

WORDETOWN

Costruisci una città. Resisti fino all'alba.

PLUGIN PAPER · CITTÀ COSTRUITE DAI TUOI GIOCATORI · ITALIANO, INGLESE, FRANCESE



PRESENTAZIONE · OTTOBRE 2026

© 2026 Massimiliano (Massii) · Tutti i diritti riservati

Sommario

Ogni riga porta alla sua pagina; nella testata di ogni pagina, «Sommario» riporta qui.



In breve	03	08 Zone e dungeon	16
01 Il ciclo di gioco	04	L'estrazione delle zone	16
Il calendario degli assedi	04	I 10 dungeon dell'orda	17
02 La città	05	Prendere e tenere un dungeon	18
Fondare, il Municipio e il Sindaco	05	Mini avamposti, campo d'addestramento	18
Il territorio e cosa protegge	05	09 Oggetti aggiunti	19
Membri e ruoli	05	Gli artefatti e le loro casse	19
Crescere: titoli, abilità, prestigio	06	8 capacità al clic destro	19
Rinascita della città	06	Artefatti dell'Overworld	20
03 La notte	07	Artefatti del Nether	21
Un'orda a misura di città	07	Artefatti dell'End	21
Chi arriva, e quando	07	25 incantesimi originali	23
Warden e Wither	07	Le pergamene d'incantesimo	24
L'assalto e il limite di mob	07	8 decorazioni	24
17 modificatori d'ondata	08	Il bancone del mercante d'armi	25
Le notti che hanno un nome	08	25 generatori di risorse	25
04 L'IA dell'orda	09	10 Comandi giocatore	26
Cosa sa fare	09	Generale	26
Squadre e «uno alla volta»	10	Assedio	26
05 Boss ed élite	11	Territorio	26
Capitani, assedi maggiori, colosso	11	Soldi e mercato	27
32 poteri	11	Città	27
Il bottino	11	Mercenari	27
06 L'alba	12	11 Comandi admin	28
Riparazione automatica	12	Soldi e catalogo	28
Cosa porta una notte	12	Ondate e calendario	28
07 Economia e villici	13	Notti ed eventi	28
La moneta e il negozio	13	Zone e conquista	29
Mercato, aste, mercante d'armi	13	Città	29
Missioni del giorno e contratti	13	Strumenti	29
Dieci specialisti da ingaggiare	14	Permessi	29
Salvaguardie contro gli abusi	15	12 Installazione e compatibilità	30
La settimana di un server HordeTown	15	Requisiti e compatibilità	30
Carovana, classifiche, libretto, musica	15	File di configurazione e lingue	30
		Prestazioni	30
		14 Opzioni su misura	31
		Aggiornamenti personalizzati	31
		Versione «Gemme»	31
		15 L'offerta e la demo	32

PER I PROPRIETARI DI SERVER PAPER

In breve

HordeTown dà al tuo server survival città costruite dai giocatori stessi, e un'orda che viene ad assediarle di notte.

I tuoi giocatori fondano una città intorno al suo Sindaco, la fanno crescere di giorno — territorio, commercio, villici specializzati, equipaggiamento — e la difendono di notte da un'orda che marcia sul Municipio e scava i muri che non riesce ad aggirare. Ogni ondata respinta porta soldi, territorio e progressi, fino al Nether, all'End e al tetto di difficoltà. Uno stesso server può ospitare più città, ognuna con il proprio calendario d'assedio.

■ Non è un minigioco a ondate.

01

Tutto lo costruiscono i tuoi giocatori

Il plugin non piazza nessun edificio in città: alla fondazione c'è solo il Sindaco, un villico. Mura, case, negozi, trappole: i tuoi giocatori costruiscono tutto, blocco per blocco.

02

Sono loro a piazzare i mercanti

Fabbro, Mago, Cuoco, Pescatore... I 10 specialisti si comprano come uovo dal Sindaco. Il giocatore lo piazza dove vuole in città, nel suo negozio o in piazza, con un letto vicino.

03

Una città per gruppo, non una per tutto il server

Ogni gruppo di amici ha la sua: il suo Sindaco, il suo territorio, il suo calendario d'assedio. Sullo stesso server: alleanze, rivalità e zone da contendersi.

10



villici specializzati

25



generatori di risorse

10



dungeon generati con il mondo

273



missioni del giorno possibili

27



contratti settimanali

80



artefatti: armi, armature, scudi

25



incantesimi originali

17



modificatori d'ondata

22



tipi di mob su 6 fasce

32



poteri dei boss

■ Cosa ottieni

 Autonomo Un solo file .jar per Paper dalla 1.21.6 alla 26.3: nessun resource pack, nessun plugin richiesto, nemmeno per l'economia, che resta a parte.	 Tre lingue Italiano, inglese, francese: ogni giocatore riceve i messaggi nella lingua del proprio client.	 Tutto è regolabile Un config.yml di oltre 5.600 righe commentate: ogni sistema si regola o si spegne.	 La città si ripara da sola All'alba, ciò che l'orda ha rotto viene ricostruito gratis, tranne l'ossidiana.	 Più città Ognuna con il suo Sindaco, il suo territorio e il suo calendario; alleanze, zone e dungeon da conquistare.
---	--	--	---	---



Guardalo prima di decidere

Ti mostro HordeTown dal vivo su un server di prova, senza impegno.

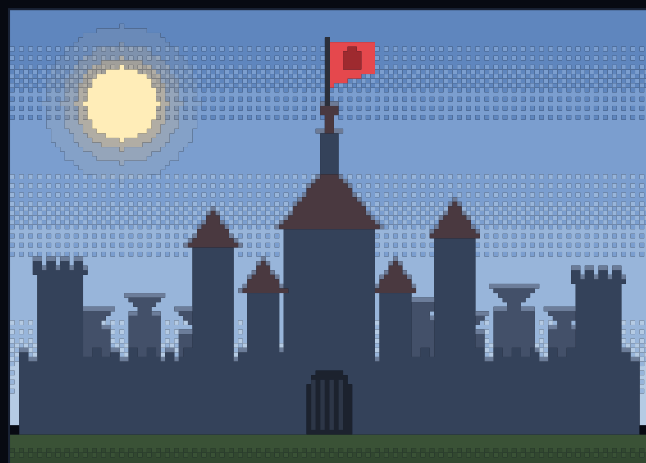
L'OFFERTA NEL DETTAGLIO: P. 32

01

Il ciclo di gioco



Un ritmo che i tuoi giocatori capiscono dalla prima sera: di giorno si costruisce, di notte si resiste, all'alba si ripara. Ogni serata ha una posta in gioco.



Giorno Costruire e commerciare

Costruire la città blocco per blocco, piazzarvi i mercanti, rivendicare territorio, commerciare, completare missioni, conquistare zone.



Tramonto Prepararsi

Le Previsioni annunciano l'ondata: numero, livello, quantità di mob, modificatore. Certe sere, un'asta.



Alba Riparare e incassare

I blocchi rotti vengono ricostruiti; ogni mob ucciso ha pagato, ogni ondata respinta porta territorio.



Notte Tenere l'assedio

L'orda arriva a squadre, marcia sul Municipio e scava ciò che non aggira, fino all'ultimo mob.

■ Il calendario degli assedi

- Un'ondata ogni **3 notti contate**. ■ REGOLABILE `cycle.nights-per-wave`
- Una notte conta per una città quando **3 dei suoi membri** sono online, di cui uno nel mondo del Municipio; i giocatori delle altre città non contano. ■ REGOLABILE `cycle.min-players` `cycle.require-overworld`
- Il capo o un secondo può abbassare questo minimo a **2**, dopo un avviso e una conferma.
- Il capo o un secondo può suonare il corno (`/ht callwave`): l'ondata successiva arriva già la notte dopo, ma combatte come un'ondata di 5 più alta; 5 ore reali tra due chiamate.
- Una città nuova ha **2 giorni di grazia**: niente carovana, Breccia o colosso. ■ REGOLABILE `town.grace-days`

02

La città



Ogni gruppo di giocatori costruisce la propria città: un luogo comune, un territorio da difendere e un motivo per tornare ogni sera.

Fondare

`/ht town create <nome> <colore>`: il Sindaco, un villico, si posa dove si trova il fondatore. Il nome va da 3 a 16 lettere o cifre, il colore è uno dei 16 di Minecraft. Di default fondare è gratis.

Un server può ospitare **più città del tutto indipendenti**, ognuna con il suo Sindaco, il suo territorio e il suo calendario d'assedio: almeno 300 blocchi tra due Sindaci, nessuna città a meno di 500 blocchi dal punto di spawn.

■ REGOLABILE `guilds.create-cost` `town.min-distance`
`town.spawn-exclusion`



Il Municipio e il suo Sindaco

Il Sindaco è la porta della città: un clic destro su di lui, o `/ht`, apre il Municipio — villici da ingaggiare, generatori, mercato, previsioni delle ondate, giorni di pace, missioni, abilità, palmarès. Ha 200 punti vita ed è invulnerabile fuori dalle ondate. In un quadrato di 7 × 7 intorno a lui è impossibile posare ossidiana, ossidiana piangente o ancore di rinascita: non si può murarlo. Se cade durante un assedio, sorge la Mega Luna di Sangue.

Il territorio

10 chunk regalati alla fondazione, poi 2 punti territorio per ogni ondata **respinta**, da spendere con `/ht claim` su un chunk confinante. `/ht unclaim` libera un chunk e restituisce 1 punto.

■ REGOLABILE `territory.free-claims` `territory.points-per-wave`



Cosa protegge il territorio

- Le esplosioni che arrivano da fuori: TNT, creeper di passaggio. ■ REGOLABILE `town.protect-explosions`
- I pistoni che spingerebbero un blocco fuori dal territorio. ■ REGOLABILE `town.protect-pistons`

- La comparsa naturale di mostri sulle sue terre.

■ REGOLABILE `territory.block-natural-hostiles`

- I visitatori: sulle terre di una città solo i suoi membri possono ferirsi tra loro, e due città alleate non si feriscono mai. Altrove vale la regola PvP del tuo server.



Cosa non protegge. L'orda della città stessa, che scava secondo le sue regole — all'alba si ripara tutto.

Membri e ruoli

Capo

Guida la città. È l'unico che può nominare o revocare un secondo, e cedere la città.

Secondo

Fino a 2 per città. Tutti i poteri del capo, tranne cedere la città, scioglierla o nominare un altro secondo.

■ REGOLABILE `guilds.max-deputies`

Membro

Difende, costruisce, commercia; si teletrasporta a casa o in una città alleata.

Mercenario

Un giocatore senza città che si offre fino all'alba: difende l'assedio, senza mai diventarne membro. Prende il 10% dei guadagni dei membri, ma solo se è online e dopo aver colpito l'orda di quell'assedio; al massimo 3 per città.

Di default si entra liberamente in una città; puoi richiedere un invito. Le alleanze si propongono e si accettano con un solo comando, e si rompono in qualsiasi momento, da entrambe le parti.

■ REGOLABILE `guilds.open-join`

■ La bandiera

Ogni città compone il suo standardo in un menu apposito o su un telaio: 16 colori, fino a 8 strati (Minecraft si ferma a 6) e tutti i motivi che conosce il tuo server, datapack compresi. La bandiera sventola in grande sopra il Sindaco e ruota su sé stessa; ogni membro ne riceve una copia con `/ht town banner`, di default gratis — sullo scudo, o piantata su una zona per conquistarla.

■ Crescere

ALLA FONDAZIONE	10 ONDATE RESPINTE	20 ONDATE RESPINTE	35 ONDATE RESPINTE
Borgata	Villaggio	Borgo	Città
Partenza	Si apre il Nether	Si apre l'End	Tetto di difficoltà

Ogni titolo raggiunto regala 2 chunk in più. L'accesso al Nether e all'End resta a ogni giocatore, anche se cambia città.

■ REGOLABILE `progression.nether-wave` `progression.end-wave`



Albero delle abilità

Tre rami da 10 a 13 nodi, comprati con i soldi guadagnati e mostrati nella schermata dei progressi; un ramo completo costa da 7.000 a 17.000 \$. Il primissimo livello è gratis.



Prestigio

Un albero completo può essere azzerato in cambio di un cuore permanente in più, fino a 5.

■ REGOLABILE `prestige.max-hearts`



Livello di combattimento

Da 1 a 100, si guadagna uccidendo l'orda. Il divario di livello con i mob pesa sui danni, in entrambi i sensi: restare indietro deve pungere, non uccidere in un colpo (`/ht level`).



Rinascita della città

Respinta l'ondata 35, il fondatore può ricominciare tutto in cambio di una stella, fino a 3.

