

# BioWare — Lurkmore



Эта статья состоит из уныния и отчаяния.  
Сделайте с ней что-нибудь.  
Пожалуйста.



## БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?

**BioWare** (*биовары, биотвары, биотовары, пивовары, биоизверги, бабловары*) — некогда эпическая канадская студия игр, попавшая в анальное рабство EA, вследствие чего резко начала скатываться. Драма, возникшая в результате выхода в массы *Mass Effect 3*, и ответы разработчиков на бурления говн как бы намекают (всем гуглить «The Truth DLC» и «Концовки Mass Effect 3»).

## История



Логотип

Создание и развитие самой студии — весьма интересное явление. Это, господин Анонимус, счастливая и поучительная история о сбывшейся мечте трёх канадских школьников — Рэя Музики, Грега Зищука и Августина Йипа. Идея запилить свою собственную контору будоражила их умы с детства, но под давлением социума ребята пошли не на програмёров, а в медицину. Изредка поигрывая в приставки, они собирались вместе, бухали и предавались мечтам о создании студии. Что было дальше, пусть расскажет сам Рэй:

«Это был один из обычных дней, такой же, как и все другие. Это был один из дней 1994 года, как обычно, с утра мы встретились с Грэггом, мы всегда завтракаем вместе, мы посмотрели друг другу в глаза и сказали, что пора, пора действовать и создать свою собственную компанию. В течение часа мы изменили свою судьбу, мы оставили позади нашу медицинскую карьеру и шагнули в наше будущее гейм-дизайнеров. После того, как мы разобрались со всей документацией, что нам нужна была для создания компаний, мы зарегистрировали её в феврале 1995 года. Нашим третьим компаньоном стал Йип, но в 1997 году он забросил игростроение и вернулся в медицину, он до сих пор практикует, отличный врач. Видеоигры всегда были нашим основным хобби, как собственно, и у всех работников нашей компании. Мы сильно увлечены ими, и именно это помогает нам сфокусироваться на том, в каком направлении нам стоит двигаться».



Суть всех поздних [проектов](#) от BioWare на примере *C&C: Generals 2*

— Рэй Музика

Как видно, для того, чтобы осуществить мечту, нужно не так уж много. Взять себя в руки — и действовать. Впрочем, одному, конечно, тяжелее.

А дальше пошло-поехало — BG I—II, NWN, KotOR, мировое признание, тысячи игронаград... Закончилось всё тем, что в 2007 году BioWare выкупило американское издательство EA. Пошло ли это на пользу студии? [Вопрос спорный](#). С одной стороны, не стеснённые в бюджетах Биовары приглашают для озвучки эпичных звёзд, выпускают собственные эпические сиквелы (до этого момента сиквелы делала сторонняя студия Обсидиан, о ней ниже), да и с маркетингом у EA все отлично — игры пиарят так, что количество предзаказов бьют все рекорды, а от трейлерных роликов срут кирпичами. С другой стороны, BioWare злоупотребляют политикой DLC, в результате которой у игроков остается чёткое впечатление, что игру им продают по частям, а фирменная DRM-паранойя EA может оставить неприятный осадок даже у тех, кто купил игру по-честному. С третьей стороны — DLC могут быть и бесплатны. С четвёртой... В общем, сложно всё.

К сожалению, в последнее время студия стала неоспоримо скатываться в говно. Немного (а потом и совсем) отошедшие от дел Музика и Зишук отдали часть работы крайне сомнительным типам вроде комрада Лейдлоу, который «[просто сместил акценты и привлек новую аудиторию](#)» при разработке Dragon Age 2, что вылилось в эпический отказ по всем фронтам. Кроме того, боссы из EA научили биоваровцев делать морду кирпичом при любых вопросах о фейлах их проектов, и в результате Музика стал говорить взаимоисключающими параграфами:

Музика признал, что Dragon Age II стал одной из самых неоднозначных игр BioWare: «Он стал одним из самых разобщающих проектов, что у нас были, честно говоря».

«Фактически он привлек множество новых игроков, – продолжил Музика. – Он также понравился многим из тех, кто играл в Dragon Age: Origins. Но были и многие фанаты оригинального Dragon Age: Origins, которые остались им не столь довольны. Быть может, они ожидали больше того же самого, что было в первой части, а в этой игре оказались отличия и нововведения, которых они не ожидали.

С коммерческой точки зрения игра очень успешна. С точки зрения критики, она оказалась успешна у массы новых фанатов и многих из числа старых.

Мы прислушиваемся к отзывам фанатов, в особенности к отзывам наших давних поклонников, воспринимаем отзывы от них очень серьезно. Мы нацелены на то, чтобы попытаться исправить высказанное недовольство.

— *В русскоязычном коммунити*

И это после чуть ли не полгода срача и поливания говном на форумах. Однако критики (и даже Номад, нет, серьезно) оценили продукт на 9+, в отличии от благодарных фанатов, что выдали на Метакритике оценку в 4.6 из 10.

К слову, многое из того, что мы видели в DA2, есть в ME3, и в SWTOR, что позволяет многим заранее ставить крест на эти проекты. Конечно, необходимо еще взглянуть на дальнейшее развитие, но будущее кажется далеко не радужным.

В настоящий же момент BioWare стремительно катится в ещё большее говно — каждая новая игра оказывается в разы хуже предыдущей, анальные угнетатели из EA недовольны продажами, разработчиков заставляют пахать до нервных срывов, а сама студия прячет голову в песок и отказывается признавать, что у них серьёзные проблемы во всем фронтам. Как ни печально это признавать, но ниже падать Биотварям уже некуда, и на горизонте маячит пушной зверь...

## Шаблон

Почти все игры данной студии страдают от штампов. Эти штампы сюжета и механики можно принять как должное, а можно люто ненавидеть, что является из дисциплин **SO** среди поклонников.

Штамп сюжета довольно банален: ГГ — простой смертный, солдат, обычный паренёк, посетитель таверны, хикка из подвала, но **ВНЕЗАПНО** в мир вторгается **НЕЧТО** и начинает угрожать **экстерминатусом** всему живому<sup>[1]</sup>, и только ГГ может спасти вселенную, обязательно при этом собрав n сторонников, с обязательными посиделками и душевными разговорами, с обязательной лавстори, с обязательными словесными перепалками в команде (а то и рукоприкладством). Классическим штампом является тот факт, что чуть ли не каждый встречный будет пытаться раскрыть ГГ **всю свою душу** и излить тонны слёз/ненависти. Ну и, конечно, **ОРГАНИЗАЦИЯ**, к которой ГГ в обязательном порядке будет причислен (Джедаи, Монахи Духа, Спектры, Серые Стражи, Инквизиция). В последнее время у BioWare вошло в моду делать игры по «тёмным» вселенным, так называемому dark fantasy — видимо, Рэю понравился Ведьмак. Впрочем, вся «темнота» вселенной может заключаться в излишней и даже вычурной жестокости, а также тонн крови на один квадратный сантиметр в экране.

Ещё один штамп в диалогах — «светлая реплика» — верхняя, «тёмная реплика» — нижняя. Это очень ограничивает понятие RPG, позволяя сыграть всего две роли за всю игру. А ещё **УБЕЖДЕНИЕ** и **УГРОЗЫ** — эти два скилла при возможности их применения так и пишутся в строчках диалога:

[Угроза] Отдай мне всё своё добро!!!!111

Что характерно, при достаточном уровне скилла отдают. Причем зачастую ситуация доходит до абсурда, прорывая все преграды логики. В обобщенном варианте, диалог может выглядеть так:

— *Сторонник злодея*: Стой, ты не пройдешь! Мой господин ведет нас к светлому будущему. Он всеблагой и всеведущий вождь нового мира. Все еретики будут казнены на месте мной лично, стоит лишь им усомниться в его мудрости. Ты доберешься до него только через мой труп!

— *ГГ*: [Убедить] Ты уверен?

— *Сторонник злодея*: **Вротмненоги**, ты прав. Этот упырь лишился рассудка, его нужно остановить. Скорее беги к нему, вот ключ от двери!<sup>[2]</sup>

Да, это не [Arcanum](#).

Стоит также отметить, что по ходу беседы лицо главного героя часто «попадает в кадр». Свиборг помер бы от чёрной зависти при виде невозмутимой физиономии, например, капитана Шепарда, совмещающего угрозы с побиванием супостатов ногами.

## Obsidian

«Здесь лежит Файрдорн, герой в кровати.  
Он когда-то был жив, но теперь он мертв.  
Последняя женщина, с которой он возлег, оказалось мужчиной.  
И плача от стыда, он спрыгнул с обрыва. »

— *Обсидиан потроллил трапов и ахтунгов весной 2015, вызвав разрыв пуканов и гневные жалобы*

Игровая студия, созданная выходцами из этого вашего Black Isle Studios. За это, собственно, к ним прилип ярлык «подмастерьев», и не просто так: **Knights of the Old Republic II** выглядит откровенной попыткой догнать и перегнать. В игру пытались запилить усовершенствованную систему боя, глубокий сюжет и прочая, и прочая, но потерпели фейл в силу нехватки времени (как метко выразился [Номад](#): «хотели сделать сиквел всех времён и народов, а получилось чучело, ни одна идея которого не была доведена до логического завершения»). Хотя сюжет и особенно персонажи охренительны, чего стоят только фразы Креи. **Neverwinter Nights 2** же, напротив, сделан довольно аккуратно, но не имеет почти ничего оригинального, да и вообще, вин весьма умеренный.

Студия попыталась доказать всем собственную самостоятельность, разработав **Alpha Protocol**, уже успевший засветиться в интернетах. Игра стала примером того, «что было бы, если бы Mass Effect сделали криворукие уёбаны». Обладая схожей с МЕ механикой, AP щеголяет отвратной графикой, отвратным управлением и отвратным интерфейсом. Про стелс-систему вспоминать не хочется, «she sucks like a Hoover» © Avenue Q. Игроманская школотка в ярости, ведь CryEngine снова остался не у дел. И ведь жаль, что геймплей такое говно — в игре присутствует нелинейность похлеще, чем в любом Mass Effect, которая и заставляет пройти игру до конца. Это, а также годный сюжет и отсутствие четкого разделения «светлых» и «темных» реплик, способствуют многократному прохождению AP вопреки косорукости Обсидианов.

