

2B2T.ORG 更新 1.19 版本的更新说明

专业版翻译

Originally Translated By Helloalp(aminadmi)

由 Helloalp(aminadmi)原创翻译

侵权必究

2B2T.XIN-NAU 组织荣誉出品

服务器更新到了 1.19 版本！

在经过多年的辛勤工作和无数次测试，我们觉得是时候准备将 2B2T 的游戏版本升级至 1.19 版本了，并且还会后续更新支持更新的版本。

虽然我们的测试过程在原始地图上进行并成功地支持了数百名玩家在线游戏没有出现任何问题，但在服务器正式更新后的第一个星期内可能会有些许波折。

除了从 1.12 到 1.19 的版本更改外，服务器还有许多变化，见下：

1-软物品经济重置

某些物品已被移除或将其堆叠大小设置为 1，旨在让玩家再次为了获取这些物品而努力。

在 2B2T.ORG 服务器经历的 10 年中，各种复制漏洞对服务器造成了重大损害，尤其是在添加潜影盒之后。

这些被复制出的物品对服务器的过去问题负有很大责任，为了减轻它们对 1.19 及以后更新版本的影响，它们已经被减少或被移除。

完整的物品清单将不会在这里透露，但不会有很多，对其中一些物品的重置包括：

已审阅

Helloalp 23-08-15, 10:21

- 移除末地水晶
- 降低附魔之瓶的数量
- 降低附魔金苹果的效果
- 移除不死图腾

2-不良物品

所有带有非法耐久度（类似于 xin 建筑师之镐）、附魔（32K）或堆叠大小数值（例如超堆叠图腾）的物品都已被移除。

3-旧区块修整

在服务器的 12 年所涉及的 Minecraft 历史版本中，存在大量的漏洞和移动作弊，导致服务器地图存档总共占用了 21TB 的存储空间。

据估计，这 21TB 存档中超过一半的区块在生成后不到几秒钟就被废弃，没有任何交互（例如放置方块、破坏方块）。

这些区块没有历史，甚至没有玩家看到过，但是他们会占用新的 1.19 Minecraft 地形生成的可能性。因此，我们决定删除这种类型的区块，用新的 1.19 地形来替代它们。

通过这种修整，大量新的地形可以在越来越靠近出生点的地方生成，而且借助我们新的地形混合机制，将可以为玩家创造一些非常有趣的地形。

4-地图

地图现在会生成一个随机和隐藏的 ID。玩家将在物品化地图（应该是指快捷栏移到地图上面显示名字的时候）上看到一个随机的 ID。

已审阅

Helloalp 23-08-15, 10:21

5-世界生成

服务器现在启用了修改过的原版地形生成器，用于隐藏种子并防止玩家生成服务器地图副本（即防止预知群系位置、防止通过地形查找位置等）。

6-反作弊

反作弊系统已经进行了更新，我们计划对反作弊系统保持更严格而且更频繁的更新，特别是用于防止移动作弊的反作弊功能（例如地狱门光速移动）。

7-动物生成

动物在出生点区域附近错误生成的问题已经持续了十多年，这是由于2B2T.ORG历史上多次的生物群系变化所导致的，结果使得动物根本不会在它们真正应该出现的地方生成。

现在它们应该会在预期的位置正确生成，并且在出生区域周围有更多的动物。

8-怪物生成

怪物生成机制已被更改，服务器会尝试在玩家附近生成更多的怪物，以此避免怪物生成得太远，以至于它们可能不会被玩家激活。

已审阅

Helloalp 23-08-15, 10:21

9-幻翼

幻翼和幻翼机制已被完全禁用。

10-玩家信息保护

通过作弊（即使用 Nametags 等功能）将不再可能看到其他玩家的物品附魔属性和等级、物品耐久度和玩家的生命值。

11-物品复制预防

现在有一个全新的系统来防止物品的复制（即 Dupe-Duplication）。

12-末路之地

末地维度的末影龙击杀过程已被重置，旧的主岛末地折跃门由于基岩破坏漏洞而损坏，现在玩家可以击杀新召唤的末影龙来生成新的主岛末地折跃门。

下面是无限期启用的实验性升级，可能会在以后回退（即取消）

13-反透视（即防止 X-Ray\Wallhack）

来减缓和降低获取尤其是新矿石的速度（即远古残骸等）

14-生命值和饥饿

饥饿系统的饥饿值减少速度已经放缓了很多，在正常饱食度时，再生

已审阅

Helloalp 23-08-15, 10:20

效果会持续（萦绕）更长时间。

15-死亡信息

聊天中的玩家死亡信息只会显示给自己以及在你的渲染距离内死亡的其他玩家。

最后，我们已经成功将所有和 2B2T.ORG 相关的服务器重新放置在美国东部区域（应该是换机房），这应该会对大多数玩家的 Ping 值产生很大的改善效果。

已审阅

Helloalp 23-08-15, 10:20

[本文翻译自 2b2t.org/update/](https://2b2t.org/update/)

由本人进行全过程翻译，特别邀请 QuickBomber660 进行润色修改

仅供参考