



# 柠檬茶数据包

## 设计目标：

在不降低游戏生存模式乐趣的前提下，使从零开始的玩家，平均每 2 个小时就能建造一个 16x16x16 单子区块大小以内的设施，其中 1 个小时用于材料收集，1 个小时用于积木搭建。

最终使每周游戏时间 1 小时左右的休闲型玩家，能够在 1 年(52 周)内，独立建造拥有 25 个设施，5x5 区块大小的小镇。

## 设计思路：

- 1、降低资源需求，增加成品产出：
  - TNT 的原料除了沙子以外，也可以用沙砾、红沙、混凝土粉末进行合成，还可以混合搭配原料，并且一次合成更多个。
- 2、省略采集或放置：
  - 水桶 + 岩浆桶 → 圆石 x 64
  - 珊瑚块 + 烟熏炉 → 失活的珊瑚块
  - 混凝土 ↔ 混凝土粉末
- 3、简单染色：
  - 混凝土、床、羊毛、地毯等随意染色。
- 4、可以拆分：
  - 石英块 → 石英
  - 羊毛 → 线
  - 钻石盔甲 → 钻石
  - 下界合金工具 → 下界合金
- 5、可以活化：
  - 潜影壳 + 龙息 → 潜影贝怪物蛋
  - 失活的珊瑚 + 龙息 → 珊瑚
- 6、更多掉落：
  - 击杀武器每增加 1 等级抢夺魔咒，末影龙掉落更多附魔金苹果。
  - 击杀武器每增加 1 等级抢夺魔咒，潜影贝掉落更多潜影壳。
- 7、物品再生：
  - 鞘翅：可以合成；击杀末影龙时 100%掉落
  - 远古残骸：可以合成。
  - 海洋之心：可以合成。
- 8、更多配方：
  - 腐肉 + 篝火 → 兔子皮
  - 皮革 + 铁锭/铜锭 → 马鞍
- 9、简单升级
  - 工具/武器：木质 → 石 → 金 → 铁 → 钻石
  - 盔甲/马铠：皮质 → 金 → 锁链 → 铁 → 钻石

## 注意：

标注(改写)的配方是修改了原有配方，未标注的均为新增配方，原配方也保留。

下载：[点击这里](#)

# Alpha-v0.08

## 无限附魔和修复

感谢爱发电赞助者：

2021 年 12 月： <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=12>

2021 年 11 月： <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=11>

2021 年 10 月： <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=10>

2021 年 9 月： <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=9>

2021 年 8 月： <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=8>

合成：附魔之瓶

末影珍珠×8 + 玻璃瓶×1 = 附魔之瓶×1

ender\_pearl + glass\_bottle → experience\_bottle



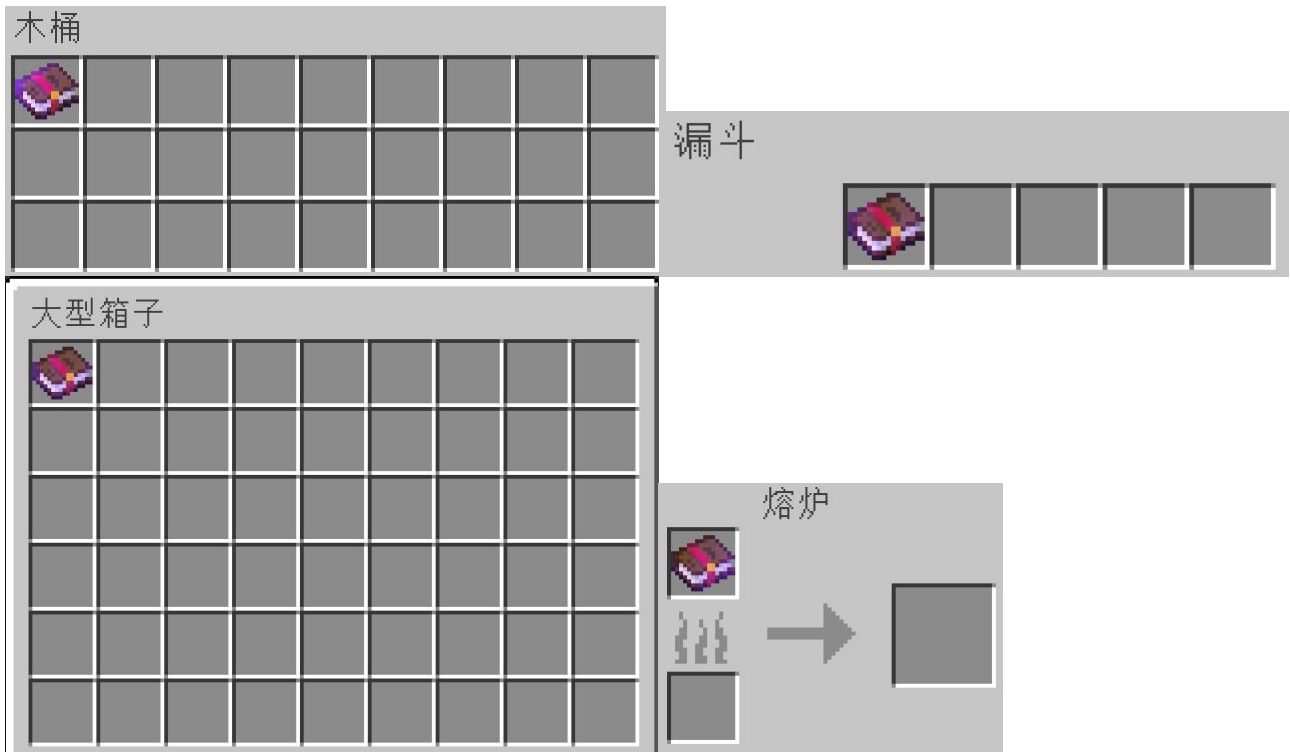
移除物品的[铁砧惩罚]标签 `Repair_Cost`（此属性的值会在每次使用铁砧合成物品时累加，比如在铁砧中：修复物品、将物品与附魔书合成、将两个有附魔属性的物品合成、将两本附魔书合成）：

