	XP
Spruce(トウヒ)	80
Pine(マツ)	90
Birch(シラカバ)	70

3. Herbalism

農耕スキルはマイクラフトの世界での野菜に関する一連の恩恵を与えます。

食料からの回復量の増加、種への追加効果、全ての植物に対する収穫量の改善があります。



















道具 鋤

対象 なし

能力 Green Terra, Healing (自動)

Healing

McMMO がインストールされると、パンとキノコシチューの回復量が農耕レベルに比例します。

スキルレベル	パンでの回復	シチューでの回復
0 - 49		
50 - 149		
150 - 249		
250 - 349		
350 - 449		
450 - 549		
550 - 649		
650 - 749		
750+		

Ability and Sub-Ability

Green Terra

Green Terra が発動すると、インベントリに種が入っている限り、望みのブロック上で”Green Thumb” (後述)が確実に成功します。また、植物を収穫した際にトリプルドロップが起こることがあります。

この能力は鋤を持った状態で、右クリックすると発動します。

Green Thumb

Green Thumb は種を使用した際に発動するサブ能力です。しかし、この能力は Green Terra とは異なり失敗することがあります。種は能力の成功と失敗に関わらず消費されます。この能力は、使うブロックによって効果が異なります。

自動で発動する能力

完全に成長した小麦を収穫する際に、即座に小麦が植えられることがあります。またこのスキルは、種を必要としません。この小麦は農耕レベルに応じた段階から成長を開始します。

0-199 レベルでは 0 段階目の小麦が植えられます。200-399 レベルでは 1 段階成長した小麦が植えられます。以降、200 レベル毎にさらに 1 段階成長した小麦が植えられます。

種を土または丸石に対して使用すると、草ブロックまたは苔ブロックに変化することがあります。これによって、農耕レベルが上昇します。

Drop Rate

農耕スキルによるダブルドロップする確率はスキルレベルに依存します。レベルが1上がると、ダブルドロップの確率は0.1%上がります。

プレイヤーは現在のダブルドロップする確率をゲーム中に"/herbalism"コマンドを実行することで確認できます。

Experience Table(情報が古い可能性あり)

Block Type	XP
サボテン	3
キノコ	15
成長したサトウキビ	3
カボチャ	55
完全に成長した小麦	5

Green Thumb によって、自動的に小麦が植えられた際にも経験値が得られます。

Trivia

カボチャを植えて、再回収することがレベルを上げる最短の方法である。

また巨大な円または長方形のサトウキビ農場を作り、サトウキビを回収し続けるのも農耕レベルを上げる良い方法です。

さらに、円または長方形の農場が巨大すぎて作れない場合、線状の25ブロックにサトウキビを植えた列と水を交互に並べ、25x25のサトウキビ農場を作ることによってサトウキビを回収し続けられます。必要に応じてサトウキビの列を増やしてもOKです。

巨大なキノコ農場を作ることも農耕レベルを上げるためには有効です。

4. Excavation

採掘スキルは多くのブロックを同時に採掘し、埋められた宝物を発見することを可能とします。何を発見できるかはスキルレベルと採掘しているブロックに依存します。

道具 シャベル

対象 Grass, Dirt, Sand, Gravel, Clay Block

能力 Giga Drill Breaker, Treasure Hunt(自動)

Giga Drill Breaker

Giga Drill Breaker は採掘対象を素早く採掘し、トリプルドロップと3倍の経験値の入手を可能とします。このスキルは道具に対して2倍のダメージを与えます。スキル継続時間はスキルレベルに依存します。

注:Giga Drill Breaker は対象のブロックを破壊する時にのみ有効です。







Treasure Hunt

採掘スキルは、対象のブロックから追加アイテムを得ることを可能とします。

このスキルによって、プレイヤーは採掘中に発見できる全てのアイテムを得ることが可能となります。

スキルによって入手できる全てのアイテムは独立に働くため、プレイヤーは10個の異なるドロップと10個それぞれの経験値の合計を得ることが出来るかもしれない。もちろん、そのプレイヤーが幸運ならばですが。例外は、Flint と砂利です。プレイヤーはこのうちのどちらかして入手できません。また、茶色キノコと赤キノコも同様にどちらかしか入手できません。

