

Nintendo®



تصمیم گرفت برای مرد پرنده نامی انتخاب کند، او را به نام صاحب ساختمان‌شان «ماریو» نامید.

آن‌ها نام بازی خود را دانکی کونگ گذاشتند که در نهایت به یکی از معروف‌ترین بازی‌های ویدیویی دنیا تبدیل شد.

بود که یک نجار باید از سطح شیب‌دار بالا می‌رفت تا به شاهدخت برسد، اما یک گوریل بالای سطح شیب‌دار ایستاده بود و بشکه‌هایی را به سمت نجار پرت می‌کرد بود. نجار باید از روی بشکه‌ها می‌پرید و بالا می‌رفت. هنگامی که شریگو

ژاپن به دنیا آمد و از دوران کودکی عاشق جست‌وجو در طبیعت اطراف خانه‌اش، از جمله جنگل‌ها، دریاچه‌ها و غارهای مخفی بود. او تخیل زیادی داشت و عاشق نقاشی بود. او بعداً به دانشگاه رفت تا هنرمند شود. یکی از ایده‌های اول آنها بازی‌ای