**DarkVoxel2 更新日志**

***By Wormwaker***

**V2.0.1.7【未发布】**

1. 添加了实体：**魔王法师，魔王叫嚣**
2. 添加了物品：**铁桶，水桶，岩浆桶**
3. 添加了方块：**滚烫地面，岩浆洼，岩浆坑**
4. 为混世魔王添加技能：召唤魔王法师。魔王法师会发射魔王叫嚣攻击玩家。
5. 修改blaze\_master音频文件夹名称为mage.
6. 水现在被分为无限水和有限水（岩浆同理），海洋和湖泊（包括岩浆湖）里的液体都是无限的，其余是有限的（包括河流）。无限水可以通过液体容器无限采集，不能通过液体容器增加体积。只有有限水才会蒸发。
7. 液体方块的方块数据BlockData新添一个标签：体积Volume.液体容器的物品数据ItemData也有一个标签：容量Capacity. 对于任意的液体容器物品，对着液体方块按左键可以尽量盛满，按下Shift再按左键可以每次舀一丁点液体（0.25体积）。
8. 添加了铁桶、打火石和玻璃瓶的配方。
9. 选项中“规则”添加了新的两项：水体蒸发和冰雪融化。
10. 给主界面和暂停菜单添加了简陋的动画。

**V2.0.1.6**

1. 添加了实体：**火箭弹I、火箭弹II、火箭弹III、火箭弹IV、丛林史莱姆、丛林僵尸、冰雪史莱姆**
2. 添加了物品: **火箭炮、火箭弹I、火箭弹II、火箭弹III、火箭弹IV、沙岩、沙漠化石、流沙、沙化石块、硬沙岩、冻土、薄冰块、覆冰石、苔藓块、青石头、青石、石灰石、石灰石块、石笋、荷花、荷叶**
3. 添加了方块：**沙岩、沙漠化石、流沙、沙化石块、硬沙岩、冻土、薄冰块、覆冰石、苔藓块、青石头、青石、石灰石、石灰石块、石笋、荷花、荷叶**
4. 五位Unicode现在支持输出。但作为硬编码，便携性比较差。
5. 添加了以下群落：**沙漠洞穴、雪地洞穴、丛林洞穴、沼泽洞穴、溶洞。**它们可能会在一级洞穴随机生成。
6. 调整粒子生成和实体移动函数的位置，防止粒子遮挡实体。
7. 修复了“失去焦点后暂停”选项关闭无实效的问题。
8. 聊天栏打开的时候失去焦点现在不会暂停。
9. 添加命令：**/sfx <id> [JSON]**
10. 添加了场景特效(StageEffect)。可以通过/sfx生成一个特效。
11. 添加字体**Noto Sans CJK SC Regular**。用于正常输出某些五位十六进制Unicode字符。
12. 为掉落物添加掉落动画。
13. 闪屏在加载音效时的画面更新了。
14. 修复了降水粒子有时候在晴天不会消失的问题。
15. 提高可用合成配方更新频率，避免玩家用此漏洞刷物品。
16. 调整鸡下蛋的周期为15分钟。
17. 荷花和荷叶将在湖泊的外围生成。

**V2.0.1.5**

1.加入自动保存选项（位于”常规”选项卡中）。自动保存将会在白天夜晚切换、进出房间、每10分钟保存。

2.修复聊天栏打开直接按回车崩溃的问题

3.添加了4个成就：**别有洞天、曜石之黑、暴躁之石、炎境**。

4.添加了2个物品：**燧石、打火机**

5.添加背包打开关闭时的动画效果，看上去不错

6.略调整暂停菜单UI自调节方式

7.提高实体消失距离，且设定BOSS不会因距离过远主动消失（但还是会因为区块卸载而被动消失）

8.魔王将会掉落**魔王大刀、魔王的头和金锭**。

9.成就提示和成就列表中，成就图案将支持五位以下的Unicode字符。

10.修复了晴天雪不会融化的问题。

11.延长了石砖和地狱石砖裂开所需要的平均时间。

12.添加了游戏崩溃时可以先保存存档后产生Dump文件的安全系统。Dump文件将会出现在Dump文件夹下。每次崩溃后，将Dump文件发给我，我就能分析出是哪一行代码引起崩溃，进而修复BUG！

13.修复随机数函数容易出现内存错误的糟糕情况（多亏了第12点）。

14.为混世魔王添加第三个技能：传送至玩家身边。以免玩家有卡位置打的情况

15.遗迹的宝箱可能出现的物品新增了几个，包括**打火机、炸弹、摔炮、玻璃碎片**等。

16.将玩家说话图层提到获得物品提示图层之上。

17.选项卡中添加”常规“，包含自动保存和失去焦点后暂停选项。

18.添加配置版本与游戏版本不一致、存档版本和游戏版本不一致时的选择对话框。

19.降低雨天积水、雪天积雪的速率。提高晴天雨雪蒸发的速率。

20.略修改下雪特效。

21.扩大世界规模，减少洞穴数量。