

35 — Lurkmore

Луркоморье

русский lurkmore

[Основы](#) ● [Мемы](#) ● [Люди](#) ● [Персонажи](#) ● [Имена](#) ● [Двач](#) ● [ЖЖ](#) ● [Башорг](#) ● [Фидо](#) ● [ЛОР](#) ● [Кашенизм](#) ● [Имиджборды](#) ● [Игры](#) ● [Война](#) ● [Смехуечки](#) ● [Копипаста](#)

Добро пожаловать в Луркоморье!

Здравствуйте. Это Луркоморье — русский [луркмоар](#). Вы можете редактировать любую статью, так же как и в [Википедии](#). Но, в отличие от википедии, мы не ставим своей целью написать обо всем на свете сразу и не руководствуемся мифическими критериями «значимости» и «энциклопедичности». Само получается.

Что мы есть?

Луркоморье — энциклопедия современной культуры, фольклора и субкультур, а также всего остального.

Начиналось все с интернет-мемов, ну и далее — [езде](#). Столкнулись с [неизвестным](#)? Не знаете, что значат фразы типа «[превед медвед](#)», «[а поцему Ви спгашиваете?](#)», «[десу десу десу десу](#)», «[двачую](#)» и откуда-таки пошло это «[британские ученые доказали...](#)»? Желаете изучить дисциплины [Специальной Олимпиады](#), узнать побольше о деятельности [Михаила Саакашвили](#) и творчестве [Игоря Губермана](#)? Интересуетесь гопоопасностью районов [Перми](#) или принципом работы [терморектального криптоанализатора](#)? Приходите к нам и читайте. Можете чем-то поделиться — дописывайте в существующую статью или создавайте новую. Только, пожалуйста, без [фанатизма](#).

Могу ли я написать статью?

Конечно! Но если вы новичок, то настоятельно рекомендуем делать это в [инкубаторе](#).

Там же можно помочь другим авторам с доработкой их [черновиков](#).

Если вы планируете писать статью на такую тему, про которую никто, кроме вас и ~~еще~~ группы близких товарищей никогда не слышал — потрудитесь дать [пруфлинк](#). Мы все-таки пишем статьи про явления, о которых знает больше одного человека. Желательно — гораздо больше одного человека. Такие вещи мы называем культурными явлениями, [мемами](#) и фольклором. Пожалуйста, пишите, но только и только в том случае, если вам есть, что сказать. Фраза из десяти-пятнадцати слов — это для словарей, а не для нормального справочника. И еще: статья не должна быть серьезной, не должна состоять из унылых графиков и непонятных наукообразных слов — статья должна рассказывать *Правду*. То есть, если серьезно, — отражать хотя бы одну из существующих точек зрения. Нет, мы, конечно, любим [лулзы](#). Даже очень. Собственно говоря, ради них мы все это и делаем. Но нам важна и точность информации. Если предмет статьи предполагает что-то, официально не соответствующее действительности, — так и напишите. Если ваши правки все же не оказались востребованы сообществом — вежливо спросите нас, что не так. Мы ответим.

Еще раз, коротко: факты > лулзы.

И да, статья должна быть понятна непосвященным. А не какие-нибудь [сепульки](#). То есть [суть](#) и смысл из текста должны быть очевидны, и чем быстрее — тем лучше, а сопутствующие [размышления](#) и [юмор](#) добавлены строго не в ущерб. Перед тем как что-то делать, полуркайте в [правила](#) и [описание проекта](#). Они приятно удивят вас своей лаконичностью. Еще у нас есть краткая [справка по редактированию](#) и зайчатки [гаэдлайнов](#), а всем участникам рекомендуется регулярно посматривать на [ВУ](#).

Сапёр

[Сапёр](#) — простая игра, входящая в состав практически каждой версии [Windows](#). Во многих других операционных системах зачастую также присутствует в виде своих аналогов. Популярна как среди [офисного планктона](#), так и среди [хакеров](#). Является неплохим способом убить время.

Описание

Цель игры — открыть все клетки игрового поля, не содержащие мин. Определить расположение мин позволяют соседние с ними клетки, в которых находятся числа. Эти числа означают точное количество мин, содержащихся в



Epic fail

Former world record-
38 seconds

окружающих это число восьми клетках. Несколько соседних клеток с числами зачастую указывают на одни и те же мины, что позволяет точно определить опасные клетки. Для удобства на клетки можно ставить флажки. Игра выигрывается, как только открыты все клетки, не содержащие мин. Если открывается клетка с миной — игра проиграна.

[minesweeper expert](#)
Прохождение «Сапёра»
на сложности
«профессионал» [чуть](#)
[менее, чем](#) за сорок
секунд.

В игре есть три уровня сложности: «новичок», представляющий собой поле 9x9 и содержащий 10 мин, «любитель» — 16x16, 40 мин и «профессионал» — 16x30, 99 мин. Также присутствует возможность задать свои размеры поля и количество мин.

Важной частью игры является таймер, благодаря которому можно [помериться](#) с другими игроками.

Из-за простоты игры и из-за того, что она есть практически на каждом компьютере, игра просто нереально популярна. Подобным качеством обладают и другие стандартные игры Windows, например, «Паук» или «Косынка».

Существуют десятки клонов «Сапёра», некоторые из которых обладают интересными отличиями, например, позволяют поиграть на непрямоугольном поле или вообще трёхмерны. Свой «Сапёр» есть практически для каждой операционной системы.

Рекордсмены

В «Сапёре», как и в любой другой игре, есть [задроты](#), которые так оттачивают реакцию по нажиманию на клеточки, что собирают «профессионала» менее, чем за минуту. Мировые рекорды в этой игре выглядят так:

- Новичок — 1 секунда. На этом уровне сложности есть небольшая вероятность того, что при нажатии на первую клетку откроется сразу все поле и из-за этого засчитается победа, так что этот результат спортивного интереса не имеет.
- Любитель — 7.27 секунд (Камиль Мурански, [пшек](#)).
- Профессионал — 31.13 секунды от задрота Камиля Мурански. До этого существовал оспариваемый результат 33.95 секунды Яна Фрэйзера. Хотя [некоторые](#) считают, что в том случае игроку попалась очень лёгкая расстановка мин — одна из 26 на миллион расположений со столь низкой сложностью.