■ REGOLABILE `town.rebirth-wave` `town.max-stars`

RIPARTE DA ZERO

- L'ondata, azzerata.
- Il personale, licenziato (l'indennità è divisa tra i membri).
- La mappa, ridotta al quartiere del Sindaco.
- Metà delle zone conquistate, resa all'orda: il fondatore sceglie quali tenere.

RESTA ACQUISITO

- L'identità della città: Sindaco, nome, colore, bandiera, membri, alleanze.
- Tutti i progressi personali di ogni giocatore: soldi, abilità, prestigio, livello di combattimento, dimensioni sbloccate.

OGNI STELLA AGGIUNGE, IN CUMULO

10% di soldi in più su ogni mob dell'orda ucciso 2 chunk regalati 10% di sconto da ogni specialista (minimo: 70% del prezzo)

25% di vita in più per il Sindaco un bordo dorato sulla bandiera; a 3 stelle, le stelle ruotano sopra il Sindaco un avamposto già conquistato

03

La notte



Il cuore del gioco: un'orda che cresce con la città, e mai due notti uguali.

Un'orda a misura di città

NUMERO	$(8 + 1,5 \times \text{ondata}) \times (1 + 0,25 \times (\text{giocatori} - 1))$ Cresce a ogni ondata e con ogni difensore online.
LIVELLO	$1 + 0,25 \times \text{ondata}$ Circa un livello in più ogni 4 ondate; una targhetta mostra il livello di ogni mob. ■ REGOLABILE <code>elite.plates</code>
TETTO	<code>ondata 35</code> Oltre, l'orda non cresce più, ma il numero d'ondata e i record continuano a salire. ■ REGOLABILE <code>wave.cap-wave</code>

Chi arriva, e quando

FASCIA	ONDATE	NUOVI ARRIVI
1	1-4	zombie, zombie del deserto, scheletri, scheletri randagi
2	5-9	annegati, scheletri palustri, ragni, ragni cavernicoli, creeper
3	10-19	streghe, vendicatori, predoni, lupi
4	20-29	piglin zombificati, pesciolini d'argento, evocatori, devastatori
5	30-34	scheletri wither, illusionisti, orsi polari, enderman
6	35+	golem d'assedio (golem di ferro)

Ogni fascia sostituisce una parte degli zombie e degli scheletri della prima sera. Nessun mob dell'orda può essere addomesticato, cavalcato, nutrito o curato, e l'orda non attacca mai sé stessa.

Warden e Wither. Dall'ondata 25, ogni ondata ha il 15% di probabilità di portare un Warden in più all'orda; dall'ondata 35, il 5% di portare un Wither. Un Wither portato dall'assedio non lascia la stella del Nether: l'assedio non diventa una fabbrica di fari.

■ REGOLABILE
`wave.warden-chance`
`wave.wither-chance`
`wave.siege-wither-drops-star`

L'assalto

- L'orda arriva in 4 squadre distribuite nella notte, la prima con il suo capitano, al suono del corno; un'orda piccola (30 mob o meno) arriva tutta insieme. ■ REGOLABILE `wave.batches`
- Al massimo 50 mob contemporaneamente per città: l'ondata non si riduce, i rinforzi entrano man mano che si liberano posti. Un tetto per tutto il server si regola a parte — spento di default; se c'è, passa prima la città più vuota. ■ REGOLABILE `wave.max-alive` `wave.max-alive-global`
- Dall'ondata 8 sceglie 2 o 3 fronti per la notte, di preferenza il lato meno difeso, evitando i punti dove è morta spesso.
- Compare su un anello da 60 a 100 blocchi oltre il territorio, mai sulle terre protette.
- Dall'ondata 5, fino a 6 ladri si infilano nell'orda: al primo colpo, ognuno prende il 5% del denaro del giocatore (250 \$ al massimo, mai un oggetto) e scappa. Abbattuto, restituisce tutto; se fugge o vede l'alba, è perso. ■ REGOLABILE `wave.thieves.enabled`

17 modificatori d'ondata

Dall'ondata 5, ogni notte ha il 40% di probabilità di ricevere un modificatore; una notte modificata paga il 25% in più.

■ REGOLABILE

wave.modifier-chance

MODIFICATORE	EFFETTO	DA
Orda veloce	Tutta l'orda va il 30% più veloce.	ondata 5
Corazzati	Elmo e corazza di ferro per zombie e scheletri, di diamante ad alto livello.	ondata 5
Notte dei ragni	Un'orda fatta soprattutto di ragni.	ondata 5
Vampirici	Il 40% dei danni inflitti ai giocatori cura il mob.	ondata 5
Kamikaze	La miccia dei creeper è due volte più corta.	ondata 5
Doppia orda	Una seconda ondata completa parte a mezzanotte.	ondata 5
Tempesta	Temporale per tutta la notte, e il 20% dei creeper già carichi.	ondata 5
Capitani raddoppiati	Il doppio dei capitani, quella sera.	ondata 5
Notte profonda	Ondate di oscurità, ogni 45 secondi.	ondata 5
Scavatori	L'orda scava due volte più in fretta.	ondata 5
Portastendardo	Un portastendardo per squadra rinforza i suoi finché è vivo; abbatterlo mette in rotta la squadra.	ondata 5
Incursione del Nether	Scheletri wither, blaze, cubi di magma e piglin zombificati furiosi. I ghastr sono opzionali, disattivati di default.	10 ondate respinte
Incursione dell'End	Enderman, endermite e da 2 a 4 torrette di shulker in quota.	20 ondate respinte
Notte dei giganti	Metà dei mob, due volte più grandi e 2,5 volte più resistenti; il loro capitano è alto 2,5 volte la taglia normale.	5 ondate respinte
Notte nera	Ondate di oscurità sui difensori per tutta la notte, senza toccare un blocco.	8 ondate respinte
Notte delle ombre	I mob di base sono invisibili: li tradisce solo il loro fumo.	12 ondate respinte
Tempo di guerra	Pioggia tutta la notte: il fango rallenta l'orda del 15%, ma raffiche di tenebre accecano i difensori.	ondata 5

Le notti che hanno un nome



Luna di Sangue SU RICHIESTA

La chiede il capo o un secondo (/ht bloodmoon, poi confirm): l'orda dell'ondata in corso, 1,75 volte più numerosa e il 20% più veloce, sotto un cielo sereno. La notte finisce solo con l'ultimo mob ucciso; resistere regala 7 giorni di tregua, e il calendario non si sposta.



Mega Luna di Sangue LA PUNIZIONE

Sorge quando il Sindaco cade: orda raddoppiata, 10 ondate più forte, e la posta in gioco è annunciata a tutta la città. Se l'orda viene annientata prima dell'alba, il Sindaco si rialza. Se cadono tutti i difensori, o se l'alba trova ancora mostri sul territorio, la città è perduta e riparte da zero — i suoi blocchi le vengono restituiti, tranne l'ossidiana. Lasciare la città quella notte conta come una morte, e così fuggire a più di 200 blocchi. Senza nessun difensore presente, finisce con una vittoria.



Notte del Presagio SENZA ASSEDIO

Circa una notte su 8 senza assedio, sotto una luna rossa: i mostri compaiono 1,5 volte di più nel mondo della città, e un boss si aggira da solo. Abbattuto prima dell'alba, frutta 150 \$ a ogni difensore.



Notte dei Caduti LUNA NUOVA

I boss che questa città ha già sconfitto si rialzano, al livello a cui sono caduti; ognuno frutta 100 \$ a chi lo uccide. Scavano attraverso i muri: ciò che rompono non lascia blocchi, e l'alba lo rimette a posto.



Notte delle Stelle Cadenti LA NOTTE TRANQUILLA

Circa una notte su 12: sul territorio non compare nulla di ostile, stelle cadenti attraversano il cielo, e ogni stella caduta, a pochi passi, vale 120 \$ e un oggetto per chi arriva primo.



La Breccia DI GIORNO

Un giorno senza assedio su 4: una cornice di portale si apre a 80–150 blocchi, sorvegliata da 2 o 3 élite di livello 10. Chiusa prima del tramonto: 600 \$ da dividere. Ignorata: l'ondata successiva guadagna un fronte in quel punto.

04

L'IA dell'orda



Un'orda che assedia davvero: cerca il punto debole, scava ciò che non aggira, e resta leggera per il tuo server.

■ Cosa sa fare



Scava secondo la durezza

1,2 secondi per punto di durezza, al massimo 30 secondi per un mob normale: l'ossidiana regge 30 s contro uno zombie, circa 7,5 s contro un capitano, 5 s contro un boss. La bedrock e i blocchi indistruttibili, mai.

■ REGOLABILE

`wave.grief.max-seconds`

Il lavoro resta sul blocco

Fino a 3 scavatori si sommano sullo stesso blocco, e le crepe restano 60 secondi: un mob spinto via non ricomincia da zero.

■ REGOLABILE

`wave.grief.max-diggers-per-block`

Mai sotto i propri piedi

Un mob non scava il terreno sotto di sé. Unica eccezione: scendere a gradini, un blocco alla volta, verso un difensore, un villico o il Sindaco rifugiato almeno 2 blocchi più in basso.

■ REGOLABILE

`wave.grief.dig-down`

Un muro è un gradino, non una porta

Davanti a un muro di 3 blocchi o più non ne sfonda la base: lo scala, un blocco per passata, e arriva in cima.

■ REGOLABILE

`wave.grief.dig-down`

Niente crateri a catena

Un creeper dell'orda non fa mai saltare il terreno sotto i suoi piedi: una serie di esplosioni non scava un pozzo.

■ REGOLABILE

`wave.grief.blast-floor`

Fossati che contano

Acqua e lava valgono come un blocco di durezza 1; l'orda non nuota, affonda e cammina sul fondo. Un fossato resta un vero ostacolo, senza rendere la città invincibile.

■ REGOLABILE

`wave.grief.fluid-hardness`

Sceglie i suoi fronti

Dall'ondata 8, 2 o 3 lati d'attacco per la notte, di preferenza il meno difeso; ricorda i punti dove è morta spesso.

■ REGOLABILE

`wave.fronts.favour-undefended`

Gli incendiari

Dall'ondata 6, fino a 10 piromani danno fuoco agli edifici, entro un limite di 40 blocchi per ondata.

■ REGOLABILE

`wave.arson.budget`

I più forti scavano più in fretta

Devastatore, Warden, orso polare, hoglin, zoglin, piglin bruto, vendicatore: sfondano un muro più in fretta di quanto la loro salute lascerebbe pensare, e i boss ancora di più. Ora anche il Warden scava.

■ REGOLABILE

`wave.grief.strong-types`

Cuori e colonne, visibili da lontano

Dall'ondata 8, l'orda pianta oltre le mura dei cuori — spezzarne uno dissolve il 15% di ciò che resta — e delle colonne che le danno velocità e resistenza; solo i giocatori possono spezzarli. Un pennacchio di particelle li segnala fino a 512 blocchi, rosso per un cuore, blu e bianco per una colonna, e resta visibile di notte.

■ REGOLABILE

`wave.organs.column-height`

Mai rotti: casse dell'Ender, fari, generatori di mob della città, casse della morte di ResurrectionChest. Per disattivare ogni scavo:

`wave.grief.enabled`

Coordinamento e prestazioni

Ognuna di queste funzioni si regola o si spegne separatamente (`wave.ai.*`).

01

Un'orda sempre sveglia

Paper «addormenta» i mostri lontani dai giocatori. I mob dell'ondata restano attivi e continuano a marciare sulla città, anche quando non c'è nessuno vicino.

■ REGOLABILE

`wave.ai.keep-awake`

02

Comanda il plugin, non il caso

Il comportamento di Minecraft non distoglie uno zombie mandato verso il Municipio per inseguire un difensore visto a 30 blocchi. Ogni mob segue un ordine coerente: marciare, inseguire, rispondere, ritirarsi, scavare.

■ REGOLABILE

`wave.ai.arbitrate-targets`

03

Nessun mob piantato

Dopo uno scontro, l'ordine di marcia riparte dal tick successivo.

04

Le squadre

I mob di uno stesso gruppo marciano in formazione dietro a un capo — il portastendardo, altrimenti il primo in piedi che non è un boss — in file di 3, invece di arrivare in fila indiana; capitani e boss marciano da soli. Al massimo 8 mob per squadra.

■ REGOLABILE

`wave.ai.squads.max-size`

05

Uno alla volta

Al massimo 4 mob a contatto con lo stesso giocatore; gli altri lo circondano a qualche blocco e aspettano che si liberi un posto. Un mob colpito risponde subito. Disattivato durante la Mega Luna di Sangue e la marea finale, quando gli ultimi mob di un'ondata si lanciano sul Municipio.

■ REGOLABILE

`wave.ai.tokens.per-player`

06

Nessun picco di lag

Il lavoro dell'IA è distribuito su ogni tick, con un budget condiviso da tutte le città: 2 ms per tick di default.