- 1、将要移除 `Repair_Cost` 标签的目标物品放入到容器 UI 界面左上角的第一个栏位中。  
可用的不完整方块的容器：箱子、陷阱箱、漏斗  
可用的完整方块的容器：木桶、潜影盒、投掷器、发射器、熔炉、高炉、烟熏炉
- 2、将一个消耗品“附魔之瓶”扔到（按 Q 键扔出，而不是按“右键”使用）容器方块上方，直到它静止停留在容器方块上（漏斗需要被充能，使漏斗无法吸入和漏出物品）。
- 3、确保玩家距离消耗品 5 米之内，程序将检测消耗品其所在方块的（相对于消耗品的坐标 ~~~）容器中的第一个位置的物品，如果物品有 `Repair_Cost` 标签的话，移除这个标签，并消耗掉消耗品。  
（当容器是不完整方块时，消耗品的位置也就是容器的位置）
- 4、如果消耗品仍然存在，则检测其下方一格（相对于消耗品的坐标 ~~-1~）的容器中的第一个物品是否有 `Repair_Cost` 标签，如果有的话移除这个标签并消耗掉消耗品。  
（当容器是完整方块时，容器在消耗品下方 1 格）

合成精准采集 1 的附魔书：

- 1、将一本书放入到容器的第一个格子中。
- 2、将一个“发光墨囊”（`glow_ink_sac`）扔到该容器上方。
- 3、书将变成“精准采集 1”的附魔书，并消耗掉“发光墨囊”。
- 4、其它规则同“移除铁砧惩罚”。

目标物品摆放在容器中的位置：



消耗品摆放位置：

单格容器，直接将消耗品扔在容器上方：



长箱子，应将消耗品扔到箱子左侧：



造型参考：

被充能的漏斗充当容器，周边围着被充能的铁活板门，下方放置了篝火，以生成烟雾：



以高炉为容器的壁炉造型，高炉上方放置了下半砖，也仍然可以使用：



熔炉上方放置了炼药锅，炼药锅上方围着充能的铁活板门，将消耗品扔入炼药锅便可使用：



# Alpha-v0.07.1

## 本作简化

感谢爱发电赞助者：

2021 年 12 月: <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=12>

2021 年 11 月: <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=11>

2021 年 10 月: <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=10>

2021 年 9 月: <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=9>

2021 年 8 月: <https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=8>

切石机：木板

橡木木板/深色橡木木板/白桦木板/云杉木板/丛林木板/金合欢木板

oak\_planks/dark\_oak/birch\_planks/spruce\_planks/jungle\_planks/acacia\_planks/



木板×1 + 切石机 = 按钮/门/栅栏/栅栏门/压力板/木板/楼梯/活板门/船×1

木板×1 + 切石机 = 台阶×2

绯红木板/诡异木板

crimson\_planks/warped\_planks



绯红/诡异木板×1 + 切石机 = 按钮/门/栅栏/栅栏门/压力板/木板/楼梯/活板门×1

绯红/诡异木板×1 + 切石机 = 台阶×2

还原：木板



按钮/压力板/门/船/活板门/栅栏门/栅栏/告示牌/楼梯×1 = 木板×1  
Button/pressure plate/gate/boat/trapdoor/fence gate/fence/sign/stair → plank



