

Nintendo — Lurkmore

Nintendo (*Нинка, Нин, Большая N*) — **корпорация добра**, производящая видеоигры и консоли. Помимо игр, занимается регулярными вбрасываниями **единиц информации** в массовую культуру. Главштаб оной располагается на Луне.



Nintendo и путь к успеху

Компания была основана потомком самураев Фусадзиро Ямаути в 1889 году, то есть аж в позапрошлом столетии. Правда, консоли тогда ещё были как-то не в тренде, и вместо них компания производила игральные карты, нарисованные вручную. Так продолжалось до конца 50-х, после чего на пост главного пришел правнук Фусадзиро, Хироси и сразу же уволил всех старых сотрудников **КЕМ** — чтобы не отравляли запахом разложения чертоги молодого господина. Карты показались ему малоприбыльным делом (что в общем-то было и верно), поэтому под руководством 22-летнего раздолбая компанию понесло куда придется. Сперва Nintendo завела собственный таксопарк. Потом стала продавать **рис быстрого приготовления**. Потом открыла **бюджет** отель для влюбленных парочек... но деньги всё никак не шли.



Донки Конг, Паулина, бочки и пока ещё не Марио, а Джампмен

«Какая-то **хуита**», подумал Хироси, и решил перепрофилировать компанию в производителя игрушек. Отжав у Sharp сумрачного гения в лице Гумпея Ёкоя, нинтендовцы посадили его изобретать. Тот изобрел не просто игрушку, а механическую руку Ultra Hand, которая стала очень популярной. После этого компания наконец начала получать что-то, похожее на нормальные доходы. А ещё через десять лет, когда видеоигры как явление, начали обретать форму и всё плотнее давить на рынок, произошел очередной ребрендинг, и с тех пор Nintendo является такой, какой мы знаем её и по сей день.

До середины восьмидесятых, Нин пилила коммерчески успешные развлекаловки, в которые рубились в залах аркадных автоматов. Для юных читателей поясним, что видеоигры на тот момент представляли собой примерно то же, что сейчас представляют поделия для смартфонов или планшетов. Оплатив на кассе жетончики, дающие «попытки» в аркадной игре, любой желающий мог поставить в ней собственный рекорд. Игры отличались повышенной сложностью — специально, чтобы задроты, жаждущие превзойти вездесущего «AAA» и увековечить свои инициалы на первом месте таблицы рекордов, убивали время за автоматом всю свою жизнь. Ну а концовки, как правило, вообще не было — после определенного момента уровни начинали **повторяться** в усложненном режиме. Играли на очки или до тех пор, пока не заглохнет автомат/игрока.

Что же в этом особенного, спросит пытливый школьник? Того, что в то время не было других игр. Нельзя было купить пакет бонусов, чтобы облегчить прохождение. Не было ни 3д-графики, ни ачивментов, и даже мультиплеер, если и присутствовал, не всегда позволял играть двум людям одновременно. Второму игроку приходилось дожидаться, пока первый сольёт, затем наступала его очередь, и так по кругу. Если одним из участников забега был профи, у другого был неиллюзорный шанс так никогда и не дожидаться, что его пустят поиграть. Так-то!

Nintendo и продолжение пути к успеху

Одним из первых успехов на консольном поприще стала портативная игровая система Game & Watch — та самая, незабвенной памяти «**Электроника**», о которой мечтали советские мальчишки. Наши инженеры вежливо позаимствовали концепцию у япошек, авторство же принадлежит всё тому же Ёкою. По легенде, идея пришла к нему, когда он ехал на работу и увидел в вагоне человека, нажимающего со скуки на кнопки калькулятора. Ёкой решил развить этот способ времяпровождения во что-то более интересное, создав в 1980 году первую, пробную модель игрушки.

Строго говоря, каждый гейм'н'вотч являлся отдельной системой — в него была запрограммирована лишь одна конкретная игра, с заранее нарисованными на экране декорациями, подсвечивающимися в нужный момент. Но игр этих было очень много (наверное, даже больше, чем выходило у нас), и при желании можно было собрать себе нехилую коллекцию. Причем самый последний, 51-й образец выдавался не абы кому, а только победителям местного конкурса. Идею позже скомуниздили все кому не лень — выходили портативки от Konami с играми про **черепах-ниндзя**, от Tiger Electronics про **Соника**, от Тесто про пицца-котов, но все они уже не являлись гейм-н-вотчами в изначальном понимании.

