

現在のこのページ & アイテムページの情報は、EquivalentExchange(v5.7.2)時のものです。



MOD名	Equivalent Exchange
製作者	x3n0ph0b3
配布場所	<a href="http://www.minecraftforum.net/topic/364525-">http://www.minecraftforum.net/topic/364525-</a>
前提MOD	【ModLoader】、【ModLoaderMP】、【Minecraft Forge】
推奨MOD	【AudioMod】、【CraftGuide】
使用Block ID	170-172,174,176-179,181(9個)
使用Item ID	27526 ~ 27582 (57個)
使用Sprite ID	0個
使用class	なし (前提MODでの使用分は除く)
MOD公式wiki	<a href="http://equivalentexchange.wikispaces.com/">http://equivalentexchange.wikispaces.com/</a>

## 目次

- [このMODについて](#)
- [Equivalent Exchangeの導入方法](#)
- [このMOD固有のシステムについて\(！必読！\)](#)
- [追加ブロック & アイテム一覧](#)
- [追加インターフェイス\(設備・設備\)一覧](#)
- [テクニク・Tips](#)
- [賢者の石を使った等価交換について](#)
- [他のMODとの競合情報](#)
- [コメント](#)

## このMODについて

x3n0ph0b3氏による、マイクラフト世界に(主に魔法寄りの)錬金術の概念を導入するMOD、Equivalent Exchange(同等の交換)というMOD名が示す通り、賢者の石を触媒に使った等価交換法則によって、様々なアイテムを別アイテムに変換できるようになる。

また、アイテム収集要素におけるエンドコンテンツの役目を果たすアイテムとして、チートじみて便利な性能を誇るが、破格に作成が困難かつ面倒な、各種の魔法アイテムも追加する。(水中呼吸可能なアイテム、空を自由に飛べる指輪、耐久値無限のツールや防具)

「Ver4.x.xまでと比べてVer5.x.xはヌルゲーになりすぎた、こんなのチートと変わらない」  
「EE以外のMODと同時導入するとEE以外のMODのゲームバランスを崩壊させる」  
と感じる方は、導入後に精製されるmod\_EE.propファイルをメモ帳などで開いて、その一番上の3行、  
CondenserSpeed=18  
CollectorSpeed=16

RelaySpeed=18

の三項目の数値を全て「1」にすると幸せになれるかもしれません。

(これによって追加設備の稼働速度が極端に下がり、そう簡単にダイヤを量産することはできなくなる)

## [v4.16版の解説ページ \( ある程度時間を置いた後、古い方の解説ページは削除します \)](#)

### v5.6.8 v5.7.2の変更内容

- ノヴァTNTのレシピが変更 (コスト増大、メビウス燃料4 + 光粉1 + TNT1 + 砂岩1)
- 圧縮の宝珠がプレイヤーのインベントリ内に置かれた場合、効力を発揮されなかったバグを修正。
- DM/RMソードのチャージアビリティ修正に関し、僅かにバグが残っていたのを再修正。
- RedPower2に仕様対応、DM/RMツルハシでRP2の追加鉱石を、DM/RM斧でRP2のゴムの木を素早く回収できるように。
- IndustrialCraft2に関しても (向こうはまだ1.0.0に対応していないが) 内部データ的に対応準備。
- 製品版1.0.0で追加されたブロック・アイテム・ポーション各種の変換には、5.7.2の時点ではまだ対応していない、  
(EMC値が設定されておらず、賢者の石変換、練成陣、コレクター、コンデンサー、反物質炉の全てにおいて弾かれる)

