

ROGUELIKE GAME Preview Beta 3.0.0

2025年5月4日 18:49

版本信息

- 版本号：Beta 3.0.0
- 适用游戏版本：1.20.90
- 预览版中新增内容仍为“开发中”状态，不代表最终品质。
- 体验预览版过程中建议打开所有实验性玩法，以确保不会出现由未开启实验性玩法导致的错误。
- 如果您遇到Bug或是想要给我们提建议，可以参考以下方式：
 - 加群（QQ）：887278270
 - 联系作者（QQ）：3145735820

以下是我们Beta 3.0.0版本中加入的内容：

不删档更新

- 由于高塔存档的特殊性，Beta 1.3.3及之后的版本均采用不删档更新，所有的新内容均可通过下载更新包在原地图更新
- 为避免存档被意外破坏，建议对原有存档进行备份后再操作
- **Beta 3.0.0 更新方法**
 - a. 删除地图文件中原有的行为包和资源包：在菜单中编辑地图，找到【附件】—【资源包】，点击【活跃】展开地图已有的资源包，展开后单击任意一个包后找到绿色的√符号单击，可以看到标题为【包信息】的界面，点击【删除】来删除资源包
 - b. 以上述方法删除所有行为包和资源包，注意此法仅仅删除该地图文件内的addon
 - c. 地图文件外还有addon文件夹，它们不需要任何处理。
 - d. 下载群文件中的【厄运之旅Beta 3.0.0 addon合集】
 - e. 在Minecraft菜单中依次编辑地图，找到【附件】—【资源包】，点击【我的包】展开列表，单击【厄运之旅——行为包】并点击激活
 - f. 将伤害显示资源包置顶，检查组件是否与下述相同，至此更新完成
 - 生物血量显示包、音乐包、资源包、全局资源
 - 行为包、脚本引擎包、函数拓展包、默认

凛风之刃

- 基础伤害 10
- 暴击倍率 1.6X
- 普通能力 击败敌人时，使自身速度等级+1（最高4级）并重置为3秒
- 武器属性 速度等级越高，造成的伤害越高
- 专属铭刻
 - 获得的速度效果持续时间增加50%且有50%概率直接获得4级速度效果
 - 武器技能生效期间若再次击杀敌人，暴击倍率+0.2X（最多1.6X），武器技能失效时清零
 - 武器基础伤害增加120%，武器技能触发时获得同等级抗性效果，武器技能生效期间免疫缓慢效果

绿宝石剑

- 基础伤害 9
- 暴击倍率 1.8X
- 普通能力 造成近战伤害
- 武器技能 消耗1个绿宝石，使5秒内武器伤害提高40%
- 专属铭刻
 - 幸运一击几率增加50%，暴击倍率+0.3X

➤ 武器技能额外消耗1个绿宝石，使5秒内武器伤害提高35%

无星之夜

- 基础伤害 14
- 暴击倍率 1.8X
- 普通能力 造成近战伤害
- 武器属性 范围伤害
- 专属铭刻
 - 距离上一次攻击所经过的时间越长，武器伤害越高
 - 武器伤害提高40%， 攻击范围增加50%

职业

- 骷髅师
 - 现在使用主要技能能为场上的铁骷髅回复40%→20%最大生命值
 - 减少了铁骷髅的生命上限
 - 现在铁骷髅被击败时，主要技能立即进入冷却状态
- 隐者
 - 现在每个空盔甲栏提供15%→10%最终伤害加成
- 爆炸狂
 - 新单职业专属宝物：强力摇动者
 - 新增被动属性
 - 造成爆炸伤害时幸运一击几率增加50%
 - 游戏开始时，你获得强力摇动者；爆炸伤害击败敌人时，重置强力摇动者的状态
 - 天赋数值调整
 - 爆炸伤害提高20%→25%
- 法师
 - 增加被动属性
 - 对同一个怪物再次造成元素伤害时，此伤害增加100%
 - 天赋数值调整
 - 元素伤害提高25%→30%

