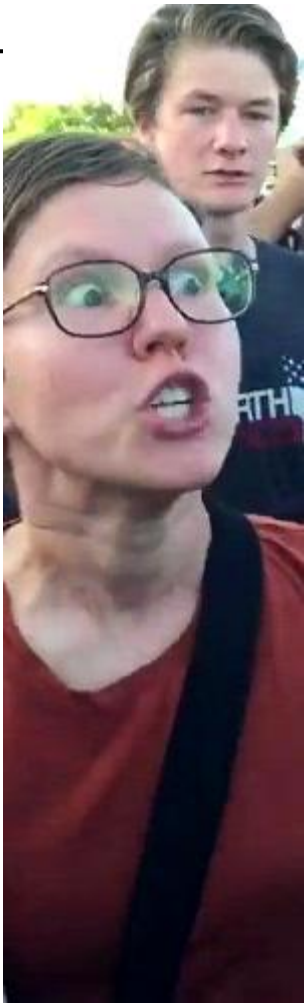

**Влияние SJW-культуры
на игропром**

**на примере
Mass Effect: Andromeda**

Политко Илья, УГИ-353504



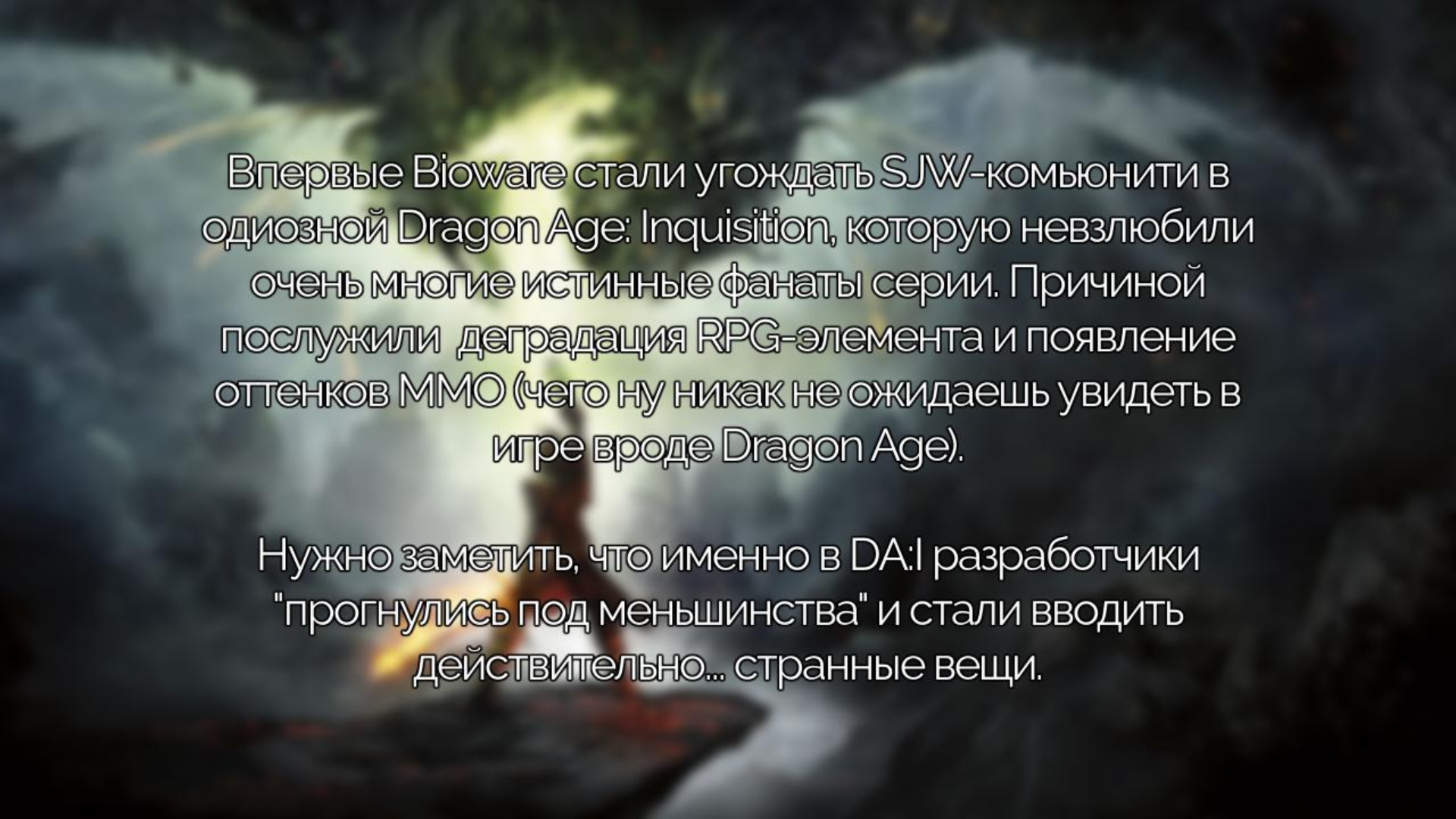
Понятие SJW

SJW, расшифровка Social Justice Warriors или, по-русски, Борцы за Социальную Справедливость – ироничное название движения, получившего наиболее широкое распространение в странах Запада. Основная цель движения – это идеологическая защита угнетенных социальных групп, включающих ЛГБТ, людей с различными внешними недостатками и с психическими расстройствами.



Анита Саркисян

Канадско-американская феминистка, критик СМИ, блогер и публичная персона. Основательница веб-сайта Feminist Frequency, на котором размещены видео и комментарии, анализирующие изображение женщин в массовой культуре. Также известна своей серией видео «Тропы против женщин в видеоиграх», которая исследует тропы в изображении персонажей видеоигр женского пола.

