**Как модификации изменили историю и сообщество игры Minecraft.**

Автор: Жуков Леонид Максимович.

Место: МБОУ Школа 41

Класс: 8 в

Оглавление

Введение

1. Minecraft

1.1 О разработчиках и игре

1.2 Что такое моды

2. История модов

2.1 Самые первые моды и их разнообразие

2.2 В настоящее время

Заключение

**Введение.**

Minecraft – это игра песочница со случайно генерирующимся миром и полной свободой действий.

Это самая популярная игра в мире. Ежемесячно в нее играет порядка 112 миллионов человек.

Minecraft даёт простор для фантазии и почти не ограничивает возможности: в нем можно строить, добывать ресурсы, создавать и проходить квесты. Есть несколько примеров, когда школьники в Minecraft строят целые города, макеты зданий и за это даже получают премии.

Сейчас эта игра активно внедряется в образовательные процессы за границей. В США и Европе уже строят учебные программы на основе Minecraft. Можно решать математические задачи, иллюстрировать химические и физические эксперименты, моделировать органические системы в биологии и строить литературные и исторические миры.

Особенно Minecraft полезен для школьников из сёл и небольших городов – можно получить новый опыт, больше узнать о мире и познакомиться с ровесниками из других стран.

Сейчас я расскажу вам об одной из самых крупных частей этой игры - модификациях, их создании, истории

Цель работы: проанализировать информацию о модах Minecraft, их историю и влияние на сообщество игры.

Задачи работы:

1. Изучить историю модификаций
2. Продемонстрировать разнообразие модификаций
3. Проанализировать роль модификаций в сообществе игры и влиянии их на игру Minecraft.

.

**1. Minecraft**

*1.1 О разработчиках и игре*

Minecraft — компьютерная инди-игра в жанре песочницы, созданная шведским программистом Маркусом Перссоном и выпущенная его студией Mojang ABВ 2009 году Перссон опубликовал начальную версию игры; в конце 2011 года была выпущена стабильная версия для компьютеров Windows, Linux и macOS с распространением через официальный сайт. В последующие годы *Minecraft* была портированна на мобильные устройства под управлением Android, iOS и Windows Phone; на игровые приставки PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One, New Nintendo 3DS, Nintendo Switch и Wii U; и другие платформы. В 2014 году корпорация Microsoft приобрела права на Minecraft вместе со студией Mojang AB за 2,5 миллиарда долларов. В 2017 году была выпущена мультиплатформенная версия игры, объединившая различные версии для разных устройств

*1.2. Что такое модификация*

модификация - дополнение от сторонних разработчиков, меняющее оригинальный контент игры. Моды бывают разные по реализации и направленности. Одни бывают очень качественными и не отличимыми от оригинальной игры, а некоторые сделаны просто для веселья и не направлены на серьёзную игру на много часов.

**2. История модификаций для Minecraft**

*2.1 Самые первые версии ихвестныхмоды*

Благодаря открытости кода Minecraft еще со времён ранних версий, на него появлялись тысячи модификаций самых

разных масштабов и качества. И говоря “тысячи” я ни капли не преувеличиваю, ведь в интернете можно найти архив для версии beta 1.7.3, которой уже больше 10 лет, содержит 1042 мода.

Так что же мистические шедевры скрываются в старых версиях Minecraft’а?

**Thaumcraft** - самый известный магический мод в игре. Его разработчик любил раз в несколько версий полностью менять концепт и механики мода, но оставляя большинство вещей и не меняя атмосферу. Вышло уже 6 частей Thaumcraft’а и несколько неофициальных седьмых. Но, к сожалению, седьмые части так и останутся неофициальными, так как оригинальный разработчик мода прекратил его разработку из-за учебы и семьи.



Первая часть этого мода вышла в 2011 году для версии 1.0 и очень отличался от следующих частей. В то время не было тех вещей которые сейчас ассоциируются с модом (эссенция, путеводитель и т.д...). Мод успел два раза поменять название с самой первой версии он назывался Thaumcraft , но на какое-то время стал называться Arcanacraft, прежде чем навсегда вернуться к изначальному названию.

*Industrialcraft 2, buildcraft и прочие техногенные моды.*

**Industrialcraft** это самый популярный техногенный мод в игре. Но если он уже на протяжении 10 лет имеет приставку 2 в названии, то когда-то наверняка существовала и первая часть?

Ведь так?

