A múlt

2009-ben, a játékot Markus Persson, másnéven Notch hozta létre. Ez a játék akkoriban különbözött más online játékoktól, ugyanis itt a játékos képes egyszerű formák helyett komplex építményeket létrehozni, és a nyersanyagokat kinyerni ezekhez az építményekhez. Ez akkoriban olyan forradalmi volt, hogy játékos bázisa rohamosan nőtt, és növekszik a mai napig, hisz a kettő egyszerre sosem volt a játékokban. Vagy nyersanyagokat lehetett kinyerni, vagy építeni. Ennek a tetején, a Minecraft egy túlélő játék is volt. A játék hivatalos publikálásának verziója 1.0.0 volt, ahol a játékba bekerült az életerő, és más ma már alap újdonság.

A kasszasiker miatt az 1.1.0-ban **51** új nyelven lett elérhető, három nem létezővel együtt, és „idézőtojásokat” az akkor létező állatoknak. Ez így ment dramatikusan 2014-ig, ahol a Microsoft felvásárolta az egészen 2.5 billió dollárért.

Ezután kijött az 1.9.0, ami forradalmi újításokat hozott a harcban, sokak ezután elhagyták a játékot, egészen addig ameddig a Hypixel nevű top 1 szerver up-to-date verzióval volt képes az 1.8.9-es verzióban lévő harc stílust, mely visszavonzotta a játékosbázist. A Javában írt forráskódot publikálták, így ez rendkívül elterjedt lett mindenhol. Noha, vannak őrültek, akik az 1.9 utáni harcstílust preferálják, a mai napig.

Ezután jött a végben történő, vízi, méhek, falusi, macska, egyéb állatok verziói, ahol jelenleg

2022.05.04-ben a 19.22-22w11a snapshotnál jár a játék, a „Wild” fejlesztésnél, ami a vadonon végez egy láncfelvarrást.