入手アイテム	採掘ブロック	必要スキル	経験値	確率
 Dirt	 Grass	0	40	100%
 Dirt	 Dirt	0	40	100%
 Gravel	 Gravel	0	40	90%
 Flint	 Gravel	0	40	10%
 Sand	 Sand	0	40	100%
 Clay x 4	 Clay Block	0	40	100%
 Map	 Clay Block	25	200	2%
 Glowstone Dust	 Grass	25	80	5%
 Glowstone Dust	 Dirt	25	80	5%
 Glowstone Dust	 Sand	50	80	5%
 Cocoa Beans	 Grass	50	80	1.33%

 Cocoa Beans	 Dirt	50	100	1.33%
 Gunpowder	 Gravel	75	30	10%
 Slimeball	 Clay block	150	100	5%
 Bone	 Gravel	175	30	10%
 Egg	 Grass	250	100	1%
 Gold Music Disc	 Any	250	3000	0.05%
 Apple	 Grass	250	100	1%
 String	 Clay Block	250	200	5%
 Green Music Disc	 Any	250	3000	0.05%
 Diamond	 Any	350	1000	0.13%
 Mushroom, Brown or Red	 Grass	500	80	0.5%
 Mushroom, Brown or Red	 Dirt	500	80	0.5%
 Bucket (Empty)	 Clay block	500	100	1%
 Soul Sand	 Sand	650	80	0.5%
 Cobweb	 Clay block	750	150	5%
 Cake	 Any	750	3000	0.05%
 Netherrack	 Gravel	850	300	0.5%

Trivia

金の鍬(*恐らくしゃべるの間違い)を用いて草または泥ブロックを掘っても、確実にグロウストーンまたはソウルサンドを入手できるとは限りません。

Giga Drill Breaker は「天元突破グレンラガン」を参考としています。

McMMO とアーチェリープラグインを同時に使用する場合、3本の矢を地面に向かって射ることで採掘レベルを非常に早く上げることが出来ます。

5. Unarmed

素手スキルはプレイヤー自身を守るために素手を使用するスキルです。

他の全ての格闘スキルと同様に素手スキルは友好的な MOB を攻撃しても経験値を得ることは出来ません。

道具 素手

対象 Grass, Dirt

能力 Berserk, Disarm (自動)

Ability

Berserk はプレイヤーの憎しみを土と動物へと向けさせます。**Berserk** を発動することによって、格闘する際に 50 % のダメージ上昇が起こり、土,草,粘土,砂利ブロックといったやわらかい物質を即座に破壊できるようになります。

Disarm

素手スキルは他のプレイヤーからの攻撃を和らげます。

素手スキルが 1 上がるに連れて、プレイヤーの受けるダメージが 0.025 % 減少します(素手だった場合)。ダメージ減少は 1000 レベルで最高となり、25 % 減です。

Damage Modifiers

素手スキルはレベルの上昇に伴って、素手攻撃でのダメージを増加させます。

スキルレベル	ボーナスダメージ
250 (見習い)	
500 (達人)	

戦闘系スキル

1. Archery

弓矢はバニラのマイクラフトにおいてカッコよかった・・・初めの 5 分間は。

ここでは、レベルに応じて与えるダメージが増加することに注目します。PvP を大きく邪魔する失神 (Daze) に関しては言及しません。

加えて、高レベルの弓矢スキルは死体から矢の回収を可能とします。

弓矢レベル 50 になると、プレイヤーは敵対 MOB を 4 発(通常での 5 発分)で倒すことが可能となるまで弓矢ダメージが上昇します。

道具 弓(16px Bow)

対象 Arrow

能力 Ignition(自動), Arrow Retrieval(自動), Daze (自動)

Ignition

25 %の確率で敵を燃やすことができます。燃焼の持続時間は弓矢レベルに依存します。

Arrow Retrieval

弓矢で倒した敵から矢を回収できることがあります。

Daze

敵対プレイヤーを失神させることがあります。

ボーナスダメージ

スキルレベル	ボーナスダメージ
50	1
250	2
575	3
725	4
1000	5

スキルレベル	燃焼時間(秒)
0	1
200	2
400	3
600	4
800	5
1000	6

2. Swords

剣スキルによって、モンスターとの近距離戦闘がより楽しくなります。

剣スキルの上昇によって、当然プレイヤーの剣術能力を向上させ、受け流しを可能とします。Parry(受け流し)は自動的に発動し、全てのダメージを無効化します。剣スキルが高い程、Parry は高頻度で起こります。剣レベルが高くなると、プレイヤーは敵をえぐり、失血死させます。

