

Blizzard — Lurkmore

Народ требует хлеба и зрелищ!



Народ требует иллюстраций к статье!

В конце концов, если бы мы хотели почитать, мы бы пошли в библиотеку.

xxx: кто вырастил больше всего овощей?

ууу: близзард

—  409836



Blizzard Entertainment (рус. *буран, пурга, метелица, надм. блящерица, игрофаж. близзы, вах. хреновы плагиаторы*) — компания-разработчик компьютерных игр. Была основана в феврале 1991 года. Головной офис расположен в г. Ирвайн (США, штат Калифорния). Известна тем, что каким-то образом умудряется рожать только эпические и винrarные игры (*спойлер*: Неудачные абортируются до выхода, независимо от степени готовности).

В эпоху восьми- и шестнадцатибитных консолей компания отмечалась неплохими платформерами, но с 1994 года перестала размениваться на мелочи.

Помимо славы положительной, Близзард прославилась и в другом, отрицательном аспекте — обиженные ваха-фаги обвиняют Близзард в копипиздинге идей, ссылаясь на то, что изначально близзы предлагали свои услуги в качестве разработчиков одной из игр по вселенной Warhammer 40000, а получив отказ, решили делать все сами, породив такие знаменитые миры как WarCraft и StarCraft. Пруфов на сие, однако, так и не предоставили.

Близзард и компьютерные игры

На счету компании не слишком много изданных игр — двадцать, не считая выпиленных ими самими/не изданных на момент написания. Среди этих двадцати достаточно признанных классическими, но наибольшую популярность имеют четыре сеттинга:

- **WarCraft** — фэнтези, ваха-фаги считают плагиатом на Warhammer Fantasy. Перешел в тяжелую стадию под названием **WoW**. Недавно к ним примкнул Hearthstone aka Херкамень — онлайн-аналог WoW TCG, коллекционной карточной игры. WoW TCG относится к сеттингу, но не относится к компьютерным играм, хотя с лут-карт можно вымутить кое-какие свистоперделки уже в самой ММОППГ.
- **StarCraft** — научная фантастика, ваха-фаги считают плагиатом Warhammer 40000, корейцы — официальной религией своей страны. Судя по оговоркам руководства, более не находится у компании в приоритете.
- **Diablo** — тоже фэнтези, ваха-фаги считают... с религиозным подтекстом и «замочи-их-всех» надтекстом. Ведущим дизайнером третьей Диаблы стал не кто иной, как Джей Уилсон — бывший дизайнер давы, а сценаристом — **Леонард Боярский**.
- **Overwatch** — «Team Fortress для и про девочек», красочный командный шутер про супергероев и суперзлодеев на сраной Земляшке будущего. Отдельный лулз в **дизайне героинь** (про **Rule 34 молчим, прочим и охуеваем**), притом что в самой игре (от первого лица) любоваться можно только их пальчиками, нежно ласкающими стволы. На бабло Activision организуются колоссальные по меркам киберспорта мероприятия (World Cup и Overwatch League), сравнимые по размаху проведения с **The International** от дедушки Габена. Именно киберспорт наглядно продемонстрировал одну из серьезнейших проблем игры — из-за отсутствия баланса все команды играют одной и той же **метовой** композицией героев, с минимальными отклонениями на некоторых специфических картах. Усугубляет проблему возможность мгновенного репика героев. (*спойлер*: Стандартная ситуация: команда № 1 пикает какую-то необычную композицию, команда № 2 тут же репикает в контру. Опиздюлившаяся команда № 1 думает: «Да пошло оно всё!» и репикает в мету, команда № 2 тоже репикает в мету. В итоге, мета прёт на мету.).



Логотип



Вся суть Овердроча ака симулятор попок

Переходя от проблем глобальных к более близким простому нубу, стоит упомянуть о гениальном скорборде, которого нет. Есть только ссаная система медалей, которая даёт абсолютно искажённую картину личного вклада игроков, из-за чего ситуаций, когда люди незаслуженно гонят на дпса\хла — просто пиздец сколько. Ещё одной заметной проблемой Овера являются «смурфы» — опытные игроки,

купившие 2-й/3-й/100500-й аккаунт и намеренно откалибровывавшие его на низкий ранг. Дело в том, что рейтинговая система Овера поощряет смурфоводство просто **люто, бешено** — повышенные баллы рейтинга начисляются и за **винстрики**, и банально за игру на выбранном персонаже на уровне выше среднего по текущему рейтингу. Всё это приводит к тому, что смурф летит со дна к своему истинному рейтингу как на ракете, получая до 100 очков за выигранную катку (при стандартных 20-25), радостна гогоча и отсылая на **пылающих** в чатике вражеских нубов репорты за «токсичность». Видимо, по причине того, что большинство смурфоводов — задроты-ноулайферы, наиболее активны они ночью и утром. Поэтому, если ты, мой дорогой анонимус, не жаждешь попасть в команду с тремя подпивковичами (ночью) или пятью школьниками (утром) против трёх смурфов из ГМа (а попадать против смурфов всегда будешь именно **ты**, даже не сомневайся) — лучше никогда не играй в рейтинге в это время.

