



МАЙНКРАФТ

кубики

Выполнил

Кирьян ЖК-20

ПЛАН

1. Маркус Персон

2. как появился майнкрафт и дальнейшая его разработка

3. популярность майнкрафта

4. уход Маркуса из майнкрафта

5. ИТОГ

Маркус Персон

Маркус Персон родился 1 июня 1979, в Стокгольме, Швеция.



Первый компьютер у Маркуса появился в 7 лет от отца, а спустя год Персон уже написал свою первую программу.



Маркурс Персон очень не любил ходить в школу, и он старался как можно больше прогуливать, что бы целый день провести за компьютером.

Когда ему исполнилось 12 его родители развелись, отец выпивал и пристрастился к амфетамину.

Маркурс не смог закончить школу и в итоге мама заставила его пойти на курсы программирования.

Детское увлечение, которое помогало ему забыть о ужасах в семье в будущем переросло в профессиональный интерес к разработке видеоигр.



В 2004 году Маркус Персон устроился работать на компанию king.com и на работе он познакомился с Якобом Порсером, таким же программистом как и он.



В свободное время друзья придумывали игры и какие-то из них становились популярными на сайтах независимых разработчиков.

Но руководство это не понравилось, и в итоге Маркусу пришлось уйти с работы.

Но в 2009 он устроился программистом в фотохостинг jalbum.net



В тоже время Маркурс увлекался игрой infiniminer. В ней соревновались в добычи ресурсов.

Спустя месяц после релиза разработы забросили игру и опубликовали исходный код, что бы игроки могли делать моды на основе этой игры.

Так Персон и создал save game



Изначально в игре была трава и булыжник и их расположение не подчинялось логики и всем законам физики.

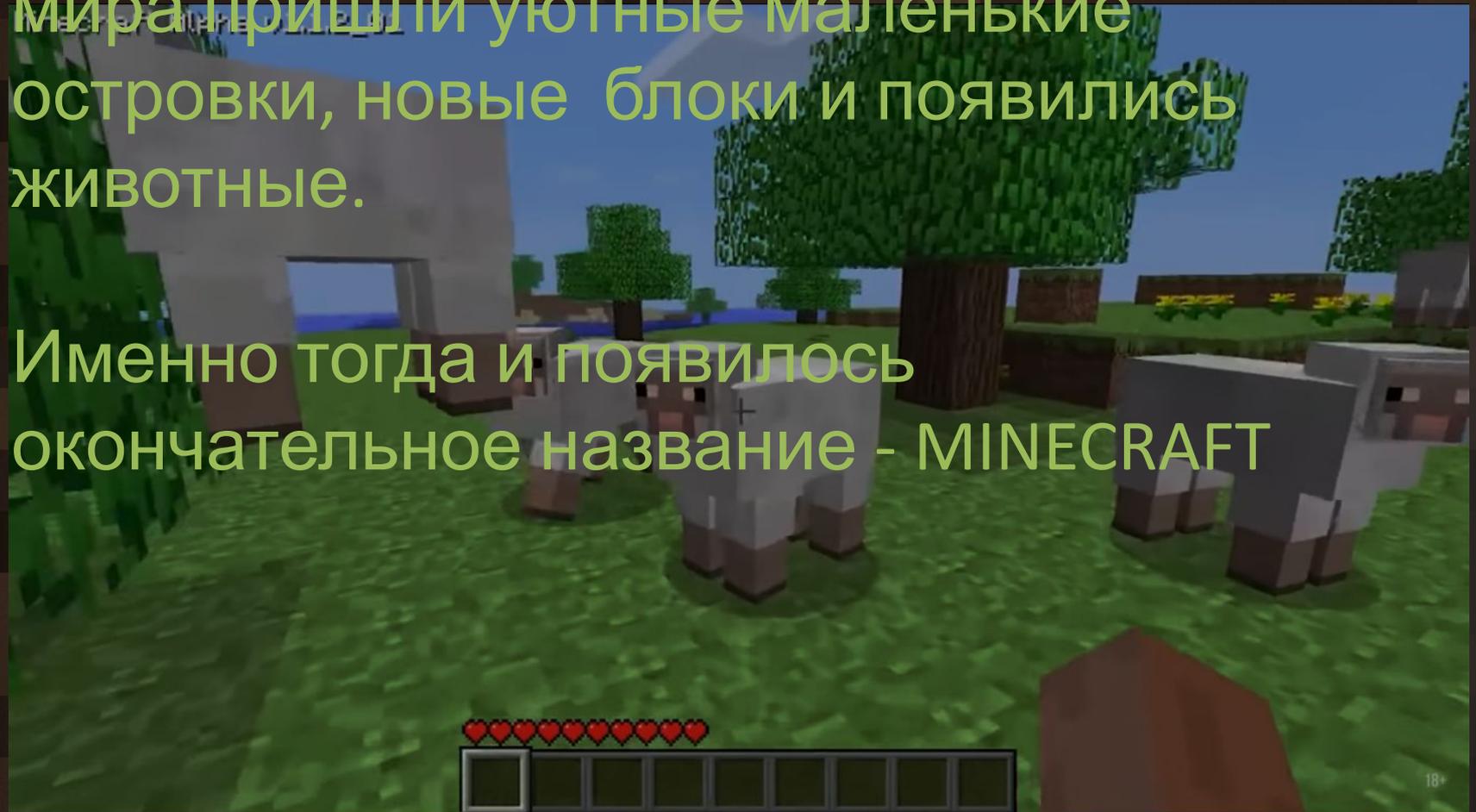
Игрокам игра понравилась, и он начал ее дорабатывать.



