

Yandere Simulator — Lurkmore

Внимание! Статья-детектор!



Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый **butthurt**. Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы — **YandereDev**.

Осторожно! Шок-контент!



Ниже расположено зашкаливающее количество расчленённых школьников, высокомерия и омерзительнейшего говнокода. Настоятельно рекомендуется отогнать от экрана беременных женщин и детей, а также **особо впечатлительных животных**. За последствия, вызванные чтением и просмотром, ответственности не несём!

Yandere Simulator (рус. *Симулятор Яндере*) — инди-игра, посвящённая жизни типичной **японской школьницы** и её тяжёлой борьбе за свою любовь, ради которой она готова переступить через тела. В **прямом смысле**. Была порождена в треде 4chan «What's your dream game?» в далёком 2012 году, где некий анон под ником YandereDev предложил свою концепцию игры про **яндере-хитмана** и, встретив одобрение среди Анонимуса, принялся за воплощение идеи в жизнь. Игра получила известность в 2015 году стараниями **летсплейщиков**, но скатилась в долгострой и была бы быстро всеми забыта, если бы не серия крайне меметичных срачей вокруг её главного и де-юре единственного разработчика, вытолкнувшая проект обратно в медиа-поле в 2018 году.

Суть

У старшеклассницы по имени **Аяно Аиси** (aka Yandere-chan) есть **некий врожденный недуг** — она **не способна нормально испытывать эмоции**. И так бы она и **мучилась** наслаждалась этой проблемой, если бы в один прекрасный день по абсолютной случайности ей не приглянулся один **ОЯШ** — **Таро Ямада** (он же Семпай), светлый лик которого наконец пробудил в ней чувства, да вот незадача: суженый таки унаследовал ген протагониста, благодаря чему отбоя от представительниц противоположного пола у него нет. Теперь задача Аяно — взять дело в свои руки и под мудрым руководством игрока избавиться от конкуренток, желательно **насовсем**. Тем не менее, полностью закосплеить небезызвестные события в школе «Колумбайн» не получится:

- Учителя, студсовет и директор таки могут скрутить неосторожную маньячку и сдать в ментовку, при этом даже обычные болванчики могут проявить социальную сознательность и позвонить в органы, либо попытаться героически задержать вас самостоятельно.
- В игре банально нет огнестрела (есть он только у некоторых форм, доступных с помощью читерского меню), что заметно ограничивает возможности.
- Убийство, увиденное Семпаем, ведет к мгновенному **геймверу**, так как убийцу он любить не может.

Дабы не превращать игру целиком в аниме-аналог **Manhunt**, игроку, помимо выпиливания школьников, предлагается делать ещё много чего, включая следующие непотребства:

- Ходить на уроки и записываться в клубы, прокачивая новыки и получая полезные плюшки.
- Заниматься социализацией и **подниматься в глазах** одноклассников.
- Собирать слухи о происходящем в школе.
- Фотографировать одноклассниц и их **труселя** в обмен на инфу.
- Воровать чужие мобилки**.
- Зарабатывать деньги на подработке.
- Приносить в жертву людей, чтобы выпросить силу у потусторонней **НЁХ**.
- Щелкать** Заразительно хохотать для снятия стресса и поправки душевного здоровья, вызывая глубокое недоумение у окружающих.
- А ещё дома на консольке можно поиграть в клон **Toxo**.

И... собственно, все. Так как сюжетного режима в игре всё ещё нет, игрок вынужден либо развлекать себя сам, либо выполнять «челленджи» по убийству и проходить «режим миссий». К 2015 уже было обкатано несколько билдов игры, включая актуальный debug-sandbox режим, который постоянно допиливается по сей день. К слову, автор с самого начала заявлял, что пол семпая **можно будет выбрать**, превращая историю в **юри-трэш**. Спустя годы многострадальной разработки фичу даже вроде как ввели, но далее, чем реализация очередной свистелки-перделки, в этом направлении **так ничего и не было сделано**.

Популярность

Популярность игры предопределил сам рост

DO YOU LOVE ME, SENPAI? |



Промо-арт с главной героиней, концентрирующий суть



Согласно [статистике](#), аудитория состоит в основном таки из неофитов-анимешников, а также просто мимокрокодиливших ньюфагов и любителей.

Согласно [статистике](#), аудитория состоит в основном таки из неофитов-анимешников, а также просто мимокрокодиливших ньюфагов и любителей.



Типичный геймплей сферического клона в вакууме.

Типичный геймплей сферического клона в вакууме.



Тоховец, займей свою вайфу прямо

популярности [летсплеев](#), пик которого пришёлся как раз на 2015-й. Отдельно стояли пародийные симуляторы, высмеивающие симуляторы погрузчика, [дворника](#), [фермера](#), эвакуатора и других крайне интересных вещей, созданные сумрачными тевтонскими гениями. Первопроходцем стал буквально симулятор лифта Skyscraper Simulator, вышедший в 2010-м, но по-настоящему жанр стал популярен после выхода Goat Simulator, где таки можно было **развлекаться** и делать весёлые шуточки. Сабж же, сочетающий в себе жанр как раз такого пародийного симулятора и [бурятские мультики](#), постепенно проникающие в [массовую культуру](#), а также непознано намекающий на [ультранасилие](#), привлёк внимание известных летсплейщиков вроде [Пьюдипая](#) и Маркиплаера, за которыми, почуяв [профит](#), устремились остальные, распространяя весть о проекте среди аудитории, что и принесло игре первых фанатов, сформировавших своё сообщество, которое хоть и не стало огромным, но все же обеспечило игре дальнейшую жизнь.

Сама же аудитория игры крайне неоднородная ввиду разных взглядов на основную концепцию игры. Одни восхваляют игру, всячески поддерживают разработчика YandereDev или же просто не хотят вникать во внутреннюю кухню. Фанатов можно найти на [Официальных™](#) ресурсах, типа Reddit, Tumblr, Discord, и самобытных фан-группах. Другие же всячески поносят YandereDev, его направление и отношение как к проекту, так и к собственной аудитории, хотя и восхваляют саму концепцию игры. Обитают в неофициальных сообществах, либо собираются вокруг популярных критиков с ТыТрубы, благо за несколько лет их нашлось немало. У игры также есть и русские фанаты, но найти их можно разве что в недрах Вконтакта или основательно покопавшись в интернете. Тем не менее, русский язык — один из немногих, на который переведена официальная фандом-викия игры.

К слову о тех, кому противен YandereDev. Пока сабж неспешно разрабатывался, хитрые японцы успели показать свою Кузькину мать и выпустить [ответ YandereDev'y](#). Правда, пока только на [ведرويد](#). Правильно уловив чаяния [целевой аудитории](#), они сделали нечто GTA-подобное, добавив возможность устраивать треш, угар и чад кутежа из пушек, танков и даже чёрного вертолётца, ну и до кучи романсить одноклассников [и одноклассниц](#), а также использовать другие [фичи](#), которые уже есть в оригинальном Яндере Симуляторе и даже которых ещё нет! Очевидным минусом является, конечно, то, что такие игры сами по себе являются лишь бездушными песочницами и кроме откровенной колумбины, романа и пары мини-игр в них делать больше нечего. Стоит заметить, что не все поделки попадают под определение выше. Возникают и эпичные, почти что оригинальные клоны, такие как Watashi no Mono, но им посвящена отдельная драма. Впрочем, справедливости ради, андроид-клоны недалеко ушли от сабжа, а, возможно, в чём-то даже превзошли, о чём ниже.