Но и это ещё не всё. Всё вышенаписанное меркнет перед главной проблемой. И это — невнятная жанровая принадлежность игры. Если вспомнить признанного родоначальника жанра «Hero Shooter» **Team Fortress 2**, то он всё же ставил во главу угла шутерные способности игрока (аим, передвижение, скорость реакции), а классовые способности были хоть и довольно значимым, но всё же дополнением к основному геймплею, типичному для **FPS**. В Овердроче же шутерные умения действительно важны буквально на трёх-четырёх героях. На остальных же героях куда важнее навыки, хорошо знакомые каждому **дотеру** — грамотный подбор героя против вражеского пика, правильное позиционирование в бою и своевременный прожим абилок, командное взаимодействие, в конце концов. Тут-то и кроется главный подвох — полноценным МОБА-играм (DotA 2, LoL, и даже, прости Г-пади, Heroes of The Storm) Оверотч уступает по тактической и, в особенности, стратегической глубине в ДЕСЯТКИ раз — прокачки чего бы то ни было тут нет и в помине, не говоря уже про фарм, нейтральных мобов, руны, различные типы урона и резисты к ним.

Но если всё так плохо, то почему же в OW до сих пор играет дохуища людей? Неужели только из-за рекламы и фанбойства? На самом деле, не совсем. Всё-таки Blizzard — до сих пор всё ещё Blizzard, и даже в рамках такого ебанутого жанра, как moba-shooter, они сумели создать полностью новый франчайз, который, при всех своих недостатках, традиционно для близзов получился аддиктивной (для не особо искушенного геймера) и красивой игрой. С хоть и довольно шаблонными, но всё же качественно проработанными персонажами и lore'ом — одна история Габриэля Рейеса (*aka* Reaper) способно вогнать впечатлительного анонимуса во многочасовые **размышления** о природе справедливости. С первоклассным визуальным и звуковым дизайном (для работы над OW близзы сумели переманить художников и аниматоров не откуда-нибудь, а из самой Pixar). Да и геймплейно OW — пусть и что-то весьма неоднозначное, но всё-таки оригинальное и свежее. Разумеется, концепция геймплея спижжена с «Team Fortress», но при этом она развита и расширена настолько, что сравнивать TF2 с OW — всё равно что, например, WC2 с SC2.

- **Heroes of The Storm** — **Дота** от Близзард, nuff said. Четыре вышеназванных ингредиента смешали в блендере и выпустили 2 июня 2015 года. В конце 2018 г. из-за недостатка денег **была зарезана**.

Алсо, **олдфаги** помнят-таки ранние творения «Пурги», например, **Lost Vikings**, **Black Thorne** и **Rock'n'Roll Racing**.

Каждую игру мурыжат по несколько лет, доводя напильником до стадии полной кондиции. Но вообще Близзард к большинству своих игр **постоянно** выпускает патчи (вспомнить хотя бы ту же первую Дьяблу с патчем 1.9, вышедшим ажно в начале 2000-х), зачастую переверачивающие геймплей с ног на голову и заставляющие **игроков** заново привыкать к игре, что, по идее, подогревает интерес. Так что, граждане близзардо-ненавистники, наличие большого числа патчей не всегда означает забагованность, «**Космические рейнджеры**» гарантируют.

От этого пошло несколько популярных в игровой среде мемов, к примеру «**Ну почему винду делали не Blizzard?**», который перекочевал на **башорг**.

Также игры близзов отличаются наличием **Battle.Net** — системы онлайн-игры. Чтобы подключиться, требуется лицензионная игра. В связи с кучей ботов, заведённых игроками, было введено ограничение на максимум восемь соединений с одного IP за раз, иначе — **эчих с гвоздями**. Все, ходящие в инет через локалки с одним внешним IP на сеть, были выпилены, и начался **срач**, который длился до тех пор, пока нубы не открыли для себя прокси, ну или пиратские Battle.net сервера. Особо умные ещё смогли установить GG-клиент.

