



Minecraft Stand-alone



□

Ti diamo il benvenuto sulla pagina dedicata a Minecraft. Cosa è minecraft? Minecraft è il videogioco più venduto di sempre, oltre ad essere il videogioco più bello del mondo dato che è estremamente versatile e si possono fare una moltitudine di modifiche ed è compatibile su praticamente tutti i sistemi operativi che supportano Java o OpenJDK.

□

Il nostro sistema di launcher portabile permette a questo meraviglioso videogioco di essere eseguito direttamente da una chiavetta USB senza bisogno di Java installato sul computer, oltre a mantenere i suoi dati in una cartella e nella USB stessa e soprattutto la cosa più bella è che non serve alcun diritto di amministrazione per eseguire questo particolare launcher, fa tutto da solo e non servono nemmeno le librerie microsoft ".NET framework". In sostanza questo particolare launcher è stato creato appositamente per quelle persone alla quale giocano a questo videogioco su un computer non di proprietà del giocatore e che non vogliono "sporcare" il computer ospite. Il software in questione Java portabile evita scritture sul registro di sistema e dato che non ha privilegi amministrativi è anche molto più sicuro di quello classico prevenendo gli exploits di tipo "privilege escalation" evitando così danni enormi al sistema (si parla nei casi in cui si dovessero eseguire clients sconosciuti o di dubbia provenienza, oppure per chi non vuole avere Java installato sul proprio pc per una maggiore sicurezza e velocità).

Inoltre per aggiornare Java basta sostituire cartella e binari nella directory appunto denominata: "Java" vale per tutti i sistemi operativi.

Avvertenza: Si consiglia di fare un backup per le versioni di minecraft per Linux/MacOS dato che lo script procede a sovrascrivere le proprie versioni su questi sistemi operativi. (per disabilitare la funzione basta modificare gli script shell [.sh])... in ogni caso una volta eseguiti gli script bisogna rimuovere i comandi di sostituzione con un comune editor di testo senza toccare il comando di esecuzione di Java.

A causa della limitazione dei sistemi unix-like (ES: MacOSX/Linux/BSD/Solaris) non è completamente possibile mantenere i files sulla USB, verranno quindi trasferiti nella directory home. Una volta finita la sessione la cartella è dotata di scripts appositi per rimuovere tutte le tracce di esecuzione.

□

Nota: Per quanto riguarda le versioni dedicate ai telefoni cellulari nel caso in cui si voglia mantenere le impostazioni personalizzate, importare impostazioni, mods e tanto altro bisogna scaricare anche le versioni per computer e decomprimere i files di configurazione inerenti alla cartella del gioco spostando queglii stessi files modificati nella cartella alla quale (nelle impostazioni del

launcher) risulta ubicata.

Accorgimenti per il sistema di iPhone: Risulta obbligatorio l'ausilio del jailBreak dato che viene installata un'applicazione da fonti di terze parti non gestite dall'azienda produttrice del dispositivo a cui appartiene.

☐



Informazioni:

Minecraft è un videogioco sandbox open world sviluppato da Mojang Studios e creato dal programmatore svedese Markus Persson ("Notch"), utilizzando il linguaggio di programmazione Java. È stato pubblicato come alpha test il 17 maggio 2009, e come gioco completo il 18 novembre 2011 per PC. Minecraft è poi stato convertito per moltissime altre piattaforme. Le quattro versioni sono: Classic (online), Java Edition (solo per PC), Bedrock Edition (per windows 10 e 11, console di 8^a e 9^a generazione e Nintendo Switch, Oled, Lite), e Pocket Edition (per windows 10 e 11 e dispositivi mobili). Nel 2014 con l'acquisto di Mojang da parte di Microsoft il titolo è passato in mano a quest'ultima. In Minecraft i giocatori possono esplorare liberamente un mondo procedurale 3D costituito da blocchi, andare alla ricerca di minerali grezzi, fabbricare strumenti ed oggetti vari e costruire strutture. A seconda della modalità di gioco è possibile combattere entità controllate dalla CPU, ma anche cooperare o lottare contro altri giocatori reali nella modalità multiplayer. Le modalità di gioco principali sono: Sopravvivenza, nella quale i giocatori devono reperire risorse ed evitare la morte, con l'obiettivo di uccidere l'Ender Dragon che è il boss finale; Creativa, dove si ha accesso a infinite risorse, il proprio personaggio è immune a qualsiasi tipo di danno (eccetto l'uso di comandi utilizzabili nella chat di gioco) e si ha la possibilità di volare; Spectator, nella quale si può fluttuare attraverso i blocchi. Con 238 milioni di copie vendute, Minecraft è il videogioco più venduto di sempre. Giudicato positivamente dalla critica, ha vinto numerosi premi ed è stato descritto come uno dei giochi più influenti del decennio 2010-2020. Da Minecraft sono stati tratti numerosi spin-off, come Minecraft: Story Mode, Minecraft: Dungeons e Minecraft Education Edition.

Minecraft non ha un vero e proprio obiettivo o trama (anche se alcuni elementi presentano una storia di fondo o breve descrizione da parte degli sviluppatori), ma sono presenti degli obiettivi, definiti "progressi", che aiutano il giocatore a progredire. Generalmente la visuale del giocatore è in prima persona, ma è possibile cambiarla in qualsiasi momento alla terza persona. Il mondo è composto da blocchi 3D che rappresentano diversi materiali come terra, pietra, legno, acqua e lava. Il gioco si basa sul raccogliere questi blocchi e ricollarli a proprio piacimento costruendo ciò che si vuole. Inoltre, è presente un particolare materiale, detto redstone, che può essere usato per costruire dispositivi meccanici basilari, circuiti elettrici o porte logiche, e permette la costruzione di molti sistemi, anche complessi. A meno che non vengano modificate le impostazioni tramite il menu di creazione il mondo è generato proceduralmente sulla base di un "seme" (ovvero un insieme di caratteri) casuale o inserito manualmente. In più, al momento della creazione del mondo, si può decidere se generare un mondo totalmente piatto oppure un mondo in cui sono presenti valli e rilievi. Inoltre, il mondo è diviso in una serie di biomi come deserti, boschi o giungle, ciascuno con le proprie caratteristiche uniche e talvolta creature relative, e il terreno è composto da pianure, montagne, caverne, pozze d'acqua o lava. Il tempo segue il ciclo giorno-notte, in cui un ciclo intero dura 20 minuti. Quando un nuovo mondo viene creato, i giocatori hanno la possibilità di scegliere tra 5 modalità e 4 difficoltà, da "pacifica" a "difficile": maggiore è la difficoltà, maggiore sarà il danno che i giocatori subiranno dalle entità. Ci sono anche altri fattori che variano a seconda della difficoltà. Se si seleziona la modalità "pacifica", ad esempio, non si genereranno entità ostili, mentre selezionando la modalità "difficile" è possibile morire di fame. I nuovi giocatori hanno una skin selezionata casualmente tra Steve e Alex, ma dal 2010 è possibile creare skin personalizzate. Durante il gioco si possono incontrare NPC (conosciuti come "mob") I mob passivi, come mucche, maiali e polli, possono essere cacciati per reperire cibo e fabbricare oggetti. Essi vengono generati di giorno, mentre quelli ostili, come scheletri, ragni e zombi, vengono creati di notte o, in generale, nei luoghi bui. Alcuni di questi, come zombi, scheletri, husk e annegati, bruciano al sole se non hanno un elmetto equipaggiato. In Minecraft sono presenti anche mob come il creeper (che esplode in vicinanza dei giocatori) e l'Enderman (in grado di teletrasportarsi e raccogliere blocchi). Oltre al Sopramondo ("Overworld") esistono altre due dimensioni: Nether ed End. Il Nether è una dimensione simile all'inferno o al nucleo terrestre ed è accessibile tramite un apposito portale costruibile dal giocatore; al suo interno ci sono molte risorse uniche tra cui alcune necessarie per evocare un boss (il wither). Questa dimensione può essere usata per spostarsi velocemente, visto che muoversi di un

blocco nel Nether equiva a muoversi da 8 blocchi nell'Overworld. L'End consiste in una dimensione spoglia simile ad un gruppo di asteroidi composta da molte isole sospese nel vuoto, su cui padroneggia l'Ender Dragon, considerato il boss finale del gioco. Per uscire dalla dimensione è necessario uccidere il boss, la cui morte sancisce l'inizio dei crediti finali, i quali includono un poema dell'irlandese Julian Gough. Alla fine dei titoli di coda compare un portale con il quale il giocatore torna nel suo punto di generazione nel Sopramondo e può continuare il gioco senza alcun sostanziale cambiamento e il permesso di esplorare le isole esterne dell'End tramite dei portali nell'isola centrale.

