

このページではbeta版以前のMODを扱います。最新版では動作しません。

[ページ前半を編集する](#)

[ページ後半を編集する](#)

## beta1.7.3までのMOD

MOD名 (MC=ModCenter)	説明	作者	Version	マルチ	動作確認の あった 本体の Version
<b>システムMOD (前提系)</b>					
<a href="#">PropertyReader</a>	一部のMODに必要。 .properties形式の外部ファイルの読み込みをサポートし、MODの設定を外部ファイルに記述できる様にする。直下の".class"ファイルx3と、「Old (v1.40)」フォルダ内の".class"ファイルx1、両方を導入する事。	Roundaround	2.0		b1.7.3
<a href="#">Minecraft Extended</a>	各IDの上限数を大幅に増やす。各種アイテムMODの大量導入時に必要だが、既存classファイルが20個近く書き換わるので競合する状況がかなり多い。取り扱い注意。【ID Resolver】とセットで使用。【ModLoader】、【PropertyReader】が必要。 <a href="#">解説はこちら</a>	smith_61	v0.7_07		b1.7.3
<b>システムMOD (コンフィグ系)</b>					
<a href="#">Max Resistance/Hardness</a>	各ブロックの硬度・爆発耐性を変更可能。【ModLoader】が必要。	Shockah	r7		b1.7.3
<a href="#">Mineable Bedrock!</a>	世界の最下部にある岩盤(Bedrock)が掘削可能になる。実行時は虚空(Void)への転落に注意。	YoutubeStarRobola12	-		b1.7.3
<a href="#">Diamond to Redstone texture</a>	ダイヤモンド製の道具と防具のカラーが水色から赤色に変わる。性能は変化しない。	leosiden	-		b1.7.2
<a href="#">TeleportSigns</a>	看板に特定構文+座標を書き込む事で、転送装置として機能させられるようになる。各種構文については左記Forumを参照のこと。	TLUL	1.73		b1.7.3
<a href="#">Throw That Brick!</a>	レンガを投げて相手にダメージを与えられる様になる。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。	Shockah	r4		b1.7.3
<a href="#">Alexm42's Mods</a>	既存の設定範囲内でのレシピ追加、スライムボールやチェインメール等が作成可能になる。【ModLoader】が必要。	Alexm42	v4		b1.7.3
<a href="#">Talking Creeper</a>	クリーパーが喋る様になる。ちょっと可愛い。	TheMosaicSpeaks	v1		b1.7.3
<a href="#">Ore Redistribution (HP)</a>	デフォルトでは均一に拡散している鉱石の分布を実際の鉱山の様な偏りのある分布に変更する。【ModLoader】、【PropertyReader】が必要。	djoslin	v2		b1.7.3
<a href="#">Web Generation</a>	b1.7.3以前でもクモの巣ブロックがマップ上に自然生成される。【ModLoader】が必要。	DaftPVF	1.7.3		b1.7.3
<a href="#">Infinite Lava Source</a>	水で無限水源が作れるのと同じように、溶岩でも無限溶岩源が作成できるようになる。	arms for sale	-		b1.7.3
<a href="#">Grass Spawning</a>	新規ワールド作成時の初期リスポン地点が砂ブロックから草ブロックに変更される。	Zillionair1	1.7.3		b1.7.3
<a href="#">Refreshing Beds</a>	ベッド使用時に体力が全回復するようになる。	Woot	-		b1.7.3
<a href="#">Slipperier Ice</a>	氷ブロックの滑り具合を超強化する。スケートの真似事も可能に。	Kyle Crafty	v1.0		b1.7.3
<a href="#">Un-Nerfed Fire</a>	炎の延焼速度&範囲を早くする。b1.5_01以前よりも更に延焼スピードが速い。	ManillaFace	1.7.3		b1.7.3
<a href="#">Dispenser mod</a>	ディスペンサーの中身が減らなくなる。永続的に稼働するダンジョントラップを作りたい場合などに。【ModLoader】が必要。	Calandiat	v2.0		b1.7.3
<a href="#">Heal On Easy</a>	難易度EasyでもPeacefulの様に徐々に体力が回復するようになる。但し回復速度はかなり遅い。【ModLoader】が必要。	DaftPVF	1.7.3		b1.7.3
<a href="#">GlowingOre</a>	指定したブロックが明かりの無い中でもはっきり見えるようになる。cfgファイルで細かい設定が可能。【ModLoader】が必要。	mexifelio	v1		b1.7.3
<a href="#">Revive button</a>	死亡時、その場復活が選択できるReviveボタンを追加する。	Tundmatu	1.1.1		b1.7.3
<a href="#">Time Save revived</a>	アイテム製作や精錬時に手に入るアイテム個数が全て通常の2~4倍になる。	Will.Eze	v1		b1.7.3
<a href="#">SurvivalCraft</a>	モンスターの知能が大幅に強化され、PC同様にブロックを掘れる様になる。家も普通に破壊されるので導入時はセーブのバックアップ推奨。【ModLoader】、【Mod Options API】が必要。	Clintonxa	v0.6b2		b1.7.3