台阶×1 + 台阶×1 = 木板×1  
Slab + slab → plank



还原：原木/菌柄



木板×4→原木/菌柄×1

Planks→log/stem



木头/菌核×3→原木/菌柄×4

Wood/hyphae→log/stem



去皮木头/去皮菌核×3→去皮原木/去皮菌柄×4

Stripped\_wood/stripped\_hyphae→stripped\_log/stripped\_stem

去皮



橡木/深色橡木/白桦/云杉/丛林/金合欢原木，绯红/诡异菌柄→剥皮的Log/stem→stripped log/stem



橡木/深色橡木/白桦/云杉/丛林/金合欢木头，绯红/诡异菌核→剥皮的wood/hyphae→stripped wood/hyphae

合成：脚手架（新增）



木棍/竹子(可混合)×6 + 线×1 = 脚手架×6

stick/bamboo + string → scaffolding

合成：木桶（新增）



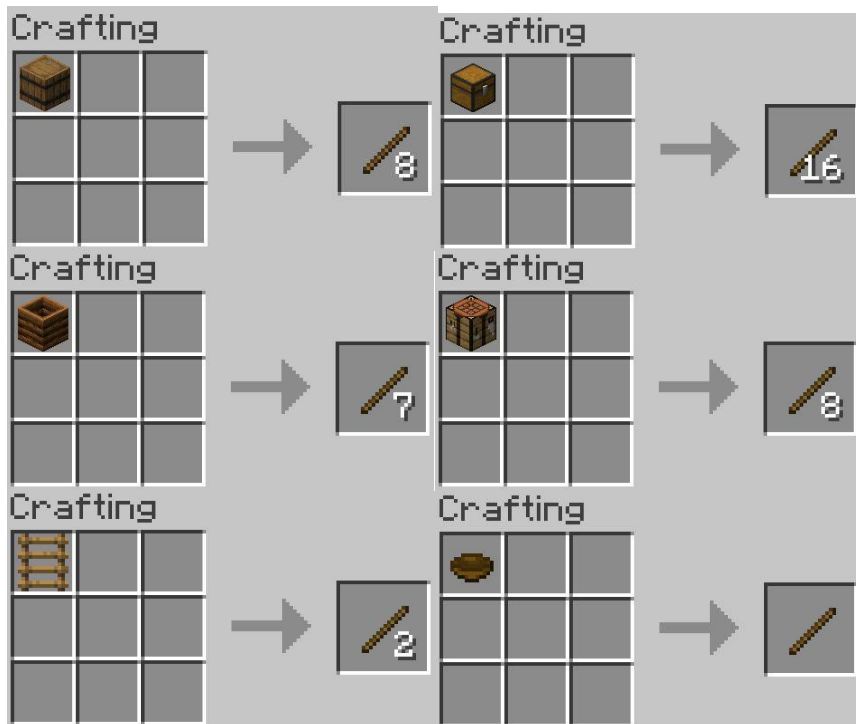
台阶×1 + 木棍×6 = 木桶×1

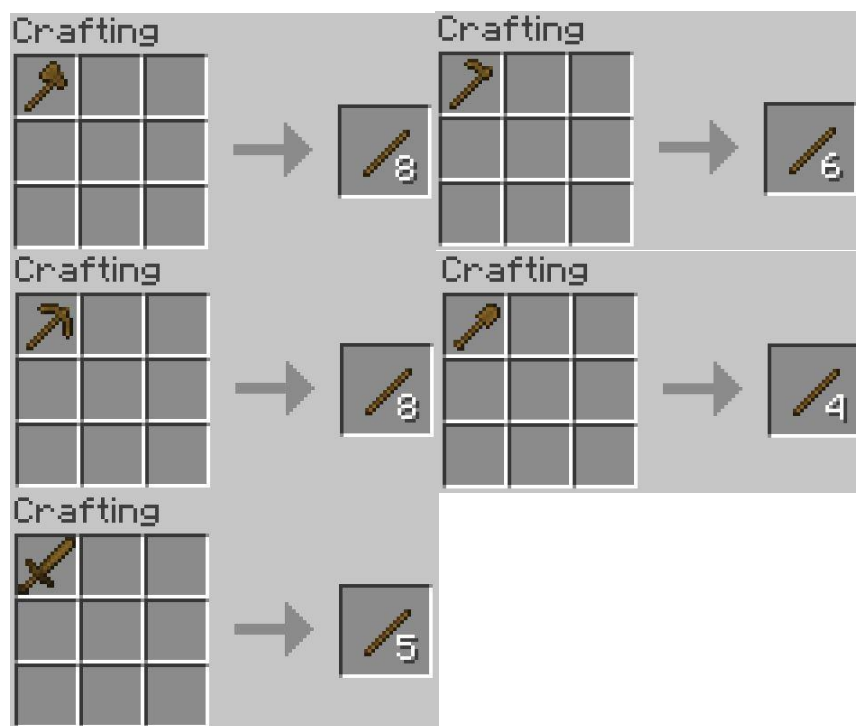
分解：木棍



橡木/深色橡木/桦木/从林木/金合欢/云杉/诡异/绯红木台阶 → 木棍

oak\_slab/dark\_oak\_slab/birch\_slab/jungle\_slab/acacia\_slab/spruce\_slab/warped\_slab/crimson\_slab





生产：蘑菇方块



红色/棕色蘑菇×1 + 骨粉×1 = 红色/棕色蘑菇方块×64

red\_mushroom/brown\_mushroom + bone\_meal = red\_mushroom\_block/brown\_mushroom\_block



红色蘑菇 + 棕色蘑菇×1 + 骨粉×1 = 蘑菇柄×64

red\_mushroom + brown\_mushroom + bone\_meal = mushroom\_stem

蘑菇



红色/棕色蘑菇方块×1 + 蘑菇柄×1 = 红色/棕色蘑菇×1

red\_mushroom\_block/brown\_mushroom\_block + bone\_meal = red\_mushroom/brown\_mushroom

# Alpha-v0.06.1

## 矿石精炼

感谢爱发电赞助者：

2021 年 12 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=12>

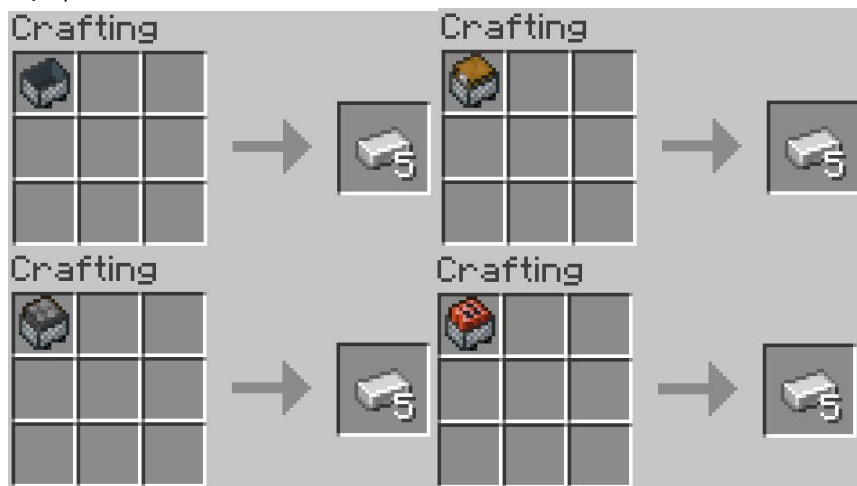
2021 年 11 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=11>

2021 年 10 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=10>

2021 年 9 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=9>

2021 年 8 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=8>

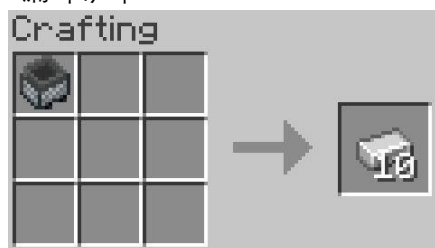
拆解：矿车



(增加) 矿车/运输矿车人/动力矿车/TNT 矿车  $\times 1 =$  铁锭 $\times 5$

minecart/tnt\_minecart/chest\_minecart/furnace\_minecart  $\rightarrow$  iron\_ingot