### v5.5.3 v5.6.8の変更内容

- 5.5.3 5.6.0において大規模な仕様変更、その後の5.6.1~5.6.8はそれに付随して発生したバグの修正アップデート。
- ノヴァTNTがレッドストーン入力でも起爆するように、爆破までの秒読み時間は短いまま。
- 台座に乗せた際の大天使の指輪の効果が変更、効果範囲内に侵入したモブへの自動迎撃砲台として機能する。
- RMアーマー (Red Matter Armor) 一式のレシピが解禁、実際に作成可能に。
- 練成陣をShift + クリックによるアイテム移動に対応させた。
- 練成陣にもターゲットスロットを導入、EMCを消費して置いたアイテムだけを連続作成できるように。
- クラインの星が練成陣に置けるように。
- クラインの星を反物質炉に置く事で、蓄電したEMCを還元可能に。
- 石炭/木炭がアビリティ発動コストとして利用可能に。
- 染料 (全16色) の価値が24EMCから8EMCに変更、ただしラピスラズリのみは24EMCのまま。
- 上記変更に関連して、染料を使った賢者の石レシピに大々的な変更。
- 上記変更に関連して、骨の価値が72EMCから24EMCに、花の価値が48EMCから16EMCにダウン
- 台座のスロットにShift + クリックでアイテムを移そうとするとクラッシュしていたバグを修正。
- ノヴァTNTがレッドストーン入力により起爆できなかったバグを修正。
- レリックの内、常時消費タイプのアビリティが、燃料系アイテムを一つも所持していない状態でも発動してしまうバグを修正。
- DMソード・RMソードのワイドスラッシュが、All Slayモードでも動物には無効だったバグを修正。

### 既知の不具合(v5.6.6)

- 全く充電していないクラインの星を材料に、(2)以降のクラインの星をレシピ作成しようとする、ゲームがフリーズ & 材料ロスト。
- 反物質炉の貯蓄量が増加するほど、1tick(1/20秒)に増加するEMC量の最小単位が底上げされていく関係で、土や砂といった低価値素材1個から得られるEMC量が、貯蓄量が増大するほどに増えてしまう (高価値素材には影響小)
- 時流計の作業スピード加速効果と組み合わせると、倍率に応じて上記のEMC最小増加数が更に底上げされる。
- 豊穡の女神の指輪のハーヴェストモード使用時、サトウキビ畑を2段重ねに設置していた等で、サトウキビAの真上3~6マス内に別なサトウキビBが存在していた場合、サトウキビ大量増殖バグが発生、大量のドロップアイテム発生により凄まじい負荷が生じるため、誤って起こした場合非常に危険。
- DMアックス・RMアックスの攻撃判定が消えている (敵を殴れない)
- DMはさみ・RMはさみのチャージアビリティが、破壊対象の自動回収&集積機能も含めて、正常に機能していない。
- 魂の石にモブを回復させる機能が備わったはずなのだが、機能していない (DMアックス・RMアックスと同じ攻撃判定消失現象)
- コレクターに関して、ターゲットスロットに指定アイテムを置かず、精錬した場合、予備スロットの材料でなく生成結果欄のアイテムの方が  
素材として優先されてしまい、材料スロットが空になった場合に結果欄のアイテムが再び材料欄に戻る現象が起こる。
- コレクターに関して、BuildCraftの木パイプを使って1個ずつアイテムを搬入した場合、右側の素材欄が一杯になった後は、左側の予備スロット欄がそれら1個ずつのアイテムで埋まってしまい、結果的に精錬結果スロットが一杯になった際に予備側に移す余地がなく、稼働が止まってしまう。
- 5.7.2現在Minecraft Forge1.2.1を使用すると不具合が発生する模様、1.2.0を使用すれば問題なし

## Equivalent Exchangeの導入方法

1. [Mod Loader](#), [ModLoaderMP](#), [Minecraft Forge](#)をダウンロード。
2. (任意) 必須ではないがある便利な[AudioMod](#)と[CraftGuide](#)を、入れたい場合はダウンロードする。
3. [配布Forum](#)に行き、**Downloads** とある項目から **最新のfor Forge API版** をダウンロード。
4. データを入れるminecraft.jarファイル ( ( ユーザ名)\AppData\Roaming\.minecraft\bin ) を探す。  
Appdataはファイル名を指定して実行 ( デスクトップでWindowsキー+R) で%appdata%と打てば見つかる。
5. まだしていないのなら、.jarファイルを開く為の[7z](#)をダウンロード&インストール。
6. 7zで3.で見つけたminecraft.jarを7zで展開。
7. META-INFフォルダがあるなら、minecraft.jarの中のMETA-INFフォルダを削除。
8. ModLoaderのファイルを展開、中身全部をminecraft.jarの中にドラッグ、書庫に入れていいか聞かれるのでOKを選択。
9. ModLoaderMPのファイルを展開、中身全部をminecraft.jarの中にドラッグ、書庫に入れていいか聞かれるのでOKを選択。
10. MinecraftForgeのファイルを展開、中身全部をminecraft.jarの中にドラッグ、書庫に入れていいか聞かれるのでOKを選択。
11. (任意) AudioModのファイルを展開、中身全部をminecraft.jarの中にドラッグ、書庫に入れていいか聞かれるのでOKを選択。
12. 一旦minecraft.jarを閉じ、(\AppData\Roaming\.minecraft)まで戻る。
13. EquivalentExchangeファイルを展開、出てきた「mods」「resources」の2フォルダを、  
minecraftフォルダ内にフォルダごとコピー&ペースト。上書きしていいか聞かれるのでOKを選択。
14. (任意) ダウンロードしてきたCraftGuideのzipファイルを **圧縮状態のまま** 「mods」フォルダ内にコピー&貼り付け。
15. 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。