как появился майнкрафт и дальнейшая его разработка

В save game на смену странной генерации
мира пришли уютные маленькие
островки, новые блоки и появились
животные.

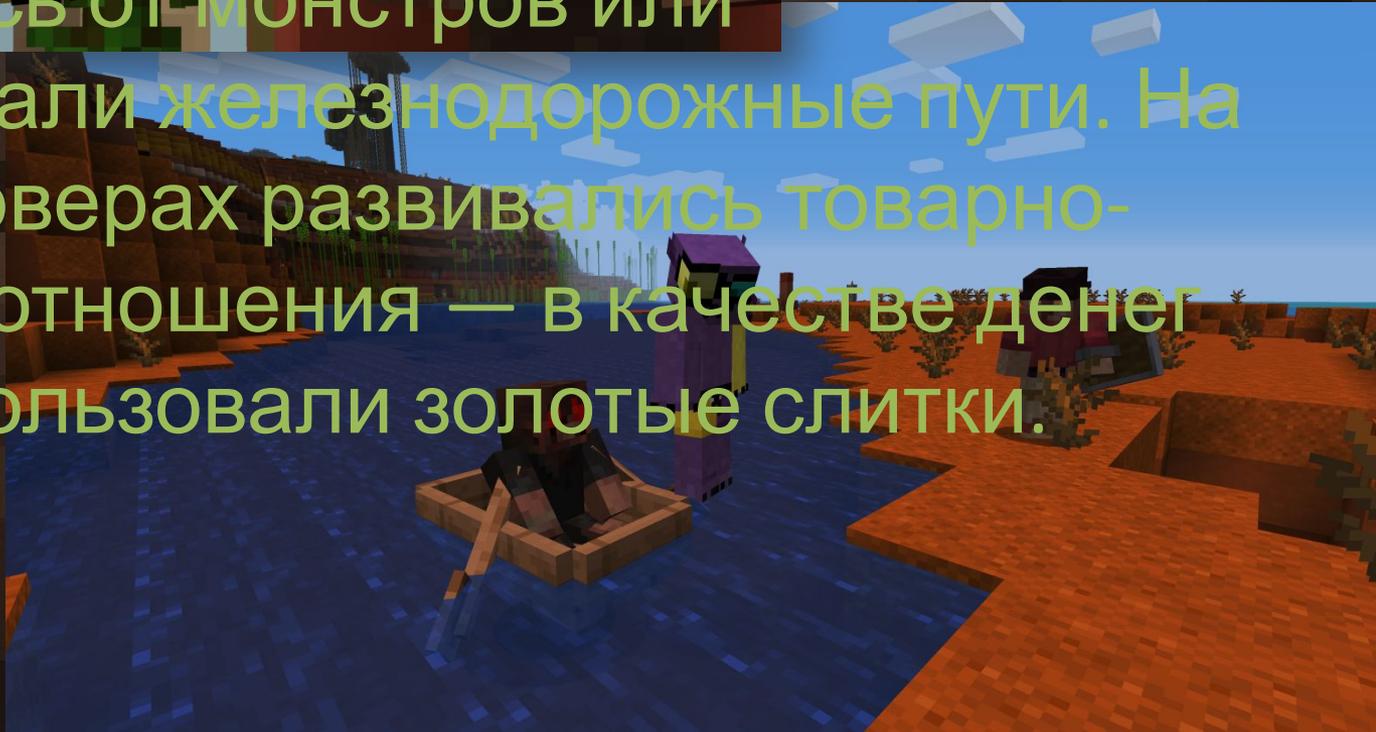
Именно тогда и появилось
окончательное название - MINECRAFT