■ REGOLABILE

`wave.ai.tick-budget-ms`

07

Diagnostica integrata

Il plugin misura la quota di orda attiva e il tempo d'IA per tick: una riga in console ogni 30 secondi durante un assedio.

■ REGOLABILE

`wave.ai.census-seconds`

08

Un consiglio all'avvio

Segnala l'impostazione di Paper

`update-pathfinding-on-block-update`, che fa ricalcolare i percorsi a ogni blocco rotto durante un assedio. Non tocca mai i file di Paper.

Una squadra. Il capo marcia verso il Municipio; gli altri seguono in file di 3, a 2 blocchi di distanza.

Uno alla volta. 4 mob a contatto; gli altri aspettano su un anello di 5,5 blocchi, ognuno al suo posto.

05

Bossed elite



Ogni notte ha i suoi protagonisti: capitani con un nome, boss notturni e un colosso di giorno, che danno ai tuoi giocatori obiettivi e storie da raccontare.



Capitani dell'orda

Ogni ondata è guidata da un capitano con un nome, 5 livelli sopra la sua orda, che vale 5 volte la taglia di un mob e pesca 2 poteri in più. Un capitano in più si unisce all'assalto ogni 10 ondate — 1 fino all'ondata 9, 2 dalla 10 alla 19... — mai lo stesso due volte nella notte.

■ REGOLABILE

wave.captain-every



Assedi maggiori

Ogni 10 ondate: un capitano scelto tra i più forti disponibili, un'orda più grande del 25%, un corno che annuncia il boss per nome, una pagina Previsioni che lo predice in anticipo — e, quando la notte estrae un modificatore, un secondo che non lo contraddice.

■ REGOLABILE

wave.major-every



Il colosso del giorno

Ogni 4 giorni di gioco verso mezzogiorno, annunciato con 10 minuti di anticipo, un colosso si leva in ogni quarto della mappa che ospita una città. Tre volte la vita del capitano più forte del suo livello, senza più danni; 600 \$ divisi in base ai danni, e una cassa di bottino per la città che ha colpito di più.

■ REGOLABILE

dayboss.health-vs-captain



Campioni di zona

Ogni avamposto e dungeon da conquistare è sorvegliato da un boss con un nome: nessuna presa finché è vivo (sezione 08). I boss con un nome hanno il 50% di vita in più e, tranne il colosso, colpiscono il 25% più forte — tiri compresi. Taglia: ×1,4 capitani e campioni, ×1,3 Caduti, ×2,5 colosso. Nessuno può soffocare. Regolabile: `bosses.might`.

Boss notturni

La Notte del Presagio libera un boss solitario sotto la luna rossa; la Notte dei Caduti rialza quelli che la città ha già sconfitto (sezione 03).

Élite

Ogni mob dell'orda è scalato sul suo livello, e una targhetta fluttuante mostra quel livello.

■ REGOLABILE

elite.plates

Riconoscibili da lontano

Senza resource pack, i boss con un nome portano un piccolo alone sopra la testa — di ferro dal livello 8, d'oro dal livello 14 — e alcuni una testa di mob di Minecraft.

■ REGOLABILE

boss-look.enabled

■ 32 poteri

I boss ne portano alcuni; oltre un certo livello, qualsiasi mob dell'orda può pescarne uno.

DIFESA	immunità al fuoco		immunità alle frecce		immunità al contraccolpo		muro di scudi		velocità		
COLPI	infuocati	gelidi	debilitanti	velenosi	spintonanti	corrosivi	levitanti	confondenti	accecanti		
	fulmine al contatto										
A DISTANZA	palla di fuoco		pioggia di frecce		freccia inseguitrice		raffica di proiettili		cono di gelo		lanciafiamme
	pioggia di meteore		tempesta		salva pirotecnica						
CONTROLLO	risucchio		implosione		scossa sismica		tempesta di fuoco		scarica elettrica		grande esplosione
SUPPORTO	canale di cura per gli alleati			resurrezione							



Il bottino

Taglie in soldi (×5 per un capitano), cassa del colosso, taglie delle notti con boss — e i tre grandi boss di Minecraft pagano in artefatti: il Warden, il Wither e il Drago dell'End danno ciascuno pezzi esclusivi, garantiti alla prima uccisione di ogni giocatore, poi al 20% di probabilità. Un Warden o un Wither portato dall'assedio non paga nulla.

Un motore fatto in casa. Nessun plugin di boss richiesto, né travestimenti né modelli 3D: ogni boss è un mob di Minecraft, con il suo equipaggiamento e i suoi poteri.

06

L'alba



Il mattino cancella la notte: la città si ripara da sola, senza fatica per i tuoi giocatori né per il tuo staff.



Riparazione automatica

Ogni blocco rotto dall'orda sul territorio, o entro 16 blocchi dal suo bordo, torna al suo posto all'alba, gratis. Più lontano, il terreno calpestato conserva le sue cicatrici.

■ REGOLABILE

wave.repair.fringe



Prima le casse

Un contenitore che aveva qualcosa dentro viene sempre ricostruito, con il suo contenuto, ovunque si trovi.



L'ossidiana si guadagna

Non viene mai ricostruita automaticamente: la ripristina solo l'Ingegnere, al massimo un blocco ogni 2 minuti.

■ REGOLABILE

wave.repair.slow-restore-seconds



Niente scavi?

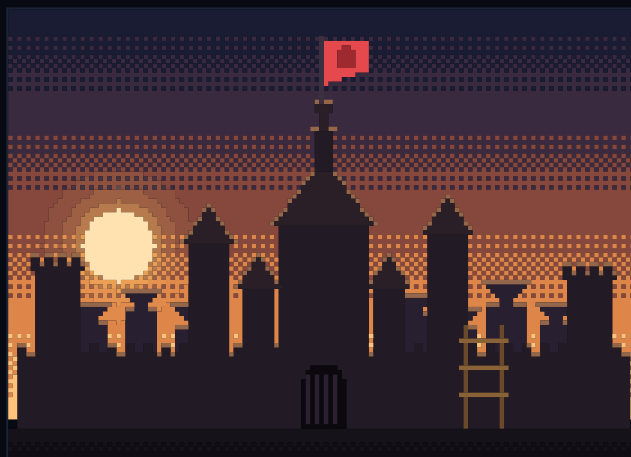
Un interruttore spegne ogni scavo: allora i mob si ammassano contro i muri.

■ REGOLABILE

wave.grief.enabled

■ Cosa porta una notte

- Ogni mob ucciso paga: 4 \$ uno zombie, 8 \$ un creeper, 12 \$ una strega o un vendicatore, 30 \$ un devastatore... più il 10% per livello del mob, il 25% in più con un modificatore, 5 volte tanto per un capitano.
- Ogni ondata respinta: 2 punti territorio, un nuovo record, un passo verso il titolo successivo, il Nether e l'End.
- Luna di Sangue superata: 7 giorni di tregua. Mega Luna di Sangue superata, o record battuto: un banchetto — cibo che cade dal cielo per 15 secondi, e ogni porzione presa al volo dà Assorbimento II e Velocità I per 24 ore reali.
- Dall'ondata 3, ogni assedio ordinario mette una taglia sulla testa di un capitano — 300 \$ più 10 \$ per ondata, 1.500 \$ al massimo — per chi lo abbatte.
- Circa una notte su due, sempre dall'ondata 3, il corno lancia una sfida — non perdere nessuno, niente archi né balestre, nessun colpo al Sindaco... (18 in tutto). Superata, frutta a ogni difensore dal 10 al 30% di ciò che ha guadagnato nella notte.
- Il livello di combattimento sale con ogni mob abbattuto, e molte missioni e contratti si giocano durante l'assedio.



Economia e villici



Un'economia completa e chiusa, pensata perché difendere la città renda sempre più di una fattoria automatica.



La moneta «\$»

HordeTown gestisce una moneta tutta sua: nessun plugin di economia richiesto. Si guadagna soprattutto uccidendo l'orda, poi con missioni, contratti ed eventi; si spende al Municipio, dai villici e al mercato.

Un'economia a parte. I soldi di HordeTown non si mescolano mai a quelli degli altri modi di gioco del tuo server: è una scelta voluta.

Oltre i 5.000 \$ guadagnati, gli acquisti (mercante, Mago, generatori) salgono poco a poco, fino a 1,75 volte il prezzo.

■ REGOLABILE `pricing.progressive`



Il Municipio

Dal Sindaco si ingaggiano i villici (capo o secondo) e si comprano i generatori; ci sono anche il mercato dei giocatori, le Previsioni, le missioni e le abilità. Il capo o un secondo può regalare lì alla città giorni di pace — 1, 3 o 7 giorni senza assedio — o comprare il corno di guerra (900 \$): suonato di notte, con 3 membri connessi, fa arrivare subito la prossima ondata, 2 livelli più in alto e più numerosa di un quarto — e ogni uccisione paga il doppio.

■ Mercato, aste, mercante



Il mercato dei giocatori

`/ht sell <prezzo>` mette in vendita lo stack tenuto in mano: viene messo da parte subito, 5 offerte per giocatore, 7 giorni di vendita (poi recuperabile), 5% di tassa trattenuta su ogni vendita.

■ REGOLABILE `market.tax-percent`



Il mercante d'armi

1 o 2 visite a settimana, in momenti estratti a sorte, 24 ore ciascuna: 6 armi e 5 oggetti estratti dal suo catalogo, artefatti compresi. Ripara anche l'equipaggiamento consumato (600 \$ la barra completa).

■ REGOLABILE `merchant.visits-per-week`



L'asta della sera

Ogni 3 giorni senza assedio, un oggetto di alta gamma del mercante d'armi va all'asta 10 minuti prima della notte, per 5 minuti: base d'asta a metà prezzo, rilancio minimo di 25 \$. Passando sul nome del lotto si vede l'oggetto, un clic ne apre la scheda.

Per puntare su un oggetto del Nether o dell'End bisogna aver sbloccato quella dimensione. Lo sblocco viene registrato su ogni membro quando la sua città raggiunge l'ondata del Nether o dell'End, e resta suo anche se perde o lascia la città.

■ REGOLABILE `auction.every-days`

■ Missioni: una finestra, tre schede



Oggi

5 missioni del giorno, uguali per tutto il server, estratte da un catalogo di 273 e rinnovate alle 5: 40, 70 o 110 \$, e 100 \$ di bonus per tutte e 5.



Città e settimana

6 contratti del Sindaco a settimana, estratti da 27 (da 150 a 500 \$), e la missione di città: la stessa per tutte le città (13 possibili), 200 \$ per ogni città che la completa, il titolo di «Città Fulmine» per la più veloce e una classifica di stagione.



Commesse

Le città pubblicano ciò che serve loro («64 ferro per 300 \$»); la ricompensa viene trattenuta in anticipo, e si consegna con un clic destro sul Sindaco.

Un solo contratto dipende da un altro plugin (mcMMO): senza, semplicemente non viene mai estratto.

■ Dieci specialisti da ingaggiare

Comprati dal Sindaco sotto forma di uovo, vengono piazzati dal giocatore dove vuole sulle terre della città. Uno di ogni tipo per città. Nessun giocatore può ferirli, e l'orda non li uccide mai: messi a terra, si rialzano in 3 giorni, o subito pagando un terzo del loro prezzo. Vogliono un letto entro 16 blocchi, si spostano con un pulsante sul loro bancone (capo o secondo) e restituiscono metà del prezzo se li si congela. Ogni ingaggio aumenta del 15% il prezzo dei successivi.