Также Обси сделали продолжение этого вашего **Fallout'a**. Что интересно, новый Фол называется **Fallout: New Vegas**, то есть речь идёт о, [как ни странно](#), Лас-Вегасе. Так вот, Крис Авеллон, творческий директор Обсидианов, в бытность свою скромным тружеником BIS работал над городком New Reno, который считается «малым Вегасом». Такие дела.

В ходе работы над Нью-Вегасом студия в очередной раз подтвердила наличие у себя очень светлых голов и очень-очень-очень кривых рук. Не вдаваясь в ненужные здесь подробности, можно заметить, что суть Пустошей Obsidian не забыли, и новая часть эпопеи вышла действительно крайне точно передающей дух изначальной диалогии безо всякого пихания к месту и не к месту отдельно понадёрганных элементов. Но вместе с ведром вкусняшки, увы, идёт в комплекте вагон фекалий — баги, глюки, тормоза, невыполняемые или слишком неочевидно выполняемые квесты, довольно корявый уникальный контент (броня и оружие уникальное для вегаса сразу бросается в глаза кривизной реализации). Тем не менее, для игры, в которой можно [огробрать корован](#), сожрать трупы торговцев, обмародёрствовать награбленное, а потом спустить все деньги на самом настоящем блекджеке и шлюхах (и что самое удивительное — таким идиотизмом действительно интересно заниматься), мелочи не важны. Ну выпускают десяток патчей, а броню всё равно все на Нексусе скачают.

После New Vegas'a Обсидианы сваяли ещё одну подмастерьевскую поделку под названием **Dungeon Siege III**, признанную самой унылой игрой за историю студии (да и, ЧСХ, самой игросерии), а сразу за ней — эрпогэ по [Южному Парку](#), которое для любителей Картмана и Ко получилось вполне себе эпик вином, а вот не-любителей и просто мимокрокодилов заставляет время от времени исполнять [ЯННП](#) в процессе игры.

В 2012-ом году студия собралась было спеть страусиную песню и уже [разучивала слова](#), как вдруг на Кикстартере началась игролихорадка, и Обсидианы не замедлили к ней присоединиться, потрясая названиями [Балдурки](#), [Планшкафа](#) и [Айцвинддейла](#) обещая выкатить нечто столь же винрарное. Деньги Обсидиан таки собрал, да еще и с огромным перебором: просили 900 тыщ вечнозеленых, а получили 4 не менее вечнозеленых лимона, так что [БП](#) в масштабе отдельно взятой конторы отложился на неопределённый срок. Некоторое время они даже были рекордсменами кикстартера по сборам, но потом их перегнали сборщики на другое эрпоге (тоже с лучшим от планешкафа, что [символизирует](#)). Собранное бабло позволило запилить в игру все, что хотели фанаты. И отдельная радость для жителей [этой страны](#) — игра таки будет переведена на великий и могучий. Хотя, если разобраться, ни фигя это не радость — при [1С](#) в роли переводчика традиционных потоков сознания ебсидиановских сценаристов [конец немного предсказуем](#).

Игра вышла 26 марта 2015-го года и сразу же произвела маленький фурор в РПГшных интернетах. Если

вкратце, она оказалась ровно тем, что Обсидианы обещали сделать — вариацией на тему Baldur's Gate, с большей частью достоинств и недостатков упомянутого. Впрочем, некоторые инновации тоже имели место, связанные в основном с тем, что разработчики отправили D&D туда, [где ему самое место](#), и придумали для игры собственный рулет. К примеру, вопреки всем шаблонам, магу теперь не противопоказано иметь заниженный интеллект в противовес высокой силе (которая в игре одновременно духовная и физическая) — AoE спеллы станут покрывать втрое меньшую площадь, зато перехреначат так, что даже самые прочные монстры невольно задумаются о тщете всего сущего. Об интересных нововведениях можно рассказывать ещё долго, но лучше уж ты, анон, сходи и сам поиграй. Оно того стоит.

Игропресса, как ни странно, тоже пришла от **Pillars of Eternity** в полный восторг и всерьёз завалила игру оценками 10/10 (в последний раз такое удавалось только Bayonetta 2, полуголому эксклюзиву Нинтенды), хотя самый скептически настроенный игрожурчик таки вклеил 8, ЧСХ, обидевшись на «высокую сложность». Олдфаги и вкладчики по большей части в восторге, многие ньюфаги ВНЕЗАПНО тоже, так что вин засчитан, а эпик он или нет — время покажет.

В первые же несколько дней после выхода игры случился вкусный срач из-за нашедшегося внутри стишка. Да-да, того самого, из эпиграфа к разделу, [лимерический](#) размер которого надмозги безжалостно просрали вместе с рифмой. Цимес в том, что ещё во время кикстартера Обсидианы пообещали щедрым вкладчикам вставить в игру продукт их мыслительной деятельности в виде короткой фразочки, которая будет помещена на мемориальное надгробие одного из внутриигровых кладбищ. Разумеется, среди толпы петросянов нашёлся один годный тролль под ником Firedorn, который попросил увековечить собственный лимерик о вреде рассеянности. Обсидианы пожали плечами и увековечили, вызвав тем самым массовый баттхёрт у трапов, ахтунгов и им сочувствующих, вылившийся в [тонны](#) великолепного срача на форумах. ЧСХ, первый же патч выпилил лимерик из игры с согласия автора, заменив его грустным стишком о неверно понятом и оттого [сменившем религию](#) поэте.

А ещё, параллельно с разработкой вышеупомянутой **Pillars of Eternity**, Обсидианы сделали ВНЕЗАПНОЕ подобие [World of Tanks](#) под названием **Armored Warfare**. Вообще, это надо быть окончательно ёбнутым на голову, чтобы поручить идейным олдскульщикам от RPG, печально знаменитым своей криворукостью, делать ММО про танчики, но заказчиков отчасти извиняет то, что они филиал [мейлру](#). Анон уже запаса попорноном, но игра оказалась весьма годным клоном канистр с PvE, [вменяемым балансом и артой, не трахающей всех и вся](#). ТИПА БТР. В говно пока не скатилась.

Кроме того, вместе с [Allods Team](#) и главредом [Game.exe](#) Хажинским Обсидианы запилили ММО-слэшер под названием **Skyforge**. Итогом двухлетнего сотрудничества стало достаточно нетипичное для AAA-класса явление: киберпанковский сюжет, пафосные видеовставки в духе [Red Alert](#), мощный донат, пределы на все игровые ценности (лютая [хуита](#)), красивая графика, зело ёбнутый геймплей и говённая оптимизация. Почему? [А разгадка одна](#) — CryEngine4 не выдержал энтузиазма разработчиков и дизайнеров, показав всем [фак](#) и эпично урезав графику, аж до минималок. Помимо этого, из-за криворукости разработчиков в наличии аццкие баги и лаги серва, отчего игру окрестили «Лагфордж». Вполне заслуженно.

Сейчас же Обсидианы работают над [второй частью Pillars of Eternity](#), которая тоже собрала 4 лимона долларов (просили один). Обещают перевод на русский, много озвучки и возможность [грабить корованы](#) в море. Ждем-с.

## Игры

Возвращаемся к героям статьи!

### Blasteroids 3D

Первая игра студии, выпущенная в виде shareware.

### Shattered Steel

Симулятор мехов, изданный Interplay. Своеобразная проба пера Биозверей и первая игра с деформируемым ландшафтом (*спойлер*: всего-навсего рекламная хуита - от взрыва оставалась одна черная ямка)), в которой рассказывалось о противостоянии частных военных корпораций. В создании этой игры Bioware помогала более опытная студия PyroTec.

### Baldur's Gate I—II

Фэнтези эрпоге. Вин чистейшей воды, давший билет в жизнь нашим друзьями из Канады. Именно «врата» задали знаменитый шаблон BioWare. MOAR информации об этом объекте олдфажеской фэготрии в соответствующей статье.

### MDK2

Продолжение MDK от Shiny Entertainment (известная также благодаря [червяку Джиму](#), Messiah, Sacrifice, и двум эпик фейлам по Матрице — Enter the [Matrix](#) и Path of Neo), шутер от третьего лица, который вдруг с какого-то перепку поручили делать разработкам, специализирующимся на рпг. ГГ — тот же самый обычный

уборщик Курт Хектик, который в компании странного профессора Флюка Хокинса и шестилапого пса Макса спасает Землю от нашествия пришельцев. Ну вы поняли. Никуда из прошлой игры не делись многоцветный парашют, снайперская винтовка на голове и куча загадок и интересных ситуаций, плюс теперь можно играть за профессора (больше на пазлах специализируется, воин из него не ахти) и Макса (стреляет аж из 4 стволов разом, причём взять можно разное оружие в каждую лапу). Игра оказалась **весьма успешной** и быстро стала культовой (в определенных кругах, ясен хуй). Хотя той же славы, которой добилась MDK, достичь не удалось. **Олдфаги**, им же всё делай, как было раньше... Алсо, сделали HD-версию. [1]

## Neverwinter Nights

В BioWare не дураки сидят, и после успеха второй части Baldur's Gate они быстро смекнули, что фэнтезийные эрпоге **задроты хавают** только так, да еще и добавки просят. Была оперативно запилена очередная «фэнтези эрпоге», причем сразу с возможностью встраивания дополнений, которых позже вышло 6 официальных (3 из них премиум модули), и **OVER 9000** фанатских. Правда, игра от этого дерьмом не стала, а даже наоборот, оказалась лютым вином. Выполнена традиционно, по шаблону. Имеется чуть больше, чем дохуя разных прокачек персонажа, эпичная графика до того времени, и дальше всего понемногу. Но увы, система напарников в сравнении с Балдуrom — днище, от чего особенно страдает основная кампания, поскольку управлять ими напрямую и нацепить то снаряжение, которое надо, нельзя. В аддонах частично пофиксили.

