

# 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.
2. **Raccolta di Risorse:** I giocatori possono raccogliere varie risorse come legno, pietra e minerali per costruire oggetti, armi e ripari, le risorse sono disponibili in quantità limitata per rendere la raccolta più strategica.  
Le risorse possono essere conservate all'interno dell'inventario del giocatore, o all'interno di casse.
3. **Crafting:** Il sistema di crafting, permette la creazione di strumenti, attraverso ricette predefinite.
4. **Ciclo Giorno/Notte:** Il gioco alterna fasi di giorno e notte, durante la notte si può dormire.
5. **Entità Ostili:** Le entità ostili possono essere trovate all'interno di dungeon o caverne, nasceranno automaticamente in assenza di luce, se il giocatore si trova in prossimità di essi.
6. **Annegamento:** Dopo un po' di tempo passato sott'acqua il giocatore inizia a ricevere danno da annegamento.
7. **Gestione della Fame e della Salute:** I giocatori devono mantenersi in vita gestendo la barra della fame e della salute (la salute può essere persa a causa di danni da entità ostili, danni da caduta, danni da annegamento ecc...).  
Il cibo può essere ottenuto cacciando animali o coltivando ortaggi.
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. **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, il punto di generazione può essere aggiornato con l'utilizzo di un letto.
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.
13. **Segnalazione:** Ad ogni morte vengono mostrate le coordinate del decesso tramite una mappa che il giocatore riceve una volta rinato, inoltre appare un messaggio dove c'è scritto le cause relative alla morte.
14. **Fisica dei Blocchi:** Diversi blocchi presentano comportamenti fisici unici: il ghiaccio è scivoloso, la sabbia cade quando perde il blocco sottostante, inoltre presentano durabilità diversa, alcuni blocchi possono essere distrutti usando soltanto oggetti specifici (es. la pietra può essere rotta con il piccone ecc...).
15. **Cucina:** Sia il cibo che i minerali devono essere cucinati.  
Il cibo cotto fornisce più nutrimento di quello crudo, mentre i minerali cotti diventano utilizzabili per il crafting.

16. **Sistema di Esperienza:** Raccogliendo materiali e risorse, il giocatore guadagna punti esperienza, questi punti possono essere utilizzati per incantare equipaggiamenti e armi, conferendo loro proprietà speciali e potenziamenti, maggiore è il livello di esperienza, più potenti saranno gli incantesimi disponibili.