

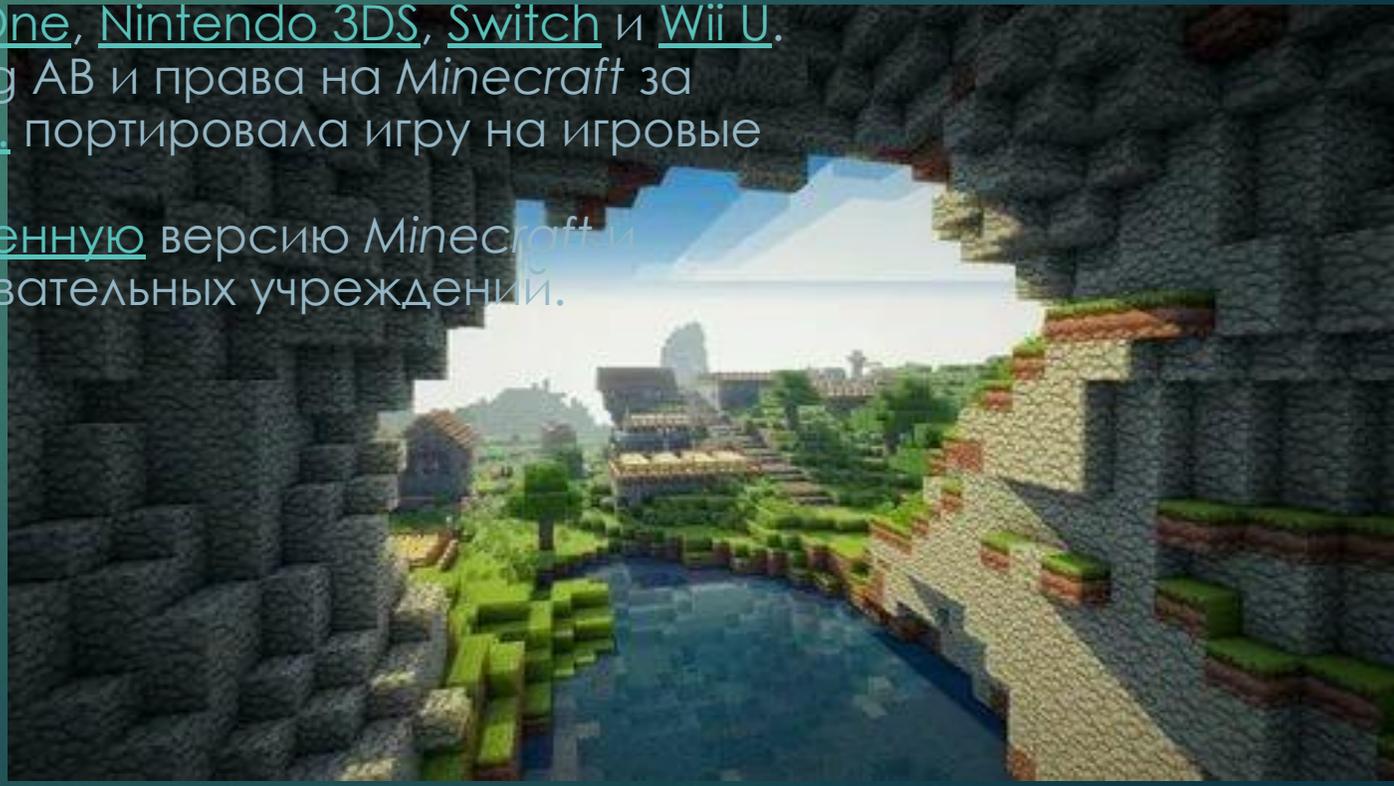
# Minecraft

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ



# Компьютерная инди-игра

- ▶ компьютерная инди-игра в жанре песочницы, разработанная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его компанией Mojang AB. Перссон опубликовал начальную версию игры в 2009 году; в конце 2011 года была выпущена стабильная версия для ПК Microsoft Windows, распространявшаяся через официальный сайт. В последующие годы *Minecraft* была портирована на Linux и macOS для персональных компьютеров; на Android, iOS и Windows Phone для мобильных устройств; на игровые приставки PlayStation 4, Vita, VR, Xbox One, Nintendo 3DS, Switch и Wii U. В 2014 году Microsoft приобрела Mojang AB и права на *Minecraft* за \$2,5 миллиарда. 4J Studios (англ.)русск. портировала игру на игровые приставки, а Xbox Game Studios разработала мультиплатформенную версию *Minecraft* и специальное издание игры для образовательных учреждений.