<a href="#">Desert Unleashed</a>	どこまでも砂漠が続くワールドが生成されるようになる。水は地下にしか生成されず、木はごく僅かにしか存在しない、【ModLoader】が必要。	lemonszz	v1.2	b1.7.3
<a href="#">End of Time</a>	昼間でも薄暗く、見渡す限り砂漠 + 溶岩の海な終末感漂うワールドが生成される。詰まないようにプレイヤーには開始時に苗木と骨が支給される。	acid1103	v1.0	b1.7.3
<a href="#">Hell On Earth</a>	夜になると世界がネザー化して地獄のような様相を示し、朝になるとまた元に戻るようになる。変化時の処理が非常に重く、かなりのマシンパワーが要求されるのが難点。	TheNamekMod	-	b1.7.3
<a href="#">No Big Trees</a>	巨大な樹が生成されなくなる。	Zillionair1	1.7.3	b1.7.3
<a href="#">No Lakes</a>	池・地底湖・溶岩溜まりが生成されなくなる（ただし海は生成される）。	Zillionair1	1.7.3	b1.7.3
<a href="#">PhoenixTerrainMod</a>	旧BiomeTerrainMod、好みの地形をiniで設定できる、この設定は新しく作られる地形に適用される。作者の諸事情につき、MOD開発引退 & 更新終了が宣言された。	R-T-B	Final	b1.7.3
<b>大規模MOD</b>				
<a href="#">ExtraBuildCraftPipes</a>	BuildCraft拡張MOD、挿入、抽出、反転の三種類の新しいパイプを追加。現在はblakmajik氏が*Unofficial版*として更新を引き継いでいる。【BuildCraft】が必要。	leftler	2.0.1.2	b1.7.3
<a href="#">BuildCraft(Pump)</a>	BuildCraft拡張MOD、水や溶岩を汲み上げるポンプ装置を追加。【BuildCraft】が必要。	Hawkye	1.7.2.1	b1.7.2
<a href="#">Logical Gates</a>	レッドストーンを用いた論理回路用の機構（基本）を追加する。【Minecraft Forge】が必要。	MoareAI	v4.1.2	b1.7.3
<a href="#">Digital Functions</a>	レッドストーンを用いた論理回路用の機構（応用）を追加する。【Minecraft Forge】が必要。	MoareAI	v3.1.2	b1.7.3
<a href="#">Lightbulb</a>	電球を追加する。【Minecraft Forge】が必要。	MoareAI	v1.0.2	b1.7.3
<a href="#">Industrial Craft</a>	旧IndustrialCraft、IC2への以降に伴いv8.55_02で開発終了が宣言された。IC2との互換性はなく、相互のセーブデータ引継ぎはできない。【ModLoader】、【ModLoaderMP】が必要、任意で【AudioMod】が導入可能。インストール手順については、 <a href="#">MODのWiki</a> にあるDownloadのページを参照。v8.55_02現在、REバッテリー関連品目が正常に動作しない不具合がある。有志による修正パッチが出ているので適用の事、 <a href="#">Sorha2's Bug Fixes</a>	Alblaka	8.55_02	b1.7.3
<a href="#">MediateCraft</a>	化学クラフト。導入すると地下に石英その他の鉱石が生成されるようになり、様々な薬品・化学物質・武器、その他膨大な量のアイテム & ブロックが作成可能になる。BlockIDの使用数が多い(70超)が、SpriteIDは消費しない。【ModLoader】、【AudioMod】、【PropetryReader】、【GuiAPI】、【ScotToolsAPI】、【ItemSpriteAPI】、【ID Resolver】が必要。Forumにレシピ一覧が無いので【Recipe Book】もほぼ必須。	utakataJ6	v1.9.7	b1.7.3
<a href="#">Mine and Magic</a>	ゲーム「Might and Magic」に登場するアイテムおよびモブを大量に追加し、魔法システムの導入や地形環境の再現、レベル制までを追加する超大型MOD。非常に力の入ったMODな反面、Minecraftのシステム根幹部に手を入れているため <b>【ModLoader】を含めたほぼ全ての他MODと競合する、要パニラに直接導入。</b>	BIOPopcorn pi_max jmiao	v1.32	b1.7.3
<a href="#">MineEssence</a>	魔法システム導入。杖や魔術書を発動具に、MPでなく各属性のルーン（消耗品）を消費して行使する。ルーンは各地に生成される神殿などで収集可能。上級魔法を使うには何度も魔法を使って経験値を貯め、魔法レベルを上げる必要がある。 <a href="#">詳しい解説はこちら</a>	yofreke	V1r3	b1.7.3
<a href="#">NamCraft</a>	ベトナム戦争をモチーフにしたMOD。ただし銃火器だけに限らず、モブや食材アイテム、新樹木や泥・アスファルトといった新ブロックなど、多岐に渡る要素を大量に追加する。【AudioMod】が必要。 <a href="#">このMODのwiki</a>	bracomadar	1.06	b1.7.3
<a href="#">Nether Update</a>	新樹木、新鉱石、新モブ、新ワークベンチ、新レシピなどを加え、ネザーのコンテンツを大幅に拡充させる。個々の要素こそ違えどMODの方向性としてはNetherCraftもこれも同じ傾向を持つ。【Modloader】が必要。 <a href="#">MODのWiki</a>	fish2	v0.7.1	b1.7.3
<a href="#">ZeldaCraft</a>	ゲーム「ゼルダの伝説」に登場するアイテムやモブを多数追加する。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	Gidding	v0.4	b1.7.3
<a href="#">東方箱世界</a>	同人ゲーム「東方Projectシリーズ」をモチーフにした新Dimensionを追加する。新地形・新モブ・新アイテムなど、追加要素は多岐かつ非常に多い、v0.0.4 現在作成途上で「紅魔郷Dimension」「妖々夢Dimension」がある。ポータル作成方法は付属のReadmeまたはニコニコ動画の <a href="#">紹介動画</a> を参照の事。	Nuclear	v0.0.4	b1.7.3