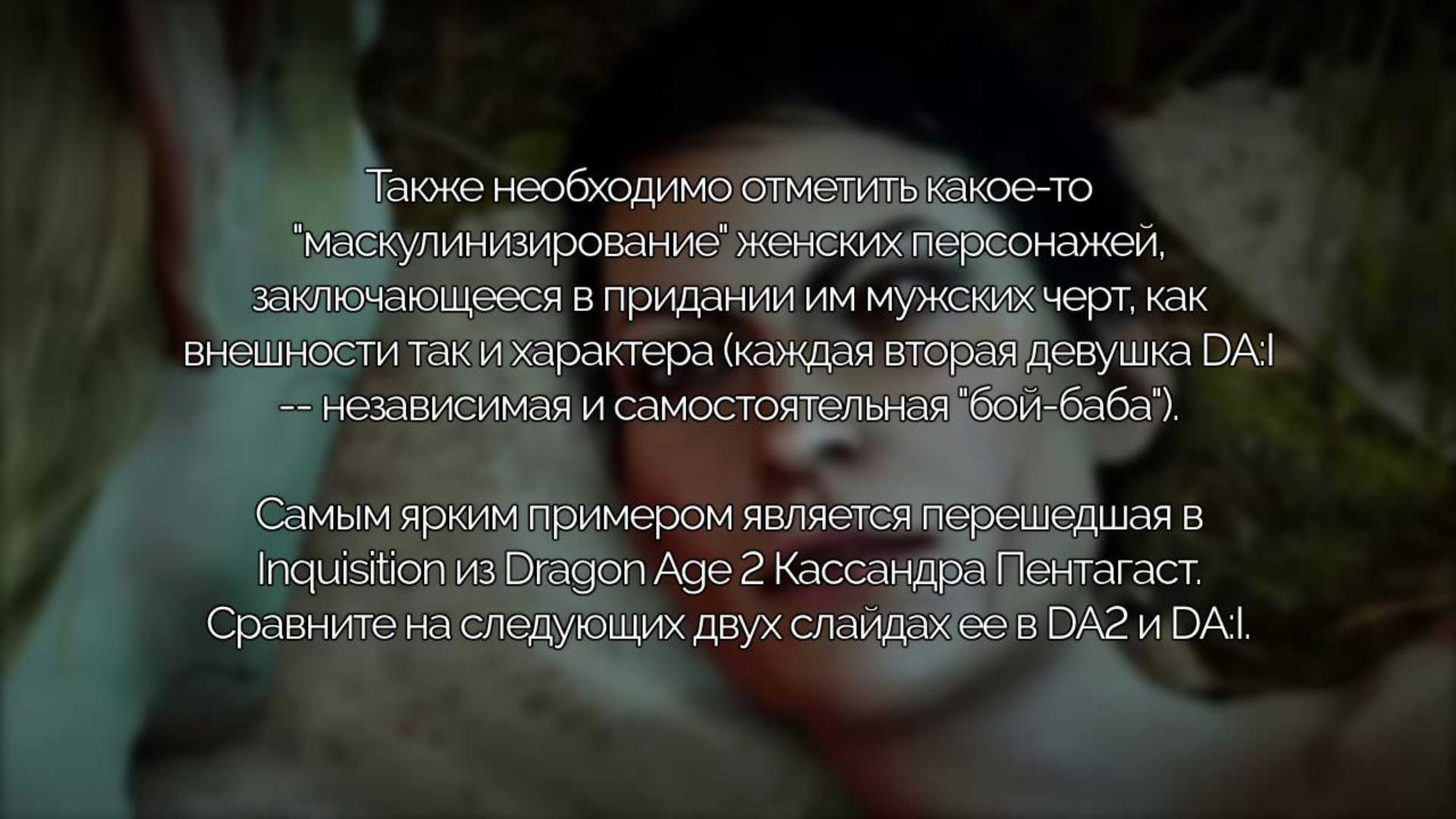


Впервые Bioware стали угождать SJW-комьюнити в
одиозной Dragon Age: Inquisition, которую невзлюбили
очень многие истинные фанаты серии. Причиной
послужили деградация RPG-элемента и появление
оттенков MMO (чего ну никак не ожидаешь увидеть в
игре вроде Dragon Age).

Нужно заметить, что именно в DA:I разработчики
"прогнулись под меньшинства" и стали вводить
действительно... странные вещи.

Стоит начать с первого появления в серии трансгендерного персонажа. Сразу скажу, что не имею абсолютно ничего против введения таких людей (так как они действительно существуют) в игровые вселенные. Просто не так топорно.

Создается впечатление, будто Кремизиус Аккласси присутствует в игре... лишь с целью рассказать протагонисту о своей нелегкой доле трансгендера. Все. Вам не кажется, что в RPG персонажи должны иметь больше сюжетного веса?