In Minecraft ci sono 5 modalità: Sopravvivenza: i giocatori devono raccogliere risorse, costruire strutture, combattere mob, mangiare ed esplorare il mondo nel tentativo di sopravvivere. Nella modalità sopravvivenza il giocatore inizierà in un mondo e dovrà cercare di raggiungere l'End, dove può sconfiggere il drago.

Hardcore (Estrema): la modalità Hardcore o Estrema è una Sopravvivenza con la differenza che la difficoltà è bloccata a "difficile" e, una volta morti, non ci si può rigenerare. È possibile cancellare il mondo o rimanerci in modalità Spettatore. Questa modalità è limitata all'edizione Java.

Creativa: nella modalità creativa i giocatori hanno accesso a tutte le risorse e gli oggetti direttamente nel proprio inventario, e possono rimuovere e piazzare blocchi istantaneamente. È possibile volare liberamente nel proprio mondo e i giocatori sono invincibili. Questa modalità è pensata per dare libero sfogo alla creatività di ogni persona, costruendo senza preoccuparsi di reperire i materiali e di dover sopravvivere.

Avventura: la modalità avventura è stata ideata appositamente per le mappe personalizzate create dagli utenti. È simile alla Sopravvivenza ma con alcune restrizioni applicate dal creatore della mappa. Questo porta il giocatore a ottenere gli oggetti richiesti e a godersi l'avventura nel modo in cui il creatore l'ha pensata. Inoltre, esiste un blocco pensato appositamente per questa modalità: il Blocco comandi. Questo permette ai creatori di mappe personalizzate di migliorare l'interazione col giocatore tramite dei comandi dati direttamente dal server.

Spettatore: la modalità spettatore permette di volare attraverso i blocchi e di osservare il proprio mondo senza interagire con esso. I giocatori non hanno un inventario, ma possono teletrasportarsi da altri giocatori e vedere dalla loro prospettiva o da quella di un mob (Disponibile solo nella Java Edition).

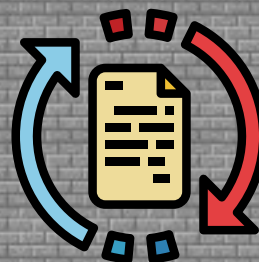
Le creature, o "mob" sono le entità animate presenti nel gioco, nonché i PNG. In base al loro comportamento nei confronti del giocatore si dividono in passive, neutrali e ostili. Minecraft include un sistema di combattimento che consente di indossare armature e di attaccare con una vasta gamma di armi come spade, asce, archi, balestre e tridenti. In Minecraft è possibile fabbricare oggetti tramite una griglia 2x2 dell'inventario o una griglia 3x3 del banco da lavoro. Sul banco da lavoro si possono creare oggetti che hanno fini specifici, come spade e picconi. L'armatura e molti degli attrezzi hanno diversi livelli: cuoio, oro, ferro, diamante e netherite, il migliore. Alcuni oggetti possono essere cotti in una fornace, un altoforno o un affumicatore per ottenerne altri: per esempio, dalla cottura della carne cruda si ricava carne cotta e dalla cottura delle zolle di argilla si ricavano i mattoni. Un altro metodo per creare nuovi oggetti è la distillazione nell'alambicco (per ottenere le pozioni). In Minecraft è possibile incantare attrezzi e armature con un tavolo degli incantesimi o un'incudine per renderli più potenti. Grazie alla pietra rossa (o redstone) il giocatore può costruire trappole, porte segrete e circuiti di vario tipo. La varietà dei componenti di redstone permette di realizzare anche circuiti molto complessi (ascensori, porte automatiche), rendendo possibile addirittura la costruzione di un computer funzionante. Quando viene creato un mondo, è possibile decidere di "attivare i trucchi" tramite le impostazioni del mondo (bedrock edition), mentre nella Java Edition si possono attivare tramite il pulsante "comandi". Così facendo, si ha accesso a un'ampia gamma di comandi scrivibili nella chat del gioco con cui è possibile modificare il mondo. Questi possono essere eseguiti anche da determinati blocchi, chiamati blocchi di comando, che eseguono comandi molto più complicati, non scrivibili nella chat, permettendo così la creazione di mappe personalizzate.

La modalità multigiocatore in Minecraft permette ai giocatori di interagire e comunicare gli uni con gli altri in un singolo mondo di gioco. È disponibile tramite LAN, schermo condiviso (solo su console) e server. È possibile creare il proprio server o connettersi alla partita di un altro giocatore tramite Xbox Network: i mondi in modalità giocatore singolo supportano il LAN e permettono quindi di entrare nel mondo di un altro senza bisogno di un server vero e proprio. Per creare il proprio server è necessario un software per server Minecraft. Il setup gratuito, messo a disposizione dello sviluppatore, è compatibile solo con Minecraft: Java Edition. I server multi giocatore hanno una grande varietà di attività, con alcuni che dispongono di proprie regole e personalizzazioni. Il server più popolare è Hypixel, visitato da oltre 14 milioni di giocatori. I combattimenti giocatore contro giocatore (PVP) possono essere attivati per permettere ai giocatori di combattere. Molti server hanno dei plugin personalizzati che permettono azioni normalmente impossibili.

Minecraft grazie a supporti sia ufficiali sia di terze parti, permette di modificare tramite diversi metodi interamente ogni aspetto del gioco a piacimento. Grazie a questa vasta gamma di interazioni è possibile creare modalità di gioco personalizzate e aggiungere nuovi oggetti o creature. Per support ufficiale Minecraft vi sono: Pacchetti texture: file .png per modificare gli assets di gioco, dai suoni alle texture.; Pacchetti di dati: .json che apportano cambiamenti, come dice il nome, ai dati di gioco e, insieme a un pacchetto texture, possono aggiungere anche oggetti, blocchi e creature.; Nbt chiamato in passato (Tag data): permettono al giocatore di impostare determinate proprietà ad un'entità all'interno di Minecraft.; Add-on: esclusivi per la Bedrock Edition, simili ai datapack ma a differenza di questi sfruttano C++. Il support di terze parti, anche se sempre supportati da Minecraft, includono i ModLoader, Pockettmine, Forge e Fabric e i plugin loader che rispettivamente offrono: Modifiche: dette anche Mod, sono file scritti in JavaCode per la versione Java e JavaScript per la versione Bedrock, i cui contenuti sono tra i più vari: da nuove dimensioni, a macchine tecnologiche per implementare funzioni nei server Minecraft.; Plugin: simili ai datapack, sono esclusivi sia per "Minecraft Java Edition" che per l'edizione "Bedrock Edition";