<a href="#">Aether Extended</a>	別作者によるAether Modの拡張パッチ。GUIやアイテムバーなど、システム面の機能や使いやすさを改善・拡張する。【Aether Collaboration Mod】が必要。 <a href="#">詳しい解説はこちら</a>	Penumber	v1.2	b1.7.3
<a href="#">Artefacts</a>	別作者によるAether Modの拡張パッチ。更なるモブやアイテム、ダンジョンの報酬アイテムを追加する。【Aether Collaboration Mod】が必要。 <a href="#">詳しい解説はこちら</a>	Penumber	v1.5	b1.7.3
<a href="#">Biosphere Alternate Dimension</a>	Risumugi氏のBiosphereをリスペクトして作られたMOD。使用する事で通常世界とBiosphere世界を交互に行き来できるBiosphere Teleporterを追加する。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。任意で【Item Rarity】も導入可。	Shockah	r2	b1.7.2 (b1.7.3)
<a href="#">Flat Land's Dimension</a>	どこまでも平坦に草ブロックが敷き詰められた新Dimension「フラットランド」を追加。そこ通常世界を瞬時に行き来できるテレポーターアイテムを追加する。検証や実験向け。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。	Vangoule273	-	b1.7.3
<a href="#">Ice Mod</a>	新Dimension「アイスネザー」を追加する。雪ブロックで作ったゲートに、(ラピスラズリブロック+火打石)で作った着火器具を使う事でポータル起動。【ModLoader】、【AudioMod】、【ShockAhPI】が必要。	JabJabJab	V.1.6_02	b1.7.3
<a href="#">Mars Planet Mod</a>	新Dimension「火星」を追加する。同Modで追加されるレッドストーンブロックで作ったゲートに、同じく追加されるレッドストーンオーブを使用する事でポータルが作れる。「The Moon」とは共存可能だが、呼吸の為に別個専用の宇宙服がまた必要。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。	TheMorfeus	alpha 1.2	b1.7.3
<a href="#">Sky Dimension</a>	Sky Dimensionにアクセス可能になる。手に羽根を持った状態で通常のネザーポータルを潜るだけで良い。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。	Shockah	r2	b1.7.2
<a href="#">The Moon</a>	新Dimension「月」に行けるようになる。ポータルの作成&起動には同Modで追加されるチーズブロックとスクリュードライバーが必要。また月では同じく同Modで追加される宇宙服を着ていないと息が出来ない。【ModLoader】、【ShockAhPI(r5)】が必要。	sutr90	v1.1	b1.7.3
<a href="#">You are a Chicken</a>	プレイヤーの見た目が鶏に変化。外見と声のみ変化するバージョンと、更に追加で鶏の軟着陸能力も付与するバージョンがある。	Aurora	1.7.3v2	b1.7.3
<a href="#">You Are the Creeper</a>	PCがクリーパーに変容する。それに伴って自爆攻撃や他のモンスターと友好関係を結ぶことが可能となり、同時に新たな敵モブである採掘者が追加される。ほぼ別ゲーになるため、バックアップ推奨。【ModLoader】が必要。	Rotten194	0.61	b1.7.3
<b>アイテム追加系1</b>				
<a href="#">Alchemy</a>	銀や鉛などの新鉱石、錬金術用の作業台や器具、更には地火風水の四元素オーブやそれらを使った魔法の道具など、非常に大量かつ本格的な錬金術レシピを追加する。【ModLoader】が必要。	zerix807	v1.01	b1.7.3
<a href="#">Extended 2x2 Crafting</a>	2×2の製作画面で作れるアイテムを追加する。追加アイテム数がかなり多いので、他MODとの互換性に注意。【ModLoader】、【MinecraftForge】が必要。	GreyAcumen	V7r0	b1.7.3
<a href="#">GeoCraft</a>	マップ生成時に花崗岩、玄武岩、大理石、石灰岩、錫、銅など、リアリティ重視の様々なブロック&鉱石が追加される他、既存の鉱石の性質も“より現実に沿った”ものに変更する。【ModLoader】が必要。	Zaikyu	V 1.1.1a	b1.7.3
<a href="#">GeoTools</a>	上記GeoCraftの拡張アドオン。GeoCraftで追加された様々な石・鉱石を使ってツールを作成できるようになる他、既存ツールのレシピもより性能に沿った難易度に変更する。【GeoCraft】が必要。	Zaikyu	V 0.2	b1.7.3
<a href="#">Xithyr</a>	火打石で作れる炎の剣、炎の杖、炎の槌や、食べると回復するファイアボール、新モンスター“ファイアデーモン”など、炎関連の要素を追加する。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	FjompemAlbin	2.2	b1.7.3
<a href="#">Battleaxe</a>	木・石・鉄・金・ダイヤ製のバトルアックスを追加する。剣より強力だが素材も大量消費。	TheSkinSamauri	-	b1.7.3
<a href="#">Obsidian Tools</a>	黒曜石を材料に各種ツール&アーマーを作成できるようになる。既存classファイア多数使用。採掘速度=ダイヤと同程度 耐久度=ダイヤと同程度 攻撃力=全モブ1HitKill級 【ModLoader】が必要。	matt035	v2	b1.7.3
<a href="#">RuneCraft Pack 1</a>	オンラインゲーム「Runescape」に登場する武器防具を追加する。青銅・鋼鉄・ミスリル・アダマンタイト・ルーン・ドラゴン・黒曜石・大理石製の各種装備が追加。【ModLoader】が必要。	Kill4Life97	v1.8.13	b1.7.3
<a href="#">Trident</a>	金インゴット7個を使って強力な武器トライデントを作成できるようになる。	TheSkinSamauri	-	b1.7.3