■ REGOLABILE villagers.step

VILLLICO	PREZZO	COSA PORTA
Fabbro	1.300 \$	Ripara l'equipaggiamento consumato dei difensori, molto più in fretta su un supporto per armature. Compra minerali grezzi e lingotti, carbone, lapislazzuli, quarzo, smeraldi, diamanti e netherite.
Alchimista	1.600 \$	Al suono del corno, una pozione difensiva per ogni difensore, poi fiale persistenti lanciate sull'orda. Al suo bancone: tutte le pozioni del server, da bere, da lancio o persistenti (da 45 \$). Compra gli ingredienti alchemici, tranne la polvere di blaze.
Mago	1.700 \$	Mette qualsiasi incantesimo conosciuto dal server sull'oggetto in mano, senza incudine né «Tropo caro!» (120 \$ × livello ² , il doppio per un tesoro), maledizioni comprese, a prezzo doppio. Toglie tutte le maledizioni per 480 \$.
Guaritore	2.250 \$	Rigenerazione e Resistenza I su tutto il territorio, una lenta guarigione per villici e animali, e il suo bancone di cure.
Esploratore	1.600 \$	Annuncia esattamente la prossima ondata, segna i mob pericolosi, indica le direzioni d'attacco, conta l'orda rimasta per fronte e fa brillare di rosso i capitani. Dopo un'ondata respinta, 25% di probabilità di rivelare un dungeon che qualsiasi città può prendere. Al suo bancone: tre ordini d'assedio e il suo equipaggiamento da esploratore; ricompra ciò che l'esplorazione riporta.
Cuoco	950 \$	Al suono del corno, Saturazione e Assorbimento per ogni difensore. Al suo bancone: la mela d'oro, la carota d'oro e dieci piatti, tra cui cinque stufati con effetto. Compra raccolti e carne.
Ingegnere	1.800 \$	I generatori girano il 20% più veloci; rimette su blocchi durante l'assedio, unico capace di ripristinare l'ossidiana. Compra la redstone.
Maestro d'armi	1.400 \$	10% di sconto dal mercante d'armi e un rimescolamento gratuito del suo banco a ogni visita, per la sua città. Forgia l'arma o l'armatura in mano, fino a +5 (+1 di danno o +1 di armatura per livello, 250 \$ × livello ²), e ricompra gli artefatti al 30% del prezzo del mercante.
Studioso	2.250 \$	10% di soldi in più su ogni mob dell'orda ucciso, per tutta la città. Compra il bottino dell'orda.
Pescatore	1.300 \$	Compra il pesce; circa una mattina su tre, finché un membro della sua città è presente, ripesca qualcosa dall'acqua — pesce, tesoro incantato, a volte un tridente, un cuore del mare o un artefatto: il primo che glielo chiede lo tiene.
Villico	260 \$	Un villico qualunque, senza limiti di numero: allevamento, sale di commercio.

Otto di loro comprano i prodotti della città, a prezzi che scendono man mano che gli si vende nella giornata; ciò che esce da un generatore è marcato e rifiutato da tutti i banconi. Nessuna fattoria automatica rende più del combattimento.

■ Salvaguardie contro gli abusi

Su un server in modalità offline, un nuovo nome è un nuovo account: i soldi si proteggono alla fonte.



Soldi bloccati per un account nuovo. Un account deve aver giocato 120 minuti prima che i suoi soldi possano andare a un altro giocatore — `/ht pay <giocatore> <importo>`, acquisto sul mercato, commessa pubblicata. Ricevere, vendere e consegnare restano liberi. Tassa e limite giornaliero (`pay.*`): opzionali. ■ REGOLABILE `pay.min-playtime-minutes`



Mercenari limitati. Una città ingaggia al massimo 3 mercenari, e ognuno prende la sua parte solo se è online e dopo aver colpito l'orda dell'assedio in corso.

■ REGOLABILE `mercenary.max-per-town`



Borsa di benvenuto in due metà. Chi arriva dopo riceve una borsa calcolata sulla prima città in cui entra (50 \$ per ondata respinta, 2.000 \$ al massimo): metà subito, l'altra metà dopo la prima ondata di quella città in cui colpisce l'orda (se lascia la città prima, la perde). Una città ne versa solo 2 a settimana.

■ REGOLABILE `catchup.max-per-town-per-week`



Fattorie di spawner frenate. Il bottino di uno spawner cala col passare dell'ora: 100% per i suoi primi 100 mob uccisi, 50% per i 100 successivi, poi 25%, e di nuovo 100% a ogni ora. XP e numero di mob non cambiano mai; la regola è scritta sulla scheda d'acquisto dello spawner.

■ REGOLABILE `spawners.diminishing-drops.enabled`

■ La settimana di un server HordeTown

Appuntamenti fissi, in tempo reale, che danno un ritmo alla tua community.

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
Contratti della settimana La bacheca del Sindaco si rinnova; la corsa delle città riparte.		Nuove zone Tra le 10 e le 22, ognuna in un momento estratto a sorte, annunciato in chat.				Nuove zone Seconda estrazione della settimana, tra le 10 e le 22.
						Riconquiste Una città può prendere una zona tenuta da un'altra.
ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno	ore 5 · missioni del giorno



Mercante d'armi: 1 o 2 passaggi a settimana, in momenti estratti a sorte; resta 24 ore.



Ogni giorno alle 5: 5 nuove missioni del giorno, uguali per tutto il server.



Nei giorni di gioco — Un assedio ogni 3 notti contate · un'asta ogni 3 giorni senza assedio · la carovana e il colosso ogni 4 giorni circa.

■ Serate senza assedio che contano lo stesso



Carovana. Ogni 4 giorni di gioco circa, una carovana aspetta in ogni quarto della mappa che ospita una città. Il primo giocatore di una città che la raggiunge sceglie il cammino; la sua città la scorta da 3 a 5 minuti, a seconda del cammino, poi i mercanti corrono al Municipio: 400 \$ di base divisi tra chi la scorta, poi un banco aperto per 10 minuti.



Colosso, Breccia, banchetto. Appuntamenti di giorno e di fine notte che danno un motivo per connettersi anche senza ondata.



Classifiche. 5 ologrammi da piazzare dove vuoi: città, mob uccisi, soldi, livello di combattimento, corsa delle città.



Decorazioni. 8 stili puramente visivi (particelle della bandiera; nome in grassetto, in corsivo o in maiuscoletto nelle classifiche), comprati una volta per tutte.



Tutorial e libretto. 9 tappe che non bloccano nulla e svelano ogni meccanica al momento giusto; un libretto `/ht guide` nella lingua del giocatore.



Musica. Una colonna sonora tutta di HordeTown, che ogni giocatore regola o spegne solo per sé (`/ht music`).

Zone e dungeon



Due volte a settimana la mappa si ridistribuisce: avamposti e dungeon da prendere, da tenere, e poi da difendere da un’orda che torna più forte.

L'estrazione, due volte a settimana

- Ogni mercoledì e ogni domenica vengono estratte nuove zone: ognuna compare in un momento scelto a caso tra le 10 e le 22 (ora del server), annunciato in chat — tutti hanno la loro occasione.
- Avamposti e dungeon possono uscire **ovunque nel mondo già generato**, entro il limite del mondo — anche dove nessuno è mai andato, terreno pregenerato compreso. Non si genera mai nulla per piazzarli.
- **Overworld**: 3 avamposti (facile, medio, difficile) e 3 dungeon sulla stessa scala. **Nether** ed **End**: 1 avamposto e 1 dungeon ciascuno, uno e due gradini sopra il difficile.
- Nether ed End si conquistano solo dopo che la città li ha aperti (10 e 20 ondate respinte).
- Mai in un claim né a meno di 300 blocchi dal territorio di una città, né nel quadrato dello spawn, né vicino a un'altra zona, né oltre il limite del mondo.
- Ogni zona è sorvegliata da un boss con un nome. Prenderla frutta un premio, tenerla una rendita giornaliera e controllo della mappa.
- La rendita è pagata una volta per giorno reale, alla fine della prima orda della città, in parti uguali tra tutti i suoi membri; al massimo 900 \$ per città al giorno, senza arretrati: un giorno senza orda non paga nulla.
- Una zona resta alla sua città da 7 a 15 giorni, estratti a sorte; la domenica un'altra città può portarle via la metà più vecchia delle sue zone. Poi l'orda la riprende — i suoi difensori tornano ogni volta 3 livelli più forti, fino a +9 — e la città che la teneva ha 15 minuti di priorità per riconquistarla.
- Se una città viene sciolta, tutte le sue zone ricadono subito in mano all'orda.
- Nessuna zona viene regalata alla fondazione: su un server nuovo, le prime arrivano il mercoledì o la domenica successivi.

LIVELLO	PRESA: AVAMPOSTO · DUNGEON	RENDITA AL GIORNO: AVAMPOSTO · DUNGEON
Facile	200 \$ · 100 \$	75 \$ · 40 \$
Medio	300 \$ · 150 \$	120 \$ · 60 \$
Difficile	450 \$ · 225 \$	180 \$ · 90 \$
Nether	700 \$ · 350 \$	270 \$ · 135 \$
End	1.000 \$ · 500 \$	400 \$ · 200 \$

■ REGOLABILE

objective.dungeons.anywhere

objective.outposts.anywhere

objective.min-town-distance

objective.uprising.level-per-recapture

■ I 10 dungeon dell'orda

HordeTown porta i suoi dungeon, ed è il mondo a generarli, insieme ai chunk, come una camera della prova: **/locate** structure li trova. Più sale il livello, più sono grandi, profondi e ricchi.

DUNGEON	DIMENSIONE	LIVELLO	MISURE X × Y × Z	DOVE TROVARLO
Cripta del portastendardo Una cappella in rovina sopra una cripta a volta.	Overworld	■ FACILE	25 × 24 × 25	Pianure, prati, foreste, taiga, colline ventose, pianure innevate
Posto di guardia sepolto Un posto di guardia in pietra inghiottito da una collina.	Overworld	■ FACILE	27 × 20 × 27	Colline ventose, foreste, taiga, savana, prati
Nido dell'orda Una collina che l'orda ha scavato.	Overworld	■ MEDIO	37 × 18 × 37	Pianure, savana, prati, foreste, taiga
Officina d'assedio L'officina d'assedio sepolta dell'orda, sotto il suo trabucco.	Overworld	■ MEDIO	39 × 22 × 39	Pianure, prati, foreste, colline ventose, savana
Prigione della palude Una prigione su palafitte, celle mezze allagate, cisterna sotto la palude.	Overworld	■ MEDIO	35 × 24 × 35	Paludi e mangrovie
Catacombe dell'ossario Catacombe dai muri d'ossa attorno a una rotonda a cupola.	Overworld	■ DIFFICILE	55 × 24 × 55	Sotto quasi tutta la terraferma, sigillate nella roccia verso y -30
Tempio della luna di sangue Un tempio a gradoni di arenaria rossa, con un'arena incassata nel cuore.	Overworld	■ DIFFICILE	57 × 34 × 57	Pianure, deserti, calanchi, savana
Forgia di basalto La fonderia dell'orda sopra il mare di lava, sotto cinque ciminiere.	Nether	■ NETHER	61 × 34 × 61	Delta di basalto, distese del Nether
Cappella delle anime Una chiesa gotica di basalto, pietranera e ossa.	Nether	■ NETHER	55 × 38 × 55	Valle delle anime
Osservatorio del Vuoto Una torre-osservatorio su un'isola dell'End, sotto una cupola aperta.	End	■ END	49 × 56 × 49	Altopiani dell'End

Il plugin scrive un datapack tutto suo all'avvio, senza nulla di terzi: i dungeon nascono dal riavvio successivo, nei chunk generati da lì in poi — un mondo pregenerato dopo l'installazione li contiene tutti. Con `dungeons.enabled` a `false` il plugin toglie il suo datapack: i dungeon già generati restano, i nuovi chunk non ne hanno più.

■ Cosa ci si trova

- **Casse**, su una tabella di bottino più ricca a ogni livello: un'arma o un pezzo d'equipaggiamento nel 40% delle casse di un dungeon facile, nell'86% di quelle di uno difficile.
- **Barili di rifornimento**, in sei di loro: cibo, frecce, torce, carbone... mai un artefatto.
- **Generatori di mostri** a tema, da 2 a 5 per dungeon: scheletri e zombie nella cripta, annegati e streghe nella prigione della palude, blaze e scheletri wither nella forgia, enderman nell'osservatorio.
- **Il santuario**: la sala più bassa e più centrale. Quando il dungeon viene estratto, lì si alza lo stendardo della zona, tra quattro pali della sua pietra sormontati da lanterne delle anime.

Per livello: le casse, cosa possono contenere e la probabilità di artefatto in ciascuna — mai un pezzo dei boss.

■ FACILE 10% probabilità di artefatto per cassa 3 CASSE Spade di pietra e di ferro, arco, scudo, cuoio, mela d'oro	■ MEDIO 18% probabilità di artefatto per cassa 5 CASSE Armatura di ferro, balestra, spada di diamante, diamanti	■ DIFFICILE 30% probabilità di artefatto per cassa 7 CASSE Armatura di diamante, mazza, frammenti di netherite, totem	■ NETHER 35% probabilità di artefatto per cassa 7 0 8 CASSE Detriti antichi, modello di netherite, mela d'oro incantata	■ END 45% probabilità di artefatto per cassa 7 CASSE Elitre, mazza, armatura di diamante, totem
---	--	--	--	--

■ Prendere e tenere un dungeon

- Le zone-dungeon vengono estratte tra i nostri dungeon e gli edifici di Minecraft — templi, magioni, città antiche, fortezze, bastioni... Quando un chunk estratto ne contiene uno dei nostri, passa per primo, e un dungeon dell'orda porta solo il suo livello. Villaggi, relitti, rovine oceaniche, monumenti, tesori sepolti, fossili del Nether e portali in rovina non diventano mai zone.
- Lo stendardo compare solo all'estrazione: prima, un dungeon è solo un edificio del mondo.
- All'arrivo del primo giocatore (48 blocchi), una guarnigione dell'orda — corpo a corpo e arcieri, della misura del suo livello — si sveglia insieme a un boss con un nome. La sua forza segue il server: a ogni risveglio la guarnigione viene portata all'ondata più alta respinta da una città, se supera la sua — mai al ribasso —, con un minimo secondo la difficoltà della zona: facile 3, medio 5, difficile 8, Nether 10, End 12. Lo stendardo della città si pianta solo quando guarnigione e boss sono morti.
- Casse, casse trappola e barili vengono rimessi a nuovo — riposati se sono stati rotti, il contenuto sostituito da un bottino estratto di nuovo — quando la zona diventa obiettivo, quando l'orda la riprende e quando una città la prende a un'altra (la città che la conquista viene avvisata); al massimo una volta ogni 24 ore, perché nessuno ne faccia una fattoria.

