

Zaktualizowany Opis Pluginu do Serwera MMO RPG

Główne założenia:

- Plugin tworzony na wersję Paper 1.20.1.
- Generowanie dynamicznych sfer (stref), gracze kupują dostęp.
- Każda sfera generowana losowo z ustalonych typów.
- Limit czasowy: 10 minut w sferze.
- Kryształy są główną walutą (z rud oraz specjalnych stref kryształowych).

System Kilołów i Staminy:

- Gracze ulepszają kilofy (drewno → kamień → żelazo itd.), co zwiększa szybkość kopania.
- Każdy kilof ma **wytrzymałość** – określa ile razy można nim kopać, zanim się zniszczy.
- Wprowadzony zostaje system **staminy**:
- Gracz ma domyślnie 100 staminy.
- Wejście do jednej sfery zużywa 10 staminy.
- Stamina resetuje się co 12h lub może być zwiększana przez ulepszenia.
- Ulepszanie kilołów realizowane będzie przez zewnętrzny plugin do craftingu.
- Będzie dostępna funkcja **Quick Sell** – automatyczna sprzedaż rud za pieniądze (\\$).

Typy Sfer:

1. **Ore Sphere** – Głównie rudy.
2. **Treasure Sphere** – Skrzynie z lootem.
3. **Vegetation Sphere** – Roślinność, alchemia.
4. **Mob Sphere** – Potwory i unikalne dropy.
5. **Boss Sphere** – Walka z bossem, specjalne nagrody.
6. **Special Event Sphere** – NPC eventy (np. Jewel Trader, Blacksmith of Souls).
7. **Puzzle Sphere** – Zagadki logiczne.
8. **Crystal and Dust Sphere** – Specjalna strefa wydobywania kryształów i pyłu.

Liczba wariantów typów sfer:

Typ Sfery	Liczba wariantów
Ore Sphere	8
Treasure Sphere	4
Vegetation Sphere	5
Mob Sphere	6
Puzzle Sphere	4
Crystal and Dust Sphere	3
Boss Sphere	1
Special Event Sphere	1

Każda sfera (poza unikalnymi) ma wiele wersji strukturalnych generowanych losowo przy wejściu gracza, co pozwala utrzymać świeżość rozgrywki.

Hierarchia Rud i ich Wytrzymałość (liczba uderzeń):

Black Ore (Coal-based):

- Hematite: 40
- Black Spinel: 70
- Black Diamond: 120

Metallic Ore (Iron-based):

- Magnetite: 50
- Silver: 90
- Osmium: 140

Azure Ore (Lapis-based):

- Azurite: 60
- Tanzanite: 100
- Blue Sapphire: 150

Crimson Ore (Redstone-based):

- Carnelian: 65
- Red Spinel: 115
- Pigeon Blood Ruby: 175

Golden Ore (Gold-based):

- Pyrite: 75
- Yellow Topaz: 125
- Yellow Sapphire: 180

Verdant Ore (Emerald-based):

- Malachite: 90
- Peridot: 130
- Tropiche Emerald: 200

Prismatic Ore (Diamond-based):

- Danburite: 100
- Goshenite: 175
- Cerussite: 300

Mechanika Wydobycia:

- Gracz ma 10 minut na wydobywanie jak największej liczby rud.
- Możliwość ulepszania kilofów redukująca liczbę uderzeń i zwiększająca szybkość wydobywania.
- Drop rzadkich materiałów zależny od poziomu ulepszenia kilofa.

Szanse Generowania:

Szansa na bazowy typ rudy:

- Black Ore (Coal-based): 25%
- Metallic Ore (Iron-based): 20%
- Azure Ore (Lapis-based): 15%
- Crimson Ore (Redstone-based): 12%
- Golden Ore (Gold-based): 10%
- Verdant Ore (Emerald-based): 10%
- Prismatic Ore (Diamond-based): 8%

Szansa na rzadkość w obrębie typu:

- Type I – Common: 70%
- Type II – Rare: 20%
- Type III – Epic: 10%

Szansa na typ sfery:

- Ore Sphere: 45%
- Treasure Sphere: 11%
- Vegetation Sphere: 15%
- Mob Sphere: 15%
- Boss Sphere: 3%
- Special Event Sphere: 5%
- Puzzle Sphere: 7%
- Crystal and Dust Sphere: 5%

Wielkość Sfer:

Typ Sfery	Promień (bloków)	Średnica	Uwagi
Treasure Sphere	7–8	15–17	Kompaktowa, idealna dla skrzyń z lootem.
Vegetation Sphere	9–11	19–23	Roślinność, zioła, grzyby – dobra przestrzeń.
Ore Sphere	10–12	21–25	Balans między ilością rud a przestrzenią do poruszania się.
Crystal and Dust	11–13	23–27	Więcej miejsca na dekoracje i efekty magiczne.
Mob Sphere	13–14	27–29	Większa przestrzeń do walki z mobami.
Puzzle Sphere	12–14	25–29	Parkoury, zagadki, przełączniki, ukryte ścieżki.
Boss Sphere	15–18	31–37	Arena do walki z bossem, efektowna i przestronna.
Special Event Sphere	12–14	25–29	NPC, stoiska eventowe, interaktywne lokacje.

Zasady Funkcjonowania Sfer:

- Gracz **nie może wrócić** do sfery po jej opuszczeniu.
- Sfera **znika bezpowrotnie** po czasie lub opuszczeniu.
- Gracz **może zabierać** zdobyte przedmioty ze sfery.
- Tier 1 sfery są darmowe — zużycie kilofa jako koszt.
- Wyższe tier'y mogą wymagać np. **biletu premium**.

Integracja i Questy:

- Plugin korzysta z Vault (ekonomia).
- API będzie raportować ukończenie sfery (np. do systemu zadań).
- System **28 jednorazowych questów** z nagrodami będzie powiązany z sferami.

Proces losowania sfery:

1. Wylosowanie typu sfery.
2. Wybór layoutu (preset).
3. Wybór bazy rud.
4. Wybór typu rudy (Common, Rare, Epic).

System presetów i schematów:

- Do budowy sfer używany jest system schematów `.schem` z WorldEdit / FAWE.
- Presety są tworzone ręcznie w Minecraft i zapisywane przez komendę:

```
//copy  
//schem save ore_sphere_01
```

- W miejscach, gdzie mają pojawić się rudy, należy wstawić **blok znacznikowy** (np. zielona wełna).
- Po wczytaniu schematu przez FAWE plugin:
 - Rozpoznaje znaczniki,
 - Zamienia je na odpowiednie typy rud zgodnie z losowaniem.
- Schematy będą przechowywane np. w `/plugins/yourplugin/schematics/`.
- Po zakończeniu czasu (lub wyjściu gracza), sfera zostaje usunięta