

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92  
Л25

Minecraft The Unlikely Tale of Markus «Notch» Persson  
and the Game that Changed Everything  
Linus Larsson and Daniel Goldberg

Copyright © 2011, 2015 by Daniel Goldberg and Linus Larsson

**Ларссон, Линус.**  
Л25 Minecraft. Невероятная история Маркуса «Нотча» Перссона и игры, изменившей мир / Линус Ларссон, Даниэль Голдберг ; [пер. с англ. Т.С. Редько]. — Москва : Эксмо, 2019. — 272 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-098890-7

Minecraft — мегапопулярная игра, завоевавшая сердца миллионов поклонников по всему миру. При этом она не похожа ни на одну из игр, выходивших до нее. В чем же секрет ее успеха? Как шведский разработчик Маркус Перссон создал настолько успешную игру?

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

ISBN 978-5-04-098890-7  
© Редько Т.С., перевод на русский язык, 2019  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2019

*Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.*

Научно-популярное издание  
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

**Линус Ларссон  
Даниэль Голдберг**

**MINECRAFT**

**Невероятная история Маркуса «Нотча»  
Персона и игры, изменившей мир**

Ответственный редактор *В. Обручев*  
Художественный редактор *Г. Булгакова*

**ООО «Издательство «Эксмо»**  
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Тауар белгісі: «Эксмо»

**Интернет-магазин:** [www.book24.ru](http://www.book24.ru)

**Интернет-магазин:** [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

**Интернет-дүкен:** [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».  
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,  
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды  
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,  
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер 5, офис 1,  
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: [www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

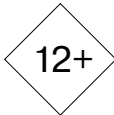
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ  
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»  
[www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 10.04.2019. Формат 60х90<sup>1/16</sup>.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 17,0.

Тираж экз. Заказ



EKSMO.RU  
новинки издательства



ISBN 978-5-04-098890-7



9 785040 988907 >

В электронном виде книга издательства вы можете  
считать на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

**ЛитРес:**  
Идеи книги — это жизнь!



# **СОДЕРЖАНИЕ**

|  |            |
|--|------------|
| <b>I Три, два, один.....</b>                     | <b>7</b>   |
| <b>2 Новичкам .....</b>                          | <b>15</b>  |
| <b>3 «Хочешь, чтобы я тебя пожалел?» .....</b>   | <b>24</b>  |
| <b>4 Игры, которые стоят миллиарды.....</b>      | <b>37</b>  |
| <b>5 «Они просто ничего не понимают!» .....</b>  | <b>47</b>  |
| <b>6 Мачо с большими пушками .....</b>           | <b>59</b>  |
| <b>7 «Это так весело! Я построил мост» .....</b> | <b>68</b>  |
| <b>8 Центр удовольствия мозга .....</b>          | <b>86</b>  |
| <b>9 «Да, в это стоит поиграть» .....</b>        | <b>96</b>  |
| <b>10 Случай со спрутом .....</b>                | <b>108</b> |
| <b>II Проблема домашних кошек .....</b>          | <b>121</b> |

|   |     |
|---|-----|
| 12 Слишком большая для двух пицц .....                      | 135 |
| 13 Больше чем игра .....                                    | 150 |
| 14 Как стать LEGO .....                                     | 161 |
| 15 «Маркус, у тебя получилось.<br>Правда получилось!» ..... | 175 |
| 16 Возвращение домой .....                                  | 192 |
| 17 Смена декораций .....                                    | 198 |
| 18 Хуже, чем EA .....                                       | 220 |
| 19 Выход .....  | 237 |
| Источники .....   | 253 |
| Эпилог .....  | 261 |
| Список игр .....  | 263 |
| Благодарности .....   | 267 |
| Об авторах .....  | 268 |
| Указатель .....   | 269 |



## **ТРИ, ДВА, ОДИН...**

Сегодня 18 ноября 2011 года. Пожилой мужчина в выцветшем сером свитере поднимает взгляд от игрового автомата. В казино непрерывно движется огромная толпа из детей, подростков и взрослых, странно одетых даже по меркам этого места. В Лас-Вегасе чего только не увидишь! Вдоль тротуаров — двойники Элвиса Пресли, повсюду гигантские львы из фальшивого золота, пьяные воскресные гуляки и фонтаны, извергающие многометровые струи воды под звуки национального гимна.