■ REGOLABILE `objective.dungeons.garrison` `objective.wake-radius` `objective.chests.refill-cooldown-hours`
`objective.level-follows-server`

I mini avamposti

Su terreno libero, l'avamposto estratto è uno dei **10 mini avamposti** fatti in casa — 6 nell'Overworld, 2 nel Nether, 2 nell'End — scelto in base al bioma, orientato a caso e costruito per la zona; dove nessuno ci sta, il piccolo campo del plugin prende il suo posto. La sua cassa segue la tabella di bottino di Minecraft della sua dimensione — avamposto dei predoni, fortezza del Nether, città dell'End — con la probabilità di artefatto di quelle casse.

Non si posa mai su una struttura, una costruzione di un giocatore o un giocatore. Quando la zona viene sostituita a un'estrazione successiva, il terreno torna com'era, casella per casella: restano solo i blocchi posati nel frattempo dai giocatori e le casse che contengono ancora oggetti.

■ REGOLABILE `objective.minis.enabled`

Il campo d'addestramento

Quando una città respinge l'orda d'apertura del tutorial, un avamposto di addestramento sorge per lei a 140–200 blocchi, con la porta rivolta verso il Sindaco, e la bussola lo indica: una piccola guarnigione, nessun boss, per imparare ad abbattere tutto e poi a piantare lo stendardo della città (`/ht town banner` ne dà una copia). Non se ne va mai: né l'orda né l'estrazione lo toccano.

09

Oggetti aggiunti



C'è da collezionare per mesi: 80 artefatti su tre dimensioni, 25 incantesimi originali, 5 pergamene, il bancone del mercante d'armi, 25 generatori e 8 decorazioni.

■ Gli artefatti

- **80 pezzi:** 21 nell'Overworld, 20 nel Nether, 39 nell'End — armi, armature, scudi ed elitre, costruiti su oggetti di Minecraft con statistiche e incantesimi propri, a volte oltre i massimi del gioco.
- **Due rarità:** epica e rara. Tutti portano Solidità (fino a XII), e quasi tutti Riparazione.
- **Senza resource pack,** ogni pezzo ha il suo aspetto: un nome sfumato e un riflesso su tutti gli 80, un modello preso in prestito da un oggetto di Minecraft per 40, un aspetto indossato tutto suo per i 17 pezzi che si indossano.
- **Dove trovarli:** nelle casse delle strutture e dei dungeon dell'orda — mai in un villaggio —, secondo il valore del pezzo; dal mercante d'armi; alle aste della sera. I pezzi del Nether e dell'End seguono l'apertura di queste dimensioni da parte della città.
- **Sette pezzi dei boss** non escono mai da una cassa: 1 dal Warden, 2 dal Wither, 4 dal Drago dell'End.

■ Casse: chi dà cosa

FASCIA	PREZZO AL BANCONE	DOVE TROVARLA
Fascia bassa	fino a 1.500 \$	avamposti dei predoni, miniere abbandonate, portali in rovina del Nether
Fascia media	da 1.501 a 2.900 \$	dungeon, templi, tesori sepolti, relitti, rovine oceaniche, roccaforti e fortezze del Nether, bastioni, camere della prova; dungeon dell'orda facili, medi e dell'End
Fascia alta	da 2.901 a 5.000 \$	biblioteche delle roccaforti, città antiche, magioni, camere della prova infauste, stalle e sale del tesoro dei bastioni, città dell'End; dungeon dell'orda difficili, del Nether e dell'End
Pezzi dei boss	oltre 5.000 \$	il Warden, il Wither e il Drago dell'End: garantiti alla prima uccisione di ogni giocatore, poi al 20% di probabilità

■ 8 capacità al clic destro

16 artefatti hanno una capacità: un clic destro con l'oggetto in mano, poi un tempo di ricarica visibile. Nessuna ferisce un villico, il Sindaco, un golem della città, un animale addomesticato o un giocatore protetto.

CAPACITÀ	EFFETTO	RICARICA
Balzo LEAP	Un balzo in avanti.	6 s
Deflagrazione BLAST	Un'onda intorno a chi la porta, fino a 6 cuori di danno, senza rompere blocchi.	8 s
Cura MEND	4 cuori restituiti all'istante.	25 s
Raggio BEAM	Un clic lo carica, il successivo spara un raggio di 24 blocchi: da 1,5 a 5,5 cuori secondo l'attesa.	12 s
Purificazione CLEANSE	Toglie tutti gli effetti negativi e lascia una nube curativa che gli alleati possono attraversare.	20 s
Teletrasporto BLINK	Fino a 20 blocchi in avanti, attraverso gli ostacoli; annullato senza costi se non c'è un punto d'arrivo sicuro.	10 s
Tributo LEVY	Costa 3 cuori, dà Forza II per 12 s; rifiutato sotto i 5 cuori: non può mai uccidere.	18 s
Velo VEIL	6 s di invisibilità, e i mostri entro 12 blocchi perdono il bersaglio.	22 s

Il nome di un artefatto è scritto nella lingua di chi lo riceve — chi lo compra, chi apre la cassa, chi abbatte il boss —, altrimenti in quella del server. Le tabelle che seguono danno il nome italiano e, sotto, quello inglese.

ARTEFATTO	TIPO	COSA FA	RARITÀ	PREZZO
■ Overworld — «la città di notte» 21 PEZZI				
La Lunga Veglia The Long Vigil	Arco	Potenza V · Impatto II · Fuoco · Infinito	■ EPICA	3.200 \$
La Balestra dell'Esploratore The Scout's Repeater	Balestra	Carica rapida IV · Perforante V	■ EPICA	2.600 \$
La Mannaia del Fabbro The Blacksmith's Cleaver	Ascia netherite	14 di danno · 1,05 colpi/s · Affilatezza V · Rintocco II · Allungo I	■ EPICA	3.000 \$
Ultimo Rintocco Last Bell	Spada netherite	9 di danno · 1,7 colpi/s · Affilatezza V · Bottino III · Spezzafolla II · Raccolta di anime II	■ EPICA	2.800 \$
La Lancia del Presagio Omen's Lance	Spada netherite	13 di danno · 1,1 colpi/s · portata +0,5 · Affilatezza IV · Allungo II · clik destro: raggio (12 s)	■ EPICA	3.500 \$
La Mazza del Guastatore The Sapper's Maul	Mazza	14 di danno · 1 colpo/s · Densità V · Rintocco II · clik destro: deflagrazione (8 s)	■ EPICA	3.600 \$
La Lama del Corriere The Runner's Edge	Spada netherite	8 di danno · 1,8 colpi/s · Affilatezza IV · Filo tagliente III · Colpo rapido II · Spezzafolla I · clik destro: balzo (6 s)	■ EPICA	2.200 \$
Passo di Breccia Breachstride	Spada netherite	7 di danno · 1,6 colpi/s · Affilatezza III · Colpo rapido I · clik destro: teletrasporto (10 s)	■ EPICA	2.600 \$
La Promessa della Guaritrice The Healer's Pledge	Spada netherite	6,5 di danno · 1,6 colpi/s · Affilatezza III · Raccolta di anime I · clik destro: cura (25 s)	■ EPICA	2.000 \$
Il Turibolo dello Studioso The Scholar's Censer	Spada netherite	7 di danno · 2 colpi/s · Affilatezza III · Colpo rapido III · clik destro: purificazione (20 s)	■ EPICA	2.400 \$
Richiamo del Coprifuoco Curfew Call	Spada netherite	7 di danno · 1,6 colpi/s · Affilatezza IV · Veleno II · Rintocco I	■ EPICA	2.200 \$
L'Egida dell'Alchimista The Alchemist's Ward	Scudo	+4 armatura · +2 tenacità	■ EPICA	2.400 \$
Stivali della Ronda Nightwatch Treads	Stivali netherite	+4 armatura · +3 tenacità · +10% di velocità · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni II · Piuma IV · Piuma di cardo II · Tenere il rango II	■ EPICA	3.400 \$
La Corazza del Bastione The Rampart Harness	Corazza netherite	+9 armatura · +4 tenacità · +1 cuore max · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni II · Braccio lungo III · Piede fermo IV · Tenere il rango II	■ EPICA	3.600 \$
La Visiera della Sentinella The Watchman's Visor	Elmo netherite	+4 armatura · +3 tenacità · +10% di velocità d'attacco · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni II · Affinità acquatica · Respirazione III · Robustezza III	■ EPICA	3.400 \$
Gambali Temprati alla Forgia Forge-Tempered Legplates	Gambali netherite	+7 armatura · +3 tenacità · +10% di danni inflitti · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni II · Protezione dal fuoco IV · Balzo del bastione II · Robustezza I	■ EPICA	3.400 \$
Elmo di Leva Muster Helm	Elmo ferro	+2,5 armatura · +2 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione II	■ RARA	1.200 \$
Corazza di Leva Muster Plate	Corazza ferro	+7,5 armatura · +2 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione II	■ RARA	1.200 \$
Gambali di Leva Muster Greaves	Gambali ferro	+5,5 armatura · +2 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione II	■ RARA	1.200 \$
Stivali di Leva Muster Boots	Stivali ferro	+2,5 armatura · +2 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione II	■ RARA	1.200 \$
La Veglia Silenziosa The Silent Watch	■ WARDEN Spada netherite	12 di danno · 1,5 colpi/s · +40% di velocità da accovacciato · Affilatezza V · Spezzafolla II · Raccolta di anime III · Colpo rapido II · clik destro: velo (22 s)	■ EPICA	5.200 \$

ARTEFATTO	TIPO	COSA FA	RARITÀ	PREZZO
■ Nether — «la città in fiamme» 20 PEZZI				
La Colata della Fornace ■ WITHER The Furnace Tap	Arco	Potenza VI · Impatto III · Fuoco · Infinito	■ EPICA	5.500 \$
Il Fuoco di Segnale The Signal Fire	Arco	Potenza V · Fuoco · Impatto II	■ EPICA	4.500 \$
Il Grande Mantice The Great Bellows	Balestra	Perforante VI · Carica rapida IV	■ EPICA	5.000 \$
La Risposta della Calcara The Kiln's Answer	Balestra	Tiro multiplo · Carica rapida III	■ EPICA	4.000 \$
La Salva della Fonderia The Foundry Volley	Balestra	Tiro multiplo · Carica rapida IV	■ EPICA	3.200 \$
La Miccia Lenta The Slow Fuse	Balestra	Perforante VII · Carica rapida I	■ EPICA	4.200 \$
L'Accetta del Carbonaio The Burner's Hatchet	Ascia diamante	9 di danno · 1 colpo/s · Affilatezza IV · Aspetto di fuoco II	■ RARA	1.200 \$
Il Ferro Temprato The Quenching Iron	Spada diamante	7 di danno · 1,6 colpi/s · Affilatezza IV · Veleno II	■ RARA	2.500 \$
Il Filo del Saggiatore The Assayer's Edge	Spada oro	7 di danno · 1,6 colpi/s · Anatema V · Raccolta di anime II	■ RARA	2.600 \$
La Decima The Tithe	Spada netherite	8 di danno · 1,75 colpi/s · Affilatezza V · Bottino IV · Colpo rapido II	■ EPICA	4.000 \$
Il Tributo di Sangue ■ WITHER The Blood Levy	Spada netherite	16 di danno · 0,8 colpi/s · Affilatezza V · Rintocco II · Spezzafolla II · clik destro: tributo (18 s)	■ EPICA	6.000 \$
Soldo di Sangue Bloodwage	Spada netherite	7 di danno · 1,8 colpi/s · Affilatezza V · Colpo rapido III · Raccolta di anime III · clik destro: cura (25 s)	■ EPICA	4.800 \$
Macina Millstone	Ascia netherite	13,5 di danno · 0,6 colpi/s · -12% di velocità · Affilatezza V · Rintocco II · clik destro: deflagrazione (8 s)	■ EPICA	4.200 \$
Il Lancio del Battitore The Striker's Cast	Tridente	11,5 di danno · 1,1 colpi/s · Lealtà III · Canalizzazione · Impalamento V	■ EPICA	3.800 \$
Il Ritorno di Fiamma The Forge Backdraught	Scudo	+5 armatura · +3 tenacità · Spine III	■ EPICA	3.500 \$
La Faccia del Martello The Hammer Face	Scudo	+5 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,15	■ EPICA	3.500 \$
La Guardia delle Scorie The Slagheap Ward	Scudo	+5 armatura · +3 tenacità · Spine II	■ EPICA	3.500 \$
Il Mantello Parafuoco The Firebreak Mantle	Elitre	+5 armatura · +2,5 tenacità · -4% di velocità · Protezione dal fuoco IV · Ali corazzate IV	■ EPICA	4.500 \$
Il Mantello del Fonditore The Slagman's Coat	Corazza netherite	+8 armatura · +3 tenacità · Protezione IV · Protezione dal fuoco IV · Robustezza III	■ RARA	2.600 \$
Elmo della Sentinella del Forno Kilnwatch Helm	Elmo netherite	+3 armatura · +3 tenacità · Protezione III · Protezione dal fuoco IV · Respirazione III · Robustezza II	■ RARA	1.500 \$
■ End — «la gente del portale» 39 PEZZI				
L'Ultimo Appello The Last Roll Call	Arco	Potenza VI · Impatto II · Infinito	■ EPICA	5.000 \$
Il Cippo The Waypost	Arco	Potenza V · Impatto I	■ RARA	3.500 \$
Il Lamento The Keening	Arco	Potenza V · Fuoco · Impatto III	■ EPICA	4.200 \$
Fuoco dell'Abisso Brinkfire	Balestra	Perforante VI · Carica rapida III	■ EPICA	4.800 \$
Il Dardo della Soglia The Threshold Bolt	Balestra	Perforante VIII · Carica rapida II	■ EPICA	4.000 \$

