

ROGUELIKE GAME Preview Beta 3.1.0

2025年7月2日 21:06

版本信息

- 版本号：Beta 3.1.0
- 适用游戏版本：1.21.120
- 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

以下是我们在Beta 3.1.0版本中加入的内容：

不删档更新

- 由于高塔存档的特殊性，Beta1.3.3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
- **Beta3.1.0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【附加件】—【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Beta3.1.0addon合集】
 - e. 在Minecraft菜单中依次编辑地图，找到【附加件】—【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

末日高塔

- 新游戏模式
- 玩家首次冲塔或重新开始冲塔时都会从第0层开始，第1层及以上会生成敌对生物
- 玩家可以通过清理每楼层后获得的奖励来更换装备
- 高塔共有三个Boss楼层，击败顶层Boss及其召唤的所有生物即可通关高塔
- 现在已有5个副本可以挑战

翠绿之殇

- 基础伤害 13
- 暴击倍率 2.0X
- 普通能力 发射强力弓箭，造成魔法伤害
- 专属铭刻
 - 充能时间减少40%，反弹次数+3
 - 每触发1次反弹，武器伤害提高20%

重锤

- 现在重锤的风爆效果不会被盔甲的击退抗性削弱

红蛇

- 基础伤害 14→16
- 充能时间 1.5秒→1.2秒

关卡

- 暗夜荒漠新增2个场景
- 失落雪山新增1个场景

铭刻

- 重锤专属铭刻调整
 - 原效果：触发武器技能时，冷却时间增加6秒且3秒内免疫所有伤害，冷却时间超过12秒时重置
 - 新效果：产生风爆时，3秒内免疫所有伤害；武器技能冷却时间增加800%，猛击击败敌人时重置冷却时间

宝物

- 现在击败无战利品掉落的怪物时不会叠加双刃之剑、赏金猎人层数

怪物

- 新增附魔
 - 怯懦：生命值满时造成的伤害增加25%
 - 暴击：30%概率造成2倍伤害

特性与漏洞修复

- 修复了传送门碰撞体积过大的问题
- 修复了每一幕最后一关的挑战事件效果无法清除的问题
- 修复了多次使用传说宝物袋可以获得多个宝物的问题
- 修复了钱包余额小于0时仍然可以进行转账的问题
- 修复了场上有角色倒地时仍然可以通过传送门传送的问题
- 修复了幽灵校园-丧尸操场击败boss后可能会导致无限循环刷怪的问题
- 修复了幽灵校园-丧尸操场击败boss后再次交互npc会导致传送门消失的问题

其他

- 现在会向被牧师治愈灵光影响到的玩家播放音效
- 新增物品：苦力怕手办，暂无用途

下载

- QQ联机反馈交流群：887278270