<a href="#">Lanterns &amp; more</a>	ランタン、ランプ、懐中電灯といった、それぞれに光度や作用の異なる、手持ち可能な携帯照明を追加する。【ModLoader】が必要。	lkz1618	-	b1.7.3
<a href="#">Lightning Sword</a>	任意点で落雷を発生させる稲妻の剣を追加、手軽に雷クリーパーが見れる。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要。	Shockah	r4	b1.7.3
<a href="#">Pokeball Mod</a>	投げると命中したモブを捕獲し、もう一度投げると開放できる、モンスターボールを追加する。【ModLoader】が必要。	Pav9495	-	b1.7.3
<a href="#">Swordof A Mod</a>	死の剣、氷の剣、葉の剣、魚の剣などなど、使えるものから微妙なものまで、様々な種類の剣を追加する。【ModLoader】が必要。	SuperPickaxe	-	b1.7.3
<a href="#">Backpack</a>	Rキーで開ける拡張インベントリを追加するバックパックと、256本の矢を収納できる矢筒を追加。どちらも防具スロットの胸部位に装着しないと使えないのが難点。【ModLoader】が必要、任意で【Gui API】も導入可。	Shockah	r3	b1.7.3
<a href="#">Chest Web</a>	空間を越えて繋がる黒曜石チェストを追加。どこからでも単一のストレージにアクセスできる。【ModLoader】、【ShockAhPI】が必要、任意で【Item Rarity】も導入可。	Shockah	r7	b1.7.3
<a href="#">Magic Chest</a>	アイテム吸引や放出、自動ソート機能の他、別途作成したDVDを入れる事でアイテム（鉄など）の精錬、チェストにチェスト内に入っているアイテムの共有、チェスト内にある道具から音を出す（複数可）、道具を直す、チェストの上部1ブロック分を掘る、近づくるとチェストに入っている回復アイテムの分プレイヤーを回復する、チェストを中心として半径4ブロック分の落ちたアイテムを吸い込む、チェストをゴミ箱にする（指定したアイテムを消さないようにする機能可）、クリーパーやTNTによるチェストの破壊を防ぐなど、複数の機能を発揮するようになるマジックチェストを追加する。【ModLoader】が必要。	Aero96	v0.9.1	b1.7.3
<a href="#">The Washing Machine Mod</a>	洗濯機と石鹸(骨粉から作成)を追加、色つきウールの色を落としたり、防具を洗って修理できたりする。水のすぐ傍に置く必要あり。【ModLoader】が必要。	crazyputje	v1.4	b1.7.3
<b>アイテム追加系2</b>				
<a href="#">Machine Craft</a>	地面を隆起させるGround Pull-up、乗ると上空に打ち上げられるJump Block、雨を降らせるWeather Machine等、多種多様なマシンブロックのレシピを追加する。【ModLoader】が必要。	Will.Eze	v1.1.1	b1.7.3
<a href="#">Super Launch Pad</a>	踏んだモブを現在向いている方角に凄まじい勢いで水平に吹っ飛ばすランチャーパッドを追加する(移動距離約40マス&ほぼ一瞬) 【ModLoader】が必要。	jssoft	-	b1.7.3
<a href="#">Trapcraft</a>	火の罠、針の罠、マジックミラー、落とし穴など、レッドストーン入力で作動する様々なトラップを追加するMOD。【ModLoader】が必要。	llama66613	v0.2	b1.7.3
<a href="#">Cannon Mod</a>	全自動TNT砲台のためのキャノンブロック及びTNTディスペンサーの他、不可視の障壁を展開するフォースフィールドブロック、反重力を発生させるグラビティブロック、等々を追加する。	physcoheadshot86	1.7.01	b1.7.3
<a href="#">Catapult Mod</a>	爆発を起こす巨石を射出するカタパルトとその巨石を追加する。巨石は6種類あり、それぞれ威力が異なる。【ModLoader】、【ModLoaderMP】が必要。	NanoTom	v1.1	b1.7.3
<a href="#">Mass Destruction</a>	スーパーTNT、クラスターTNT、地雷といった強化型TNTに加え、幾つかの整地用機械、そして携帯式TNTカノンやTNT噴水といったアブないアイテムを多数追加する。【ModLoader】が必要。	Will.Eze	v1.0.4	b1.7.3
<a href="#">Ye olde minegunner</a>	フロントロックピストルやラップ銃など、非近代の古式銃およびその弾のレシピを追加する。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	just_dont_do_it	1.7.3	b1.7.3
<a href="#">Minecart Elevators</a>	マインカートを真上に垂直走行させるエレベーターレールを追加する。動作にはレッドストーン入力が必要、1.8.1対応のは下記のRaliCraftにサルベージされた。【ModLoader】が必要。	DizzyDragon	v0.91	b1.7.3
<a href="#">Travelcraft</a>	ヘリコプター、軽自動車、高速ボートの作成レシピを追加する。製作はそれなりに大変。【ModLoader】が必要。	xcxy	v0.1.2	b1.7.3
<a href="#">Colorful Redstone</a>	レッドストーンパウダー、トーチ、リピーターを染料で染められるようになる。全16色。【ModLoader】が必要。	TheCreators	v1.2	b1.7.3
<a href="#">ElectricTorch</a>	レッドストーン回路でON/OFFを切り替えられる松明を追加。【ModLoader】が必要。	burnner_	v1.0.1	b1.7.3
<b>アイテム追加系3</b>				
<a href="#">Ceiling stairs</a>	既存のブロックに様々な形のバリエーションを追加する。【ModLoader】が必要。	Kaevator	v2.1	b1.7.3

