

# Mody

Wszelkie rzeczy, które ulepszają [Minecraft](#).

Informacje można znaleźć np. na [Minecraft Forum](#), [minecart.pl](#).

## Podstawa

Podstawa modów:

- [TooManyItems](#)
- [ModLoader](#)
- [ModLoadMP](#)
- [Minecraft Forge](#) ([download](#), [build system](#))

## Zatwierdzone

### Gra (klient i serwer)

- Eloraam's **RedPower 2** [blog](#) [forum](#) [recepty](#), [wiki](#); bardzo ciekawe [konstrukcje](#).
- **Custom Stuff** [forum](#), [wiki](#); [receptury](#), [planowane receptury](#)
- **RailCraft** [forum](#), [wiki](#)

### Dodatki (klient)

- [TooManyItems](#)
- [Rei's MiniMap](#)

### Plan do zrealizowania

- MC 1.2.3
- [MineCraft Port Central](#) bukkit 1.2.3
- RedPower2 pre4 e
- Custom Stuff 2.3.0
- RailCraft 4.0.x (4.0.0 nie działa w SMP)

## Co potrzeba

Czego na brak na serwerze? Jak już określimy, to albo będziemy szukać, albo napiszemy własne moduły. **Głosujemy przez umieszczenie podpisu.**

## Dosyć pilnie

**Jeden, by wszystkimi rządzić, jeden, by wszystkie odnaleźć, jeden, by wszystkie zgromadzić i w ciemności związać.**

Czyli mod który ma prawie wszystko co byśmy chcieli: Eloraam's **RedPower 2** [blog](#) [forum](#) [recepty](#)

## RailCraft

Prawie wszystko co potrzeba do podstaw pociągowych: [forum](#), [wiki](#).

Nowe tory (w tym 3x szybsze), zwrotnice, sygnalizacje, przewożenie towarów...

## Custom Stuff

Dowolne rzeczy, bloki, paliwa, recepty, itd. za pomocą JavaScript: [forum](#).

Wygląda na to, że nie da się nadpisywać parametrów istniejących rzeczy, tylko można dodawać nowe.

Planowane receptury (proszę [dopisywać](#)), większość zrealizowana i opisana [u nas](#).

## Back Pack

Plecaki z zawartością [forum](#), można mieć ich wiele pod ręką. Wersja dla bukkit (2.2 r2) ma problemy ze stabilnością.

Na [forum](#) piszą, że po usunięciu TMI i NEI działa bez problemu – może to jest droga...

## Mniejsze kostki

Coś, co pozwoli budować precyzyjniej. Co najmniej górne słaby, ale najlepiej cokolwiek, co pozwala na stawianie mniejszych klocków (jakkolwiek to brzmi).

Ja postuluję, aby tekstura się nie zagęszczała i pozostała w zgodzie w pełnych kostkach.

- [Eighth Blocks](#)—podział bloku na 8 (2x2x2) - zrealizowane w RedPower2
- [Little Blocks](#) - podział bloku na 512 (8x8x8) wraz z działającym redstonem. Dobre, ale bardziej do mechanizmów niż do estetyki. — [Outlander](#)
- [Stackable Slabs](#)—możliwość łączenia płyt z różnych materiałów w jednej kostce, ale nie pozwala na same górne płyty. - zrealizowane w RedPower2 (bez tych problemów)
- [More Half Steps](#)—płyty górne, dolne a także pionowe.—[Outlander](#) - zrealizowane w RedPower2

## Mniejsza elektronika

To już zostało napisane, choć rozwiązania są różne:

- [Little Blocks](#) — *Outlander*
- [The Redstone Gate PAL](#) - programowana bramka. Samemu określa się, które strony to wejścia, które wyjścia oraz jakie funkcje (kombinacje) wejść do jaki wynik (dla każdego wyjścia osobno). — *Outlander* , *Termi*
- [Vertical Red Stone](#) — możliwość układania linii pionowo. — *Outlander* - zrealizowane w RedPower2

[Stackable Slabs](#) - możliwość łączenia płyt z różnych materiałów w jednej kostce, ale nie pozwala na same górne płyty.

- zrealizowane w RedPower2

## Mogłoby się przydać

### Sterowanie / Automatyka / Przemysł

- [ComputerCraft](#) - w pełni programowalny układ (w LUA), który może używać skręconych kabli (z RedPower2) do I/O. Jest w wersji bukki. [forum](#)
- [Pfaeff's mod](#) - parę drobiazgów ([forum](#), [forum2](#)):
  - [allocator](#) - zasysa wskazany element, ubogi odpowiednik buffer / sorter z RedPower2
  - [jump pad](#) - wyrzuca w powietrze przedmioty i graczy
  - [chest trap](#) - skrzynia wysyłająca sygnał redstone przy otwarciu
  - [fun](#) - wiatrak przesuwający przedmioty po zasileniu redstone
- [Metallurgy](#) - nowe rudy, obróbka metali, stopy
- [Exploables](#) - cała gama materiałów wybuchowych
- [WRCBE](#) (*Wireless Redstone Chicken Bones Edition*) - bezprzewodowy Redstone, współpracuje z RedPower2
- [More Pistons](#) - tłoki o zasięgu 2, 3, i 4, plus tłok grawitacyjny
- [ElevatorsMod](#) - w pełni automatyczne windy (**extra!**)
- [Minions](#) - czterech niewolników, którzy zasuwać za ciebie...
- [MotionSensor](#) - czujnik ruchu, [1.1](#)
- [Solar Energy](#) - detektor światła, piec słoneczny
- [PowerCraft](#) - logika, programowanie, maszyny (¾ tego co w RP2) - **jak mogliśmy to**

## **przegapić?**

### **Dekoracje**

Nie tylko przydać, ale wręcz są konieczne. Pytanie tylko które.