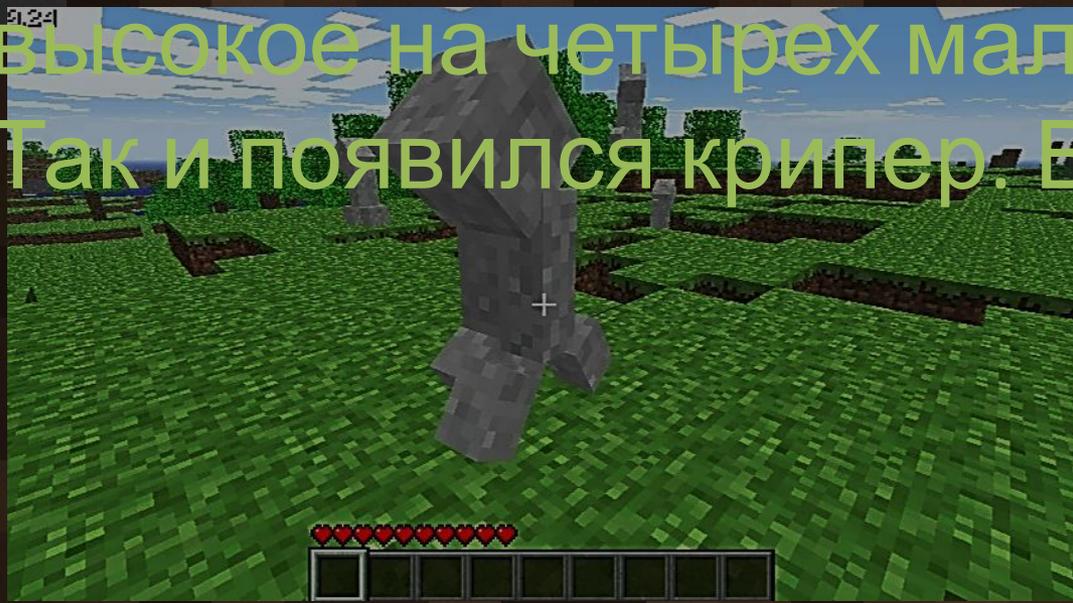
В 2010 году геймера покупали по 400 копий майнкрафта в день. (6 долларов за загрузку). В свою команду Маркус пригласил своего друга, Порсера и своего бывшего начальника - генерального директора Jalbit Карла Маннеха который занялся организацией бизнеса. Новую компанию назвали Mojang – «гаджет» в переводе со шведского.

The logo for Mojang, featuring a red square with a white 'M' and the word 'MOJANG' in a bold, black, sans-serif font.

Резкому скачку популярности игры способствовал релиз многопользовательского режима «Выживание». В мультиплеере игра здорово преобразилась – геймеры отжимали друг у друга территории, вместе защищались от монстров или прокладывали железнодорожные пути. На первых серверах развивались товарно-денежные отношения — в качестве денег игроки использовали золотые слитки.



Крипера – самого известного врага в Minecraft, – Перссон сделал случайно: «У меня не было никаких трехмерных редакторов для создания моделей, я просто описывал их в виде кода. И я случайно сделал модель выше, а не длиннее. В итоге получилось нечто высокое на четырех маленьких ножках. Так и появился крипер. Вместо свиньи».



Кстати говоря, возможно это зеленое существо назвали так в честь самого первого вируса на земле « creeper » ведь Маркус был программистом, нежели разработчиком игр, и наверняка он слышал об этом вирусе. (да и цвет тоже зеленый)

IM THE CREEPER. CATCH ME IF YOU CAN!



ПОПУЛЯРНОСТЬ

МАЙНКРАФТА

Не в последнюю очередь популярность росла благодаря YouTube. Авторы каналов подхватили игру и начали публиковать первые летсплеи.



Продажи Minecraft росли с невероятной скоростью: в июле 2010 года Mojang реализовала двадцать тысяч копий, а в апреле 2011 года – уже миллион. Неизвестный инди-проект меньше чем за год превратился в феномен игровой индустрии.



«Это одна из сильнейших инноваций, которые я видел в играх за последние десять лет. Minecraft ломает все игровые правила: в ней сложное обучение, нет системы уровней персонажа и опыта, нет структуры миссий, нет измеримого прогресса, и все же она крайне успешна», – так описывал игру Питер Молинье, создатель серии Fable.