## Star Wars: Knights of the Old Republic

Механику предыдущих игр грамотно и аккуратно перенесли во вселенную Star Wars, получив при этом +100500 к потенциальным покупателям. Первая (и предпоследняя) действительно хорошая RPG во вселенной Вейдера и Чубакки. Epic Win того времени (хотя это игрательно и сейчас, в пору ньюфагов и посткризисов, **я гарантирую это**). Всё по шаблону. Сразу после выпуска на Xbox (за полгода до выхода на PC, для анальной оккупации консолеблядей) игра обрела воистину культовый статус, а BioWare воистину ощутила всю ненависть PC-задротов, жаждущих получить это «ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС!!!!!!!» Радовала возможность стать «тёмным джыдаем» и решать все проблемы исключительно силовым способом, на концовку ощутимо не влияло, но главное, что ВОЗМОЖНОСТЬ-ТО ЕСТЬ! Сейчас, правда, бочку меда может испортить ложка дегтя — владельцы дешёвых ноутбуков изойдут на говно из-за багов текстур и жутких лагов благодаря ну очень условной совместимости с дровами Intel Graphics, а гордые обладатели карт AMD Radeon за сотни нефти вообще могут не надеяться ее запустить — AMD не умеет в OpenGL. Но не всё потеряно — Asprug (студия, занимающаяся портами всяких игрушек, в основном на Маки) уже сделали большой апдейт KoTOR 2, так что первую часть тоже не должны обделить. А ещё недавно сделали порт на айпедик и андроид. Теперь затаскивать Бастилу на свой кукан можно, не сходя с туалета.

## Jade Empire

Стандартная (хотя у BioWare всё стандартное) фэнтези-RPG, правда, имеет одно отличие от всяких балдурс гейтов и невинтертов — действие происходит в фэнтезийном Китае, что придает игре особый шарм и стиль, но не делает её особо лучше. Не представляя собой ничего необычного, игра всё же вполне способна завлечь на непрерывный сеанс за компьютером вплоть до финальных титров благодаря увлекательному сюжету и геймплею. Игрок, осиливший пару часов чтения скучных диалогов в начале игры, получает далее достойный приз в виде прекрасной игры. Впрочем, сюжет совершенно типичен для биоваров, так что многое можно предугадать. Две бабы (*спойлер*: можно взять обеих), два мужика (*спойлер*: герои, один - скрытый ахтунг). Традиционно можно разосраться со своей командой и всех поубивать, можно свергнуть кого-нибудь в анальное рабство, можно быть трапом. Разве что корованы можно спасать, а не грабить. Еще одно небольшое отличие от остальных игр BioWare — наличие кроме стандартных доброй и злой концовок, средней. Когда герой в самый последний момент решает, что ему похуй на все происходящее, и решает оставить все как есть. Восточная философия, хуле. BioWare затем повторили это с DLC-концовкой Mass Effect 3, но об этом позднее.

## Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

После первой Mass Effect в 2007 и последующей Dragon Age в 2009 фирма резко сменила свое направление. Решила она попытать счастья на портативных платформах. В 2009 вышло ответвление на вселенную Mass Effect в виде игры на непопулярную для серьезных игр iOS Mass Effect Galaxy, которую оценили лишь упоротые фанаты (IGN дала лишь 5/10). Речь не об этом, в 2008 году Bioware выпускает Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood на... на портативной Nintendo DS!

Вкратце игру описать очень просто: продуманная РПГ с оригинальной боевой системой, интересным исследованием мира, гибкой прокачкой и возможностью выстраивать отношения, тучей диалогов и описаний, множество вариаций составления партий и экипировки, неплохой графикой и непривычным поначалу, но затем удобным управлением. Все хорошо, но есть небольшое НО — она про **СОНИКА!!!** У большинства олдфагов (и у автора этих строк в том числе) этот представитель ежовых ассоциируется только с собиранием колечек с видом сбоку из глубокого



Обложка игры

детства, но когда понимаешь, что под этой Няшностью скрываются очень суровые прелести полноценной и оригинальной RPG, идет банальный [разрыв шаблона](#)<sup>[3]</sup>. Алсо, в конце игры какбе намекают на сиквел, но, видимо, его мы очень нескоро увидим.

## Mass Effect I—II—III

Начавшийся было застой был разогнан, да еще как! Выпылив из игры практически всю рпг-составляющую, оставив перестрелки с укрытиями и добавив дохуя [эпичных](#) роликов, BioWare выпустили отличную игру, заставившую олдфагов охуеть от наглости скатывающегося в попсу (но еще любимого) канадского игродела и высраться кровавыми кирпичами. На самом деле, сама игра — эпический Sci-fi вин в духе Star Wars. Космос, фапабельные (и не совсем) инопланетяне, огромные космические корабли, бороздящие Большой Театр... Ну и можно было невозбранно переспать с инопланетянкой (причем с ней возможен и лесби-секс). Собственно, той любовной сценой первая часть игры и породила идиотский секс-скандал на американском телевидении. Гугли, анонимус, или листай статью до конца, дабы познать подробности той зловещей истории...



С ней делается секс

### 10 Reasons We Hate Mass Effect 3's Ending

Собсна, описание пиздеца

В целом игра получилась вином, хотя после выхода второй части [называть её RPG можно с большой долей условности](#). Впрочем, по мнению хардкорных фанатов, всё, что вышло после [Плейнскейпа](#), можно называть RPG с очень большой долей условности. Ну так и трава была зеленее, фигли. Алсо, во второй части есть салиарианец, продавец видео игр, который выдает реплики вроде: «Roleplaying games these days are all about big decisions and visceral combat. I miss the days when you had to remember to drink water and it took 5 days real time to travel anywhere»<sup>[4]</sup>.

Таки запилили третью часть, восстановив пару РПГфич первой части, добавив больше пиздежа и слив концовку к хуям. Причем слили так капитально, что бомбануло практически у всех — краткий пересказ можно посмотреть в видео справа. Впрочем, долго ждать DLC с дополненными концовками не пришлось, и оно добавило в равной степени и здравый смысл, и хуиту; также оно запилило впридачу четвертую концовку, в которой Шепард забивает на все хуй и просирает галактику, в чем геймеры увидели личное оскорбление от Биовар: мол, не нравятся три изначальные концовки, сходите в жопу и там останьтесь. Что характерно, распространённую среди задротов-СПГСников теорию индоктринации<sup>[5]</sup> это опровергнуть не смогло, хотя Биовары заявили, что это финальная версия концовок и больше ничего они к ним не добавят. Ознакомиться с этой теорией [можно здесь](#).

В конце 2020 на очередной день N7 был анонсирован ремастер в виде Легендарного издания, в который входят все три игры, выход ожидается 14 мая 2021. Мультиплеера в третьей части не будет (как в ремастере [Modern Warfare 2](#)), используется устаревший UE3. DLC про Вершину в первой части также не будет, ибо исходники посеяли армейским способом, фансервис будет урезан, а какие-либо изменения в графоне минимальны. И за это уже требуют 3500 рублей, EA никогда не меняется.

## Dragon Age: Origins

Какбэ, возвращение к своим фэнтези-корням. Съевшие собаку на этом деле, канадцы запилили симбиоз ньюфажеского идеала ([графика как в кружее](#), игровая система проста как две копейки, все персонажи озвучены, ну и можно невозбранно устраивать групповушки и вступать в гомосексуальную связь с эльфом [вот он, кстати](#)) и олдфажеской мысли (система хоть и не D&D, а заметно проще, но всё же здорово напоминает её). В целом вин, да еще какой. Игра быстро обрела своих фанатов, которые и по сей день форсят её везде где только можно, заявляя, что она уже стала культовой (появилась куча тру-ценителей-рпг-школоло, что в будущем аукнулось).

В этой стране особенно запомнилась настолько хуёвой, что даже винрарной, русской озвучкой ([скептицизм](#), [шутки](#), [ёперный театр](#)). Налицо лютый фейл редакции, да еще и губы синхронизированы с этим бредом. Хомячки завопили, пошли возгласы «нахрен такую озвучку», «позор!11» и т. п. и т. д. что потом вылилось в один большой лулз и аукнулось в будущем.

## Dragon Age 2

А вот теперь начинается пиздец.

Как и ожидалось, продолжение не заставило себя долго ждать, и вскоре вышел анонс ДА2. Задроту дали возможность примерить на себе шкуру небритого Хоука, беженца из Лотеринга (или бритого и с сиськами, хотя всё равно Хоука). А игра начала доставлять ещё до своего выхода — например, кривыми скриншотами с зелёными эльфами и (самый смак) анонсом платного дополнения ещё до самого выхода игры. А уж после выхода...

Много срача, много воплей, много правок этой статьи. Но что в

итоге:

### Плюсы:

- Сюжет. Локальные проблемы одного города и одного хача-беженца. Пафоса меньше, драмы и ахтунгов больше. Может доставить. Если увлечешься с самого начала, то до конца игра проходит на одном дыхании.
- ГГ озвучен. Мелочь, да приятно.
- Веток больше, и теперь это действительно «ветки», а не палочки, как в DAO. Наконец, у каждого соратника есть свое уникальное дерево скиллов (пусть и порой спорной полезности). Правда, общее число способностей снизилось, а оружие жёстко привязали к классу, так что любителям позадротствовать с билдами заняться решительно нечем.