<a href="#">Colored Block Mod</a>	木材・石・丸石ブロックを染料で染められるようになる。全8色。	Superusername987	2.0	b1.7.3
<a href="#">Compressed Redstone</a>	レッドストーンパウダーからレッドストーンブロックを作れるようになる。インテリア向け。【ModLoader】が必要。	TehKrush	r4	b1.7.3
<a href="#">Hedges &amp; Shears</a>	葉ブロックを回収、様々な形に刈り込んで生け垣にできる大鋏を追加する。【ModLoader】が必要。	Kaevator	v1.1	b1.7.3
<a href="#">Microcubes</a>	縦・横・高さが1/2、8個で1個のブロック相当なマイクロキューブ、およびそれを生み出す為のハンマーと金床を追加する。インテリア向け。【Modloader】が必要。	Elarnon	0.4.2	b1.7.2
<a href="#">Scaffolding</a>	建築現場の足場的なブロック（木と鉄の2種類）と、それを壊すためのレンチを追加する。【ModLoader】が必要。	quaffle97	v2.3	b1.7.3
<a href="#">Better stained glass</a>	繋ぎ目消し効果が適用された色ガラスおよび各種ブロック（16色）を追加する。複数のMODを順番に導入する必要がある。かなり手順が複雑なので左記フォーラムをよく熟読の事。	tmim2	-	b1.7.3
<a href="#">Chandeliers Mod</a>	各種ブロックで作れるシャンデリアを追加する。インテリア向け。【ModLoader】が必要。	Cassian	v1.3.1	b1.7.3
<a href="#">SafetyCraft</a>	あなたの家をモンスターから守る！高圧電流フェンスを追加する(見た目は木のフェンス)。感電注意。【ModLoader】が必要。	Rusty	-	b1.7.3
<a href="#">MobHeads!</a>	動物やモンスターの頭を模した、生首ブロックのレシピを追加する。	Spitman2	V2	b1.7.3
<a href="#">Full RGB Colored Wool</a>	羊毛ブロックと合成すると1677万7216色の色を表現できるようになる特殊染料、およびそれを使って指定フォルダに入れたpngを自動出力する「Model Factory」を追加する。【ModLoaderMP】、【Improved ModLoaderMP】、【Properties handler】が必要。	Nauja	v0.7	b1.7.3
<a href="#">X-Ray Glass</a>	覗き込む事で地下の溶岩・水・鉱石などの位置を透過して見れる透視ガラスを追加する。	sonicrage64	v1.7.2	b1.7.3
<b>モブ追加系</b>				
<a href="#">Bug Mobs</a>	蜂・ハエ・カブトムシなど昆虫が追加される。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	Cylly1512	v6.1	b1.6.6
<a href="#">Butterflies</a>	いろんな種類の蝶を追加する。虫あみで捕まえて標本にしたり、瓶に入れて飼ったりすることができる。【ModLoader】が必要。	gnatpat	v1.3.1	b1.7.3
<a href="#">Dragons</a>	数種類のドラゴンを追加する。非常に難易度が高いものの、生肉・魚で飼い慣らして騎上する事が可能。またドロップする竜鱗で剣を作れることもできる。【ModLoader】、【AudioMod】、【Turbo Model Thingy】が必要。	thehippomaster21	v2.4.2	b1.7.3
<a href="#">Elemental Slimes</a>	火・樹・闇・風・水・鉄といった、各種属性スライムを追加する。【ModLoader】が必要。	Yelik	V a4.1	b1.7.3
<a href="#">Mobs+</a>	猿、ゾウ、シマウマ、ゼブラ、ネズミ、クラゲといった、中立の動物モブを追加するMOD。【ModLoader】、【AudioMod】、【Turbo Model Thingy】が必要。	nivangerow	v0.174_01	b1.7.3
<a href="#">The Shroud</a>	敵性モブとして、1.8で追加のEndermanに良く似た名状し難き影絵の魔物を多数追加する。えげつないモブが多い。	Niceonegunit	1.3	b1.7.3
<a href="#">Tree Spirit</a>	使役可能なモブとして木人を追加する。KodaichiZero氏のとの違いは、新樹木としての精霊の木、敵対モブやボスモブの追加もあるなど。【ModLoader】が必要。	zzBlueyzz	v5	b1.7.3
<a href="#">The Slime Mod</a>	森スライムや洞窟スライムなど、Y=16以下でない場所にも湧く新種のスライムを追加する。【ModLoader】対応。	mitchturn	v0.3	b1.7.3
<a href="#">ChickenMen</a>	鶏が鶏男に置き換わり、羽根および卵の代わりにケーキを落とすようになる。	CrunchyCat	v1.6	b1.7.3
<a href="#">Cyclops Mod</a>	頭部以外への攻撃には無敵な、一つ目巨人サイクロプスを追加する。ただし出現率はあまり高くない。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	FjompénAlbin	v1	b1.7.3
<a href="#">The Bellthorn</a>	敵対モブとして巨大食人花を追加する。球根を持っていると攻撃してこない、種を与えると飼いつらされて青色化する、等の特徴がある。【ModLoader】が必要。	KodaichiZero	V3	b1.7.3
<a href="#">The Herobrine Mod</a>	b1.6.6までジョークで追加されていた恐怖の隠しモブ、Herobrineを追加する。ただしレアモブであり基本的に出現率は低め。【ModLoader】が必要。	ghiiirocker1	v1.4	b1.7.3
<a href="#">Toonlego90's Enderman Mod</a>	b1.8で追加されたエンダーマンを元に、有志がb1.7.3時代に作成したエンダーマン追加MOD。【ModLoader】が必要。	Toonlego90	v2.1_02.5	b1.7.3
<b>ファーム&amp;地形</b>				
<a href="#">Bacon Craft</a>	ベーコン、ステーキ、チーズ、パン、肉切り包丁、木のバケツなど、肉料理関連のレシピを拡充する。【ModLoader】が必要。	DarkTwisterr	1.5.1	b1.7.3