ARTEFATTO	TIPO	COSA FA		RARITÀ	PREZZO
■ End — «la gente del portale» SEGUE					
La Lunga Assenza The Long Absence	■ DRAGO Spada ferro	10 di danno · 1,4 colpi/s · +2 cuori di assorbimento · Affilatezza V · Raccolta di anime III · Spezzafolla II · clik destro: tributo (18 s)		■ EPICA	7.000 \$
Il Maglio del Tumulo The Cairn Maul	Ascia netherite	14 di danno · 0,4 colpi/s · Affilatezza V · Rintocco II		■ EPICA	4.500 \$
Lucignolo Lanternlight	Ascia netherite	9 di danno · 1 colpo/s · Affilatezza IV · Aspetto di fuoco II · Colpo rapido II		■ EPICA	3.800 \$
Il Ritorno The Homecoming	■ DRAGO Spada netherite	12 di danno · 1,6 colpi/s · portata +0,6 · Affilatezza V · Bottino IV · Spezzafolla II · Allungo II · clik destro: deflagrazione (8 s)		■ EPICA	7.500 \$
Il Turno della Vedova The Widow's Turn	Spada netherite	7 di danno · 1,9 colpi/s · Affilatezza V · Aspetto di fuoco II · Colpo rapido III · clik destro: purificazione (20 s)		■ EPICA	4.200 \$
Il Conto del Lutto The Mourner's Count	Spada netherite	7 di danno · 1,7 colpi/s · portata +0,35 · Affilatezza V · Bottino III · Raccolta di anime III		■ EPICA	4.000 \$
La Parola Calma The Quiet Word	Spada netherite	6 di danno · 1,6 colpi/s · Affilatezza IV · Allungo II · clik destro: raggio (12 s)		■ EPICA	4.500 \$
La Strada Lontana The Far Road	Tridente	9 di danno · 1,2 colpi/s · Lealtà III · Impalamento V		■ RARA	3.200 \$
La Prima Pietra Miliare The First Milestone	■ DRAGO Spada legno	3 di danno · 20 colpi/s · Colpo rapido III		■ EPICA	9.999 \$
Il Legame The Tether	■ DRAGO Spada netherite	8 di danno · 1,8 colpi/s · Affilatezza V · Colpo rapido II · Rintocco II · clik destro: teletrasporto (10 s)		■ EPICA	6.000 \$
L'Ascia del Viandante The Wayfarer's Axe	Ascia netherite	9,5 di danno · 1 colpo/s · +25% di velocità di scavo · Affilatezza IV · Efficienza V		■ RARA	3.200 \$
La Lama del Gabelliere The Tollkeeper's Blade	Spada netherite	7,5 di danno · 1,8 colpi/s · Affilatezza IV · Bottino III		■ RARA	3.000 \$
La Guardia del Ciglio The Verge Ward	Scudo	+5 armatura · +3 tenacità · Spine II		■ EPICA	3.800 \$
La Guardia del Reduce The Returner's Ward	Scudo	+6 armatura · +3 tenacità · +4% di danni inflitti · Spine III		■ EPICA	3.500 \$
La Guardia del Lutto The Mourning Ward	Scudo	+5 armatura · +2 tenacità		■ RARA	3.000 \$
Le Ali Vuote The Hollow Wings	Elitre	Solidità VIII · Riparazione		■ RARA	900 \$
Ali Logore Roadworn Wings	Elitre	+4 armatura · +1,5 tenacità · -7% di velocità · Protezione IV · Ali corazzate III · clik destro: velo (22 s)		■ EPICA	4.000 \$
Le Ali del Ritorno The Homeward Wings	Elitre	+3 armatura · -30% di danni da caduta · +3 blocchi di caduta senza danni · -30% di gravità · Piuma IV · Ali corazzate II		■ EPICA	5.000 \$
Elmo dell'Appello Roll-Call Helm	Elmo netherite	+3 armatura · +2,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione III · Robustezza II		■ RARA	1.900 \$
Corazza dell'Appello Roll-Call Plate	Corazza netherite	+8 armatura · +2,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · +12% di velocità d'attacco · Protezione III · Robustezza II		■ RARA	2.000 \$
Gambali dell'Appello Roll-Call Greaves	Gambali netherite	+6 armatura · +2,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · +20% di danni da spazzata · Protezione III · Robustezza II		■ RARA	1.900 \$
Stivali dell'Appello Roll-Call Boots	Stivali netherite	+3 armatura · +2,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,05 · Protezione III · Robustezza II		■ RARA	1.900 \$
Elmo della Soglia Threshold Helm	Elmo netherite	+3 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · Protezione IV · Protezione dai proiettili IV · Robustezza II		■ RARA	2.000 \$
Corazza della Soglia Threshold Plate	Corazza netherite	+8 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · Protezione IV · Protezione dai proiettili IV · Robustezza II		■ RARA	2.100 \$
Gambali della Soglia Threshold Greaves	Gambali netherite	+6 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · +30% di velocità da accovacciato · Protezione IV · Protezione dai proiettili IV · Robustezza II		■ RARA	2.100 \$

ARTEFATTO	TIPO	COSA FA	RARITÀ	PREZZO
■ End — «la gente del portale» SEGUE				
Stivali della Soglia Threshold Boots	Stivali netherite	+3 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · +6% di velocità · Protezione IV · Protezione dai proiettili IV · Robustezza II	■ RARA	2.000 \$
Elmo della Vedova Widow's Helm	Elmo netherite	+3 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · +1,5 blocchi di caduta senza danni · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni III · Robustezza III	■ RARA	2.500 \$
Corazza della Vedova Widow's Plate	Corazza netherite	+8 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni III · Robustezza III	■ RARA	2.600 \$
Gambali della Vedova Widow's Greaves	Gambali netherite	+6 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · +12% di salto · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni III · Robustezza III	■ RARA	2.500 \$
Stivali della Vedova Widow's Boots	Stivali netherite	+3 armatura · +3 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,1 · +0,45 blocchi di passo · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni III · Robustezza III	■ RARA	2.500 \$
Elmo del Tumulo Cairn Helm	Elmo netherite	+3 armatura · +3,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,22 · -4% di velocità d'attacco · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni IV · Robustezza III	■ RARA	2.300 \$
Corazza del Tumulo Cairn Plate	Corazza netherite	+8 armatura · +3,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,22 · -4% di velocità · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni IV · Robustezza III	■ RARA	2.400 \$
Gambali del Tumulo Cairn Greaves	Gambali netherite	+6 armatura · +3,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,22 · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni IV · Robustezza III	■ RARA	2.400 \$
Stivali del Tumulo Cairn Boots	Stivali netherite	+3 armatura · +3,5 tenacità · resistenza al contraccolpo +0,22 · Protezione IV · Protezione dalle esplosioni IV · Robustezza III	■ RARA	2.300 \$

■ 25 incantesimi originali

Il plugin scrive il proprio datapack all'avvio: niente da installare, e i loro nomi compaiono nelle tre lingue.

INCANTESIMO	LIV.	EFFETTO	TIPO
Cammino di cenere	II	La lava si solidifica sotto i passi: ci si cammina sopra.	Tesoro
Passo sicuro	II	Sale un blocco intero senza saltare.	Comune
Marcia forzata	III	Fa camminare più veloce, senza pozioni.	Comune
Balzo del bastione	II	Salta più in alto e attutisce meglio la caduta.	Comune
Robustezza	III	+1 punto vita (mezzo cuore) per livello, su ogni pezzo.	Comune
Allungo	II	Colpisce i nemici da più lontano.	Tesoro
Colpo rapido	III	L'arma torna in guardia più in fretta.	Comune
Veleno	III	I colpi avvelenano, tranne i non morti.	Comune
Raccolta di anime	III	I mostri uccisi danno più esperienza.	Comune
Tocco di forgia	I	Il minerale esce dal terreno già fuso.	Tesoro
Braccio lungo	III	Piazza e rompe blocchi da più lontano.	Tesoro
Piede fermo	IV	Le esplosioni non spostano quasi più.	Comune
Piuma di cardo	II	Fa cadere più lentamente.	Tesoro
Furia	III	Colpisce più forte, ma l'armatura protegge meno.	Comune
Ali corazzate	IV	Le elitre proteggono, ma si cammina più piano.	Comune
Corri-nuvole	IV	Il ghastr felice vola più veloce.	Comune
Sperone	III	La cavalcatura corre più veloce.	Comune
Andatura balzante	III	La cavalcatura salta più in alto e atterra meglio.	Comune
Zanna di guerra	III	Il lupo morde molto più forte.	Comune

INCANTESIMO	LIV.	EFFETTO	TIPO
Maledizione del fardello	III	L'arma colpisce più forte, ma rallenta.	Maledizione
Maledizione del colosso	II	Fa crescere: più solido e più forte, ma più facile da colpire.	Maledizione
Maledizione del rimpicciolimento	II	Fa rimpicciolire: difficile da colpire, ma colpi più deboli.	Maledizione
Tenere il rango	II	I colpi subiti non fanno più indietreggiare.	Artefatto
Rintocco	II	I colpi scagliano i nemici molto più lontano.	Artefatto
Spezzafolla	II	Il colpo spazza la folla intorno.	Artefatto

Comuni: tavolo per incantesimi, bibliotecari, bottino. Tesori e maledizioni: bibliotecari e bottino, mai il tavolo. I tre «arteфatto» esistono solo sugli artefatti che li portano. Il Mago scrive tutto il resto — le maledizioni a prezzo doppio — e le toglie tutte per 480 \$.

Le pergamene d'incantesimo

La pergamena in una mano, l'oggetto nell'altra, un clic destro: niente tavolo, niente incudine, niente livelli d'esperienza, nessuna penalità di riparazione. Una pergamena fa due cose: un'estrazione da tavolo per incantesimi al livello del suo rango, poi un minimo garantito in più, che supera i livelli massimi di Minecraft. È l'unico accesso del gioco ad Affilatezza X, Solidità X, Efficienza IX e Bottino VI.