Blizzard и Activision

В снежном декабре 2007 года владелица сабжа и другой знаменитой в прошлом компании **Sierra Vivendi Games** решила слиться в объятиях с Activision **Бобби Котика**, вследствие чего сей последний стал президентом объединённой компании Activision Blizzard и немедленно приступил к выводу чемоданов бабла **из Штатов в Голландию** с целью ухода от налогов. Выкачав таким макаром несколько миллиардов долларов в пользу де-факто фиктивной компании с менеджментом в оффшорах, снимающей подвал в Роттердаме, Котик выкинул Vivendi из бизнеса, сменил зиц-председателя и на пару с ним ухватил почти четверть акций компании, которая к этому моменту вошла в список 500 богатейших и наиболее



Курс на бирже

Теперь все права на игры принадлежат этой голландской «Hoornen en Hoeven», которая заказывает разработку в Штатах у всё тех же студий. Всё это привело к падению качества выпускаемых игр, ведь если ты подотчётен каким-то подставным лицам, а платят тебе **всё меньше**, то зачем напрягаться? Ведь **сокращения персонала** (в одном только 2012 из Blizzard выкинули разом 600 человек) и вообще всех расходов происходят чуть ли не каждый год, а от игр требуется зарабатывать всё больше — главным образом за счёт микроплатежей, которые делают до половины доходов компании! Кроме того, из-за текучки кадров в штат пробрались всевозможные **БСС**, что породило отдельные обширные скандалы вокруг Overwatch.

Закономерный итог всех этих манипуляций для объединённой компании — **долг в \$4,4 млрд**, падение стоимости акций почти наполовину всего за полгода, поспешное **бегство финдиректора** и разочарование публики. Персонально Blizzard **также лишилась финдиректора**, но, что куда важнее, **одного из сооснователей**, многих сотрудников — в конце 2018 года начались одиночные увольнения в европейской техподдержке в Дублине, а в феврале следующего года Activision Blizzard разом сократила **почти 800 человек**, 8% штата, — а главное, доверия игроков: ведь среди покинувших компанию были настоящие ветераны. Особую пикантность ситуации придаёт тот факт, что руководство до последнего держало сотрудников в неведении и **объявило о сокращениях** сразу после того, как опубликовало отчёт за прошлый финансовый год, назвав его рекордно удачным (**при таком-то падении акций**). Таким образом, компания тает у нас на глазах, а кошельки её владельцев пухнут день ото дня: Котик заработал рекордные 28,6 млн баксов за всё тот же многострадальный 2018-й, а на следующий год увеличил эту сумму до сорока лимонов. Впрочем, некоторые инвесторы **требуют** от Бобби всё же урезать осетра. Оставшиеся работники между тем **жалуются** на копеечные зарплаты и ищут, куда бы сбежать. Впрочем, **всё как всегда**.

Ушедшие же из «Близард» сотрудники во главе с Морхаймом основали (на его семейные сбережения) новое издательство Dreamhaven с двумя студиями — Moonshot и Secret Door. Длинный перечень звучных имён из громких проектов (StarCraft II, HotS, Hearthstone), обещания творческой свободы и оформление сайта в стиле «Метелицы» привели фанатов в восторг, но что из этого выйдет, покажет время, тем более, что печальный опыт Flagship Studios уже есть.

Близард и Games Workshop

Официальная история умалчивает о том, что на самом деле произошло между двумя компаниями. Однако в экстазе **холивара** фанаты обеих компаний насочиняли кучу версий — от «**суд** был два раза, но плагиат не доказали» и до «„выгоды“ для ГВ от популярности Близард»^{[[пруфлинк?](#)]}.

Кому интересно — в ссылках две статьи на эту тему.

Близард и лулзы

Отношение компании к **лулзам** — положительное. Например, каждое **1 апреля** они делают **ВНЕЗАПНЫЕ заявления** о новинках или исправлениях в своих проектах. Понимающему человеку эти заявления **прельстивы и любовны** сами по себе, ну а бурная реакция нубья окончательно **насыщает** даже самого взыскательного гурмэ.

Чит-коды для близзовых игр почти всегда представляют собой всяческую тривию и прочие доставляющие отсылки к популярной культуре, иногда даже **меметического** характера. Самые известные среди них:

В StarCraft:

- *There is no cow level* — выигрыш уровня. Внутренний мем Близарда, связанный с давними **подозрениями** задротской апчественности о существовании некоего секретного уровня с коровами в их игре Diablo. Этот самый уровень с коровами таки наличествует во **втором Diablo** (понимающим людям в своё время это доставило на пятёрочку), однако упоминания о нём имеются везде, даже в WoW.
- *The gathering* — халявные спеллы для юнита.
- *Operation cwal* — ускорение построек. Ещё один внутренний **стёб**, *Operation «Can't Wait Any Longer»* — это название группы утомлённых ожиданием старкрафтного релиза фанов, писавших крайне доставляющие истории о том, как утомлённые ожиданием релиза фаны украдут копию Старкрафта у разработчиков. Эти самые разработчики впечатлились и решили увековечить талантливых ребят, ну а истории до сих пор живут **на их сайте**.

