

# Namecraft

di Pietro Giorgio Mollinelli ([Captain\\_RePeter](#) on Minecraft)

## Il progetto: descrizione generale

*Il nostro progetto è stato sviluppato sulla piattaforma di Minecraft. Durante la presentazione faremo riferimenti a termini specifici di Minecraft, perciò per capire completamente il contenuto è opportuno avere conoscenza del gioco.*

**Minecraft** è già il gioco più venduto della storia e la sua popolarità continua a crescere. Nonostante sia un gioco opensource, conta più di 100 milioni di player premium. E' composto da un enorme mondo fatto di blocchi di moltissimi materiali, con cui i giocatori possono interagire. I giocatori possono modificare il mondo, personalizzarlo, costruire e sopravvivere.

Durante il gioco su Minecraft è possibile comunicare attraverso una chat in inglese. Tuttavia, nel corso degli anni, è nato spontaneamente un mezzo di comunicazione alternativo tra i giocatori, basato su gesti, movimenti convenzionali delle armi o degli oggetti. Nessuno sa come si sia sviluppato questo linguaggio, che tuttavia ora è accettato ed utilizzato praticamente da tutti. Si impara dopo un po' di pratica.

Il nostro obiettivo è quello di fare in modo che un gruppo di persone sconosciute riesca a **comunicare**, durante il gioco su Minecraft, grazie ad alcune **“convenzioni/linguaggio”** che si creeranno durante il gioco della nostra modalità a squadre. Il gioco prende ispirazione dalla piattaforma Lego Pixel Art di X-tribe, perché la costruzione degli oggetti su Minecraft è molto simile ad un Lego. Pensiamo che questo gioco possa funzionare perché sui server esistenti esistono già le cosiddette “Build-Battle”, in cui i giocatori si sfidano a costruire un oggetto noto a tutti ed indicato dal server in 4 minuti, e poi giudicano chi l'ha costruito meglio.

Il gioco che proponiamo si basa sul **riconoscimento di oggetti e concetti**, costruiti con la modalità di Minecraft: i giocatori devono riconoscere un oggetto/concetto costruito da uno di loro, quindi dargli un nome e trasmetterlo, ricostruendolo eventualmente modificato, ai propri compagni di squadra. Questi dovranno cercare una copia, anche non identica, nel grandissimo mondo in cui stanno giocando, e raggiungerne una tutti. Questo sarebbe impossibile se non conoscessero il “nome” dell'oggetto, perché esso è nascosto in un luogo naturale per quell'oggetto, e sarebbe introvabile altrimenti.

La geometria delle squadre, come descriveremo in seguito, può essere variata per capire come è più facile comunicare, e quindi vincere. Anche la modalità di gioco potrà essere modificata (Creativa, Sopravvivenza, a tempo). Pensiamo infatti che alcune modalità renderanno più difficile completare il gioco ed aumenteranno la difficoltà, e il punteggio.

Come invito a giocare nella nostra modalità, ogni giocatore che otterrà un punteggio stabilito avrà a disposizione come premio il prestigioso **Minecon Cape**, il mantello che tutti gli appassionati di Minecraft desiderano avere. Per avere questo premio è necessario che questo venga concesso dalla casa che possiede il gioco, ed è quindi necessario coinvolgere la Mojang/Microsoft nel progetto.

\*\*\*\*\*

## Host.

Attualmente il nostro mondo è ospitato su un server a pagamento (GameHosting), che possiede per ora poca memoria Ram e poco spazio. Per poter hostare i nostri mondi di gioco avremo bisogno di un server con piu' memoria e spazio, a seconda del numero di partecipanti delle squadre, che possiamo quantificare facilmente. Nonostante ciò, abbiamo comunque creato un prototipo della mappa nel nostro mondo implementando per ora solo alcune delle caratteristiche di gioco.

## Costruzione della lobby del server e delle varie mappe.

La costruzione della lobby e delle mappe verrà completata con l' aiuto di comandi Java inseriti direttamente nella console del server e di Worldedit: un famoso plug-in per la costruzione del mondo modificato leggermente per adattarlo alla nostra situazione. Tuttavia non useremo programmi esterni per migliorare la grafica.

## Plug-in

Ci siamo serviti dei seguenti plug-in:

### **World Edit**

vedi sopra

### **Essentials**

Essentials è il plug-in più usato per un server, offre oltre 100 comandi, è pieno di utilità per ogni utente e ogni amministratore.