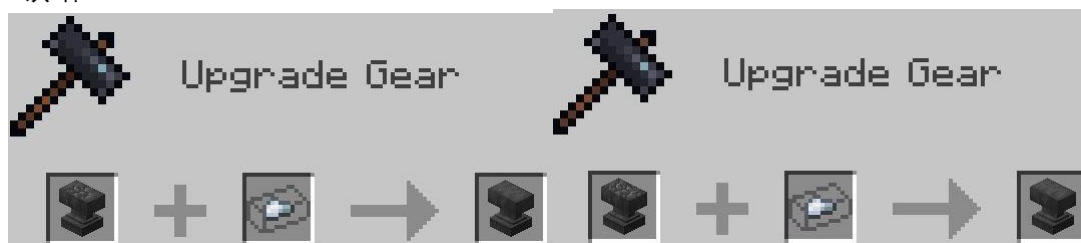
拆解：漏斗矿车



(增加) 漏斗矿车 $\times 1 =$  铁锭 $\times 10$

hopper\_minecart  $\rightarrow$  iron\_ingot

修复：铁砧



开裂的铁砧/损坏的铁砧 $\times 1 +$  铁粒  $=$  铁砧 $\times 1$

chipped\_anvil/damaged\_anvil + iron\_nugget  $\rightarrow$  anvil

合成：熔炉



(增加) 铜锭 $\times 5 +$  熔炉 $\times 1 +$  平滑石头 $\times 3 =$  高炉 $\times 1$

copper\_ingot + furnace + smooth\_stone  $\rightarrow$  blast\_furnace

精炼：煤块



(改写) 煤矿石/深层煤矿石×1 + 高炉 → 煤块×1  
coal\_ore/deepslate\_coal\_ore → coal\_block

精炼：铁块



(改写) 铁矿石/深层铁矿石×1 + 高炉 → 铁块×1  
iron\_ore/deepslate\_iron\_ore → iron\_block

精炼：铜块



(改写) 铜矿石/深层铜矿石×1 + 高炉 → 铜块×1  
copper\_ore/deepslate\_copper\_ore → copper\_block

精炼：金块



(改写) 金矿石/深层金矿石/下界金矿石/镶金黑石×1 + 高炉 → 金块×1  
gold\_ore/deepslate\_gold\_ore/nether\_gold\_ore/gilded\_blackstone → gold\_block

精炼：红石块



(改写) 红石矿石/深层红石矿石×1 + 高炉 → 红石块×1  
redstone\_ore/deepslate\_redstone\_ore → redstone\_block

精炼：绿宝石



(改写)绿宝石矿石/深层绿宝石矿石×1 + 高炉 → 绿宝石块×1  
emerald\_ore/deepslate\_emerald\_ore → emerald\_block

精炼：青金石块



(改写)青金石矿石/深层青金石矿石×1 + 高炉 → 青金石块×1  
lapis\_ore/deepslate\_lapis\_ore → lapis\_block

精炼：钻石块



(改写)钻石矿石/深层钻石矿石×1 + 高炉 → 钻石块×1  
diamond\_ore/deepslate\_diamond\_ore → copper\_block