В первом Варкрафте:

- *Corwin of Amber* — мастер-код, делающий доступными все остальные.
- *There can be only one* — бессмертие юнитов. Головы в Варкрафте отрубать было нельзя, поэтому бессмертие, таки да, настоящее. Кстати, во второй части этот же чит используется для перехода на последний уровень.
- *Ides of March* — переход к финальной серии кампании. Для не врубившихся: иды — это середина месяца у римлян, и в эти самые мартовские иды −44 года был выпитен в /dev/death **Юлий Цезарь**.

Некто Шекспир потом успешно зафорсил фразу «beware the ides of March», причём на форс повёлся даже [Анонимус](#) — фраза стала девизом [рейда на сайентологов](#) 15 марта 2008 года.

- «IronForge» — апгрейды, мелкий чит, если не хватало пройти совсем чуть-чуть.

Во втором Варкрафте:

- *It is a good day to die* — неуязвимость. Фраза принадлежит былинному индейскому вождю Crazy Horse'y, а произносил он её перед битвой с янкесами в Литл-Бигхорне. ИЧСХ, индейцы таки победили, ну а фраза стала весьма популярной в этой их американской культуре.
- *Every little thing she does* — ...is magic. Винрарная песня группы Police, ну а чит, очевидно, разрешает все заклинания.
- *Unite the clans* — немедленный [вин](#). Уильям Уоллес, «[Храброе сердце](#)». Alba gu bra!

В WarCraft III:

- *ThereIsNoSpoon* — ..., Нео. Безлимитная мана.
- *SomebodySetUpUsTheBomb* — немедленное поражение.
- *AllYourBaseAreBelongToUs* — грамматически ошибочная фраза из английского перевода игры «Zero Wing», ставшая известным интернет-мемом, немедленная победа.
- *ISeeDeadPeople* — убрать туман войны. Известнейшая фраза из «[Шестого чувства](#)».
- *WhoIsJohnGalt* — увеличивает скорость ботания апгрейдов. Фраза из знаменитого романа «[Atlas Shrugged](#)».
- *WhosYourDaddy* — бессмертие

Не менее винрарными шутками и отсылками изобилуют фразы, произносимые юнитами в StarCraft и WarCraft, если по ним долго кликать мышкой.

Блиizzard и мемы

Невероятная популярность блиizzardовских продуктов во всём мире не могла не вызвать мощной меметической волны. Среди порождений [хайвмайнда](#) геймеров заслуживают особого внимания такие широко известные мемы, как:

- **Корея, корейцы** и **kekeke**. **Старкрафт** популярен везде, но в Корее его популярность поистине превышает все разумные пределы. Тяжёлым наследием этого стали такие милые вещи, как **ТВ-трансляции** соревнований по Старкрафту, создание и проведение **кибер-соревнований**, и многое другое в том же духе. Благодаря невероятному Старкрафт-**задротству** и некоему духовному родству с зергами, корейцы стали международным мемом, а всё связанное с ними теперь воспринимается исключительно через призму Старкрафта. Стоит ли говорить, что в Южной Корее аккаунт Старкрафта 2 привязывается к полису обязательного страхования. К северным братьям это, правда, не относится, им Ким Ир Сен не велел. Но его сынишка и в интернету вхож, и в Старкрафт режется.
- **Zerg rush**. Тактика игры в Старкрафт, придумана и применяется корейцами. **Nuff said**.
- **I am in your base, killing your d00dz**. Хотя впервые эту фразу произнесли во втором **Red Alert**, истинную популярность она приобрела в **сами-знаете-какой игре**, так как Прекрасно подходит к **любимой тактике** корейцев. Позже мем мутировал в универсальную конструкцию вида *I'm in your <где-то>, <действие>ing your <что-то>z*. Важно не забывать: «что-то» должно быть во множественной форме с **окончанием z**.
- **Moar vespene gas**. Его всегда нужно **больше**. Всегда. You need moar vespene gas.
- **LEROOOOY MNNJEEEEENKIIINS!** и **At least I have chicken** — мемы, происходящие из снятой на **видео** игры в WoW. Лерой Дженкинс — неудачник, отошедший от компа **зохавать** цыплёнка, в то время как его команда обсуждала стратегию предстоящей битвы. Результат не замедлил последовать: Лерой, к охуению остальных, **ВНЕЗАПНО** сорвался с места и, громогласно провозглашая свое имя, насобирал на себя кучу монстров, удачно тем самым поход вайпнув. Фраза «At least I have chicken» была своеобразным оправданием содеянному и тоже стала популярной. Некоторые считали, что мувик срежиссирован, и в конце 2017-го выяснилось, что эти некоторые были правы [1]. Алсо, полный нездорового энтузиазизьму капрал Ричард Л.(ерой) Дженкинс — персонаж **РПГ Mass Effect**, где отметился тем, что его убивают на первом же задании.
- **Корованы** с зерном в WC3 ROC, причём прокаженные.
- **Don't you guys have X?** — изначально фраза главного гейм-дизайнера Blizzard Уайата Чэна «Don't you guys have phones?», произнесённая им в ходе презентации мобильной поделки на «Близзконе» 2K18 (*о чём ниже*). Разработчик подразумевал, что за мобильными играми будущее, однако несколько перегнул палку с этим «большевистским маркетингом» (навязыванием покупателям вкусов вместо исследования их предпочтений). Бестактность этой реплики настолько потрясла публику, что она тут же стала использовать эту фразу для троллинга самих «близзов» при каждой следующей их неудаче, подставляя по желанию то, чего «близзы» лишились: здравый смысл, игроки, деньги, финдиректор и т.д.