<a href="#">BaitBox (HP)</a>	入れる餌（食物・骨・カボチャetc.）によって特定のAnimalを誘引したり追い払ったりできる餌箱を作れる。【ModLoader】、【PropertyReader】が必要。	djoslin	-	b1.7.3
<a href="#">Beekeeping</a>	養蜂システムとそれに関連するアイテム、ハチミツを使ったレシピを追加。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	Nandonalt	v1.5	b1.7.3
<a href="#">Fisherman</a>	導入するとマップ生成時にランダムで釣堀が形成されるようになる。同じく追加される高級釣竿を使うと、バイオームに応じた様々な魚を釣り上げ可能。【ModLoader】が必要。	leo_swiss	v0.2	b1.7.3
<a href="#">VILECRAFT</a>	モンスターを下僕として従えられる各種杖を筆頭に、幾つかの特殊な新鎧を追加する。支配下に置いたゾンビ、スケルトン、ゾンビピッグマンには鎧を着せて強化する事もできる。	NtropicZerg	v2.0.1	b1.7.3
<a href="#">Wolves Extended</a>	狼の種類のパリエーションやバックパックなどの装備品の追加、命名や交配システムの実装など、狼の飼育要素を大幅に拡張する。【ModLoader】が必要。	Nandonalt	1.5	b1.7.3
<a href="#">CookieCraft</a>	クッキー系を主とした大量のお菓子+ユニークなモブを追加する。ココア豆を大量に使用するので、 <a href="#">Nature Overhaul</a> も合わせて導入するのが望ましい。【ModLoader】、【AudioMod】が必要。	nivangerow	v2.2	b1.7.3
<a href="#">MoreFlowers</a>	ラベンダーやハイビスカスなど、七種類の新しい花を追加する。【ModLoader】が必要。	TehKrush	v1.2_3	b1.7.3
<a href="#">Nummy Noms</a>	様々なお菓子のレシピを追加する。【ModLoader】が必要。	Kyle Crafty	v4	b1.7.3
<a href="#">SandwichCraft</a>	サンドイッチ関連のレシピの他、塩が入手できる岩塩(鉱石扱い)、新作物としてのトマトとレタスの追加、牛が革だけでなく牛肉もドロップ、といった変化を追加する。	Chao	v0.451	b1.7.3
<a href="#">Battle Towers</a>	マップ生成時にランダムでスポナーブロックだらけ+最上階にボスのタワーが形成されるようになる。現在はfreakstitch氏により*UNOFFICIAL版*の更新が続けられている。【ModLoader】が必要。	KodaichiZero	v9	b1.7.3
<a href="#">Biome Caves</a>	マップ生成時に、寒冷バイオーム下の洞窟は氷ブロック、砂漠バイオーム下の洞窟は砂岩ブロックで作られるようになる。【ModLoader】が必要。	hogofwar	v3	b1.7.3
<a href="#">Epic Dungeons</a>	ゴールド、コバルト、ブラッド、難易度に応じた三種類のスポーン部屋を新たに追加する。【ModLoader】が必要。	MasterDeity	V 1.1	b1.7.3
<a href="#">ICE AGE MOD</a>	寒冷バイオーム特有のモブや樹木、アイテムを多数追加する。ただし寒冷バイオーム自体は範囲拡大したり仕様が変わったりしない。【ModLoader】、【AudioMod】、【ScotToolsAPI】が必要。	Halio344Gaming	v1.1	b1.7.3
<a href="#">MarbleCraft</a>	マップ生成時に土や石に混じって大理石が配置されるようになる。大理石製のハーフブロックや階段も作成可能。【ModLoader】が必要。	Error502	v2.1	b1.7.3
<a href="#">The Seasons Mod</a>	マイクラフト世界に春夏秋冬の概念を導入する。新規にワールドを作り直す必要はなく、既存のワールドにも適用可能。【ModLoader】、【ScotTools API】が必要。	Nandonalt	v1.34	b1.7.3

## 版1.5\_01以前（トロッコバグ・水流エレベーター修正前）

### 公式で実装、もしくはその機能が再現されたMOD

修正系MOD		作者	Version	動作確認のあった本体のVersion
<a href="#">MrMMods</a>	BetterLight,BetterGrass,Simplemapの3つの機能を加える。 b1.6よりMinecraft本体のオプションにBetterLightと同等の機能が搭載された。	<a href="#">mrmessiah</a>	1.8.1	b1.2
<a href="#">Stop Resizing UI</a>	ウィンドウサイズによってユーザーインターフェイスの大きさが変わらないようにする。作者多忙につき有志が代行アップデートしている。 b1.5よりMinecraft本体のオプションに同等の機能が搭載された。	<a href="#">Assassians4hire</a>	0.2	b1.3_01
<a href="#">McRegion</a>	chunkデータの読み込みを効率化することで、プレイ中に起きるラグを低減する。セーブデータのフォーマットが変更されるので注意。 b1.3で公式に組み込まれた。		5	b1.2_02
<a href="#">Minecraft World Namer</a>	worldに名前を付けられるようにする。 b1.3より本体機能に導入された。		0.7	b1.2_01
<a href="#">More Worlds</a>	world保存枠を5つ増やす。 b1.3よりworld保存数の制約がなくなった。		1.2_01	b1.2_01
<a href="#">Worlds Omega</a>	world保存枠の数・並びなどを自由に換えられるようになる。 b1.3よりworld保存数の制約がなくなった。		1.0	b1.2_01