Релиз игры был запланирован на 2011 год, но Mojang заранее придумала ежегодные мероприятия, посвященные Minecraft – MineCon

Впервые ивент прошел в 2010 году в городе Белвью – тогда на него пришли около пятидесяти человек по приглашению, которое Нотч опубликовал в своем блоге. Фанаты встретились в парке, поели хот-догов и пообщались с Маркусом и другими разработчиками.

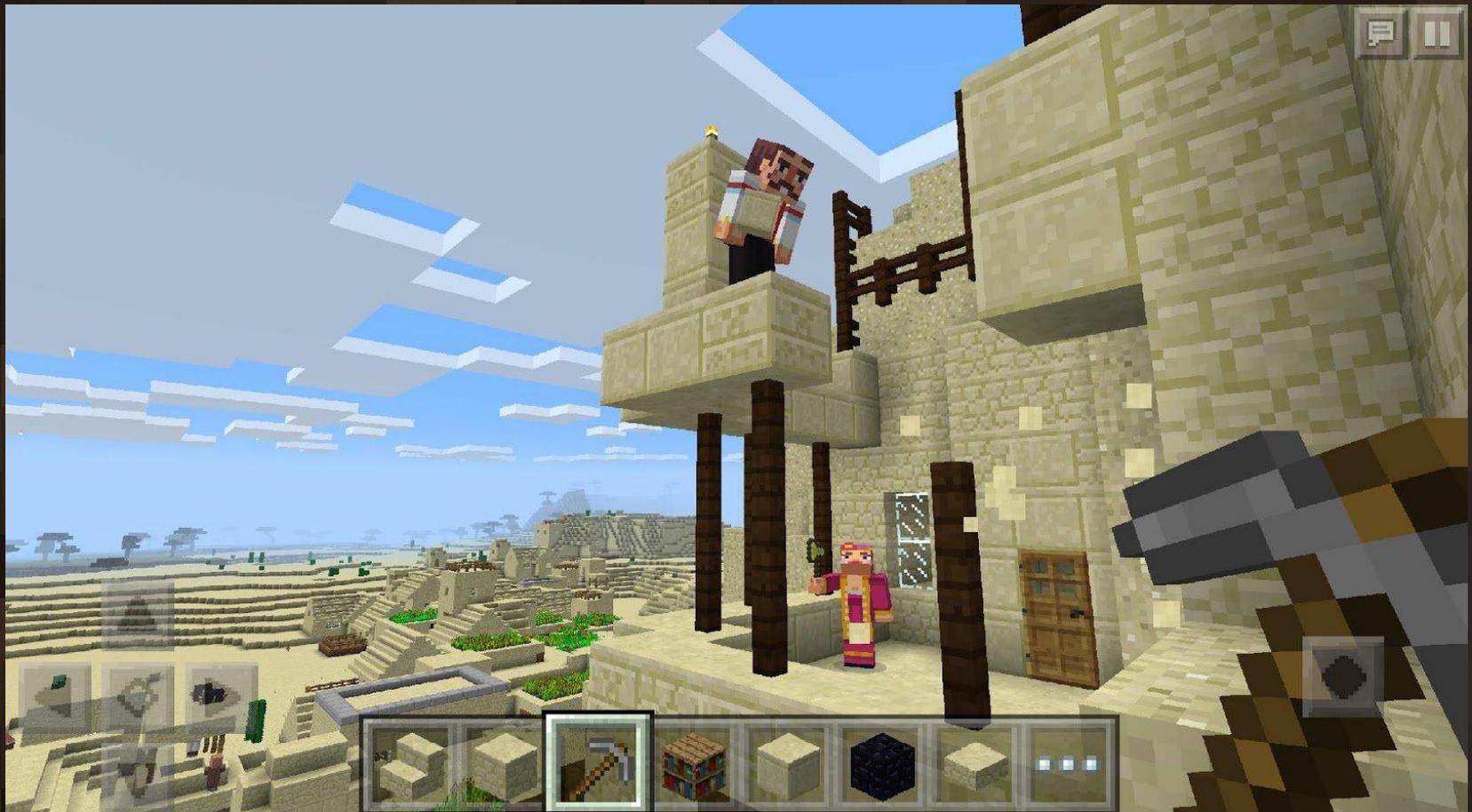
В 2011 году масштаб мероприятия вырос в разы — все пять тысяч билетов выкупили за месяц до мероприятия. В огромном зале одной из лучших гостиниц Лас-Вегаса – Мандалай-Бэй. 11 ноября 2011 года Mojang официально выпустила свой проект в релиз. Нотч дернул квадратный рубильник, и свет увидела версия Minecraft 1.0.0.