### BC2・ToKとの機能同調 (正式版1.0.0)

追加される設備装置類はBuildCraft (2.2.xのみ、3.0.xへの対応はまだ) に対応しており、パイプなどでアイテムの搬入・搬出ができます。

Tale of Kingdoms(1.2.2以降)も同時に導入していると、このMODで追加されるアイテムの幾つかが、Tale of Kingdoms内の店にて商品リストに並ぶようになり、金貨で購入可能になります。

BuildCraft本体のDL & 導入に関しては、[配布サイト](#)の指示に従うか、あるいはwiki内に[日本語の解説ページ](#)が作成済みなので、そちらを参考にしてください。ダウンロードしたzipファイル群を「mods」フォルダ内に置くだけで良いタイプです。

IC2+EE用の拡張アドオンは、[Equivalent Exchangeの配布Forum](#)にて配布されています。場所は本体をダウンロードした場所のすぐ下です。DLしたzipファイルは解凍&展開する必要はなく、(IC2とEEが両方導入されていれば)「mods」フォルダ内に置くだけで読み込まれます。

Tale of Kingdomsの日本語解説ページはまだ作成されていません。ただ、これもダウンロードしたzipファイル群を「mods」フォルダ内に置くだけで良いタイプなので、導入自体はさほど苦労しないはず。 [Tale of Kingdomsの配布Forum](#)に向かい、最新版をDLしてください。

いずれのMODも、EEの前提である【ModLoader】【ModLoaderMP】【MinecraftForge】の3つが入っていれば、特に問題ありません。

---

## このMOD固有のシステムについて ( ! 必読 ! )

### このページを読むに当たっての略語・用語の解説

#### 【EMC】

MOD内でしばしば出てくる単位、Energy-Matter Currencyの略。

平たく言うならその物質が持つ『価値』を数値化したもの、価値エネルギー。

土ブロックの価値は1EMC、ダイヤモンドの価値は1536EMCと、アイテムごとに相応しい数値が設定されている。

#### 【DM】・【RM】

DMはダークマター(Dark Matter)の略、RMはレッドマター(Red Matter)の略。

(例：DMかまど、DMブロック、RMツール、RMアーマー)

#### 【赤粉】・【光粉】

赤粉はレッドストーンパウダー(Redstone Powder)、光粉はグロウストーンダスト(Glowstone Dust)のこと。

両方とも名前が長い割には解説中で頻繁に登場するので、略記。

### 【錬金炭】・【メビウス燃料】

Alchemical CoalおよびMobius Fuelのこと。ダークマター・レッドマターと同じくらい重要な、このMOD独自の新燃料。

#### 追加の操作要素として、Vキー、Gキー、Rキー、Cキーを使用

##### Vキーはチャージキー、

一部のアイテムには「溜めLv」の概念があり、Vキーを押すことで「溜め」られる（3～8段階）  
基本的に溜めるほどアイテムの威力や範囲が拡大するが、アイテム消耗やデメリットも増大しがち。  
該当アイテムを手を持った状態でVキーを押すと溜め開始。  
もう一度押すとそこで溜めを中断。再度押すとゲージのその地点から溜め再開。  
通常状態に戻りたい場合は、一度ゲージがMaxになった後に再度Vキーを押せばデフォルトに戻る。