YandereDev и драма вокруг разработки

Официально считается, что разработкой занимается только один человек, именуемый себя не иначе как YandereDev и работающий над игрой аж с 2014 года. Деанонимизация была проведена безболезненно им самим в интервью в далёком 2015-м, и теперь мы знаем, что его настоящее имя — Александр Стюарт Майен, родился он 30 июня 1988 года, живёт в Калифорнии и имеет [нездоровую зависимость](#) от розововолосых [доек](#). Доставляет «полное имя» сабжа: «[Её высочество](#), принцесса [Miuki Ubera Magnis Magna Asinum Et Capillum Roseum](#), наследница Королевства [Catgirl](#)». На нём лежат все главные аспекты игры, такие как режиссура, общий дизайн, программирование, добавление геймплейных особенностей и т.д. С остальным ему помогают энтузиасты, которых он сам называет «[волонтерами](#)». Все бы ничего, но на деле YandereDev оказался крайне [интересной личностью](#).

Исход с 4chan

В период вплоть до 2016 совместная работа YandereDev'a и /v/ над игрой шла в нормальном ключе. Анонимус [давал свое мнение насчет игры](#) и поставял волонтеров. YandereDev в ответ делал всю основную работу, не забывая клясться в верности Анону, [обещая никогда не создавать свой Патреон](#), а также рассказывать про молочные реки и кисельные берега, которые его ожидают. Однако вскоре добровольцы, поставявшие инсайды о разработке, вскрыли крайне нелицеприятные факты о YandereDev'e. Так впервые стало понятно, насколько [Поциент](#) неустойчив к критике, вскрылась его склонность к нытью на форумах и в целом крайне мудацкое поведение, в том числе по отношению к

Yandere Simulator #1

Практически все видео по игре выглядят именно так

одному из разработчиков Skullgirls под именем MikeZ. Все это в купе с ростом негатива со стороны YandereDev'a в тредах крайне резко ухудшило отношение Анонимуса. Летом 2016 года, когда фандом вне 4chan'a уже окончательно сформировался, YandereDev решил сжечь все мосты, разразившись перед этим гневным постом, в котором он долго и яростно посылал Анона на йух.

Бан на Твиче

Начиная с января 2016 года игра была добавлена в официальный список запрещенных к стримингу игр на платформе Twitch, якобы за нарушение правил сайта. Администрация при этом не назвала, какое конкретно нарушение стало причиной этого, посему тема все ещё открыта для спекуляции. Наиболее правдоподобной является версия, гласящая, что, поскольку большинство персонажей в игре являются по факту несовершеннолетними, то она по сути содержит убийства детей, что для прогрессивной стрим-площадки, на которой можно отхватить бан за слово «[книга](#)», не комифо. Ясно лишь то, что эта ситуация вызвала у YandereDev'a особо острый [butthurt](#).

Обвинения в педофилии

Примерно в это же время начали вскрываться весьма интересные подробности предыдущей деятельности Алекса. Оказалось, что до того, как стать YandereDev'ом, он уже успел «прославиться» как EvaXerphon. Вот, вероятно, неполный список его приключений, открытых благодарной общественностью:

- Рос Алекс как настоящий битард — после [издевательств в школе был переведён на домашнее обучение](#) в возрасте 12 лет и вернулся в человеческое общество только после поступления в колледж.
- За время своего хиккариства стал дико угарать по [Еве](#) (что, в принципе, угадывается по нику), да и в целом стал этакой потреблябдью по аниме и компьютерным играм.
- В 2005 году оправдывал небезызвестную Колумбину, заявив, что не видит ничего плохого, а три года спустя и вовсе сказал, что не прочь проверить подобное [со своими родителями](#). Отреагировал на ответы обеспокоенных форумчан лютой, бешеной ненавистью, да и в целом уже тогда показал себя как хуй, плюющий на интересы и мнение остальных.
- Имел стрим-канал, в котором уже тогда угадывался YandereDev: Алекс активно истерил, срывался на своих зрителей и [очень чутко реагировал](#) на любую критику.
- Выработал [лёгкую неприязнь](#) к женщинам за то, что те систематически не проявляли интереса к его персоне. Из-за громадных загонов по внешке скинул на суд общественности те самые фотки, которые были успешно подвергнуты форсу уже во время разработки Яндере Симулятора.
- На фоне вышеуказанного факта было интересно узнать о таких фетишах YandereDev'a как изнасилование женщин (в том числе публичное). Сам он при этом выдвигал заоблачные требования к своей потенциальной пассии:

«Я всегда хотел девушку, которая была бы юной, вела бы себя, **как ребёночек**, была бы женственна, невинна, наивна, **с детским характером**, чиста, несложна, проста, доверчива, вежлива, приятна, ласкова, любвеобильна, мила, уравновешена, **податлива...**»

— YandereDev в бытность EvaXerphon'ом

- Ну и, наконец, самое сладкое: мало того, что Алекс был фанатом изнасилований, так ещё и отличился как самый настоящий педофил. В далёком 2009 году наш персонаж в возрасте 21 года попытался развести свою 14-летнюю зрительницу на голые фотки и [вирт. ЧСХ](#), прuffy были [утеряны](#), но EvaXerphon [САМ подтвердил](#) не только факт получения нудесов, но и факт несовершеннолетия своей виртуальной партнёрши, видимо, искренне удивляясь, почему все увидели в этом что-то плохое и поспешили достать банхаммеры. Более того, в том самом далёком 2005-м наш герой также написал [фанфик](#) про изнасилование некоей 17-летней трян из игры Soulcalibur III.

Когда в период разработки Симулятора публике стали известны факты педофильского прошлого их любимого разработчика и посылались призывы [призвать Dev'a к ответу](#), тот выдал просто феерический ответ на Тамблере на сообщение одного из «критиков». Сам ответ назывался «Cleaning Up Misunderstandings»:

22 января [2016-го] некий индивид связалась со мной и поделилась своей критикой Яндере Симулятора. Судя по всему, она верит в то, что Яндере Симулятор содержит упоминания о «сексуальных связях» несовершеннолетних персонажей [либо персонажей, не достигших возраста согласия]...

...

...**возраст согласия разный в разных странах мира. В некоторых странах он составляет 20 лет. В других же всего 9.**

...

В этот момент я спросил её, почему она **демонизирует** педофилов. **Человек ведь не выбирает**



Таким видит его большинство.

Таким видит его большинство.



Нотариально заверенный скриншот того самого поста.

Нотариально заверенный скриншот того самого поста.

свою сексуальную ориентацию.

...

Я спросил у «Н», в чём разница между 18-летним и тем, кто на день моложе. Ведь нет никакой разницы между двумя людьми. ... Человек, которому 17 лет и 364 дня, ничем не отличается от человека, которому 18 лет.

...

По моему предположению, «Н» совершенно не умеет понимать текст, ведь я ей *только что* объяснил, что человек при достижении возраста согласия волшебным образом не оказывается «готов» к сексу...

Я указал, что есть многие люди, которым не исполнилось 18, у которых был сексуальный опыт без травмирования психики... Я попытался продвинуть другой способ решать, «готов» ли человек к сексу, например, тестирование, которое даёт «**лицензию на секс**».

...она спросила, **разрешил бы я 14-летнему иметь секс со взрослым**, если бы 14-летний получил «лицензию на секс»...

Очевидно, если тест даёт объективную оценку, готов ли человек к сексу, и человек прошёл такой тест, то человек объективно готов к сексу.

— *Часть текста, где обсуждается «критик», благоразумно опущена.*

Остаётся гадать, какие критерии по мнению YandereDev'a являются объективными показателями того, что у человека и пизда/хуй чешется, и мозг работает, но можно догадаться, что таковыми для пациента является (*спойлер*: возможность высылать взрослым дяденькам свои голые фотки. А как вы ещё хотели: историю пишут победители, а законы — лоббисты своих собственных тараканов в голове).