La versione per PC di Minecraft è stata accolta positivamente dalla critica. Il gioco è stato elogiato per la libertà creativa che concede ai giocatori sul mondo, così come la facilità di consentire un gameplay emergente. I critici hanno lodato Minecraft per il complesso sistema di Crafting, commentando che si tratta di un aspetto importante per i Macchinisti. La maggior parte delle recensioni è rimasta colpita dalla grafica a blocchi; IGN la descrive come "immediatamente memorabile". Altri recensori hanno sottolineato che il gioco crea un buon equilibrio tra l'esplorazione e la costruzione, lodando anche gli elementi d'avventura del gioco. La funzione Multiplayer è stata generalmente accolta favorevolmente; IGN commenta che "l'avventura migliore è quella in compagnia", tuttavia definisce "fastidiosi" i numerosi problemi legati alla creazione dei server multiplayer. Molti recensori hanno criticato la mancanza di un tutorial o di istruzioni nelle versioni per PC, dettaglio che rende difficile ai nuovi giocatori imparare a giocare. Prima della versione 1.0.0 i critici avevano anche osservato numerosi difetti visivi che si verificavano periodicamente. Il sito Gamespot ha sostenuto che il gioco ha un "tocco non finito", aggiungendo che "alcuni elementi di gioco sembrano incompleti o gettati insieme frettolosamente". Una recensione della versione alfa, da parte di Scott Munro del Daily Record, l'ha definita "qualcosa di speciale" e ha invitato i lettori ad acquistarla. Jim Rossignol di Rock, Paper, Shotgun ha anch'esso raccomandato la versione alfa del gioco, definendolo "una sorta di generativa 8-bit LEGO stalker". La versione Xbox 360 è stata generalmente accolta positivamente dalla critica, ma non quanto la versione per PC. I recensori si sono lamentati della mancanza di caratteristiche come il supporto mod e il contenuto della versione PC, ma hanno acclamato la creazione di un tutorial in-game, di consigli e delle ricette per creare strumenti, dicendo che rendono il gioco più facile da usare (il ricettario è stato successivamente aggiunto in tutte le versioni di Minecraft). Minecraft Pocket Edition ha ricevuto recensioni contrastanti; la critica ha apprezzato i comandi intuitivi del gioco, ma è rimasta delusa dalla mancanza di contenuti. Prima della versione alfa 0.8.1, che ha aggiunto numerosi blocchi e tutti i mob aggressivi, veniva criticata la mancanza di mob ostili e il numero ridotto di blocchi; dopo la versione 0.9.0 sono stati aggiunti numerosi nuovi blocchi e il mondo infinito. Nel mese di luglio 2010, Minecraft è stato dichiarato da PC Gamer come il quarto miglior gioco da giocare al lavoro. Nel mese di dicembre Good Game ha premiato il gioco come "miglior gioco scaricabile del 2010", Gamasutra l'ha valutato l'ottavo miglior gioco dell'anno, nonché l'ottavo miglior gioco indie dell'anno, infine Rock, Paper, Shotgun l'ha definito "miglior gioco dell'anno". Anche PC Gamer UK l'ha definito miglior gioco dell'anno per PC, mentre Indie DB lo definisce "miglior gioco indie dell'anno", premiandolo anche di "Gioco più innovativo" e "Miglior gioco singleplayer indie". Nel mese di marzo 2011, il gioco è stato premiato ai "Seumas McNally Grand Prize" con i premi "Technical Excellence" e "Excellence in Design", inoltre ha vinto il premio "Audience" all'Independent Games Festival. Il 5 maggio lo Smithsonian American Art Museum l'ha inserito, insieme ad altri 80 giochi, nella mostra "The Art of Video Games" inaugurata il 16 marzo 2012. Al "Spike Video Game Awards" è stato premiato come "Miglior gioco per PC" e "Miglior gioco indipendente". Nel 2012, ai British Academy Video Games Awards, Minecraft fu candidato come miglior gioco dell'anno, mentre Markus Persson ricevette un premio speciale. Nel mese di ottobre la versione per Xbox 360 ricevette il premio "Joystick d'oro" come miglior gioco scaricabile. Il mese successivo questa versione vinse il premio "Miglior gioco arcade 2012". Il "Minecon", "Minecon" o "MINECON" (abbreviazione di Minecraftcon) è il convegno annuale ufficiale su Minecraft organizzato dalla Mojang. Il primo Minecon si tenne il 31 agosto 2010 a Bellevue. Dal 2017, gli organizzatori hanno deciso di tenere l'evento senza possibilità di vederlo dal vivo ma trasmettono l'evento sul canale Youtube di Mojang. Per questo, dal 2017 il nome della conferenza è Minecon Earth. Il 13 ottobre 2015 venne pubblicato uno spin-off intitolato Minecraft: Story Mode, sviluppato dalla Telltale Games in collaborazione con la Mojang. Il titolo è suddiviso in otto episodi narranti gli avvenimenti di un gruppo di personaggi: sono usciti tutti gli episodi della prima serie e ad agosto 2017 è cominciato il rilascio della seconda serie, di cui sono usciti tutti i 5 episodi. A gennaio del 2016, Microsoft annunciò un nuovo strumento per l'istruzione tramite i videogiochi, chiamato Minecraft: Education Edition; venne ufficialmente pubblicato il 1º novembre dello stesso anno in molte aule di tutto il mondo per insegnare materie che variano dalle arti alle poesie. È infatti progettato specificamente per un uso scolastico, il quale offre agli insegnanti tutti gli strumenti di cui necessitano per utilizzare al meglio le potenzialità che possiede Minecraft. Il concetto principale è lo stesso, un mondo sandbox aperto a chiunque. I personaggi degli studenti in Education Edition sono in grado di salvare ogni cosa: di fatto gli stessi studenti possono scaricare a casa propria il gioco, senza doverne acquistare la versione base. Infine, la grande differenza che si manifesta è che i ragazzi possono scattare foto nel gioco tramite un oggetto chiamato fotocamera. Questi scatti vengono memorizzati in un taccuino online, che può essere condiviso tra studenti. Minecraft Education Edition non è un ambiente rigido perché consente al docente di gestirlo a seconda delle esigenze dei propri alunni, per esempio l'età, e degli obiettivi didattici ed è una piattaforma collaborativa e versatile anche per gli studenti. Prevede ambienti di supporto come wiki, forum e una Community di sostegno dedicata agli insegnanti. L'ambiente è completamente sicuro e protetto perché pensato per fini esclusivamente didattici. Le attività ludico-didattiche interessano varie discipline inerenti soprattutto alla scuola primaria e alla scuola secondaria di primo grado: arte, geometria, chimica ma anche inglese, storia - è infatti possibile esplorare mondi antichi- geografia, attraverso il geocaching o attività di orienteering, sviluppando competenze quali problem solving, pensiero critico e creatività. Ciò che attrae maggiormente e che funge da rinforzo è lo sviluppo di connessioni con il coding, utilizzando ambienti di programmazione come Code.org, online dal 2013, con decine di milioni di studenti che hanno utilizzato la piattaforma, o Scratch, prodotto del MIT Media Lab, lo studente può trovare una spinta motivazionale ludica all'apprendimento del coding in compiti di realtà. Per supportare gli insegnanti d'Italia è attivo dal 2018 un percorso di sperimentazione, la più ampia al mondo su Minecraft, e di formazione per docenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. MineClass, questo è il nome del progetto di ricerca ideato da Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa), e da Microsoft Italia, prevede quattro fasi di intervento: preparazione per prendere confidenza con il videogioco; programmazione di un progetto didattico secondo linee guida fornite da Indire, da sperimentare poi in classe; sperimentazione di quanto progettato; restituzione finale. Per migliorare l'esperienza di apprendimento online per studenti e docenti, Microsoft ha annunciato una serie di aggiornamenti al programma Microsoft Teams che prevedono l'integrazione con Minecraft Education Edition. Education Edition riporta alcune collaborazioni con altri editori per portare i contenuti all'interno del videogioco. Houghton Mifflin Harcourt ha sviluppato una versione completa di The Oregon Trail in Education Edition, mantenendo le caratteristiche del gioco originale e aggiungendo al contempo nuove attività educative. Gli utenti che avviano l'edizione Bedrock possono attivare le funzionalità di Education Edition nella sezione delle opzioni di gioco. Il 29 settembre 2018, durante il Minecon Earth 2018, venne annunciato lo sviluppo di Minecraft: Dungeons presso lo studio di Stoccolma. Ispirato ai classici "dungeon crawler", il gioco usa la grafica di Minecraft ma si basa sull'esplorazione di sotterranei e sul combattimento, sia in modalità singola che multiplayer. Il gioco è stato pubblicato il 26 maggio 2020, con giudizi moderatamente favorevoli da parte