### Минусы:

- Сюжет, как ни странно. Прослав все депрессивное в атмосфере от DAO (об этом ниже), сценаристы решили нагнать мрачности выпиливанием второстепенных персонажей, часто без особой логики и смысла. Такое ощущение, что половина из них вообще была введена тупо для того, чтобы трагично скончаться на глазах у Хоука.
- Концовка. Бессмысленна, неотвратима и беспощадна. После этого пивоваров на хуёвых концовках заклинило, см. Mass Effect 3.
- Спутники. Все они **потенциальные ахтунги и лесбиянки**, и, не считая пары диалогов, они весьма и весьма унылы (кроме Варрика). У каждого какие-то тараканы в голове, да и BioWare вымоталась, намучившись с написанием бэкграундов к героям трагикомедий — все эти мужеподобные бабы, гномы-разбойники и эльфы-геи выглядят устало, вычурно и безвкусно до такой степени, что иногда напоминают самопародию. **Есть мнение**, что персонажи раскрыты чуть глубже, чем в DAO, но всем похуй. Квесты напарников сводятся к возможности испоганить их жизнь.
- Бои. Закос под **ЮВА**, «слешеры» и корейские ММО: Хоук и Ко, вооружившись двухметровыми мечами и целомудренной версией **бронелифчиков**, выпиливают **орды** мобов и боссов. От одного вида эльфа-стручка, который, выписывая серию ударов, держит громадный двуручник одной рукой, да ещё и на весу, поневоле фейспалмишь. Когда же видишь, как таким макарбом можно три минуты дубасить человека без брони, фейспалмишь ещё сильнее. Тысячи однообразных и скучных врагов в наличии, причем новые волны нападающих респаунятся прямо из воздуха посреди комнаты, что добавляет бредовости происходящему. Плюс, они ещё и с пары тычков кинжалами **разрубаются на куски** (подправлено в патче 1.03).
- Выпилен выбор расы. Гномики-эльфики идут лесом. А всё это, во-первых, из-за сюжета, во-вторых, из-за того, что...
- ...диалоговый интерфейс с кучей выборов вариантов ответа, знакомый по Planescape, KotOR, NWN и DAO, заменён на попсовое колесо из Mass Effect. Теперь персонаж может нести совершенную ахинею под охуевание игрока, так как общее между написанным вариантом и озвученным иногда расплывчато. Это было почти невозможно, но здесь эта система даже хуже, чем в ME: вместо «хороший, плохой, похуист», выбор сводится к «хороший Петросян, плохой Петросян, и **ВНЕЗАПНО**».
- Сколько не мучай редактор морды лица, всегда получается нечто с квадратным подбородком и взглядом свиборга. Champion (Защитник) обязан быть суров, стоек и брутален, видимо, чтобы вдруг не сочли клоуном из-за неуместного юмора.
- Видно, что всё делалось в спешке, боясь выхода конкурента в виде второго «Ведьмака». Много багов, несдаваемые задания, отсутствие HD-текстур (качаем гигабайт), прочие мелкие ошибки. Особо стоит отметить копипасту локаций — все помещения изнутри похожи друг на друга, как две капли воды, ибо делались все однотипные локации (пещеры, дома, катакомбы) по единственной схеме, с выборочным перекрытием некоторых коридоров. Тут **делали рукалицо** и материли канадцев все, кому не лень, даже некоторые не самые ярые фанаты.
- DLC. Анальная оккупация EA в действии — шмотки +10 к силе за \$\$\$ и всё такое прочее. Хрен со шмотом, его всё равно долго не поносишь, так как на поздних уровнях он будет говном. Но! До релиза из игры для DLC был вырезан персонаж, которого просто мебелью назвать нельзя. Вдумайтесь — когда ещё DLC анонсировали до выхода самой игры? Это то же самое, что купить книгу с вырванными в произвольных местах страницами, которые можно купить у того же продавца, что и продал вам книгу. Бред? А то! Но EA есть EA, не просто так же они получили две золотых какашки



При первом прохождении происходит в 2/3 случаев

[Dragon Age 2 Это Геи и Драконы](#)  
Тоха Жирный расставляет точки

кряду. Mass Effect 3 тоже от этого пострадал, причём ещё печальнее — там вырезанный DLC-персонаж оказался просто отключенным в конфиге, все остальные файлы уже были в игре.

- Отсутствие русской озвучки. Как ни крути, а слушать родную речь кому-то приятно, особенно если не кривляются. Надмозги оправдывались отсутствием озвучки тем, что надо было меньше жаловаться на неё же в ДАО (аукнулось же). Тем самым они подтвердили, что могут делать или спустя рукава, или вообще не делать.
- Погнавшись за проработкой характеров спутников, Биовары запретили менять им доспехи. Вообще<sup>[6]</sup>. С другой стороны, их можно понять — соратники на редкость **яркие и интересные личности**, а тут анонимус вдруг решит надеть на пиратку латы вместо эротичного корсета или тунику на гнома, скрыв его могущую волосатую грудь. Нахуй надо? Такая же фигня была и в ME2, но если в том недорпг-шутере с перекаатоукрытиями это было простительно, то в чистой эрпоге это маразм.
- Ну и то, что обсуждают больше всего вышеперечисленного — в ДАО были 2 бисексуала для выстраивания половых отношений, а во второй, явно чтобы оскорбить чувства верующих, традиционные романы можно крутить со всеми четырьмя возможными любовными интересами вне зависимости от пола ГГ. То есть Хоук-мужик может выебать как двух баб, **так и двух мужиков** (и наоборот), а то и всех четверых. Ещё эльф с ДАО возвращается и может быть таки снова выебан. Это в том случае, если двух имеющихся **ахтунгов** вам мало. Школота и гомофобы дружно взвыли... А яойщицы начали заполнять интернет кучей артов и фанфиков про несчастную голубую любовь. Гетеросексуальный напарник появился только в длц, но на что-то серьёзное рассчитывать не приходится.

Ну ладно, хуй бы с геями, игра их ебать (почти) не заставляет. Вот только игра вышла отборным говнецом, и геи здесь совсем ни при чём. А в чем тогда дело?

В Electronic Arts, вот в чем. Вспомните, сколько хороших студий они похерили — Westwood, Bullfrog, Origin, Black Box... Очевидно, что во время разработки ДА2 EA решили внести BioWare в данный список. Вот и пришли к тому, что и времени на разработку недодали, и на сюжет все положили с прибором, и так далее, и так далее. И если посмотреть сейчас, то после ДА2 пивовары не сделали ни одной стоящей игры (в ДА1 что-то там попытались, но слишком мало). А итог всему этому — заслуженные 4.5 балла из 10 на Метакритике и более слабые продажи, чем ДАО. Даже BioWare сами признали, что облажались, свернули разработку третьего DLC (говорят, хотели что-то эпичное сделать) и переключились на Inquisition. The end.

## Star Wars: The Old Republic

После нескольких лет надежды на KotOR 3 кучка долбоёбов из BioWare Austin неожиданно анонсировала это. Наплели немало красивых слов о том, что сделают «убийцу вова», что будет охуенный сюжет с полностью озвученными диалогами а-ля Mass Effect (да, в самой настоящей ММО, где обычно такого либо нет, либо это просто безвариативный текст, который задроты всё равно ниасиливают и прощёлкивают), и всё будет абсолютно не так, как в поделии **Метелицы**. Внушительным был и бюджет — аж 300 млн зелёных! Однако, бета-тесты уже предвещали хуиту — графика говно, полно глюков, анимации в катсценах вообще убивали людей наповал своей топорностью. Естественно, никого из фанатов такой расклад не устроил, поэтому они, сначала обосрав свою бывшую любимую студию, хлопнули дверьми и начали надеяться на эпик фэйл. Надежды, конечно же, оправдались.

### DING DONG BANNU - A TORTANIC TRAGEDY

Ти критекуиш игру бироварей? DING DONG BANNU!

### SWTOR - How to PvP as a Mercenary

Самый скилловый класс в ПВП

Итак, сиё поделие вышло в октябре 2011 года. Что же мы имеем:

- Полный клон WoW'a. Даже абилки тупо скопированы.
- Сюжет? Аж 8 штук. Только все унылые (Кроме имперского агента. Теории заговоров, космические иллюминаты, террористы и таки неиллюзорно отличающиеся варианты концовок — почти **Deus Ex**). И снова это ебучее колесо из Mass Effect, причём в Свитере ещё хуже — очень часто вообще нет связи с написанным вариантом в колесе и тем, что проговаривает твой персонаж. Хорошо хоть, с озвучкой не соврали — действительно все озвучены, и **далеко не пятью актёрами**. Учись, Беседка. Справедливости ради стоит отметить, что алиенские реплики являют собой набор без труда сделанной белиберды, но так и в КотОРе не ебались с этим, сейчас-то зачем?
- Дикое, просто ебанутое количество отсылок к эпизодам саги во всём: начиная от цвета кораблика ГГ-охотника (серовато-зелёный, жёлтый и красный — тона брони Бобы Фетта) и завершая сюжетными поворотами. До эпизодов по хронологии 3,5 тысяч (!) лет, а TOR-овские республиканские **клёны** солдаты и имперские штурмовики носят броню... верно, клонов-солдат из Новой трилогии и штурмовиков из Оригинальной, соответственно. Оно и понятно — надо же как-то завлечь тех школьников, которые видели-то одни эпизоды. Половина саундтрека нагло спизжена с бессмертной музыки Уильямса, половина представляет собой пак саундтреков KotOR I и KotOR II, то есть, новых мотивов — ни хуя вообще. Таким образом, Вовоклон на поверку был высран ещё из семени фильмов



Лукаса и предыдущих годных игр по 3В той исторической эпохи.

- Эндгейм никакой. В самом начале был только ОДИН рейд, и тот говно. Второй очень быстро высрали к патчу 1.1, только было уже поздно. И кроме этого, **ВООБЩЕ** ничего нет. Ах да, PvP.
- PvP явно делался по остаточному принципу — только два батлграунда (здесь называются варзонами), один с удерживанием трёх контрольных точек, второй — что-то вроде Bombing Run из UT2004 под названием Nuttball. И оба совершенно неиграбельны из-за баланса. Несмотря на якобы отзеркаленность имперских и республиканских классов, имперцы таки были сильнее, да и малолетним задротам больше дсоставляло быть ниибаца крутыми ситхами. Особенно стоит отметить до безобразия имбанутых оперативников, которые с трёх-четырёх тычков виброножами устраивали анальную кару всей вражеской команде в лучших традициях стелс-пихотизма. Наёмники были до безобразия просты, хоть вообще все абилки выкини, кроме Tracer Missile. А ситхов-колдунов (в особенности ветку Madness) до сих пор не могут вылечить от имбанутости. И самое главное, что баланс всё ещё хромает — спустя 4 года сорки также всех нагибают, повертеки дают всем просрать, не требуя при этом мозга или даже прямых рук, снайперы своим бурстом выпиливают всех за пару секунд, а джаггернаутов-танков, если их постоянно лечат, вообще нереально убить.
- Графика отвратительная. Ещё и лагает. А всё из-за того, что разработкам понравился на одной выставке движок Hero Engine, который и купили. Суть в том, что купили недоделанную альфу, с которой потом ебались и ебутся до сих пор. А, например, Зенимаксы для их TES Online купили уже финальную версию — в итоге и графон хорош, и не лагает.