Serrated Strikes

Serrated Strikes を発動すると 25 %のダメージ上昇が起こり、標的を中心とした小さい半径内の敵を出血させます。出血させられる敵の数は剣の質によります(* 剣の素材のことか?、または損傷度?)。

Parry

Parry は全てのダメージを無効化します。

剣スキルが 1 上がると、Parry の発動確率が 0.03 % 上昇します。Parry 発動確率の上昇は 1000 レベルで止まり、最大 30 % です。

Counter Attack

Counter Attack は剣の重要性を増すために新しく加えられた機能です。

剣スキルが上がるに連れて、カウンターアタックが発動する確率も上昇します。カウンターアタックは敵から受けたダメージの半分を敵に与えます。また、Parry が発動した際も Counter Attack は起こりえます。

カウンターアタックは、PvP バランスパック 9.11. で追加されました。

剣スキルが 1 上がると、Counter Attack の発動確率が 0.05 % 上昇します。この上昇は、600 レベルで止まり、最大発動確率は 30% です。

Bleed/Bleed+

Bleed は敵に 2 秒間毎にダメージを与えます。もしプレイヤーがモンスターに Bleed をした場合、失血死するまで敵は出血し続けます。

剣スキルが 1 上がると、Bleed/Bleed+ の発動確率が 0.1 % 上昇します。この上昇は、750 レベルで止まり、最大発動確率は 75% です。

(* おそらく以下は PvP の場合)

Bleed の継続時間は剣スキルに依存します。

1000 レベルになると、ダメージを与える回数が 6 回となり、ダメージが 1/2 ずつ 1 秒間隔で与えられるようになります。すなわち、計 3 のダメージを与えます。




Serrated Strikes が発動すると必ず Bleed が発動し、持続時間が 150 % となります。

Bleed は通常 2 秒間続きますが (Bleed Minor)、剣スキルが 750 を越えると継続時間が 3 秒間になり

ます(Bleed Major)。

Serrated Strikes は Bleed+を適用させます。これは、スキルレベルに関係なく 5 秒間の継続時間を持ちます。

Bleed は新しく Bleed が発動することで、その継続時間が長くなります。例えば、3 秒間の Bleed が残っている状態で、新たに 3 秒間の Bleed が適用されると、そのプレイヤーは計 6 秒間の Bleed を受けることとなります。

Bleed Type	持続時間	Total Damage
Bleed Minor	2	
Bleed Major	3	
Bleed+	5	

3. Axes

斧とともにあなたの中のバイキングを受け入れなさい。

もはや斧は異常なまでに森を切り倒すものではありません。

斧スキルによって、プレイヤーはクリティカルヒット、モンスターの一撃必殺、プレイヤーに対する大ダメージが可能となります。スキルレベルが上がるにつれて、クリティカルヒットの確率が上昇します。また、あるレベルで大ダメージの量が増加します。

ダイヤモンドの斧が最も高い攻撃力を持ちますが、斧レベルが 350 以上の場合、金の斧を使用するとゾンビが即座にもえます。さらに、レベルが 450 以上の場合、クリーパーが爆発します。

斧は超イカしたスキルです!!

Ability

Skull Splitter

Skull Splitter を使用することで、一度に複数の敵にダメージを与えることができます。与えるダメージは、その複数の敵に均等に分けられます。

Axe Mastery

斧レベルが 500 以上になると、ハート 2 個分のボーナスダメージを与えられるようになります。

Critical Strikes

斧スキルが 1 上がると、Critical Strikes の発動確率が 0.1 % 上昇します。この上昇は、750 レベルで止まり、最大発動確率は 75% です。

Critical Strikes は敵に 2 倍のダメージを与えます。

4. Taming

Taming Permission Nodes

現在、調教スキルによって使用される許可ノード(後述(*まだありません))は 1 つです (mcmmo.skills.taming)。この許可ノードを持つ人は誰でも調教スキルを使うことができます。

Taming Commands

現在、調教スキルに関して使用できるコマンドは“/tamin”のみです。このコマンドによって調教スキルに関する情報が表示されます。

その他のスキル

1. Repair

何年もの間、クラフターたちをイライラさせていた問題が解決されました。

修理スキルは、金床を使用することでボロボロになった道具を修理でき、使用する材料を減らします。

修理スキルによって、あなたがずっと成りたかった鍛冶屋の親方になりましょう!!