У людей, пришедших в казино отеля «Мандалай-Бэй», на головах красуются картонные коробки. Некоторые даже сделали себе целые картонные костюмы с прорезями для рук. Конструкции выглядят очень неудобными: локти выпирают под прямым углом, совсем как у кубических персонажей комиксов, позирующих на манер бодибилдеров. Костюмы раскрашены большими квадратами — зелеными, черными, светло-голубыми, коричневыми или розовыми. Мужчина за игровым автоматом, так ничего и не поняв, возвращается к своей игре, горячей сигарете и бокалу утреннего коктейля.

Вырядившиеся в коробки люди пришли сюда вовсе не за крупным выигрышем. Они спешат на конвент неподалеку от казино. Всего через пару минут они будут шумно приветствовать тридцатидвухлетнего шведа, который потянет за рычаг и объявит о выходе финальной версии их любимой игры.

*Minecraft.* Компьютерная игра, которая удивляет непосвященных и восхищает десятки миллионов фанатов по всему миру. Самые преданные поклонники приехали сегодня на конвент. Они не просто заплатили за перелет, но еще до прибытия в Лас-Вегас вырезали и склеили себе костюмы, основанные на примитивных графических блоках, из которых состоит весь мир *Minecraft*.

Здесь собрались тысячи людей из двадцати трех стран. Самому младшему всего четыре года, а самому старшему — семьдесят семь. Многие родители приехали сюда вместе со своими детьми и теперь с трепетом знакомятся со странной вселенной, которую так обожают их чада. Другие же, напротив, полностью разделяют восторг детей.

— Мы все время играем вместе, — признается отец, волосы и костюм которого выкрашены в зеленый цвет, а лицо изрисовано черными квадратами. Он позирует фотографу вместе с сыном, одетым в такой же наряд.

Проходит несколько минут. Конференц-зал, в котором мы оказались, — самый большой в «Мандалай-Бэй». Все места заняты. Свет гаснет. Внимание восторженных зрителей приковано к сцене, на которую выходит Лидия Винтерс. Эту девушку с короткими ярко-розовыми волосами ни с кем не спутаешь.

— Эти выходные будут офигенными!

По бокам сцены установлены огромные экраны, на которых происходящее хорошо видно даже тем, кто сидит на задних рядах. Все они смотрят на счастливую, сияющую, почти мультяшную улыбку Лидии.

— Эта игра перевернула... жизни стольких людей!

Левее, у самой сцены, ждет своей очереди главная звезда мероприятия. Маркус Перссон одет в джинсы, поношенные кроссовки и черную рубашку поло, чуть тесноватую в районе живота. На голове у него неизменная черная фетровая шляпа. Маркус ждет, рассеянно теребя подол рубашки и не зная, куда деть руки. Наконец он засовывает их в карманы джинсов, выставив наружу большие пальцы.

В зале сидит огромная пяти тысячная толпа — если здесь можно употребить слово «сидит», ведь многие повскакивали со своих мест при первом появлении коллег Маркуса. Лидия Винтерс вызывает их одного за другим, и каждый, медленно идя по сцене, смущенно машет зрителям и встает рядом с ведущей. Йенс Бергенстен — высокий и худой программист с длинными рыжими волосами, убранными в хвост. Карл Маннех — генеральный директор, который не скрывает радости, что микрофон находится в руках Лидии. Якоб Порсер — старый друг Маркуса и соучредитель компании. Джанкбой — главный по графике, скрывающий свое настоящее имя. Он выскакивает на сцену в картонной коробке на голове и машет всем собравшимся, складывая пальцы в форме буквы „V”. Всем этим шведам почти или слегка за тридцать. Они — сотрудники компании Mojang, которая занимается разработкой *Minecraft*. Большую часть дней эти люди просиживают за компьютерами в скучно обставленном офисе на улице Осэгатан в Стокгольме. Но сегодня — необычный день.