Бесконечная разработка

Избавившись от брезгливого Анонимуса, YandereDev продолжил работать над игрой, потихоньку добавляя все новые и новые фишки, правя баги и получая за это по 5000 баксов (!) в месяц с подачек фанбазы через Patreon. Заново нанятые волонтеры при этом видели с этих денег чуть более чем ништяк. По новому плану игра должна была выйти из альфы в 2017 году, после чего должна была произойти кампания на Kickstarter, сборы с которой покрыли бы дальнейшую разработку и шлифовку игры. Согласные с планом игроки принялись ждать, коротая время генерированием контента. Разработка же продолжала затягиваться, несмотря на многочисленные обещания выкатить первую соперницу вот уже совсем скоро.

Народ потихоньку терял терпение и требовал от разработчика пояснить, почему он так долго тянет. Ответом стало видео, в котором он в лучших традициях [Дим Юрича](#) сетовал на то, что **тупые малолетки**, не переставая, достают его по почте тупыми вопросами и предложениями, которые ему вообще не сдались. Несмотря на глупость сего аргумента, агрессивная тактика, призванная утихомирить фанатов, сработала, но не на 100%. Вслед за этим более разумные люди, наблюдавшие за проектом, начали ставить компетентность YandereDev'a под вопрос. Главную роль в этом сыграл код игры, увидев который, [Кармак](#) начал бы плакать кровью и ссать кипятком. Несуществующая структура, тривиальность и обилие копипасты явно выдают чьи-то **индусские корни**

Все советы по улучшению кода были благополучно отброшены:

"If" - Stuttering Obama Remix
featuring Trump

Краткий пересказ говнокода игры...

[The Horrific Yandere Simulator Coding | A Breakdown](#)

...и кратко о том, почему он — говно. Осторожно, англоязы!



Но ведь работает, да?

«Я уверен, что если бы настоящий программист увидел это [говоря по код], он бы спросил "Чувак, что за хуйню ты творишь?<...>" На что я бы ответил "У меня нет образования программиста, я просто делаю то, что работает. Конечно, это 27 строк вместо одной, но делают они тоже самое и пользователь никогда это не увидит." »

— *Поциент*

Тем не менее, проблема с кодом оказалась настолько серьезной, что в более новых обновлениях стали заметны критические дрыпы FPS, возникшие как раз из наихудшей оптимизации. Суть такова:

- В игре полно NPC, которые чем-то занимаются согласно распорядку дня: сидят на уроках, сидят в клубах и слоняются по коридорам в обед. Как же выглядит организация поведения отдельно взятого ученика? Таймер, который переключает расписание в нужный момент? Ха-ха.
- На деле болванчик задается вопросом: сколько сейчас времени? Восемь? Мне надо на урок. Полдень? Мне надо в столовую. Каждый, сука, кадр. Которых, вообще-то, должно быть не меньше 30 в секунду.
- И даже это сделано криво. Вместо единоразового запроса о текущем времени горе-школьник спрашивает у кода: сейчас восемь утра? Нет. Сейчас девять утра? Нет. Сейчас 10 утра? Нет. Какой вообще у меня id? И так по списку, пока наконец не доберется до нужной позиции в расписании. Ещё раз: каждый, сука, кадр. И делает это, к слову, **каждый** NPC, а их там несколько десятков. Не отдельный подкласс персонажей, который всё просчитывает и раздает инструкции. Каждый, блджд, NPC снабжен **одинаковой** программой размером с первый том «Войны и Мира». И это только касательно перемещения по локации и общих

занятий.

Неудивительно, что в результате любой неподготовленный «камень» уже на заходе в локацию с толпой народа начинал молить о пощаде. ЧСХ, на все возмущения по этому поводу YandereDev вновь включил Гоблина и посоветовал малолетним дебилам вырасти и заработать себе на игровые пекарни. Для игры [с графикой прямиком из 2008 года](#), ага. Интересы ради игроки проводили эксперимент и вырезали всех NPC на локации под чистую. И [что бы вы думали](#), игра резко переставала тормозить, а FPS взлетал до пары сотен.

Помимо кода был ряд и других проблем, вызвавших общественное негодование:

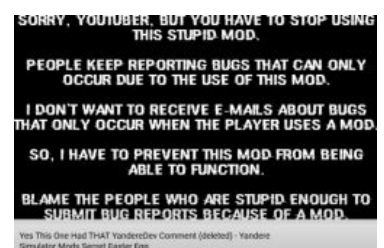
- Жалобы бывших волонтеров и художников на многочисленные обманы. Многие ВНЕЗАПНО обнаруживают свой контент в игре (за которую Dev какбэ получает деньги, пусть и в виде донатов) и официальных роликах без всяких разрешений, отчислений и даже упоминаний, но сделать ничего не могут, признавая, что YandereDev с лёгкостью может найти нужный предлог, а то и натравить на них [свою фанбазу](#). Известна история, как одна [тинейджер-тян](#), работавшая даже не за жрат, а на портфолио, обнаружив использование своего контента в одном из видео, публично запросила простое упоминание об авторстве, после чего получила от автора обвинения в чрезмерной реакции и чуть ли не саботаже.
- Как минимум один раз наш герой был пойман за руку на банальном и очень мелком воровстве: уворована была текстура травы на газоне.
- Время от времени ЯнДев, который постоянно клянётся и божится, что разработка ведётся 24/7 и перерывы принципиально не делаются, заявляет, что он устал и ~~мужух~~ и берет отпуск. Например, чтобы поиграть в только вышедший [Metal Gear Solid V](#). Казалось бы, что такого — всем нужно отдыхать. Только вот подобный подход (а ещё то, что он широко озвучивается) говорит о том, что наше всё совершенно не умеет грамотно организовать свою же рабочую неделю.
- YandereDev регулярно стримит на Twitch, как он играет в игры, очевидно, любые, кроме своей, которая запрещена. Стримы эти могут длиться до 5 часов, во время которых работа над игрой, ясное дело, не ведётся.
- Концентрация на добавлении тривиальных функций, пасхалок, ненужных механик, никак недвигающих прогресс над игрой вперед. Распределение приоритетов при этом идет хаотично. Так, например, функция сохранения и загрузки в нормальном виде появилась только весной 2020.
- На пасхалках стоит остановиться чуть подробнее. Почти всегда это были «режим игры <X>»: по нажатию кнопки (никак не скрываемой — под это дело было выделено отдельное меню) героиня мимикрировала под какого-то популярного на тот момент персонажа с соответствующим музыкальным сопровождением. Всё. И вот эта хуита, на которую тратились человекочасы, гордо выносилась в список фишек свежего билда.
- И добро, если бы работа велась над украшениями. Игра выглядит паршивенько, в лучшем случае как альфа-версия: освещения, считай, нет, теней глобальных тоже нет, никакого единого визуального стиля не наблюдается. И уже много лет так.
- Несмотря на то, что ролики YandereDev'a сопровождаются двумерными артами персонажей, которые явно рисуются специально волонтерами, вся графика игры состоит из чужих ассетов. В роли ГГ (основного символа игры, между прочим) и всех NPC — модели из платного комплекта Anime Style Characters от Game Asset Studio (всего 35 баксов и вы получаете симпатичную модельку с кучей одежды, скелетом для анимации, пачку самих анимаций, и всё это готовое для использования в Unity). Догадываетесь, сколько *своего* труда ЯнДевом было вложено в разработку? Самая детализированная и тяжеловесная модель (на секундочку, 5592 полигона) — *(спойлер: зубная щётка)* явно была утащена из какого-то набора для *фотореалистичного* рендера и крайне косолапо "оптимизирована".
- Механики, взятые из серий Hitman и Persona, плохо подходят друг другу на концептуальном уровне. Агент 47 посещал локации однократно, работу делал чисто, но не бесследно — недаром в идеале жертвы списывались на результат несчастного случая. Персона же про то, как ты в этой несчастной школе практически живёшь, посещая её изо дня в день. Все тебя в ней знают, и любое происшествие наделает шуму. Вот и получается скрепление противоречащих друг другу идеологий «Когда они разберутся, что к чему, я буду уже далеко» и «Не сри там, где ешь». Уместить такое в одну игру было бы тяжело даже опытным и именитым геймдизайнером^[1].