Да. Первая его часть, разрабатывалась до beta 1.7.3 , а самая старая сохранившаяся версия была для Beta 1.3\_01. Но существовали и более старые, ныне утерянные версии. Так что точно узнать первую версию Industrialcraft сложно.

Если поверхностно разбираться в моде, первая часть выглядит такой же, как и сегодняшняя вторая, но с другим стилем текстур.

Но если более детально поиграть в первую часть, то разность между новыми версиями- колоссальная. Тогда мод был куда проще чем сейчас. Также там существовал шуточный предмет- золотой ключ, который ломал блоки быстрее чем в Режиме Креатива. Для тогдашних игроков это было шоком, ведь в тех версиях даже не было самого Режима Креатива.



Другой знаменитый технический мод - **buildCraft**. Он позволяет создавать огромные машины для добычи ресурсов. На официальных ресурсах дата выхода этого мода стоит 22 апреля 2012г. Хотя это совсем не так, история мода начинается на год раньше в апреле 2011 под час версии Beta 1.4 и он был фактически вторым глобальным техногенным модом после industrialCraft. До сегодняшнего дня некоторые функции старых версий почти не изменились.

Industrialcraft и buildCraft по сей день составляют основу для современных техногенных модов



Такова древняя история техногенных модов для Minecraft.

***Twilight Forest***- один из самых популярных и старых модов для Minecraft вообще. Количество его загрузок составляет 81.1 миллионов. Он был выпущен в августе 2011 под час версии Beta 1.7.3. Он был одним из самых первых модов, добавляющих своё собственное измерение- сумеречный лес. Сейчас мы знаем этот мод как загадочный и фантастический мир с огромным количеством уникальных мобов, блоков, структур, предметов и прочего контента. Тогда он был, ни чуть, не менее загадочным, но имел всего одного уникального моба- барана.



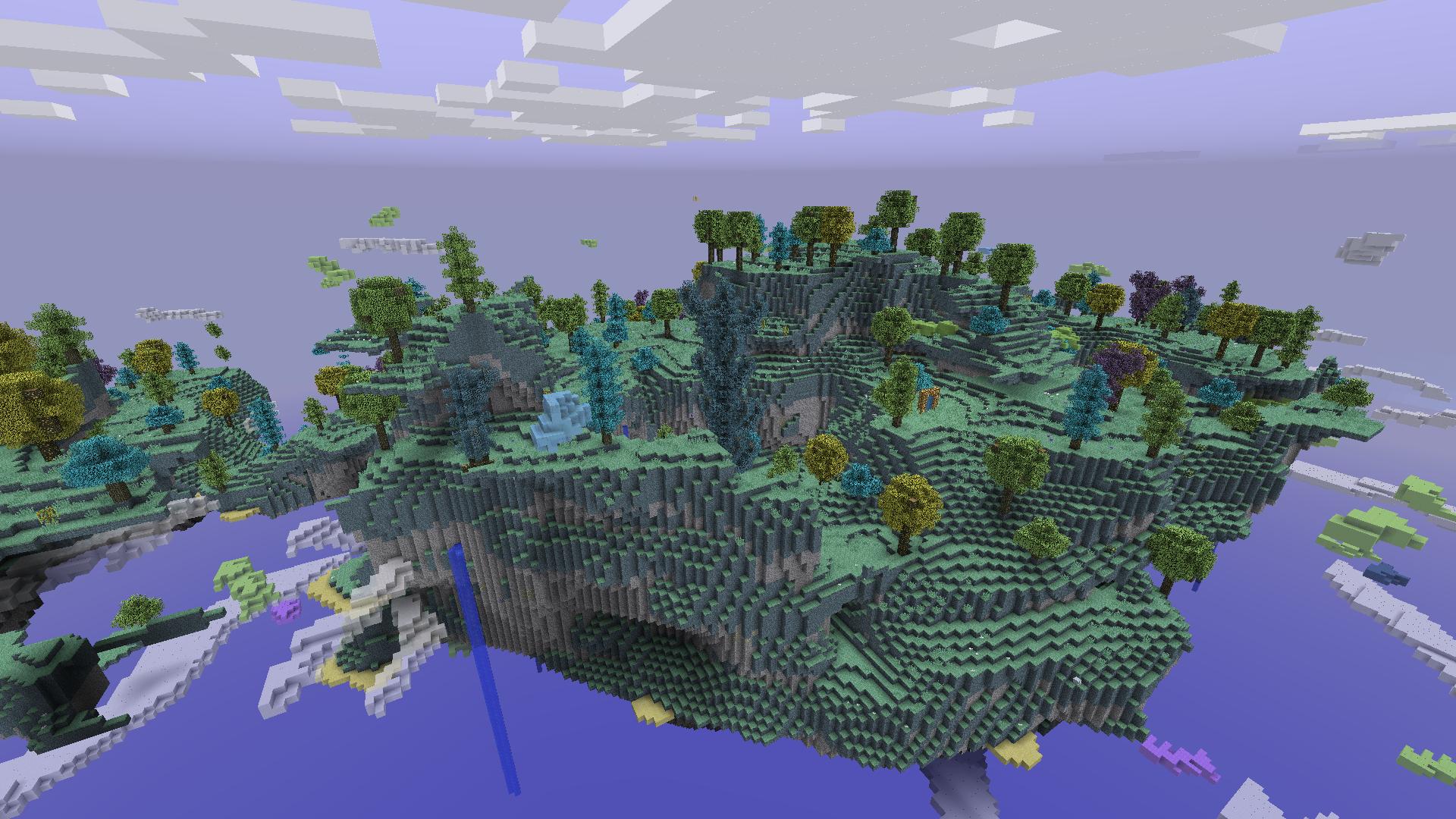
И больше никаких уникальных предметов или блоков, лишь бескрайный лес с интересной генерацией и изредка встречающимися структурами со спаунерами скелетов. Но по атмосферности это никак не ударило. Есть что-то в этой странности и загадочности, старой версии, которой нет в нынешней