Ведь сейчас публике будет представлена финальная версия *Minecraft*. До этого момента все пять тысяч человек, собравшихся в зале, и еще несколько миллионов поклонников из разных стран были знакомы с незавершенной игрой. Тем прототипом, благодаря которому Маркус заработал около 70 миллионов долларов и создал компанию, которой восхищаются во всем мире.

MineCon — первый конвент, полностью посвященный *Minecraft*. Мероприятие выросло из случайной идеи, которая родилась в стенах главного офиса Mojang, расположенного в районе Сёдермальм на юге Стокгольма. Маркус Перссон спросил в своем блоге, согласится ли кто-нибудь заплатить девяносто долларов, чтобы приехать на конвент по *Minecraft* в Лас-Вегас. Всего за несколько недель на этот призыв откликнулось 43 000 человек, и тогда был забронирован «Мандалай-Бэй».



ИСТОРИЯ  
ОГЛУШИТЕЛЬНОГО УСПЕХА  
MINECRAFT НАЧАЛАСЬ  
ЗАДОЛГО ДО ПРОВЕДЕНИЯ  
MINECON.



Этот огромный сорокатрех-этажный отель полностью построен из золотистого стекла. Внутри находятся двадцать три ресторана, задымленные покер-клубы и бесчисленные магазины. Все здесь располагает к тому, чтобы провести внутри несколько дней, не покидая здания. Как правило,

в казино Лас-Вегаса нет окон и часов — специально для того, чтобы игроки скармливали игровым автоматам деньги дни и ночи напролет. В этой Мекке для любителей азартных игр нет места тем, кто следит за суточными ритмами.



Последующие дни превратятся в беспрецедентное шоу. Творящееся здесь покажется странным тем, кто никогда не был на игровых конвентах, и особенно удивит людей, не знакомых со вселенной *Minecraft*. Фанаты будут часами стоять в очередях, чтобы взять у Маркуса автограф. Конкурс костюмов едва не перерастет в настоящий бунт. Двух британцев, ведущих YouTube-канал с многомиллионной аудиторией, примут как настоящих знаменитостей и с восторгом будут смотреть их видео о полностью функциональном электронном оборудовании, созданном внутри *Minecraft*.

В этом нет ничего удивительного. История оглушительного успеха *Minecraft* началась задолго до проведения MineCon. Игру скачали шестнадцать миллионов пользователей, и более четырех миллионов за нее заплатили. Практически все игровые журналы и сайты опубликовали положительные рецензии на *Minecraft*. Более того, игра стала настолько популярной, что тысячи самых преданных поклонников приехали в Лас-Вегас, чтобы отпраздновать ее официальный выход.

Мы приехали сюда, чтобы понять причины столь оглушительного успеха. Мы хотели узнать у мужчин и женщин в костюмах, что в *Minecraft* особенного и почему из всех игр они любят именно ее. И не в последнюю очередь мы хотели понять, почему странное творение Маркуса принесло ему огромную сумму денег. По правде говоря, именно коммерческий успех и вызвал наш интерес к личности Маркуса Перссона. Во второй половине 2010 года скромный программист внезапно стал появляться во множестве интервью, в которых он рассказывал, как разбогател на своей удивительной игре. Маркус всегда держался скромно и будто бы сам удивлялся

такому оглушительному успеху. Кажется, он даже не знал, что ему делать со своими миллионами.

Все это выглядело как невероятная история коммерческого успеха. Стремительный прорыв и буквально свалившееся на голову богатство — яркий пример того, как Интернет может перевернуть с ног на голову всю индустрию и создать бизнес-империю за считанные месяцы. Однако чем глубже мы погружались в эту тему, тем отчетливее понимали, что *Minecraft* не вписывается в привычные рамки. Здесь не было маркетинговой стратегии или бизнес-плана, раскрывающего секрет успеха. Это была история об обычном парне с чудной идеей о том, чего не хватает играм. Его история имеет мало общего с миром холеных бизнесменов и молниеносных сделок. Вместо этого мы открыли, что еще в детстве у Маркуса родилась та идея, которая могла вырасти только вне привычных рамок игровой индустрии.