精炼：石英块



(改写)下界石英矿石×1 + 高炉 → 石英块×1  
nether\_quartz\_ore → quartz\_block

精炼：下界合金块



(改写)远古残骸×1 + 高炉 → 下界合金块×1  
ancient\_debris → netherite\_block



Beta-v0.05

## 装备升级

感谢爱发电赞助者：

2021 年 11 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=11>

2021 年 10 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=10>

2021 年 9 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=9>

2021 年 8 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=8>

## 配方

合成：剪刀



铜锭×2 = 剪刀×1

copper\_ingot → shears

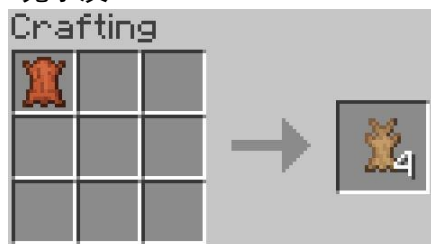
拆解：潜影壳



潜影盒/染色潜影盒×1 = 潜影壳×2

shulker\_box → shulker\_shell

拆解：兔子皮



皮革×1 = 兔子皮×4

leather → rabbit\_hide

拆解：书



书架×1 = 书×3

bookshelf → book

拆解：鳞甲



海龟壳×1 = 鳞甲×2

turtle\_helmet → scute

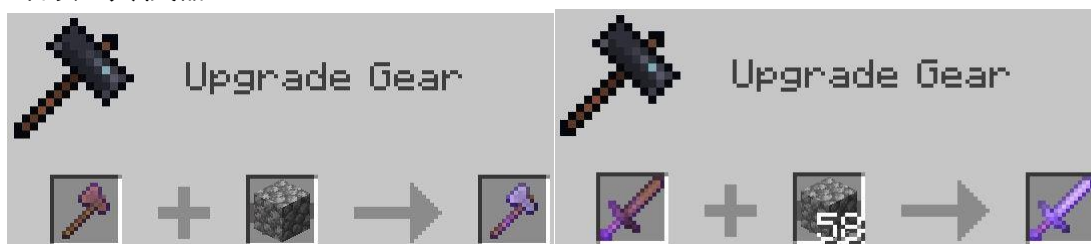
升级：海龟壳



皮头盔×1 + 鳞甲×1 = 海龟壳×1

leather\_helmet + scute → turtle\_helmet

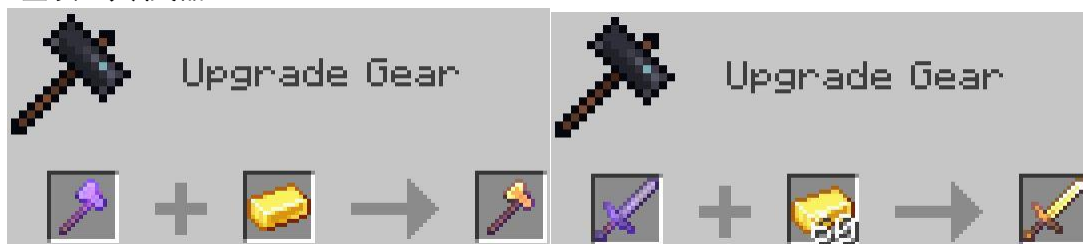
升级：石质工具\武器



木制工具/武器×1 + 圆石 = 石质工具/武器×1

wooden\_tool + cobblestone → stone\_tool

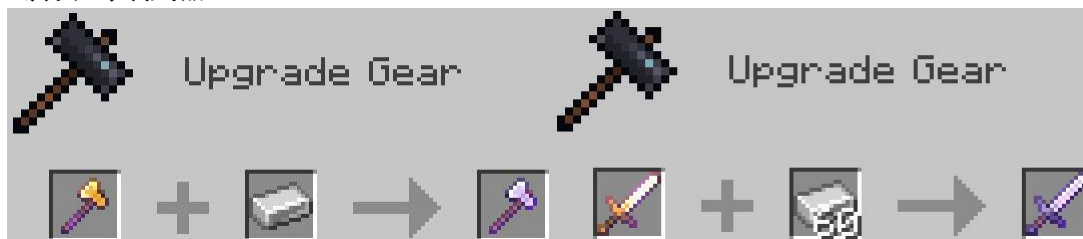
升级：金质工具\武器



石质工具/武器×1 + 金锭 = 金质工具/武器×1

stone\_tool + gold\_ingot → golden\_tool

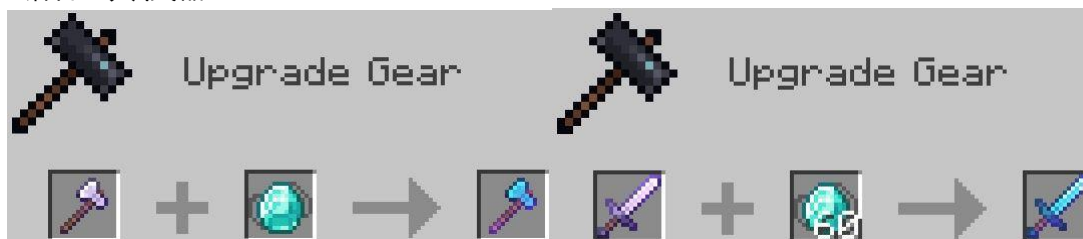
升级：铁质工具\武器



金质工具/武器×1 + 铁锭 = 铁质工具/武器×1

golden\_tool + iron\_ingot → iron\_tool

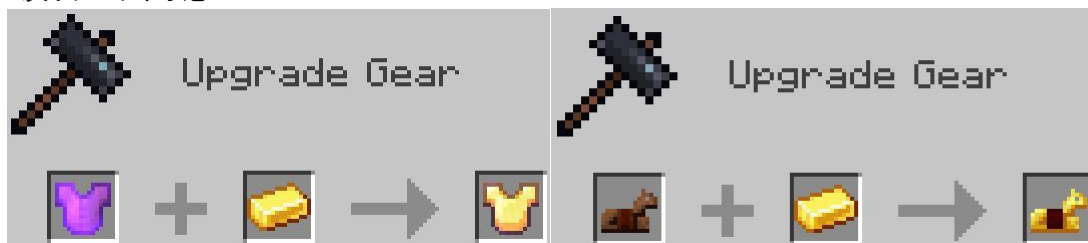
升级：钻石工具\武器



铁质工具/武器×1 + 钻石 = 钻石工具/武器×1

iron\_tool + diamond → diamond\_tool

升级：皮质盔甲\马铠



皮质盔甲/马铠×1 + 金锭 = 金质盔甲/马铠

leather\_armor/horse\_armor + gold\_ingot → golden\_armor/horse\_armor

升级：金质盔甲



金质盔甲×1 + 锁链 = 锁链盔甲

golden\_armor/horse\_armor + chain → chainmail\_armor/horse\_armor

升级：锁链盔甲\马铠



锁链盔甲/马铠×1 + 铁锭 = 铁质盔甲/马铠

chainmail\_armor/horse\_armor + iron\_ingot → iron\_armor/horse\_armor

升级：铁质盔甲\马铠



铁质盔甲/马铠×1 + 钻石 = 钻石盔甲/马铠

iron\_armor/horse\_armor + diamond\_ingot → diamond\_armor/horse\_armor

合成：树苗



木棍×1 + 树叶×1 = 树苗×1  
stick + leaves → sapling

合成：原木



树苗×1 + 骨粉×1 = 原木×64  
sapling + bone\_meal → log

合成：绯红菌/诡异菌



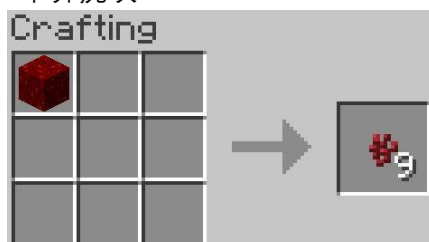
木棍×1 + 下界疣块/诡异疣块×1 = 绯红菌/诡异菌×1  
stick + nether\_wart\_block/warped\_wart\_block → crimson\_fungus/warped\_fungus

合成：绯红菌柄/诡异菌柄



绯红菌/诡异菌×1 + 骨粉×1 = 绯红菌柄/诡异菌柄×64  
crimson\_fungus/warped\_fungus + bone\_meal → crimson\_stem/warped\_stem