Как попасть в сумеречный лес думаю знает каждый. В портал в виде четырёх блоков воды, окружённых цветками, нужно бросить алмаз. Всё это стало классикой для любителей модов. Но в первых версиях чтобы попасть в сумеречный лес, нужно было построить обычный портал в Незер и зайти в него с грибом. С тех пор этот мод продолжает обрастать контентом и в отличии от многих модификаций, о которых я писал выше, продолжает обновляться до новых версий вроде 1.16, в то время как многие моды остановились на версии 1.12.2

Другой культовый мод добавляющий своё измерение-**Aether**.



Как и industrialCraft этот мод выпускался в двух частях, но тут не всё так однозначно. Первая часть этого мода вышла 22 июля 2011, также для версии Beta 1.7.3 её разработка шла вплоть до версии 1.2.5 когда мод к сожалению забросили, но спустя несколько лет в июне 2013 неожиданно для всех вышло продолжение-Aether II, совместимая с версиями 1.2.5 и 1.2.6, а позже и для 1.7.10. В 2019 году оно было портированно и под 1.12.2. его поддержка продолжалась до 19 мая 2020, но обновления выходили крайне редко, а сейчас мод и вовсе заброшен. Вероятно, это связанно с тем, что оригинальный разработчик kingbtogz сейчас работает в Mojang. Но как не странно история первой части до сих пор не закончена, спустя несколько лет когда, оригинальный Aether был заброшен, группа нескольких фанатов-мододелов при поддержке оригинального разработчика выпустили порт первой части мода на 1.12.2 и по сей день продолжают поддерживать этот мод. Забавно что первая часть пережила вторую.



2.2 Современные моды

В этом блоке я расскажу о нынешних крупных модификациях и их истории.

Ice and Fire- один из самых известных фэнтезийных содов последних лет, он добавляет в игру самый разный контент: новые руды, предметы, броню, оружие, данжи и структуры, но в первую очередь, конечно же мобов.

Монстры IaF отличаются необычным дизайном и проработкой, у каждого есть своя уникальная изюминка, но больше всего впечатляют драконы- огромные крылатые рептилии живущие в гнёздах. Изначально в моде их было два ледяной и огненный, отчего и пошло название, в новых версиях также был добавлен грозовой дракон. Все естественно появившиеся драконы враждебны к игроку, а вот вылупившиеся из яиц-дружелюбны, их можно приручить и летать на них выше облаков.