Священная война между Блиizzard- и **вах**-фагами из-за своей невероятной эпичности упоминается в /lm/ везде и всюду, поэтому лишний раз расписывать её здесь мы не будем.

Мотор!

Кроме всего прочего, Близзard доставляет качественнейшими роликами и прочими мувиками в играх. Вступительные ролики к новым играм и аддонам, как правило, заставляют фанов ронять челюсти, а на движке умельцы забабахивают аж целые сериалы. Для пресловутого Овервотча вообще сделали аж целые аниме и мультсериал.

Апофеоз киномании близзов таки вышел в 2016 году: полноценный фильм (2 часа) по первому Варкрафту, ибо нынешнему школику запахло играть в стратежку от 1994 года, где рамка выделения аж на 4 юнита, а 640x480 пикселей это адовый хайрез. Ждали его очень долго, и дождались. Так ждали, что простили и вольности лора, и допущения. До кучи, за просмотр в отдельных странах дают халявную копию игры (пряма как первая доза у барыг) и даже внутриигровое оружие из фильма.

После выхода, разумеется, фильм вызвал срачи похлеще, чем новая часть игры. Во всех странах кроме США он в целом зашёл фанатам, ибо ГРАФОН, эпик и шикарные орки (люди похуже, но кинцо не про них). Пинают в основном за бэк, который местами переписали по-страшному (позже объявили альтернативной вселенной, так что канон остался каноном), а также то, что ньюфаги **вообще не понимают, че тут происходит**. Из фильма вырезали в общей сложности аж 45 минут (вернув в режиссерской версии), а ряд событий, от сноса Штурмграда до всей линии Саргераса и Аэгвинн, даже не стали снимать (режиссер в ответ на все вопросы жмет плечами, мол, «ну не влезло в 2 часа, сорян»).

Хоть фильму удалось не разделить участь экранизации игр от **Уве Болла**, его это всё же не спасло: фильм **провалился в прокате** в США и еле-еле окупил свой бюджет и маркетинговые расходы в сборах по миру (во многом благодаря **Китаю**), что резко снизило шансы на продолжение.

В 2020 году, на волне успеха Классики, близзы все же расщедрились на перезапуск: снять снова, без привязки к первому фильму. Какой именно эпизод собираются снимать, на какие шиши и чьими силами — пока в тайне.

Близзard и Россия

Отношение с русским фан-**коммунити**, и так нейтральное, было сильно испорчено после того, как за две недели до оф. релиза WarCraft III в Питере был проведён первый чемпионат по нему. Но несмотря на это, в отличие от многих других игр, русский перевод для близзов делают весьма православный (по меркам прочих игр, переводимых всякими Фаргусами и прочим Первым Дискон). В результате каждый перевод становится на время царствования культовым, а по приходу следующего (кладущего МПХ на предшественников) начинается срач между олдфагами и нубьём. А иногда и просто между олдфагами.