la critica. Il 17 maggio 2019, giorno del decimo anniversario di Minecraft, viene distribuito il primo trailer dell'app per Android e iOS chiamata Minecraft Earth. L'uscita definitiva del 17 novembre 2019. Il gioco è basato sull'utilizzo di realtà aumentata attraverso la fotocamera del proprio smartphone, come visto dal video gameplay ufficiale. Minecraft Earth si chiude ufficialmente il 30 giugno 2021, non rendendo più disponibile il download o giocarci. I dati dei giocatori sono stati eliminati il 1° luglio 2021. Il 23 dicembre 2012 la 2PlayerProductions ha realizzato un film documentario su Minecraft dal titolo Minecraft: The Story of Mojang. Per produrre il film sono stati necessari 210 000 dollari (circa 176 000 euro) raccolti sul sito Kickstarter.com. Il film racconta del primo anno di attività dell'azienda, nonché del successo del gioco e delle sue applicazioni. Persson ha annunciato in un tweet una collaborazione con la Warner Bros. per un film ispirato a Minecraft, poco dopo che quest'ultimo ebbe raggiunto i 100 milioni di utenti registrati; tuttavia, la Warner Bros. ha temporaneamente rinunciato al progetto a seguito di dispute con gli sviluppatori. In seguito ha deciso di riavviare il progetto e la data di uscita del film era prevista per 24 maggio 2019. Il 16 aprile, in un post sul sito ufficiale di Minecraft, è stata posticipata la data di uscita, che era fissata per il 4 marzo 2022. Nello stesso post è stata confermata la collaborazione con la Warner Bros. ed è stato annunciato che il regista sarà Peter Sollett. L'uscita del film è stata rimandata a data da destinarsi date le complicazioni dovute alla pandemia da SARS-CoV-2. Il 20 novembre 2013 è stato pubblicato un libro su Minecraft intitolato Minecraft: The Unlikely Tale of Markus "Notch" Persson and the Game that Changed Everything (in italiano Minecraft: La storia di Markus "Notch" Persson e del gioco che ha cambiato tutto). Nel 2019 l'editore tedesco Ravensburger pubblica il gioco da tavolo di Ulrich Blum Minecraft: Builders & Biomes. È un gioco in cui i giocatori, come nel videogioco originale, esplorano il Sopramondo, costruiscono strutture e risorse minerarie, guadagnando punti per le strutture e i più grandi biomi collegati di foresta, deserto, montagna o spazi di tundra nevosi sulle loro plance. A partire dal 6 giugno 2012 la LEGO ha prodotto e distribuito dei set ispirati a Minecraft, rappresentanti l'ambiente di Minecraft, un Villaggio di NPC e il Nether.



Importanza del backup: Nella vita privata e nelle aziende generiamo continuamente informazioni: una foto, una fattura, un disegno, un messaggio, una password, una configurazione. L'importanza di una informazione è proporzionale all'impatto che ha su di noi la sua perdita. In generale tutte le informazioni che abbiamo memorizzato sui nostri dispositivi sono più o meno importanti: se l'informazione non fosse importante l'avremmo eliminata. La perdita di una informazione importante ci crea un danno affettivo o economico. La criticità di una informazione importante è proporzionale al tempo necessario per ricostruire questa informazione: questo tempo può essere infinito, cioè può essere impossibile ricostruire l'informazione.

Prevenzione: L'unico rimedio al rischio di perdita delle informazioni è fare il backup, cioè una copia delle stesse informazioni. Tale pratica è ancora poco frequente sia nelle aziende sia nella vita privata, tanto che la maggior parte di noi spesso decide di fare il backup solo dopo il primo episodio di perdita di informazioni. La frequenza del backup è proporzionale alla frequenza delle modifiche che vengono apportate alle informazioni.



SCARICA MINECRAFT

(WINDOWS)



SCARICA MINECRAFT

(LINUX)



SCARICA MINECRAFT

(MACOS)



SCARICA MINECRAFT

(ANDROID)



SCARICA MINECRAFT

(IOS)





Sviluppato per garantire la migliore velocità



Sezione Servers:

Un server in informatica e telecomunicazioni è un componente o sottosistema informatico di elaborazione e gestione del traffico di informazioni che fornisce, a livello logico e fisico, un qualunque tipo di servizio ad altre componenti (clients) che ne fanno richiesta attraverso una rete di computer, all'interno di un sistema informatico o anche direttamente in locale su un computer.

Rappresenta cioè un nodo terminale della rete opposto all'host client. In altre parole si tratta di un computer o di un programma che fornisce i dati richiesti da altri elaboratori, facendo quindi da host per la trasmissione delle informazioni virtuali. Al termine server, così come per il termine client, possono dunque riferirsi sia la componente hardware che la componente software che forniscono le funzionalità o servizi di cui sopra. La macchina hardware server si dice anche capace di offrire risorse in termini di servizio al client che ne fa domanda/richiesta. Esso fa parte dunque dell'architettura logica di rete a livello applicativo detta "client-server".



Vuoi creare un server o vuoi migliorare il tuo? Clicca sui collegamenti:



»»»» [Prova ora i nostri servers SpigotMC \(+ tutorial\)](#) ««««

»»»» [Prova ora la nostra pagina "guida" per il Debug \(Developer/Plugginner Only\)](#) ««««

»»»» [Prova ora i nostri servers BungeeCord \(+ tutorial\)](#) ««««



☕ Sezione dedicata agli sviluppatori ☕



In questa sezione troverai delle icone che raffigurano vari software e IDE adatti per lo sviluppo principalmente di software Java (compatibili anche con JDK portable).

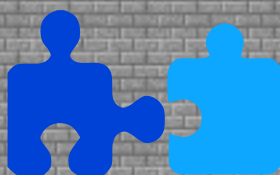


Lo scopo principale di questa sezione è quello di aiutare gli aspiranti developer per lo sviluppo di mods, clients e plugins e anche altri software scritti in Java. La prima icona porta all'IDE Java più conosciuto soprattutto per lo sviluppo per minecraft, inoltre si differenzia dagli altri IDE date le sue funzioni peculiari di ricompilazione solo del codice modificato dall'ultima compilazione (ulteriori informazioni cliccandoci sopra). Per il secondo software si tratta di un semplice decompilatore che decompila il software (non offuscato) scritto in Java per leggere il codice e ha anche una funzione di salvare il codice sorgente in modo da permetterne la modifica. Per la terza pagina invece troviamo la sezione centrale di scaricamento di tutte le versioni di Java JDK (*Java Development Kit*) e Java JRE (*Java Runtime Environment*) per tutti i sistemi operativi supportati. Se siete bravi potete usare questi binari in modalità portable (senza il bisogno di installazioni, un tipo di framework stand-alone) compreso il JDK, inoltre è possibile anche eseguire un aggiornamento della versione Java del launcher scaricato su questa pagina per il tuo sistema operativo. La quarta icona di download indica un software Bytecode Editor che serve a modificare il codice di un software già compilato e modificarlo a piacimento, ulteriori usi lo si può fare per esempio la traduzione di plugins che non hanno un file di configurazione e quindi cambiando le stringhe, i valori boolean, gli integer e molto altro (Viene usato di solito per la modifica delle stringhe e quindi cambio di messaggi). Oltretutto questo tipo di software molto particolare agisce sia da decompilatore che compilatore senza bisogno di un IDE e addirittura senza bisogno di un Development Kit, bastano solo i binari Java per l'esecuzione. Invece troviamo le *lwjgl* librerie di gioco java che sono essenziali per il funzionamento di Minecraft, qualora non fossero presenti i driver della scheda video e scheda audio occorre aver installato le *OpenGL* + *OpenAL*.

OpenGL è una specifica che definisce una API per più linguaggi e per più piattaforme per scrivere applicazioni che producono computer grafica 3D. L'interfaccia consiste in circa 250 diverse chiamate di funzione che si possono usare per disegnare

complesse scene tridimensionali a partire da semplici primitive.

OpenAL è un software libero che fornisce API audio multi piattaforma. È progettata per un rendering efficiente di audio posizionale a tre dimensioni. Il suo stile e convenzioni delle API ricalcano deliberatamente quelle delle OpenGL.