Интересно, что гейм-н-вотч таки не был самой первой игровой системой от Нинтендо — до этого они делали и другие приставки, но о них сейчас помнит полтора японских динозавра.

Но главным достижением компании является восьмибитная приставка **Nintendo Entertainment System**, которую большая часть жителей этой страны знает и любит под именем Dendy. После пиздеца,

устроенного Atari на рынке видеоигр, NES произвела настолько разрывной эффект, что наверное, до сих пор держит рекорд по числу культурных отсылок. Цитаты из 8-битных игр можно встретить где угодно — от фильмов и комиксов до современных [йоба](#)-шедевров. Это ваше инди в основном тоже производится с оглядкой на графику и возможности NES (реже — [спектрум](#) или геймбой), пытаясь косить под олдскул как внешне, так и по содержанию.

В 1985 году, как гром среди ясного неба, выходит Super Mario Bros. и становится революцией как в жанре, так и в индустрии вообще. Попытки создать платформер были и до этого (в том числе от самой Nintendo), но никто еще не делал ничего похожего на «[Супер Марио](#)».

В игре было невиданное доселе количество секретов, тонны уровней, и повышенная реиграбельность. Марио спасал принцессу, после чего сразу бежал обратно, на самый первый уровень, проходить всё по второму кругу (с усложнениями). А самое главное — тут был поистине неисчерпаемый потенциал для задротства. Можно было проходить игру множество раз и всё равно открывать в ней что-то новое. Причём, этим занимаются и сейчас.

SMB не просто задала направление в жанре, а стала одной из самых популярных и [значимых](#) видеоигр ever. Чтобы в этом убедиться, достаточно просто погуглить, и на вас вывалятся миллионы хаков, летсплеев, спидранов, не говоря уж о воспроизведении разнообразных багов и глюков, которые доставляют не меньше, чем сама игра.

В Nintendo почувяли хруст денег и начали потихоньку выпускать продолжения. Делать полноценный сиквел уже было необязательно — достаточно было просто взять любую игру, вклеить туда усатый хлебальник и продажи, как по волшебству, начинали расти. Но конечно, на одних грибах и черепахах нельзя было выезжать вечно. Благо что свежих идей тогда ещё хватало, и пару лет спустя появились [The Legend of Zelda](#) и Metroid. Первая открыла новую веху в жанре RPG, а вторая позже станет едва ли не именем нарицательным для отдельного сорта экшенов. В обеих играх был широкий мир и постепенная прокачка — найденные где-нибудь в жопе апгрейды открывали путь к другим, недоступным ранее зонам и подземельям. В Метроиде до кучи можно было раздеть героиню до купальника и побегать в таком виде, стреляя по аalienам. Ну и разумеется, секреты! Увы, если про первую знают достаточно многие благодаря тому же [Itpedia](#), то про Metroid и по сей день известно лишь [3,5](#).

Нетрудно догадаться, что ничего более интересного в этих жанрах на тот момент просто не существовало, а Нин просто вовремя заняла нужные позиции. Всё это принесло и до сих пор приносит компании ту популярность, на которой она держится.

А вот с сиквелами как-то не заладилось. Super Mario Bros 2, та, что известна на Западе и в этой стране, была перепилена из совершенно другой игры и впоследствии вычеркнута из канона (*спойлер*: из концовки мы узнаём, что это был сон Марио). Оригинальная же вторая часть, которая «Lost Levels», вышла только в Японии по причине жопоразрывной сложности и малого количества нововведений. Legend of Zelda II тоже подверглась нападкам из-за неоправданно высокого уровня хардкора, но ещё больше из-за того, что частично мутировала в платформер. Про Metroid II вообще никто нахрен не слышал, по той причине, что вышла она эксклюзивно для монохромного Game Boy^[1]. Ну а со Star Fox 2 даже заморачиваться не стали, просто взяли и не выпустили. Ныне игра существует на SNES Classic Mini.

Впрочем, все серии, пережившие «двойку» в названии, сейчас вполне себе живы и регулярно пополняются новыми частями.