# Игровой процесс

- ▶ Персонаж перемещается по миру пешком, преодолевая различные естественные препятствия. Кроме игрового персонажа, в мире есть ещё неигровые персонажи: например, животные, деревенские жители и противники. Деревенские жители находятся в деревнях, и с ними можно торговать — за изумруды можно купить или продать какие-нибудь полезные предметы. Кроме того, у каждого жителя есть профессия, от которой зависит, какие предметы он будет продавать. В *Minecraft* есть смена дня и ночи, причём игровые сутки длятся 20 минут реального времени. Днём появляются дружелюбные существа, например, свиньи, овцы или коровы. Игрок может охотиться на них, чтобы добыть пропитание и материалы для создания определённых предметов, кроме того, игрок может разводить их с помощью корма. Игрок может использовать животных для тех или иных целей — например, свинью можно оседлать для быстрого перемещения по миру, овец можно стричь для получения шерсти, а коров — доить, чтобы получить молоко. Игрок может выращивать различные растения, вроде пшеницы или картофеля, чтобы добывать себе пищу мирным способом. Ночью на поверхности появляются враждебные существа — пауки, зомби и скелеты, с которыми игрок может сразиться или же дождаться утра в безопасном месте. Также враги могут быть днём в неосвещённых местах: например, в пещерах в *Minecraft* есть крипер (англ. Creeper), один из характерных для игры противников — зелёное четырёхногое существо, которое при приближении к персонажу издаёт характерное шипение, взрывается и уничтожает несколько блоков вокруг себя<sup>1</sup>. Некоторые враждебные существа днём вспыхивают и сгорают, если у них нет шлема или над ними нет блока



# Режимы игры

- ▶ Перед процедурной генерации мира игрок должен выбрать один из трёх основных режимов игры: «выживание», «хардкор» и «творчество». Первый режим представляет собой [симулятор выживания](#), где игрок должен исследовать мир, добывать различные предметы и блоки, необходимые для сохранения жизни игрового персонажа, и избегать опасности. Также в «выживании» есть очки здоровья, сытости и опыта. Многие ресурсы нельзя добывать без нужных инструментов. Режим «хардкор» отличается от «выживания» тем, что у игрового персонажа только [одна жизнь](#) (англ.)[русск.](#) — после первой же смерти персонажа файлы сохранения удаляются, и возобновить игру в том же мире будет нельзя. В режиме «творчество» у игрока есть доступ ко всем существующим блокам и предметам в неограниченном количестве. В «творчестве» игрок может включить режим полёта, позволяющий игровому персонажу быстро перемещаться в пространстве. Также персонаж не получает урона; очков здоровья, сытости и опыта нет. Кроме этого, в этом режиме можно мгновенно разрушать любые блоки. «Творчество» позволяет игроку всецело сосредоточиться на возведении сооружений, не отвлекаясь на каких-нибудь противников, с которыми игрок может столкнуться в других режимах. Кроме этих режимов игры, *Minecraft* предлагает игроку регулируемую систему сложности: например, на «мирной» сложности не появляются враждебные существа, а на «сложной» персонаж может умереть из-за потери очков сытости.
- ▶ Если режим «хардкор» используется в сетевой игре, то персонаж после смерти переключается на режим наблюдения. В «наблюдении» игрок сможет только перемещаться по миру и следить за игровым процессом без прямого взаимодействия, при этом в «наблюдении» [HUD](#) не отображается. Также в этом режиме игрок может переключиться на камеру неигрового персонажа, чтобы наблюдать за игровым процессом с точки зрения этого существа. Однако игрок не сможет повлиять каким-то образом этим существом на мир, также в зависимости от выбранного существа будет применён какой-либо фильтр для экрана. Также есть режим «приключение» — он предназначен для пользовательских карт. Этот режим схож с режимом выживания, однако вводит ряд ограничений, которые могут быть установлены создателем карты: например, игроки могут разрушать блоки только специально предназначенными для этого инструментами и не могут взаимодействовать с определёнными предметами и механическими блоками. Это необходимо для того, чтобы игроки брали только нужные предметы и проходили карту только так, как задумал её создатель. Ключевым объектом режима приключения является командный блок, позволяющий создателю создать определённые условия на игровой карте через команду консоли<sup>1</sup>



# Создание предметов

- ▶ В *Minecraft* многие предметы создаются из ингредиентов, которые нужно расположить в строгом порядке в специальном окне. Такое окно есть в инвентаре игрока, где можно делать только простые предметы в сетке 2x2, и верстаке, где можно делать сложные предметы в сетке 3x3. На самом верстаке можно делать доспехи, уменьшающие урон от атак противников, а также оружия и инструменты для сражений и других действий. Такие инструменты, как топоры, кирки, лопаты и мотыги нужны для того, чтобы можно было добывать древесину, полезные ископаемые и камни, копать землю и возделывать грядки. Каждые такие предметы можно сделать из различных материалов, и эти предметы будут отличаться между собой количеством наносимого урона, прочностью и другими характеристиками. Например, железные инструменты выполняют ту работу, для которой предназначены, быстрее, чем инструменты из камня или древесины, и могут прослужить игроку больше времени, прежде чем сломаются. Кроме этого, в игре есть другие функциональные блоки, например, печь для выплавки металлов, или варочная стойка для приготовления зелий. У этих зелий могут быть разные эффекты в зависимости от ингредиента: например, они могут восстанавливать очки здоровья, увеличивать силу, отравлять и многое другое.