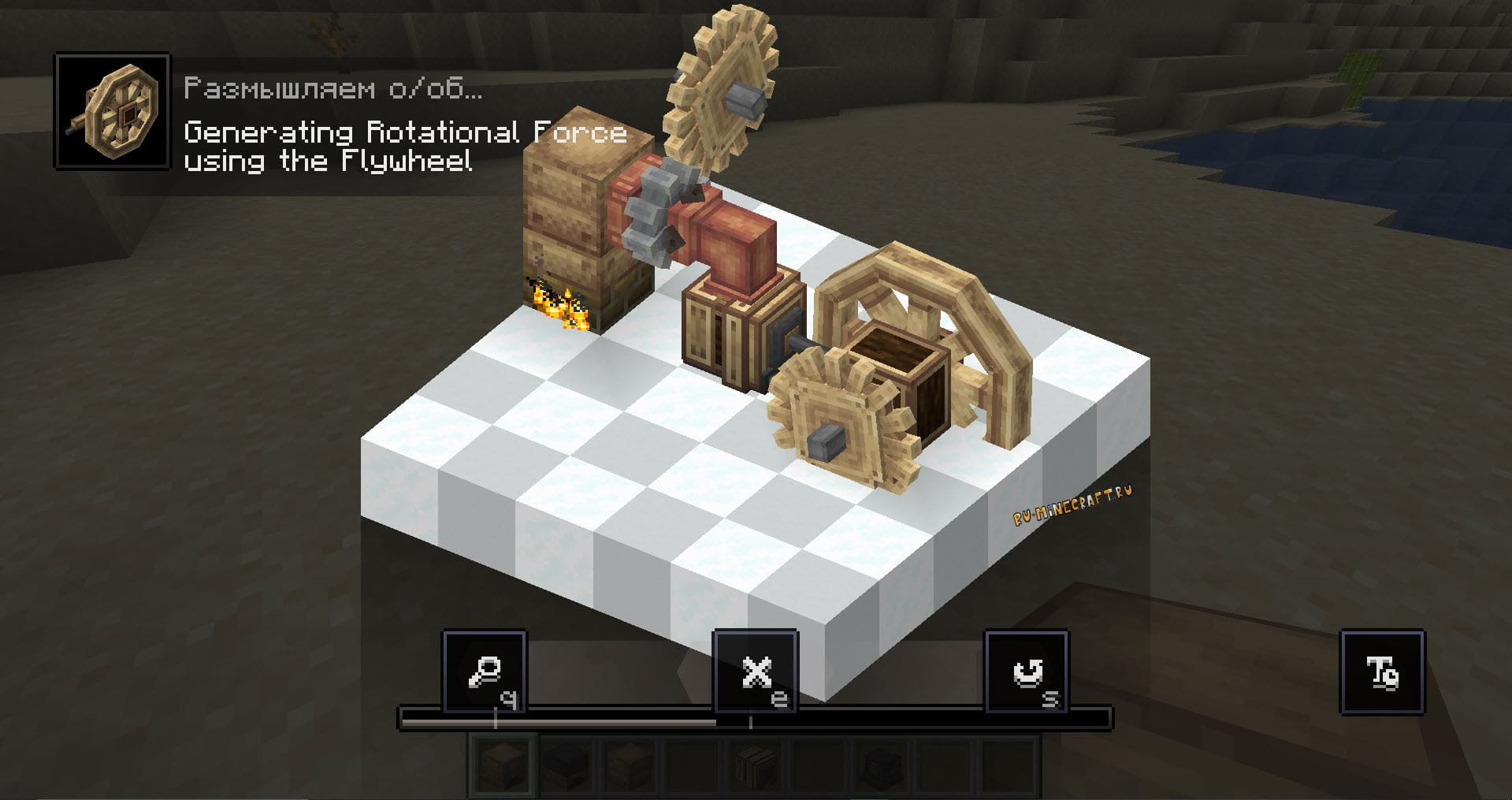
Первая версия этого мода вышла 10 августа 2015 года и быстро обрела популярность, став неотемлемой частью любых магических сборок. Сейчас обновляется редко, примерно раз в полгода.

The Create. Хоть этот мод появился относительно недавно он уже получил статус легендарного. Уникальный подход к созданию механизмов, самодостаточность и очень приятная эстетика стимпанка позволили Create быстро завоевать сердца милионов фанатов модов.



Приводя в работу множество шестерёнок можно создаватьб поистене превосходные механизмы. От открывающихся дверей и сортировщиков предметов до реально работающих поездов, которые перевозять ресурсы и на которых можно кататься.

Разобраться в этом поможет специальная система, которая покажет вид механизма прямо в игре.



Изучать этот мод интересно даже не выходя из игры. Потрясающий мод для творческих людей, хот на первый взгляд и кажется сложным.

**3. Заключение**

Мы узнали как развивались модификации для Minecraft. Какими были саме первые верии легндарных модов, и какие они в настоящее вренмя.