Nintendo и её люди

В Nintendo работает много людей, но есть лишь несколько человек, при упоминании имён которых вы можете заставить практически любого фаната содрогнуться в блаженном трепете. Не считая создателя серии [Kirby](#) и продюсера Super Smash Bros, Масахиро Сакурая, а также родоначальника серии [Pokemon](#) Сатоси Тадзири, публике широко известны следующие личности:

Гумпей Ёкой — человек и паролог. Придумал практически всё, чем сейчас известна Nintendo. К сожалению, в 1997 году был выпитен грузовиком, и с тех пор ничего больше не придумывает.

Сигеру Миямото — батя Марио и Линка. Начинал, как ассистент Йокоя, потом продвинулся до дизайнера к игре Donkey Kong, а ныне стал директором. Один из главных богов в пантеоне [мариобоев](#), так как именно под его заботливым надзором игры проходят контроль качества.

Сатору Ивата — Главдиректор Нинтендо, мелькает в основном на разных презентациях. Породил фразу «Please Understand» и одно полу-меметичное видео с бананом, от которого в свою очередь, отпочковалось N-ное количество ремиксов. 11 июля 2015 года, принял ислам, от рака желчных протоков. Nintendo не растерялась и почти сразу выкатила бэкап-копию по имени Сатору Сибата. Правда, на публике он светится куда меньше.

[REGGIE VS IWATA \(Nintendo E3 2014\)](#)
Реджи огребаёт
[MEGA64 INFILTRATES NINTENDO \(E3 2014 ANNOUNCEMENTS\) - Mega64](#)
Слава роботам!
[Satoru Iwata goes bananas!](#)
[Sakurai is a Master Troll!](#)
Сакураи троллит фанатов (фан-видео)
[Real Pikachu Voice Actress Ikue Otani With Subtitles](#)
С одной стороны — женщина, а с другой — Пикачу

Реджи Физ-Эмей — Реджинатор. Глава американского отделения Nintendo со внешностью и телосложением анального угнетателя. Человек-мемобразователь. Был отпизжен Иватой на презентации Nintendo для E3 2014. В начале 2019 покинул свой пост, чтобы проводить больше времени с семьёй. При этом передал бразды правления челу по имени Даг [Боузер](#), что немедленно вызвало водопад шуток, в том числе и от самой Nintendo. ЧСХ, у Боузера-настоящего обнаружилась фотка, где плюшевые Марио и Луиджи сидят связанными на полке... WAIT, OH SHI-

Также Реджи перед уходом ухитрился вызвать полушутливый срач в интернетах, продемонстрировав своё рабочее место. Кресло, в котором он сидел все эти годы, было произведено высококлассным производителем, поставляющим сиденья исключительно для бизнесменов хай-класса. Однако пользователей возмутило, что глава американского отделения 20 лет ютился на самой бюджетной из всех моделей кресел. Более того, с уходом Физ-Эмея то же самое кресло перешло Боузеру. Как подметил один пользователь: "на этом этапе это уже не кресло, а трон".

Nintendo vs. Sega

Конец восьмидесятых. Расцвет молодежной культуры. Pepsi, игры и рок-н-ролл. В эти славные времена, два расовых японских гиганта игровой индустрии пытались поделить рынок и люто, бешено ненавидели друг друга.

Sega, у которой была своя восьмибитка Master System и ничем не примечательные игры про Алекса Кидда, обосралась кирпичами, увидев, как идут дела у Nintendo. Те успели отжать уже 80% потребительской аудитории при помощи NES, и пора было что-то делать. Так как «семейная» политика уже была заезжена всеми от и до, решили пойти от обратного. Sega нанесла удар по конкуренту, выпустив 16-битную Genesis (или [Mega Drive](#), как её у нас знают). Приставка позиционировалась, как развлечение для реальных пацанов, хотя вплоть до 1990 года на ней было [не во что играть](#). Затем, мало-помалу, начали появляться приличные эксклюзивы, вроде игр о [Соники](#), и вместе с ними появился повод бычить на других, с целью насаждения своего авторитета. В рекламных роликах консолей от Сеги в открытую заявлялось, что консоли Нинтендо — говно, игры у них — дважды говно, и вообще, чёрный цвет круче и [втрое быстрее](#). Реклама заканчивалась меметичной фразой «Genesis Does What Nintendon't». Таким образом, Sega пыталась проникнуть в мозг наивного потребителя, чтобы заставить его покупать только у них.

