**[]完成了1.3.0**

**[2022.10.21] 完成了1.2.0**

1. 修改了幽之杖和灵之杖的一些数值；微整了灵之杖的贴图。
2. 删除了小血瓶和大血瓶道具。
3. 对人物的一些属性进行了修改，详见**<人物属性更新>**。
4. 增加了两种新技能，详见**<技能更新>**。
5. 对人物的模型进行了重绘，同时也重绘了模组图标和人物选择界面的人物立绘图；微调了幽之杖、灵之杖的贴图。

**人物属性更新：**

1. 是一个怪物（幽灵），正义生物（如猪人，兔人，狸猫等）会主动攻击她；
2. 初始三维：1血（最大值可到75），20饱食度（最大值可到100），200san；
3. 基础伤害倍率是原伤害的50%；受到的伤害倍率是原伤害的135%；
4. 增加了新的状态：幽魂值，初始上限为100，无最大上限（可以无限加最大值），幽魂值上限会随着等级的变化而变化。咲灵能通过睡觉、吃月亮相关的食物的行为和在月圆之夜事件都会恢复幽魂值，使用技能会消耗幽魂值；
5. 白天掉san，黄昏/晚上/在洞穴 增san；
6. 当三维当前值和幽魂值其中一个小于25%都会进入虚弱状态。
7. 新增等级系统，可以通过杀生涨经验值，等级越高，幽魂值上限、血量上限、饥饿值上限、不死之躯技能伤害和经验值的需求也就越大。

**技能更新：**

1. 技能1-**不死之躯**：按下技能键(默认按键V键)后变成幽灵形态，在幽灵形态后的咲灵是无敌的，也无法做互动，同时也不会被任何生物发现。再按一次技能键会变回人物原形。变回原形后会产生接近于”爆炸”的效果，同时会给附近范围的生物点伤害。越接近咲灵受到的伤害越高。
2. 技能2-**魂命相连**：当咲灵血量<=0会免死并且转换为幽灵状态（也就是直接自动启用技能**【不死之躯】**）。同时也会自动回满血。

**此版本目前仅兼容饥荒DST版。**

**[2021.06.09] 完成了1.1.0**

1. Xelin模组已兼容最新的饥荒DST版和饥荒单机版。
2. 更新了新物品。详见**<新物品更新>**。
3. 更新了幽灵科技栏，可以制作咲灵的专属物品。
4. 更新了人物初始物品：玄幽石\*2。
5. 优化了人物模型、一些贴图和游戏体验。
6. 现在已将Xelin人物的中文名"小灵"改名成"咲灵"。
7. 白天掉san更猛，但是黄昏或晚上回san也更快；人物的攻击力是原伤害输出的50%。
8. 咲灵是一个怪物（幽灵）。
9. 非作者的玩家无法使用咲灵人物。

**新物品更新：**

1. 幽之杖：幽之杖取代了旧版的暗影剑。它可以用于传送，攻击伤害150（在咲灵手上输出是75）。每次攻击都会扣1san和1血(使用了传送只会扣1san)。
2. 灵之杖：灵之杖取代了旧版的吹箭，可以远程发射魔法球，魔法球伤害80（在咲灵手上输出是40），使用后会扣1san和1血。
3. 白灵帽：用于取代旧版的贝雷帽。每分钟回4san值，保暖效果和贝雷帽一样，能够隐藏自己是怪物的气息。
4. 血冥花：有80%的防御力，并且能够隐藏自己是怪物的气息。
5. 小血瓶：可以用使用自己的30点生命值合成回30生命值的小血瓶。
6. 大血瓶：60点生命值合成回40生命值的大血瓶。
7. 玄幽石：一种昂贵的材料，可用于制作幽之杖和灵之杖。

**[2018.12.07] 完成了1.0.2**

◆修整了Xelin的人物模型，以及地图图标、人物选择界面的立绘图等图片。

**[2018.11.11] 完成了1.0.1**

* 1. 修复了之前的乱七八糟的bug。
  2. 更新了升级系统，初始最大饥饿值和最大san值为20，最大生命值为1，杀死一个生物最大饥饿值和最大生命值+1，最大san值+2；最大饥饿值最高只能达到100，最大san值最高只能达到200，最大生命值最高只能达到100。
  3. 饥饿速度是之前的0.75倍。
  4. 自带以下初始物品：传送法杖，暗影刀，吹箭\*20，海象帽。

**由于1.0.0被删了所以无法确定准确日期。个人猜测大概在2018年5月份。**