Sezione dedicata al modding



In questa sezione troverai tutto ciò che riguarda nell'aggiungere dati in più al videogioco. Una mod è semplicemente un insieme di modifiche estetiche e funzionali a un videogioco, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diversa l'esperienza di gioco (gameplay). Si differenzia dalla "total conversion" che sta a significare un tipo ancora più approfondito di modifica dell'intera modalità di gioco. La maggior parte dei videogiochi (compreso minecraft) consentono l'accrescimento di mappe aggiuntive, personaggi, entità, blocchi (nel caso di minecraft) e altri tipi di modifiche. È possibile creare mod anche solo per raggruppare insieme più mappe e personaggi aggiuntivi, ma solitamente contengono anche modifiche alle caratteristiche del gioco ottenute inserendo nuovo codice sorgente, scritto nel giusto linguaggio di programmazione, o nuovi file grafici e sonori (Uno dei tanti esempi Forge Mod Loader E/O LiteLoader). Esistono appositi programmi (tool) che permettono di modificare i modelli 3D che compongono i mondi virtuali dei giochi. Unendo fantasia, creatività, abilità di programmazione e molto tempo, è possibile creare modifiche molto profonde, che possono anche stravolgere completamente il gioco originale, aumentandone di molto la longevità.

Invece il *Total conversion* sostituisce virtualmente tutti gli elementi artistici del gioco originale, e talvolta anche alcuni o tutti gli aspetti di base del gameplay. Essa può dare origine ad un gioco dal genere completamente diverso rispetto all'originale.

Quando invece le caratteristiche del gioco originale sono mantenute, ma vengono aggiunti nuovi elementi (ad esempio opzioni) si parla di "espansione". A volte queste espansioni sono distribuite a pagamento dagli stessi sviluppatori del gioco originale, ma nella maggior parte dei casi si tratta di creazioni più o meno amatoriali, create da persone comuni (o, solitamente, gruppi di persone) e distribuite gratuitamente. Un segno tangibile del successo dei mod è il loro riconoscimento ufficiale.

Elenco dei principali gestori di mods e le loro caratteristiche:



Forge Mod Loader *(Si tratta di un'API di modding e caricatore open source gratuita progettata per semplificare la compatibilità tra le mod di gioco create dalla comunità in Minecraft).*



LiteLoader *(LiteLoader è un caricatore di mod leggero per Minecraft progettato per fornire funzionalità di caricatore semplice, ad alte prestazioni e affidabile per le mod che non hanno bisogno di modificare le meccaniche di gioco).*



Fabric Loader *(Fabric è una toolchain di modding leggera e sperimentale per Minecraft. Sviluppato per le più recenti versioni, oltre ad essere uno dei primi metodi per mettere le mod sulle versioni molto aggiornate).*



[Special] LabyMod *(La migliore mod compatibile sia con forge e sia con vanilla in grado di integrare tutte le altre mods essenziali di minecraft)*

e persino di aggiungere componenti esterni e mods personali).

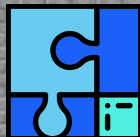
5 [Basic] 5ZigMod (Una mod semplificata che unisce la maggior parte delle migliori e moderatamente leggera rispetto alle altre oltre ad essere open source).

[Pack] Technic Platform (Con questo sistema puoi installare una moltitudine di pacchetti mods creati dagli utenti di tutto il mondo con una moltitudine di funzioni).

[NoDepend] Badlion Client (Migliora la tua esperienza su Minecraft con funzionalità che fornisce che sono completamente GRATUITE. Integra anche un fantastico sistema di Anticheat).

[NoDepend] Lunar Client (Un client molto versatile con mods di base integrate oltre al Boost FPS e un bellissimo Anticheat integrato molto efficiente).

□



Nota: I gestori principali non servono solo a livello client, ma servono anche a creare eventuali server moddati.

Alcuni mod più grandi possono aggiungere un sacco di contenuti al gioco, mentre altri mod più piccoli possono aggiungere più opzioni per le impostazioni/la personalizzazione, od ottimizzare la velocità, l'esperienza di gioco, o la grafica. I mod o plugin per server principalmente forniscono agli amministratori dei server più opzioni e ne semplificano l'utilizzo, e tutti i mod per la modalità di gioco locale possono essere usati anche per la modalità di gioco in rete multiutente. Sebbene le mod siano generalmente installabili in sicurezza, con quest'ultime si dovrebbe avere cautela per evitare crash, instabilità di sistema, cancellazione di giochi/dati salvati, o potenziali infezioni malware da un link maligno o dal mod stesso.

Non solo è possibile mettere mod singole, ma è anche possibile installare interi modpack (pacchetto di mods) cambiando parzialmente o totalmente l'esperienza di gioco.

Mcreator:

MCreator è un software utilizzato per creare mod di Minecraft utilizzando un'interfaccia intuitiva di facile apprendimento o con un editor di codice integrato. È utilizzato in tutto il mondo dai giocatori di Minecraft, dagli aspiranti sviluppatori di mod e dai laboratori STEM educativi.



McEdit (world editor):

MCEdit è un editor di giochi salvati per Minecraft. Poiché i giochi salvati di Minecraft contengono ogni singolo elemento del mondo in cui sta giocando il giocatore, ha molto più in comune con gli editor di mondi, mappe e terreni 3D rispetto ai tradizionali editor di giochi salvati. MCEdit è stato sviluppato dal 2010 con l'obiettivo originale di consentire ai livelli classici di essere riprodotti nella versione completa di Minecraft, ma da allora si è evoluto in un editor completo ed è attualmente in fase di riscrittura completa per la versione 2.0



Amulet (map editor):

Amulet è un editor del mondo di Minecraft creato da zero tenendo a mente le lezioni apprese dai precedenti

editor. Il programma funziona in modo nativo con il formato blockstate introdotto in 1.13 che consente l'editing di tutti i formati mondiali. Amulet è basato su un convertitore mondiale che converte tutti i dati mondiali in un formato superset personalizzato. Ciò significa che tutti i mondi possono essere modificati allo stesso modo anziché avere una logica personalizzata per ogni formato del mondo. Amulet viene fornito con un convertitore di mondi integrato che può essere utilizzato per convertire qualsiasi mondo che Amulet può aprire in qualsiasi altro mondo che Amulet può aprire.



Blockbench (3D maker):

Blockbench mette a tua disposizione tutti gli strumenti per rendere il processo di creazione di modelli low-poly il più semplice possibile. Usa i cuboidi per ottenere quell'estetica di Minecraft o crea forme complesse a basso numero di poligoni usando gli strumenti di modellazione mesh! Crea, modifica e dipingi texture direttamente all'interno del programma. Crea o importa tavolozze, dipingi o disegna forme. Blockbench può creare automaticamente una mappa UV e un modello per il tuo modello in modo che tu possa iniziare a dipingere subito. Puoi dipingere direttamente sul modello nello spazio 3D, utilizzare l'editor di texture 2D o collegare il tuo editor di immagini esterno o software pixel art preferito. Blockbench viene fornito con un potente editor di animazione. Prepara il tuo modello, quindi usa posizione, rotazione e scala dei fotogrammi chiave per dargli vita. Usa l'editor di grafici per mettere a punto la tua creazione. Le animazioni possono essere successivamente esportate in Minecraft: Bedrock Edition, renderizzate in Blender o Maya o condivise su Sketchfab. Personalizza Blockbench con il plugin store integrato. I plugin estendono la funzionalità di Blockbench oltre ciò di cui è già capace. Aggiungono nuovi strumenti, supporto per nuovi formati di esportazione o generatori di modelli. Puoi anche creare il tuo plug-in per estendere Blockbench o per supportare il tuo formato. Blockbench è gratuito per qualsiasi tipo di progetto, per sempre, senza vincoli. Il progetto è open source con licenza GPL.