### **SignEdit**

SignEdit è un semplice plug-in con cui si possono modificare linee dei cartelli senza riscrivere da capo.

### **CoreProtect**

CoreProtect è uno dei migliori plugin per la protezione del server. Con questo plugin è possibile far tornare come prima un area con un massimo di 100 blocchi. Si può inoltre

vedere chi ha rotto dei blocchi (/co inspect). E' utile inoltre contro gli hacker che cercano di distruggere il server.

## **ChestCommandsGUI**

ChestCommands ci permette di creare menu con oggetti che, quando vengono cliccati eseguono un comando.

**TRA QUESTI SOLO WORLDEDIT ED ESSENTIALS SONO STATI MODIFICATI DA NOI**

## **Plugs-in scritti da noi fino ad ora**

Un semplice algoritmo per la selezione casuale dei giocatori nelle squadre

Un plug-in per delimitare i confini della mappa

Un plug-in per il teletrasporto nelle varie zone tramite portali o cartelli

Vari plug-in per l'anti-hacking.

## **Dettagli della modalità di gioco**

Il mondo consisterà in un enorme costruzione ai quali vertici verrà posta ciascuna squadra e a quel punto, per votazione, ogni squadra sceglierà un rappresentante (saranno presenti alcune modalità di gioco in cui tutta la squadra partecipa contemporaneamente).

Un giocatore estratto a caso rimarrà fuori dalla selezione delle squadre e verrà teletrasportato in un terreno dove, con massimo 20 blocchi a disposizione dovrà rappresentare un argomento o un oggetto che verrà indicato solo ed esclusivamente a lui. A quel punto il disegno verrà mostrato ai rappresentanti che dovranno interpretarlo cercando di capire che cosa significhi.

Dopo pochi secondi i rappresentanti verranno rispediti alle rispettive squadre alle quali dovranno ridisegnare quello che hanno compreso, sempre con 20 blocchi a disposizione, ed eventualmente modificarlo per renderlo più chiaro.

Questo può avvenire in due modalità a scelta:

a. Tutti i membri della squadra vedono contemporaneamente il disegno

b. Il rappresentante lo comunica a uno che lo comunica ad un altro e così via fino all'esaurimento dei componenti della squadra.

(Qualora il rappresentante o qualche membro della squadra non capisse il disegno non sono previsti cambi di programma).

A quel punto ogni membro di ciascuna squadra verrà teletrasportato in un punto casuale del mondo e si metterà alla ricerca per il mondo di una struttura che ricordi l'oggetto che ha riconosciuto. Nel mondo sono presenti un numero di oggetti comunicati inizialmente pari al numero dei giocatori totali, in modo che ognuno debba trovarne uno. Appena trovato l'oggetto, il giocatore dovrà indicarlo con uno strumento stabilito, e se l'oggetto è

quello giusto il giocatore ha completato il suo task e scompare istantaneamente dal gioco con effetti speciali.

Se invece l'oggetto indicato non e' quello giusto, il giocatore non ha capito cosa deve cercare e non ha completato il suo task, e quindi scompare ugualmente dal gioco.

Il gioco viene vinto dalla squadra in cui il maggior numero di giocatori ha trovato l'oggetto giusto, e in caso di parità, quella che ci ha messo meno tempo. Ogni suo membro, e persino il costruttore iniziale escluso dalla selezione guadagneranno 2 punti; mentre a tutti gli altri partecipanti verrà tolto un punto.

Possiamo prevedere diverse modalità di gioco, che corrispondono appunto alle modalità di gioco di Minecraft: Sopravvivenza, Avventura, Creativa, con difficoltà crescenti.

Non escludiamo che, come succedeva su X-tribe, le squadre più esperte sviluppino dei metodi di comprensione diversi, che gli renderanno più facile capire quali oggetti sono stati costruiti. Sarebbe interessante capire se con il nostro gioco si può sviluppare un metodo di comunicazione speciale, tipo codice segreto.

## Aiuto nella costruzione del gioco

Nonostante questo progetto l'abbia fatto io, durante la costruzione del mondo e dei plugin mi farò aiutare da alcuni miei amici molto esperti a costruire, che purtroppo non potevano aiutarmi a fare il progetto.

Speriamo che la nostra modalità vi piaccia, vi invitiamo a giocarla e a condividerla in modo da capire come si sviluppa questo linguaggio.

Vi auguriamo un Buon Game

~ il team della Minecrew