觉醒

- 爆炸狂魔
 - 原效果：爆炸范围增加40%/80%/120%，爆炸范围内每有1个敌人，造成的伤害提高10%/20%/30%
 - 新效果：爆炸范围增加40%/80%/120%，爆炸范围内每有1个敌人，造成的伤害增加40%/80%/120%
- 强化爆破
 - 原效果：爆炸伤害增加60%/120%/180%，满足一定条件时造成加成效果翻倍
 - 新效果：爆炸伤害增加100%/200%/300%，满足一定条件时造成的爆炸伤害翻倍

铭刻

- 移除铭刻：
 - 造成伤害时，有20%概率使目标获得缓慢 I 效果，持续5秒
 - 造成伤害时，有20%概率使目标获得缓慢II效果，持续5秒
 - 造成伤害时，有40%概率使目标周围6m以内的普通敌人获得缓慢III效果，持续10秒
 - 造成伤害时，有20%概率使目标获得虚弱 I 效果，持续5秒
 - 造成伤害时，有20%概率使目标获得虚弱II效果，持续5秒

- 造成伤害时，有40%概率使目标周围6m以内的普通敌人获得虚弱Ⅲ效果，持续10秒
- 造成伤害时，有20%概率使目标获得凋零Ⅰ效果，持续5秒
- 造成伤害时，有20%概率使目标获得凋零Ⅱ效果，持续5秒
- 造成伤害时，有40%概率使目标周围6m以内的普通敌人获得凋零Ⅲ效果，持续10秒
- 造成伤害时，有20%概率使目标获得中毒Ⅰ效果，持续5秒
- 造成伤害时，有20%概率使目标获得中毒Ⅱ效果，持续5秒
- 造成伤害时，有40%概率使目标周围6m以内的普通敌人获得中毒Ⅲ效果，持续10秒
- 每拥有1级抢夺魔咒，造成伤害后有7.5%概率获得1个绿宝石/钻石
- 单次伤害大于500时，有20%概率获得1个绿宝石/钻石
- 单次伤害大于1000时，获得1个绿宝石/钻石
- 造成伤害时，会消耗快捷栏7号位的1个绿宝石/钻石使武器伤害提高100%
- 武器伤害提高20%，每次暴击会使目标虚弱等级+1
- 新增铭刻
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得缓慢Ⅰ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得缓慢Ⅱ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有60%概率使目标周围6m以内的所有敌人获得缓慢Ⅲ效果，持续10秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得虚弱Ⅰ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得虚弱Ⅱ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有60%概率使目标周围6m以内的所有敌人获得虚弱Ⅲ效果，持续10秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得凋零Ⅰ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得凋零Ⅱ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有60%概率使目标周围6m以内的所有敌人获得凋零Ⅲ效果，持续10秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得中毒Ⅰ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有30%概率使目标获得中毒Ⅱ效果，持续6秒
 - 造成伤害时，有60%概率使目标周围6m以内的所有敌人获得中毒Ⅲ效果，持续10秒
 - 每拥有1级抢夺魔咒，造成伤害后有5%概率获得1个绿宝石/钻石
 - 单次伤害大于5000时，有20%概率获得1个绿宝石/钻石
 - 单次伤害大于10000时，有50%概率获得1个绿宝石/钻石
 - 造成伤害时，消耗1个绿宝石/钻石使武器伤害提高75%
 - 武器伤害提高25%，每次暴击会使目标虚弱等级+1

宝物

- 强力摇动者
 - 品质：限定
 - 效果：5次近战攻击转化为爆炸伤害
 - 冷却时间：15秒
- 紧急避险
 - 品质：传说
 - 效果：消耗5个绿宝石立即触发1次主要技能效果（无视其冷却）
 - 冷却时间：20秒
- 积水成渊
 - 品质：稀有
 - 效果：每使用1个苹果，造成的伤害增加0.6%
- 域外神匠
 - 品质：传说
 - 效果：你可以花费绿宝石镀金，镀金后的武器无法丢弃
- 再来一瓶
 - 品质：稀有