NBTEditor/editor (Metadata edit):

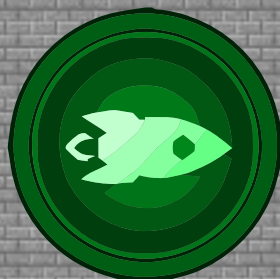
NBTEditor è un editor NBT open source per tutte le fonti comuni di dati NBT. È principalmente destinato alla modifica dei dati di gioco di Minecraft. NBTEditor supporta la lettura e la scrittura dei seguenti formati: file NBT standard (es. level.dat); File schematici; File NBT non compressi (ad es. idcounts.dat); File della regione di Minecraft (*.mcr); File dell'incudine di Minecraft (*.mca); File della regione Cubic Chunks (r2*.mcr, r2*.mca);.



Universal (MC editor):

Converti i tuoi mondi Minecraft con il miglior convertitore di mondi Minecraft mai sviluppato. SBLOCCA IL TUO POTENZIALE, MODIFICA IL TUO MONDO GRATIS. Modifica tutti i dati archiviati nel tuo mondo in modo rapido e semplice con l'editor NBT più intuitivo disponibile. Elimina gli intermediari: carica/salva mondi direttamente dalla tua unità USB o dispositivo Android. Lavora su più mondi contemporaneamente, anche su piattaforme diverse! Accelera il modding con "mod rapide" adatte ai principianti che fanno il duro lavoro per te.





🚀 Sezione Per i Launchers 🚀

In questa sezione troverai alcuni launcher alternativi:

Un lanciatore di applicazioni (in inglese launcher) è un programma per computer, PC e smartphone che consente a un utente di individuare e avviare altri programmi (o interi giochi/client nel caso di Minecraft). Esso fornisce scorciatoie per programmi e le memorizza in modo che siano più facili da trovare.



Shiginima Launcher (Un launcher semplice e tra i più scaricati, fu anche uno dei primi launcher lanciati nella comunità di minecraft. Tra le sue primissime versioni ricordiamo il "Keinett Launcher").



TL Launcher (Questo launcher avanzato ha tantissime funzionalità. Tra quali permette al giocatore di scegliere la propria skin nei server non ufficiali o installazioni di mods in maniera molto rapida e aggiornamenti frequenti).



A-TLauncher (Invece questo è un launcher per Minecraft che integra ModPack differenti per consentire di scaricare e installare ModPack facilmente e rapidamente).



Titan Launcher (Un launcher per chi ama lo stile dei vecchi progetti, infatti vanta di una grafica dei primi launchers apparsi nel mondo MC. Inoltre risulta essere abbastanza rapido all'avvio).



Salwyrr Launcher (Un launcher molto particolare che integra varie mods, versatile ed è possibile personalizzarlo, una funzione molto richiesta è quella del Boost FPS per ottimizzare le prestazioni del gioco).



SKLauncher (Il launcher con una bellissima interfaccia grafica che permette il rilassamento della vista, si adatta al sistema operativo, inoltre integra anche la possibilità di scegliere le skins personalizzate).



[Setup] GDLauncher (È considerato uno dei migliori launcher user friendly in circolazione, tuttavia in alcuni OS bisogna installarlo, riesce addirittura ad adattarsi al sistema che lo ospita rendendo così possibile il sistema di ottimizzazione).



[Setup] Helios Launcher (Contiene un gestore completo di accounts, aggiornamento automatico e riparazione dei files danneggiati, verifica la validità di Java e integra un sistema integrato della visione istantanea di notizie).



[DEV] MultiMC (Si tratta di un launcher gratuito e open source per Minecraft. Ti consente di avere istanze multiple e nettamente separate di Minecraft ognuna con i propri dati. E ti aiuta a gestirle e le opzioni associate con un'interfaccia semplice e potente).



Vari tools e utility inerenti a Minecraft (*Click-sinistro sui logo*)



Dig
Minecraft



MINECRAFT
COMMAND SCIENCE



Minecraft Server
Status



FORGEBOT FOR KIDS



NameMC

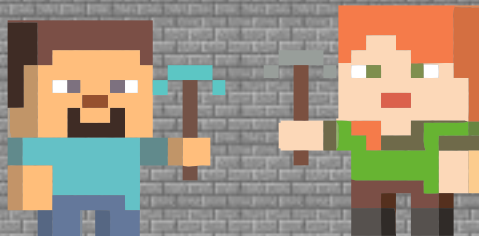


 | **Un filosofo su Minecraft** | 



Minecraft non è davvero un gioco vuoto e privo di significato, uno degli aspetti di maggior successo del gioco è proprio il suo aspetto cubettoso che lo ha reso famoso e peculiare. In un'epoca in di giochi che puntano su grafica di alta qualità. Il gioco risparmia sulla potenza avendo anche un'aspetto retro (si ricordi ai vecchi giochi di un tempo), dove ogni pixel era un dettaglio che contava. Minecraft ha le meccaniche di un vero e proprio videogioco lego, simile alle costruzioni a cubetti in cui i bambini giocano solo che adesso i cubetti sono virtuali e possono essere usati per creare: ambienti, strutture e oggetti di vario tipo. Proprio come nei lego il giocatore può fare quello che vuole, costruire qualsiasi cosa e modificare lo scenario a proprio piacimento (in pratica si tratta di un videogioco di tipo sandbox dove tutto è possibile, dove i giocatori possono sfogare la propria creatività modificando il