Все эти проблемы были отмечены Вождем как малозначимые. Зато в качестве крайне значительной проблемы он назвал письма фоннатов, прямо обвинив последних в саботаже разработки: по его словам, на проверку почты он порой [тратит 8-12 часов в день](#). Дошло до абсурда: как-то раз ЯнДев выложил очередное видео, где вместо рассказа про ход работы полчаса жаловался на завал корреспонденцией. Вдумайся, анонимус: человек тратил рабочее время (оплаченное, между прочим, деньгами с Патреона) чтобы запилить никому не нужный ролик о нехватке этого самого рабочего времени. Наверное это должно было вызвать какое-то сочувствие у публики, но это её только ещё больше разозлило.

Борьба с моддингом

Весной 2016-го YandereDev снова отличился историей с каким-то локальным ютубером, записавшим геймплейное видео Яндере Симулятора с использованием [сторонних модификаций](#). И вот в один прекрасный день при попытке зайти в игру сей человек получил чёрный экран с сообщением следующего содержания:

Мне жаль, ютубер, но тебе придётся прекратить использовать этот глупый мод.
Люди сообщают о багах, которые могут появиться только при использовании данного мода.
Я не хочу получать письма о багах, которые возникают только при использовании мода.
Поэтому мне пришлось сделать функционирование этого мода



Скриншот [ныне удалённого](#) [перезалива](#), на котором запечатлено сие эпичное сообщение

Вини тех, кто по своей глупости отправляет баг-репорты из-за мода.

— *Неглупый YandereDev*

После этого между обеими сторонами сего действия состоялся определённый диалог. Что он из себя представлял и какие аргументы в нём были использованы — тайна сия великая есть, однако вот каков был окончательный ответ от YandereDev:

Нет, ТЫ теперь можешь отъебаться.

Ты совершенно не понимаешь, о чём говоришь, ёбанный дебил.

Если что-то мешает разработке, то я удалю такое препятствие. Этот мод формировал препятствие в виде бесполезных баг-репортов, поэтому я заблокировал его KEM.

Можешь **засунуть свой член в улей**, если у тебя с этим какие-то проблемы, долбоёб.

— Он же

Объясняясь впоследствии за данный базар какому-то левому наблюдателю, YandereDev повторно назвал несчастного мудаком и предложил тому послать Dev'a в том же [направлении](#), в котором он сам послал его.

Срач на Викии

Уже на самых ранних стадиях разработки сабжа YandereDev, вместо того, чтобы, собственно, работать над игрой, занимался мониторингом фанатских ресурсов, в том числе и сайтов, созданных на платформе Wikia (ныне известной как Fandom), уже в 2015-м [написав](#) одному из фанатов на почту по поводу самой первой вики по Яндере Симулятору, что та чуть менее, чем полностью состоит из [некорректных фактов, не соответствующих истине](#). Впрочем, это был лишь первый звоночек к буре, разразившейся в августе 2016-го на другой вики, посвящённой [фанону](#) игры. Это был период времени, когда автор уже заработал себе определённую негативную славу после срачей на 4chan и многие точили на него зуб.

Не прошло и 15 минут с момента регистрации нашего героя на вики, как на его стене обсуждения появился комментарий, по всей видимости, **не слишком дружественного** тона, да ещё и в сопровождении какой-то жутко приватной картинки (скорее всего, с внешней разработчика, которую тот не очень любит). К сожалению, мы уже никогда не узнаем, как и куда посылали YandereDev'a, поскольку тот начал заниматься без пяти минут **вандализмом** и стёр данное сообщение. Это очень не понравилось администрации проекта, справедливо посчитавшей, что даже если там было оскорбление, то она должна была в этом убедиться и удалить самостоятельно, поэтому создатель вики выписал на его страницу аж целое ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ, на которое Dev лишь огрызнулся, заявив что-то в духе «хочу и удаляю». Когда же ему был дан тонкий намёк, что правила писаны как бы для всех, он выдал в кратком переводе следующее: «Ты — хуй и говно, и ты мне не нравишься», после чего снова удалил чьё-то сообщение и словил бан на сутки за какой-то сраный час пребывания на сайте. На следующий день уважаемый господин разработчик разразился очередной **пастой**, суть которой сводилась к следующим её словам в конце:



Пруфпик письма Алекса. В свете всех обстоятельств доставляет набросок говна на Legend'a в конце.

«Пресвятое говнище.

Ну и мусорная куча, а не коммьюнити.

Какое позорище устроил ваш администратор. »

— YandereDev

История между тем на этом не закончилась: уже через несколько часов после этого локалсрача YandereDev и предположительно кто-то из администрации списались друг с другом по почте, где автор игры, собственно, расставил все точки над ё и ясно дал понять, чем для него является коммьюнити его игры. Его контраргументы настолько эпичны, что заслуживают приведения в полном виде:

"ты пришёл на эту вики и стал оскорблять умственные способности её участников"

Если кто-то ведёт себя глупо, то я скажу, что он ведёт себя глупо. Если кто-то не хочет называться глупым, то он не должен себя глупо вести.

"Правила на этой вики в основном определяются голосованием её участников, не все они зависят от администрации и не все они достаточно чёткие"

Возможно, вам стоит переписать правила, чтобы сделать их более точными, и попросить комьюнити проголосовать за них.

"Если что-то находится в публичном доступе, оно не очень-то является приватным"

Идиотская логика. Если у кого-то утекут обнажённые фото, они *всё ещё* личные, потому что они *никогда не должны были* попасть в чужие руки.

...

"как будто тебе всё равно на тех фанатов, которые сидят на этой вики"

А мне и так насрать. Большинство из них — полные мудаки. Какое позорное, жалкое коммьюнити.

"Я бы хотел получить хоть какие-то извинения"

Мне нужно извиняться за то, что я посетил дерьмовое коммьюнити и заметил то, насколько оно говно? А как насчёт вместо этого забанить всех дерьмоголовых из вашего коммьюнити?

"Это правда оскорбляет много людей"

Если люди не хотят, чтобы их комьюнити называли дерьмом, то пусть не засирают своё комьюнити, чтобы разработчику игры не приходилось насмехаться над ними.

После того, как данная переписка попала в руки создателю вики [THELEGENDGIANTDAD](#)'у, который до этого более-менее пытался хоть как-то помочь поциенту, также списываясь с ним по почте и призывая людей его не троллить, тот окончательно забил болт и сказал в обсуждении: делайте, мол, с ним что хотите. YandereDev, собственно, [оставил](#) там своё последнее слово, заключающееся, как всегда, в том, что [все вокруг — неисправимые мудланы, один он мучается за веру](#). Всей этой историей он в очередной раз показал, что предпочитает [пиздеть](#), а не мешки ворочать.

Скандал с TinyBuild

Данной истории предшествовало очередное видеодушеизлияние на тему того, почему разработка игры слегка [затягивается](#). Поциент фирменным монотонным голосом доходчиво объяснил фоннатам, что, конечно, он бы мог заключить контракт со сторонней компанией, но жадные корпоративные пидоры хотят обобрать до нитки бедного YandereDev'a (именно так и сказал: хотят, суки, часть авторских прав в обмен на помощь деньгами и персоналом, а то и — о, ужас — привнести своё видение в разработку), да и вообще в этих ваших компаниях сидят одни мудаки. Однако ВНЕЗАПНО через некоторое время автор поведал, что не все компании такие плохие и что между ним и одной из таких хороших, годных (потому что конечно же она хорошая и годная, с другими наш просветленный и не знает) компаний ведутся переговоры.