Как видите, вышло явно что-то невразумительное. Благодарные фанаты окрестили игру не иначе как **TORTanic** а сдуру купившие игру начали массово отменять подписки. Биозвери вертелись долго — запилили ещё парочку новых рейдов с данжами, начали пилить баланс и глюки, но этого было недостаточно. Повсюду уже трубили, что в тор не играет и миллиона человек. С отчаяния начали прятать в глубокие ебениа кнопку отмены подписки и спамить просьбами снова подписаться. Затем появились халавный триал до 15 уровня. Многие уже начали готовиться к главному зрелищу. И оно таки случилось — сделали игру F2P. Форчонговские аноны на радостях увели в бамплимит дохуя тредов, полные лулзов от происходящего. Припомнили всё — и «вов-киллера», и 300 лямов, ну и Дженнифер Хеплер заодно.

Отдельно стоит отметить набег анонов на форумы BioWare из-за сабжа. В основном создавались треды с подражанием местному пидоратору Stanley Woo и просто вайпы. Итогом стали тонны лулзов и становление мемом фразы DING DONG BANNU.

На сегодня тор уже далеко не тортаник и вообще очень хорошо себя чувствует, особенно после наплыва неофитов, впечатлённых седьмым эпизодом. Большинство самых раздражающих моментов пофиксили, добавили дохуя новых ништяков — левел-кап поднят уже на 15 уровней, несколько новых рейдов и дейликов, пара новых рас (фурри-катары и тогругты для упоротых фанатов Асоки), новые варзоны и новые сюжетки. Есть и минусы — для неофитов игра была максимально упрощена, фритуплей полное дерьмо (проще говоря — либо ты покупаешь подписку, либо ты сосёшь хуй), а баланс так до сих пор и не смогли сделать вменяемым. Да и уёбищный движок даёт о себе знать, когда тор то работает, то жутко лагает на абсолютно разношёрстных конфах. Хорошо хоть, [пытаются](#) пофиксить.

Тем не менее, не всё так гладко в датском королевстве — начав за здоровье с первой половиной сюжетки, Свитор и его новое дополнение (Knights of the Fallen Empire) быстро скатились в говно:

- Сюжет забил и всё ещё забивает хуй на решения игрока и то, чем он занимался до начала ДЛЦ — что приводит к бесчисленным лулзам, когда твоего контрабандиста/имперского агента называют [избранным, который найдет третий путь в Силе и станет новым Реваном](#). Новые злодеи унылы, новые союзники тоже, а старые союзники все исчезли хрен знает куда.
- Допмиссии заваливают игрока 20+ новыми компаньонами, причем если старые компаньоны из сюжеток как-то развивались и что-то делали, то всех компаньонов из ДЛЦ можно заменить [картонными коробками](#), и ничего особо не изменится. Взаимодействия с ними нет вообще.
- Эндгейм состоит из однообразных рейдов и фарма ресурсов для Альянса в старых рейдах, которые игроку придется перепроходить заново. Мало того, чтобы выполнять допмиссии, игроку придется жертвовать кровно заработанные ресурсы местным повстанцам, чтобы получить в обмен... [spoiler: ещё одного компаньона, столь же картонного, как и все остальные](#).
- Геймплея, как такового, нет. От слова «совсем». Локации в эпизодах сменяются каждые десять минут и представляют собой либо коридор из точки А в точку Б с несколькими мобами и боссом в конце, либо небольшую арену, где нужно найти какую-либо хуйню и подкачать профы. Чередовать с кат-сценами — и так, сука, все дополнение и намечающееся следующее. По сравнению с этим даже «Тень Ревана» кажется верхом канонов жанра, не говоря уже об оригинале, — от которого игрок становится почти что отрезан. Новые территории, которые можно исследовать? Планетные цепочки квестов с вариантами решений? Хотя бы сами доп. квесты? Зоны ПвП? Охота на ворлд боссов? Поиск голокронов? Мечтай, наивный. Фактически, Бивари изобрели новый жанр: [ММОкинцо](#), и отходить от него не собираются.
- Кстати, об оригинале: одно слово — оказуаливание. Даже нет, — **ОКАЗУАЛИВАНИЕ**. Кто называет [Пандарию](#) казуальщиной — тот даже не представляет всех масштабов пиздеца, которые можно сделать с игрой в жанре ММО. Статов, как таковых, больше нет. Шмот отличается только цветом. Компаньоны отныне многопрофильные (дроид-убийца НК, бросающий все силы на компрессы — да-

да, теперь со вкусом мяты). Данжи легко проходятся в одно рыло, с читерским дроидом и лечилками на каждом боссе. Опыт можно гриндить, не покидая начальную планету — и прочие вкусности с удовольствием облегчат твою времяпрепровождение, дабы ничто не помешало тебе создавать «уникального и неповторимого персонажа». И, разумеется, покупать паки одежды и мебели для обустройства личной крепости.

## Dragon Age: Inquisition

Типа попытка вновь завоевать сердца фоннатов драгонэйджа. Изначально планировали движок Frostbite 2, но шведы из DICE вовремя сварганили третий <sup>[7]</sup>; ГГ снова новый, гордо именуемый Инквизитором, которому теперь можно менять расу, причём в отличие от DAO можно и за кунари играть. Даже нашлось места на мультиплеер. Ну и собственно **трейлер**, в котором засветились Варрик, Флемет и — тут у задротов всего мира случился оргазм — в тизере засветилась старая шлендра Морриган! Было очень много обещаний не обосраться, особенно в плане сюжета. Обещано учесть все решения, принятые игроком в прошлых частях, а также возможность сделать все решения перед игрой, вместо импорта сохранения. Люди предположили, что это будет так:

Прежде чем начать, проставьте галочки:

*Origins — Awakening*

Вопрос **over9000**: Ваш Серый Страж спал с подавальщицей в таверне?

Варианты ответа: **v** Да; **v** Нет, она его отшила, пьяная дура

ИЧСХ, так примерно оно и есть. Был запилен редактор мира Dragon Age Кеер, в котором вы можете настроить всё, как вам угодно. Дефолтный же мир в самой игре довольно скучный, ибо в нём все, кто мог помереть в прошлых играх, померли.

В начале октября вспыхнула драма с участием артбука «The Art of Dragon Age: Inquisition». Началось всё на Игромире, куда отечественное издательство Белый единорог притащило сею книгу, понадеявшись на авось. Как результат в инете появились фото внутренностей, в основном немного концептов персов, самым сполерным из которых был отпрыск Морриган. Забугорные фанаты не смогли стерпеть такой наглости от русских и побежали жаловаться в Бיוвейр, и те через Dark Horse настучали Единорогу по голове. Вот тут и разразился срач с обоюдными претензиями и **громкими заявлениями**. Такие последствия могли и не заставить себя ждать, если бы не внезапный фейл Амазона, забывшего поменять дату начала продаж электронной версии артбука. Люди, ещё вчера нывшие о спойлерах от злых русских, слили в сеть весь артбук, с ним же уплыли раскадровки-скетчи игровых роликов и дизайн боссов. Итого: Единорожка поистерила, закрыла комменты; Пивовары, кусая локти, говорили, что к людям, купившим артбук на Амазоне, претензий нет, зато смогли отыгаться на Единороге, **отказав ему в лицензии**; фанаты растащили артбук на составляющие.

Вышла 18.11.14. Как и все игры BioWare, получила высшие оценки от ВСЕХ игровых изданий. Интересный факт — у некоторых из них тексты совпадают (в чем причина?). Добавлена коняшка, извещающая и появляющаяся, как в ММО. Добавлен бесконечный спаун мобов (часто случается так, что только что убитый моб появляется прямо за спиной). Стало по 3 ветки в классе и по несколько умений со степенями прокачки. Из-за нон-таргет системы крайне неудобно играть милишником (с клавиатуры и мышки). Да что там говорить, у милишников даже блок в PC-версии сделан через жопу. Прокачка стала скайримообразной, даже больше, чем сам **Skyrim**. Настольщики и любители старых RPG рыдают кровавыми слезами: выпилили навыки дипломатии, знания, алхимии (алхимичить может каждый, кто купит рецепт), воровства, вскрытия замков, обезвреживания ловушек, и вообще игра по большей части заточена под бой. До кучи зачем-то убрали отмычки и ветку хила у магов. Графика на удивление хороша. Как и обещали, появился открытый, красивый, но пустой мир. Можно менять внешний облик локации, выполняя основную ветку квестов в ней. Спутники оказались одним из плюсов игры, основной сюжет проходил бы быстро, если бы не требования влияния на них. Добавлено огромное количество квестов в ММО-стиле «убить 10 медведей», «найти 5 камней», причем **мелкие** побочные квесты по большей части состоят именно из них. Крупные же побочки переделали, теперь проходятся они линейно, а что делать с каким-нибудь гадом мы определяем лишь в конце, на суде. В общем, игра похожа на старую ммошку, с графончиком, соратниками и жутко неудобной экшеновой боёвкой.

Соратнички, к слову, получились вполне годными, хоть есть кого в пати взять

- Кассандра — дева благородных кровей. Ранее искательница и правая рука Верховной Жрицы, она возродила инквизицию, дабы покарать неверных. Настоящая воительница, которая (*спойлер*: втайне читает книжонки Варрика и мечтает вскочить кому-нибудь на кукан. В этом ей можно помочь, если играешь за мужского персонажа.).
- Варрик — троллящий гном, с прошлой части не изменился — и то хорошо. В игре появится возможность наконец-то познакомиться с его сердечной зазнобой Бьянкой.
- Сера — эльфийка **нестандартной** внешности, коей породила много боли у мужской аудитории DA. Лесба, что по уже указанным причинам не породило. С ней можно заняться такими милыми вещами, как игра в прятки с собственной стражей и поедание печенок на крыше. Способна смешить не хуже

Варрика. Преподносит себя как эгоистичную распиздяйку, хотя на самом деле довольно умна, ведь она (*спойлер*: "Рыжая Дженни" — местная версия Робин Гуда, наказывающая зажравшихся богачей. Де-факто никакой "Дженни" не существует, Сера придумала этот образ для стражи со знатью: есть матёрая разбойница, способная дотянуться до всех и вся, летящая на крыльях ночи и так далее. На самом деле там работает хорошо организованное подполье, которое снабжает Серу инфой).