MOD名と説明		作者 (MC=ModCenter)	Release Version	動作確認 のあった 本体の Version
<b>導入の前提となるMOD</b>				
<a href="#">Spawnlist utility library</a>	一部のMODに必要。MODによる気候毎のモブ生成リストの書き換えが可能となる。	<a href="#">303</a>	b1.3_01v1	b1.3_01
<b>システム系MOD</b>				
<a href="#">Better Skies (Forum)</a>	雲の高さ、太陽や月の大きさ・テクスチャを変更可能にする。 <a href="#">PropertyReader</a> が必要。	<a href="#">Roundaround(MC)</a>	2.0	b1.4_01
<a href="#">CAF-mod</a>	光と霧の処理を調整し、プレイ中のFPSを向上させる。低スペックPCでのプレイに効果有り。 <a href="#">Optimine</a> との連動版も公開されている。	<a href="#">sweafa</a>	1.0	b1.5_01
<a href="#">Chat Logger</a>	チャットのログをテキストファイルに保存できるようにする。	<a href="#">wd1966</a>	b1.5	b1.5
<a href="#">GLSL Shaders</a>	トゥーンレンダリングや視差マッピング等、GLSLシェーダによる特殊なレンダリングを実装する。視界のぼかしによる遠近感の強調と水平線の湾曲描写がデフォルトのシェーダになっているが、異なる視覚効果のシェーダも別に導入可能。詳しくはリンク先のForumにて。	<a href="#">daxnitro</a>	-	b1.5_01
<a href="#">Very Far Render Distance</a>	デフォルトでの最大描画距離設定であるFarよりも広い範囲を描写するVery Farを追加する。	<a href="#">gillbz</a>	1.01	b1.3_01
<a href="#">yMOD</a>	高度限界がデフォルトの128から512まで上がり、超高層の地形が生成されるようになる。限界高度の変更や地形生成の限界などの設定も変更可能。詳しくは同梱のREADMEにて、セーブデータのフォーマットが変わるため、MOD導入前のセーブデータには現状適用できない。	<a href="#">yatima2975</a>	0.1	b1.3
<b>MAP生成系MOD</b>				
<a href="#">Aquos</a>	ガラスをポータルにして特殊なネザーに入ることができる。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">cooldudepoke</a>	1.0	b1.5_01
<a href="#">Flat World</a>	どこまでも平坦なワールドが生成される。地下空洞内には自動的にトーチが設置される。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">Club559</a>	2b	b1.3_01
<a href="#">Ice Mod</a>	雪ブロックをポータルにして氷のネザーに入ることができる。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">JabJabJab</a>	0.4_01	b1.5_01
<a href="#">Random Map Generator</a>	新ワールド生成時に好みの地形にカスタマイズ出来る。用意されたプリセットから選ぶ事も出来る。	<a href="#">codegreen</a>	2.1.1	b1.5_01
<a href="#">Ruins (ModCenter)</a>	マップに朽ち果てた遺跡風の地形が生成されるようになる。	<a href="#">d00dv4d3r</a>	6	b1.4_01
<b>ゲーム性を変更するMOD</b>				
<a href="#">Brighter Redstone Torches</a>	レッドストーントーチが15レベルの明かりを持つようにする。	<a href="#">danrox</a>	-	b1.5_01
<a href="#">Daylight Savings</a>	太陽の位置や太陽の動く速さ(ゲーム中の一日の長さ)をオプション画面から自由にコントロールできるようになる。	<a href="#">Pulseczar</a>	-	b1.4_01
<a href="#">Dispensers+</a>	ディスペンサーにマイナートーチや中身入りバケツ、TNTを入れて使用することが出来るようになる。	<a href="#">epinull</a>	10	b1.5_01
<a href="#">Handheld Torch Light</a>	手持ちのトーチが光源になる。 <a href="#">Mod Loader</a> が必要。	<a href="#">Cryect</a>	1.5	b1.3_01
<a href="#">MADNESS Mods</a>	鉱石や木材などのブロックを壊した際に出てくる素材の数を大幅に増やす。数の加減は調整可能。MODは各ブロックごとに独立している。	<a href="#">looloo1</a>	-	b1.4_01
<a href="#">Minecraft Unleashed (Forum)</a>	各種ブロック・アイテムの仕様上の制限(設置位置制限や破壊時のドロップの有無・生育限界など)を取り払う。個別に導入可能。詳しくはリンク先にて。	<a href="#">Roundaround(MC)</a>	2.32	b1.5_01
<a href="#">No Item Drop on Death</a>	死亡時にアイテムがドロップしないようになる。導入するファイルによって、リスポーン時にアイテムを持ち越すか、そのままアイテムが消失するかを選択できる。	<a href="#">Spheniscine</a>	2	b1.4
<a href="#">Slime-Away!</a>	スライムが一切スポーンしなくなる。	<a href="#">vaheg123</a>	-	b1.5_01
<b>アイテム・ブロック追加系MOD</b>				
<a href="#">Clone Machine</a>	アイテムを複製するクローンマシンを追加する。装置作動には追加アイテムのペレットが必要になる。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">Club559</a>	2.0	b1.3_01
<a href="#">FancyPack</a>	テーブルや椅子、花を植えられる鉢などのインテリアを充実させるアイテムを追加する。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">ChocolateySyrup</a>	3.5	b1.5_01
<a href="#">Light Bulbs</a>	天井に取り付けられる光度15レベルの電球を追加する。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">PROWNE</a>	1.4	b1.5_01
<a href="#">Minecarts Adv</a>	ブースターや減速機、感圧スイッチ付き線路といったトロッコに関わる設置型アイテムを追加する。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。 b1.5で同等のアイテムが追加されたが、ON/OFFで加速/減速になるパワードレールに対して、こちらは機能が分離している。	<a href="#">Feanorith</a>	1.8+	b1.5_01
<a href="#">More Beds+!</a>	各種染料で染めた羊毛ブロックを使ってベッドを作成できるようにする。	<a href="#">PROWNE</a>	1.6	b1.5_01