А произошло вот что: в какой-то момент независимое издательство TinyBuild решило, что неплохо было бы помочь в выпуске игры, видя энтузиазм людей вокруг. Взвесив все за и против, YandereDev решил принять их предложение. По договору издательство должно было присылать к нему толковых программистов, которые бы переписали все скрипты в нормальный и оптимизированный вид. Переживавшие за программную составляющую уже вздохнули с облегчением, но не тут-то было!

Через некоторое время дошла весть, что код был переписан, вот только программист, им занимавшийся, был уволен, изменения не были добавлены, а контракт был разорван. По информации из многочисленных неофициальных источников, дело было так:

TinyBuild выписало человека для правки кода. Увидев, [с чем](#) ему придется работать, несчастный программист едва не разрыдался, но, как и полагается профи, собрал сопли в кулак и засел за разгребание говн. Угробив приличное количество времени, программист отчищает-таки авгиевы конюшни от бесконечных `elseif`'ов, задаёт структуру и вообще приводит дела в относительный порядок. Но наш герой YandereDev, увидев, что код теперь выглядит нормально, а следовательно, абсолютно для него непонятно, соображает, что обновлять его дальше он не сможет, потому как нихрена в полученной структуре не разбирается и не разберется. В принципе, можно было бы потратить часть денег с Патреона на найм того же программиста на постоянной основе, а самому заниматься режиссурой, художественной частью и общим контролем разработки. Но, видимо, разыграли [непомерное эго и жадность](#). В результате товарищ разраб прогнал программиста ссаной тряпкой, откатил код к милому сердцу билду версии «клубок проводов» и, сделав честные глаза, заявил, что «так было надо». Разумеется, TinyBuild покрутили пальцем у виска и поспешили от проекта отойти. Для справки, эта же контора занимается изданием на западе многострадального ремейка [«Мора»](#) (который потихоньку, но живёт), то есть люди там работают терпеливые, готовые закрывать глаза на некоторые закидоны со стороны разработчиков и помогать с возникающими проблемами.

Как водится, официально TinyBuild и YandereDev разбежались из за «творческих разногласий», что, конечно, никого в заблуждение не ввело. По итогам:

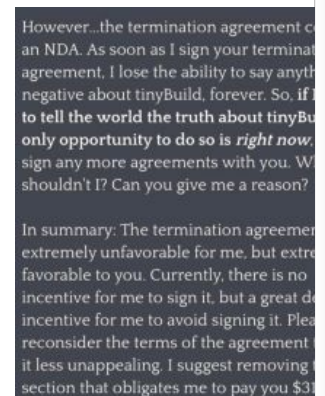
- Значительное количество времени было упущено (по разным оценкам, от нескольких недель до нескольких месяцев).
- Разработка не сдвинулась ни на шаг.
- ЯнДев замечательным образом укрепил свою негативную репутацию: теперь ни один нормальный издатель на километр не подойдет ни к нему лично, ни к проекту в целом.
- Было привлечено дополнительное внимание к собственно программной части игры, что породило пачку крайне едких видео на тему «Как не надо программировать: [советы самым маленьким](#)».
- Сам герой статьи, понятное дело, ведет себя как настоящий [д'Артаньян](#) и с гордым видом продолжает ковырять своё поделие.

Анальное огораживание и война с критиками



Господи! Помогите мне выжить среди этой смертной любви.

Господи! Помогите мне выжить среди этой смертной любви.



Из слитой переписки. Алекс недоволен, что в случае разрыва контракта **с его стороны** он должен будет возместить вложения.

Из слитой переписки. Алекс недоволен, что в случае разрыва контракта **с его стороны** он должен будет возместить вложения.



Ещё больше чем пелоток, YandereDev невзлюбил критику общественности, которой с каждым годом становилось всё больше, да и звучать она стала всё громче и громче. При этом сам YandereDev имел контроль разве что над комментариями на своей ТыТрубе. Все прочие страницы и разделы в социальных сетях, форумах и т. п. находились в распоряжении третьих лиц, которые были не против критики.

YandereDev не желал мириться с этим и потому постепенно начал подминать все информационные источники, забирая бразды правления себе и ставя в модерацию только своих лояльных приближенных. Самым громким случаем стала покупка сабреддита r/yandere_simulator, по слухам, обошедшаяся YandereDev'у в 3000 зеленых президентов. Впрочем, по признанию бывших админов, отдали они свою вотчину только когда поциент их окончательно заебал.

Захваченные таким образом сообщества объявлялись единственными [труЪ](#), и в них устанавливался суровый контроль над внутренним общением, так, любая критика, превышающая минимальный порог жёсткости и отсутствия аналитинга уважаемому разработчику, тут же обеспечивала неверным юзерам бан, как и любые попытки иронизировать на YandereDev'ом. Но, несмотря на все усилия, [эффект Стрейзанд](#) уже дал о себе знать... Думаете, автор пошёл на попятную? Не тут-то было! К 2020-му гайки в Официальном™ сабреддите закрутили настолько, что был безжалостно отмодерачен пост, в котором говорилось, что как-то неуважительно по отношению к умершим вводить [Корону-тян](#) в качестве одной из пасхалок.

Говно вновь упало на вентилятор в 2018 году, когда начали массово выходить видео, пересказывавшие все вышеописанное и даже больше. Справедливости ради стоит заметить, что годными являются разве что два-три, в то время как остальные просто переливали из пустого в порожнее. Тем не менее, их количества хватило, чтобы вызвать некоторый резонанс.

Когда ситуация стала совсем хреновой, YandereDev объявил, что все аргументы против него — [ЛПП](#), выделив под контраргументы [целый раздел](#) сайта. Ответы, как правило, состоят из обычного отрицания фактов по шаблону «No, I don't/I didn't/I'm not». Квинтэссенцией стал ролик длиной почти в двадцать три минуты, где он томным голосом, полным вселенской печали, объяснял, как людей, очень похожих на него, [обижают](#), причем просто так. Как итог, наиболее сердобольные фанаты кинулись жалеть кумира и закидывать его ещё большими подачками, а анти-фанаты принялись утирать слезы, правда, только от смеха.

Спидраны Discord-сервера

Абсолютно новая дисциплина [Специальной Олимпиады](#), получившая популярность в январе-феврале 2020 и заключающаяся в том, чтобы как можно быстрее словить словить удар [банхаммером](#), находясь на официальном Discord-сервере Yandere Simulator'a. Заключается в следующем:

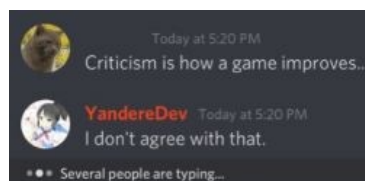
1. Выбываем приглашение на сервер
2. Достаем секундомер и запись
3. Залетаем на сервер
4. Вайпаем его неугодными макро (Чаще всего таковыми являются любые макро с лицом YandereDev'a)
5. Ловим бан
6. ?????
7. [PROFIT?](#)

Вся суть опять же в том, чтобы показать уровень абсурдности огораживания, дошедшей до того, что на сервере содержится целая команда [мочераторов](#) быстрого реагирования. Ситуацию данная кампания, правда, только ухудшила. Теперь на сервер можно было получить доступ лишь через донат на Twitch, либо введя уникальный пароль для победителей игрового «режима миссий». Это, тем не менее, не остановило некоторых «спидранеров», отправившихся ставить всё новые рекорды, благо тот самый пароль представлял из себя лишь шестизначное число, которое можно было легко подобрать написанной за три минуты программой, имитировавшей генерацию. Окончательно спорт помер, когда серверного бота переписали так, чтобы он автоматом кидал в бан за постинг неугодных фраз и макро. Мировой рекорд дисциплины — примерно три кадра. Такой [несокрушимый результат](#) был установлен совершенно случайно, спортсмен, решивший первый раз поучаствовать в забеге, поставил себе ник TheCumChalice. Однако ходят слухи, что подобные спидраны до сих пор проходят где-то ещё. Например, похожее можно проверить на стримах Алекса на Твиче (некоторые даже не скупятся тратить на донаты, чтобы огрести за публичную трансляцию радио «Свобода» в прямом эфире), а также под любым официальным видео на Ютубе, только в этом случае за секунды удаляется даже малейший намёк на критику.

