

XACRAFT 3.5 新版本使用手册

XACRAFT 3.5 的更新内容较为丰富，接下来将按照专题进行介绍。

方块、合成表更新

本次共更新 10 种方块：



从左至右依次为：水、冰、方解石、丛林原木、丛林木板、西瓜、金合欢原木、金合欢木板、海带、岩浆。

水可在海洋类群系中找到；

冰可在冻洋生物群系或冰刺平原生物群系找到；

方解石可在石岭生物群系找到；

丛林原木可在热带雨林生物群系找到；

丛林木板由丛林原木合成得到；

西瓜可在热带雨林生物群系找到；

金合欢原木可在热带草原生物群系找到；

金合欢木板由金合欢原木合成得到；

海带可在热带海洋生物群系找到；

岩浆可在下界的熔岩湖找到。

本次共更新 4 种合成方式：



木棍堆可由两个丛林木板/两个金合欢木板合成得到；

四个丛林木板/四个金合欢木板可由一个丛林原木/一个金合欢原木合成得到。

液体更新

我们在 XACRAFT 3.5 加入了两种液体：水和岩浆。

需要注意的是，我们目前只能保证液体可被穿透，关于液体的流动性质、氧气值等内容有待进一步研究。

为了适应液体更新，我们也加入了玩家在液体中的移动方式，详见《XACRAFT 3.5 教程》第二部分 键位 中 第一节 基本键 的内容。

地形生成更新（主世界）

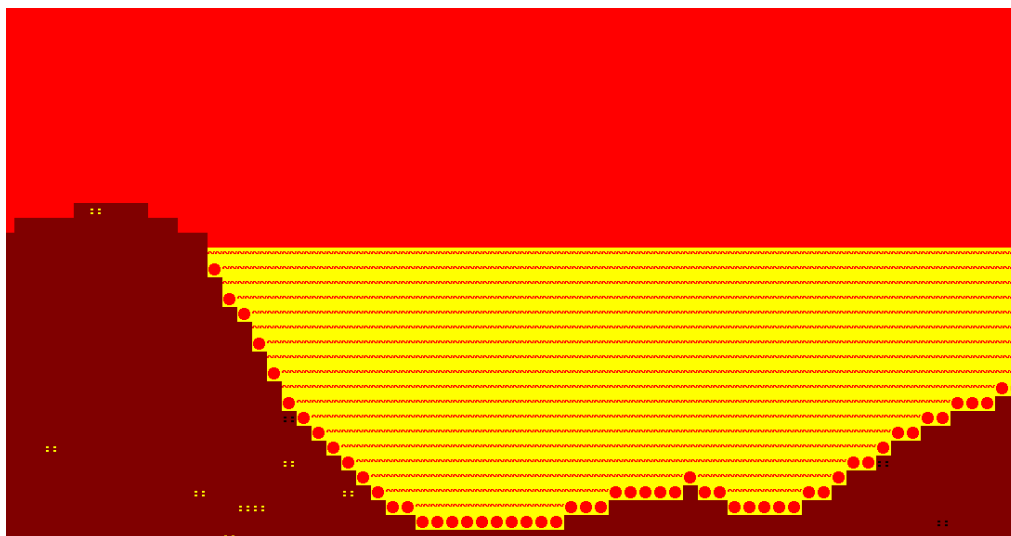
这是 XACRAFT 3.5 最重要的更新内容，主世界的地形生成更新极大的丰富了 XACRAFT 的生物群系种类，由原先的 5 种扩充至 19 种。

同时，XACRAFT 3.5 也对旧版 XACRAFT 地形过于平坦的缺点进行了改进，加入了山脉与海洋，您可以阅读《XACRAFT 3.5 教程》第七部分 地形与生物群系基础 的相关内容了解。

XACRAFT 3.5 的主世界生物群系经过进行设计，加入自动判断机制，确保过于寒冷的生物群系和过于炎热的生物群系难以接壤，山地生物群系和海洋生物群系也不会接壤，这确保玩家不会因为地势落差过高而减小探索的兴趣。

地形生成更新（下界）

同主世界一样，下界加入了起伏的地形与岩浆湖。同时，熔岩核心的生成位置也发生了变化，自 XACRAFT 3.5 起，熔岩核心生成在岩浆湖下方。



标题画面更新

自 XACRAFT 3.5 起，XACRAFT 的标题画面采用 StrawnPaint 进行绘制，打开 XACRAFT 3.5，你将会看到焕然一新的标题画面。



过期选项修改

以往有一些玩家想要尝试旧版 XACRAFT 时总会收到过期提示，虽然可以通过修改源代码的方式继续游玩，但还是过于麻烦。XACRAFT 3.5 对过期选项进行了修改，现在，我们增加了“仍要游玩”的选项，助您在未来体验 XACRAFT 3.5 的乐趣！

以上是《XACRAFT 3.5 新版本使用手册》的全部内容，最后，希望您给开发者点赞并收藏，您的鼓励是我们最大的动力！