На самом деле только сейчас, сидя всего в нескольких метрах от сцены, мы стали понимать, что Маркус — настоящая звезда. Лидия Винтерс продолжает что-то возбужденно говорить, пока мы разглядываем толпу. Прямо перед нами, в ряду для специальных гостей, плачет какая-то женщина. Щеки у нее проколоты, волосы выкрашены хной, а руки испещрены замысловатым узором из красноватых шрамов. А вот невысокая девочка держит камеру и светится от гордости. Рядом с ней расположились пожилой швед и дама с белоснежными волосами до плеч.

— Все началось с одного человека, — говорит Лидия. Если бы сейчас в зал зашел кто-то посторонний, он бы наверняка подумал, что она говорит об очередном проповеднике. Толпа ликует.

— А ну-ка, постараемся. Кричите громче, *вызовем* его на сцену!

Толпа слушается Лидию. От криков можно оглохнуть.

— Нотч! Нотч! Нотч!

Мало кто из присутствующих знает, что на самом деле его зовут Маркус.

Он стоит у сцены, в его голове проносятся тысячи мыслей. Что же сказать? Маркус всегда ненавидел выступать публично. В «Твиттере» он пишет для полумиллионной аудитории, но ведь это другое дело. На сцене нельзя сохранить черновик или стереть то, что он уже сказал. Все происходит в реальном времени. Придется обратиться напрямую к тем, кто сидит в зале, и к фанатам, которые смотрят трансляцию.

Минут сорок назад он попросил выпить, чтобы хоть немного успокоиться. Кто-то протянул ему стакан водки. Теперь Маркус пытается понять, трезв он или нет. Может, он должен волноваться еще сильнее? А вот и ступеньки. Кто-то говорил, что, поднимаясь на сцену, не нужно смотреть на толпу, иначе можно споткнуться.

Маркус осторожно взбирается на сцену. Он сильно смущен, но находит в себе силы робко улыбнуться и помахать толпе. Прожекторы светят прямо в глаза. Лидия с неоновыми волосами, которые еще сильнее выделяются на фоне черной одежды, пытается выжать из него пару слов. Маркус бормочет что-то о благодарности и том, как это «круто».

— Нотч, я люблю тебя! — вопит кто-то из зала. Маркус поеживается.

Сцена украшена бумажными модельками и фигурками из игры. Одна из них, выполненная в человеческий

рост, выглядит точь-в-точь как Стив, главный герой *Minecraft*. Рядом — зеленый монстр, коробки и колонна из блоков, поддерживающая рычаг. Этот рычаг ни к чему не подключен, но, как только Маркус к нему подходит, по залу прокатывается волна энергии.

— Вы готовы к официальному релизу *Minecraaaaaaaf*? — кричит Лидия.

Толпа ревет ей в ответ. Ритм техно-музыки нарастает. А Маркус все медлит: берется за рычаг и снова его отпускает. Зал озаряется вспышками камер, а шум почти зашкаливает — еще немного, и уши просто не выдержат. Наконец Маркус тянет рычаг. Взрываются фейерверки, и на толпу сыплются конфетти. Музыка нарастает, программисты на сцене срываются в пляс. Релиз *Minecraft версии 1.0* наконец-то состоялся. Маркус стоит сбоку и кивает в такт музыке. Техник за сценой говорит нам, что прямо сейчас в *Minecraft* залогинилось четыре тысячи человек. Четыре тысячи в секунду, если точнее.

Якоб, пританцовывая, подходит к своему старому другу Маркусу, и тот заключает его в объятия.

# 2



## НОВИЧКАМ

**В**первые увидев *Minecraft*, люди обычно удивляются, насколько просто выглядит графика. Некоторые даже называют ее ужасной. Но те, кто хорошо знаком с историей игровой индустрии, чувствуют себя в *Minecraft* как дома.