Примеры переводов:

- **Warcraft II** — для своего времени божественен. С него, вообще говоря, началось победное шествие русского перевода по Поднимающейся с Колен. Перевод прост, но с душой: начиная от реплик орков и заканчивая шутками юмора. Считался каноничным до выхода...
- **Warcraft III** — делал Софтклуб. Считается, что и перевод, и озвучка были расово правильны, ну или по крайней мере близко к тому. Дубляж качественный, переводчики по мере сил сохраняли приколы разработчиков (одни только реплики заебанных юнитов в адаптации чего стоят), косяков почти не было. Не по нраву пришлось вольная отсебятина (как, например, Драконы-Аспекты, почему-то в мануале поголовно ставшие драконицами), транскрипции (Кел'Тузада перевели как Кел-Тузеда, Дуротар как Даротар или Майев как Мэв, но у англодрочеров на это свой, ненавистный взгляд) и вольные переводы юнитов / титулов / спеллов (Spellbreaker, ставший **Ведьмаком**, или Lich King, ставший Королем Мертвых). Отдельные отсылки похерены — Thrall (рас. викинг. *раб*) было переведено как Тралл, а не как Трэль. Были и ненужные русификации: Malfurion Stormrage и Grommash Hellscream, превратившиеся в Фариона Свирепого и Грома **Задиру** (в компании с Артесом Хулиганом, Келем Двоечником и Тиренд Второгодницей). Срач идет между поехавшими эстетамы, школьниками, олдфагами и диванными экспертами по переводу. Как обычно, **вся страна знает, как сделать лучше**, только переводчики Софтклуба пользоваться словарем не умеют.
- **World of Warcraft** — делали сами Близзы, сидя в этой вашей Франции, запилив даже такие редкие для локализаций вещи, как падежи. Софтклуб только издавал в РФ (читай — с важным видом (в)возил коробки) и прислал несколько актеров (порой даже каким-то чудом они попали на свои старые роли). Срач разгорелся с новой силой, ибо буквально переводили вообще все, без оглядки на стилистику, прошлые переводы, благозвучие и прочее. Если отбросить ныне пофиксенные ляпы типа «Перезагрузки» вместо «Перегрузки» (Overload), то перевод качественен. Но, во-первых, теперь все режущие русский слух звуки переведены буквально (хотя кое-где все же поправили: так, сына Тралла зовут Дурон, а не Durak, а титанша **Nablya** стала Набией), да и буквальности типа «Смертокрыл» или «Король-~~Сын~~ Лич» по-русски звучат неоднозначно. Озвучка порой очень винерна (**Джигурда** в роли Смертокрыла настолько неестественно крут, что оригинал сосет с проглотом), но на многие второстепенные, а порой и не очень второстепенные, роли актеров набирали из прохожих на улице. Отдельная песня — названия городов. Про Дуротар уже сказано выше, идем дальше: **Silvermoon**, ставший Луносветом, андедовский Undercity стал **Подгородом** (что хоть и дословно, но абсолютно уебищно). Gadgetzan какой-то гений перевел как **Прибамбасск** (еще б село Прибамбассово приплели). Darnassus кастрировали до Дарнасса (звучит, но кто решил, что в эльфийском можно по правилам латыни урезать окончание «-ус» — одному Надмозгу ведомо). До кучи есть Stromgard и Stormwind, которые взяли и перевели как Штормгард и Штормград (найди 10 отличий).

- **Starcraft II** — делал опять Софтклуб (не напрямую, но прислал своих спецов, учтя прошлый опыт), и на сей раз хотя бы посмотрел, как делались подпольные переводы первой части (официальной локализации-то никогда и не было). В результате получилось что-то среднее между двумя предыдущими пунктами: например, Zealot/Templar все же перевели как Зилот/Тамплиер, а не Ревнитель/Храмовник, ибо люди так привыкли. Но пипл схавал, попросил еще, все остались довольны. Озвучивали на сей раз сами, и многие голоса вышли как минимум не хуже оригинала. Из минусов — синхронизация губ с речью (а что это?). Впрочем, скайфай традиционно переводить проще, так что сфейлить окончательно тут не сумел бы даже очень талантливый мудака.
- **Diablo II** — переводов как педров, и ЧСХ ни один не официален. Отличаются разной степенью маразма, глюкавостью и ошибками. Движок, к тому же, попросту не рассчитан на русский язык: если в WoW хотя бы прикрутили смену рода и падежа, то тут нормой является название предмета в стиле «Поднимающий интеллект палка метеоризма». Один из самых живых срачей — как же все-таки переводить имена ангелов: Tugael можно написать и как Тираил (по сложившейся традиции — Михаил, Гавриил, Рафаил), и как Тираэль. И даже с титульным злодеем умудрились так и не определиться: Диабло vs. Дьябло.
- **Diablo III** — опять делалось силами французов, с урезанными сроками и бюджетом. Получилось... как получилось. В результате перевод впитал в себя все, что было в прочих играх: тут и поднимающие интеллект палки (тысячи их!), и рандомные голоса, и откровенные косяки (в ролике к 3 акту до переводчиков не дошло, что Азмодан обращается не к Лии, а к Диабло, что в оригинале было нехуевой интригой), и просто забивание хуя на поиски синонимов (Lashing Tail Kick изначально был переведен как «Удар Ногой с Разворота»). Немало лулзов было словлено с перевода Prime Evil как **Единое Зло**. Но есть и вин: адово доставляет, например, озвучка Шена и большинства классов (за ВД можно премии давать). Ну и падежи встраивать на этот раз никто не стал.
- **Warcraft III Reforged** — перевод был переделан, дабы исправить некоторые из упомянутых выше ошибок и состыковать названия с WoW, но с актёрами не вышло — «иных уж нет, а те далече», так что пришлось брать новых, сильно уступающих в классе. Для понтов на роль наставника в обучающей кампании позвали известного варкрафт-ютюбера Орка-подкастера, который сильно переиграл. Впрочем, это всё ещё лучше, чем тот ужас, что достался немцам.

