

工业时代² Alpha 1.0.0

版本信息

- 版本号: **Alpha 1.0.0**
- 适用游戏版本: **1.19.5**
- 新建存档时, 请确保下列**实验性玩法**为开启状态, 以避免出现由未开启实验性玩法导致的错误。
 - 假日创作者功能
 - 自定义生物群系
 - 即将推出的创作者功能
 - 测试版API
 - Molang功能
- 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) : 820533934



更新了? 唉反正肯定也是预览版什么的, 已经习惯了, 懒得看 (划掉), 等等... (划回来) 1.0.0? 正式版? ? ? ?

是的, 女士们先生们, 乡亲们父老们, 男的们女的们, 地球人外星人们, 在经过了我们长时间艰苦卓绝的努力后, 终于, 工业2基岩版迎来了他的第一个正式版本!!

你听得没错! 本周我们正式发布了工业2基岩版Alpha1.0.0的正式版, 计划中的内容基本都已经实现并允许玩家在1.19.5版本下稳定游玩, 希望各位能喜欢!!!

以下是我们在Alpha1.0.0版本中加入的内容:

纹理更新

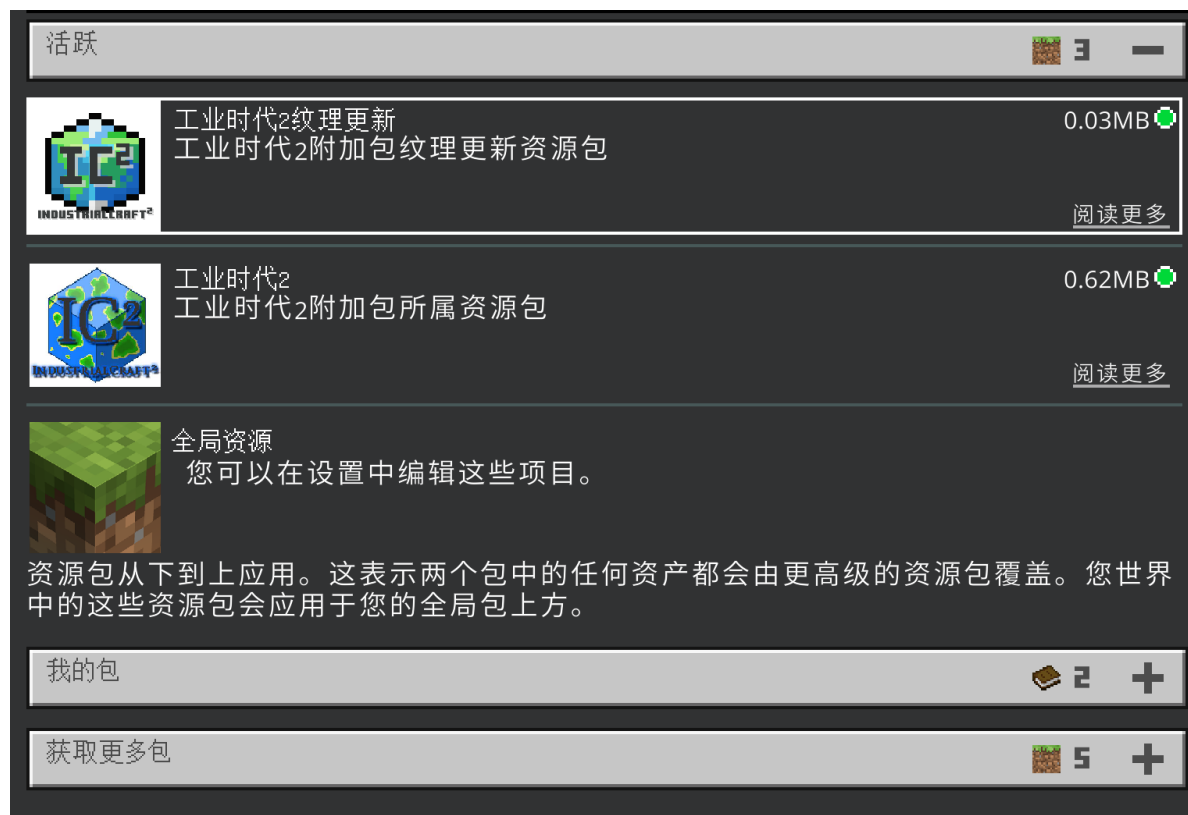
工业2作为一款有着11年以上寿命的MC模组, 其祖传纹理大多也都是上个时代的产物了。随着MC原版的更新, 工业2的纹理如果还因循守旧的话, 显然是不合适的。所以我们决定, 对IC2进行纹理更新!