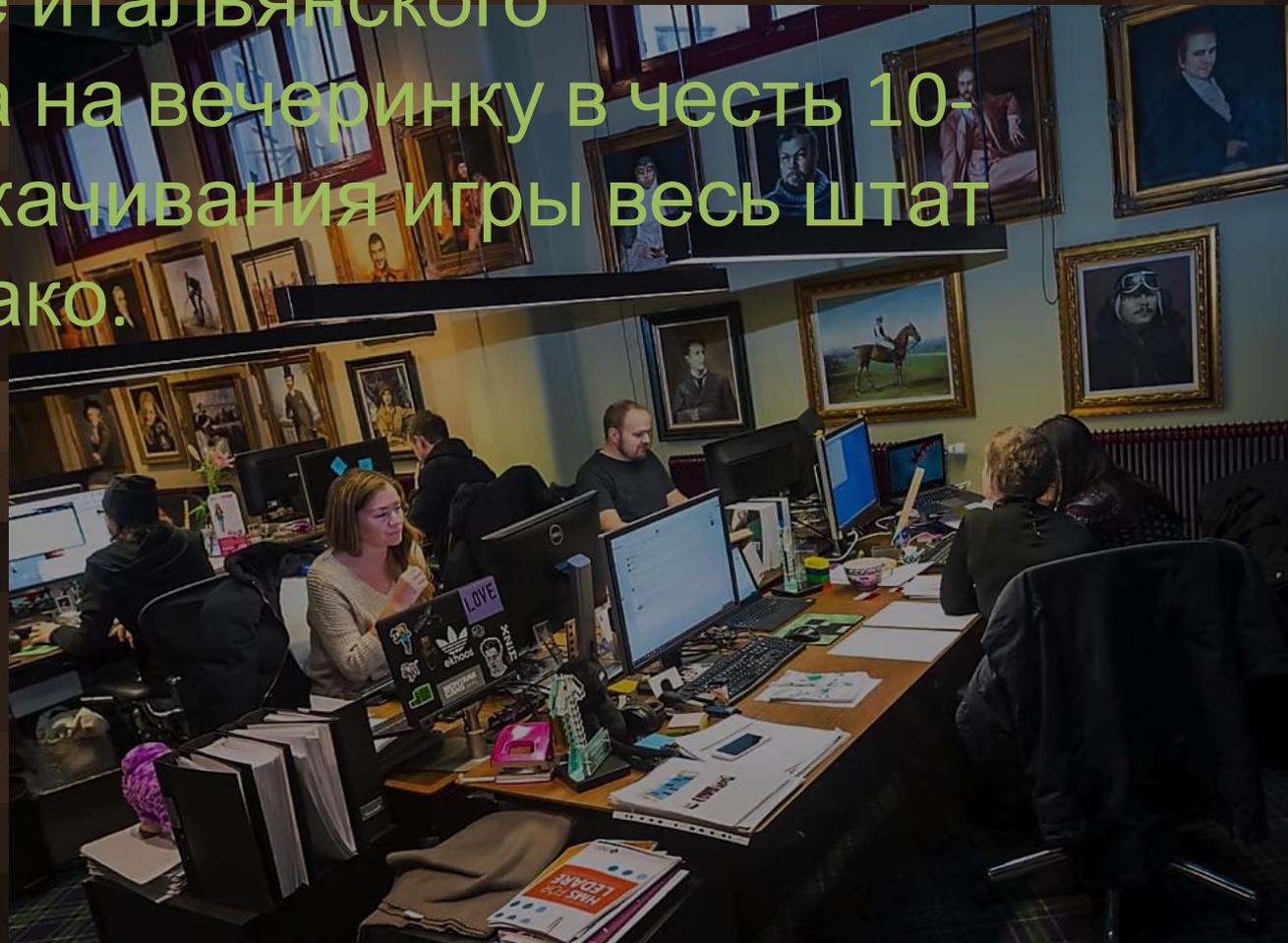
К релизу игры Маркусу Перссону было тридцать два года — на тот момент он уже стал миллионером. «Я не помню конкретную дату, но когда на моей карте появился первый миллион шведских крон, это стало для меня эпохальным событием. Я распечатал свой счет, показал жене и шутя сказал: «Ну, говорят, первый миллион — самый сложный», как будто я не ожидал, что смогу заработать еще один. Но я смог»,



Популярность Minecraft росла за счет вирусного распространения. А после того, как Mojang выпустила версии для Android и iOS, рост аудитории было не остановить.