PERGAMENA	PREZZO	ONDATA RESPINTA	LIVELLO ESTRATTO	GARANTITO SU UNA SPADA
Pergamena dell'apprendista	700 \$	1	– · libro 10	Solidità I–II; a volte Affilatezza fino a II e Bottino I
Pergamena dello scriba	1.500 \$	5	12 · libro 16	Affilatezza I–III, Solidità I–II; a volte Bottino fino a II
Pergamena del maestro	3.000 \$	10	20 · libro 26	Affilatezza III–V, Bottino I–III, Solidità II–IV; a volte Flagello degli artropodi fino a III
Pergamena dell'arcimago	5.000 \$	15	30 · libro 40	Affilatezza IV–VII, Bottino II–IV, Solidità III–V; a volte Flagello degli artropodi fino a V
L'Ultima Parola	8.000 \$	25	50 · libro 75	Affilatezza VI–X, Bottino III–VI, Solidità IV–X; a volte Flagello degli artropodi fino a V

Il livello estratto è quello di una spada, un'ascia, un'armatura, un arco o un attrezzo; un libro viene estratto più in alto. Il tavolo per incantesimi si ferma a 30. L'estrazione segue le sue regole (mai due incantesimi incompatibili) e pesca anche tra i tesori e gli incantesimi di HordeTown, mai tra le maledizioni.

Su un oggetto già incantato completa e non abbassa mai: un incantesimo assente viene aggiunto, uno più debole viene alzato, uno uguale o superiore resta com'è. Se non porta nulla, la pergamena viene rifiutata e resta in mano.

Funziona su spade e asce, attrezzi, armature, archi, balestre, mazze, canne da pesca, scudi e libri (un libro semplice diventa un libro incantato). Elitre, tridenti e cesoie: rifiutata, la pergamena resta.

8 decorazioni

Puramente visive, comprate una volta per tutte (nemmeno una Rinascita le toglie); una sola attiva per categoria.

PARTICELLE DELLA BANDIERA	NOME DELLA CITTÀ (CLASSIFICHE)	NOME DEL GIOCATORE (CLASSIFICHE)
Scintille	Nome città in grassetto	Nome in grassetto
Braci	Nome città in corsivo	Maiuscoletto
Pioggia di stelle	Maiuscoletto	

■ Al bancone del mercante d'armi

30 oggetti oltre agli artefatti, estratti a sorte a ogni visita.

2 ARMI IMPOSSIBILI DA FABBRICARE		16 OGGETTI RARI			
Tridente	1.800 \$	Mele d'oro ×3	350 \$	Frammenti di netherite ×2	1.600 \$
Mazza	3.500 \$	Perle dell'Ender ×8	400 \$	Teschio di scheletro wither	1.200 \$
7 CONSUMABILI		Ampolle d'esperienza ×16	300 \$	Ancora di rinascita	700 \$
Frecce spettrali ×32	260 \$	Targhette ×2	200 \$	Stella del Nether	5.000 \$
Frecce di lentezza ×16	320 \$	Sella	150 \$	Gusci di shulker ×2	1.200 \$
Frecce di debolezza ×16	320 \$	Cuore del mare	900 \$	Elitre	4.000 \$
Frecce avvelenate ×16	400 \$	Totem dell'immortalità	2.400 \$	Soffio di drago ×4	800 \$
Cariche infuocate ×8	280 \$	Mela d'oro incantata	3.000 \$	Cristalli dell'End ×2	900 \$
Corredo del miliziano (ferro + spada)	900 \$				
Corredo del veterano (diamante + spada)	3.200 \$				

Al bancone, le 2 armi e i 16 oggetti rari tengono il nome inglese; consumabili e pergamene sono tradotti.

■ 25 generatori di risorse

Un barile comprato al Municipio e posato sul territorio, che si riempie da solo: un oggetto ogni N secondi, fino a 8 per città, indistruttibile per l'orda, le esplosioni, i pistoni e il fuoco.

Fascia I — le mura DALLA FONDAZIONE				Fascia II — le scorte dell'assedio DA 5 ONDATE RESPINTE			
Pietrisco	10 s · 100 \$	Tronchi di quercia	15 s · 130 \$	Pane	20 s · 200 \$	Bistecche	30 s · 260 \$
Terra	8 s · 65 \$	Sabbia	15 s · 100 \$	Frecce	5 s · 230 \$	Carbone	23 s · 230 \$
Ghiaia	15 s · 100 \$	Vetro	23 s · 160 \$	Filo	20 s · 200 \$	Ossa	20 s · 200 \$
				Rame	30 s · 230 \$		

Fascia III — i materiali avanzati DA 10 ONDATE RESPINTE				Fascia IV — gli oggetti preziosi DA 20 ONDATE RESPINTE			
Ferro	60 s · 520 \$	Oro	90 s · 590 \$	LA PERLA DELL'ENDER RICHIEDE 30 ONDATE RESPINTE			
Redstone	45 s · 390 \$	Lapislazzuli	45 s · 390 \$	Smeraldi	150 s · 980 \$	Diamanti	300 s · 1.630 \$
Polvere da sparo	60 s · 460 \$	Ossidiana	120 s · 780 \$	Esperienza	90 s · 780 \$	Perle dell'End	240 s · 1.300 \$
Quarzo	60 s · 460 \$	Pietraluminosa	60 s · 460 \$				

- **Il blocco si sceglie:** accovacciati, mano vuota, clic destro sul barile; una pagina propone il blocco da produrre nella sua famiglia (11 legni, 9 pietre, 6 terre, 2 sabbie, 18 vetri). Ciò che c'è già dentro non cambia.
- **Qualsiasi membro della città** a cui appartiene il terreno può smontare un generatore, accovacciato: il barile gli torna com'era al momento dell'acquisto.
- **Lato admin, /ht** admin catalog crea un generatore per qualsiasi oggetto, sceglie l'ondata che lo sblocca, regola il tempo di produzione (anche dei barili già posati) e il prezzo, lo ritira dalla vendita o lo elimina.

■ REGOLABILE generators.max-per-town generators.variants

10

Comandi giocatore



Quasi tutto si gioca anche dai menu del Municipio: i comandi sono brevi, coerenti e tradotti nelle tre lingue.

■ Come leggere questa presentazione

Impostazioni ■ REGOLABILE wave.max-alive La chiave di config.yml che regola o spegne quel sistema.	Comandi /ht admin setwave <n> [città] <valore> obbligatorio, [valore] facoltativo; le parole chiave restano in inglese.	Comandi admin ■ DISTRUTTIVO ■ SOLA LETTURA Un comando admin che cancella per sempre, o che si limita a leggere.	Navigazione ■ SOMMARIO Nel PDF questo link in testata riporta al sommario, e i segnalibri del lettore ne riprendono la struttura.
---	---	--	---

- /hordetown, /ht e /wave sono del tutto equivalenti.
- Le parole chiave (confirm, list, on, off...) restano in inglese in tutte le lingue; <valore> è obbligatorio, [valore] facoltativo.

COMANDO	COSA FA	CHI PUÒ
■ Generale		
/ht	Apri il menu del Municipio; senza città, un menu ridotto elenca le città del server.	Tutti, senza permesso
/ht help	L'elenco dei comandi, con la parte admin per gli amministratori.	Tutti, senza permesso
/ht status	Il calendario dell'assedio: prossima ondata, record battuto, tregua, punti territorio, difensori richiesti e online.	Membro di una città
/ht level	Il proprio livello di combattimento, e cosa gli fa l'orda di stasera.	Tutti
/ht guide	Dà, o ridà, il libretto del giocatore nella lingua del suo client.	Tutti
/ht daily /ht daily list	Le 5 missioni del giorno; list le mostra come testo invece che in una finestra.	Tutti
/ht music /ht music on off /ht music volume <0-100>	La musica di HordeTown solo per sé: stato, accensione, spegnimento, volume. I brevi jingle dell'assedio restano udibili.	Tutti
■ Assedio		
/ht bloodmoon /ht bloodmoon confirm	Chiede, poi conferma, una Luna di Sangue volontaria.	Capo o secondo
/ht callwave /ht callwave confirm	Suona il corno: l'ondata successiva arriva già la notte dopo e combatte come un'ondata di 5 più alta. Un avviso, poi confirm entro 30 secondi; 5 ore reali tra due chiamate; rifiutato durante un'ondata, o se è già previsto.	Capo o secondo; altrimenti permesso hordetown.callwave
/ht objectives	Tutte le zone da prendere — avamposti e dungeon —: dove sono, chi le tiene, a che distanza.	Membro di una città
■ Territorio		
/ht claim	Rivendica il chunk in cui ci si trova, confinante con il territorio, in cambio di punti territorio.	Membro di una città
/ht claims	I chunk della città, e il costo della prossima rivendicazione.	Membro di una città

COMANDO	COSA FA	CHI PUÒ
■ Territorio SEGUE		
/ht unclaim	Libera il chunk in cui ci si trova (+1 punto); mai quello del Municipio, né un chunk che spezzerebbe il territorio.	Membro di una città
/ht borders	Mostra i confini della città per 30 secondi, visibili solo a sé.	Membro di una città
■ Soldi e mercato		
/ht pay <giocatore> <quantità>	Versa soldi a un altro giocatore, online o no. Bisogna aver giocato 120 minuti; tassa e limite giornaliero sono opzionali.	Tutti
/ht sell <prezzo>	Mette in vendita sul mercato dei giocatori lo stack tenuto in mano, al prezzo indicato.	Tutti
/ht ah /ht asta	Cosa c'è in vendita: l'asta della sera, con un link per puntare, e il mercato dei giocatori, che si apre.	Tutti
/ht bid <quantità>	Rilancia sull'asta della sera in corso.	Tutti
■ Città		
/ht town create <nome> <colore>	Fonda una città: il Sindaco si posa dove ci si trova. Nome da 3 a 16 lettere o cifre, uno dei 16 colori.	Giocatore senza città
/ht town join <città>	Entra in una città, liberamente di default o su invito.	Giocatore senza città
/ht town info /ht town info <città>	La scheda della propria città, o di qualsiasi città per nome: capo, secondi, membri, livello, mob uccisi, controllo della mappa...	Tutti
/ht town list	Tutte le città del server, con la loro ondata più alta respinta.	Tutti
/ht town warp /ht town warp <città>	Teletrasporta davanti al proprio Sindaco, o a quello di una città alleata. 60 secondi tra due salti, impossibile in pieno combattimento.	Membro di una città
/ht town banner	Una copia della bandiera della città, ovunque ci si trovi: sullo scudo, o da piantare su una zona.	Membro di una città
/ht town leave /ht town leave confirm	Lascia la città; un capo deve prima passare la mano. L'ultimo membro che se ne va la chiude, dopo conferma. Durante una Mega Luna di Sangue, andarsene conta come una morte.	Membro di una città
/ht town promote /ht town demote	Senza argomento: l'elenco dei secondi della città.	Membro di una città
/ht town invite <giocatore>	Invita un giocatore nella città.	Capo o secondo
/ht town kick <giocatore>	Espelle un membro. Nessuno può espellere il capo, e un secondo non può espellere un altro secondo.	Capo o secondo
/ht town move	Sposta il Sindaco sul territorio della città, o ne pianta uno nuovo se è stato rimosso.	Capo o secondo
/ht town ally <città> /ht town unally <città>	Propone o accetta un'alleanza; unally la rompe subito, da entrambe le parti.	Capo o secondo
/ht town hire <giocatore>	Ingaggia un mercenario che si è offerto alla città.	Capo o secondo
/ht town promote <giocatore> /ht town demote <giocatore>	Nomina un secondo (2 al massimo), o gli toglie le chiavi: resta membro.	Capo
/ht town transfer <giocatore>	Passa la mano: il giocatore scelto diventa capo, il vecchio capo resta membro.	Capo
■ Mercenari		
/ht mercenary <città>	Si offre come mercenario a una città, fino all'alba successiva.	Giocatore senza città
/ht mercenary leave	Rompe il proprio contratto di mercenario.	Mercenario ingaggiato
/ht mercenary dismiss <giocatore>	Congeda un mercenario ingaggiato dalla propria città.	Capo o secondo

Rifiuti che spiegano. A seconda del caso, il giocatore scopre che non esiste ancora nessuna città, che non fa parte di nessuna città, o che il suo Sindaco non è in piedi in questo momento: mai un messaggio generico. Tutte le risposte sono tradotte nella lingua del suo client.

11

Comandi admin



Tutto il necessario per animare, correggere e testare il tuo server senza aprire un file, con protezioni su ogni azzeramento.

- Tutti richiedono `hordetown.admin`. Un ruolo in una città non dà mai accesso ai comandi admin.
- `[città]` è facoltativo se sul server c'è una sola città, obbligatorio altrimenti. Gli azzeramenti (città, Sindaco, corsa) si confermano entro 30 secondi, dallo stesso admin.

