

Minecraft : O mundo de Blocos

Minecraft é um [jogo](#) eletrônico tipo sandbox e independente de mundo aberto que permite a construção usando blocos (cubos) dos quais o mundo é feito. Foi criado por Markus "Notch" Persson. O desenvolvimento de Minecraft começou por volta do dia 10 de maio de 2009. A jogabilidade foi baseada nos jogos Dwarf Fortress, Dungeon Keeper e Infiniminer. Foi vencedor do prêmio VGA 2011 de jogos independentes.

Minecraft é um jogo basicamente feito de blocos, tendo as paisagens e a maioria de seus objetos compostos por eles, e permitindo que estes sejam removidos e colocados em outros lugares para criar construções, empilhando-os.[16] Além da mecânica de mineração e coleta de recursos para construção, há no jogo mistura de sobrevivência, e exploração.[16]

CAPÍTULO 1

JOGABILIDADE

Tanto para o modo de jogo single-player (jogador único) como para multi-player (múltiplos jogadores), o primeiro passo para o jogador é criar um mundo a habitar. Antes do jogo depositar o jogador no espaço de jogo, um mundo tridimensional precisa ser criado pelo Minecraft. Seus mundos são aleatórios, abertos totalmente e infinitos virtualmente, com vários quilômetros quadrados de extensão. Após as paisagens intrincadas e biomas de um mundo de Minecraft serem criados, o jogador é depositado em um spawn point.

Minecraft não se apresenta aos novos usuários com uma página ou espaço em branco. Ao invés disto, apresenta um jogo: uma paisagem simulada e um conjunto de ferramentas para manipulá-la. Toda a criatividade em Minecraft deriva da ficção apresentada pelo jogo. Para construir algo a partir de blocos de madeira, é necessário antes cortar árvores. Para construir com pedra, é necessário antes minerar blocos do chão. As ferramentas criativas de Minecraft estão embutidas em seu mundo simulado.

Nessas primeiras experiências em um mundo, o jogador está simplesmente em uma praia, sem ideia clara do que pode ser feito, de qual é o objetivo ou de quais perigos podem estar presentes no jogo, sem mencionar que não há nada em termos de instrução ou orientação implementado na interface do jogo.

CAPÍTULO 2

MODOS DE JOGO

Minecraft pode ser jogado em modo single player e multi player em três variantes: creative, onde há recursos ilimitados, nenhum perigo e pode-se voar livremente; survival, onde os jogadores precisam coletar recursos, criar itens e ganhar níveis, e onde monstros perigosos surgem à noite; e hardcore, similar ao survival, mas aonde há apenas uma vida para o jogador.

Apesar do balanço entre construção e sobrevivência ser algo que caracteriza a versão single-player padrão do jogo e muitas versões multi-player, isto nem sempre foi desta forma. Nas primeiras versões do jogo, agora rotuladas "Minecraft Classic" e jogável gratuitamente através do website oficial do jogo, Minecraft enfatizou a criação sem elementos de sobrevivência. As primeiras versões do jogo foram compreensivelmente as suas mais grosseiras, mas foram também disponibilizadas para o público geral em um estágio muito inicial de desenvolvimento.

Minecraft possui também um modo multiplayer popular onde é possível jogar no mesmo mundo que outros jogadores dispersos na Internet. Grandes comunidades tem sido formadas para criar cooperativamente cidades e outras estruturas coletivamente construídas em um único mundo de jogo, na ausência de quaisquer metas competitivas inseridas pelo designer. É possível compartilhar o mesmo mundo com outros jogadores pela Internet.

O jogador inicia num grande mapa, composto de planícies, montanhas, cavernas, lagos congelados, florestas, entre outros tipos de terreno.

O jogo também possui um sistema complexo, com o motor de física do jogo. No caso, o sistema é baseado em primitivos circuitos elétricos e portas lógicas. Um dos usos desses sistemas é para abrir ou fechar uma porta apertando um botão conectado com o sistema elétrico ou pisando sobre uma placa de pressão. Sistemas mais complexos podem ser feitos com a unidade lógica e aritmética - como as usadas em CPUs.

CAPÍTULO 3

SURVIVAL MODE

Para ser claro, o survival mode de Minecraft é apenas uma configuração padrão e muitos jogadores avançados o desativam (jogando em uma configuração Peaceful) com o propósito de focar na construção apenas. Porém, por incluir restrições que impulsionaram os jogadores a minerar, recombina elementos do jogo e construir com o objetivo de evitar consequências, a sandbox de Minecraft ganhou uma estrutura impulsionadora. É uma estrutura mínima, sim, e não impõe nenhuma forma específica de construção ao jogador, mas serve como um ímpeto para explorar mais partes do mundo, cavar mais fundo no interior do mundo e fazer objetos de complexidade crescente.

"Minecraft força imperativas de [jogo](#) que o levam às primeiras horas de jogo. Isto significa que quando as possibilidades do sandbox começam a se abrir - de construção e exploração (foi-me dito que levariam seis anos de tempo real para andar em todo um mundo de Minecraft) - você é profundamente incluído no mundo. Você tem um conjunto de habilidades, um senso de posse e pertencimento, que alimentam-no através do desafio de jogo criativo e livre. E isto é crucial, porquê jogo criativo e livre é atualmente um prospecto meio exaustivo, cheio do esforço e dor de fazer e perder."