- [Risugami's Shelf](#) – półki, ale warto i na inne jego mody spojrzeć. — *Outlander* — *robson*
  - port na serwer (jeszcze nie na bukkit) [forum](#); jest na bukkit (R3)
- [Decoratives Mod](#) – kolorowe szkło, dywany, inne bloki, pochodnie glowstone. większość zapewnia RedPower2
- [Better Stairs](#) – schody z poprawnymi narożnikami – wystarczy RedPower2
- [Fireplace](#) – kominki, kominy, gril itp.
- [More Storage](#) – szafki, skrzynie, sejfy... część zamykana na kłódki (dopasowanym kluczem)
- [Deko Mod](#) – różne dekoracje (szklane drzwi, lampki, wazon, stoły), [1.1](#), [video](#)

### **Sterownia pociągami**

No może nie od razu cały [OpenTTD](#), ale spora część by się przydała. Można podzielić na fragmenty.

#### **Zwrotnice**

1. Z możliwością zdefiniowania jak mają się układać pod wpływem zasilania, a jak bez.
2. ID dla pociągów (dynamicznie nakładane) i sterowanie zwrotnicami na tej podstawie.

### **Ruch / Pojazdy**

- [Smart Moving](#) – lepsze animacja, a ponadto wspinanie się, czołganie, przesuwanie poziome w zwisie itd.
- [Hot Air Balloons](#) – prosty mod umożliwiający latanie balonami
- [Ropes+](#) – liny, z kotwicą do rzucania, przywiązane do strzały; można się po nich wspiąć
- [RoadWorks](#) – drogi z sygnalizacją poziomą (czytaj: z pasami i strzałkami)
- [thethirdmike's Mods](#) – drogi (asfalt), pasy, światła halogenowe, pojazdy (opis po [polsku](#))

### **Broń / walka**

- [Balkon's WeaponMod \(pl\)](#) – naprawdę wiele ciekawych rodzajów broni
- [Ballerburg](#) – działo
- [Nerd-boy's Battlegear](#) – nowa broń i tarcze (!) [SP], [video](#)
- [Sepcial Armor](#) – nietypowe zbroje, [1.1](#), [video](#)

## Inne

- [ChickenBones Mods](#) – bardzo ciekawe różności (z czego większość ma port pod bukkitą):
  - [Not Enough Items \(NEI\)](#) – bardzo silny zamiennik TooManyItems z wyszukiwaniem przedmiotów, pokazywaniem receptur itp.
  - [Ender Chest](#) – skrzynia trzymająca zawartość między wymiarami, co pozwala np. przenieść rzeczy z The End
  - [Wireless Redstone Chicken Bones Edition \(WRCBE\)](#) – bezprzewodowy Redstone, współpracuje z RedPower2
- [More World Types](#) – więcej generatorów światów, [video](#)
- [QuidCraft Quidditch](#) – gra z Harry'ego Potera, [video](#)

## Ciekawostki

- [extend2x2](#) – nowe receptury (głównie 2×2), bloki, broń, tarcze, świetliste strzały its. (1.7.3)
- [more ores](#) – nowe rudy
- [multi use doors](#) – drzwi na wszelkie możliwe sposoby (okna też)
- [the-node-pack](#) – dużo różności, np. windy grawitacyjne
- [Blank Block Mod](#) – pusty blok (także schody), do którego można użyć dowolnej tekstury
- [Boats DeLuxe](#) – niezniszczalna łódka
- [Mover Blocks](#) – bloki przesuujące wszystko co pomiędzy nimi (**ciekawe**), [video](#)
- [Controller Block](#) – blok, który kontroluje 25 zamieniaczy. Zamieniacz zmienia się we włożone bloki (1 blok, gdy kontroler jest zasilony, 2 gdy nie)
- [Zeppelin](#) – zeppelin, statki, windy... Zbuduj co chcesz, wstaw kontroler i w drogę! Rewelacja! Nie ma SMP 😞

## Serwer

- [World Edit](#) – edycja świata (bukkit plugin)
- [Voxel Sniper](#) – edycja świata (bukkit plugin)
- [MultiVerse2](#) – współistnienie wielu światów (razem lub osobno) na jednym serwerze (bukkit plugin)

## Nagrywanie filmów

- [Camera Studio](#) – płynne sterowanie kamerą
- [The performance-independend movie recorder](#) – nagrywanie wprost z MC, niezależnie od obciążenia

## Texturpacks

- [Faithful 32x32](#) – 32×32, ale w klimacie oryginału, do pobrania w wersji [szeryfowej](#) (z naszymi fontami, pojedynczymi zmianami w redpower)
- [Dokucraft, The Saga Continues](#) – 32×32 w klimacie średniowiecza, wersja [szeryfowa](#) (z fontami i pojedynczymi zmianami w redpower)
- [Battered Old Stuff](#) – 64×64 zniszczone stare rzeczy (zgodny z szeryfem)

From:

<https://minecraft.szeryf.waw.pl/wiki/> - **Szeryf Minecraft Wiki**

Permanent link:

<https://minecraft.szeryf.waw.pl/wiki/stare:mods?rev=1332324965>



Last update: **2017/05/26 10:23**