##### Gキーはスイッチキー、

一部のアイテムには「on/off」の概念があり、Gキーを押すことでそれを交互に切り替えられる。  
主にアイテムスロット欄に置いておくだけで特殊な効果を常時発揮するアイテムに多く、  
必要のない時は能力をOFFにしておいたり、あるいはONにする事で更に常時効果が強力になったりする。

##### Rキーはスペシャルキー、

主に左クリック、右クリック、Vキー、Gキーでも操作が足りない一部のアイテムで使用される。  
押すことで特殊能力が発動したり、特殊な設定をon/offできたりする。

##### Cキーはエクストラキー、

Rキーを使ってさえ操作キーが足りない、一部の多機能なアイテムにおいてだけ使用される。

#### 一部のアイテムはアイテムスロット欄に置いておくだけで効果がある

インベントリでは×。ただし補修のお守り(Talisman of Repair)だけはインベントリ内でも効果を発揮。  
例1：「湧水の祭器」はアイテムスロット欄に置いておくだけで水中呼吸が可能になる。  
例2：「風統べる狼王の指輪」はアイテムスロット欄に置いておくだけで落下ダメージを無効化する。

#### ラグ防止用に自動アイテム回収機能搭載

広範囲のブロックをまとめて破壊した際、大量に発生したドロップ状態のアイテムにより  
画面がカクカクになるのを防ぐため、それ系のアイテム全てに  
「発生したアイテムを自動的に64個にスタックした上で、プレイヤーの立っている地点に集積する」、という機能が付随されている。  
ただし回収速度が非常に速く一瞬でインベントリ内に収納されるので、消えたと慌てる前にまずはインベントリのご確認を。

---

## 追加ブロック & アイテム一覧

[1ページ当たりの容量制限の関係で、別ページに分割](#)

---

## 追加インターフェイス（設備・設備）一覧

練成陣、コレクター、コンデンサー、反物質炉、ダークマターかまど、錬金チェスト、錬金バッグ、レリック台座について

[1ページ当たりの容量制限の関係で、別ページに分割](#)

## テクニック・Tips

### BuildCraftのパイプを使って搬入・搬出する場合

全ての設備装置が、どの面からでも搬入でき、どの面からでも搬出できる。

コレクターには燃料系アイテムしか搬入できず、出来上がった成果物の内、「メビウス燃料」または「ターゲットアイコンで指定したアイテム」しか搬出できない。また木パイプなどにより1個ずつ材料を搬入すると、右側のスロット64に収まらなくなった場合、その1個1個のアイテムによって左側の予備の8スロットを塞いでしまう（おそらくバグというか、本来の想定通りでない仕様）

コンデンサーには同じパイプで燃料系と素材系を同時に搬入しても、それぞれ対応するスロットに搬入される。ただし搬出されるのは、右側の変換結果欄に置かれた「ダークマター」または「ターゲットアイコンで指定したアイテム」のみ。

反物質炉には搬入しかできない。搬出は不可。

DMかまどは通常かまどと違い、上面・下面・側面といった縛りがなく、どの面からでも搬入・搬出が可能。ただし搬入は「精錬可能なアイテム」および「かまどの燃料に使えるアイテム」のみ可能。また予備スロットは材料にのみ対応、燃料は下スロット1枠しか搬入余地がないので64個以上運び込むとこぼれる。木パイプを使っての搬出は、右側の精錬結果欄に置かれたアイテムのみ可能。

### RedPower2のチューブを使って搬入・搬出する場合

コレクターに燃料系アイテムを搬入するに際して、BuildCraft使用時のようなバグは存在しない。ただしコレクターから精錬されたアイテムを搬出する場合、RP2側で追加されたフィルターを使って搬出したい特定アイテムだけを搬出するように指定しないと、ターゲットアイコン欄に置かれているアイテムの有無に関わらず、生成原料欄（右下）のスロットに置かれたアイテム欄を、アイテムの種類無関係に最優先で搬出してしまふ。

コンデンサーとDMかまどは、通常のかまどの搬入&搬出原則に準じる。すなわち、燃料系アイテムは設備の下面、原材料アイテムは設備の上面から搬入し、完成したアイテムは設備の側面から搬出するようにしなければならない。