Нинтендо сперва молча терпела всё это безобразие, поскольку ответить было нечем — восьмибитная NES, при всем богатстве игровой библиотеки, уже не удовлетворяла запросы тогдашних [графдрочеров](#). Окончательно заебавшись к концу 1991, выкатила [SNES](#), дав залп игрой Donkey Kong Country. К рекламе прикрутили едкий слоган «Nintendo is what Genesisn't». Консоль разошлась почти сразу же, очереди в магазинах были такие, какие сейчас собираются перед выходом нового айфона.

[Genesis does what Nintendon't!](#)

Таки does, но не во всём

Sega, чувствуя, что её озалупливают, начала прибегать к откровенно дешевым уловкам, вроде «Blast Processing». Суть была такой — пользователю в рекламе Genesis впаривалось наличие некой охуительной фишки, которой нет и не будет у консоли конкурента. О том, что это за фишка, что она делает и какую ценность имеет, никто и нигде не объяснял, но если ты не лох, и не хотел играть на лоховской консоли — обязан был купить «Сегу». Первое время худо-бедно работало, но от полного поражения уже не спасало. В итоге Нин сумела перетянуть на свою сторону большую часть аудитории, и победила по всем фронтам. Sega же оскорблённо заткнулась и уползла в свою пещеру конструировать адекватный ответ, [сперва один, потом второй](#), после чего пулей скатилась в говно. На сегодняшний день Нинка, как выпускала консоли, так и выпускает, а Sega всё больше укорачивается; в феврале 2015 американское отделение переехало в душный офис в Калифорнии, [выкинув при этом на жару](#) 300 своих сотрудников.

Стоит заметить, что на территории пост-совка ситуация была совершенно другая. Владелец «Сеги», само собой, стоял куда выше, чем владелец какой-то зачуханной восьмибитки, но лишь потому, что почти никто не знал о существовании SNES (пираты не занимались её подделыванием ввиду сложностей по технической части, а оригиналы стоили очень дорого). Соответственно, срач на тему «чья 16 бит круче» раздувать было попросту не из чего.

Также, обе компании оказались достаточно талантливы для того, чтобы кредит доверия со стороны игроков не иссяк к ним по сей день. Фаны Сеги до сих пор верят, что их светоч выпустит в один день новую игровую консоль, ну а фаны сабжа заигрываются в новые эксклюзивы и приносят в жертву свои кошельки.

Nintendo и пираты

[По некому стечению обстоятельств](#), Нин вплоть до недавнего времени забивала и смотрела на эту страну как на пустое место. Жители страны отвечали ей тем же, и в сознании широких масс слово на букву Н до сих пор ассоциируется с денди или, в лучшем случае, со SNES и геймбоем. Более того, в Рашке до сих пор проблематично купить что-то от Нинтендо — игры и аксессуары продаются лишь в более-менее крупных торговых точках твоего Мухосранска, про раритеты же можно сразу забыть.

Примечателен тот факт, что про Марио в нашей стране знают все, про Зельду — лишь немногие, а про Метроид неизвестно вообще почти никому. А все три серии, тем временем, являются культовыми на Западе, и не знать их, для тамошнего задрота — позор. У нас такая ситуация произошла оттого, что игры про Марио вкладывались в каждую коробку с этими вашими Dendy, Subor'ами, Simba's'ами и прочими Lifa'ми, тогда как Зельды не было ни у кого, и выпускали ли её пираты вообще — науке неизвестно. **Покемоны** же, для жителя этой страны, в первую очередь — мультсериал, а то, что сделан он был по не менее значимым играм, ему как-то всё равно. Он в детстве в них не играл, а сейчас уже поздно.

Но, время стиплеров и ньюгеймов прошло. С недавних пор у нас вполне себе существует официальное представительство компании (имеющее партнерку с «Новым диском» и всякие магазинчики среднего пошиба). Цены на видеоигры, естественно, ничуть не меньше, чем у каких-нибудь там Sony или Microsoft, так что привыкшие к халявным китайским картриджам товарищи будут знатно разочарованы, и скорее всего пойдут играть во что-нибудь другое на своей старой «Лифе».

Nintendo и её фейлы

За свою богатую историю, Нинтендо (впрочем, как и любая другая компания) не смогла бы обойтись без былинных провалов, даже несмотря на всю свою гениальность.