mondo e il gioco anche tramite mods e altri tipi di migliorie in qualsiasi forma). Il gioco è una tavola su cui siamo liberi di disegnare quello che vogliamo, che sia architettonico o insensato che sia ordinato o caotico, che sia funzionale o assolutamente inutile, poco importa. Abbiamo la libertà totale di creare qualsiasi cosa. In questo gioco l'uomo può realizzare la propria volontà di potenza, e il mondo che è a sua disposizione viene modificato a suo piacere. Come in tutte le forme d'arte lo scopo è esprimere se stessi, mettere la propria essenza, i propri sentimenti su tela, o su statua, o plasmare il mondo per esprimere ciò che noi desideriamo. Il gioco ci permette di giocare come vogliamo, dato che non ha alcuno scopo, siamo semplicemente gettati in un mondo vergine, casuale, senza nessuna indicazione o testo e possiamo fare quello che vogliamo (come nella vita reale non c'è un'obiettivo finale). Minecraft non è un gioco da completare, è un'esperienza da vivere, è un gioco fortemente umanista: l'uomo al centro del mondo che ha a disposizione i mezzi della natura per fare quello che vuole, vuole soddisfare quel desiderio innato di tutti gli esseri umani, di esplorare, di capire, di marchiare la terra come propria, di lasciare il segno e aprirsi a nuovi orizzonti, in un mondo dove oggi la mappa è completa, tutto il pianeta è esplorato e ci manca questa sensazione, è proprio minecraft a fare questo. Riprende il concetto di "esplorare" ed andare al parco quando eravamo piccoli, così come quello dell'esploratore del 700 che vuole conoscere ogni anfratto del continente sconosciuto, e lo porta nel mondo virtuale, e ci offre un mondo che sarà sempre esplorabile e misterioso dato che minecraft è generato proceduralmente (l'ambiente si crea man mano che lo esploriamo), e ogni nuova partita sarà un mondo completamente nuovo e diverso dagli altri. La superficie di minecraft è grande 6 volte il pianeta terra e c'è un solo uomo che viene catapultato in un mondo sconosciuto e vergine e può fare quello che vuole: costruire; distruggere; cambiare; esplorare; vivere... E il fatto che sia necessario delle risorse rende tutto quanto gratificante (salvo per la modalità creativa dove sei una divinità e puoi creare quello che vuoi senza alcuna difficoltà). Sei buttato in una mappa a caso come nella vita vera e devi ricavarti le risorse e lavorare per le cose che vuoi (anche se l'ambiente è svantaggioso), e questo lo rende un gioco gratificante, perché solo lavorando puoi ottenere dopo il premio finale, e questo rende quel premio meritato, quel lavoro davvero grande, e più difficile è più soddisfacente (in senso hegeliano: "Il lavoro è davvero ciò che nobilita l'uomo"). In poche parole permette di plasmare come vuole la mente... e pezzo per pezzo mattone per mattone puoi realizzare l'irrealizzabile. In questo aspetto il gioco di minecraft sembra anche un gioco di denuncia, l'uomo che arriva in un'ambiente selvaggio, vergine, distrugge le piante; disbosca; caccia gli animali; prende la terra dei nativi che vivevano lì in pace... (viene quasi da chiedersi: "sono forse io il cattivo? siamo noi colonialisti venuti a cambiare tutto?") il gioco è così umano-centrico da essere quasi solipsistico, il sole gira attorno al mondo di gioco, quasi come a dire che la terra è al centro dell'universo, la terra stessa è un quadrato piatto che ha come centro proprio il punto dove nasce il protagonista... Indicando che il centro di tutto è l'uomo, è attorno all'uomo che tutto gira, ed è l'uomo il perno che condiziona ogni cosa, tu sei l'unico essere senziente nel tuo mondo che è ai tuoi piedi. Questo lo rende al tempo stesso il gioco più solitario del mondo, il tuo mondo grande 6 volte la terra non hai nessuno a cui parlare, non abbiamo nessuno a cui condividere le risorse, questo è anche il motivo per cui in giocatore singolo si ha sempre voglia di fare, di costruire, non è solo una cosa di estetica, il giocatore si sente solo e vuole riempire il vuoto tenendosi impegnato in attività mondane; facendo rumore; modificando lo scenario; eliminando il buio. Perché se non facesse nulla rimarrebbe solo con i suoi pensieri in un mondo infinito e vuoto. Come quando di notte si accende la TV per sentire una voce familiare... TU sei leggenda, il ciclo giorno e notte dimostra proprio questo: Di giorno si costruisce; si sfoga la creatività; si esplora.. ma di notte c'è la sfida; di notte arrivano gli zombie/scheletri; di notte bisogna andare a nascondersi a casa. E ci si sente davvero al sicuro aspettando alla prima notte nel rifugio sotto terra aspettando che i mostri vadano via e torni la luce del sole che rischiara l'oscurità. Ogni mostro ha un significato diverso, oltre a quell'immane compagnia di zombie e scheletri che danno l'atmosfera di: io sono leggenda con i morti viventi della vita contro la morte dell'ultimo sopravvissuto. Ci sono anche i creepers (creature che si fanno esplodere in caso di avvicinamento del giocatore), sono un segno della natura che si ribella all'uomo che è ostile al suo dominio. Ed infine gli enderman che si teletrasportano davanti al giocatore e non vanno guardati negli occhi, tutto questo culmina nella modalità Hardcore, dove c'è il PermaDeath e (come nella vita vera) la morte finale, game over senza poter ritornare. Tutte queste creature rendono la notte lunga e difficile. Tuttavia nel gioco bisogna accrescere per diventare migliore, esistono obiettivi di base nella modalità vanilla, andare all'inferno e ritorno (ossia il Nether), tanto che era stato progettato un mondo di isole volanti simile al paradiso. Ed infine andare nell'end e uccidere il drago dell'end per ottenere il FINALE... In cui 2 entità che dichiarano di essere angeli; divinità; spiriti; quark; protoni; tutto quello che non sei tu, ossia il NON-IO, la natura, la nemesi dell'IO, le cose che crediamo regolino l'universo ci spiegano il senso dell'esistenza. Ci dicono che noi viviamo 2 sogni: il sogno breve del gioco e il sogno lungo della vita. La morale non è: svegliati vivi la vita vera, non stare al computer, oppure la realtà è un'illusione di cartesiana memoria. Stanno dicendo che sia la vita, sia il sogno sono uguali, sono esperienze in cui si può realizzare il proprio potenziale, il senso dell'esistenza è fare esperienza: positiva e negativa, realizzare il proprio potenziale... plasmare il mondo come noi vogliamo, essere liberi di scegliere, il giocatore può morire, ma tu... tu sei vivo, non importa quello in cui credi o in quello in cui non credi, importa solo il tuo ruolo che è importante. Sei al centro della vita... in quanto essere umano sei fatto della stessa materia di cui sono fatte le stelle: dentro di te ci sono gli elementi di ogni cosa attorno a te, tutto quello che ti serve ce l'hai già, sono le tue capacità... sono dentro di te. L'uomo che può fare tutto con le proprie forze, l'uomo al centro di tutto, perché con il pensiero possiamo avere una volontà e metterla in pratica. Inoltre è possibile utilizzare anche dei seed: che permettono di creare interi mondi da 0 utilizzando matematica frattale tridimensionale con tante possibilità quanto sono i dettagli possibili.



[QDSS] Durante i primi anni 2000 su internet spopolò la "Minecraft-Mania". Centinaia di migliaia di persone giocavano al titolo Sandbox per eccellenza, sotto gli occhi di tutti, grazie alla potenza della rete. Il gioco divenne popolare e ben presto LEGGENDA. Migliaia di ipotesi vennero formulate per estrapolarne un succo filosofico. Un'anima che lo elevasse da "videogame" a qualcosa di più vicino ad un valore assoluto. Alla vita vera, magari. Ho sempre preso con le pinze tutte queste cose, ho sempre pensato che un gioco, per quanto bello, restasse sempre e solo un gioco. Quanto mi sbagliavo. Scoprii col tempo che il concetto di "vita", che noi tutti conosciamo, era diventato ed inesorabilmente, obsoleto. Anzi, errato. Vita è qualcosa che pone in essere una qualsiasi realtà: che respiri, ruggisca, nuoti o semplicemente prenda atto di avere un suo spazio tra le altre cose. Vita è poter influenzare il corso di altre esistenze, plasmare il flusso del divenire con un'azione, una parola, un respiro...



[Creepypasta] Herobrine:



Herobrine, il *CreepyGame* per eccellenza di Minecraft, si tratta di un mob identico a Steve (il protagonista del gioco), ma senza le pupille. La leggenda la conosciamo tutti: Herobrine sarebbe comparso davanti a un giocatore che gli ha scavato una foto improvvisamente, all'inizio pensava si trattasse di un'altro giocatore in Multiplayer, ma poi ha riconfermato che effettivamente la sua partita la stava giocando in single-player. Ha postato la "prova" nel forum di Minecraft, dove poi avrebbe scoperto che quel mob misterioso era apparso davanti a molte altre persone. Sarebbe il fratello morto di Notch (Chiamato appunto Herobrine). Il mito vuole che il fantasma del fratello di Notch si sia trasferito nel gioco in qualche modo, la storia è nota a tutti.

I vari YouTubers analizzando la foto hanno scoperto che non era stata manomessa, tutta via Notch smentì l'esistenza di un suo fratello defunto e sia di Herobrine. Eppure in una delle patch della versione: ***14.2** c'era scritto *Rimosso Herobrine*, mossa commerciale o dato di fatto?

In numerose immagini ufficiali del gioco si può osservare un personaggio simile ad Herobrine, e il motivo è presto detto: In molte versioni di Minecraft accessibili dal giocatore ci dovevano essere altri personaggi umani a popolare il mondo, uno di questi era identico a Steve (e quindi molto simili ad Herobrine), ma alla fine non furono inseriti. Tuttavia nei dati di gioco erano presenti nelle prime versioni, è dunque possibile che si tratti di un personaggio inserito nei dati di gioco che in qualche modo si è manifestato? La cosa sarebbe logicamente possibile dato che questi personaggi (in origine) non potevano attaccare, e neanche Herobrine nella storia originale attacca, viene solo avvistato e poi sparisce, il codice di questo personaggio era rimasto intatto fino alla: ***beta 1.6**.

Questo spiegherebbe anche le famose piramidi di sabbia e gli alberi senza le foglie o i tunnel 2x2 scavati nella roccia.

Le prime versioni di Minecraft avevano una generazione del paesaggio molto impreciso, e potevano capitare simili stranezze, specie in una copia del gioco buggata, che permette ad un personaggio di spuntare.