反物質炉には燃料となるアイテムのみが搬入可能。充電スロットへのクラインの星の自動搬入、および自動搬出はできないようになっている。

### 稼働効率(v5.4.6)

コンデンサーを使って土をダイヤに強化変換 (1個につき)メビウス燃料2個 + 約4分  
コンデンサーを使って土を金ブロックに強化変換 (1個につき)メビウス燃料4.5個 + 約9分  
コンデンサーを使って土をダイヤブロックに強化変換 (1個につき)メビウス燃料18個 + 約35分

コンデンサーを使ってDMブロックをダークマターに強化変換 (1個につき)メビウス燃料29.13個 + 約56分  
コレクターを使ってダークマターをレッドマターに強化変換 (1個につき)約145分

練成陣でDMブロック生成     ダイヤブロック3+ダイヤ1 = (コンデンサー換算で)メビウス燃料56個 + 約109分  
練成陣でダークマター生成     ダイヤブロック4+金ブロック3 = (コンデンサー換算で)メビウス燃料86個 + 約167分  
練成陣でレッドマター生成     ダイヤブロック7+金ブロック1 = (コンデンサー換算で)メビウス燃料131個 + 約254分

反物質炉にメビウス燃料を64個溶かすと、32768EMCに変換される。  
64スタックx16溶かすと、524288EMC。

コンデンサー本体でなく反物質炉からEMC供給に頼った場合、メビウス燃料の消費は1.5倍になる計算だが、50万EMC超の反物質炉に隣接( 東西南北のみ)させて置いたコレクターとコンデンサーは、作業スピードが5倍になる。


## 賢者の石を使った等価交換について







600以上ものレシピパターンが追加されるが、その中で有用なのはほんの一握りである。

全てを紹介するのは無理なので、特に重要なものに絞って紹介する。

なお、基本的に賢者の石を使ったクラフトワークは、素材の並べ方に気を使う必要はない(自由に置いて良い)

### 賢者の石が必要ない特殊レシピ

名前	作り方	説明
(Slime Ball)		スライムボール救済用。 どうしてもスライムの湧くChunkが見つけれない人向け。

(Water Bucket)		→		レシピ作成で水を作り出す。
(Lava Bucket)		→		レシピ作成で溶岩を作り出す。 水やミルクと違ってこれは比較的的需要があるかも。
(Milk Bucket)		→		レシピ作成でミルクを作り出す。

### 素材ルート

- 土64 > 丸石16 > 粘土ブロック4
- 砂64 > 砂岩16 > 粘土ブロック4
- 砂利64 > 火打石64 > 粘土ブロック8
- ネザーラック64 > 粘土ブロック16
- 石64 > 赤レンガブロック16
- 粘土ブロック6 > 鉄インゴット1
- 赤レンガブロック4 > 鉄インゴット1
- 鉄インゴット64 > 金インゴット16 > ダイヤモンド4

### 素材ルート（その他便利レシピ）

- 鉄インゴット6 > 黒曜石3
- 金インゴット6 > 黒曜石12
- 鉄インゴット7 > 赤レンガブロック28
- 金インゴット7 > 鉄インゴット28
- ガラス6 > 雪玉18
- ガラス7 > 砂21
- ガラス8 > 氷6
- 氷6 > 雪ブロック6 > ラピスラズリ1
- 氷8 > 粘土ブロック2
- 黒曜石6 > 鉄インゴット12
- 黒曜石7 > ラピスラズリ56
- 黒曜石8 > 金インゴット4
- 焼石5 > 石レンガ5
- 焼石6 > 丸石9
- 焼石8 > 赤レンガブロック2
- 石レンガ1 = 苔石レンガ1 = ヒビ石レンガ1
- 苔石レンガ7 > 苔丸石7

