0.0.12a

Aditivos

Blocos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rocha base JE1 BE1 | Bedrock | Base Rochosa |

* Inacessível ao jogador.
* Inicialmente referido como “pedra inquebrável”.
* Não pode ser quebrado, colocado contra ou selecionado de outra forma.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Água JE1 | Water | Água |

* Um tipo de líquido.
* Não afoga o jogador.
* É transparente.
* Espalha-se infinitamente.
* A água não funciona fora do mapa (ela não se espalhara da fronteira mundial após a geração do terreno).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lava JE1 | Lava | Lava |

* Um tipo de líquido.
* Originalmente era transparente, assim como a água.
* Debaixo da lava, a névoa é fina e de cor laranja.
* Não causa danos ao jogador.
* Espalha-se infinitamente.

Geração Mundial

Limite do Mundo

* Um oceano infinito agora envolve o mapa.
* O jogador não pode mais passar da borda do mapa.

Mudanças

Mobs

Steve Revisão 1 Humanos

* Não é mais redefinido na redefinição de nível, o que significa que não há como se livrar dos mobs agora.

Física

* Água e lava agora fluem para preencher qualquer espaço disponível abaixo ou ao lado dele.
  + Com apenas uma fonte de água, o mundo inteiro será inundado.
* Água próxima a lava produz pedra.

Geração Mundial

Novo gerador de nível

* O terreno é mais confuso com mais saliências visíveis na superfície. Agora também gera em ilha.
* O terreno sempre gera um bloco acima do nível do oceano.
* Os lagos ocorrem quando a água circundante está em um nível mais alto que o terreno.
* Toda a terra com acesso a luz solar não se tornara um bloco de grama após a geração do mundo se estiver abaixo do nível da água.
* Lagos de lava também aparecem ocasionalmente.
* Os mundos feitos antes desta versão receberão uma camada de rocha na parte inferior do mapa e um oceano ao seu redor.