纹理更新将会是逐步的、漫长的一个过程, 在未来的很长一段时期内, 您将会和我们共同见证这一激动人心的变化。当然, 我们非常欢迎您能给出更多的反馈与建设性意见, 这对我们来说非常重要。

安装纹理更新资源包

纹理更新资源包目前以单独的资源包形式存在，内置在了工业时代2基岩版附加包的mcaddon文件中，它会随着本体资源包与本体行为包一同导入游戏。

如果您想要体验纹理更新的话，需要在进入世界前，在世界的附加包配置栏中手动应用工业时代2纹理更新资源包，并确保它在本体资源包的上层。



矿石

在工业2基岩版的第一个版本中，我们添加了工业中的三种矿石以及为其设计了全新的分布！什么？你说铜矿去哪儿了？别担心，Minecraft原版已经为我们准备好了一个更好的“替代方案”。

- 锡矿石。
 - 在 $[-64, 63]$ 均匀分布生成小型锡矿脉
 - 在 $[72, 344]$ 三角分布生成锡矿脉
- 铅矿石。
 - 在 $[-64, 72]$ 均匀分布生成铅矿脉
 - 在 $[-64, -16]$ 三角分布生成铅矿脉，分布中点为 $y = -48$
- 铀矿石。
 - 在 $[-64, 72]$ 三角分布生成少量铀矿脉，分布中点为 $y = -12$
 - 在 $[-64, 72]$ 高斯分布生成少量被掩埋的铀矿脉，分布中点为 $y = -12$
 - 在 $[-64, 72]$ 高斯分布生成极少量较大铀矿脉，分布中点为 $y = -12$
- 矿石可被所有符合相应等级要求的镐子破坏。
- 破坏后掉落粗矿。
- 需要使用精准采集附魔才能获得对应的方块。

粗矿

为新矿石添加了对应的粗矿。

- 加入粗铀，挖掘（深层）铀矿石掉落，可通过时运附魔加成掉落数量，可烧炼为铀锭。
- 加入粗锡，挖掘（深层）锡矿石掉落，可通过时运附魔加成掉落数量，可烧炼为锡锭。
- 加入粗铅，挖掘（深层）铅矿石掉落，可通过时运附魔加成掉落数量，可烧炼为铅锭。

橡胶树

看！这棵树好怪啊，这是什么东西？黏糊糊的？树脂！在这次的预览版中我们添加了橡胶树相关的一些内容，这些形状怪异的树体内流淌着的粘稠“血液”或将在您未来工业发展路上扮演着重要的角色，请注意，它们可不是蜂蜜哦。

- 自然生成
 - 橡胶树会在雨林、树林与沼泽中生成。
- 粘性树脂
 - 玩家可以使用五个木板合成木龙头用于树脂的抽取，一个木龙头可以使用16次。
 - 玩家可以使用木龙头从橡胶树的胶孔中抽取1-3个粘性树脂，抽取后，带有树脂的胶孔将变为空的胶孔。
 - 当一颗橡胶树被判定为活树时，空胶孔将在一段时间后重新充满树脂。
 - 如果玩家继续拿着木龙头对橡胶树的空胶孔使用，有一定概率会将胶孔破坏，使其变为普通橡胶原木。
 - 当空胶孔橡胶原木尝试生成树脂时，若橡胶树为死亡状态，则该胶孔将停止并不再生成树脂。
 - 粘性树脂可用于合成粘性活塞。
 - 玩家可以通过对已放置的活塞方块的木制面使用粘性树脂将其直接转变为粘性活塞。
- 橡胶（原）木
 - 橡胶原木可以使用斧头去皮成为去皮橡胶原木。
 - 当橡胶原木中含有粘性树脂时，使用斧头去皮将会随机掉落一定数量粘性树脂。
 - 带有空胶孔的橡胶原木去皮不会掉落树脂。
 - 新增橡胶木，使用四个橡胶原木合成。
 - 橡胶木可以使用斧头去皮成为去皮橡胶木。
 - （去皮）橡胶（原）木能在放置时改变方向。
- 橡胶树苗
 - 在生存模式下，破坏橡胶树叶将有5%概率掉落橡胶树苗。
 - 橡胶树苗可以种植在草方块、泥土方块、砂土方块、耕地方块上。
 - 您可以通过橡胶树苗种植得到新的橡胶树。
 - 您可以使用骨粉加速橡胶树苗的生长进程。
 - 橡胶树苗可以被活塞破坏。
- 橡胶树叶
 - 橡胶树叶能像原版树叶一样自然枯萎。
 - 玩家放置的橡胶树叶不会枯萎。
 - 橡胶树叶自然枯萎或被玩家在生存模式下破坏会有5%概率掉落橡胶树苗。
 - 使用剪刀破坏可以掉落橡胶树叶方块。
- 理化特性
 - 橡胶树叶、原木、木头与对应去皮方块都可以被火焰点燃并烧毁。
 - 空胶孔橡胶原木无法被活塞推动。