Восьмидесятые и девяностые, помимо всего прочего, были эпохой экспериментов. Все вокруг стремились что-то изобретать, продавать и чем-то привлекать аудиторию. По этой причине создавалось большое количество мультсериалов и игрушек на основе популярных франчайзов. Иногда наоборот — по линейке фигурок каких-нибудь **Бэтманов** или Мумий делали мультсериал. Неизвестно, куда смотрела Нинтендо, когда давала добро на использование своих персонажей, но в результате почти вся экранная продукция по мотивам их игр представляет собой дешевый ширпотреб, сделанный какими-то индусами за бутерброд с маслом. Впрочем, поскольку ничего другого тогда опять же не было, зрителю приходилось терзать себя просмотром и делать вид, что нравится.

Сторонние разработчики, по неподтвержденным данным, просто ненавидели работать с Нинтендо, из-за тех условий, которые им ставили. Если ты собирался выпускать что-то на их платформе, нельзя было делать больше пяти игр в год, плюс каждая игра была обязана пройти контроль качества и получить знаменитую «Seal of Nintendo's quality», чтобы выйти в продажу. Условие это, опять же, было для того, чтобы не повторить судьбу Atari и спасти рынок от засилия неиграбельного УГ. Как мы сейчас видим, это не сильно помогло: примерно 20% от общего числа игр для NES этим самым УГ и является. Но могло быть и хуже, наверно?

Крупной неудачей стал Virtual Boy. Несуразный телевизор на подставке-треноге, в который нужно было смотреть впрытык, чтобы разглядеть там 3д на чёрно-красном фоне. Проблемы начинались уже с дизайна: консоль была громоздкой и плохо вписывалась в интерьер комнаты; в неё было неудобно играть — нужно было вплотную придвинуть лицо к экрану, при этом держа в руках джойстик и стараясь не уронить сам аппарат. Наконец, от обилия черно-красного начинали болеть глаза, и долго сидеть за этим чудом враждебной техники было невозможно. Всего было выпущено около 30 игр, после чего Virtual Boy бесславно загнулся. А между тем, это был всего лишь выпущенный не в то время и не в том виде Oculus Rift, который нынче успешно прошел кампанию на кикстартере и усиленно допиливается. Вместо тонких ножек можно было попросту приделать к Virtual Boy ремешок, и немного ужать в размерах, сделав из него вполне неплохие очки виртуальной реальности. Правда, от рака глаз это всё равно бы не спасло.

Дальше была Nintendo 64. Спорная консоль. Вроде бы и провал, но вроде и нет. Библиотека игр — очень вкусная, особенно для любителей платформеров, которых было очень много. Были порты больших игр, Resident Evil 2, **Doom**, **Starcraft** (!!!), и многое другое.

После этого был ещё **Gamecube**, который в чём-то повторил судьбу N64, являясь одновременно очень удачной с точки зрения потребителя консолью и абсолютно бесперспективной с точки зрения продаж.

Последним на данный момент (2018) фейлом Nintendo стала консоль Wii U, причиной провала которой можно назвать точно ту же, по которой провалился GameCube, который провалился так же, как и N64. Плюс дорогое производство (тех же самых геймпадов со встроенным экраном), начавшее уже через пару лет с момента выпуска консольки делать производство одной не особо выгодным. В итоге нынешняя Switch сумела обойти её по продажам за свой первый год.

В последнее время идёт сильное **оказуливание** игровой продукции. Нинтендо, уже много лет ратующая за игры «для всей семьи», вдруг решила, что вашей двухсотлетней бабке или маленькому брату будет сложно играть в нового Марио, отчего и без того незатейливый геймплей становится уже совсем детским. К примеру, если несколько раз подряд погибнуть на одном и том же уровне, рядом появится блок, дающий абсолютное и вечное бессмертие в течении целого уровня. Просто беги вперёд, только в пропасти не падай. Сама идея далеко не новая, и насильно облегчать игру никто не заставляет, но всё же, некоторых очень печалит тот факт, что Нинка всё больше скатывается в детство.