#RIPYandereDev

Помните, выше упоминалось Watashi no Mono?

Watashi no Mono — игрушка в стиле Яндере Симулятора, сделанная небольшим фанатским коллективом, более чем наполовину состоящим из актёров озвучки, и дающая просраться оригинальному Яндере Симулятору настолько, что многие после первых же видео с внутриигровым геймплеем называли её тем самым Симулятором,



Суть ЯндереДева

[Yandere Simulator subreddit got HACKED](#)

Летом 2020 года народные умельцы таки смогли взломать купленный сабреддит и вернуть на него свободу слова, правда, вскоре он был возвращён обратно в бездну анального угнетения

[\[PART 1\] The History of Yandere Dev Discord Ban World Records \(Speedruns\)](#)

Хроника раз

[\[PART 2\] The History of Yandere Dev Discord Ban World Records \(Speedruns\)](#)

Хроника два

[\[PART 3\] The History of Yandere Dev Discord Ban World Records \(Speedruns\)](#)

Хроника три

<https://www.youtube.com/v=mQzbp25AK84>

Сравнение Watashi no Mono с Яндересимом на 2018 год. Да-да, фанатская игра,

который все и ждут. К величайшему огорчению фанатов, автор Watashi no Mono не признаёт своё творение оригинальной игрой и снабжает игровой процесс плашкой «Это фанатская игра. [Все права принадлежат YandereDev'y](#)». Тем не менее, это не спасло её от самой настоящей ДРАМЫ.

В 2019 процесс разработки встал, из-за, по собственному признанию автора, «дискуссии» о дальнейшей судьбе проекта. Теперь уже слитая переписка показывает, в чём заключалась эта «дискуссия»: YandereDev, обосравшись, что какой-то фанатский клон будет вести конкурентную борьбу с его детищем и может даже выйти из неё победителем, начал оказывать [давление](#) с целью остановить разработку, раскатав в дискорде нихуёвую драму. Если [пересказывать кратко](#), то позиция Алекса была такова:

- Существование Watashi no Mono доказывает, что Яндере Симулятор можно было бы сделать намного быстрее, чем это делает Алекс.
- По вышеуказанной причине люди окончательно разочаруются в проекте и больше не будут нести Алексу бабло на разработку.
- [На самом деле](#), по мнению Алекса, Watashi no Mono — это кусок говнокода с обилием костылей (на то, что Яндере Симулятор мало того, что подходит под это же описание, так ещё и выглядит хуже и разрабатывалось намного дольше, чем WNM, Алекс, конечно же, закрывает глаза), но если он будет это объяснять ([а он обязательно будет](#)), то это приведёт к драме, а [Алекс, конечно же, ненавидит драмы](#).
- Всё это очень сильно морально травмирует бедного Алекса, ведь любая игра в стиле Яндересима, которая лучше Яндересима, просто-напросто «негуманна».

На тот момент всё кончилось тем, что разработчик игры, EpicMeal-Dev, скрыл все свои видео по ней от глаз общественности, но ВНЕЗАПНО в апреле 2020-го он с нового канала выкладывает видео-тизер с обещаниями ответить на все вопросы в следующем ролике. Но события стремительно набирали оборот, и в июле ДРАМА вышла на новый уровень. Появился новый проект — LoveSick Project, позже сменивший название на Love Letter. Автором этого проекта стал некий Dr. Apeis. Он побил стахановские темпы WNM и за какие-то сраные две недели не просто сделал рабочий прототип, уже наголову опережающий алексово поделие, но и создал в нём уникальную механику, сдвинув акцент с лишения человеков жизни на манипуляции этими самыми человеками. Результат не заставил себя ждать. Алекс буквально тонко намекнул, что если Dr. Apeis продолжит разработку, **то он убьёт себя**:

«If the cost of Yandere Simulator was ending a person's life, I'd cancel development. »

— Да-да, именно он.

Через почти 3 месяца разработки Dr. Apeis выпускает [видео](#) в котором объявил об отмене разработки по причинам слитых в интернет личных данных разработчика и его помощников, токсичности фанбазы и опять же ДРАМЫ. Недоделанную игру он выкладывать отказался, сославшись на [авторские права](#), которые он нарушил в процессе разработки игры^[2]. Позже его страница в твиттере была анально огорожена, а твиттер игры был окончательно выпилен, тем самым похоронив надежды фанатов.

После того, как 14 июля была слита переписка YandereDev'a как с EpicMeal'ом, так и с Dr. Apeis'ом, благодарные юзвери быстро популяризировали хештег #RIPYandereDev, какбэ насмехаясь над тем, что тот от размеров своего ЧСВ готов буквально самовыпилиться, лишь бы никто не был лучше его. Dev вскоре после очередной волны насмешек в свой адрес выкатил традиционный ответ в стиле «No, I didn't», более того, он объявил, что ~~Океания никогда не воевала с Остзией~~ никто никогда не воссоздавал Яндересим за 2 недели и что всё вышеизложенное суть есть «[манипуляции](#)», но кому уже было какое дело?

Релиз демо и конец эпохи

В середине августа 2020 YandereDev клятвенно заявил что на этот раз уж точно все готово к релизу Осаны, что означает, собственно, официальный переход игры в стадию демо-версии, и всего-то надо доделать кое-что по мелочи. Внешних наблюдателей это не особо впечатлило, так как подобное заявление делалось уже не раз и не два. Тем не менее, аккурат в последние дни лета сначала появился тизер, гласящий о том, что игра выйдет уже завтра, а затем на следующий день вышел и тот самый долгожданный апдейт с Осаной.

Демо-версия порадовала фоннатов множеством разнообразных багов от простых графических артефактов, которые в купе с херовым блюром и всратым освещением вызвали желание [совершить непотребство со своими глазами](#), до глюков, от которых игра просто отказывалась запускаться. Те же, кому удалось прорваться через стартовый экран, не нашли ничего, кроме куска крайне унылого сторимода с озвучкой а-ля «[озвучивали всем Анидабэм колхозом](#)». Само демо длится 5 (sic!) игровых дней, за которые как бы надо успеть выпилить ненавистную рыжеволосую конкурентку. Именно «как бы» — потому что, по факту, игрок способен выполнить задачу за 5 минут игры, благо умственно отсталый терминатор, коим является подруга-охранник, очень просто абьюзится.

В день релиза YanDev предусмотрительно подстелил себе соломки, сказав, что будет полировать демку на

сделанная с нуля с оригинальными модельками чуть более, чем за год, уделяет Яндересим, разрабатывавшийся тогда уже 4 года.



Тонкое самоироничное сравнение цельной атмосферной игры без лишних свистелок и перделок и [жопы](#).

So I decided to speedrun the Yandere Simulator Demo...

Демка, разрабатываемая 6 лет, проходится буквально за несколько минут. Epic fail!

основе отзывов игроков, что выглядит как минимум забавно на фоне ранних обвинений в стиле: «Вы срываете разработку тем, что шлёте письма». За несколько недель после появления на свет первой версии вышло больше четырех фиксов разной степени корявости, которые как правили старые баги, так и привносили новые. Некоторые так и остались в игре, несмотря на то что были «исправлены». Bethesda могла бы только гордиться.