COMANDO	COSA FA
■ Soldi e catalogo	
<code>/ht admin give <giocatore> <quantità></code>	Accredita soldi personali a un giocatore online.
<code>/ht admin wipe <giocatore></code>	Azzerà i soldi personali di un giocatore, online o no. ■ DISTRUTTIVO
<code>/ht admin givepoints <quantità> [città]</code>	Accredita punti territorio a una città, senza passare da un'ondata.
<code>/ht admin economy [giorni]</code>	L'economia della città giorno per giorno: soldi creati, soldi distrutti, e da cosa (7 giorni di default). ■ SOLA LETTURA
<code>/ht admin catalog</code>	Una finestra a cinque schede: cosa vendono il mercante (al bancone e all'asta) e la carovana, i libri d'incantesimo in vendita, il bottino del colosso del giorno e i generatori. Una croce passa tra le modalità normale, eliminazione e prezzo. Tutto viene scritto in <code>admin_catalog.json</code> .
■ Ondate e calendario	
<code>/ht admin forcewave [modificatore none] [ondata] [città]</code>	Lancia subito un'ondata: modificatore a scelta, nessuno (none) o estratto a sorte. Un numero d'ondata qui non sposta il contatore.
<code>/ht admin setwave <n> [città]</code>	Imposta il contatore delle ondate della città.
<code>/ht admin setbeaten <n> [città]</code>	Imposta l'ondata più alta respinta — ciò che apre o richiude il Nether e l'End.
<code>/ht admin wave stop [città]</code>	Interrompe un assedio ordinario: né vinto né perso, niente conteggiato, calendario intatto.
<code>/ht admin truce <giorni> [città]</code> <code>/ht admin truce end [città]</code> <code>/ht admin truce reduce <n> [città]</code> <code>/ht admin truce set <n> [città]</code>	Concede giorni di tregua (si sommano), la chiude oggi, ne toglie n, o la fissa a esattamente n giorni. Durante una tregua le notti non contano.
<code>/ht admin cycle</code> <code>/ht admin cycle min-players <n></code> <code>/ht admin cycle nights-per-wave <n></code>	Legge o cambia il calendario: membri online richiesti perché una notte conti (per tutte le città), notti per ondata. Effetto dalla notte successiva, scritto in <code>config.yml</code> .
<code>/ht admin siege [città]</code>	Lo stato dell'assedio in corso: ondata, mob rimasti e cosa l'orda ha posato sul terreno. ■ SOLA LETTURA
■ Notti ed eventi	
<code>/ht admin night fallen blood mega stars omen [città]</code> <code>/ht admin night clear [città]</code>	Mette in scena subito una notte speciale: Caduti, Luna di Sangue senza cerimonie, Mega senza uccidere il Sindaco, Stelle Cadenti, Presagio. <code>clear</code> chiude pulito ciò che è in corso.
<code>/ht admin breach open dusk close [città]</code> <code>/ht admin breach status [città]</code>	La Breccia: aprirla, risolverla come al tramonto, chiuderla, o vederne lo stato.
<code>/ht admin merchant</code>	Fa arrivare subito il mercante d'armi.
<code>/ht admin auction</code> <code>/ht admin auction stop</code>	Apri subito un'asta, o batte il martello.
<code>/ht admin caravan</code> <code>/ht admin caravan stop</code>	Fa aspettare una carovana in ogni quarto della mappa che ospita una città; <code>stop</code> le ritira.

COMANDO	COSA FA
■ Notti ed eventi SEGUE	
<code>/ht admin dayboss</code> <code>/ht admin dayboss now</code> <code>/ht admin dayboss stop</code>	Annuncia un colosso in ogni quarto della mappa che ospita una città, o lo fa comparire subito (now); stop li rimanda via tutti.
<code>/ht admin banquet [città]</code> <code>/ht admin banquet stop [città]</code>	Lancia il banchetto, o lo fa finire.
<code>/ht admin event <nome list></code>	Avvia un evento per nome — merchant, night, breach, banquet, auction, callwave, caravan, dayboss...; list ne mostra lo stato.
■ Zone e conquista	
<code>/ht admin objective</code> <code>/ht admin objective draw</code> <code>/ht admin objective reroll <zona></code>	Lo stato delle zone, dimensione per dimensione, e la prossima estrazione con gli orari di comparsa. draw lancia subito un'estrazione: tutte le zone compaiono insieme, comodo per una demo. reroll sposta una zona libera, mai una zona tenuta.
<code>/ht admin conquest <città> [obiettivo] [peso]</code>	Accredita una conquista a una città; il peso è quanto vale nella pagina Controllo della mappa.
<code>/ht admin uprising <zona any></code>	L'orda riprende una zona tenuta. ■ DISTRUTTIVO
<code>/ht admin relic status</code> <code>/ht admin relic lose <zona></code>	Le reliquie di conquista; renderne una rubabile.
<code>/ht admin zones reconcile</code>	Riallinea l'atlante delle zone di ogni città al terreno (già fatto a ogni avvio).
<code>/ht admin townrace</code> <code>/ht admin townrace reset</code> <code>/ht admin townrace reset confirm</code>	La classifica della corsa settimanale; il suo azzeramento vale per tutto il server e non si recupera. ■ DISTRUTTIVO
■ Città	
<code>/ht admin reset [città]</code> <code>/ht admin reset confirm [città]</code>	Cancella una sola città — Municipio, territorio, calendario, personale, generatori — e restituisce le sue zone all'orda. Le altre città, i soldi, le abilità e le statistiche dei giocatori restano. Rifiutato durante un assedio. ■ DISTRUTTIVO
<code>/ht admin removemayor [città]</code> <code>/ht admin removemayor confirm [città]</code>	Rimuove soltanto il Sindaco: contatore, territorio e punti restano. Il capo ne pianta uno nuovo con <code>/ht town move</code> . ■ DISTRUTTIVO
■ Strumenti	
<code>/ht admin daily</code> <code>/ht admin daily roll</code>	Lo stato delle missioni del giorno; roll ne estrae subito 5 nuove.
<code>/ht admin leaderboard set <tipo></code> <code>/ht admin leaderboard remove <tipo></code> <code>/ht admin leaderboard list</code>	Piazza, rimuove o elenca gli ologrammi di classifica: towns, kills, money, combat, race.
<code>/ht admin book</code>	Il Manuale dell'Op: un libro che elenca tutti i comandi. Riservato agli operatori.
<code>/ht admin purge-orphans [raggio]</code>	Ripulisce, intorno a sé, i mob lasciati da una vecchia conversione (mob annegati).

■ **Permessi**

NODO	DI DEFAULT	COSA APRE
<code>hordetown.player</code>	tutti	I comandi giocatore. <code>/ht</code> e <code>/ht help</code> non richiedono alcun permesso.
<code>hordetown.bloodmoon</code>	tutti	<code>/ht bloodmoon</code> — in pratica riservato al capo, ai suoi secondi, agli admin e alla console.
<code>hordetown.callwave</code>	operatori	<code>/ht callwave</code> per chi non guida la città — anzitutto un operatore che prova il suo server: il capo e i suoi secondi suonano il corno della loro città senza permesso.
<code>hordetown.admin</code>	operatori	Tutto il ramo <code>/ht admin</code> . Il Manuale dell'Op richiede in più di essere operatore.



Installazione e compatibilità

Un solo file da mettere nella cartella plugins: HordeTown parte senza nient'altro e si regola interamente dai suoi file.

Requisiti

- Un server **Paper** dalla **1.21.6 alla 26.3**, con un solo e unico file. Avvio verificato su 1.21.6, 1.21.8, 1.21.10, 1.21.11, 26.1.2, 26.2 e 26.3: due avvii ciascuna, nessun errore. La 26.3 è ancora in alpha su Paper: supporto al meglio. 1.21.4 e 1.21.5: non supportate.
- **Java 21**; Paper 26.x richiede di suo Java 25.
- Nessuna dipendenza obbligatoria: né resource pack, né plugin di economia, né database — tutto è salvato in file JSON nella cartella del plugin.
- Gli incantesimi originali e i dungeon si installano da soli (due datapack scritti dal plugin, attivi dal riavvio successivo); un **autotest** a ogni avvio scrive una riga «HordeTown self-test» e un avviso per ogni problema.
- Folia, e i giocatori Bedrock via Geyser: non testati, nessuna garanzia.

Compatibile, opzionale

- **mcMMO** — Un contratto settimanale su 27 ne dipende; senza mcMMO, semplicemente non viene mai estratto.
- **ResurrectionChest** — L'orda non rompe mai una cassa della morte segnata da questo plugin.
- **PlaceholderAPI** — Placeholder della città per la tua tablist o il tuo scoreboard; senza, il colore della città passa per le squadre di Minecraft.
- **Per gli sviluppatori** — 13 eventi Bukkit pubblici, in sola lettura, che altri plugin possono ascoltare: città sul punto di essere fondata (annullabile), fondata o sciolta, membro entrato o uscito, ondata avviata o conclusa, boss abbattuto, zona presa o persa, carovana arrivata o persa, contratto completato. Una chiave di cassa dopo un assedio vinto, un annuncio su Discord... HordeTown non dipende da nessuno.

File di configurazione

- **config.yml** — Oltre 5.600 righe commentate: ogni sistema si regola o si spegne.
- **messages_fr.yml** · **messages_en.yml** · **messages_it.yml** — Tutti i testi del gioco, nelle tre lingue.
- **merchant-catalog.yml** — Il catalogo del mercante d'armi.
- **admin_catalog.json** — Ciò che regoli in gioco con `/ht admin catalog`.

Lingue

L'impostazione `language` sceglie la lingua del server — console, annunci, cartello del Sindaco. Ogni giocatore riceve ciò che gli è rivolto nella lingua del proprio client: italiano, inglese o francese.

Da sapere: anche gli artefatti seguono questa regola — il loro nome è scritto nella lingua di chi li riceve.

■ Pensato per non far laggarre

Queste protezioni nascono da misure reali su un server in produzione.

- Le comparse naturali di mostri si fermano intorno ai difensori durante un assedio.

■ REGOLABILE `wave.pause-natural-spawns`
- 50 mob dell'orda alla volta per città; un tetto per tutto il server si regola a parte (spento di default). L'ondata non si riduce mai: i rinforzi entrano quando si liberano posti.

■ REGOLABILE `wave.max-alive-global`
- L'estrazione delle zone non genera mai terreno e non lancia alcuna ricerca di strutture: legge, fuori dal thread principale, le regioni già generate.
- Lo scavo è limitato nel tempo: al massimo 30 secondi per blocco.

■ REGOLABILE `wave.grief.max-seconds`
- I generatori non caricati recuperano solo una quantità limitata.

■ REGOLABILE `generators.offline-cap`
- Gli strider non compaiono più naturalmente nell'Overworld.

■ REGOLABILE `territory.never-in-overworld`
- Il lavoro dell'IA distribuito su ogni tick, con un budget condiviso (dettagli nella sezione 04).

■ REGOLABILE `wave.ai.tick-budget-ms`

Opzioni su misura



HordeTown può andare oltre per il tuo server. Queste opzioni si costruiscono su richiesta: non fanno parte del plugin consegnato.



Aggiornamenti personalizzati

Funzionalità, bilanciamento o test adattati al tuo server e alla tua community, su preventivo.



Versione «Gemme»

Una **seconda moneta**, che resta preziosa.

Due modi per ottenerla

- **In gioco**: convertirla dal mercante in cambio di molti soldi del gioco, a un tasso volutamente caro, perché le gemme restino preziose.
- **Sul negozio del tuo server**, con denaro reale (Tebex o altro): il negozio lancia un comando che accredita le gemme.

A cosa servono

- **Decorazioni** personali o di città.
- **Lootbox**: decorazioni — tra cui candele fluttuanti nei colori della città e un totem di reliquia fluttuante —, armi speciali e incantesimi.
- Se lo desideri, dei **gradi**: titolo, colore del nome, prefisso in chat, vantaggi di comodità — contenuto definito insieme a te.

Ciò che resta vero, comunque vada

- **Tutto si ottiene anche senza pagare**: le gemme si guadagnano in gioco, dal mercante, a un tasso volutamente caro.
- Le **probabilità delle lootbox sono mostrate**.
- Le lootbox sono **disattivabili** dal server.
- **Niente mantelli**.
- Gemme **senza valore reale**: né rivendibili, né trasferibili su un altro server.

L'OFFERTA E LA DEMO

Guardalo prima di decidere

Ti mostro HordeTown dal vivo su un server di prova, senza impegno.

Un plugin a pagamento

A un prezzo adatto alle dimensioni del tuo server.

Installato e configurato per te

Installazione e configurazione per il tuo server incluse, poi 3 mesi di aggiornamenti e correzioni.

Su misura, se vuoi

Aggiornamenti personalizzati, in opzione.

CONTATTO **Massii — sviluppatore di HordeTown**

tomboliniwork@gmail.com

LICENZA

HordeTown è un software proprietario. Ogni acquisto dà una licenza d'uso per il tuo server: niente rivendita, niente condivisione, niente redistribuzione del plugin o dei suoi file.

HordeTown non è un prodotto ufficiale di Minecraft. Non è approvato da Mojang né da Microsoft, e non è associato a loro.