### 燃料ルート

- 砂糖6 = 赤粉6 > 石炭3

砂糖7 = 赤粉7

■ 砂糖8 = 赤粉8 > 光粉2

■ 石炭6 > 火薬1

■ 石炭7 > 赤粉14

■ 石炭8 > 錬金炭2

■ 光粉4 > 錬金炭2

■ 光粉6 > 火薬2

■ 光粉7 > 赤粉28

■ 光粉8 > メビウス燃料1

■ 火薬6 > 錬金炭9

■ 火薬7 > 石炭42

■ 火薬8 > メビウス燃料3

■ 光石7 > 光粉28

■ 光石8 > メビウス燃料4

■ 錬金炭6 > 光石3

■ 錬金炭7 > 光粉14

■ 錬金炭8 > メビウス燃料2

■ メビウス燃料7 > 錬金炭28

■ メビウス燃料8 > 光石16

### 便利レシピ (ブロック系)

■ 土4 + 種4 > 草ブロック20

■ 丸石4 + 種4 > 苔石8

■ 丸石4 + 腐肉4 > ネザーラック8

■ ネザーラック8 > 粘土2

■ 砂2 + 糸2 + 光粉2 > ソウルサンド36

■ ソウルサンド8 > 粘土1

■ 各種ハーフブロック8 > 各種ブロック8

### 便利レシピ (植物系)

■ 木材6 > 紙3

■ 木材7 > 小麦の種7

■ 小麦の種8 > 小麦4

■ 通常苗木1 = 黒杉苗木1 = 白樺苗木1

■ 通常原木1 = 黒杉原木1 = 白樺原木1

■ (各)苗木8 > (各)原木4

■ (各)原木6 > (各)苗木12

■ 通常原木8 > スイカ2

■ 黒杉原木8 > カボチャ2

■ 白樺原木8 > カボチャ2

■ パン8 > リンゴ4

■ 小麦6 > サトウキビ6

■ 小麦7 > 小麦の種14

■ 小麦8 > 茶キノコ2

■ 茶キノコ1 = 赤キノコ1

茶キノコ3>黄色い花6

- 
- 赤キノコ3>赤い花6
- 茶キノコ6 = 赤キノコ6>カボチャ3
- 茶キノコ8 = 赤キノコ8>スイカ4
- サボテン6>原木3
- サボテン7>通常苗木7
- サボテン8>スイカ1
  
- 黄色い花1 = 赤い花1
  
- 黄色い花2>小麦の種2
- 黄色い花4>茶キノコ1
- 黄色い花6>リンゴ1
- 黄色い花8>カボチャ1
  
- 赤い花2>小麦の種2
- 赤い花4>赤キノコ1
- 赤い花6>リンゴ1
- 赤い花8>スイカ1
  
- カボチャ1 = スイカ1
- カボチャ2 = カボチャの種8
- カボチャ6 = 黄色い花48
- カボチャ8 = 茶キノコ12
  
- スイカ6>リンゴ8
- スイカ8>赤キノコ16

### 便利レシピ(トラップタワー系)

- 腐肉3>羊毛(赤)1
- 腐肉6>生豚肉1
- 腐肉7>丸石7
- 腐肉8>紙4
  
- 羽根4>生鶏肉1
- 羽根6>羊毛(白)3
- 羽根7>糸14
- 羽根8>卵1
  
- スライムボール6>羽根21
- スライムボール7>糸49
- スライムボール8>羊毛(緑)14
  
- 生豚肉1 = 生牛肉1 = 生鶏肉1
- 生豚肉2>腐肉12
- 生豚肉6>骨2
- 生豚肉7>スライムボール8
- 生豚肉8>エンダーパール4
  
- 生牛肉2>皮2
- 生牛肉6>骨2
- 生牛肉7>スライムボール8

生牛肉8 > エンダーパール4

- 
- 生鶏肉2 > 羽根8
- 生鶏肉6 > 骨2
- 生鶏肉7 > スライムボール8
- 生鶏肉8 > 卵4
  
- 皮7 > 牛肉7
- 皮8 > 羊毛(茶)16
  
- エンダーパール6 > 鉄インゴット3
- エンダーパール7 > 卵7
- エンダーパール8 > 黒曜石2
  
- 卵6 > エンダーパール6
- 卵7 > 鶏肉14
- 卵8 > 金インゴット1
  
- 骨6 > エンダーパール3
- 骨7 > 生牛肉7
- 骨8 > 黒曜石1

### 便利レシピ (染料系)

- 羊毛(全色)6 > 染料(各色)9
- 羊毛(全色)7 > 糸28
- 羊毛(全色)8 > 皮4
  
- 染料1 > 染料1 ( 白 > 水色 > シアン > 青 > 紫 > マゼンダ > ピンク > 赤 > 橙 > 黄 > ライム > 緑 > 茶 > 黒 > 灰 > 薄灰 > 白 )
- (各色の)染料3 > (各色の)羊毛2
  
