

Minecraft — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

«We call them potential customers =)»

— *Jens Bergensten* (второй после Нотча) о пиратах



Нотчфейс — хитрая ухмылка разработчика

Minecraft (гусин.
Копай-Делай, нац. *Mein Kraft*, петр. *копрокубы*,
задр. *кубач*,
надм. *шахтёрское*

ремесло, маш. пер. *моё ремесло*^[1], транслит. *Минецрафт*) — самая популярная компьютерная игра в мире, очередное поделие для не натешившихся в детстве **конструктором**, симулятор выживания для **годами не покидавших своей комнаты**. Возможно, так выглядел бы *Dwarf Fortress* от первого лица, только вместо *catsplosion*'а — **гигантские ходячие взрывающиеся зеленые хуи**. Гм.

Несмотря на то, что графон совсем не как в **Крузисе** (мир майнкрафта целиком состоит из кубов — тут всё квадратное: Солнце, **небо**, и даже **Аллах!**), деньги за игру выложили уже почти двадцать миллионов человек, а более тридцати — зарегистрировались на *minecraft.net*. Такие продажи говорят о том, что эта игра уже переплодилось за счёт **специально распределённой зелёной фееричной гектоквадратичности в случайном отклонении свиборговых функциональных отъёбаний**.

Вкратце



Суть

«zert: Сын в майнкрафте построил дом. Ну, дом как дом. Показывает мне, где кровать, где картины висят. Потом дырку в потолке проделал, прошёл туда, а там у него на чердаке волки, гуси, куры и какие-то животные в горящих клетках. Ад какой-то. Куры снесли яйцо, он думал, как его приготовить, поставил там же на чердаке плиту, зажёл на ней огонь, волки испугались огня, начали в него прыгать, загорелись, чердак загорелся, гуси загорелись, куры загорелись, какие-то животные в горящих клетках стали гореть ещё сильнее. Дом сгорел, квартал сгорел, деревья все сгорели. Вообще адовая игра, я даже сам заинтересовался. »

—  433172

Суть такова — предположим, вы очутились на **необитаемом острове** и у вас ничего нет с собой. Что вы станете делать?

Любоваться природой, копать песочек голыми руками, собирать цветочки, бегать наперегонки с овечками... Ой, а что это вдруг так потемнело? Ничего не видно! Что это в меня прилетело? ОМГ, больно же! Я, пожалуй, спрячусь в той уютной пещер...
PSSSSSSSSHT **BOOM!**

You died. Respawn?

Да-да, в игре нет ни малейшего намёка на справку и обучение (исключение: Bedrock Edition) — разве что система достижений будет наталкивать на жизненно важные шаги (хотя из неё человеку, зашедшему в майнкрафт, совсем не ознакомившись перед этим с мануалами, всё равно нихуя не будет ясно. Да и не факт, что он её найдет). Бездарно проиграв пару раз, идём в гугл и находим [Minecraft Wiki](#). Почитав с часик-другой, можно попробовать ещё раз, итак...

Суть такова: предположим, ты просыпаешься на необитаемом острове, и у тебя ничего нет с собой. Что делать?

Правильно! **Валить деревья голыми руками!** Распиливать брёвна на доски, собирать из досок верстак — снова голыми руками! Крушить скалы в поисках угля — уже, правда, с деревянной киркой наперевес, но всё-таки. Тогда, возможно, к ночи уже успеешь сколотить себе домик с печуркой и факелами, и...

А что дальше? Что угодно, на что хватит фантазии. **Эпичный кончающий пенис?** [yt:5W3a_2K0nRU](#) **Полномасштабную копию USS Enterprise? Работющую модель процессора?** Всё в твоих квадратных руках.

В релизе Нотч ввёл таки для галочки в игру финальную цель — убить дракона! Задача — не из простых. После ты получаешь **много профита**, и начинаются титры. После их просмотра можно продолжать строить свои "унылые коробки из земли".

Версии

Официальная релизная версия 1.0 вышла 19 ноября 2011 года. Продажа игры началась во время выхода версии под названием Indev (правда тогда играть всё ещё можно было бесплатно, а покупка считалась **помощью разработчику**), затем была серия версий под названием Infdev. После Infdev была альфа-версия (которая состояла из нескольких версий), а затем и бета. До Indev была серия версий, которая сейчас называется classic и доступна бесплатно. До Classic была Pre-Classic, самая ранняя версия игры. Нынешняя же версия (Java Edition 1.16.5) распространяется по «скромной» цене 1900 рублей, хотя **кого это волнует**, тем более что игру без особого напряжения можно совершенно бесплатно запустить простеньким лаунчером-батником и спокойно играть на пиратских серверах, которых **очень даже много**. Поначалу игру разрабатывал один человек, однако когда количество скачиваний Minecraft перевалило за 20 тысяч, Нотч осознал, что нужна уборщица для офиса (ну и сам офис вместе с командой разработчиков).

Pre-Classic и Classic

Две самых ранних версии игры (а если точнее, серии версий). Суть игры тогда состояла в том, что человечки с квадратной головой (включая игрока) бродят по миру, состоящего из разноцветных кубов-блоков. Можно создавать такие кубы, можно разрушать их. В Pre-Classic отсутствовали монстры, повреждения и смерть, но они вскоре были добавлены в Survival Test - обновлении для версии Classic. Pre-Classic - это даже не совсем игра, а скорее редактор трехмерного пиксель-арта. В Classic ситуация поменялась: было добавлено много новых "плюшек", среди которых новые блоки и многопользовательский режим. Тем не менее, даже в таком простом варианте майнкрафт оказался лютым вином, и именно в него активно кинулся народ с **чанов**, чтобы создавать там скульптуры **Педобира** и **строить и затапливать метро**. Можно сравнить, например, с Second Life, которая как бы тоже не игра, а что-то типа социальной сети.

Indev и Infdev

Два цикла версий, которые заложили основы Minecraft. В них была улучшена механика выживания - она стала такой, какую мы можем видеть сейчас. Была добавлена механика создания предметов (в народе - "крафт"). Кроме того, было добавлено множество новых

<https://www.youtube.com/watch?v=BwUC53VvY-M>

Первая реакция подавляющего числа новичков

[The evolution of Minecraft](#)

Краткая официальная история игры (на английском)

[Квадратные арбузы Японии / Square watermelons Japan /](#)

[Арбузы из игры IRL](#)

[LEGO Minecraft Adventures - Part 1](#)

[Хорошее, годное воплощение в Lego](#)

[In Search of Diamonds \(Minecraft / Music Video\)](#)

[MCMV](#)

["Revenge" - A Minecraft Parody of Usher's DJ Got Us Fallin' In Love \(Music Video\)](#)

И ещё

["Fallen Kingdom" - A Minecraft Parody of Coldplay's Viva la Vida \(Music Video\)](#)

И ещё...

[MINECRAFT: The Last Minecart](#)

И фан-фильм

[Minecraft: Diamonds Are Forever](#)

Вторая часть фильма

<https://www.youtube.com/watch?v=b84Z3IRg3VA>

Пародия на [Gangnam Style](#)

[\[♪\] Don't Mine at Night \(Pony Parody\)](#)

[Пони и Minecraft, что может быть лучше?](#)

["Let It Blow" - A Minecraft Parody of Frozen's Let It Go](#)

Нахуй ваши кубики!

Пиксель-арт

блоков и бесконечная (почти) генерация мира.

Alpha и Beta

Два цикла версий, которые превратили Minecraft в похожий на то, что мы знаем сейчас. Была добавлена туева хуча блоков, мобов, монстров и игровых механик. Появился Нижний мир (Nether) - новое опасное измерение, со всеми его блоками и монстрами. В одной из последних версий беты появился Край (Ender) - ещё одно измерение, в котором обитает Дракон Края - финальный босс игры.

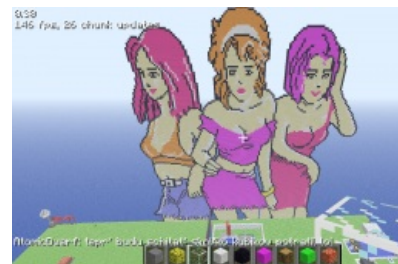


Режимы

Survival

Режим, который появился ещё в Classic. Его суть в том, что блоки теперь не даются в бесконечном количестве, как в Creative, а их нужно добывать самостоятельно, выкапывая уже имеющиеся блоки или создавая из одних материалов другие, а также запекая материалы в печи.

Мир бесконечно (ну, почти) генерируется по заданному или случайно выбранному зерну, создавая живописную природу с квадратными лесами, полями, морями и пустынями. Всё это освещается восходящими и заходящими в реальном времени квадратными солнцем и луной, которые непонятно как заходят в бесконечном мире, создавая при такой-то графике весьма приятную картинку. В земле наблюдается богатая плеяда полезных ископаемых, которые можно копать различными инструментами.



Название «Survival» также взято неспроста — в игре присутствуют монстры (такие же кубические, как и всё остальное) и неиллюзорная возможность отбросить коньки. Монстры появляются в плохо освещённых местах — ночью или в закрытых от света подземельях. Днём, в большинстве своём, умирают или перестают быть агрессивными. В связи с наличием монстров и их **внезапностью** многими игра даже рассматривается как вполне себе полноценный Survival Horror.



Creative

Самый первый режим игры, добавленный в самой первой версии Pre-Classic.

Суть режима не менялась с момента его появления — полигон для строительства и испытаний. Бесконечные предметы, режим полёта (через даблджамп), бессмертие (главное — не вывалиться под админимум, который, кстати говоря, в этом режиме тоже разрушаем), моментальное разрушение любого блока голыми руками. От аналогичного режима в Classic отличается параллельным с режимом Survival обновлением.