Если присмотреться к монитору компьютера или телевизору, можно заметить точки, из которых состоит изображение. Эти точки — пиксели — являются мельчайшими неделимыми единицами, атомами компьютерной графики. Разработчики компьютерного железа и программного обеспечения их одновременно любят и ненавидят. Когда компания Apple выпускала iPhone 4, Стив Джобс уделял огромное внимание дисплею, который получил название Retina — «Сетчатка». Предполагалось, что точки на экране будут настолько маленькими, а разрешение — настолько высоким, что человеческому глазу будет не под силу различить отдельные пиксели, и ощущение «компьютерности» полностью исчезнет. Компания Apple выиграла войну с пикселями.

В других сферах пиксели обожают. Искусство по максимуму использовать возможности ограниченного числа

точек на экране так же старо, как и компьютерные игры. В классической аркадной игре *Pong* геймплей сводится к перемещению квадратной точки между двумя плоскими поверхностями, однако игроку сразу ясно, что это — теннис. В первой версии *Super Mario Bros.* размер Марио составлял всего 16 пикселей в высоту и 12 в ширину. Тем не менее никто не сомневался, что скопление пикселей на экране изображает усатого итальянского водопроводчика в красной кепке и подтяжках.

В современном мире аппаратные ограничения перестали быть проблемой. Тем не менее пиксельная логика продолжает влиять на игровую индустрию. Расположите



MINECRAFT — ЭТО  
ТОРЖЕСТВО ПИКСЕЛЯ.



четыре пикселя в виде квадрата — и вы получите блок. Поставьте блоки друг на друга — выйдет башня. Разместите их по диагонали — вот вам и лестница. Миры игр *Super Mario* по-прежнему состоят из

блоков. По горизонтали они образуют платформы, на которые можно встать, а по вертикали — стены. Некоторые блоки можно разрушить, а вот создать новые не получится. Цель игры «*Тетрис*» — уничтожить блоки, медленно движущиеся по экрану, расположив их в ряд.

С появлением 3D-графики блоки никуда не исчезли. Напротив, двумерные квадраты превратились в коробки. Различные головоломки, цель которых — перемещение объектов в рамках строго определенных схем, стали основой самых разных игр. Все они отдают дань эпохе зарождения индустрии, когда все состояло из блоков, очаровательно топорных и вынужденно квадратных. Кроме того, коробки и блоки переключались в строительные

игры. Ведь все мы в детстве играли в кубики, ставя их друг на друга и затем обрушивая всю конструкцию или же выстраивая из них разные узоры.

*Minecraft* — это торжество пикселя. Земля, деревья, горы и все остальное в творении Маркуса Перссона состоит из одинаковых блоков размером в один кубометр. Цвета меняются в зависимости от типа объекта. Блоки травы зеленые сверху и коричневые снизу, блоки гор серые, а блоки древесины коричневые (исключение составляют березы — они, как и в реальном мире, черно-белые).

Но не стоит думать, что перед нами какой-то убогий игрушечный мир, в который персонаж игрока ни с того ни с сего буквально падает с неба. С одной стороны простираются целые поля зелени, с другой — бескрайний океан, а вдалеке (дальность прорисовки зависит от мощности вашего компьютера) можно различить гору, вершина которой теряется в облаках. Среди деревьев, прямоугольных свиней, коров и весело прыгающих овечек возвышается игрок, сделанный из блоков персонаж по имени Стив. В этой игре вы не найдете указателей, препятствий, которые необходимо преодолеть, или врагов, с которыми нужно сразиться. У игрока нет никаких инструкций. Мир вокруг все время меняется, а сценарий генерируется случайно перед запуском каждой новой игры. Код, который отвечает за создание миров, можно назвать по меньшей мере запутанным. Ведь он отвечает не только за внешнюю сторону мира, но и формирует естественные переходы между горами, степями, водой и пещерами. Маркус — единственный, кто понимает, как здесь все устроено.