<a href="#">REDSTONE ADVANCED</a>	レッドストーン回路におけるAND、OR、NAND、NOR及びラッチ回路の役割を果たすブロックを追加する。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	<a href="#">Feanorith</a>	0.5	b1.5_01
<a href="#">Stained Glass</a>	ガラスと染料で色つきガラスを作成できるようにする。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。どのテクスチャパックでも利用可能。また、骨粉では染められない。	<a href="#">ChocolatelySyrup</a>	1.2	b1.5_01

## 版1.2.2以後（ハロウィーンアップデート後）

修正系MOD		Version	動作確認のあった本体のVersion
<a href="#">Restore Leaf Decay</a>	葉が枯れ落ちる動作をハロウィーンアップデート以前のように戻す。	5	a1.2.6
<b>ゲーム性を小さく変更するMOD</b>			
<a href="#">Redstone Torches give light</a>	レッドストーントーチが15レベルの明かりを持つようにする。	-	a1.2.3_04
<a href="#">OnGlass</a>	ガラスに松明を設置できるようにする。	-	a1.2.1_01
<b>地形生成を変更するMOD</b>			
<a href="#">OreVeins</a>	鉱物の配置の割合を変える。新しく作られる地形に適用される。	0.5 ALPHA	a1.2.2
<b>新しい要素を追加するMOD</b>			
<a href="#">ControllerBlock</a> (旧 <a href="#">Bridge Block</a> )	ControllerBlockに回路をつなぐことで、あらかじめ決めた範囲にブロックを設置・撤去できる。詳細はForum内動画にて。	2.0	a1.2.6
<a href="#">Chainmail Mod</a>	鉄の塊から鉄の輪x4を作り、チェーンメイルを作れるようにする。	-	a1.2.6
<a href="#">Fried Eggs, Cheese and Wooden Bucket</a>	チーズや目玉焼き・木のバケツを追加する。	-	a1.2.6
<a href="#">Recall</a>	テレポートシステムを追加。3色の石と巻物を使ってテレポートできるようにする。 <a href="#">303's Modified ModLoader</a> が必要。	1.6	a1.2.6
<a href="#">ChefCraft</a>	新しい食べ物やそのレシピを多数追加。 <a href="#">ModLoader</a> が必要。	0.9.2	a1.2.6
<a href="#">Grenade Launcher</a>	鉄と木材があれば容易に作れる爆発性の榴弾を発射するグレネードランチャーを追加するMOD。 <a href="#">Mod Loader</a> が必要。	1.3	a1.2.6
<a href="#">Mobs Killer Block</a>	石ブロック四つとダイヤモンドの剣でモンスターを即死させるブロックを作れるようになるMOD、モンスター進入防止や即席トラップタワーに使える。 <a href="#">Mod Loader</a> が必要。	1.5	a1.2.6
<a href="#">Diamond Poxel</a>	ダイヤモンドのショベル、つるはし、斧と木の棒で、掘る、切る、削るの三つ全てを可能とする万能器具を作れるようになるMOD。 <a href="#">Mod Loader</a> が必要。	1.1	a1.2.6
<a href="#">Obsidian Tools</a>	黒曜石を精練して器具の素材として使えるようにする。 <a href="#">Mod Loader</a> が必要。	1.1	a1.2.6
<a href="#">ControllerBlock</a> (旧 <a href="#">Bridge Block</a> )	ControllerBlockに回路をつなぐことで、あらかじめ決めた範囲にブロックを設置・撤去できる。詳細はForum内動画にて。	3.1	a1.2.6
<b>マルチプレイヤー向けMOD</b>			
<a href="#">Improved Chat Functionality</a>	マルチプレイヤーのチャットで、テキストの選択、コピー、貼り付け、スクロール、保存、カーソルの移動を出来るようにする。	4	a1.2.2
<a href="#">Server Browser</a>	マルチプレイヤー時のオプションに、お気に入りサーバーを保存する場所を5つ追加する。	-	a1.2.0_02

## 版1.2.1\_01以前（ハロウィーンアップデート前）

1.2.2以降のMinecraftで動く保証はありません。

<b>ゲーム性を小さく変更するMOD</b>			
<a href="#">Flint Crafting</a>	砂利x3で矢じりを製作出来るようにする。	-	a1.1.2_01
<a href="#">UnderwaterTorches</a>	水中に松明を設置できるようにする。	-	a1.1.2_01
<a href="#">Rideable Pig + Saddle Crafting</a>	豚に乗ったときに操作できるようにする。サドルを製作できるようにする。	0.2	a1.1.2_01
<a href="#">Bigger Explosions</a>	TNTの爆発力を少々上げる。	-	a1.1.2_01
<b>ゲーム性を大きく変更するMOD</b>			
<a href="#">Scroll the Sky</a>	左Ctrlキーを押している間、マウスホイールかK,Lで時間を操作出来るようにする。	-	a1.1.2_01
<a href="#">Gotta ride 'em all!</a>	サドルなしで豚・牛・羊・鶏・クリーパー・スケルトン・スパイダーに乗れるようにする。それぞれ特有の能力を持っている。	1.0	a1.1.2_01
<a href="#">Infinite Sources</a>	水・溶岩の挙動をクラシック版と同じにする。	1.0	a1.1.2_01
<b>地形生成を変更するMOD</b>			
<a href="#">Subterranean Mod</a>	完全な「地下世界」を生成するようにする。	1.3	a1.1.2_01
<b>ジョークMOD</b>			

[Stack That Mob!](#)

動物・モンスターが積み上がるようになる。

- a1.1.2\_01

[Giant Head Cheat Code](#)

ゲーム中全ての頭がでかくなる。

- a1.1.2\_01

## 編集用コメント

---

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だ上で、[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 コメントページのタグ付けの為1コメ付けます(今後コメントが増えた際にこのコメントは削除して構いません) - ecolight  
2011-08-29 23:39:49

名前: