

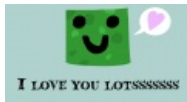


In Soviet Russia
YOU blow up
creepers!

He just wanna
hug :(

Косплей

Gentlemen-sssss



Ня, крипер!

Крипер нашел
отражение в
одесской
архитектуре



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, дриц с тонкими длиннющими 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^[1]. 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](#)
[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 Херобрин 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, Моjang и прочую байдю, а затем притаился и притворяется маленькой невинной шуткой своего толстого бородатого виртуала.

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^[2]... А от совершенно случайных звуков по спине порою пробегает холодок.

Домик из грязи

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

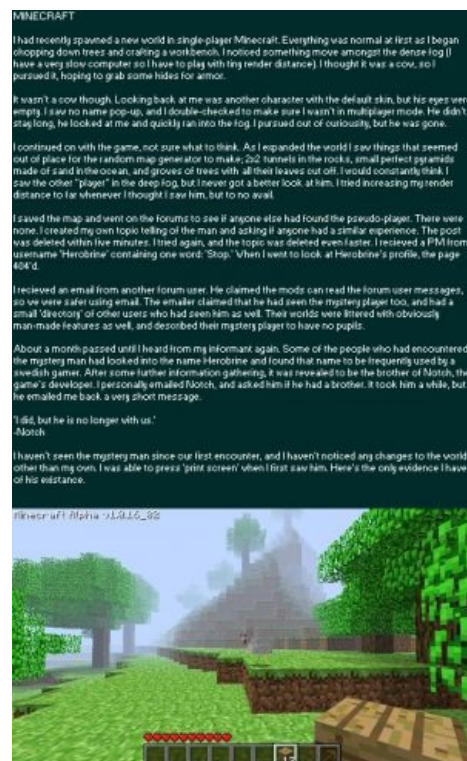
Фразы вроде «Umm... so I built this dirt house today...», которыми традиционно комментируются все ролики и посты, демонстрирующие чью-нибудь эпическую конструкцию. Реплика призвана похвалить Великого Задрота, сваявшего из кубиков очередной Охта-центр или точную копию одного из уровней [Quake](#), а также 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?



Оригинальная картинка, запосеченная на форчане

"Cube Land" - A Minecraft Music Video - An Original Song by Laura Shighihara (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

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 перестала страдать фигнёй 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.



Смотрит.
Просто
смотрит

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 мобов 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

- 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^[3], 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 порядком [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 одмина 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^[4], 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 тыкволампа росла пшеница, вагонетки развозили свиномомби в

автоматические убивалки (на админииуме 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 админииум.

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

Примечания

- ↑ 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.