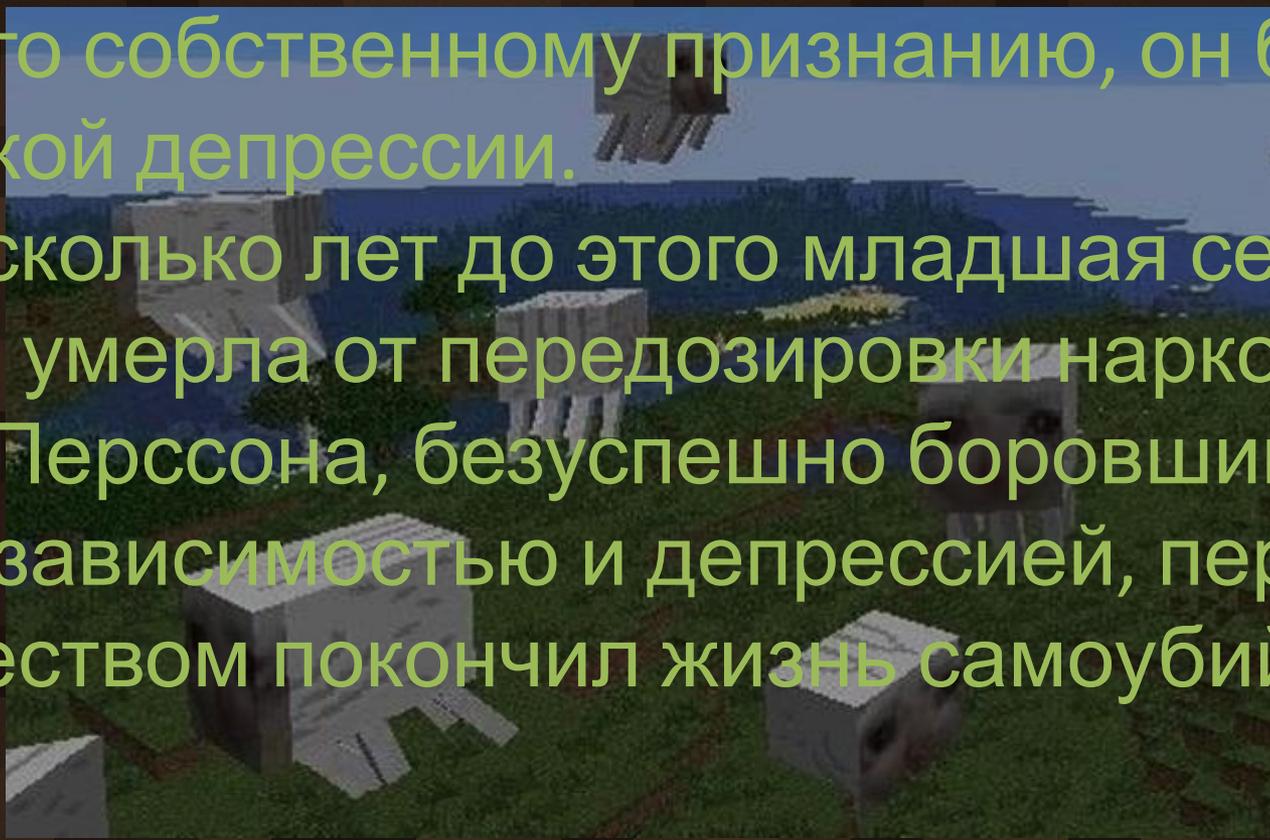
В 2012 году компания из всего 30 человек получила 230 млн долларов в качестве прибыли. Говорят, Mojang заказала портреты сотрудников, написанные маслом в стиле итальянского Возрождения, а на вечеринку в честь 10-миллионного скачивания игры весь штат вывезли в Монако.



УХОД МАРКУСА ИЗ МАЙНКРАФТА

Примерно в то же время Маркус Перссон сложил с себя полномочия главы разработки – по его собственному признанию, он был в глубокой депрессии.

За несколько лет до этого младшая сестра Нотча умерла от передозировки наркотиков. Отец Перссона, безуспешно борющийся с наркозависимостью и депрессией, перед Рождеством покончил жизнь самоубийством.



С женой Элин он развелся ровно через год после свадьбы, буднично объявив об этом в



Notch  @notch · 15 авг. 2012 г.

As of today, I am single. [#mixedemotions](#)

 875

 192

 135



«С сегодняшнего дня я не женат #смешанныеэмоции».

Но Перссон продолжал быть лицом Minecraft. Именно Нотчу игроки обращали все свои просьбы об устранении ошибок, именно он был целью оскорблений и язвительных шуток. Перссон начал задумываться о том, чтобы выйти из игры.