Nintendo и хейтеры

Как и у всякой компании, у Нин есть не только свой собственный фанклуб, но и толпа ненавистников,

всячески [желающая ей поскорее сдохнуть](#). В основном это приверженцы других игровых религий, которым не нравятся Nintendo-консоли, ибо там все яркое, детское и без мульти киллов, а ещё плохой графон и слабое железо. Есть впрочем, и более адекватные люди, которых засилие Марио-игр попросту утомляет. Такие личности считают Нинтендо сектой, а её обожателей — адептами, которые готовы выложиться дочиста за вторичную и неинтересную игру с символикой итальянского водопроводчика. Что отчасти справедливо, ибо компания с давних пор и без зазрения совести занимается беспощадным форсом своих маскотов везде, где только ей позволяют. В какой-то момент начинаешь действительно от этого уставать.

В компании очень строгие правила на распространение своих игр и персонажей. Все официальные игры о Марио выходят ТОЛЬКО на их собственных консолях и нигде больше. Отметились они также выраженным (но пока безуспешным) стремлением запретить все видео на Ютубе с летсплеями/футаджами игр для их игровых систем, а также все ROM'ы (копии игр для запуска на эмуляторах) и всё-всё-всё, что хоть как-то ущемляет [права собственности](#). Из-за этого бытует мнение, что Нинтендо относится ко всем, как к говну, хотя на самом-то деле, с такой политикой ей должно быть крайне непросто бороться за выживание в современном мире. Вот и борется, как может.

Nintendo и мемы

На самом деле, компания сама один большой мем, а выпускаемые ею игры разродились таким количеством под-мемчиков, цитируемых отовсюду и везде, что все их перечислять попросту не имеет смысла. Поэтому в данном абзаце перечислены лишь те мемы, которые неким боком относятся к самой Nintendo.

**Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.**



My body is ready

Фраза, которую сказал Реджи в 2007 году, представляя новую игру про фитнес. Мариобоям она так понравилась, что теперь они употребляют её, когда намекают о своём желании поскорее попробовать что-нибудь из ещё не вышедших продуктов Nintendo. Кроме того, мем вышел за рамки сообщества и отправился в свободное плавание, так что теперь людей, чьи тела к чему-нибудь готовы, можно встретить где угодно. Ещё фразу произносит один из противников в Pokemon X/Y, ближе к концу игры.

Иногда встречаются вариации: «My body is not ready» (в отношении чего-либо, что наоборот, не ждут или того, что было анонсировано [ВНЕЗАПНО](#)) и «My body is Reggie».



I feel just like a Purple Pikmin

Снова Реджи. Пикмины — герои одноименной видеоигры, сочетающей в себе элементы стратегии и RPG. А фиолетовые пикмины, соответственно — наиболее сильный класс юнитов, который не отличается высокой скоростью, но может таскать на себе тяжести вдвое большие, чем пикмины других цветов. Вкупе с телосложением оратора, фраза символизирует.



Вообще, Физ-Эмей является рекордсменом по числу доставляющих фразочек среди сотрудников Нинтендо. Выступая впервые на E3 2004, он сказал дословно следующее «I'm about kicking ass, about taking names, but we're making games». Кому и зачем Реджинатор собирался надрать жопы, осталось неясным, но скорее всего, это были нечестивые [сонибои](#) и [биллифаги](#), которые кидаются говном в Нинку. Так что если ты, читатель, вдруг принадлежишь ко вражескому лагерю, опасайся гнева Его!



В 2014 Реджи снова пообещал вернуться и раздать фиников всем, кто не согласен, в игре Super Smash Bros. на 3DS. Ныне присутствует в ней, как эксклюзивный боец.

Please Understand

Фраза за авторством Иваты. Используется им, как [универсальный ответ](#) по любому поводу. Наибольшую популярность приобрела после очередного Nintendo Direct и проблем с выходом софтины PokeBank, которая позволяла перенести покемонов из прошлого поколения в новую часть. Кроме того, Ивата в совершенстве владеет разговорным [английским](#), чем несказанно забавляет англоязычных пользователей. Ролики с его участием были замиксованы в различных музыкальных пародиях.