- Железный Бык — кунарский шпион. Однажды утром понял, что усомнился в Кун, и самолично сдался в Бен-Хазрат, после чего был отправлен во внешние земли. Ёбырь-террорист, хоть с кем-то да трахнется. Сколотил себе банду наёмников. Холопов можно отправить на смерть (тем самым подтвердив бычью преданность Кун) или спасти, сделав Быка тал-вашотом.
- Дориан — единственный отпрыск знатного тевинтерского рода. Гей, чем очень огорчает отца. Гейдер решил не повторять историю с «миллионами изнасилованных лично Андерсом», так что усач на анус Инквизитора не претендует, и при отсутствии романа с оным поёбывается с Быком. Имеет довольно простую сюжетку, но связанный с ним квест по спасению магов имеет нехилый такой поворот.
- Вивьен — лысая **нигра**, первая чародейка Орлея. Имея в руках власть и деньги, считает, что все прочие маги должны сидеть по башням и не отвечивать. Во время личного квеста можно наебать. Ванговавшие её романсабельность обломались.
- Блэкволл — бородатый серый страж в ватнике. Жил отдельно от своего ордена, но в связи со случившимся решает присоединиться к инквизиции и найти своих братьев, которые стали массово исчезать. А на самом деле (*спойлер*: его зовут Томас Ренье, и он был головорезом на службе у орлейской знати. Один неудачный приказ поставил крест на его карьере, и, бросив своих людей на произвол судьбы, Томас пустился в бега. Встретив настоящего Блэкволла, Томас решил стать Стражем, но и тут не сvezло — Блэкволла убили твари, так что Томас решил присвоить себе его имя, ИЧСХ, прожив довольно долгое время Стражем, ничего не подхватив и не сдохнув).
- Коул — неведома зверушка, появившаяся в книге «Раскол». Изначально были юноша-маг Коул, брошенный храмовниками в подземелье, и «Дух Белого шпиля», который убивал обречённых магов, считая, что так проявляет к ним милосердие. Когда Коул отдал Создателю душу, дух вселился в него и... случилось что-то непонятное. То ли дух захватил освободившееся тело, то ли просто перенял память и образ. То, что теперь зовётся Коулом, доставляет своей непосредственностью и странными умозаключениями. Можно его либо очеловечить, либо оставить как есть.
- Солас — сорокалетний эльф-**битард**. Родился где-то на севере, ещё в молодости понял, что **всё тлен**, и ушёл странствовать по развалинам, изучать Тень, духов и историю. Бугуртит от своих собратьев, считая, что тем пора бы перестать жить лишь прошлым и начать развиваться. Обожает пиздеть о своих исследованиях. Играя эльфийкой, можно подержаться с ним за ручки. Мутный тип (*спойлер*: являет собой эльфийского бога хитрости Фен'Харела, который недавно пробудился и подофигел от происходящего. Присоединился к Инквизиции, чтобы отобрать у Корифея свою колдунскую сферу. В конце поглотил душу Флемет, или она его, хз, to be continued...).

Советников с собой взять нельзя, но фоном тоже приятны:

- Лелиана — как и в предыдущих частях, будет молиться, поститься, подсылать убийц врагам Андрасте. Кадрить её теперь нельзя, зато хранит верность Серому Стражу из первой части, если с ним/ней что-то было.
- Жозефина — дворянка из Антивы. В юности принимала участие в орлейской Игре, но случайно убила дворянина, которого знала, после этого ударилась в политику. Можно раскрутить на роман с Инквизитором любого пола; соперник и дуэль на шпагах прилагаются. ЧСХ, роман выходит без сексцен и обнажёнки, всё ограничивается поцелуями и посылками на диванчике с держанием за ручки. Такая вот детско-невинная любовь к диснеевской принцессе.
- Каллен — забитый юноша-храмовник превратился в прекрасного принца и полководца. К блондинчику прилагается тёпленький роман с возможной драмой, ибо парня можно посадить на иглу. Алсо, стал объектом лютого **шлика** среди фанаток серии.
- Морриган — болотная ведьма, ставшая личной магичкой императрицы. В зависимости от выбора в первой части может иметь или не иметь сыночку. Присоединилась, чтобы в очередной раз **посеориться с матерью** помочь.

Сам релиз породил нехилую драму и дичайший баттхерт всех школяров и нищобродов. Суть в том, что в игру, помимо б-гмерзкого Origin'a, жадные до бабла EA встроили DRM нового поколения — **не-взломанную** на данный момент ни разу продержавшуюся чуть меньше месяца **Denuvo**. Срач между оформившими предзаказ и ждущими торрент-версию подогрела новость о том, что, дескать, новая DRM разрушает HDD/SSD, на котором она установлена — пруфа так и не обнародовалось, но, впрочем, всем как всегда. И тут понеслась...

Шёл третий день. Таблетка так и не вышла, на всех форумах были выложены вирусные фейки, что только подбрасывало говнеца. Также на всех форумах шел нехилый холивар между нищобродами, которые не хотели выкладывать 2к деревянных за предмет их обожания, и мудаками, которые во весь голос орали,

что DAI им в хуй не впился, а все нищоброды нищоброды и не могут позволить себе даже жалкие 2 килорубля денег. Одни умоляли о таблетке, другие проклинали EA и Биотварей за жадность, третьи ловили лулзы и кидали фейки с пруфами. Но итог один: истинно жаждущие игру люди её таки купили, а школиё и нищоброды ебали всем мозг почти месяц до появления таблетки.

С 14 декабря на трекерах появилась взломанная версия, DRM не выдержал, [ftgj](#). Радость пиратогоспод омрачают танцы с бубном и [пока еще недоступный](#) Кеер, необходимый для переноса в игру сохраненного в 2 предыдущих частях [маньямирка](#). К счастью, EA сами же в этом подсобили — сделали триал DAI на время, которое можно легко заморозить. Или, как вариант, запустить триал, настроить в Кипе сейв, перенести его на пиратку, играть в пиратку.

Алсо, любители мыльца могут насладиться игрой в полной мере, поскольку на консолях прошлого поколения (PS3, Xbox 360) [никакой защиты нет](#).

## Mass Effect: Andromeda

После того, как Шепард стал героем во всех смыслах этого слова, все вздохнули с облегчением и решили, что на этом история закончилась, продолжения не будет и придется до скончания веков задрачивать старую трилогию, пока новая 256-разрядная версия Windows в 2183 году не откажется запускать игру даже на эмуляторах. Но, как всегда, рано радовались. BioWare решила, что хоть Шепарду и кранты, вселенная Mass Effect никуда не делась, и не срубить с фанатов зелени будет как-то некошерно и не по-биоваровски.

Немного творчества на тему возможностей кастомизации серии и фэйлов Андромеды

15 июня 2015 года на очередной выставке достижений сельского хозяйства было объявлено, что следующая часть находится в разработке. Называться игра будет Mass Effect: Andromeda, и ни одного знакомого из предыдущих частей персонажа мы не увидим, так как действие игры будет происходить в дальних ебнях соседней галактики, что как-то всех насторожило, ибо в последнее время Биотвари были уже не торт, и у народа до сих пор жгло в пояснице от третьего МЭ и второго Дрэгон Эйджа. После этого началось кормежка тизерами и трейлерами, от которых у анонимусов складывалось довольно странное ощущение, что с игрой будет что-то не так. И с каждым новым роликом на какой-нибудь День N7 это нехорошее ощущение только усиливалось. Покуда персонажи находились в шлемах, все выглядело нормально, но когда на экране крупным планом возникало любое человеческое или азарийское хлебало, шепардофаги откладывали кирпичи. Более того, Mass Effect: Andromeda как-то даже по написанию походила на Dragon Age: Inquisition, а трейлеры еще больше подрепляли уверенность, что на выхлопе мы получим те же яйца, только в профиль. Выкрученные руки и странные выражения лиц даже в промороликах красноречиво говорили о контроле качества. Кроме того, в игровых роликах нам заботливо показывали лишь боевку и исследования, отчего подозрения, что с сюжетной составляющей будут проблемы, только усиливались.

21 марта 2017 года состоялся торжественный запуск Юрия Гагарина в космос, ой, простите, Райдера в Туманность Андромеду, но всем было похуй, так как за неделю до этого все уже успели наиграться в 10-часовую пробную версию и оценить масштабы бедствия. Итог: тонны лулзов. Генератор персонажей заткнул за пояс [Обливион](#). Все предлагаемые лица страдают лупоглазием. Эти ваши интернетны заполонили полчища анимаций с хромыми и убогими персонажами. (Возможно, для того, чтобы просуществовать шестьсот лет в анабиозе, героям пришлось принимать вещества, поэтому теперь они пребывают в перманентном неадеквате) Особо отличился момент, когда спутница-азари стреляет по летающему дрону из пистолета, направленного дулом ей же в лицо — наверное, слегка расстроена тем, что ее зовут Обоссы Пчелу (пинд. Peebee). В патче ПиБи пистолет развернули, и оказалось что это половина пистолета(!), спилили мушку вместе с дулом.