А мораль проста: если вы такие умные, что наши переводы вам не нравятся, то и по английскому поймете. А нет — слушайте русский дубляж, читайте русские сабы и не выебывайтесь. Благо возможность выбирать язык встроена в каждую из новых игр.

Близард и страны Восточной Азии

Корея — см. выше. Является основным потребителем «Старкрафта» в мире, что вызывает массу **побочных эффектов**. О многом говорит тот факт, что анонс второго «Старкрафта» был объявлен именно в Корее.

Китай — китайские **фармеры** любят «Близард» за то, что могут зарабатывать на онлайн-торговле, продавая прокачанных персонажей или игровое золото. Близард любит китайских фармеров за то, что благодаря им WoW делает все остальные онлайн-игры по числу подписчиков. И «близзы» таки имеют немалый **гешефт**. Это подталкивает их ко введению изменений в играх для того, чтобы ещё больше привязать к себе этот рынок. Существует мнение, что началось это с выхода дополнения «Туманы Пандарии» для всё той же WoW, где была введена выбивающаяся из баланса раса панд. Гораздо более наглядно это проявилось после изменения внешнего вида ряда карточек в Hearthstone в соответствии с требованиями китайской цензуры, причём эти изменения были внесены не исключительно для китайских клиентов, а по всему миру.



Kekeke!

Но настоящий размах явления **стал ясен** в октябре 2019 года, когда Blizzard решила потягаться с ненавистной Valve, **не пустившей** на чемпионат по Dota 2 двух игроков из-за обвинений в расистских высказываниях в адрес китайцев. После окончания группового этапа турнира по Hearthstone официальные стримеры интервьюировали гонконгского игрока, отвечавшего им в запрещённых там с недавних пор респираторе и защитных очках в знак солидарности с протестующими против роста китайского влияния на Гонконг. В конце стрима **они попросили** его сказать «восемь слов» (лозунги «Свобода Гонконгу!» и «Это революция нашего времени»), что тот и сделал, а ведущие спрятались от камер. Blizzard, словно бы не зная, **какой скандал** в аналогичной ситуации приключился с их конкурентами, расторгла контракты со стримерами, забанила игрока на год и лишила его всех титулов и призовых, ссылаясь на весьма размытую формулировку собственных правил об уроне имиджу компании. Западная аудитория увидела в этом прогиб под тоталитарный китайский режим и поспешила выразить своё недовольство везде, где только можно, особенно на Reddit. Обсуждения в соответствующем разделе были удалены, а сам он переведён в приватный режим, после чего **раздались призывы** к бойкоту всех игр компании.

Позицию «Метелицы» **раскритиковал** даже экс-руководитель разработки WoW. Да что там: у сенаторов США нашлось время спросить у близзов «какого хрена?!». В итоге бан игроку таки подсократили, но не

простили и не забыли, а за инцидент лично извинялся перзидент компании на Близзконе. При этом, что комично, значительная часть отечественной аудитории в этой ситуации оказалась на стороне компании, несмотря на то, что та о них невысокого мнения.

Блиizzard и метал

Известная любовью к тяжёлой музыке, компания имеет свою собственную [hard rock/power metal-группу](#). В различные моменты истории она имела разные названия, неизменным была лишь его часть — Tauren Chieftain (*Вождь Тауренов* — быкоподобной расы из Варкрафта). На данный момент выпустили шесть песен: четыре про Варкрафт, одну про Старкрафт и одну про Диябло.