Тем не менее, демо-версия таки положила конец шестилетней эре бесполезных апдейтов, и теперь судьба Yandere Simulator зависит от успеха будущей кампании на Kickstarter. Найдётся ли толпа платёжеспособных хомячков, готовых поддержать [проЭкт](#) Алекса после серии ДРАМ? Стоит ли ожидать новых ДРАМ впереди? Зачем Алексу вообще собирать бабло на Кикстартере, если он получал по пять тысяч баксов в месяц на чистых донатах, и куда он так дел эти деньги? Все эти вопросы скорее являются риторическими, а это значит, что останавливать машину для попкорна ещё рано. Жуём и, затаив дыхание, наблюдаем за дальнейшими приключениями Алекса.

Мемы

Околоигровая мета

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.



Осана

Она же **Осана Надзими** (толстый намек на клише про подругу детства) — по задумке та самая первая соперница, с которой Яндере-тян придется разбираться. **Богиня** анти-фанатов, так как символизирует собой бесконечный допил игры («Скоро доделаю Осану» — постоянный пункт списка добавленных в ближайшем будущем свистоперделок). Считается, что её пришествие в игру символизирует переход в **коммунизм** бета-версию и какие-никакие реальные подвижки в работе над игрой, даром что это всего одна соперница из предполагаемых 7-10. 13 августа 2020 года, через 6 сраных лет разработки, Алекс наконец-то громогласно объявил о том, что Осана таки готова, но, внимание, она **не будет добавлена в игру** до следующего билда по причине необходимости ввода ряда графических улучшений. На момент 31 августа 2020 года все же вышла и закономерно отправилась к Аллаху **за 60 секунд**. Анти-фанатов постигла невероятная утрата. Ждем появления следующей соперницы в данном разделе.



Осана, сферическая и в вакууме.

Мидори

Она же **Мидори Гурин** — ещё одна богиня и собирательный образ лояльных фанатов. Выделяется ярко-зеленым цветом волос, что заодно демонстрирует глубокое знание Яндевом японских языка и культуры: "мидори" с японского - "зеленый", "гурин", соответственно, **искаженное на японский манер** "green" - опять же, "зеленый". Даже удивительно, что персонаж не является маскотом многочисленных троллей, а наоборот. Появляется в официальных видео и почти всегда умирает, чем символизирует.



Мидори за секунду до очередной смерти.

О YandereDev'e

Наибольшей же популярностью пользуются мемы, касающиеся непосредственно главного разработчика:

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.



Гремлыны

Главная немезида YandereDev'a. Впервые они появились в 100500 видео на тему «Никто меня не любит, **одна я стою в белом платье**» после серии разоблачительных видео в 2018. Причём про белое платье буквально — пикрелейтед. Ими он называет **троллей** (видимо если не упоминать слово "тролли" напрямую, то за кормежку это не считается), а по факту всех критиков и других несогласных с **политикой** разработчика, которые саботируют разработку, доставая его в интернетах, в ИРЛ, в видеороликах на Ютубе, электронной почтой, обычной почтой, даже небом, даже Аллахом! По мнению YandereDev'a, всё это, **как водится**, ЛПП, вырывание из контекста и набрасывание говна на вентилятор, чтобы набрать классы. Используется анти-фандомом для ироничного именования самих себя на манер **трамповского** мема Deplorables.

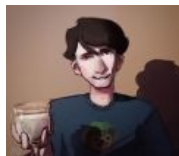


Гремлыны за типичным времяпровождением.

Consume the Cum Chalice

Макро, возникшее из разрытого в глубинах ютуба видео, где молодой

YandereDev с кубком неуставленной белой жидкостью пафосно-надменным тоном поздравляет некого Николаса Александра с тем, что тот смог поставить себе на комп [Дотку](#), спиратив [Warcraft III](#), после чего испивает из кубка и довольно вздыхает перед тем как выключить камеру. Помимо макро, видео породило сотню переделок, пародий и даже фан-арт.



Почти то самое макро

С Аяно собственной персоной

От благодарных фанатов

Лицо YandereDev'a

В свои молодые годы сабж также очень комплексовал по поводу своей своеобразной внешности и, подстрекаемый своими комплексами, решил выложить свои фотки на какой-то форум, ноя при этом о том, как стремно он выглядит. Когда началась драма вокруг разработки, все старые аккаунты были выкопаны, а вместе с ними и данные фото, которые немедленно разлетелись на мемы, видео и сделанные нейронкой дипфейки, заставляющие Алекса исполнять разные шлагеры. Со временем меметичный статус начали получать практически любые всратые фото сабжа, которых за годы накопилось предостаточно.

Перлы со стримов

Поскольку YandereDev очень много времени уделяет стримам, то к ним привлечено особое внимание. Наиболее меметичными из всех моментов считается саркастичный выкрик «Вау, ТЕХНОЛОГИЯ!» и воистину ядерный [батхёрт](#) по поводу очередного проигрыша в Cuphead. Самыми же ценными являются моменты, когда YandereDev забывает на все законы приличия и начинает поливать говном какого-нибудь отдельно взятого обитателя чатика Твича, а то и призывает нерадивого зрителя немедленно наложить на себя руки. Как мило.

Are ya coddin', son?

Переделка [другого меметичного изображения](#), намекающая на уровень пинания хуев во время разработки. В 90% случаев используется для спама. Пожалуй, самый унылый мем из за чрезмерного форса.

А что в итоге?

В сухом остатке имеется:

- Недоделанная игра, вот уже шесть лет пребывающая в состоянии альфа-версии. Для сравнения: за пять лет была полностью сделана Axiom Verge, Undertale был разработан примерно за три года, номерные части [Тохи ZUN](#) выпускает стабильно раз в пару лет. Некоторые могут возразить, что эти игры выполнены в 2D, однако отечественная «35 мм», сделанная на том же самом Unity 3D и, что нехарактерно для нашего говнодева, понравившаяся как своей, так и западной публике, была разработана единолично за три с небольшим года. Без привлечения Патреона, найма добровольцев и практически без покупных ассетов. Анонимусу рекомендуется сравнить и удивиться, чего можно достичь, если тихо и не отвлекаясь делать своё дело.
- YandereDev потихоньку превращается в ходячий символ обманутых ожиданий, кредит доверия к нему тает на глазах вместе с надеждой на завершение разработки.
- По большому счету, назревает крупный скандал. С учетом того, сколько за эти пять лет фанатами было слито денег, ЯнДев вполне может рассчитывать на некоторое дерьмо со стороны благодарной публики. Нет, юридически, Патреон — дело добровольное и никого ни к чему не обязывающее, вот только суммы там крутились более чем весомые. А помимо всего этого Алекс намерен также открыть краудфандинговую кампанию на Кикстартере. Возникает закономерный и в то же время весьма риторический вопрос — а [куда](#), собственно, Алекс намерен потратить деньги, если он фактически держит своих

<https://www.youtube.com/watch?v=Lebcetk14xI>

То самое видео

[consume the brain power \[ORIGINAL\]](#)

Микс с Noma - Brain Power
[CONSUME THE CHALICE || YANDERE D*V SPEEDPAINT](#)

Speed paint

[YANDERE DEV - ENJOY YOUR COOM](#)

И даже [MAD!](#)



Состаривается как молоко.

<https://www.youtube.com/watch?v=BHTKBKt80SY>

Как правильно общаться с фанатами

[Cup of Rage feat. YandereDev](#)

Git gud

[YandereDev dates samus png](#)

YandereDev и его Вайфы



Оригинал.



Укоризненный взгляд Рены из Цикад как бы

«волонтёров» на голодном пайке и, как показала история с TinyBuild, отказывается допускать к разработке людей более компетентных, чем он сам?

вопрошает: «И это вы называете яндерой?».

- Пока кое-кто ковырял в носу (да, там определено много места), некие предприимчивые люди успели выпустить парочку концептуальных клонов. Да, кривоватых, но функционирующих и, что самое главное, законченных. В итоге народ всё чаще задаётся вопросом, [а нужен ли вообще Yandere Simulator](#)?

