

# Mody

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

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

Nasze własne zmiany (dokonane za pomocą Custom Stuff) są opisane w dziale [rękodzieła](#).

## Podstawa

Podstawa modów:

- [TooManyItems](#) zastąpiony [Not Enough Items](#)
- [ModLoader](#)
- [ModLoadMP](#) – już nie używany w MC-Forge
- [Minecraft Forge](#) ([forum](#), [wiki](#), [download](#), [build system](#))

## Zatwierdzone

### Gra (klient i serwer)

- **Minecraft Forge** (3.1.3.105) – [forum](#), [download](#), [build system](#)
- Eloraam's **RedPower 2** (2.0pr5b2) [blog forum](#) [recepty](#), [wiki](#); bardzo ciekawe [konstrukcje](#), [obwody](#).
- **Custom Stuff** (2.3.8) [forum](#), [wiki](#); [receptury](#), [planowane receptury](#)
- **RailCraft** (5.2.4) [forum](#), [wiki](#)
- **More Player Models** (1.2.5-v6) [forum](#), [modele](#) – dodatkowe modele postaci (wymagany przez [Sit and Lie anywhere](#))
- **Shelf** (125-r2) –
- **Backpack** (1.2.5) – [forum](#)
- **Enchantview** (3.4.0) – [forum](#)

### Dodatki (klient)

- [TooManyItems](#)
- [Not Enough Items](#) (1.2.2.3)
- [Rei's MiniMap](#) (3.0\_06)

### Serwer

- [CraftBukkit \(1.2.5-R4.0 #126\)](#) – serwer ([system budowania](#), [dokumentacja kodu](#), [lista pluginów](#), [lista mod-dev](#), [craft mods](#))
- [WorldEdit](#) – edycja świata ([instrukcja](#))
- [WorldGuard](#) – strażnik świata, reguły broniące cuboidy ([instrukcja](#), [region tutorial](#), [bukkit info](#), [region info](#))
- [Essentials](#) – komendy wszelakie ([komendy](#))
- [Multiverse2](#) – obsługa wielu światów ([komendy](#), [tutorial](#))
- [bPermissions](#) – zarządzanie prawami ([forum](#), [komendy](#), [tutorial](#))
- [WeatherMan \(0.4.5\)](#) – zarządzanie pogodą
- [Sit and Lie anywhere](#) – pozwala siadać i kłaść się wszędzie (wymaga [More Player Models](#))
- [Python Plugin Loader \(0.3.3\)](#) – ([źródła](#), [tutorial](#))

## Plan do zrealizowania

- MC 1.2.5 ([bukkit-1.2.5](#)), jak tylko podstawowe mody [będą](#), czyli FS#1:
- [RP2pre5b2](#) (niesamowite!), Eloramm wydała poprawkę, Maeyanie port
- [CustomStuff-2.3.5](#), jest już [port](#)
- [RailCraft-5.2.4](#) (jest [port](#))
- [BackPacks-2.5](#), jest już [port](#)
- [EnchantView-3.4.0](#) (klient w jar, bukkit-mod – oba sprawdzone)
- ... i inne drobiazgi...

## Inne

- Generowanie mapy: [The Minecraft Overviewer](#)
  - [konfiguracja](#), [znaczniki](#)
  - [Chunk format](#)

## Planowane

Nowa wersja, czyli MC-1.4.5 i mody już nam znane:

- [Minecraft Forge 6.4.1.435](#) (najnowsze)
- [BackPack-1.5.4](#)
- [More Player Models](#), bukkit
- [RailCraft-6.10.0.0](#)
- [CustomStuff2-0.9.5c](#), [wiki](#)
- [Rei's Minimap v3.2\\_05](#)
- [EnchantView v3.6.2](#) (+ bukkit plugin v. 1.2.3)

I kandydaci do dodania:

- [Chest Transporter](#) – przenoszenie skrzyń wraz z zawartością

## 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 pełnymi kostkami.

- [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 / Automtyka / 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
- [Explodables](#) - 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 zasuważą 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?***
- [Immibis's mods](#), [TubeStuff](#) – rury, bufory, chunk loadery, automatyczny crafttable, uzupełnienie RP2
- [IronChests](#) – różne skrzynie w tym kryształowa, widać co jest w środku

## 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](#)
- [SimCraft](#) – dziesiątki nowych przedmiotów, naście nowych rud...

## 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 wspinać
- [RoadWorks](#) – drogi z sygnalizacją poziomą (czytaj: z pasami i strzałkami)

- [thethirdmike's Mods](#) – drogi (asfalt), pasy, światła halogenowe, pojazdy (opis po [polsku](#))
- [Sitable Chairs](#) – można siadać na schodach (i innych rzeczach)
- [Trains and Zeppelin mod](#) – cała masa pociągów ([wiki](#), [bukkit port](#))

## Broń / walka

- [Balkon's WeaponMod \(pl\)](#) – naprawdę wiele ciekawych rodzajów broni
- [Ballerburg](#) – działo
- [Nerd-boy's Battlegear](#) – nowa broń i tarcze (!) [SP], [video](#) – **zarzucony**
  - [Asgard Shield...](#) – j.w., nawet część kodu przejął, ale to zdecydowanie nie to
  - [Back Tools , Sheathed Weapons & Tools](#) – broń na plecach
  - [Harken Scythe](#) – jakaś broń, zaklęcie i czarowanie...
- [Sepcial Armor](#) – nietypowe zbroje, [1.1](#), [video](#)
- [Mine & Blade: Commander](#) – armia do sterowania (jak w strategiach)

## 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](#)
- [Mo' Creatures](#) – cały zwierzyńiec ([opis po polsku](#)); niestety tylko SSP
- [Unofficial Better Enchanting](#) – świadome zaklęcie przedmiotów, wybierasz co chcesz a nie losowo
- [EnchantView](#) – zaklęcie jak w oryginale, ale można się dowiedzieć co losuje (przed zatwierdzeniem)
- [ThaumCraft 2](#) – Thaumaturgy... cały system alchemii i magii.
- [Fairy Factions Colonization](#) – kolonia duszków (potrafią pracować), SMP, bukkit port w drodze
- [More Player Models](#) – dowolny model postaci ([modele](#)), wymagany przez [Sit and Lie anywhere](#)
- [Hangable Maps](#) – mapy, które można wieszać na ścianach i kłaść na stołach
- [Xie's mods](#) – cały system warzywno-żarciowy

## Ciekawostki

- [extend2x2](#) – nowe receptury (głównie 2x2), 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 przesuwające 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 😞
- [MagicalSpells](#) – system czarów po stronie bukkita (tylko i wyłącznie)

## 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)
- [RecipeManager](#) – zarządca receptur po stronie serwera

## 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) – zrealizowane w RedPower2 (bez tych problemów)

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

Permanent link:  
<https://minecraft.szeryf.waw.pl/wiki/stare:mods?rev=1355135854>



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