X Confirmed

Изначально — инструмент легкого троллинга покефагов. Через несколько лет после выхода Pokemon Ruby/Sapphire, стали подниматься слухи о грядущем ремейке. Фаны нашли закономерность между выходом переизданий (раз в десятилетие), и стали искать «намеки» на создание ремейка в играх пятого поколения. Ничего не напоминает? В итоге, фраза «Hoenn Confirmed» (Хоэнн — один из игровых регионов, по которому путешествует герой) стала средством простебать этих самых фанов, которые ищут то, чего нет. В дальнейшем вместо Хоэнна стали подставлять всё, что угодно. Покетреды часто сопровождаются шутками про трубы (trumpets, муз. инструмент); связано это с тем, что большая часть саундтрека к Pokemon Ruby/Sapphire содержит партии **валторн**, которых неграмотные юзеры путают с трубами. ЧСХ, ремейк всё-таки вышел на 3DS, и в определенном смысле, мем стал пророчеством, исполнив сам себя.

Hype Train

Поезд, на котором катаются все без исключения главнюки Нинтенды. Топливом для него служит исключительно обожание и фанатское золото. Появление мема связано с ежегодным ажиотажем перед выходом многих релизов. Вокруг новых анонсов (которые, надо сказать, Nintendo умеет делать эпичными) то и дело кипят нешуточные страсти.

It Prints money!!

Фраза стала популярна после выхода флеш-видео The Decline of Gaming 2. В нём пародировалась реклама игровой системы Nintendo DS, где в числе прочих достоинств консоли было упомянуто то, что она печатает деньги.

Важно помнить, что Нинка, как и любая другая корпорация — ни что иное, как огромный концерн по сбору доходов. Как предприятие, они заинтересованы в твоём бабле, анон, даже если делают для тебя хорошие игры. Соответственно, всё, что они выпускают, по умолчанию имеет встроенный печатный станок, выпускающий деньги.

Nintendium

Загадочный сплав, из которого, по легенде, состоят все нинтендовские консоли **как минимум наполовину**. Первоисточником слухов послужило видео с одной из консолек, пережившей бомбардировку во время войны в Персидском заливе. Дальнейшему распространению поспособствовали различные видео; вдохновленные оригиналом владельцы Геймбоев жгли эти консоли, пихали в микроволновку и всяческими способами стремились уничтожить. Но даже убитый в хлам Геймбой, с оплавленным экраном и раздробленным до состояния пластиковой каши корпусом, всё равно каким-то чудом продолжал работать и запускать игры. **В наше время так не делают.**

Ещё один интересный факт — многие консоли и картриджи от Нин были сделаны из некачественной серой пластмассы, которая со временем желтела, окисляясь на воздухе. При определенной доле фантазии можно представить, как нинтениум добывают с безжизненных планет, где нет кислорода.

Nintendo и криптога

Так уж почему-то выходит, что во многих нинтендовских играх, за внешне дружелюбным и солнечным фасадом нет-нет, да и промелькнет нечто совсем недетское. Складывается впечатление, что яркий мир Марио скрывает от нас нечто ужасное, а тренеры покемонов зарывают трупы своих питомцев на обочине, подальше от любопытных глаз. Многочисленные крипипасты и размышления на эти темы только подливают масла в огонь.

Mario 64, первая трёхмерная игра в серии, и одна из первых игр, где Марио может утонуть под водой. Анимация смерти при этом выглядит довольно тревожно и нетипично для весёлой бродилки. Хотя по сути, даже сама возможность утонуть в марио-игре не вполне обычна. Так же на том подводном уровне, можно встретить врага по имени Unagi the Eel. Выглядит как огромный угорь с ртом, полным острых зубов. Если цапает Марио — оторвет ему башку. Здесь, ко всему прочему, нагоняет страху уровень развития графики того времени: из-за малого количества полигонов и текстур низкого разрешения, угорь выглядит весьма brutally.

Не обделены криптогой и более новые марио-игры. В New Super



Все на борт!



Гендиректора радуются успеху WiiU



Хрен сломаешь!

Mario Bros на DS сюжет начинается с того, что принцессу снова похищают, а Марио, пройдя первый замок, снова скидывает дракона в лаву. При этом с него красочно облезает мясо и остаются одни кости (которые впоследствии оживают при помощи [колдунства](#)). А в Super Mario Land 2 на Game Boy можно встретить врагов, похожих на обычных гумб, но одетых в хоккейные маски с воткнутыми в макушку окровавленными ножами. Зовут их «[J Son](#)».



На что я щас смотрю?