道具 金床

対象 Armor, Shears, Shovel, Hoe, Pickaxe, Axe, Sword, (どの道具も全ての素材で可)

能力 Super Repair (自動)

Repair
















McMMOでは、鉄ブロックに金床としての役目を与えました。道具を持った状態で金床を右クリックすると、修理したいその道具は修理されます。ただし、インベントリに修理するための素材を持っている必要があります。

修理によって回復する耐久度はレベルが上がるに連れて 0.2 %上昇します。すなわち、修理レベルが 100 になると回復量が 20 %増加します。

ダイヤモンド製の道具を修理するためには、50レベル以上が必要です。

しかし、全てのアイテムが修理可能ではありません。皮の装備、火打石、釣竿は修理できません。

* 下の表の%はひとつの材料で回復する耐久度です

道具	回復量	材料	必要なレベル	経験値
 Helmet	50%	 Wood Planks	0	5
 Chestpiece	50%	 Cobblestone	0	10
 Leggings	50%	 Iron Ingot	0	20
 Boots	50%	 Gold Ingot	0	40
 Axe	60%	 Diamond	50	60
 Sword	100%			
 Pickaxe	75%			
 Hoe	100%			
 Shovel	100%			
 Shears				





Super Repair

修理をしている際に、耐久値の回復量が2倍になることがあります。

修理スキルが1上がるに連れて、Super Repairの発動確率が0.1%上昇します。

Super Repairが発動するとチャット欄に”That felt easy”と表示されます。

Experience Table

	素材	経験値
	Cobblestone	3
	Iron	20
	Gold	50
	Diamond	75

得られる経験値は、実際に回復した耐久値にも影響を受けるようです。例えば、ギリギリまで壊れた金のシャベルを修理すると 81 の経験値が手に入ります。

Training

修理スキルのレベルを上げるためには、道具にダメージを与えてから修理しなければ成らない。これらは同時にできないのだろうか？いや、できる。

基本的には、この方法は鉄の剣でしかできません(*石の剣でも出来ました)。鉄の剣は耐久度の回復が 100 %行われず 99 %で止まるというバグがあります。そのため、プレイヤーは経験値を得るために剣を修理し続けることができます。

しかし、注意してください。この方法を使用しても、素材は消費します。そのため、無限に経験値を得ることは出来ません。

2. Acrobatics

足首を挫く日々は終わった。もはや、100 m からの落下も恐ろしくない。

軽業スキルは落下ダメージの増加を打ち消します。どうやって、ダメージを打ち消すかですって？マインクラフト時代から秘密裏に伝承されている“rolling”を使ってに決まっています。プレイヤーは落下して体を鍛えることによって、この神秘的な“rolling”を使うことができます。もし十分に鍛えたなら、二度と落下ダメージに悩まされることはないでしょう。

道具 なし
対象 主に床
能力 rolling(自動)

Rolling

Rolling の発動確率は軽業レベルが 1 上がるにつれて、0.1 % 増加します。

また同様に Graceful Roll の発動確率も 0.2 % 増加します。Graceful Roll は落下中に shift キーを押すっぱなしにすることで発動し、落下ダメージを大きく減らすことができます。

Experience Table

行動	経験値
Regular Fall Damage	Fall Damage x 12
Roll	Fall Damage x 8
Dodge	Damage x 12

* ハート半分を失うダメージが 1 です

Training Methods

早く軽業スキルを上げるためには、“Craftbook”プラグインによってサポートされているリフトを使うことが有効です。プレイヤーは約 13 ブロックの高さの小さいタワーをつくり、リフトを建設します。そして、プレイヤーは単純にその端を歩いて、リフトを使って登るだけです。この方法は梯子でもできますが、時間がかかるでしょう。ただし、このタワーから落下する前にハートが 4.5 個以上あることを確認しましょう。もしなかったら、飛ぶ前に少し待つかご飯を食べましょう。

3. Chimaera Wing

10 個の羽を持った状態で右クリックすることで、プレイヤーはスポーン地点にテレポートすることができます。このテレポートによるペナルティはなく、何かを消費することはありません。

また、必要な羽の数はコンフィグによって変更できます。

Parties

パーティー制はほぼ全ての RPG で実装されており、McMMO も例外ではありません。McMMO が真の MMO (多人数同時参加型オンラインゲーム) となるために、McMMO はプレイヤーが自分のグループを形成し、誰でも招待(または拒否)出来るパーティー制を実装しました。