Сюжет плоский: шестьсот лет летели в другую галактеку, чтобы найти там новый дом. Несмотря на то, что галактека другая и вы Первопроходец, планеты уже заселены всякими кроганами, все двери сделаны по чертежам старого массыфекта, а находимые припасы почему-то подходят к вашей технике без всякого труда. ГОСты Млечного Пути были явно заблаговременно разосланы по всей Андромеде. В диалогах отменили систему «Герой/Ренегад» из трилогии про Шепарда и заменили на «хороший Петросян, плохой Петросян, злой Петросян» из Dragon Age 2 — многообразие реплик из той же самой Инквизиции похерили, так что отыгрывать тупо неинтересно и нечего. Хотя методом аутотренинга и медитаций можно убедить себя в том, что не все так плохо, и где-нибудь на восьмидесятом часу игра раскроется аки царевна-лягушка. Романтические линии никому теперь не сдались, ибо фапательность персонажей достигла нуля, а кое-где и отрицательных значений. Хотя на фоне пластиковых людей и уродских азари ВНЕЗАПНО привлекательными начали выглядеть турианки. В следующей части мы, видимо, доебемся до мышей и будем романсить кроганов. Сцены секса несколько расширились, но удовольствие от созерцания квадратных задниц еще то.

В итоге Андромеда выглядит как попытка скрестить Инквизицию и первый Масс Эффект. От Инквизиции в ней полупустой мир, фарм ресурсов и квесты в духе «подай-принеси-говна собери», от Масс Эффекта — покатушки на броневичке, шароебство по планетам в поисках всякого хлама и сюжетные повороты — относительно неопытный салага становится во главе супер-организации после того, как старшой по званию был убит в ходе контакта со злыми пришельцами; теперь салаге предстоит собрать ручное сапито из лохов и мудаков и дать отпор злым пришельцам, которые хотят убить всех людей и найти технологию, которая поможет им убить всех людей. Спутники унылы, и вводят их в сюжет так криво,

что хочется всех перестрелять и бегать одному. Главгад хер пойми чего хочет, и отличает его от других алиенов лишь б-гоугодное кольцо над головой. Остальные персонажи и все квесты никакие — Биовари исписались вконец и ждут, пока со дна начнут стучать.

Единственное бесспорное достоинство игры — это возможность наделать космических скриншотов для рабочего стола. Космос красив, да.

Объективно, игра не так уж и плоха. Она средненькая. Геймплей норм. Броневилок лучше управляется. Мультиплеер вроде веселый. Ходим, катаемся, прыгаем, сканируем, тешим Первопроходческое ЧСВ, повышая жизнеспособность планеты, стреляем, сношаем, сканируем, помогаем чинить проводку, сканируем, сканируем, еще раз сканируем — в общем, убивать время можно. И сделай эту игру какая-нибудь другая компания и назови она её просто «Андромеда», то фанаты масс эффекта обласкали бы её со всех сторон, обосновывая это тем, что на безрыбье и правая рука Шарлиз Терон. Но для игры с приставкой «Mass Effect» синдром утенка и завышенные ожидания делают свое черное дело — с одной стороны, игра ориентирована на фанатов серии (отсылочки и пасхалочки присутствуют дай боже), а с другой стороны, именно фанатам игра и не нравится. Однако те, кто реально фанатеет по Масс Эффекту, все равно игру купят, и либо им зайдет хотя бы из-за сходства с первой частью, либо они будут бомбить и получат очень извращенное удовольствие от поливания игры дерьмом. Анонимусы-нищелюбы же дождутся взлома б-гомерзкого Денуво и появления торрент-эдишн со стопроцентной скидкой. Пока что всем рекомендуется достать с полки трилогию и переиграть заново.

Позже в интернетах появилась [статья](#) с оправданиями, в которой на основании информации от трех с половиной анонимусов «входивших в группу разработки и пожелавших остаться неизвестными» рассказывается тяжкая история разработки игры. Вначале игра должна была представлять собой процедурно-генерируемую вселенную для исследования, что-то вроде No Man's Sky с [Номадом](#) и [азари](#). Но после создания генератора мира и усовершенствования угребичного броневилок из первой части оказалось, что в этой вселенной тупо нечего делать, а покатушки по планетам со сканированием кустов ВНЕЗАПНО не доставляют. Совсем. Вообще. Даже разработчикам.

Пришлось дорабатывать напильником: количество планет для исследования сначала сократилось со ста до тридцати, а потом и вовсе до семи. И что хуже всего, пришлось сочинять сюжет — быстро, на коленке, с расползающейся креативной командой, которая сама не знала, что хочет, потому что каждый новый руководитель проекта гнул свою линию в перпендикулярном направлении. Из пяти лет разработки, реальное время работы составило только полтора года, причем последний год перед выходом разработчики занимались исключительно ухудшением графики. В общем, во всем, как всегда, виноваты эффективные менеджеры и отсутствие контакта между студиями (видимо, майкрософт отключил им скайп из-за неуплаты). В копилку проблем добавилась также необходимость использовать новый движок Frostbyte, который оказался не приспособлен для эрпогэ и не имел собственной системы анимации за ненадобностью. Отака хуйня, малята.

No Man's Sky, кстати, тоже оказался пичалькой. Там тоже скучно и нечем заняться. Шепарда на вас нет, сволочи.

Ясно одно — на ближайшие пару лет Масс Эффект всё. Биовари [прикрыли студию, отвечавшую за Андромеду, и заморозили франшизу](#), так что какое-то время многострадальный труп Шепарда будет в безопасности.

## Anthem

Изначально игра была окутана мраком: толь кооператив, толь ммо-шутан в новой вселенной. На E3 2017 биотвари привезли невнятный «геймплейный» трейлер, в котором в основном показали [графон](#). Из ролика можно узнать, что действия «Гимна» разворачиваются в пост-апокалиптическом будущем, где человеки, судя по всему, сначала запылили йоба-технологии, а потом просрали все полимеры и деградировали в бомжей; будут рободинозавры (Привет, Хорайзон!), силовая броня с джетпаками, ну и конечно же открытый мир, куда же без него в наше время? Скепсиса добавлял и тот факт, что в разгар разработки из компании [повторно ушёл](#) главный сценарист Дрю Карпишин, отец первых двух МЕ и первого KotORa, отказавшийся работать над третьей частью с закономерным для неё итогом. Эта же отставка ставит под вопрос и другое его детище — SWTOR.

Вышла 15 февраля для [VIPов](#) и 22 февраля 2019-го для всех, получив на Метакритике сраные 59% от критиков и оценку в 4.2 от юзверей (ниже чем у Андромеды и даже второго Dragon Age!) со следующей суммарной рецензией — пирожок ни с чем. То есть вообще: оказалось, что в игре контента чуть более, чем нисколько. А причина проста — производственный адь. Из 7 лет, данных на разработку, 5 было потрачено на предпродакшен, то есть к тому самому E3 игра была не готова не то что бы на половину или на четверть, а даже ни на йоту, из-за чего пришлось быстро рожать заскриптованную демку (никогда такого не было и вот опять) и пахать в стиле так называемого «кранча» со стресс-отпусками и прочими прелестями разработки Андромеды. В итоге большую часть свистелок и перделок, наработанных за 5 лет, пришлось вырезать, а что не было вырезано из-за нехватки времени, то вырезали из-за требовательности движка Frostbite. Ну и под конец Электронные Искусства начали урезать штат разработчиков, переводя народ на другие проекты, в результате чего игра не получила даже, блдждж, полноценного бета-теста. В итоге получили то, что получили. Игра была настолько недоработанная, что многочисленные баги делали игру ЛУЧШЕ, отчего юзвери впадали в огорчение, когда их убирали. Спустя более чем год после релиза

игра скорее мертва, чем жива — Биовары констатировали, что Anthem спасёт только полная переработка, а потом, видимо, и вовсе на неё забили, забыв даже про юбилей игры. Зато поспешили намекнуть на разработку новых частей ME и DA. Некоторые считают, что следующий DA будет последней игрой студии, после чего её ожидает [судьба](#) типичного придатка EA. Ждём-с.

## Драма 29 марта 2010

За несколько дней до вышеупомянутой даты на официальных сайтах BioWare, Dragon Age и [Mass Effect](#) был размещен лаконичный таймер, отсчитывавший время до некоего эпичного события. Его же быстро подхватили все фан-сайты, иногда вбивая неправильное время до конца отсчета (пруфов нет, но анонимус все помнит). Таймер подхлестнул фанов к мечтаниям о скорых анонсах DA и ME. Некоторые мечтали об анонсе романс-паков, ибо ваистену люди играют в игры биоваре только ради [«взаимоотношений с сопартийцами»](#). Форумы бурлили в ожидании скорых анонсов, и Биоваря, боясь, что ее просто закидают говном после анонса, добавила к счетчику лаконичную подпись «An epic bioware community event». Комьюните негодовало, но держало себя в руках. 29 марта 2010, примерно в 6 по москве, счетчик обнулится. Оказалось, BioWare, взявшие пример со своих [анальных владык из EA](#), объявили об открытии неведомой хуиты под названием «BioWare bazaar». Анонимус минут пять не мог понять прикола, но в конце концов всё прояснилось — БВ решили разыгрывать жетончики, которые можно было тратить на аукционах, а потом получать за это футболки, ноутбуки, носочки, памперсы и шлюх. Цимес же был в том, что конкурс был организован только для [жителей Пиндостана](#), да и то не для всех. Флорида и Нью-Йорк пошли лесом, [как и не достигшие 18 лет](#). Ну и вся остальная планета. Дискриминация и пиар-помпа, с какой был подан таймер, породили нехилые бурления говн в социальной сети БВ и прочих фан-порталах. Кинутые фаны со всей планеты срали (и срут) кирпичами, поливая говном студию со скоростью over9000 постов в минуту. Забугорный же пипл ничего не понимал, но, в целом, поддерживал. Результатом этого бурления говн стали разнообразные говноарты и говноподписи, смысл которых сводился к одной фразе [«I used to be the part of community»](#). Некоторые, наполненные особой ненавистью треды выпиливаются [админами](#) сообществ, но посты всё равно плодятся как кролики, а BioWare всё молчит. Такие дела.

## Драма 22 февраля 2012

Кто-то запостил в /v/ форчана [\[2\]](#) со старшей пейсательницей Биоварей Дженнифер Хеплер, в котором она рассказывала о том, что предпочитает в играх сюжет геймплею:

Я пришла в эту отрасль из любви к писательству, а не из любви к геймплею. Я люблю интерактивные аспекты игр, но если в игре нет хорошей истории, мне трудно поддерживать к ней интерес.