解包：下界疣块



下界疣块×1 = 下界疣×9  
nether\_wart\_block → nether\_wart

拆解：黏土球



帶釉陶瓦/染色陶瓦/陶瓦×1 = 黏土球×4  
glazed\_terracotta → clay\_ball

拆解：黏土球



花盆×1 = 黏土球×3  
flower\_pot → clay\_ball

解包：黏土球



黏土塊×1 = 黏土球×4  
clay → clay\_ball

染色：染色陶瓦



染色陶瓦 $\times 1/8$  + 染料 $\times 1$  = 染色陶瓦 $\times 1/8$

colored\_terracotta + dye  $\rightarrow$  clay\_ball

染色：带釉陶瓦



带釉陶瓦 $\times 1/8$  + 染料 $\times 1$  = 带釉陶瓦 $\times 1/8$

colored\_terracotta + dye  $\rightarrow$  clay\_ball

# Beta-v0.04.3

## 珊瑚基质

感谢爱发电赞助者：

2021 年 11 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=11>

2021 年 10 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=10>

2021 年 9 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=9>

2021 年 8 月：<https://afdian.net/@bittoy/thank?year=2021&month=8>

## 生存功能 survival

### 防止玩家掉落虚空：

将末地  $Y \leq -10$  的玩家传送回  $y=-9$ ，并给予等级 4 的悬浮效果 15 秒，以返回地面。

## 战利品 loot table

### 末影龙：

保留原版掉落物品：

无

并且被玩家杀死时：

龙蛋  $\times 1$

鞘翅  $\times 1$

龙头  $\times 1$

附魔金苹果  $\times 1$ ，每等级抢夺再+1。

共 1~4 个附魔金苹果。

### 潜影贝：

保留原版掉落物品：

50% = 潜影壳  $\times 1$

抢夺 3 时 68% = 潜影壳  $\times 1$

并且被玩家杀死时：

潜影壳  $\times 1$ ，每等级抢夺再+1。

共 1~5 个潜影壳。



## 配方

潜影贝怪物蛋：



潜影贝×1 + 龙息×1 = 潜影贝怪物蛋×1

shulker\_shell + dragon\_breath → shulker\_spawn\_egg

TNT：



沙子/红沙/沙砾/混凝土粉末(可混合)×4 + 火药×5 = TNT×64

sand/red\_sand/gravel + gunpowder → tnt

兔子皮：



腐肉×1 + 营火×1 → 兔子皮×1

rotten\_flesh + campfire → rabbit\_hide

远古残骸



哭泣的黑曜石×1 + 骨块×4 = 远古残骸×1

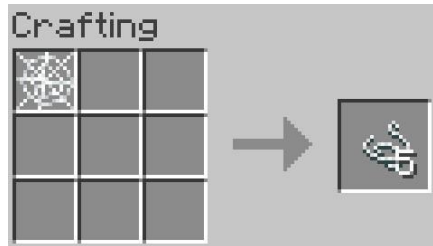
crying\_obsidian + bone\_block → ancient\_debris

打包：蜘蛛网



线×5 = 蜘蛛网  
string → cobweb

拆解：线



蜘蛛网×1 = 线×5  
cobweb → string

马铠



金锭/铁锭/钻石×7 = 金马铠/铁马铠/钻石马铠×3  
gold\_ingot/iron\_ingot/diamond → golden\_horse\_armor/iron\_horse\_armor/diamond\_horse\_armor

马鞍



皮革×5 + 铜锭/铁锭 x2 = 马鞍×1  
leather + copper\_ingot/iron\_ingot → saddle

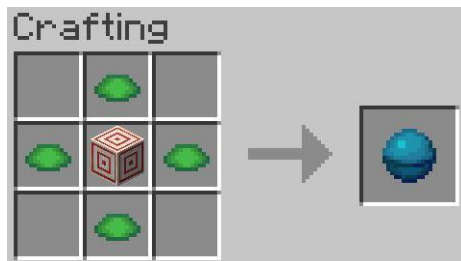
### 鞘翅



龙息×1 + 潜影壳×2 + 幻翼膜×4 = 鞘翅×1

dragon\_breath + shulker\_shell + phantom\_membrane → elytra

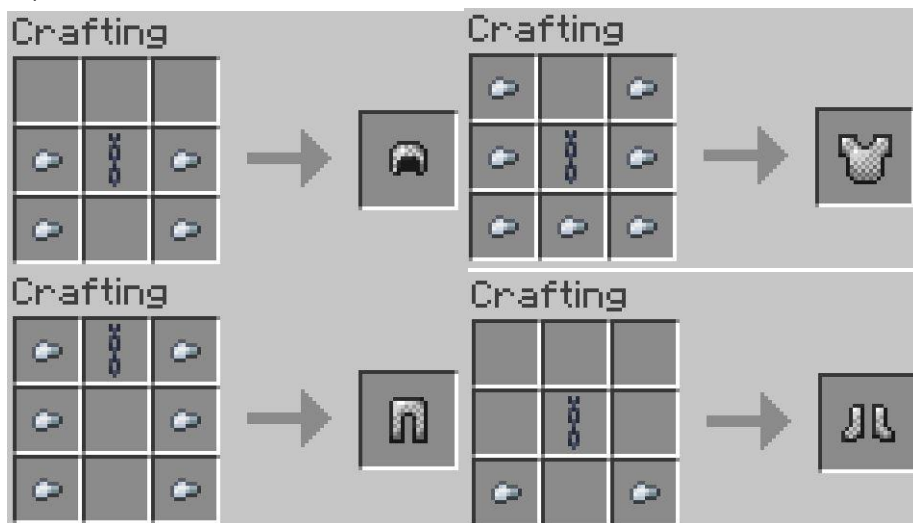
### 海洋之心



标靶×1 + 海龟壳×4 = 海洋之心×1

target + scute → heart\_of\_the\_sea

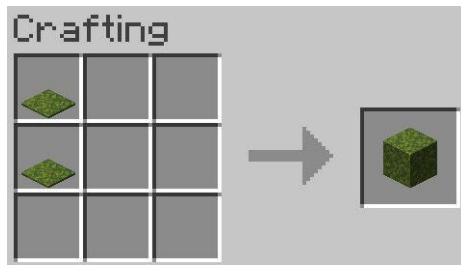
### 锁链盔甲



锁链×1 + 铁粒×N = 锁链盔甲×1

Chain + iron\_nugget → chainmail\_armor

## 苔藓块



苔藓地毯×2 = 苔藓块  
moss\_carpet → moss\_block

## 圆石



岩浆桶×1 + 水桶×1 = 圆石×64  
lava\_bucket + water\_bucket → cobblestone

## 泥土



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 海草×1 = 泥土×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + seagrass → dirt