Так почему же игра так медленно разрабатывается, её звёздный час был в далёком 2015-м, а в последнее время она упоминается лишь вскользь во время скандалов с разработчиком? Ответ прост — очень трудно работать, когда [в интернете кто-то неправ](#).

За годы разработки Яндере Симулятора к тяжёлому характеру YandereDev'a, состоящему из ЧСВ чуть менее, чем полностью, похоже, добавилась паранойя в терминальной стадии: Алекс видит в каждом своём фанате и волонтёре саботажника, а в каждой критике, вне зависимости от справедливости его аргументов, злобного тролля-гремлина, и вот все они разом покушаются на священный проект, заставляя впадать автора в апатию и депрессию. Насколько Dev искренне в это верит, а насколько просто оправдывается, перекладывая свои обосрамсы на кого-то ещё, неизвестно. К сожалению для себя, не ответить на очередной критиканский комментарий он просто не может, такая вот навязчивая идея. А мораль одна — do not feed the trolls.

По мнению анти-фанатов, YandereDev — чсвшный говнокодер, годами кормящий обещаниями народ, а сам занимающийся активной ИБД, добавляя поверхностные свистелки и перделки, устраивая анальную модерацию на всём, до чего может дотянуться, и огрызаясь на любой намёк на критику, обильно поливая оппонента говном, даже если он самый преданный фанат игры. Общее же настроение фанбазы, уставшей от многочисленных драм — [just do the game, faggot!](#)

Кто бы ни был в этой ситуации по-настоящему прав, в конечном итоге игра провалила планку релиза в 2019 год и на данный момент так и остается незавершенной, еле-еле, скрипя и пердя, перейдя из альфы в демо-версию, что, по сути, те же яйца, только в профиль. Вопрос скорее стоит даже не в том, будет ли игра по итогу вином или фейлом, а в том, кто меньше обосрётся — YandereDev или анти-фанаты. При этом, смотря на нынешнюю статистику, в первое верится все более неохотно. После череды срачей и раундов бокса по интернет-переписке число платежеспособных энтузиастов, готовых поддерживать проект в долгосрочной перспективе, сократилось и продолжает сокращаться, что заставляет автора кинуть очередную какашу в сторону клятых гремлинов и впасть в ещё большее уныние. На все амбициозные задумки YandereDev'a, скорее, всего понадобится не только огромная куча бабла, но и большие человекоресурсы, однако тот проявляет крайне собственническое отношение к своему детищу, буквально став тем, про кого делает игру^[3]. Так что к чему в итоге придёт игра и какие скандалы будут впереди — to be continued.

Яндерея



В процессе
умерщвления

Рубка катаной

В роли анонимуса Трупный пантеон

Они убили [Мику](#)! [Кровосток](#)
Сволочи!



Сепuku

Banned from server

https://www.youtube.com/watch?v=8gddMPwOc_s Yandere Dev This is a Robbery

This is a robbery — один из мемов, связанных с Алексом.

Осторожно, количество кринжа зашкаливает!

<https://www.youtube.com/watch?v=lCMLuX8p5Pk>

Итог 6 лет разработки меньше чем за минуту

Алекс грабит заправку

<https://www.youtube.com/watch?v=CKRjp9UkytK>

Вторая часть итогов

[YandereDev Releases Osana](https://www.youtube.com/watch?v=cFpJVC6OdWw)

Bay! Яндередев наконец-то сделал Осану! (спойлер: Нет)

<https://www.youtube.com/watch?v=cFpJVC6OdWw>

Яндередев в естественной среде обитания

См. также

- Яндере
- Индусский код
- Hitman
- Аниме

Примечания

- [↑] В той же игре Payday при «чистом» ограблении существует лимит на четыре беспалевных убийства — после этого охрана какбэ начнёт шевелить мозгами на предмет того, что как-то многовато людей отключается от связи, и поднимет тревогу. Тем не менее, как и в случае с Хитманом, после дела грабители с места преступления съедут, а яндерочке в эту школу ещё ходить.
- [↑] Подробнее с ДРАМОЙ, касающейся уже Love Letter, можно ознакомиться (на английском языке) [здесь](#) и [здесь](#).
- [↑] Яндерой — подсказывает Капитан Очевидность.



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



4chan

4chan 4chan City 4chan level otaku A A cat is fine too Advice Dog Alt-Right An Hero
At first I was like X, but then I was like Y Awesome Awesome/Галерея Basement Cat Bayeux Tapestry
Bitches and whores Bo Boxy Brb, church BRILLIANT Candlejack Ceiling Cat Cereal Guy
Chin-chan Cracky-chan Creepy Chan D Dat ass Dissected-chan Do a Barrel Roll DO IT FAGGOT
Doge Doing it wrong EFG EMPEROR OF CATKIND ENGLISH MOTHERFUCKER DO YOU SPEAK IT
Facepalm Fate/stay night Ffrustration Fgsfds Fsjal FUCK YEAH SEAKING Fukken saved GAR
Gentlemen Giant Enemy Crab Goofy Time HA HA HA, OH WOW Happy Negro He Will Not Divide Us
Hide The Pain Harold How do I shot web I came I don't think you have an X. Enjoy your Y.
It's dangerous to go alone! Take this. IT'S OVER NINE THOUSAND! It's Magic Jailbait Jesus lol
Jesus saves Katawa Shoujo Keyboard Cat Kill it with fire Line Trap LOL WUT LOLI HAET PIZZA
MAH BOI Meanwhile in X Mega Milk Mindfuck Moot Mudkip Multi-Track Drifting
NEEDS MOAR LESBIAN COSPLAYERS Octocat Oh, exploitable! OM NOM NOM NOM Party Hard
Peanut Butter Jelly Time Pretty cool guy Put shoe on head QUALITY R Raptor Jesus
Robot Unicorn Attack Sandwich Chef Serious Cat SHOOP DA WHOOP Slenderman So cash
Son, I am disappoint Stick it in her pooper Techno Viking That Fucking Cat The Game The Ha! Ha! Guy
TIME PARADOX Tl;dr Trollface U MAD Uncle Anon Unlimited Works

Еда

11 сентября Ache666 Alt-Right Avatar Beon.ru Boku no Pico Butthurt Championat.com
Check you Chris-chan Cruel Addict Du Volon Fandom He Will Not Divide Us Leyla 22 Limp Bizkit
Lingqiyan Linkin Park Megadeth MISS HOLLYWOOD Noize MC Project N.I.G.R.A. Pussy Riot
Ray William Johnson Rsdn.ru Rutracker.org SupLisEr VIP X не умер Yandere Simulator Zeitgeist
Аббатус Авраам Болеслав Покой Адольфыч АлисА Алкснис Аллан999 Альбац Альберт Акчурин
Андерс Брейвик Андрей Лаптев Андрей Сквородников Анна Бешнова Апач Бабка АТС Багиров
Бачинский Белоцерковская Белый Колонизатор Бобби Котик Бодибилдинг Болашенко
Бурление говн Валерий Назаров Варракс Леонид Василевский Ватник Веганы Миша Вербицкий
Винилофилия Виталик Вован Метал Высер Геноцид армян Германыч Глобальное потепление
Гоблин Гага Говнаръ Говно Город Снов Гринпис Гутник Дед ИВЦ Джеттейм Джигурда
Джипсилиля Диванные войска Добровolec Друмба Дэниел Петрик Евровидение Еда
Женя Духовникова Жертвы пранка Закон По Змагар Знаменитость российского уровня
Иван Гамаз Иван Охлобыстин ИГИЛ Илья Фарафонов Император двачей Индусский код
Инна Жиркова Кавказ-Центр Кактус Карикатуры на Мухаммеда Карина Будучьян Кинопоиск
Коммуняки