Группа полностью состоит из сотрудников Blizzard Entertainment:

- **Samwise Didier** — арт-директор Blizzard Entertainment — [вокалист](#).
- **Michael Morhaime** — экс-президент, ныне советник Blizzard Entertainment — [басист](#).
- **Dave Berggren** — художник и дизайнер — [гитарист](#).
- **Chris Sigaty** — ведущий продюсер Starcraft II — ритм-гитарист.
- **Alan Dabiri** — старший программист — ударник.

Собственно, назвать их творчество чем-то серьёзным вряд ли получится, но фанам они доставляют.

А ещё

Blizzard of Ozz — дебютный сольный альбом Великого и Ужасного [Оззи Осборна](#). 1980 г. Оззи же самолично зажег публику на одном из Близконов и участвовал в рекламе от **В**.

Также на «БлизКоне» Джордж Фишер, aka Корпсграйндер из ВИА «[Конь ебал корпус](#)», с экрана обложил Альянс хуями и лично поучаствовал в рычании диафрагмой с Вождями.

В [Легионе в игру](#) добавили дэд-митол-группу «Чумной вебрь», которая исполняет умеренно доставляющий кавер на другую песню из игры — «Плач о высокорожденных». Голосовые связки для солистки группы любезно предоставила широко известная в узких кругах Отеп Шамайя.

Blizzard и Blizzcon

Каждый год в Анахайме проводится слет задротов, нердов, ботанов и прогеймеров, но не всех, а только тех, которые на всю кукушечку близзарднулись.

Народ всегда неровно дышит к блэжджеку и шлюхам, и их есть у Близзард, с поправкой на возрастное ограничение 12+:

[BLIZZCON 2013 EPIC COSPLAY](#)
Я посмотрел и закурил

- можно дотянуться своими шаловливыми ручонками до новой игровой продукции от **В**;
- пофтыкать в финальные зарубы топ про-задротов в «старик», а с 2014 года и в «херкамень»;
- поучаствовать во всякой игрите для непрофи;
- попиздеть о смысле бытия с разрабами, а, если повезет, еще и публично их [озалупить](#) (для чего по традиции надевается красная футболка или рубаха);
- пофапать/пошликать на косплееров-лесбиянок или даже самим предстать объектом для оных простых движений. Особо фапательным — призы.
- потратить бабосики на околоигровую шнягу с логотипом **В**;
- первыми в мире увидеть анонсы всякой хуйни, от патчей до аддонов, и даже сыгрануть в бетцу.

Всякие неудачники могут потратиться на виртуальный билет и пофапать на онлайн-трансляцию праздника жизни со своего ранчо в Оклахомштине или любого другого Усть-Задрищенска. В 2017 году на Близзкон попал, не потратив ни цента, игрок, который откопал на барахолке мастер-диск первого «Старкрафта», и вместо выкладывания в Сеть сдал разработчикам (осознав миновавшую их жопы опасность, близззы подарили ему билет и оплатили все прочие расходы).

В 2018 г., однако, и среди этих райских кущ случилось грехопадение: наобещав анонс новой игры из серии Diablo, «близззы» показали огромной толпе фанатов [мобильную поделку](#) на движке китайских мобильных клонов «Диябло», притом [наверняка](#) заполненную микроплатежами не хуже третьей части в её ранние поры. Что ещё хуже, разрабы явно не уловили отношения аудитории, убеждая её в том, что за мобильными играми будущее, чем ещё более подстегнули неудовольствие масс. Оно было заметно даже на официальном стриме, некоторые фанаты также сумели задать [каверзные вопросы](#) разработчикам, в результате чего были забанены. [Кармическая](#) справедливость восторжествовала под трейлерами игры, а также [на фондовых рынках](#), где ActiBlizzard за день торгов [потеряла](#) почти 7% стоимости акций.

Шютки про близзардовцев

- Никто не знает о том, что в «[Звёздных войнах](#)» есть близзардовцы. Правда, это Blizzard Force (Отряд Буран).

- Доходы компании от первого [WoW](#) уходили на покупку золотых слитков, которыми заполнялась специальная комната, и только после полного наполнения был анонсирован новый аддон.

ССЫЛКИ

- [Оф. сайт.](#)
- [Официальный®™ русский фансайт.](#)
- [Сторона Blizzard в эпическом холиваре](#)
- [Сторона Games Workshop](#)

См. также

- [StarCraft](#)
- [WoW](#)



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](#)

[ae:Blizzard](#) [en.w:Blizzard Entertainment](#) [w:Blizzard Entertainment](#) [uk.w:Blizzard Entertainment](#) [ja.w:](#)