## 草方块



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 草×1 = 草方块×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + grass → dirt

## 沙砾



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 圆石×1 = 沙砾×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + cobblestone → gravel

### 缠根泥土



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 垂根×1 = 缠根泥土×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + hanging\_roots → rooted\_dirt

### 沙子



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 紫水晶碎片/玻璃板/染色玻璃板×1 = 沙子×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + amethyst\_shard/glass\_pane/stained\_glass\_pane → sand

### 海绵



(任意)珊瑚块/失活的珊瑚块×1 + 海泡菜×1 = 海绵×64  
coral\_block/dead\_coral\_block + sea\_pickle → sponge

切割：钻石



钻石盔甲/钻石马铠×1 → 钻石×2  
diamond\_armor → diamond

钻石工具×1 → 钻石×1  
diamond\_tool → diamond

切割：下界合金锭



下界合金盔甲×1 → 下界合金锭×2  
netherite\_armor → netherite\_scrap

下界合金工具/武器×1 → 下界合金锭×1  
netherite\_tool → netherite\_scrap

切割：铁锭



铁盔甲/铁马铠×1 → 铁锭×2  
iron\_armor → iron\_ingot

铁工具/武器/打火石/剪刀×1 → 铁锭×1  
iron\_tool → iron\_ingot

切割：锁链



锁链盔甲×1 → 锁链×1  
chainmail\_armor → chain

切割：金锭



金盔甲/金马铠×1 → 金锭×2  
golden\_armor → golden\_ingot

金工具/武器×1 → 金锭×1  
golden\_tool → golden\_ingot

切割：皮革



皮革盔甲/皮马铠/马鞍×1 → 皮革×2

leather\_armor/saddle → leather

切割：箱子



陷阱箱 → 箱子

trapped\_chest → chest

打包：珊瑚块



珊瑚/珊瑚扇(同色可混合) $\times 9$  = 珊瑚块 $\times 1$

coral / coral\_fan  $\rightarrow$  coral\_block

打包：失活的珊瑚块



失活的珊瑚/失活的珊瑚扇(同形状可混合) $\times 9$  = 失活的珊瑚块 $\times 1$

coral / coral\_fan  $\rightarrow$  coral\_block

解包：珊瑚/珊瑚扇



珊瑚块 $\times 1 \rightarrow$  失活的珊瑚/珊瑚扇 $\times 9$

coral\_block  $\rightarrow$  coral / coral\_fan

解包：失活的珊瑚/失活的珊瑚扇



失活的珊瑚块 $\times 1 \rightarrow$  失活的珊瑚/失活的珊瑚扇 $\times 9$

dead\_coral\_block  $\rightarrow$  dead\_coral / dead\_coral\_fan

活化：珊瑚块



失活的珊瑚块 $\times 1/\times 8$  + 龙息 $\times 1$  = 珊瑚块 $\times 1/\times 8$

dead\_coral\_block + dragon\_breath  $\rightarrow$  coral\_block



活化：珊瑚/珊瑚扇



失活的珊瑚块 $\times 1/\times 8$  + 龙息 $\times 1$  = 珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 $\text{dead\_coral\_block} + \text{dragon\_breath} \rightarrow \text{coral\_block}$

失活：失活的珊瑚块



珊瑚块 $\times 1$  + 烟熏炉  $\rightarrow$  失活的珊瑚块 $\times 1$   
 $\text{coral\_block} + \text{smoker} \rightarrow \text{dead\_coral\_block}$

失活：失活的珊瑚/失活的珊瑚扇



珊瑚/珊瑚扇 $\times 1$  + 烟熏炉  $\rightarrow$  失活的珊瑚/失活的珊瑚扇 $\times 1$   
 $\text{coral/coral\_fan} + \text{smoker} \rightarrow \text{dead\_coral/dead\_coral\_fan}$

染色：珊瑚块



珊瑚块 $\times 1/\times 8$ (可混合) + 蓝色染料 = 管状珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 + 红色染料 = 火珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 + 黄色染料 = 鹿角珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 + 粉红色染料 = 脑纹珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 + 紫色染料 = 气泡珊瑚块 $\times 1/\times 8$   
 $\text{coral\_block} + \text{dye} \rightarrow \text{coral\_block}$