16 июня 2014 он проснулся с насморком и решил не идти в Mojang на планерку. На той же неделе компания начала массовые баны игроков, которые продавали предметы в Minecraft в обмен на реальные деньги. Обозленные геймеры отправляли тысячи гневных сообщений Нотчу, которого лихорадило от температуры. Маркус не выдержал и в сердцах написал в Твиттере пост, изменивший все:

«Никто не хочет купить мою долю в Mojang, чтобы я мог жить спокойно? Надоело выслушивать оскорбления за то, что пытаюсь делать все правильно».



Твитнуть



Notch  @notch · 17 июн. 2014 г.

...

Anyone want to buy my share of Mojang so I can move on with my life?
Getting hate for trying to do the right thing is not my gig.



1 тыс.



781



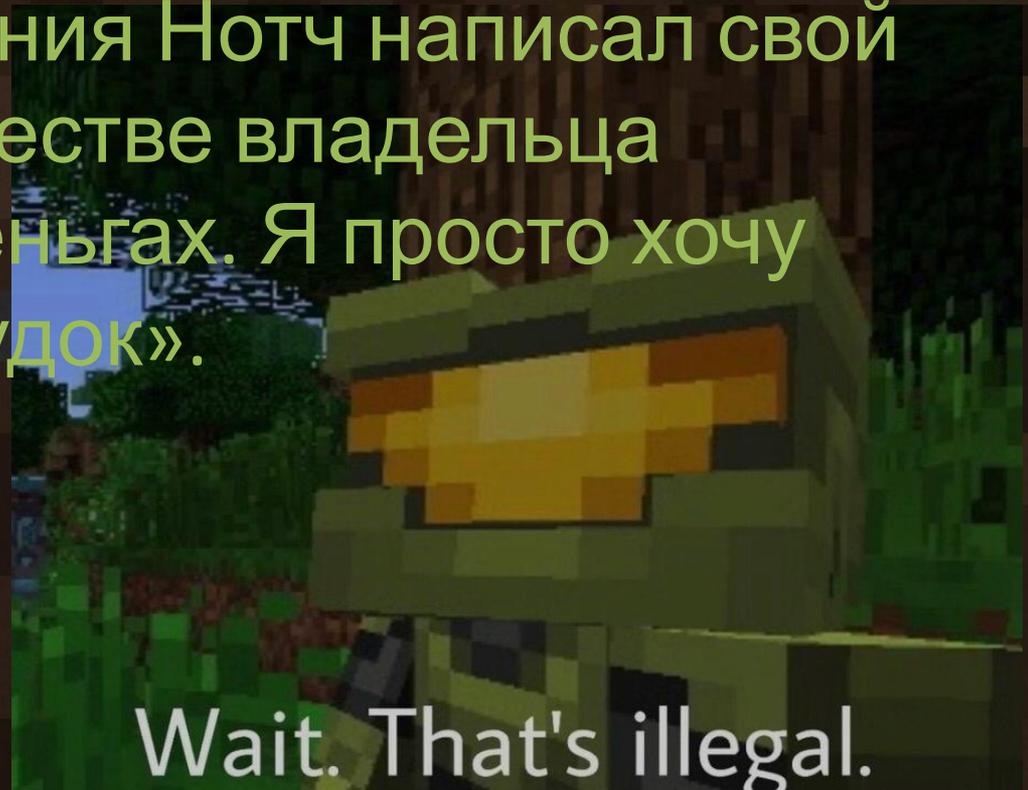
1,8 тыс.



Человек, когда-то публично клявшийся, что никогда не продастся «корпорациям зла», сдался. В течение следующей недели ему беспрестанно названивали Microsoft, Electronic Arts, Activision Blizzard и другие.

Условия Activision Хотча не устроили, EA сразу получила отказ из-за их «подхода к играм». Договориться с Маркусом удалось лишь Microsoft.

15 сентября Microsoft объявил, что покупает Mojang за 2,5 млрд долларов. В течение пары часов после объявления Хотч написал свой последний пост в качестве владельца Mojang: «Дело не в деньгах. Я просто хочу сохранить свой рассудок».