Аноны, которым геи в играх Биоварей расштатали как следует духовные скрепы, прочитали всё через жопу и решили, что Хеплер виновата во всем, что им не нравится в играх BioWare. Шитшторм не заставил себя долго ждать: тут же был обнаружен твиттер пейсательницы, в который Анонимус тут же начал слать тонны [любви и симпафек](#). В ответ на что Дженничка в лучших [традициях](#) заявила, дословно: «вы мне все завидуєте, потому что у меня есть пизда и работа в геймдеве, а у вас нет ни того ни другого». В ответ на такой жырный троллинг форчонговские анонимусы расчехлили говномёты на полную, и [«obese cunt»](#) стало самым приличным эпитетом. Такая драма не могла пройти незамеченной мировым сообществом, особенно в Пиндостане, где на не умеющих читать смотрят как на говно, поэтому в поддержку Хеплер уже высказались:

- Всевозможные феминистки, обвинив нападающих в сексизме; (назвать хоть одного мужчину, которого будут обсирать за интервью шестилетней давности, довольно сложно)
- Всевозможные геи, обвинив нападающих в пидорастии;
- Рэй Музыка, обвинив нападающих, кроме всего вышперечисленного, в травле, толстом троллинге и вообще.

А разгадка проста: анонимуса может обидеть каждый. 15 августа 2013 стало известно, что мадам Хеплер ушла из Биовар, и на этом холивар затух.

## Драма 18 сентября 2012

Рэй Музыка и Грег Зишук навсегда покинули BioWare, из-за чего в интернетах закипел срач. [R.I.P. BioWare](#).

## Драма 2 марта 2019

Таблоид Kotaku выпустил журналистское расследование о том, как разрабатывали Anthem, анонимно опросив девятнадцать разработчиков Биоварей; их истории, мягко говоря, оказались не особо радужными:

Некоторые из тех, кто работал в самой старой студии BioWare в Эдмонтоне, упоминают депрессию и нервозность. Многие признаются, что им и их коллегам приходилось брать "стрессовый отпуск" - прописанный врачом отпуск в несколько недель или даже месяцев, чтобы защитить их душевное здоровье. Один из бывших разработчиков BioWare рассказал мне,

как они находили пустую комнату в офисе, запирались там и плакали. "Люди были постоянно злы и разбиты".

"Я не могу сосчитать, сколько 'стресс-потерь' у нас было на Андромеде и Антеме", пишет другой разработчик в электронном письме. "В Bioware 'стресс-потеря' значит, что у человека случился настолько сильный нервный срыв, что он просто исчезает на месяц или три. Кто-то возвращается, кто-то нет."

— Джейсон Шрайер

Руководству Биоварей такие претензии не понравились, и на статью оно спешно выпустило ответку в духе «вы все злюки и не лечитесь, прекратите нас обижать своими статьями». Интернет отреагировал предсказуемо, и за следующую неделю репутация Bioware поползла вниз ещё сильнее.

## Origin

Очередная драма, связанная с охочестью EA до денег и информации своих хомячков.

Началось всё с того, что EA не понравились слишком высокие проценты, которые они отстёгивали со своих DLC при продаже через [Steam](#). Разругавшись с Valve на почве лицензионных соглашений, они забрали из Steam свои новейшие на тот момент игры ([Crysis 2](#), из-за которого весь срач произошёл, и более старые оставили, а вот Dragon Age II забрали, но в 2020 ВНЕЗАПНО вернули часть их с требованием сабжа) и на основе уже существовавшего сервиса на скорую руку запилили свой Steam, с [самизнаетечем](#) и [самизнаетечем](#). Запилили так топорно, что даже самые оголтелые поклонники EA взвыли, и было из-за чего:

- Добавилась *ещё одна* НЁХ, которую нужно добровольно-принудительно ставить вместе с игрой, как будто Стива и убисофтовских высеров было мало. При этом в Steam хотя бы оверлей есть, а Origin только память жрёт.
- Если, не дай Б-г, НЁХ упадёт во время игры, сразу же вылетит и игра. Ну то есть, вообще без вопросов. Даже сингл.
- Спяна НЁХ была явно впопыхах, поэтому нет даже таких обиденных для Steam вещей, как подарки (только себе, только себе), скриншотов, резервного копирования, достижений, да и в целом всё сделано максимально неудобно для пользователя и максимально удобно для EA.
- Периодически запарывает установочные файлы на стадии самой установки, в итоге Origin приходится переустанавливать, а игру — перезакачивать.
- Официально считается бетой, но всё равно требуется для новых игр.
- В самом клиенте можно сменить язык, а вот язык сайта [store.origin.com](#) жёстко определяется по IP. И не меняется нигде. То есть вообще нигде, потому что в EA слыхом не слышали о туристах, временно проживающих и прочих национальных меньшинствах. Бельгийцы, в большинстве своём говорящие на голландском, испражняются кирпичами, увидев на сайте Origin неотключаемый французский язык. Ограничения касаются и некоторых игр: например, МЕЗ можно предзаказать только на великом и могучем, с субтитрами в лучших традициях надмоглов.
- И самая мякотка драмы была в сраче «Origin is spyware». Немецкие геймеры поймали этот проприетарный блоб на обращении к файлам за пределами собственной компетенции, где ему шлаться вообще-то не положено. Origin читал данные игр не от EA, файлы Стива, программы учёта налогов и прочую дико конфиденциальную информацию. Причём право на сбор данных было прописано прямо в лицензии, где не оговаривалось только разве что право пользователя сходить в туалет без разрешения EA. Когда оказалось, что эта лицензия вообще-то немножко противоречит немецкому законодательству, они написали специально для Германии свою версию лицензии, а для остальных — видимо, решив, что не стоит совсем уж наглеть — тоже чуть сбавили градус неадекватности. Несмотря на это, самые рьяные ревнители интернет-свободы уже запаслись программами-песочницами и шапочками из фольги.
- А ещё скачанная из Origin игра не заработает, если вы будете часто менять свои комплектующие или устройства, с которых играете. Большинству пофиг, так как игры обычно качаются на один комп, но некоторым тестерам может настать полная жопа. Пруф: [\[3\]](#)

[А при чём же здесь Лужков](#) BioWare? А при том, что Mass Effect 3 на PC распространяется исключительно через Origin, с обязательной установкой и держанием в памяти клиента, а распространить опыт на консоли пока что мешает только железо и пока ещё не повальное подключение консолей к Тырнету. Массы трудящихся ответили EA и BioWare единым порывом [горячей любви](#) и искренней благодарности, что приводит нас к следующей драме под названием...

## Pre-order cancelled!

Мем форумов [social.bioware.com](#). Так завсегдатаи местных тредов саркастически отзываются о самых «адекватных» горлопанах, которые грозят разработчикам бойкотом, экстерминатусом и адскими муками в ответ на любую незначительную оплошность (перекрасили интерфейс, задержали игру на месяц, немного поменяли причёску любимому романтическому партнёру страдальца). Негодования изливаются в стиле «Из игры вырезали обещанную нудную десятиминутную сцену? Предзаказ отменён!»

Всё это мы видели с ME2, DA2 и, конечно же, ME3. Часто те, кто высмеивает таких паникёров и призывает в такой ситуации не терять голову, потом сами бегут отчитываться об отменённых предзаказах. Действительно отменяют, понятное дело, считанные единицы. Остальные, скрепя сердце, играют или притворяются, что не играют. При этом мамой клянутся, что BioWare [уже не торг](#) и уж эта-то игра точно-точно будет их последним приобретением, вот только в эту доиграют, а дальше ни-ни...

## Видеогалерея

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

Тот самый баттхёрт на ТВ

[FUX news ME \(Перевод Навигатора\)](#)

И пародия на него

[\[18+\] Bioware fan has fun](#)

Фанат доволен выходом очередной игры

[Просто работник BioWare - Mass Effect:](#)

[Andromeda - Human — Честный кавер](#)

Я просто работник BioWare

## Примечания

- ↑ Либо, как в DA2 и ME:A, ГГ не борется с надвигающимся полярным лисом, а доблестно смывается от него на другой конец вселенной — лишь затем, чтобы обнаружить, что там тоже те ещё авгиевы конюшни, которые обязательно именно ему придётся разгрести.
- ↑ Именно такой диалог, почти дословно, происходит ближе к концу Dragon Age: Origins.
- ↑ Вообще поначалу кажется, что скоро опять всё встанет на свои места, а начальные диалоги — просто стандартное введение, и дальше мы уж точно будем собирать колечки. Но когда ещё в самом начале Соник начинает заново строить отношения с Эми Роуз (его тян) после долгого перерыва, понимаешь, что таки это BioWare. А если точнее — от его действий зависит концовка и судьба пары (обычная вещь в любой RPG, но я напомню — это обычный детский СИНИЙ ЁЖ!!!)
- ↑ Сегодня ролевые игры уже не те, что были раньше. Все крутится вокруг важных решений и инстинктивных (спинномозговых) пострелушках. Скучаю по дням, когда нужно было не забывать пить воду, и требовалось 5 дней реального времени, чтобы хоть куда-нибудь добраться.
- ↑ Оная теория гласит, что последние десять минут игры имели место только в галлюцинирующем мозгу Шепарда, и на самом деле это Жнецы пытались завладеть его разумом.
- ↑ Исключения — покупать и находить индивидуальные апгрейды для доспеха, в том числе слоты для рун; алсо, внешка доспеха становится кошернее после прохождения финального личного квеста/первого занятия половым сексом. Плюс у Авелин, Андерса, Бетани и Карвера шмотки меняются по сюжету. Да и моды не отменяли.
- ↑ <https://twitter.com/AarynFlynn/status/317023289979584512> - пруфлинк на твиттер-анонс; и можно взглянуть, как выглядит на движке 4

## Ссылки

- [Суповой набор «Биовар»](#)
- [Тема на социалке. Обсуждение большого облома](#)
- [Тема на сайте русского сообщества BioWare. Тоже лулзы доставляет](#)



### 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:BioWare](#) [tv:BioWare](#) [en.w:BioWare](#) [w:BioWare](#)