染色：珊瑚/珊瑚扇



珊瑚/珊瑚扇×1/×8(可混合) + 蓝色染料 = 管状珊瑚/珊瑚扇×1/×8  
+ 红色染料 = 火珊瑚/珊瑚扇×1/×8  
+ 黄色染料 = 鹿角珊瑚/珊瑚扇×1/×8  
+ 粉红色染料 = 脑纹珊瑚/珊瑚扇×1/×8  
+ 紫色染料 = 气泡珊瑚块×1/×8

coral/coral\_fan + dye → coral/coral\_fan

转化：珊瑚扇/失活的珊瑚扇



珊瑚/失活的珊瑚×1 → 珊瑚扇/失活的珊瑚扇×1

coral/dead\_coral → coral\_fan/dead\_coral\_fan

转化：珊瑚/失活的珊瑚



珊瑚扇/失活的珊瑚扇×1 → 珊瑚/失活的珊瑚×1

coral\_fan/dead\_coral\_fan → coral/dead\_coral

染色：床



彩色床×1 + 染料 = 彩色床×1  
colored\_bed + dye → colored\_bed

解包：羊毛



床×1 + 切石机 = 灰色羊毛×3  
bed + stonecutter → gray\_wool

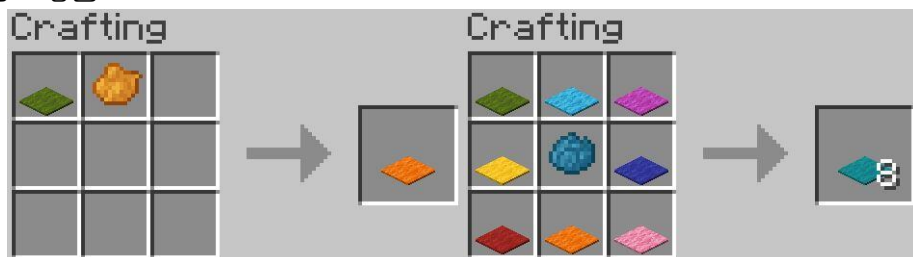
染色：羊毛



彩色羊毛 $\times 1/8$  + 染料 = 彩色羊毛 $\times 1/8$

colored\_wool + dye  $\rightarrow$  colored\_wool

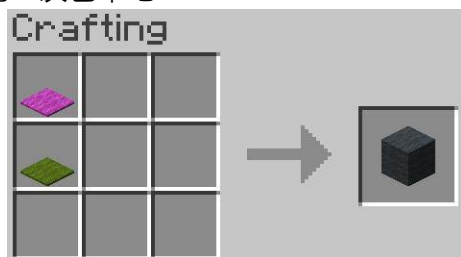
染色：地毯



彩色地毯 $\times 1/8$  + 染料 = 彩色地毯 $\times 1/8$

colored\_carpet + dye  $\rightarrow$  colored\_carpet

打包：灰色羊毛



彩色地毯 $\times 1$  + 彩色地毯 $\times 1$ (可混合) = 灰色羊毛 $\times 1$

colored\_carpet + colored\_carpet  $\rightarrow$  gray\_wool

解包：线



羊毛 $\times 1$  = 线 $\times 4$ , 地毯 $\times 1$  = 线 $\times 2$

wool/carpet  $\rightarrow$  string

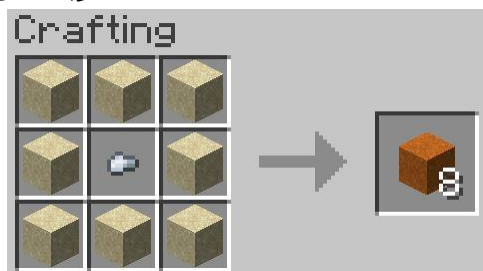
染色：沙子



红沙×8 + 马铃薯×1 = 沙子×8

red\_sand + potato → sand

染色：红沙



沙子×8 + 铁粒×1 = 红沙×8

sand+ iron\_nugget → red\_sand

解包：沙子



砂岩/切制砂岩/砂岩楼梯/砂岩墙/鑿制砂岩/平滑砂岩/平滑砂岩楼梯×1 = 沙子×4

sandstone/cut\_sandstone/sandstone\_stairs/sandstone\_wall/

chiseled\_sandstone/smooth\_sandstone/smooth\_sandstone\_stairs → sand

解包：沙子



砂岩台阶/切制砂岩台阶/平滑砂岩台阶×1 = 沙子×2

sandstone\_slab/cut\_sandstone\_slab/smooth\_sandstone\_slab → sand

解包：红沙



红砂岩/切制红砂岩/红砂岩楼梯/红砂岩墙/

鑿制红砂岩/平滑红砂岩/平滑红砂岩楼梯×1 = 红沙×4

red\_sandstone/cut\_red\_sandstone/red\_sandstone\_stairs/red\_sandstone\_wall/

chiseled\_red\_sandstone/smooth\_red\_sandstone/smooth\_red\_sandstone\_stairs → red\_sand

解包：红沙



红砂岩台阶/切制红砂岩台阶/平滑红砂岩台阶×1 = 沙子×2

red\_sandstone\_slab/cut\_red\_sandstone\_slab/smooth\_red\_sandstone\_slab → red\_sand

染色：混凝土粉末



混凝土粉末 $\times 1/\times 8$ (可混合) + 染料 $\times 1$  = 混凝土粉末 $\times 8$

concrete\_powder + dye  $\rightarrow$  concrete\_powder

染色：混凝土



混凝土 $\times 1/\times 8$ (可混合) + 染料 $\times 1$  = 混凝土 $\times 8$

concrete + dye  $\rightarrow$  concrete

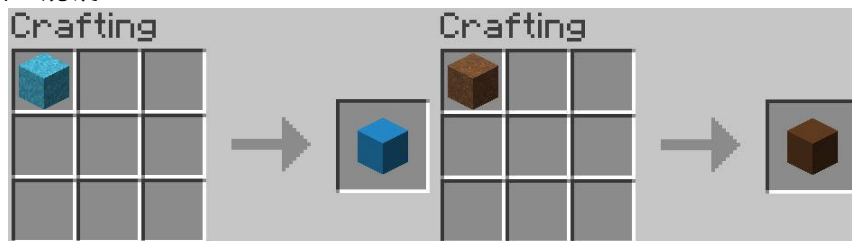
还原：混凝土粉末



混凝土 $\times 1$  = 混凝土粉末 $\times 1$

concrete  $\rightarrow$  concrete\_powder

凝结：混凝土



混凝土粉末 $\times 1$  = 混凝土 $\times 1$

concrete\_powder  $\rightarrow$  concrete