电网系统

在这个版本中，我们引入了全新的能量系统，基于EU能源的电网系统。这是一个很特殊的系统，相较于原版的红石，这个系统会更贴近我们生活中的电力一些。这个系统中传输的能源被我们称为EU能源，您可以理解为电能，只不过单位为EU。

在这个系统中存在各式各样的机械，目前我们加入了三种类型的机械，发电机、耗电设备与储电设备。发电机可生产电能，而耗电设备则可通过消耗电能进行各式各样的生产活动，它们之间需要通过导线连接（亦或是直接相邻放置）。

不过，请注意，与现实生活中类似，工业中的导线也是有一定损耗的，所以，请合理规划您的电网（当然对于现在的基岩版工业来说是没啥意义，不过在未来加入了更多机械以及变压设备后，这个问题将会变得尤为重要）。

工业中的机械都存在一定的能量等级，随着能量等级的升高，其最大可输入/输出电压也随之升高，目前我们加入的机械其能量等级都为1，也就是32EU/游戏刻的输入/输出电压，而导线也存在着最大耐受电压。一旦输入电压超过导线或用电设备的最大输入/耐受电压，将发生爆炸。

火力发电机

火力发电机是工业中最基本的发电机，从整个工业体系的角度来说，制作出这个机器或许只意味着您迈出了您工业化生活的第一小步，但相对于工业中各式各样的机器来说，这个小小的方块某种意义上又可以说是“万恶之源”。对于基岩版来说，受限于基岩版的接口能力，在过去的很长一段时间内我们都难以实现电网系统，就连这“简单的第一步”也无法迈出。而在这个版本中，我们正式加入了这个基础的机器，虽然仍有许多美中不足的地方，但至少我们成功迈出了这“小小的第一步”，希望您能喜欢！

- 加入火力发电机，能量等级为1，最大存电量4000EU，使用充电电池、熔炉与基础机械外壳合成。
- 加入充电电池，目前仅用于合成火力发电机，使用绝缘铜质导线、锡质外壳与红石合成。
- 加入基础机械外壳，使用铁板合成，用于合成各种机械，放置后要求使用铁镐及以上等级的镐进行挖掘。
- 火力发电机可使用石镐及以上等级的镐子进行挖掘。
- 目前火力发电机需要箱子作为容器交互界面，第一格为燃料槽。
- 火力发电机发电效率10EU/tick
- 原版所有可燃物（除岩浆外）都可作为火力发电机的燃料进行发电，发电时长与对应燃料在原版的燃烧时间成正比。
- （去皮）橡胶木、（去皮）橡胶原木与橡胶树苗都可以作为火力发电机的燃料，发电量与原版原木、树苗相同。
- 火力发电机满电后仍然会继续燃烧并消耗燃料。

储电盒

“喂！醒醒！你火力发电机里的电满了！”。“唔.....满了就满了嘛，让我再睡会儿.....嗯？？什么东西满了？”。

火力发电机的工作模式决定了我们必须时刻盯着它，不然一不小心便可能造成燃料的浪费。这个时候，如果我们能有一个东西能暂时先把这些生产出来的电能储存起来，那该有多好啊.....

所以在这个版本中，我们加入了一个储电设备，储电盒！但在您制作出它们之前，时刻注意您的生产情况仍是个明智的选择。

- 加入储电箱，能量等级为1，最大储电量为40000EU，使用充电电池和木板合成。
- 储电箱有一个输出面，用于输出电能，其余各面为输入面，其他产/储能设备可通过这些面将能量输入储电箱中存放，能量无法从输出面输入至储电箱。
- 使用扳手可调整储电箱的输出面朝向，对输出面使用扳手可拆卸储电箱。