- 效果：重置当前关卡海龟的状态
- 挥金如土
 - 原效果：右键使用绿宝石/钻石获得1层状态，每层增加0.5%普通伤害
 - 新效果：切换关卡时，供奉你已有绿宝石的80%；每花费1个绿宝石，造成的所有伤害增加0.8%
 - 现在挥金如土层数不得超过绿宝石获取量的80%，达到上限后无法继续叠加层数
- 无情连击
 - 原效果：每造成1次伤害，所有伤害增加5%（最多200层），受伤时层数减半
 - 新效果：每造成1次伤害，所有伤害增加10%（最多100层），受伤时层数减半
- 火焰碎片
 - 原效果：标记5m范围内的普通敌人，你对被标记的敌人造成的火焰伤害增加75%
 - 新效果：你造成的火焰伤害增加120%
- 雷电碎片
 - 原效果：标记5m范围内的普通敌人，你对被标记的敌人造成的雷电伤害增加75%
 - 新效果：你造成的雷电伤害增加120%
- 剧毒碎片
 - 原效果：标记5m范围内的普通敌人，你对被标记的敌人造成的魔法伤害增加75%
 - 新效果：你造成的魔法伤害增加120%
- 双刃之剑
 - 原效果：每击败1个敌人，造成的伤害增加1.5%，受到伤害时每250层额外附加0.5点真实伤害
 - 新效果：每击败1个敌人，造成的伤害增加1%，受到伤害时每200层额外附加0.5点真实伤害
- 鹰眼瞄具
 - 原效果：弹射物造成的最终伤害增加75%，最终近战伤害降低75%
 - 新效果：弹射物伤害提高60%，近战伤害降低75%
- 暗箱操作
 - 原效果：武器重铸额外获得30%绿宝石
 - 新效果：武器重铸额外获得15%绿宝石
- 虚张声势
 - 原效果：生命值不小于生命上限的90%时，普通伤害增加40%
 - 新效果：生命值不小于生命上限的90%时，造成的伤害增加75%
- 融会贯通
 - 原效果：增加普通伤害，数值与角色当前经验等级有关
 - 新效果：经验等级越高，造成的伤害越高
- 羸弱之锣
 - 原效果：5m内的所有敌人受到的元素伤害翻倍
 - 新效果：8m内的所有敌人受到的伤害增加60%
- 贵气凌人
 - 原效果：快捷栏7号位每拥有8个绿宝石，造成的伤害增加15%
 - 新效果：每拥有1个绿宝石，造成的伤害增加0.8%
- 极速支援
 - 原效果：6m内每有1名角色（包括自己），普通伤害增加15%
 - 新效果：6m内每有1名角色（包括自己），普通伤害增加30%
- 鲜血圣物
 - 原效果：受到20点真实伤害，武器基础伤害增加8%
 - 新效果：减少2点生命上限，武器基础伤害增加12%

怪物

- 僵尸爆破者
 - 每次受到来自玩家的伤害，有30%概率触发爆炸装置，造成巨额爆炸伤害

- 尸壳爆破者
 - 每次受到来自玩家的伤害，有30%概率触发爆炸装置，造成巨额爆炸伤害
 - 爆炸附带剧毒
- 附魔生物
 - 强化怪等价于附魔生物，附魔生物是强化怪的另一种称谓
 - 普通敌人现在最多拥有4个附魔（强化效果）
 - 精英现在最多拥有5个附魔（强化效果）
 - 附魔种类越多的生物出现的概率越低
- 电击的强化怪
 - 每隔8秒对自身8m内的所有玩家造成一次雷电伤害
- 治愈的强化怪：
 - 原效果：受到普通伤害时，若前5秒内未受到过普通伤害，回满生命值
 - 新效果：受到普通伤害时，若前5秒内未受到过玩家造成的伤害，回满50%最大生命值
- 守护的强化怪：
 - 原效果：受到伤害时会使周围8m内的所有其他敌人回复10%最大生命值
 - 新效果：受到伤害时会使周围8m内的所有其他敌人回复6%最大生命值
- 影击的强化怪：
 - 原效果：对目标造成伤害时，额外造成1次真实伤害
 - 新效果：对目标造成伤害时，额外造成1次60%的真实伤害
- 现在轮回难度中怪物有几率装备武器和盔甲，难度越高概率越大
- 现在精英流浪者手持精英力量弓
- 现在分裂后的强化怪不会掉落战利品