バージョン 0.9.5 と同様に、McMMO のパーティーはリーダーによって名前を変更できます。この機能によって、プライベートチャットとパーティーメンバーへのテレポートが可能となります。これらの機能を使うためには、後述のコマンドを使用する必要があります。パーティー参加者間での PvP は出来ず、ダメージを与えることは出来ません(ただし、道具の耐久値は減少します。)。そのため、パーティーメンバーは、密集しての採掘や探検が可能となります。

Commands

コマンド	効果
/party	参加中のパーティー情報の表示
/party [party name]	[party name]という名前のパーティーの作成(または参加)
/party q	パーティーからの離脱
/p	パーティー内でのプライベートチャットの ON/OFF
/invite [player name]	[player name]という名前のプレイヤーをパーティーに招待する
/accept	パーティーへの参加を許可する
/ptp [party member name]	[party member name]へのテレポート
/party lock	参加中のパーティーをロックする
/party password (password)	参加中のパーティーにパスワードを設定する(ロックされているときのみ有効)

Trivia

McMMO のパーティーは参加人数に制限がありません。どんどん友だちを招待しましょう。

招待する人は信頼を置ける人だけにしましょう。パーティーメンバーは、自由にあなたがいる正確な場所へとテレポートできます。

Leveling

Experience Points

経験値 (Xp) は RPG には欠かせません。McMMO では、プレイヤーがマイクラフト内での毎日の仕事を行うことで、経験値がたまります。そうでなければ報われません。

McMMO では、プレイヤーにではなくスキルごとに経験値が設定されています。

もし、ひとつの行動が十分に経験値をためたのなら、そのスキルはレベルが上がり、能力を強化します。

Levels

McMMO では、全てのスキルレベルが 0 から始まり、無限に上がります。しかし、ほとんどのスキルは 1000 レベルで、能力などの成長は止まります。1000 レベル以降は、自分との戦いです。

バージョン 1.1.06 では、次のレベルに必要な経験値は以下の式で計算されます。

$$\text{必要な経験値} = 1000 + (\text{現在のレベル} \times 20)$$

必要な経験値早見表

Level	XP	Level	XP	Level	XP
1	1020	10	1200	100	3000
2	1040	15	1300	250	6000
3	1060	20	1400	500	11000
5	1100	25	1500	1000	21000

* 経験値の入手量はコンフィグによって変更可能です。

格闘系スキルの経験値

格闘系スキルの経験値の入手は収集系スキルとは少し異なっています。格闘系スキルでは、得られる経験値が PvP と PvE によって異なります。また、プレイヤーは豚や羊などの非敵 MOB を攻撃しても経験値を得ることは出来ません。





PvP での経験値

PvP での経験値は以下の式によって計算されます。(* ハート半分を失うダメージが 1 です)

$$\text{得られる経験値} = \text{Damage} \times 3$$

PvE での経験値

PvE での経験値は PvP と同様に与えたダメージに依存しますが、ダメージに掛けられる定数が MOB によって異なります。

モンスター	定数
 Creeper	x4
 Spider	x3
 Pigman Zombie	x3
Skeleton	x2
 Zombie	x2
Ghast	x3
Slime	x3

Commands

コマンドはゲーム中に使うシンプルな 1 行のコードです。コマンドは、一般的な情報表示からゲームの重要な機構に関わるものまで様々なものがあります。
全てのコマンドはチャット欄に打ち込むだけで機能します。

一般的なコマンド

コマンド	効果
<code>/mcability</code>	右クリックで能力を起動するかどうかを切り替える
<code>/mcmmo</code>	ヘルプを表示する
<code>/mcc</code>	コマンド一覧を表示する
<code>/stats</code>	現在のスキルレベル、経験値、レベルアップに必要な経験値を表示します
<code>/[skillname]</code>	各スキルに関する情報を表示します
<code>/whois [player name]</code>	[player name]という人に関する情報を表示します

スポーン地点に関するコマンド

コマンド	コマンド
<code>/clearmyspawn</code>	マイスポーンの設定をけしまし。この場合、初期スポーン位置がスポーン位置となります
<code>/myspawn</code>	マイスポーンへとテレポートします。

管理者コマンド

Command	Effect
<code>/a</code>	管理者チャットの ON/OFF を切り替えます
<code>/mcgod</code>	神モードの ON/OFF を切り替えます
<code>/mmoedit <player> <skill> <value></code>	目的のプレイヤーのスキルレベルを変更します
<code>/addxp <player name> <skill> <value></code>	目的のプレイヤーのスキルに経験値を追加します