— Tradução de um trecho de resumo da exploração do jogo por Margaret Robertson, do Gamasutra, onde ela identifica uma das formas chave em que Minecraft alia com sucesso a construção com a sobrevivência, e vice versa.

Isto é, o [jogo](#) usa o survival mode como uma forma de empurrar o jogador através dos primeiros estágios do jogo, e construir um senso de imersão no mundo. Conforme o sol começa a se por na primeira noite em matéria de minutos, o jogador frequentemente esforça-se para construir uma picareta, encontrar carvão (necessário para fazer tochas), e construir uma simples casa ou esculpir um santuário em uma face rochosa. Diferentemente de Minecraft Classic, o survival mode empurra o jogador para explorar o espaço, aprender a construir, e então atualmente construir dentro dos primeiros minutos de jogo.

O ponto de Robertson é bem colocado em que o mal-entendido comum de que Minecraft é puramente sobre construção convida a comparações imprecisas a LEGO e ignoram a função mais útil do survival mode em ajudar a guiar a experiência do jogador nos estágios iniciais. Em um jogo sem tutoriais claros ou muitos termos de informação em-jogo, recai sobre o design dos desafios do jogo a orientação dos jogadores a uma imersão mais profunda no jogo. Robertson efetivamente descreveu Minecraft como um jogo em que tudo no mundo já foi feito de LEGO e pitadas de coisas que o querem morto, com este medo da morte - ou, para ser mais preciso, medo de perder seus objetos e ter de renascer - ajudando a dar um maior significado prático às atividades de construção do jogador. O uso do survival mode para alcançar isto não deve ser subestimado - enquanto há formar alternativas para dar imersão ao jogo, muitas das escolhas óbvias empregadas por outros jogos (muitas vezes comerciais) poderiam simplesmente destruir Minecraft. Em Minecraft, a relação-chave a ser notada é que a sobrevivência é necessária para impulsionar a construção inicial, mas a construção também compensa por suportar a sobrevivência.

Robertson identificou com sucesso que a co-existência de construção e sobrevivência é o que faz o jogo funcionar, mas ainda há um pouco mais que isto - pode-se argumentar que nem construção nem sobrevivência são mecânicas de jogo interessante por si só. A construção pura de Minecraft Classic precisou de um elemento de sobrevivência para guiá-la, mas as atividades de sobrevivência de Minecraft (essencialmente, esconda-se sempre que o sol se puser) faria um jogo aborrecido de si mesmo. Construção e sobrevivência estão interrelacionados, mas também competindo; a imersão do jogador no jogo parece balancear os dois, e muito da diversão parece envolver a fuga dos problemas em focar em um no lugar de outro.

-Claramente a introdução do survival mode em primeiro lugar adicionou consequência ao jogo que impulsionou o jogo.

CAPÍTULO 4

ADVENTURE MODE

Embora Persson e Mojang estão atualmente desenvolvendo um adventure mode para o jogo, a imersão não pode ser facilmente alcançada por simplesmente inserir algum tipo de narrativa envolvente no espaço - o mundo é, afinal de contas, gerado processualmente e portanto único para cada jogador, e muito da diversão do jogo deriva das explorações de lugares realmente desconhecidos e não-mapeados. Além disto, a inclusão de tutoriais em jogo ou instruções seria chocantemente intrusivo em um jogo tão cuidadosamente desenhado para criar uma experiência naturalística (vide a trilha sonora minimalista e evocativa do C418).

CAPÍTULO 5

NETHER

O Nether é um mundo separado introduzido em uma atualização que pode ser acessado somente por um portal que precisa ser construído e ativado pelo jogador. Este mundo tem propriedades particulares interessantes: enquanto o mundo principal tem um céu aberto com um ciclo regular de dia/noite, o Nether não possui nenhum destes - está totalmente fechado em todos os lados sem noção de tempo. O Nether não tem tempo e por isto relógios levados para lá giram randomicamente, sem funcionar. É particularmente perigoso, sendo uma batalha constante para permanecer vivo, e não tem nenhum tipo de recurso diferenciador que o jogador possa usar como referência, exceto o portal utilizado para entrar.

CAPÍTULO 6

POCKET EDITION

Em 16 de Agosto de 2011, Minecraft: Pocket Edition foi lançado para o Xperia Play no Android Market como uma versão alfa. Foi lançado para vários outros dispositivos compatíveis em 8 de Outubro de 2011. Uma versão para iOS version de Minecraft foi lançada em 17 de Novembro de 2011, pelo preço de \$6.99 por download.

Minecraft: Pocket Edition está atualmente na versão 0.14.0, com um teste alfa de "realms" para usuários de Android.

ARTHUR RODRIGUES UM MENINO DE 12 ANOS QUE
SONHAVA EM ESCREVER UM LIVRO E TER UM
CANAL DE SUCESSO NO YOUTUBE COMO ESSE É
UM LIVRO SOBRE " **MINECRAFT**" VOU MOSTAR
PARA VOCES A SKIN DE MINECRAFT DELE DEEM
UMA OLHADA

