

REGOLE PER L'HH

(*Minecraft*)

1. **Spawn e Posizionamento Iniziale:** All'inizio del gioco, ogni giocatore viene generato in una posizione casuale all'interno del mondo.
La posizione scelta sarà sicura, garantendo l'assenza di entità ostili o pericoli immediati nelle vicinanze.
2. **Raccolta di Risorse:** I giocatori possono raccogliere risorse come legno, pietra, terra, sabbia e minerali per creare oggetti, armi e ripari. Le risorse sono disponibili in quantità limitata, incentivando una raccolta strategica. Ogni giocatore ha un inventario con 36 slot, ciascuno in grado di contenere fino a 64 unità dello stesso oggetto, inoltre, le casse offrono uno spazio aggiuntivo di 27 slot, anch'essi con la stessa capacità per slot.
3. **Crafting:** Il sistema di crafting consente la creazione di strumenti attraverso ricette predefinite, è possibile realizzare strumenti come asce e picconi, utilizzati per raccogliere materiali come legno, pietra e minerali come carbone, ferro e diamanti.
Inoltre, è possibile creare armi come spade e scudi per difendersi dalle entità ostili, e armature per aumentare la protezione del giocatore, riducendo così i danni subiti dai nemici. Altri oggetti utili includono letti, costruiti utilizzando lana ottenuta dalle pecore e legno, e torce per illuminare le aree buie, create combinando legno e carbone.
4. **Ciclo Giorno/Notte:** Il gioco alterna fasi di giorno e notte, con una durata predefinita per ciascuna, ad esempio 10 minuti per il giorno e altrettanti per la notte, durante la notte è possibile dormire.
5. **Entità ostili:** Le entità ostili, come zombie, scheletri e creeper, appaiono principalmente in dungeon o caverne e si generano automaticamente in aree prive di luce, soprattutto quando il giocatore si avvicina. Ogni nemico ha un comportamento unico: gli zombie attaccano a distanza ravvicinata, gli scheletri utilizzano arco e frecce, mentre i creeper esplodono causando danni ingenti. Ciascuna entità infligge un danno variabile al giocatore e possiede una quantità specifica di punti vita, rendendo ogni combattimento una sfida che richiede strategia e preparazione.

6. **Annegamento:** Dopo un po' di tempo passato sott'acqua il giocatore inizia a ricevere d'anno da annegamento.
7. **Gestione della Fame e della Salute:** Nel gioco, i giocatori devono monitorare due barre fondamentali: la fame e la salute.
La salute diminuisce quando il giocatore subisce danni da entità ostili, cadute, annegamento o per fame, quest'ultima si riduce progressivamente nel tempo camminando, influenzando la capacità di rigenerare la salute.
Il cibo, essenziale per ripristinare la barra della fame e consentire la rigenerazione, può essere ottenuto cacciando animali o coltivando ortaggi come patate, carote, fieno e angurie, per coltivare, il giocatore deve utilizzare una zappa per rendere fertile il terreno, favorendo così la crescita delle risorse alimentari.
8. **Obiettivi e Sfide:** Sono presenti varie sfide come l'esplorazione di aree specifiche o la raccolta di risorse rare, che garantiscono bonus e vantaggi al completamento.
9. **Opzionale -> Modalità Multiplayer:** I giocatori possono scegliere di collaborare in team per costruire strutture, esplorare il mondo o combattere contro i nemici comuni.
10. **Opzionale -> Sistema di Portali:** In ogni mondo è presente un portale magico che conduce ad una dimensione alternativa dove si trovano risorse esclusive, la dimensione ha caratteristiche uniche e pericoli specifici, per attivare questo portale, i giocatori devono raccogliere e utilizzare materiali speciali che si trovano esplorando il mondo.
11. **Respawn:** Dopo la morte, il giocatore riappare nel punto di generazione iniziale.
Tuttavia, il punto di generazione può essere aggiornato utilizzando un letto. Dormendo in un letto, il giocatore imposta il nuovo punto di respawn, permettendo di riprendere il gioco in un luogo più comodo o vicino alle proprie attività, riducendo il tempo necessario per tornare in azione dopo una morte.

12. **Perdita di Risorse:** Alla morte, il giocatore perde le risorse raccolte, Le risorse perse possono essere recuperate entro un tempo limitato di 10 minuti dal momento della morte, tornando al luogo dove il giocatore è stato sconfitto.
13. **Segnalazione:** Ad ogni morte, il giocatore riceve una mappa con le coordinate del luogo del decesso, permettendogli di localizzare facilmente dove si trovano le risorse perse. Inoltre, un messaggio appare nel gioco che spiega le cause della morte, come danni da entità ostili, cadute o annegamento.
14. **Fisica dei Blocchi:** La fisica dei blocchi varia a seconda del tipo: il ghiaccio è scivoloso influenzando la velocità del giocatore, la sabbia cade se il blocco sottostante viene rimosso, mentre la maggior parte degli altri blocchi rimane sospesa in aria come la pietra o il legno, ogni blocco ha una durabilità specifica e spesso richiede strumenti particolari per essere distrutto: ad esempio, la pietra richiede un piccone, altri blocchi, come il legno, possono essere distrutti sia a mano che con strumenti come l'ascia, mentre la terra e la sabbia si rompono più facilmente con la pala.
15. **Cucina:** Sia il cibo che i minerali devono essere cucinati utilizzando il carbone come fonte di calore. Il cibo cotto fornisce un nutrimento maggiore rispetto a quello crudo, migliorando la rigenerazione della salute e della fame, i minerali cotti, d'altra parte, diventano utilizzabili per il crafting, consentendo di realizzare oggetti e strumenti più avanzati.
16. **Sistema di Esperienza:** Raccogliendo materiali e risorse, il giocatore guadagna punti esperienza come rompendo un minerale o uccidendo un nemico, questi punti possono essere utilizzati per incantare equipaggiamenti e armi attraverso strutture dedicate come tavoli di incantesimi, conferendo loro proprietà speciali e potenziamenti, man mano che il livello di esperienza del giocatore aumenta, diventano disponibili incantesimi più potenti, migliorando l'efficacia degli strumenti e delle armi e aprendo nuove possibilità per affrontare sfide più difficili

17. **Armi:** Ogni arma e strumento nel gioco può essere realizzato con materiali diversi, come pietra, ferro e diamante, e la qualità del materiale influisce sia sul danno che sulla durabilità, le spade e le asce, ad esempio, infliggeranno più danno rispetto a strumenti come picconi e zappe, ma avranno una durabilità inferiore.

Le spade e le asce fatte di ferro o diamante avranno una maggiore durabilità rispetto a quelle in pietra, al contrario, picconi e zappe, seppur meno potenti in termini di danno, dureranno più a lungo, specialmente se realizzati con materiali più forti.

Le armi e gli strumenti fatti di diamante saranno i più resistenti e potenti, ma anche più difficili da ottenere, mentre quelli di pietra saranno i meno resistenti, ma più facili da creare.

18. **Probabilità dei materiali:** Quando i giocatori esplorano le caverne, c'è una maggiore probabilità di trovare carbone rispetto al diamante.

Il carbone è un minerale comune che si trova più facilmente, rendendolo una risorsa abbondante per la creazione di torce e utile per la cucina, al contrario, il diamante è un minerale raro che appare con una frequenza significativamente inferiore, mentre il ferro è una via di mezzo tra le 2.