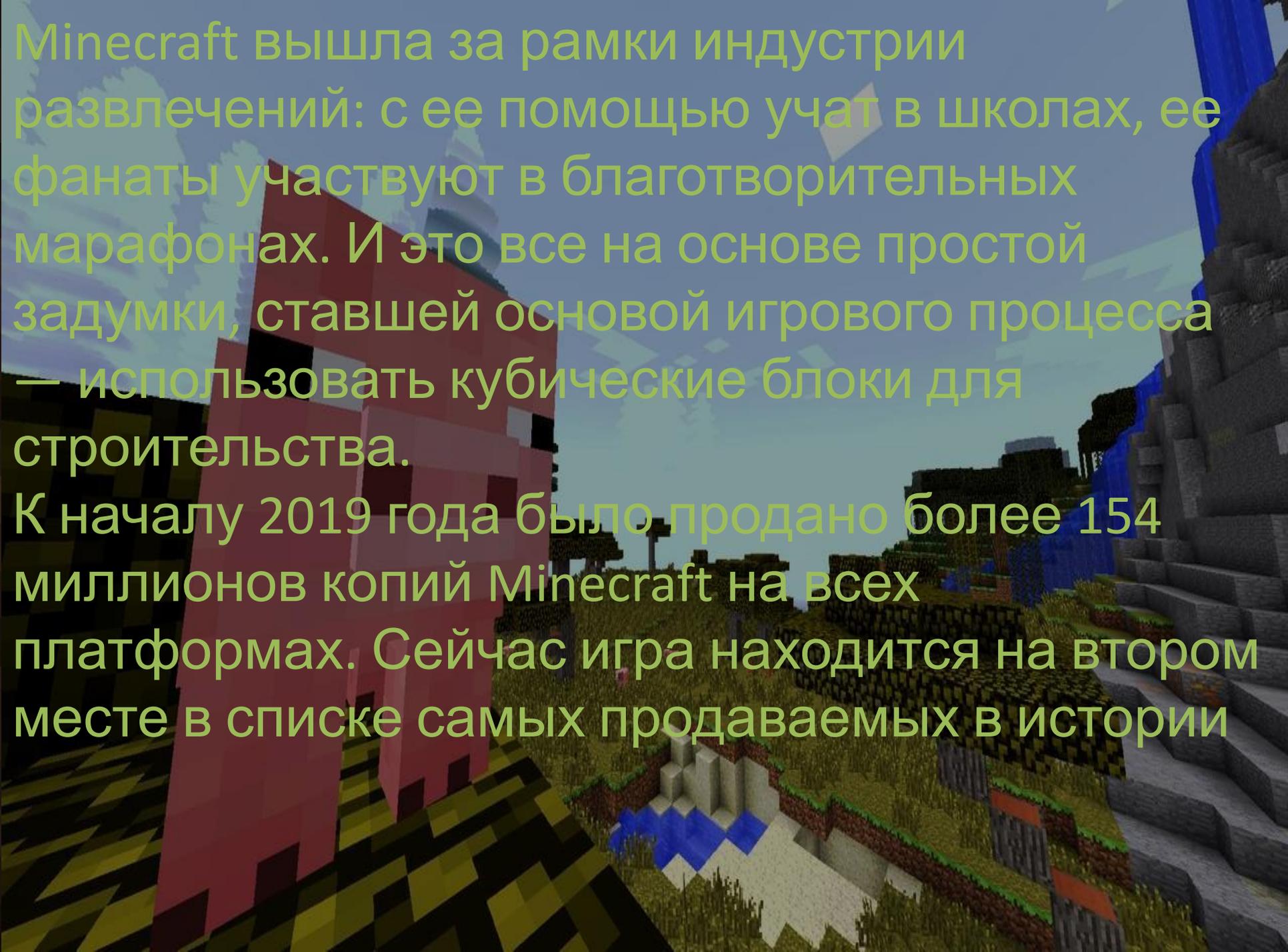


ИТО

После продажи компании казалось, что под руководством Microsoft игра потеряет в качестве, но опасения не оправдались. Mojang продолжала выпускать обновления с новыми биомами и механиками, которые привлекали геймеров

Этот прекол
будет стоить нам 7 лет

В 2009 году никто из разработчиков и представить не мог, во что превратится обычный мод для малоизвестной инди-игры. За почти девять лет существования Minecraft собрал вокруг себя огромную аудиторию, оказал сильнейшее влияние на всю игровую

A screenshot from the game Minecraft showing a red brick building on the left and a waterfall on the right. The terrain is made of various blocks like grass, dirt, and stone. The sky is blue with some clouds.

Minecraft вышла за рамки индустрии развлечений: с ее помощью учат в школах, ее фанаты участвуют в благотворительных марафонах. И это все на основе простой задумки, ставшей основой игрового процесса — использовать кубические блоки для строительства.

К началу 2019 года было продано более 154 миллионов копий Minecraft на всех платформах. Сейчас игра находится на втором месте в списке самых продаваемых в истории

На этом все. всем спасибо все
свободны