关卡

- 恢复了原版的摔落伤害机制
- 提高了第一幕、第二幕掉落武器的概率，下调了第三幕、第四幕掉落武器的概率
- 不祥之兆
 - 每级不祥之兆有8%→3%概率使绿宝石获取量+1
 - 不祥之兆生成的劫掠小队、精英怪在第二幕及之后关卡不会掉落战利品
 - 现在角色生命值不大于1时不会受到来自不祥之兆效果的真实伤害
- 下调了关卡难度使获得的绿宝石翻倍的概率
- 现在自然掉落的武器最多拥有7条铭刻
- 现在武器面板会额外显示基础伤害、暴击倍率、武器功能等内容
- 新增挑战事件
 - 每使用1个苹果，所有角色造成的伤害减少10%，最多80%

灵佑

- 新增灵佑
 - 武器伤害有35%概率造成暴击，暴击倍率+0.2X

诅咒

- 为虎作伥
 - 效果：倒地时对所有角色造成5点真实伤害

特性与漏洞修复

- 修复了部分情况下完成挑战后无法重置地图的问题
- 修复了未在线玩家交互流浪商人会使其消失的问题

- 修复了精英流浪者出场时生成的分身不会与本体拥有相同的强化怪类型的问题
- 修复了部分情况下精英流浪者生成的分身与本体生命值不相同的问题
- 修复了非经典模式可以使用卡关修复功能的问题
- 修复了玩家使用初始武器箱会向所有玩家播放使用音效的问题
- 修复了从银行获得的利息不会计入绿宝石获取量的问题
- 修复了鹰眼瞄具不会降低近战伤害的问题
- 修复了铭刻“击败敌人后，下一次攻击基础伤害增加50%”只会出现在远程武器上的问题
- 修复了铭刻“击败敌人后，下一次攻击造成的伤害增加80%”只会出现在远程武器上的问题
- 修复了铭刻“击败敌人后，下一次攻击造成的最终伤害增加30%”只会出现在远程武器上的问题
- 修复了海龟部分选项交易成功时没有提示文字的问题
- 修复了铁傀儡能受求真之刃影响造成额外暴击的问题
- 修复了铁傀儡的攻击无法触发铭刻“造成武器伤害时，对目标周围6m以内的敌人造成基于武器基础伤害的火焰伤害”的问题
- 修复了铁傀儡的攻击无法触发铭刻“造成武器伤害时，对目标周围6m以内的敌人造成基于武器基础伤害的雷电伤害”的问题
- 修复了铁傀儡的攻击无法触发铭刻“造成武器伤害时，对目标周围6m以内的敌人造成基于武器基础伤害的魔法伤害”的问题
- 修复了披甲的精英凋灵骷髅生命值低于50%时会将钻石甲替换为铁甲的问题
- 修复了暗夜荒漠-游魂死村中刷新的一只尸壳不会攻击玩家的问题
- 修复了宝物铁甲护符只能概率移除1级负面效果的问题
- 修复了部分情况下荒石巨窟关卡无法掉落藏宝室传送结晶的问题
- 修复了特殊情况暴击无法触发某些以暴击为条件的铭刻的问题
- 修复了铭刻“对精英或首领造成的伤害提高40%”仅对近战伤害生效的问题
- 修复了单人游戏时，旁观者无法使用菜单查看游戏者属性的问题
- 修复了多人游戏时，角色之间距离过近导致使用金苹果奖励箱获得的金苹果都进入某一名角色背包内的问题
- 修复了玩家倒地时退出游戏后重新连接可能出现的一系列不可控的问题
- 修复了挑战事件“倒地时会失去一定数量绿宝石！”中，当角色绿宝石数量过少时不会扣除绿宝石的问题
- 修复了玩家可以获得大量金苹果的问题
- 修复了流浪商人、海龟会被隐身药水影响的问题

其他

- 玩家编号的玩家在休憩小屋的尽头拉动拉杆试图传送时会被直接传送至选择编号的NPC附近
- 现在玩家无法交互地图中的炼药锅、熔炉、烟熏炉和高炉
- 优化了选择职业的UI界面
- 修改了部分宝物的贴图
- 为角色替身增加了定位光柱
- 图鉴中增加了职业限定宝物的相关信息
- 特殊弓弹药不足时会出现提示文字

下载

- QQ联机反馈交流群：887278270