E si unisce al fatto che nella prima versione che il (giocatore possedeva) l'orizzonte era visibilmente molto basso e c'era molta nebbia. Altri YouTubers inoltre hanno fatto notare che nella Demo di Minecraft per il tutorial (accessibile da tutti i giochi) è possibile trovare una specie di tomba che si ritiene appartiene ad Herobrine, e nella scritta Minecraft è nascosto un portale verso l'inferno (Nether), che secondo alcuni era stato usato proprio da lui stesso per diffondersi in tutti i mondi.

Dunque Herobrine potrebbe esistere come non esistere, ma come mai è così inquietante un'essere che non ci attacca in un mondo come Minecraft?

Minecraft è un videogioco incredibilmente peculiare, si tratta di un mondo gigantesco dove c'è solo il protagonista senza nessun vero nemico od obiettivo, sei solo TU. Un mondo vergine, naturale e pieno di risorse da sfruttare, e tu sei l'unico essere intelligente sul pianeta, gli altri mobs ostili sono tutte cose piccole, dopo un po finisci per mettere anche loro sotto la catena alimentare.

Minecraft ha una filosofia molto umanistica: l'uomo al centro del creato che può fare ciò che vuole, può distruggerlo

come prendersene cura, e usando il suo intelletto può dominare la natura e letteralmente cambiare la realtà come meglio la preferisce, è *il dominio della mente sulla materia*.

Questo è provato anche dal famoso finale di Minecraft, la morale di quel finale spiega che qualsiasi cosa tu faccia, sia nel videogioco, sia nella vita reale, tu sei una persona meravigliosa con grandi potenzialità, che nella vita devi realizzare i tuoi obbiettivi e attuare il tuo potenziale sul mondo. Sempre il quel finale la filosofia che prevale equivale al: sogno e realtà, Matrix e mondo fisico, videogioco e mondo reale sono uguali. Proprio come in Minecraft nella vita non esiste un'obiettivo, in Minecraft sei tu a decidere cosa fare. Puoi per esempio costruire una casa (e la costruisci), e poi?

Magari fai una fattoria (e la costruisci), e poi? Magari fai un monumento (di qualsiasi tipo), e poi?

C'è libertà assoluta, è un mondo gigantesco da plasmare, non hai un'obiettivo finale una volta finito il gioco, il gioco è un sandbox, anzi il sandbox per eccellenza. Proprio come nella vita in cui tutto è possibile se vuoi farlo e ti sforzi in quella direzione, così anche in Minecraft. Ma c'è una differenza.

Nella vita reale c'è un'ostacolo alla realizzazione della propria volontà, ossia gli altri esseri umani: è con loro che bisogna dividere il mondo, è con loro che bisogna dividere le risorse, è con loro che bisogna fare i conti, non si può fare quello che si vuole perché ci sono altre volontà che vogliono altro. Nel mondo reale la nostra volontà e la nostra potenza è limitata dagli altri.

In Minecraft invece sei completamente solo (come in "*IO SONO LEGGENDA*"), c'è un solo uomo e tutto un mondo a sua disposizione, nessuno a dettare regole, solo TU, nessuno a dominare il tuo volere, ciò che vuoi può diventare reale. Minecraft di fatto il protagonista è un super-uomo senza nulla sopra di lui, che può imporre la sua volontà sul mondo e plasmarla a proprio piacimento. Si realizza la profezia di *Johann Gottlieb Fichte*, di una mente che controlla e plasma la materia del mondo secondo la propria volontà, il protagonista è divinizzato, è un mondo quasi solipsistico. La sua volontà è assoluta, tutto ciò che il protagonista raccoglie è suo, tutto ciò per cui lavora è la sua proprietà, senza limiti, c'è solo l'uomo, la sua volontà e la sua azione plasmante sul mondo e la sua proprietà. Proprio come sosteneva il filosofo *Max Stirner*, Nel singolo e la sua proprietà (appunto), solo che stavolta non c'è nessuno a potergliela rubare, il protagonista è onnipotente, e il bisogno umano di soggiogare gli altri e la realtà senza avere nulla sopra di sé è compiuto, il paradiso di *Stirner* è rappresentato da un grande RE indiano che ha il controllo assoluto della sua città, e un giorno ordina le sue guardie di far uscire tutti quanti, tutti gli abitanti (non deve rimanere nessuno) lasciandolo completamente da solo nella città.

Quello è il momento di massimo potere e piacere per l'uomo, quello è il momento in cui non ci sono altre volontà, solo lui solo l'IO con se stesso, il mondo a sua disposizione. Proprio come nell'infanzia quando i bambini vogliono avere la piscina tutta per sé, e Minecraft porta agli estremi questo desiderio, la superficie totale del gioco è 6 volte quella terrestre, 6 volte la terra per un solo essere umano, è impossibile visitarlo tutto, e si genera automaticamente. E come è nato questo mondo? Nessuno si è mai chiesto che ci faccia un solo uomo in un mondo così grande tutto a sua disposizione? (C'è chi dice che il mondo di Minecraft sia una sorta di enorme Matrix [Una simulazione creata da degli esseri intelligentissimi che ha creato degli universi simulati, dove vivere da soli, dominatori assoluti del proprio mondo in libertà che possono plasmare come vogliono]. C'è chi dice che il mondo di Minecraft è generato dalla mente del protagonista [Che è come una specie di *Esper*] con poteri di *Reality Warping* incredibili. C'è chi dice che il mondo di Minecraft sia come il *Limbo Dimseption*, un sogno nel sogno nel sogno in cui la mente è bloccata in uno spazio-tempo chiuso, un'eternità qui equivale ad un secondo nella vita reale. Non è possibile uscirne, e il protagonista può cambiare tutto quanto [come in un *sogno lucido*]).

Ed è qua che entra in gioco il vero terrore di Herobrine, la storia più spaventosa del mondo fa così: "*L'ultimo uomo della terra vive da solo a casa sua, un giorno sente bussare alla porta... FINE!*".

In un mondo grande 6 volte la terra dove c'è libertà assoluta, nessuno che possa essere un pericolo, o limitare la volontà, dove tutto si può realizzare e il mondo intero ai tuoi piedi, Herobrine è un pericolo mostruoso, lui è l'altro essere cosciente che fa passare dal solipsismo al realismo, è qualcuno di intelligente come te, pericoloso come te (e forse più di te), qualcuno che non si fa soggiogare dalla tua realtà, che disobbedisce e che può ucciderti. Herobrine minaccia il senso di onnipotenza di Minecraft, ti rende all'improvviso vulnerabile, ti fa capire che questo non è il tuo mondo, ma è un mondo sconosciuto da esplorare con paura e attenzione, anzi forse è il suo mondo...

Già... perché in un mondo grosso come Minecraft, le probabilità che ci sia un'Herobrine da qualche parte sono enormi, come quelle che esista una *civiltà aliena*, è gigantesco quel mondo, e lui è minuscolo (non lo si può escludere). In questo gigantesco mondo che mai esplorerai per intero che ne sai che: in un punto preciso di quella gigantesca mappa non ti aspetti fra gli alberi, dietro una caverna, dietro una duna un'essere ostile pronto ad ucciderti, che ne sai che guardando in quell'orizzonte infinito non stai guardando un'essere che sta venendo a cercarti. Non potrai mai sapere da dove arriverà, ne quando, ne cosa ti farà, ne come, non puoi saperlo, non puoi trovarlo, non puoi controllarlo, non puoi prevederlo, il tuo dominio sul mondo è perduto. Adesso è Herobrine a dominare, Herobrine rappresenta il mistero, quella nebbia dalla quale è emerso ciò che è oltre la nostra vista, ciò che da un momento all'altro può attaccarti, è un mostro quasi LoveCraftiano.

Il fatto che potrebbe essere capace di sfruttare i codici di gioco per cambiare a suo vantaggio come un virus può significare solo una cosa: In un mondo così enorme e gigantesco, dove per anni e anni non si è mai vista anima viva, non si sa cosa sia più terrificante, se l'idea di essere soli, completamente soli in quel mondo colossale, o l'idea che ci sia qualcun altro nascosto, che magari ti sta cercando...



I computer a 32-bit non sono supportati