- 储电箱以使用任意镐子挖掘进行拆卸。
- 储电箱拆卸后，掉落的储电箱方块中会带有原储电箱方块80%~90%的电能。

打粉机

打粉，是我们矿石处理流程的第一道工序。打粉机提供了增加您采集所得矿石的矿锭产量的能力。

- 加入打粉机，能量等级为1，最大存电量1200EU，使用燧石、圆石、电路板与基础机械外壳合成。
- 加入电路板，使用红石、铁板与绝缘铜质导线合成。
- 直接破坏打粉机将掉落一个基础机械外壳。
- 目前打粉机需要箱子作为容器交互界面，第一格为原料槽，第二格为产物槽。
- 打粉机耗电速率为2EU/tick。
- 打粉机操作效率为15秒/物品。
- 目前已加入的配方如下：
 - 铁、铜、金、锡、铅、铀矿石，对应深层矿石 X 1 ==> 对应质地粉碎矿石 X 2
 - （深层）红石矿石 X 1 => 红石粉 X 6
 - （深层）青金石矿石 X 1 => 青金石 X 12
 - （深层）绿宝石矿石 X 1 => 绿宝石 X 2
 - （深层）石英矿石 X 1 => 石英 X 2
 - 粗铁、粗铜、粗金、粗锡、粗铅、粗铀矿石 X 1 ==> 对应质地粉碎矿石 X 2
 - 铁、铜、金、锡、铅、青铜、钢锭，煤、钻石，青金石，黑曜石，粘土球 X 1 ==> 对应质地粉末 X 1（粘土粉除外，产量为2）
 - 铁、铜、金、锡、铅、青铜、青金石，黑曜石板 X 1 ==> 对应质地粉末 X 1
 - 羊毛 X 1 ==> 线 X 2
 - 砂砾 X 1 ==> 燧石 X 1
 - 石头 X 1 ==> 圆石 X 1
 - 红沙石 X 1 ==> 红沙 X 1
 - 砂岩 X 1 => 沙子 X 2
 - 红砂岩 X 1 => 红沙 X 2
 - 冰 X 1 ==> 雪球 X 2
 - 骨头 X 1 ==> 骨粉 X 4
 - 烈焰棒 X 1 ==> 烈焰粉 X 5
 - 萤石 X 1 ==> 萤石粉 X 4
 - 红石块 X 1 ==> 红石粉 X 9
 - 石英块 X 1 ==> 下界石英 X 4
 - 石英台阶 X 1 ==> 下界石英 X 6
 - 远古残骸 X 1 => 粉碎远古残骸 X 2
 - 石英砖 X 1 => 石英 X 4
 - 岩浆块 X 1 => 岩浆膏 X 1
 - 紫水晶块 X 1 => 紫水晶碎片 X 4
 - 紫水晶簇 X 1 => 紫水晶碎片 X 6

粉碎矿石

- 加入粉碎矿石，通过使用打粉机处理矿石或粗矿得到。
- 粉碎矿石可通过熔炉或高炉熔炼成为对应质地矿锭，每份对应一个矿锭。
- 加入粉碎远古残骸。
 - 由打粉机打制远古残骸得到。

- 一个远古残骸可以打制两个粉碎远古残骸。
- 粉碎远古残骸可烧制为下界合金碎片。

粉末

- 加入矿石粉末
 - 青铜粉可通过三个粉碎铜矿石/铜粉与一个粉碎锡矿石/锡粉合成得到。
 - 除青铜粉外，其余粉末只可通过打粉机处理矿锭或板材而得。
- 对于铜、青铜、金、铁粉，可通过熔炉或高炉熔炼成为对应质地矿锭，一个粉末可烧制为一个矿锭。

扳手

对于大部分工业机械来说，直接破坏方块是无法将其成功拆除的，一般情况下会掉落一个基础机械外壳。这时候，我们亟待一种安全可靠的拆卸方式，扳手就是为了解决这个问题而被加入的。

- 加入扳手，使用青铜锭合成，耐久为120。
- 手持扳手对机器右键可进行相应操作。
 - 如果使用的面不是机器当前朝向的面，则修改机器的朝向，消耗1点耐久。
 - 如果使用的面是机器当前朝向的面，则安全拆除机器，消耗10点耐久。
- 玩家在潜行状态下使用扳手可将机器旋转至使用面的相反面。同样的，假设此时机器正朝向使用面的相反面，则将对其进行拆卸操作。