- 染料(黒)2 > 火打石8
- 染料(黒)6 > 粘土ブロック3
- 染料(黒)8 > 石炭4
  
- 染料(赤)2 > 赤粉2
- 染料(赤)6 > リンゴ1
- 染料(赤)8 > 赤キノコ2
  
- 染料(緑)2 > 苗木2
- 染料(緑)4 > サトウキビ4
- 染料(緑)6 > エンダーパール1
- 染料(緑)8 > スイカ1
  
- 染料(茶)2 > 木材4
- 染料(茶)6 > 原木3
- 染料(茶)8 > 茶キノコ2
  
- ラピスラズリ6 = > 氷36
- ラピスラズリ8 = > 黒曜石1
  
- 染料(ライム)6 > サボテン6
- 染料(ライム)8 > スイカ1

染料(黄)2 > ソウルサンド8

- 
- 染料(黄)6 > 卵1
- 染料(黄)8 > 黄色い花4
  
- 染料(橙)2 > ソウルサンド8
- 染料(橙)4 > 黄色い花2
- 染料(橙)6 > 卵1
- 染料(橙)8 > カボチャ1
  
- 染料(ピンク)2 = カボチャの種2
- 染料(ピンク)6 = 生豚肉2
- 染料(ピンク)8 = 赤い花4
  
- 染料(白)6 > 骨2
- 染料(白)8 > 砂糖8
  
- 染料(シアン)6 > ラピスラズリ2
- 染料(シアン)8 > 氷16
  
- 染料(水色)6 > 氷12
- 染料(水色)8 > 石炭4
  
- 染料(紫)6 = 染料(マゼンダ)6 > 腐肉12
- 染料(紫)8 = 染料(マゼンダ)8 > カボチャ1
  
- 染料(薄灰)6 = 染料(灰)6 > 丸石12
- 染料(薄灰)8 = 染料(灰)8 > 石炭4

---

## 他のMODとの競合情報

Block ID 170-181, Item ID 27526 ~ 27600にアイテムを追加するMODとは競合する。  
ただしこのMODにはconfig.txtが付属しており、それをメモ帳で編集する事でアイテムIDの箇所を変える事ができる。  
(メモ帳などで開いて、該当箇所の数字を書き換える)  
(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)

また、前提として要求される【Minecraft Forge】が多数の既存classファイルを書き換えるが、このMOD自体は既存classファイルは一切書き換えない。  
なので、【Minecraft Forge】と競合しないMODとなれば、ほとんどの場合共存ができる。

【Minecraft Forge】自体の競合する / しないに関しては、[MOD解説/Minecraft Forge](#)のページを参照の事。

---

## コメント

**コメント欄の運営・編集方針に関しては[コメント欄方針](#)を参照してください。**

このコメント欄はwikiの情報充実のため、追記がしやすいよう設けた物なので、編集が苦手な方は以下のコメントフォームへ書き込んで頂ければ有志でページに取り込みます。

**編集に関わらない質問は一切受け付けておらず、一律して削除されます。**

注意書きをよく読んで上で、[質問掲示板](#)または[非公式日本ユーザーフォーラム](#)をご利用ください。

Wikiの運営に関連する話は[Wiki運営掲示板](#)、雑談等は[非公式日本ユーザーフォーラム](#)にてお願いします。

**表示される親コメントには限りがあるので、返信の際は返信したいコメント横のチェックを付けて返信するようご協力をお願いします。**

- **R** 5.~から6.~にバージョンアップしたいときはコンデンサー、DMかまど、リレーなどの設置物はよけておいたほうがいい。あったチャンクが初期マップに戻った 手持ちなら勝手に消える 既出なら申し訳 - 名無しさん 2012-02-11 18:57:47