The Legend of Zelda так же имеет тёмные углы. Известнейший пример — Majora's Mask. Помимо того, что это самая мрачная и ссыкотная часть из всех Зельд, именно в ней встречается множество странных персонажей. Есть даже местный вариант [барнаклов](#). Ходят домыслы, что Линк в этой игре уже слегка [огероился](#) (после событий Ocarina of Time), и все события в игре происходят то ли в его видениях, то ли уже на том свете. А ещё, это важно: (*спойлер*: Бен тонет.)

На что я щас смотрю?



Уже не тот

Веселые и жизнерадостные покемоны, порой внезапно заставляют детишек задуматься о смерти. Там есть одно интересное место — Лавендер Таун. Город-кладбище, где хоронят погибших покемонов. Побродив по нему немного, можно узнать, почему покемон Кьюбон носит маску на морде (*спойлер*: мать Кьюбона умерла, и малыш надел на себя её череп, из тоски по ней). Город неисчислимое количество



[Lavender Town \(Original Japanese Version from Pokemon Red and Green\)](#)

раз упоминается в крипи-фан-творчестве. В FireRed/LeafGreen на одном из Семи Островов есть обелиск, воздвигнутый сидящим

Музыка, ставшая крипи-мемом

рядом тренером на могиле погибшего питомца — причём, судя по дизайну, он может быть сделан из тела самого покемона. В Pokemon X/Y есть пасхалка: в городе Lumiose, если несколько раз войти в лифт и выйти в одном из зданий, позади персонажа появится девочка-призрак. А на выходе из города в следующую локацию можно найти доску объявлений, на которой написано (*спойлер*: ПОМОГИТЕ). Сразу за этим местом находится дорога, где водятся покемоны призрачного типа, а по сторонам растыканы надгробия. И это ещё не учитывая то, что в ходе игры прямо всплывает ОМП, которое уже однажды превратило Калос в практически безжизненную пустыню и которое нехорошие дяди хотят снова раскошегарить - в этот раз, на весь мир. То же, что работает оно на жизнях покемонов, особо и не удивляет на фоне происходящего.

Уже не тот



В играх серии Animal Crossing присутствует персонаж по имени Resetti — крот-шахтёр, отвечающий за проблемы с сохранениями игры. При каждом своём появлении он настойчиво сообщает игроку, что тот ни в коем случае не должен нажимать «сброс» на консоли, выходить в меню или иным образом прерывать игру, если перед этим не сохранился. В разговоре периодически срывается и переходит на капс, а если игнорировать его или забывать сохранять игру, в конце концов пропишет нерадивому игроку [е-вертушки](#) какое-нибудь наказание (например, сотрет его сохранение или [нарисует черные провалы вместо глаз и рта](#)). Имеет брата, [которого зовет на помощь, если жертва продолжает упорствовать](#). Некоторых малолетних игроков этот персонаж пугал настолько, что волна кирпичей докатилась до офиса Nintendo. В Animal Crossing: City Folk Ресетти искренне недоумевает, почему его боятся, ведь он такой классный парень. А в New Leaf до определенного момента безработный и не проявляет активности.

Nintendo и правило 34

Хоть отбавляй. Принцесса Пич, к слову, считается некоторыми чуть ли не самой большой шлюхой среди видеоигровых героинь, уступая пожалуй лишь Ларе Крофт и Аде Вонг. Ну а лисица Кристал, дебютировавшая в одной из частей Star Fox, навечно вписала свой образ на иконостас [фурри-дрочеров](#); количество фан-арта с ней растёт в геометрической прогрессии.

См. также

- [NES](#)
- [Консоли](#)
- [Мариобой](#)
- [Марио](#)
- [Angry Video Game Nerd](#)

Примечания

1. ↑ Однако фанаты пытались запилить [римейк](#) для Intel/PC. Допилились. Через пару дней после выхода игры Нин выкатила заявление на нарушение авторских прав и вежливо попросила удалить все ссылки на скачку и вообще сделать вид, что ремейка никогда не было. А секрет прост: на E3 2017 Нинтендо представила собственный ремейк Metroid 2 для Nintendo 3DS, с поддержкой Amiibo и 2.5D-графикой.



Пиратство

1C Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore
Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoName One Piece P2P Rapidshare RGHost
Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Вarez Горбушка
Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет
Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулхацкер Либрусек Линукс
Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых
Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации
Русский щит Сомалийские пираты Таблетка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка
Яблочник



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[urban:Nintendo](#) [tv:Nintendo](#) [en.w:Nintendo](#) [w:Nintendo](#)