Hardcore

Появился в версии Beta 1.9. Практически то же, что и survival, только на максимальном уровне сложности и с **пермасмертью**. После смерти персонажа и нажатия единственной доступной кнопки «Удалить» весь мирок тут же сносится нафиг с винта, вместе со всем что вы там успели наваять. Hardcore-сервера же автоматически **банят** игрока после смерти. Впрочем, таких серверов почти что нет, и хардкорными чаще называют просто серверы с усложнённым геймплеем. С недавнего времени можно после смерти перейти в режим наблюдателя, и печально смотреть с небес на безуспешно дожидающихся хозяина питомцев.

Adventure

Режим приключений впервые появился в версии 1.3.1. Отличается от выживания тем, что долбить руками породу уже не получится: для дерева нужен топор, для земли — лопата и т. д. Как добыть

Местные красоты

дерево в начале игры? Скорее всего, при помощи ночи и зелёного уродца крипера, который взорвёт дерево и, если повезёт, из того выпадет пара блоков древесины. Как вариант, можно включить опцию «бонусного сундука», в котором эта древесина валяется. Вообще, режим приключения был создан для пользовательских карт со всякими нестандартными заданиями: собрать спрятанные блоки разноцветной шерсти, отбиваясь от толп монстров, плодящихся из спаунеров; пройти какой-нибудь хитрый лабиринт, состоящий из ловушек чуть менее, чем полностью; банально выжить, используя очень ограниченные ресурсы, данные на старте; и т. п. Ограничения по взаимодействию с блоками позволили делать сценарии куда более интересными и атмосферными, ибо всякие читерские ломания нажимных плит, кнопок, схем из редстоуна и тому подобного в режиме приключения уже не проходят. Начиная с какой-то там версии в этом режиме **ВООБЩЕ** ничего нельзя сломать.

Фичи

Создание предметов

Создание предметов напоминает Horadric Cube из Diablo 2, но тут важен порядок расположения предметов в столе крафтинга. В PC-версии рецепты создания предметов нигде не описаны, поэтому их приходится угадывать (устаревшие данные, в новых версиях встроен просмотр рецептов крафта), смотреть в [вики](#) или ставить соответствующий мод, вроде NotEnoughItems или Recipe Book.

Мобы

Из нейтральных: квадратные коровы, курицы, свиньи (и их **КРАЙНЕ** агрессивный подвид из Нижнего мира - хоглин), овцы, кролики, лисы, песцы, волки, медведи, оцелоты, бродячие коты, пчолы, [големы](#) снежные и [железные](#), [осьминоги-кальмары](#), лошади (в их числе ослы), [лавомерки](#), дельфины и прочая, и прочая, и несть им числа. Они, как и блоки, служат источником различных вспомогательных ресурсов. Волков, бродячих кошек в деревнях и лошадей можно даже приручить, давая первым кости, вторым — рыбу, а вот третьих нужно объездить^[2]. Прирученный же оцелот превращается... превращается оцелот... А ни в кого не превращается, теперь сильной и независимой женщиной с сорока котофеями можно стать в одной из деревень, где оные и бродят (в версиях до 1.14, на радость олдфагам, оцелот превращался в кошку).

Список враждебных мобов пополняет вполне стандартный набор армии повелителя тьмы: слизни, скелеты, зомби, пауки, фантомы, жрущие тех, кто долго не спит, обожающие золото свинолюды (Пиглины), летающие подожжённые люстры с головой ака Ифриты (Блэйзы), [гигантские летающие огнемётные медузы](#) (Гасты), долговязые [черные](#) существа, похожие на [плачущих ангелов](#) (Странники Края) со своим папашей-драконом, чешуйницы, ведьмы, злобные версии всеми любимых носачей-жителей с серой кожей и [криперы](#), о которых ниже. Появляются враждебные мобы обычно только в темноте, что автоматически делает «интересную пещерку» и «прекрасный неосвещенный холмик» враждебной территорией. Алсо, с версии 1.4.2 в уютных пещерках любят спауниться летучие мыши, которые **ВНЕЗАПНО** летают и своим **ВНЕЗАПНЫМ** появлением могут доставить горы лулзов неопытным игрокам. (*спойлер*: К счастью, абсолютно безвредны.)

Вообще Нотч назвал было второй из трёх миров Майнкрафта словом «[Hell](#)», которое до сих пор можно увидеть в отладочных логах, но тут дело дошло до мобов, и большая фантазия Маркуса мгновенно нарисовала орды боговерчиков, при виде гастов и свинозомби вопиющих «*Немогли сделать всё как в Holy Bible!!! И графику и управление. Не рекомендую такую игру!!!*», — и АдЪ был переименован в нейтральный «Нижний Мир», дабы не смущать фимозников, мол, почему в нём летающие бородатые люстры есть, а чертей с вилами — таки нету.



Дайджест лучших креативов

[Amazing Minecraft Cinematic Effects](#)

[Amazing Minecraft Cinematic Effects 2](#)

[Amazing Minecraft Cinematic Effects 3](#)

[Minecraft Cinematic Effects 4 \[MINECON\]](#)

Жидкости

Жидкости представлены водой и лавой, и ведут себя очень странно, что позволяет создавать странные механизмы или ловушки для мобов. Как воду, так и лаву можно таскать в ведрах и лить куда-нибудь. При этом одного ведра достаточно, чтобы создать водопад, в котором можно даже рыбу ловить! А двух вёдер воды достаточно, чтобы создать водоём, размеры которого ограничены лишь затратами времени на его расширение.

Ведра лавы часто выливаются в мультиплеере на чужие деревянные постройки, дабы всё сгорало нахер. Также можно вылить между деревьями, что вызовет лесной пожар. Из-за этого сгорание блоков на многих серверах отключено.

Если совместить эти жидкости - можно получить генератор бесконечного булыжника/камня/базальта из буквально никуды.

Redstone

Пыль, высыпаящаяся из красного камня, позволяет делать электрические цепи. Разработаны схемы для всех **логических элементов** для красного камня: NOT, OR, AND, триггеры, репитеры, генераторы тактовой частоты. Кто-то создавал из всего этого аж **целый калькулятор**. Кто-то **забабацал музыку** из **Портала** и даже **тему** из **Скайрима**! И восьмибитный CPU (всего до 64-битных делали). Даже **сделали Minecraft внутри Майнкрафта**. К выводам можно цеплять двери, развилки железных дорог, тротилловые шашки, поршни, **раздатчики** всякого барахла, по совместительству подрабатывающие турелями, командные блоки, позволяющие почувствовать себя богом от одного нажатия кнопки, структурные блоки, что суть Ctrl+C/Ctrl+V внутри кубача, и музыкальные блоки, играющие ноты.

Существует множество модов, позволяющих расширить редстоуновые цепи: **проводкой и элементами, тележками**, да и много чем еще. С редстоуном реализовали даже возможность писать программы (например, на языках **Lua**, **FORTH** и не только).

Далёкие Земли

В версиях до beta 1.8, если упрямо идти в одном направлении, то через **12 000 000** блоков (это примерно месяц реального времени похода от точки спауна в одну сторону) кубач начинал сбивать. В **Далёких Землях** действовала весёлая физика, когда блоки песка «падали» в небо, а брошенные предметы медленно ползли по блокам из-за ошибок в округлении. Ещё исследователя ждали сюрреалистичные ландшафты в виде ровных куч блоков до самого неба, генерируемых по известным лишь Сотоне алгоритмам и уходящих куда-то в бесконечное далёко; летающие континенты в несколько слоёв, из которых освещался, естественно, только верхний; на затемнённых нижних слоях же спаун враждебных мобов зашкаливал — и всё это до кучи наполовину затоплено огромным океаном. Всё вышеперечисленное, разумеется, вызывало безбожное лагание клиента (и сервера, да), а на закуску — нескудные вылеты на рабочий стол с порчей сейвов.

Между прочим, есть как минимум один игрок, решивший таки дотопать до Далёких Земель пешком, документируя своё путешествие в видеороликах. Звать его **Kurtjmac**, и за три года своей экспедиции он утопал на 1 479 940 блоков в одну сторону. Топают до сих пор.

Игрок под именем **KilloCrazyMan** таки взял и **дотопал**, потратив на это всего 9 месяцев. Свою экспедицию он закончил 19 июня 2020-ого года. В отличии от Kurtjmac'a, записывающего периодически и по полчаса, KilloCrazyMan записывал каждый день как минимум по два с половиной часа, проходя по сотни тысяч блоков за запись. В том, что он не использовал читы, можно убедиться по его архиву, где задокументирована каждая минута его похода.

В Beta 1.8 Нотч **случайно** этот баг. Теперь край мира находится вдвое дальше — за 30 млн блоков — и представляет собой ярко освещённый, но абсолютно неосязаемый ландшафт. Поскольку играть там было всё равно невозможно, в Release 1.7 Mojang установили невидимую стенку на тех же 30 лимонах, из-за чего теперь официально бесконечных миров нету. Впрочем, площади, в несколько раз превышающей площадь поверхности Земли, **должно хватить каждому**.

Другое

Можно:



...и прошёл Тетрис, и дочитал интернет



- **Выращивать:**

пшеницу, делать печеньки и печь хлеб.

морковь, есть её, варить зелье невидимости, а также вешать на удочку, чтобы управлять ездовыми свиньями.

картошку и печь ее. Ну а если повезет — можно ей и отравиться.

кактусы и защищаться ими от ЭМИ-схем из красного камня враждебных мобов.

сахарный тростник. И делать торт.

арбузы и опять-таки жрать их.

тыквы и надевать их на голову, чтобы эндермены не атаковали. Ещё из тыкв можно делать светильники и пирожки.

свёклу и варить борщ.

бамбук, из которого получают строительные леса.

- делать разные хитроумные ловушки для монстров и других игроков.
- убивать криперов и делать из них динамит. Из динамита, кстати можно сделать пушку, стреляющую динамитом и Вай-Фай для редстоуна.
- скрафтить музыкальный автомат, или собрать по частям целый синтезатор.
- сделать кровать, и даже поспать в ней.
- сделать наковальню и уронить её на чью-нибудь голову.
- построить самодвижущийся аппарат и улететь на нём в прекрасное далёко.
- поймать, приручить и обвешать бронёй коня, чтобы на нём гоняться за нежитью с мечом наперевес.
- отлавливать, составлять, водить и, разумеется, грабить корованы.
- выставлять чью-нибудь хату: один удачный визит в чужой коровник обеспечит грифера полным комплектом кожаной брони.
- вешать невинных зверушек на верёвках прямо над лавой или стаями голодных монстров, чтобы разозлить веганов и зоошизиков.
- построить железную дорогу и гонять по ней вагонетки.
- открыть портал в ад и Израиль, добыть там всяких редких материалов и быть убитым фаерболом, застреленным из арбалета, зарезанным золотой заточкой, поплавать в лаве, или просто и бесхитропно ёбнуться с огромной высоты на скалы. А заодно добыть немного незерита, из которого состоит лучшая броня и инструменты в игре.
- сделать работающую модель биореактора и получать с неё profit.
- построить свой лунапарк.
- варить зелья и за опыт зачаровывать снаряжение. Это породило небольшой срач на тему превращения кубов в очередную вовочку.
- сшить себе кожаную броню и раскрасить её в любой цвет. Вообще в любой цвет.
- найти в пустыне, джунглях или под водой храм и ограбить его.
- найти портал в Энд, и в итоге пройти игру. И принести оттуда пару панцирей для создания местной версии рюкзака и фрукты-телепорты.
- попробовать убить дракона (сразу утите, что голыми руками не получится). Лучше по хардкору.
- собрать своего собственного трёхголового моба-босса и получить от него люлей.
- торговать с деревенскими сквидвардами. Или устроить в деревне зомби-апокалипсис, дав мертвякам ночью сожрать мозги всех жителей деревни, отчего они присоединятся к армии нежити.
- воскресить их зельем слабости и золотым яблоком.
- ловить на удочку рыбу и всякую хрень вроде биров, сёдел и колб с водой. И таки поймать в ходе рыбалки на крючок удочку.

И, конечно, можно строить домики из земли!

Руководство к действию:

- Построить беседку на возвышенности и подниматься туда любоваться закатом.
- Каждому продолбить большую шахту и потом водить друг друга дивиться. Тонны кирпичей гарантированы.
- Заблудиться в джунглях, построить две невъебенно высоких башни и засветить их факелами — радость момента, когда видишь потерявшегося друга в километре на столбе сравнима с радостью встречи после долгой разлуки в реале.
- Сходить в поход, взяв с собой только топор.
- Покинуть насиженное место и пойти/поплыть в другой биом — чем дальше, тем круче, — где заново всё отстроить.
- Через какое-то время вернуться на прежнее место — ностальгия гарантирована!
- Погулять по окрестностям — порой залипаешь на каком-нибудь красивом месте, потом приходит решение туда переехать.
- Вылечить пару подгнивших крестьян и запилить с нуля мегаполис.
- Делать вообще всё что угодно и офигевать от этого.
- ???????
- PROFIT
- ...Наконец, когда через полгода красноглазия весь мир изучен вдоль и поперек, поставить какой-нибудь сторонний мод с десятком новых параллельных миров и снова пропасть в игре еще на полгода.

Видимо, столь яркие ощущения порождает способность смоделировать любую ситуацию, вплоть до «что-то скучно, нужно музыки — давай сделаем магнитофон», успешно реализованного внутри игры.

Моды

Благодаря наличию декомпиляторов и относительной простоте внешнего вида Minecraft стал невероятно популярен среди моддеров. На сегодняшний день количество любительских и не очень модификаций к нему [запредельно](#). Какие-то из них просто добавляют новые рецепты (вроде [этого](#), [позволяющего получить 576 алмазов из четырех блоков земли](#)), какие-то — новых мобов, но есть и хардкорные моды, созданные, по всей видимости, самыми упоротыми и суровыми задротами: переворачивающие игровой процесс с ног на голову, добавляющие реализма и просто превращающие Minecraft в лютый угар, после которого реальная жизнь кажется серой и унылой.

Хочешь насобирать [вполне себе огнестрельного оружия, танков, самолётов и прочая](#)? Не вопрос. Хочешь строить [полноценные работающие АЭС](#)? Пожалуйста! Надо [реальную ЖД](#)? Бери! Хочешь, чтобы за тобой гонялись [Плачущие ангелы](#)? Забирай! Хочешь [слетать на ракете на Луну с рабочей порталной пушкой](#) и устроить там войну между магами и [ОБЧРами](#)? Да как нехуй!

Для ленищихся собственноручно танцевать с бубном вокруг minecraft.jar придумали сборки модов наподобие Feed The Beast, добавляющие в игру просто устрашающее количество новых материалов, устройств, локаций и прочей фигни: джетпаки, ядерные и термоядерные реакторы, пчеловодство, генетику и селекцию, бурильные лазеры, магию, компьютеры, на которых можно писать работающие программы, парочку новых измерений и даже Аллаха! Впрочем, за все эти прелести придётся платить двух- или даже трёхкратным падением производительности. Недавно на этом поприще отметились даже адепты [Всевидающего Ока](#), решившие через кубач привить [детishкам](#) любовь к науке в целом и [квантовой физике в частности](#). Win!

Единственная игра, которая может похвастаться примерно таким же количеством модов, — это опенсорснутый ещё с десятков лет назад [Doom](#) (который также можно впилить в Кубач).

Правда, тут есть традиционные для модов проблемы:

- Версии: зачастую бывает так, что создатель мод забросил и не обновляет на свежие версии кубача. Особенно обидно, если хочешь совместить два мода в одной сборке, но первый забросили на 1.7.10, а второй начали разрабатывать с 1.12.2.
- Баги: ну куда же без них? Существенная доля модов сделаны рукожопыми говнокодерами.
- Производительность: если у тебя калькулятор, о больших сборках даже не мечтай.

Мультиплеер

Одному строить домики скоро надоест — надо же их [кому-то показать](#)! Для этого существует мультиплеер. Однако соваться в одиночку на какой-то густонаселённый сервер не стоит. Лучше запилить свой, для себя и своих друзей.

Сетевой режим пока явно сырой. Лаги — обязательная составляющая практически каждого сервера. Как и территориальные срачи на густонаселённых серверах, оптимального решения которым пока не найдено. Строить так же свободно, как в одиночной игре, не получится в любом случае.

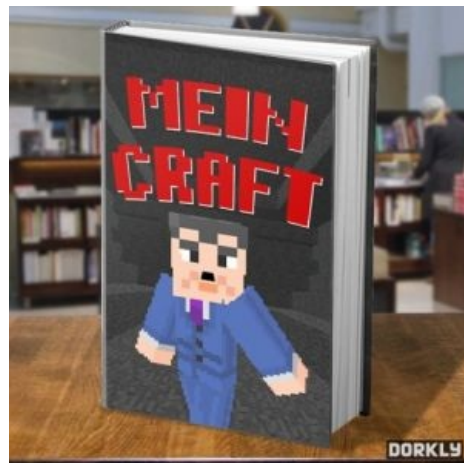
В мультиплеере остро стоит проблема [гриферства](#), поэтому на многие сервера можно попасть только по специальному разрешению. На тех, куда пускают всех, обычно действуют всякие правила, запрещающие те или иные действия, но гриферства на публичных серверах всегда хватает.

Гриферство

Итак, как же можно гриферить в Майнкрафте?

Толсто

- Тупо убивать игроков.
- Тупо ломать чужие постройки.
- Тупо грабить чужие сундуки, вытаптывать и воровать урожай.
- Тупо грабить корованы мулов, а также поезда тележек с сундуками.
- **!!Поджигать!!** [деревянные](#) постройки ведром с лавой или зажигалкой — [красиво горят](#). Также можно поджечь лес — красиво горит, а огонёк задорно переходит с дерева на дерево.
- И, конечно же, [ВЗРЫВАТЬ](#) всё динамитом [КЕМ!](#)



See also: die [Endlösung der Kriecherfrage](#)

Однако, почти все вышеперечисленные способы на нормальных серверах ограничены программно. Сундуки и постройки приватизируются, чтобы их мог использовать и снести только кто-то один, PvP-урон в приватах также обычно отключён, равно как и динамит, зажигалки и прочие очевидные способы навредить.

Средне

- Нельзя разломать запряваченный дом? Тогда можно настроить какой-нибудь дури поверх него. Соорудить нависающую над запряваченным домом Г-образную конструкцию и залить его сверху водой или лавой, или попеременно тем и другим. Или засыпать гравием и нарисовать поверх свастику. Со времен классической версии, в майнкрафте все почему-то очень любят строить свастики. Видимо, квадратно-гнездовая графика будит в людях некую [генетическую память](#).
- Собрать побольше криперов за своей спиной и отправиться на штурм крепости потенциальной жертвы. Если, конечно, взрывы криперов в приватах не отключены.
- Активировать чужие механизмы, неосторожно построенные у края привата, притыкая к ним redstone-факелы и репитеры, в том числе открывать или намертво запирают чужие двери.
- Расстроить сложную редстоун-схему с компараторами, переключив один из них. Когда схему заклинит, хозяину придётся долго и с руганью искать возникший баг.
- Использовать игровую механику пистона, жидкостей и песка. Например, можно проткнуть дом стержнями из горючих блоков, и затем использовать их как фитили, как минимум выгорит вся пижонская деревянная начинка + дыры в стенах от фитилей. Или вытолкать ценные блоки за границу привата.
- Построить TNT-пушку и разбомбить чужой дом динамитом. Если, конечно, TNT в приватах не отключен.
- Прокопать в месте, где часто бегают народ, дырку, ведущую в лаву или просто в глубокую яму, где игроки разбиваются от падения.
- Сделать хитрую ловушку с красным камнем, затапливанием водой или лавой или проваливанием пола. Желательно минировать что-нибудь ценное, но в беспалевном месте, вроде куса красной руды в с виду необитаемой пещере.
- Поставить наковальню на верхний блок ствола дерева где-нибудь в начальной локации. Так как большинство рубят деревья снизу вверх, стоя под стволом, рано или поздно кто-нибудь поймает.
- Кинуть в кого-нибудь поплавков удочки. Он мельтешит в глазах.
- С появлением блоков слизи стали возможными совершенно адские конструкции, вроде [ракет](#) и даже [гигантских боевых роботов](#).
- Подменить чьи-нибудь сундуки на сундуки-ловушки. Что случится при открытии такого сундука — решать уже вам: это может быть как взрыв, так и осыпание пола, затапливание водой или выброс содержимого за пределы дома, где его может собрать грифер.
- Заменить стены незапряваченного нубского домика на обсидиан, который нуб задолбается ломать без алмазной кирки. Будет выглядеть как говно, что на некоторых особо фимозных серверах может даже спровоцировать бан.

Но надо иметь в виду, что криворукие админы, когда ниасилевают запретить что-то программно, обычно пишут многостраничные «Правила сервера», которые есть смысл всё же прочесть перед тем, как применять вышеописанные способы. Во избежание бана.

Тонко

Такие подходы обычно не запрещены правилами серверов.

- Понастроить высоких однокубовых столбов (с них можно прыгнуть в приватную зону). Хозяева срут кирпичами, снося эти столбы. Если регион запрявачен по самое небо, то можно сооружать мосты с помощью поршней.
- Обливать монстров зельем невидимости. Внезапности невидимого крипера позавидует любой [стелс-пихот](#).
- Приручить [over 9000](#) волков и как следует спрятать их. Прирученные волки считаются вместе с нейтральными животными, а их общий лимит зависит от числа игроков онлайн. Так что, начиная с некоторого количества, нейтральные животные перестанут появляться, оставив игроков и владельца сервера в [недоумении](#).
- Или приручить меньше число волков, десяток-другой, и сунуться кому-то под руку. Удар заставит волков наброситься на твоего «обидчика» даже при выключенном PvP.
- Превратить свой скин в дискотеку из разноцветных пикселей. Изнасилование глаз других игроков обеспечено и вполне доставляет.
- Надеть скин Хиробрин. Поставить незаметный ник вроде '. И отправиться гулять. Когда начнут стрелять, сказать: «Да вы ебанулись!» Народ срёт кирпичами, а вы ловите лулзы. Не действует на нубов.
- Поджигать игроков со спины и быстро телепортироваться домой соответствующей командой. Далее можно рассказывать байки про Херобрин и т. д. и т. п.
- Написать в чат: «По координатам [+100 +500](#) есть сокровищница!!!!!!1» Прячемся рядом и наблюдаем за лохами, мочащими друг друга ради алмазиков. Собираем дроп, если таковой остается. Толсто потому, что вряд ли кто-то будет так благодарен, что укажет твоей хуче людей на халяву.
- Выкопать глубокую яму, поставить точку телепорта наверх и писать в чате: «На /home [Ник]

- бесплатные алмазы/дешёвый магазин/пвп-арена!». Нубы падают, оставляя дроп.
- А если можешь телепортировать игроков к себе, то делай это, когда они падают с большой высоты — смачный удар о землю, [лут](#) и срач в чате гарантированы.
 - Втереться в доверие игроку, попросить, чтобы добавили в регион овнером, затем быстро выпнуть жертву из региона и убить. На 1.7.2. лох без своего региона не сможет открыть сундуки.
 - Выкопать или найти пустую тёмную пещеру и прорыть выход из неё куда-нибудь в места скопления людей, чтобы внезапно среди бела дня оттуда пришел весёлый крипер и взорвал кого-нибудь. Можно сделать спавнер мобов, с потоками воды, но без убивалки, чтобы монстров выносило куда-нибудь в густонаселенную деревню.
 - Пока не убрали баг с [детектором обновления блоков](#), использовать его как приставку к печке с последующим подключением ловушки на выбор. Порой нуб даже не способен понять, с чего это его печка взорвалась, стоило ему закинуть туда свининки и угля. А можно скрафтить "наблюдатель", который делает суть тоже самое, но влезает в один блок.
 - Осторожно пробраться к рабочей железной дороге и насыпать в сундуки — через воронки — какого-нибудь хлама типа камня или земли. Сундуки не открываются, следов почти нет, а засорившаяся система может сильно разозлить хозяина.
 - Вмонтировать в чужую железную дорогу (её редко приватят на всём протяжении) внезапный поворот куда-нибудь в лаву или в яму. Изумлению хозяина, мчащегося на полной скорости, не будет предела.
 - Зайти в ад, перейти на место, соответствующее какому-нибудь домику без своего портала, построить портал самому и бросить в него любой предмет или блок. Это спровоцирует появление обсидиановой рамки в самом неподходящем месте. Также, можно перехватывать неправильно рассчитанные чужие порталы, направляя путешествующих через них в лаву, а то и в замурованный портал, из которого клиент даже не сможет позвать на помощь админа.
 - Разрушить верстак алмазным топором, когда игрок крафтит. Иногда можно собрать хороший дроп. Впрочем, уже неактуально - вещи вернутся в инвентарь владельца. Проще грохнуть его самого, пока отвернулся.
 - Устроить [курострофу](#), собрав машину, которая [собирает куриные яйца](#) и автоматически вылупляет их.
 - Начать принимать игроков «на жительство», обустроив им отдельный домик и либо заменив там все сундуки на сундуки-ловушки (срабатывает на нубах), либо построив ловушку с наблюдателем, уместающуюся в шесть кубов (срабатывает на всех). Дроп можно словить очень хороший.
 - Натянуть на игрока через раздатчик тыкву с проклятием несъёмности. Особенно, ОСОБЕННО доставляет, если вы играете на хардоре.
 - А ещё в версии 1.8 есть стойки для [брони](#), к ним тоже цепляется [ДОБ...](#)
 - [Да что говорить, всё уже придумано до нас.](#)

PvA

Если вы не планируете долго играть на данном сервере, можно сыграть в увлекательную игру «Player vs Admin». Это круче, чем PvE или PvP. Бан по итогам получите гарантированно, но сколько же забавного можно успеть перед этим сделать!

- Если админ заприватил Спавн только до некоторой небольшой глубины, под ним можно построить генератор шума. При помощи генератора сигналов, пачки пистонов, дверей, люков, колоколов и музыкальных блоков можно устроить дикую какофонию.
- Построить [лагогенератор](#), который Mojang всё никак не может пофиксить. Учитывая, что лаги от него подаются управлению и тонкой настройке, в том числе редстоуном, а также никак не влияют на клиент, можно вызвать неслабый разрыв шаблона у присутствующих игроков.
- Сделать лаг-машину из рамок. Рамок, правда, понадобится очень много.
- Укуричь сервер влётку экспоненциальным лагогенератором на курах. Куры несут яйца, воронка их собирает и передаёт раздатчику, раздатчик кидает [об стену](#), из яиц вылупляются новые куры. И так до бесконечности — точнее, до исчерпания ресурсов сервера.
- Если админ не позаботился поставить на Спавне незер-портал, это можно сделать за него. Способ описан в предыдущем разделе «Тонко». А уже через портал можно и блэйзов водить, и гастов (иногда Спавн от них не защищён), и нескончаемые потоки нагенерённых вне Спауна кур, и, что проще всего, толпу злющих пиглинов.
- А если админ не только поставил портал, но и сделал в незере адцкое отделение Спавна, можно попробовать его взорвать. Многие админы забывают, что в аду кровать взрывается при попытке лечь на неё, и взрывается довольно сильно.
- А если выйдет поставить адский якорь возрождения или кристалл Энда на Спавне в Верхнем мире, то результат будет примерно таким же.
- Заспаунить визера (иссушителя) и привести его на Спавн. С людей начнут выпадать тонны дропа. Вдобавок, некоторые админы забывают защитить Спавн от разрушения визером.
- Если новички появляются внутри некой закрытой зоны — домика, крепости и т. п. — можно завалить все входы-выходы из неё при помощи дальнобойной песочно-гравийной пушки. Особенно эффективен этот способ на серверах, где главадмин поназначал админами всякую школоту, программно запретил им менять что-либо на Спавне, а сам на игру забил.

Анти-грифер шоу

Забава, доступная админам, крайне популярный жанр роликов на

На YouTube

Разумеется, столь бешенная популярность не могла не вылиться в тонны видео на ТыТрубке разной степени паршивости. Ассортимент огромен. Найти можно что угодно на любой вкус. На выбор:

- Летсплеи
- Обзоры модов
- Обзоры построек (начиная от 200-метрового лавового члена и заканчивая точными копиями реальных построек)
- Сериалы (как в самом кубаче, так и полноценной рисовкой с нуля)
- Грифер-шоу (анальные кары орудиями и матерящейся школотой со стороны админа, в 100% случаев дешевая постановка уровня детского сада)
- Хуита для школоты

ЧСХ, за все время были как взлеты, так и падения. На ютубе можно выделить 4 периода развития (стоит отметить, что датировки условные, плюс-минус пол года):

1. Начало. От появления кубача и примерно до 2011 года. Первые шаги к завоеванию ютуба, эпоха экспериментов в которую складывались основные жанры и направления.
2. Золотой век. С 2011 по 2015. Именно на это время пришелся расцвет многих летсплейщиков, вышло много культовых мини-сериалов, на которых выросло целое поколение школоты.
3. Темная эра. С 2015 и по 2019. Minecraft-видосы постепенно скатывались, и в конце концов докатились до унылой хуиты. Именно в это время анти-грифер шоу и тонны видосов от школоты окончательно убили игру в глазах масс. Тогда искать на трубе Minecraft было опасно для моска.
4. Второе пришествие. С 2019 по наше время. Разработчики выпускают кучу радикальных обновлений, что заставляет старых игроков, давно забросивших Minecraft, вернуться к игре. Особенно отличился [PewDiePie](#), который сначала записал пару видео, в которых играл чисто по приколу, но потом внезапно увлекся и запилил серию [летсплеев](#) аж на 100 выпусков, чем снова ввел кубач в моду. К блондинистому шведу подключились такие популярные личности, как [Markiplier](#) и [Jacksepticeye](#), что усилило эффект, и история начала давать новый виток.

Памятка для пиратов

Когда Джеб после ухода Нотча из проекта захотел ещё больше денег на пиво, он плюнул на кодекс чести пирата и [случайно](#) добавил антипиратскую защиту.

Как следствие, начиная с версии 1.6, в Minecraft возможно поиграть только с новым лаунчером, в котором исчезла возможность играть как [незарегистрированный пользователь](#) с собственным ником. Нужно зарегистрироваться, чтобы просто *поиграть* в Minecraft. А запустив Minecraft без покупки, вы будете играть в демо-мире, в котором время игры ограничено. Вот только праведных пиратов это не остановило. Честные пути неисповедимы, и новый лаунчер уже успешно взломан.

Мемы

Среер

Крипер — самое наркоманское и пугающее из существ — это квадратное зеленое нечто с унылой гримасой, которое бесшумно подкрадывается, шипит полторы секунды и взрывается, как [террорист-смертник](#), калеча все живое и разнося вдребезги постройки вместе с грунтом. К слову, порой на высоком уровне сложности, в котором монстры могут рождаться куда ближе к игроку, наблюдался глюк в пещерах, при котором крипер выскакивал прямо из потолка, а порой и перед лицом незадачливого игрока, чем умножал производство кирпичей в тысячи раз. К тому же, в отличие от всякой нежити вроде зомби, крипер не сгорает на солнце, и его не трогают дружественные mobs-охранники, что вынуждает либо разбираться с ним лично, либо строить ловушки, либо тупо драпать куда подальше. Алсо, именно из крипера можно выбить пластинки для проигрывателя, но очень извращённым способом: пластинка выпадает только из крипера, убитого скелетом. Крипер, как самый харизматичный и надоедливый моб, конечно же, стал мемом и героем многих фотожаб и макро.

Также этот зеленый чудик стал официальным лицом кубача. Нет, ну не делать же лицом игры раздробленного скелетона или унылого, грустного зомби, ибо зеленый хуй на ножках это как минимум оригинально.

А история рождения крипера проста: Нотч пытался [замоделить свинью](#).



Крипер-тян

11 сентября

Enderman

Ещё одна претензия на криповатость, мистичность и оригинальность. Необычно в монстре как бы всё: от внешности до поведения. Высокий (в три блока, в отличие от двух для других антропоморфных неписей и самого игрока) чёрный, как уголь, дрищ с тонкими длинными ногами и руками без суставов и сияющими фиолетовыми глазами. Не боится солнечного света, но ненавидит воду. Бесцельно шатается по окрестностям, издавая непонятные жуткие звуки в стиле Sci-Fi восьмидесятых, кладет болт на игрока, иногда телепортируясь в рандомном направлении. Любит пиздить блоки из ландшафта и переносить в другое место^[3]. Поведение по отношению к игроку в некотором роде скопировано с SCP-096: если посмотреть ему в глаза, агрится, открывает пасть и криповато исполняет. И если теперь отвернуться, то сабж тут же побежит за игроком. Убежать не получится, от стрел он тоже уворачивается. Может телепортироваться за спину игрока, если подвергается избиению оным. У них есть даже собственное измерение, именуемое Край, поход в которое для "прохождения" игры неизбежен — но нужно ещё найти портал туда.

Entertainment - Minecraft Animation - Slamacow
Типичное поведение Slamacow Short - "Wallet" - Minecraft Animation - Slamacow IRL
Epic Minequest 1 | Pigusta
Здесь и крипер, и максимум жуткий Эндерман

Zatopeelo metro

Мем с одного из русских серверов во времена Classic. Там строили эпическое метро, а один умник прорыл канал аж до моря, что привело к быстрому его затоплению, и в чат орали «Zatopeelo metro» (в чате до 1.6 нельзя было использовать кириллицу в Windows, так как разработчикам в лом было обновить нужные библиотеки с официального сайта, хотя под Linux и Mac с этим делом всё нормально). На современных версиях затопление практически невозможно из-за странной физики воды. Тем не менее, водой можно наделать разных гадостей — например, снести факелы и рельсы.

Herobrine

Наделавший шуму в сообществе персонаж крипи-истории, впервые опубликованной на [форчане](#), (спойлер: впоследствии оказавшейся наёбом), Херобрин — это таинственный тип, выглядящий, как обычный игрок в стандартном скине, но с полностью белыми глазами. В оригинальной крипи-стори он появился в синглплеере где-то среди густого тумана, смотря прямо на игрока, но при попытке догнать Херобрина тот исчез; после игры, когда игрок попытался расспросить на форуме народ про загадочного гостя (и получил вежливое непонимание почти ото всех), сабж ВНЕЗАПНО послал ему личное сообщение, содержащее одно лишь слово: «STOP». Согласно той же крипипасте, Херобрин — это виртуальное воплощение покойного брата Нотча.

Самое интересное, что существует [соответствующий скин](#) (на данный момент он не отображается сайтом, но можно глянуть [тут](#)). Herobrin'a как бы выпилили в [версии 1.6.6 Beta](#), специально для самых упёрто верящих в его существование. После чего распробовали [Отличную Шутку](#), и с тех пор чуть ли не в каждом багфиксе в конце списка идёт «Herobrine removed», а он как бы снова и снова самовольно возникает в игре. Народ отреагировал [модом](#), где он реально есть, очевидно, весьма скучным: [пасхалки](#) — не та вещь, которую люди сами себе должны ставить поверх игры.

Для самых любознательных — в версиях 1.7 и 1.6 (а может, и в более новых) можно ввести сид Herobrine, и таки да, ночью он придет за тобой. Алсо для всех неведающих: на самом деле это Херобрин



придумал Нотча, Джеба, Mojang и прочую байду, а затем притаился и притворяется маленькой невинной шуткой своего толстого бородатого виртуала.

Оригинальная картинка, запосеченная на форчане

У Херобринна есть множество аналогов, созданных после его хайпа. Наиболее известным из них является Entity 303, довольно сильно похожий на Херобринна, но есть и другие, менее популярные.

Криптога

Разработчики раньше добавляли в игру много всего стрёмного. И это не только про Херобринна, Эндерменов и Криперов. В версии Beta 1.9 Mojang вкинули в Minecraft сразу пачку музыкальных пластинок. Но это не главное. Две из них называются просто 11 и 13. 13 проигрывает просто мрачный гнетущий эмбиент, а 11 — совсем уже странную хуйню: звуки погони, зажигалки и какие-то томные вздохи^[4]... А от совершенно рандомных звуков по спине порою пробегает холодок.

Домик из грязи

Символ неопытности и нубоватости в Кубаче. Подразумевает ироничную, часто насмешливую интонацию.

Фразы вроде «Umm... so I built this dirt house today...», которыми традиционно комментируются все ролики и посты, демонстрирующие чью-нибудь эпическую конструкцию. Реплика призвана похвалить Великого Задрота, сваявшего из кубиков очередной Охта-центр или точную копию одного из уровней *Quake*, а также продемонстрировать неопытность постящего и невовлечённость в игру в такой терминальной степени. Также высмеивает нубов, запиливающих бессмысленные летсплеи, где они хвастаются своими сделанными за десять минут избушками.

Применяется как ответ, призванный охладить пыл геймера, пишущего о своих достижениях в чат мультиплеера в состоянии, близком к обмороку от восторга.

- А: Посоны, я такой огромный супер-пупер-архизамок запилил!!!!
- Б: Что там? Домик из грязи?

Иногда встречается как реакция на тонны ненависти *школоты* к гриферам.

- А: %username% — урод, крыса, пидор ебанный трижды в рот, *его мать — шлюха!!!!*
- Б: Что он сделал? Уничтожил твой домик из грязи?

Другой вариант, для совсем тупых нубов: «I punched a tree, and a block of wood fell off» — образован от соответствующей второй ачивки.

Жители Деревень

Нотч обещал добавить NPC в игру в бета-версии 1.9, и когда игроки зашли посмотреть на новых жителей мира Minecraft, то увидели лысых носатых монахов, похожих на *Сквидварда*. Странной внешностью игроков уже не удивить, зато они никак не контактировали с игроком, а просто ходили из стороны в сторону, не реагируя даже на атаки. Вообще вели себя даже тупее коров и свиней, у тех хоть есть инстинкт самосохранения — после удара зверушки съёбывают от игрока, а вот неписям *похуй*.

Разработчики обещали применить их для чего-нибудь в официальном релизе, однако так и не применили, а пока игроки просто издеваются над NPC, загоняя в колодец, поджигая или взрывая динамитом. Фанаты сравнивали их со Власом из *Улицы Сезам* и *евреями*. Нотч же окрестил их «Доисторическими Сквидвардами».

Начиная с версии «12w05a» (недельная сборка) они *ВНЕЗАПНО* поумнели. Теперь они «болтают» друг с другом, ходят к другу в гости, рожают детей (примечательно, что их модельки не подразумевают женщин). Так же добавлены рейды зомби на деревни за мозгами жителей. Поэтому те по ночам сидят дома и выставляют чугуниевых охранников. С версии 1.3 с ними можно торговать, для этого в игру впилили изумруды как валюту. Выкопать их можно только в горных районах, и придётся попотеть — они встречаются реже алмазов, хотя можно выторговать и у тех же жителей. Полученная с версии 1.6 озвучка добавила им + 50 к схожести со Сквидвардом. Ну а с версии 1.8 часть жителей

"Cube Land" - A Minecraft Music Video - An Original Song by Laura Shigihara (PvZ Composer)
Годная анимация на тему сабжа
"Fallen Kingdom" - A Minecraft Parody of Coldplay's Viva la Vida (Music Video)
И ещё
"Take Back the Night" - A Minecraft Original Music Video
И ещё...

https://www.youtube.com/watch?v=aiYMRmuj_zM

Вся суть юных летсплейщиков
The Typical Minecrafter
Типичное видео, сделанное типичным игроком
Minecraft is Cool!
I'm gonna make a Minecraft video!
Minecraft Builds - I Built A Dirt House...
Некоторые делают домик из грязи так...
проверяем програмку
Российский летсплейщик
Minecraft 007, Vilka & POPOKETS
Типичный высер школоты



Смотрит.
Просто
смотрит

перестала страдать фIGNей и стала заниматься земледелием. После обновления Village & Pillage жители начали менять облик в зависимости от специальности, да и прибавилось количество их профессий. А ещё добавились рейды и башни-базы туевых хуч разбойников, ведьм и прочей нечисти, которая навешивает неиллюзорных как деревенщинам, так и рискнувшим оказаться в это время рядом с деревней нубам, хотя первые пару минут рейда деревню спасает голем.

Ифрит

В предверсии Beta 1.9 были добавлены крепости в Нижнем мире и некие Blaze (маш. «Блеск», букв. «Сияющий», надм. «Ифрит») в этих крепостях. Сами по себе они ничего особенного не представляют — плодятся из спаунера, летают, стреляя файерболлами, которые (в отличие от таких же у Гаста) не взрываются, а поджигают, поэтому драку с ними (что с луком, что — тем более — с мечом) приходится вести в перманентно **подпаленном** состоянии. **Милашки**. Породили эпичный срач на русской майновике по поводу названия. Суть: админы вики срочно требовали **перевести** название, после чего, выбрав первый понравившийся вариант, начали методично посылать всех недовольных и игнорировать другие переводы. Ознакомиться можно [здесь](#). Вообще, срачи по поводу названий там встречаются более чем в половине всех обсуждений, этот характерен разве что масштабом. Ну, и ещё тем, что админы дождались, что народ привыкнет называть бедного Сияющего «ифритом», и устроили в обсуждении голосование, как его следовало бы обозвать. Поскольку этот неслыханно демократичный жест запоздал лет на двести, истинный мотив его проведения понятен — тактически притвориться няшечкой. В консольных версиях в официальном русском переводе теперь именуется Сполохом.

Нотч

«Silly graphics, why can't you be code? »

— Основная концепция графического дизайна игры.

Создатель, Маркус Перссон, сам невольно стал мемом среди благодарных поклонников, хотя бы потому, что его путь к успеху будет поинтересней, чем у этого вашего Марка «Социальная сеть» Цукерберга, да и видок поколоритнее.

Конечно, как и его тезка, Маркус не выдумал ничего **нового** — до него теплые ламповые кубики уже давно выпускали в «Лего», да и **Infiniminer** со **Stranded** лежали у всех под носом. Олдфаги могут вспомнить «3D Construction Kit» на **спектруме** в 1991 (!): тоже блоки (правда, не только квадратные — могут быть, например, **пирамиды**), тоже стань и разрушай — разве что нет мовов и крафта. Зато Нотч первым взялся довести до ума то, что до него другие оставляли в недопиленном и непривлекательном состоянии. И, кстати, в отличие от **Toady**, которого мало заботит внешний вид своего детища, Маркус постарался, чтобы играть было просто, а смотреть на картинку — приятно. В результате Нотч, не используя традиционную бизнес-модель, тем не менее, не остался прозябать в унылом инди, а создал и развивает коммерчески успешный проект, изящно **натягивая по рейтингам** крошечные компании конкурентов: **Nintendo**, **Valve**, **Blizzard** и прочая, и прочая. Спустя три миллиона проданных копий по цене в 10-15 баксов, Нотч заработал уже в районе пятидесяти миллионов долларов — и это ещё до официального выхода игры в ноябре 2011 года.



Во плоти

Алсо

- Когда игра официально вышла, ему было всего 30 лет. «**Полжизни просрано**»-кун завидует и кусает локти.
- Был женат целый год, на сотруднице своей конторы.
- Пишет электронную **музыку**.
- Входит в шведский филиал **Менса** вкупе с другими комиками и боксёрами.
- Надев персональный скин^[5], Нотч иногда бродит по официальным и не очень серверам. Если его здесь умножить на ноль, он **дропнет яблоко**. Результат — на толстого и бородатого объявляется охота.
- Один раз, в первое апреля, Маркус таки прокатил некоторых любителей DLC при помощи небольшого онлайн-**магазинчика**.
- В открытую выступает против **копирастии**, не считает программное пиратство **чем-то вредным** и является членом Шведской пиратской партии. Yarr! Но в то же время в главном меню его игры есть надпись "Do not distribute!" (буквально - не пиратить!)
- Как-то раз в офис завалился **неназываемый** коллега-миллионер (миллиардер?) и повез его погулять ночью в Лондоне на собственном **самолёте**, блджд, пока вы пещеры свои в Майнкрафте рыли. Нотчу понравилось.
- Купил на благотворительной распродаже Humble Bundle #2 игры, стоящие \$85, за \$2000. На Humble Frozenbyte Bundle заплатил благодаря гонке за первое место в списке Топ **донаторов** с Гарри Ньюманом, создателем **Garry's mod**, около \$6000.
- С небольшой помощью всё тех же ребят которые создают Humble Bundle, в прямом эфире сделал и раздал игру за 60 часов. Раздал только тем, кто заплатил на спец-акции Humble Bundle Mojam, но пейратку-то никто не отменял.
- Получив судебный иск от Bethesda за схожесть названия другой своей игры с **их любимой серией**. (**Scrolls vs The Elder Scrolls**, улавливаешь?) Предложил уладить дело не через адвокатов, а

посредством серии матчей в [Quake 3](#). Беседка зассала и подала на него в суд, используя в качестве доказательств [комментарии игроков](#) из форумов, но в итоге [слилась самостоятельно](#). В память о сем сраче на вершине Глотки Мира в Скуриме беседкеры оставили пасхалочную кирку. Так-то.

- [Фанатеет](#) от [мультфильма для маленьких девочек](#).
- После выхода игры частично отошёл от дел, оставив руководство разработчиками на Джеба. С тех пор обновления всё лучше и лучше. К чему бы это, кхм. Ну а потом, в 2014, и вовсе продал Minecraft Микрософту
- В рамках Mojam 2013 поставил перед фанатами отметку в \$500 000, собранных на благотворительность, после достижения которой побрился и заснял все это на видео.
- В ноябре 2011 года получил единственную в своём роде [шапку](#) в [Team Fortress 2](#) в виде своей головы.
- В 2012 году Маркус, [взбесившись с жиру](#), предложил неизвестному игроделу Тиму Шайферу проспонсировать разработку неизвестной игры [Psychonauts 2](#) из своего кармана. На что Тим со своей Double Fine оперативно составили смету на все работы и предъявили [расценки](#). Вышло порядка [14 500 000 \\$](#). С такой цифры Персон охуел и [слился](#), чего, в общем-то, Тим и [ожидал](#).

admin dai resov

Ещё один мем, располагающийся на простеньких и не очень серваках. Хитрожопые нубяры в расчёте на доброту админов пытаются выпросить у них же ресурсы (как правило, стак-другой дерева или другого строительного материала, в особо еврейских случаях — алмазы). Как правило, раздрочив моск админа и чат, успешно посылаются нахуй/в бан (нужное подчеркнуть). Транслитом данная фраза выдается из-за того, что до версии Release 1.6 в Майне отсутствовала кириллица. Присобачить ее можно было только [русификатором](#), установить который можно было только при относительно прямых руках. Алсо, существует даже доставляющая [песенка](#), притом с клипом!

Админимум

Он же админий, он же коренная порода, он же «bedrock». Выглядит как обычный блок, пусть и с очень характерной текстурой, однако отличается тем, что никак не разрушим — его нельзя ни сдвинуть поршнем, ни взорвать^[6], ни сломать киркой (даже алмазной) без использования багов, если только ты не в режиме «Creative». Своё прозвище «админимум» получил из-за того, что [админы](#) серверов любили наказывать не сильно провинившихся [гриферов](#), попросту заточив их тем или иным способом в коробке из этих блоков. По другой версии — потому, что в режиме Survival доступен только админам. Раньше был популярен для толстого троллинга [нубов](#) — скажем, [тролль](#) приводил нуба к этому самому камню и говорил, что в броне из этого камня он будет непобедим, только понадобится куча времени для его добывания — затем ложился неподалёку и наблюдал, как нуб безуспешно его долбил.

Поскольку в мире Nether админимум ограничивает слишком рьяных строителей не только снизу, но и сверху, он породил своего рода [баг-пасхалку](#): дело в том, что изначально доступная для застройки высота нижнего мира равнялась 128 блокам. Сто двадцать восьмым стояла коренная порода, а дальше шла пустота. Потом границу сдвинули вверх в два раза, а генерацию лишь 128 блоков пофиксить забыли, получив 128 блоков пустого, но пригодного для постройки пространства наверху (даже в 1.8.3, последней версии, вышедшей минимум на два года позже версии, увеличивающей высоту мира вдвое, эту фичу ещё не пофиксили). Вскоре задроты нашли способ телепортироваться на эту крышу мира, где сооружали обычный портал и таким образом обеспечивали себе обратный билет. В итоге в пасхальный мир пришёл адов угар и чад кутежа: орали куры, в свете тыкволампов росла пшеница, вагонетки развозили свинозомби в автоматические убивалки (на админимуме монстры не появляются, поэтому они сосредотачиваются на построенной игроком каменной площадке, что здорово облегчает фарминг). Вскорости Джеб сильно [упростил](#) фермостроение, так что многие вещи, где нужно было поломать голову и приложить инженерную мысль, стали не нужны, а плюсы админ-мира стали сомнительными, но удовольствие от того, что «сломали систему», в душах задротов осталось.

В 1.8 был добавлен новый барьерный блок — по сути, невидимый админимум.

Алсо, в майнкрафтосреде выражение «ломать админимум» давно стало синонимом заведомо бессмысленной работы. [Пример сферического ломателя админимума в вакууме](#).

Критика

А где же [НЕНАВИСТЬ](#), спросите вы? И вот немного спискоты на тему:

[МАЙНКРАФТ И ЭКСТРЕМИЗМ](#)
Экстремизм в Майнкрафте

- [Отдельные геймеры](#) не любят Майнкрафт за графон. А вы как думали? Но самое удивительное, что они есть и среди майнкрафтобояв! И всё время пытаются портировать игру на [движок от Крузиса](#).
- Другие не понимают его из-за отсутствия конкретной цели. На любые восторги по поводу Копрокубиков они отвечают «и чё потом?» Типа, когда финальный босс? [Это печально](#). Хотя и для них есть моды, а в последней версии после убийства дракона появляются титры ([но игру принудительно не завершают](#)).

- Игра записана на [Java](#). Количество объектов (кубов) в игре начинается от [огулиарда](#) и заканчивается совсем уж космическими числами. Итог — игра с графикой начала девяностых, весящая около 2 Мб, будет приемлемо работать лишь далеко не на самых слабых машинках. Особенно срут кирпичами пользователи ноутбуков. Начиная с последних версий, допиливается оптимизация, но до идеала пока далеко (да и будет ли он?) Умные же ставят [OptiFine](#), обновляют [LWJGL](#) и понимают, что Нотч виноват не меньше, чем жаба. Самые умные таки осилили [AOT](#) и убедились, что [жаба](#) тоже виновата не меньше, чем Нотч! Прекрасный дуэт вредителей.
- Многим не по нраву [фарминг](#), а тут он — один из ключевых элементов игрового процесса, причем это даже не столько убийство многочисленных мобов (которое теоретически ещё может быть интересным), а монотонное долбление грунта киркой и деревьев топором. При столкновении инструмента с породой раздаётся [характерный звук «чпык»](#), если сломалась порода, и что-то из классики, типа «брамс», если это был инструмент, и из этого на 99,9% игровой процесс-то и состоит. Происшествия вроде внезапно потекшей с потолка лавы исключительно редки (и от этого вдвойне внезапны, как и многие другие происшествия.)
- Мультиплеер.
- Цена игры вызывает у многих возмущение (1000 деревянных). Типа они собрались за нее платить.
- Есть и редкие [случаи](#). [Да-да](#). Кубач учит молодежь разрушать экосистему и не уважать права животных. [Бр-р-р](#).
- В мультиплеере сервер с [уютеньким домиком](#), который ТЫ строил 24/7, ВНЕЗАПНО падает, а через два дня поднимается [девственно чистым](#). Хомяки срут кирпичами, админы клянутся, что больше никогда, но через пару [неде~~ psssssst BOOM!](#) Добро пожаловать, %username%, для регистрации введите /register.
- При всём свободном и открытом мире Майнкрафту явно не хватает контента. Не хватает практически *всего*, от типов оружия и брони до мобов и вообще всяческих ништяков. Большие дома просто нечем заполнить, нет никакой мебели, кроме кровати и сундука. Весь геймплей сводится к прокачке лута через зачарование и походам на пвп. Столицот народных модов, часть из которых уже считается обязательными к установке, — не столько плюс, сколько вынужденная мера по борьбе с данным минусом. Отсюда...
- ...Майнкрафт уже не торт. Огромное количество заявленного контента так и не было реализовано, а таки воплощённое в жизнь сделано криво и крайне сыро. Так, вместо геологической системы — 7 руд с одинаковой текстурой. Вместо полноценных развивающихся деревень — уроды-болванчики, единственным назначением которых является продажа яблок и железных мотыг за самую редкую руду в игре, набеги на твои, Анон, посеи да бытие мишенью для рейдов. Modding API? Хуй вам! Вот, держите лучше ведьм. Зато вводятся [ненужные](#) RPG-элементы: зачарование, зельеварение и говнобоссы, хотя [всё это мы уже где-то видели](#) — разумеется, эти фишки тоже недоделаны. О [скорости разработки](#) и [отлаженности кода](#) говорить излишне. Этот набор баянов не помешал бы Сути™ игры, то есть возможности строить из блоков весьма нетривиальные и иногда даже работающие сооружения в меру своего инженерного таланта, если бы не...
- ...последний гвоздь в душу преданных фанатов — физика. Необязательная, блджд, к исполнению, как российские законы. Плюс-минус куб, ага, какая разница. Особенно когда ты на хардкоре стоишь над Небытием (Void) на самом краю Края. Или когда выдолбленный куб возвращается на то место, в котором ты стоишь, потому что сервер «не понял», что ты его выдолбил. А разгадка одна: за такую синхронизацию «клиент-сервер» надо не убивать, а сначала бороду по волоску выщипывать. [Теперь банановый](#): последние версии даже в локальной игре работают по системе «клиент-сервер», и... в последние версии играть «[всерьёз](#)» невозможно. А ведь когда-то из красного камня строили целые компьютеры! Помним, скорбим, ждём от Джеба исправления этой порнографии. А пока можно поиграть в... ↓

Последователи

Учитывая, сколько бабла и шума поднял Нотч благодаря игре-песочнице, неудивительно, что начали вылупляться и другие игры, где тоже есть блоки и надо копать, чтобы выжить, а народ таки стал их замечать.

Ну и что там наворотили?

- Четвёртого апреля 2011 появляется [Туз лопат](#) — никакого крафтинга и гринда, никакой явы, [только воксели, только война](#) и верные лопата с трёхлинейкой. Ну и ещё бесплатный и платный аналоги на подходе: [brick-force](#) & [guncraft](#) соответственно. Релизнулся в Steam. Не совсем последователь, но жертва селекции, а именно попытка скрестить Minecraft и [Team Fortress 2](#). Геймплей и основная цель игры — от Тимки, от Кубача же, собственно, квадратность и разрушаемость карт. В Steam стоит относительно недорого, но выглядит весьма уныло. На стадии бетки был вполне винрарным.
- Свободный клон под названием [Minetest](#). Из особенностей — опенсурс, написан на C++ (не лагает на нетбуках), официальная поддержка модов на языке Lua. Автор не заморачивался с дополнением огромного количества контента и сконцентрировался на работе над стабильностью. Контент же создаётся сообществом и выкладывается на форуме. Некоторые фанатские наработки затем добавляются в основную игру. В отличие от Minecraft, реализована загрузка модов клиентом с игрового сервера, что позволяет играть с нужным текстур-паком и настройками (про полезность этого контента с серверов от школьников мы умолчим). Можно включить кеширование блоков и тренироваться строить локально.

- В сентябре 2011 появляется [Blockade Runner](#) — сабж в космосе: собираем кубики, крафтим двигатели, модули, баллоны, пушки, собираем квадратный кораблик и летаем на нём в космосе аки в православном [Elite](#). Пока альфа с кучей багов, но обнови почти каждый день.
- [Lords Of Uberdark](#) — клон, реализованный со сглаживанием вокселей, что делает его не столь люто кубичным, как остальные клоны.
- [FortressCraft](#) — клон с чёткой графикой, анимацией воды, травы и факела, тенями и отражениями в воде, но всё темно и грязно.
- [Blockscapе](#) — ещё один ответ [Чемберлену](#), находящийся в разработке. Что характерно, тоже из Швеции. Уже сейчас отличается полной свободой от кубических форм, наличием блоков множества форм и размеров, лучшим графоном среди аналогов и неопределёнными сроками выхода из альфы.
- [Corneroids](#) — ещё один кубач в космосе. Суть осталась той же, но с небольшими доработками: выкопать как можно больше ресурсов и построить свой «красивый» космолет со свистелками и перделками. Из плюсов: возможность при наличии прямых рук — создать, а при кривых — скачать комплект блоков. Игровой мир состоит из груды разных по форме и отдалённости друг от друга метеоритов. В отличие от оригинала, Углостероиды были написаны на C++, работали стабильнее, не лагали на слабых машинках, да и вообще имели огромный потенциал. Но, увы и ах, единственный разработчик так и бросил свое детище на неопределённый срок, оставив толпе алчущих хомячков полупустую альфу без звука. Всем плакать.
- [Space Engineers](#) — выделяется среди прочих космокraftов достойным кубографоном и наличием неплохой физики полета и разрушений. Алсо разрабы пилят кошерные апдейты каждый четверг, чем приводят хомячков в восторг.
- [Rust](#) — нечто среднее между Minecraft и DayZ.
- [Windborne](#) — доступна в раннем доступе в стиме. Майнкрафт для феечек. Отличается красивой графикой и упором на строительство. Весь крафт направлен исключительно на то, чтобы построить и обставить свой чудо-дворец. В отличие от этого вашего Майнкрафта, в наличии цепочка квестов, помогающих освоиться в мире и понять, что к чему. Также обещают мощную социальную составляющую. Каждому игроку даётся эдакий летающий остров. Все игроки будут существовать вместе и летать друг к другу на [драконах](#). Тёплая ламповая атмосфера и повышенный градус няшности прилагаются.
- [SurvivalCraft](#) — клон кубача под [Android](#). Есть подобие редстоуна (а точнее, проводов и логических элементов из мода RedPower). [ВНЕЗАПНО](#) вся «логика» может располагаться только на стенах. Более полигональные модели мобов. [ЧСХ](#), вместо динамита есть бочки с порохом разных размеров, а также гидрометр и градусник — теперь деревья в пустыне не растут! (*спойлер*: Механика (в смысле поршни и прочая [хуйта](#)) выпилена)
- [Robocraft](#) — новый ММО-экшен. Помесь Майнкрафта и ВОТ. Выделяется возможностью строить пушпанцеры, вундервафли и [пепелацы](#) на любой вкус и цвет. Бои на [Марсе](#) и ледяной планете Имеет режим практики для нубов, ПВП-бои. Донат не влияет ни на что. Отличается неплохой графикой на Unity3d, помимо кубов есть призмы, тетраэдры, колёса, турбины, крылья, хожеры, ноги и, конечно же, разные пушки. Альфа, но игра годная.

Полные же клоны «один-в-один» под стопицот платформ и перечислять не стоит.

Копатель-Онлайн

Копатель-Онлайн (*Digger Online*)^[7] — наш ответ [Чемберлену](#), крайне убогая и кривая пародия на Minecraft, произведённая в России-магущке, сделанная для тех игроков Minecraft, которые готовы хавать любое говно, содержащее в себе кубики. В отличие от Minecraft, который сделан на Java, эта хуйта сделана на сто раз использованном Unity 3D. Сначала лицезреть эту клоаку мира приходилось только в Вконтакте, но с некоторых пор её загрузили и в Steam.

Изначально у разработчика получалась [HEX](#), и далее... ситуация не изменилась. Когда количество малолетних игроков превысило тысячу человек, разработчик в корне переделал игру, **но не помогло**. Усугубило ситуацию то, что в игру ещё и добавили анальный [донат](#) (покупать нужно вообще все). В общем, **ёбанный стыд**, а не игра.



Оригинальность, она такая...

Игра похожа на мультиплеер Minecraft с каким-то текстурами 16-ти битного разрешения, где сидят игроки, среди которых даже 12-летние - почетные олдфаги с седой бородой, с никами вроде «[ищу парня для секса](#)», «[Путин — хуйло](#)», карты с названиями [вульгарных](#) обозначений [половых органов](#), и всё в этом духе. В целом, у вас может создаться впечатление, что вы находитесь

[КОПАТЕЛЬ Online - ИГРА БОГОВ.](#)

Немного о плюсах игрового процесса

клинике по лечению детского церебрального паралича без охраны, ибо админам полностью насрать на цензуру и культурность игры. Естественно, никакого туториала тоже нет — всё как в Minecraft, ибо нахуй нужна оригинальность — лучше пиздить идеи и засовывать говно школьникам в рот, там деньги, там слава. Адекватные люди уже здесь спешат удалить из Контакта этот кал, а вот школьники заходят в быструю игру, выбирают режим. Помимо построения хуёв из различных блоков, заливания спавна лавой и прочего жирного троллинга юных игроков, делать там нечего. Хотя троллей надо предупредить, что лулзов из этого выжать почти не получится, поскольку один лишь игровой процесс заставит вас захотеть выброситься в окно.

[Копатель Online - Взгляд На Игру](#)
Суть

Что же до игрового контингента, его разделяют на три части — ебанаты, читеры и донатеры. И здесь администрация «Копателя» нашла невероятно гениальное и одновременно простое решение. В любой момент игры вызвав менюшку клавишей Tab можно нажать на восклицательный знак рядом с ником вражины и начнется голосование за то, является ли он читером. Да-да, вот настолько всё хуёво. Учитывая средний возраст играющих в эту хуйню, в бан можно улететь даже просто за то что твой IQ более чем двузначный. Но самым весёлым является то, что если это на самом деле читер, то он легко возвращается в ту же самую комнату. В общем, [ёбаный стыд](#), а не игровой процесс.

Логично, что говённость игры не могла не породить аж два форсед-мема, распространяющихся по [ракопабликам Вконтакте](#). В общем, [вы понели](#).

- **Ухади** — однажды, известный летсплейщик запил ЛП по этой замечательной игре. Зайдя на первый сервер, он встретил школьника, который угрожал баном, если летсплейщик не даст ему вещь. Спустя время стал символом бессмысленности и беспощадности этой игры.
- **Вещь или бан** — юный копатель строит огромный [фаллос](#) (ибо спаун находится наверху, а школьникам важно, чтобы игрок упал в закрытую зону), внизу пишет «вещь или бан», и вымогает из всех входящих различные предметы для поднятия скилла. На деле, поднимают лишь уровень своего [ФГМ](#) и количество людей, которые забывают о этой игре как о страшном сне.

Mojang и Microsoft

Игроки долго и счастливо пользовались свободным альтернативным сервером, частично основанным на самом Minecraft, но потом его купила Mojang, и из новых условий использования игроки узнали, что некоторые разработчики стали копирастами, а свободным сервер из-за основанности на Minecraft на самом деле был назван незаконно.

[Mojang куплен Майкрософтом! - развеяние слухов и перспективы](#)
Мнение диванного эксперта

В сентябре 2014 по сети прокатился слухок, что шведскую компанию Mojang AB — разработов кубача — выкупают, и не абы кто, а не так давно облажавшаяся с Xbox'ом корпорация [Microsoft](#). Как выяснилось, Нотчу надоел Minecraft и он решил его продать.

Реакция общественности была [однозначной](#). Нотчу припомнили все его твиты о «[прогнившей индустрии видеоигр](#)», и высказали всецелое «как же так»! Особо продвинутые [эксперты](#) прочили, что игру перестанут выпускать иначе как на консоли мелкомягких. Более адекватные пользователи отреагировали поспокойнее, но булки всё-таки сжали.

В итоге компанию благополучно [продали](#), и не абы как, а за 2.5 миллиарда американских денег. Все получили что заслужили: Нотч — много денег и свободу от работы, с которой он — как сам признавался — всё равно бы не справился, а Майкрософт — компанию, которая по прогнозам окупится за полгода-год.

Ссылки

Англоязычные:

- [Официальный сайт](#).
- [Глас божий](#) для майнкрафтоёбов, для прочих — просто бложек Нотча.
- [Англоязычная вики по игре](#).
- [Крупнейший англоязычный форум](#).
- [Официальный баг-трекер](#). Ранее реквесты и багрепорты можно было постить [здесь \(RIP\)](#).
- [Reddit](#). Сюда тоже часто заглядывают разработчики.
- [Planet Minecraft](#) — ещё один ресурс по Кубачу.

Русскоязычные:

- [Русская вики](#).
- [Посвящённая Майнкрафту доска на Сосаче](#).
- [Сожжение дома во имя Minecraft](#).
- [Minecraft-inside](#) — один из популярных ресурсов с модами и прочим говном.
- [Статья о сабже на Нетлоре](#)

Примечания

- ↑ Не совсем верно: mine употребляется в значении «мой» только тогда, когда стоит после определяемого слова.
- ↑ Кстати, волков Нотча лично попросил запилить бывший гуру геймдева, а ныне просто говорливый пиздобол — [Питер Мулинье](#). Нотча многие такие гуру теперь [обхаживают](#), но это другая история.
- ↑ Раньше мог таскать любые блоки, кроме обсидиана. Известен случай, когда ендермен спиздил блок из стены курятника, и петушки выбежали на свободу. Сейчас способен переносить только самые лёгкие блоки, создающие ландшафт земной поверхности, вроде земли и песка. Однако не оставляйте блоки динамита без присмотра (а также грядки с тыквами и арбузами), если этот парень шатается где-то неподалёку.
- ↑ Эта пластинка — на самом деле пасхалка, поскольку на её спектрограмме [видна](#) рожа Стива и цифры «12418». Самое популярное [объяснение](#): в шестнадцатеричной системе 12 записывается как «С», а «С418» — никнейм автора саундтрека к Майнкрафту.
- ↑ С помощью пиратского лаунчера (не требующего пароля для входа в игру) вы можете сами побегать в скине Великого в синглплеере, введя в поле логина Notch. В мультиплеере такое не получится.
- ↑ Гипотетический взрыв требуемой силы уничтожит и всю остальную карту заодно, практически же — заставит игру вылететь.
- ↑ Под этим названием она вышла в Steam



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[ae:Minecraft](#) [urban:Minecraft](#) [tv:Minecraft](#) [kym:minecraft](#) [w:Minecraft](#)