工业锻造台

受限于基岩版接口的能力，我们无法很好的还原锻造锤与切割钳在工作台的工作模式，故而这里加入了一个新的**基岩版独有方块**用来实现相关工具的使用。

- 加入工业锻造台，用于锻造锤与切割钳的使用，含有一个物品槽用来存放需要操作的原材料，使用钢锭与木板合成而得。
- 加入钢锭，使用铁锭烧制而得，目前可用于合成工业锻造台。
- 加入切割钳，目前只能用于切割铜板制备铜导线。
- 加入锻造锤，用于板材与外壳的打制，使用铁锭与木棍合成。
- 使用过程中您需要先手持原材料（如铜锭、锡锭等等）对锻造台使用以将其放入锻造台内，而后手持对应工具对锻造台再次使用，即可制得相应产品。

板

- 加入不同质地的金属板。
- 大部分板材可通过对应的金属锭在工业锻造台中锻打制得。
- 大部分板材可使用打粉机打制对应粉末（钢板与铀板除外）。
- 部分板材目前无法制备（如黑曜石板）。

外壳

- 加入不同质地的外壳。
- 外壳可在工业锻造台中使用板材制得，一个板可制得两个外壳。

线缆

- 加入铜质导线，使用铜板在工业锻造台中切割而得。
- 加入橡胶，使用粘性树脂烧制而得。
- 加入绝缘铜质导线，使用铜质导线与橡胶合成而得。
- 铜质导线可用于电力传输，每格铜质导线每次损耗0.2EU的电能。
- 导线可以被活塞破坏。
- 可以使用切割钳将绝缘导线的橡胶剥除。

青铜盔甲

- 加入了青铜盔甲，玩家可以使用青铜锭合成对应的盔甲套装。
- 青铜盔甲与铁质盔甲有着同等效用，且比铁质盔甲更加耐用。

青铜工具

随着粉碎矿石的加入，青铜的合成配方也正式加入游戏中。现在，您需要使用粉碎锡矿石与粉碎铜矿石（或是锡粉与铜粉）以3：1的比例合成青铜粉，而后在熔炉中将其烧制为青铜锭。青铜锭现在除去合成盔甲外，还可用于合成各式各样的青铜工具。

- 加入青铜镐，与铁镐同等级，耐久为325。
- 加入青铜斧，与铁斧同等级，耐久为325。
- 加入青铜锄，与铁锄同等级，耐久为325。
- 加入青铜剑，与铁剑同等级，耐久为325。
- 加入青铜锹，与铁锹同等级，耐久为325。

金属块

- 加入锡块，使用九个锡锭合成，可逆向合成锡锭。
- 加入铅块，使用九个铅锭合成，可逆向合成铅锭。
- 加入钢块，使用九个钢锭合成，可逆向合成钢锭。
- 加入青铜块，使用九个青铜锭合成，可逆向合成青铜锭。

技术更新

樺框架

- 使用樺框架构建并实现游戏内容。

工业时代²

开始开放部分接口内容，我们希望能够在移植开发的过程中逐步提供足够的Addon间交互与拓展的能力。

目前我们只提供了一些现有方块的标签与属性枚举值，在未来我们将开放更多自定义机器方块的接口并提供更多与电网交互的能力。

方块属性

- 橡胶树叶

```
// 是否为玩家所放置，当设置为false时，该橡胶树叶将会执行自然枯萎机制  
"tenon:is_player_placed": [false, true]
```

- 橡胶原木

```
// 方块朝向
"tenon:direction": ["east", "south", "north", "west"],
// 树脂状态: "none"-无胶孔, "empty"-空胶孔, "full"-充满树脂
"ic2:resin_state": ["none", "empty", "full"]
// 方块轴向
"tenon:axis": ["y", "x", "z"]
```

- 去皮橡胶原木

```
// 方块轴向
"tenon:axis": ["y", "x", "z"]
```

- 橡胶树苗

```
// 树苗生长阶段, 随时间推移逐渐增大, 作用机制与原版树苗相同
"ic2:stage": [0, 1, 2]
```

方块标签

- 橡胶树叶

```
"leaves", "rubber_leaves"
```

- 橡胶原木

```
"log", "wood"
```

- 橡胶木

```
"wood"
```

- 去皮橡胶原木

```
"log", "wood"
```

- 去皮橡胶木

```
"wood"
```

- 橡胶树苗

```
"sapling"
```

- 工业锻造台

```
"wood"
```

- 金属块 (锡、铅、钢、青铜)

"metal"

- 基础机械外壳

"metal"

- (绝缘) 铜质导线

"cable"

- 火力发电机

"ic2:generator", "metal"

- 打粉机

"ic2:machine", "metal"

- 储电箱

"ic2:battery"