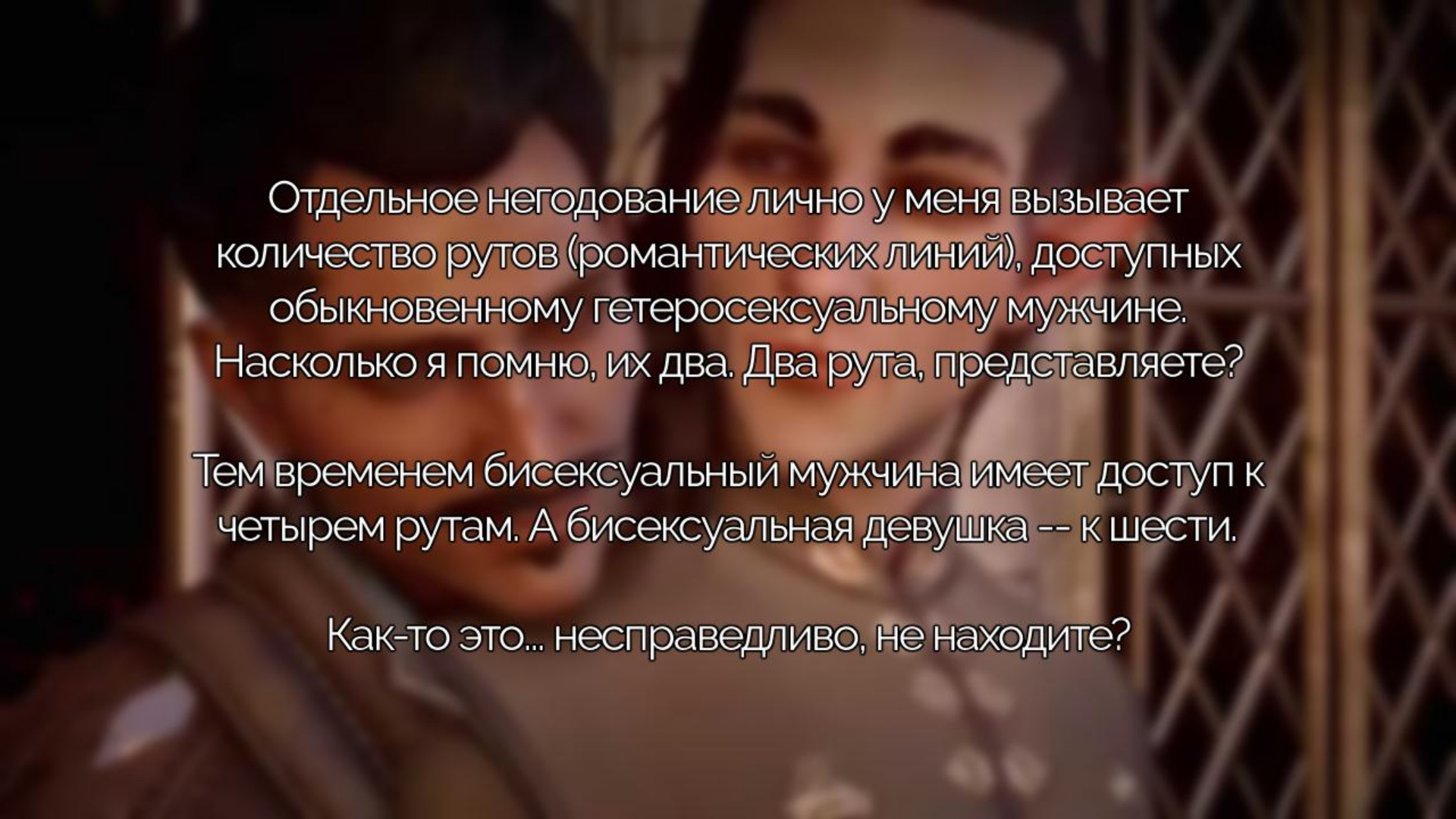


Также необходимо отметить какое-то "маскулинизирование" женских персонажей, заключающееся в придании им мужских черт, как внешности так и характера (каждая вторая девушка DA:I -- независимая и самостоятельная "бой-баба").

Самым ярким примером является перешедшая в Inquisition из Dragon Age 2 Кассандра Пентагаст. Сравните на следующих двух слайдах ее в DA2 и DA:I.







Отдельное негодование лично у меня вызывает количество рут (романтических линий), доступных обыкновенному гетеросексуальному мужчине. Насколько я помню, их два. Два рута, представляете?

Тем временем бисексуальный мужчина имеет доступ к четырем рутам. А бисексуальная девушка -- к шести.

Как-то это... несправедливо, не находите?

A hand is shown holding a glowing blue, spherical object, possibly a planet or a piece of technology, against a dark, starry background. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the hand and the bright glow of the orb.

И вот мы переходим к Mass Effect: Andromeda.

Словами не передать, сколь сильно я люблю серию Mass Effect: несмотря на спорную третью часть, это пример отлично сбитой, проработанной научной фантастики (не соглашусь с презентатором, что назвал МЕ космооперой). Не влюбиться в Mass Effect человеку, равнодушному к sci-fi, попросту невозможно.

Так я и купился на Andromeda, нагло прикрывавшуюся фантиком знаменитой серии. И даже сделал предзаказ.

Чего я ожидал от Andromeda

- Настоящего симулятора космического первопроходца, коим в свое время должен был стать ME1
- Действительно интересного сюжета про совершенно другую галактику
 - Безупречного нарратива уровня ME2
 - Персонажей, которым симпатизируешь, включая продуманного злодея с понятной мотивацией (e.g. Сарен, Призрак)

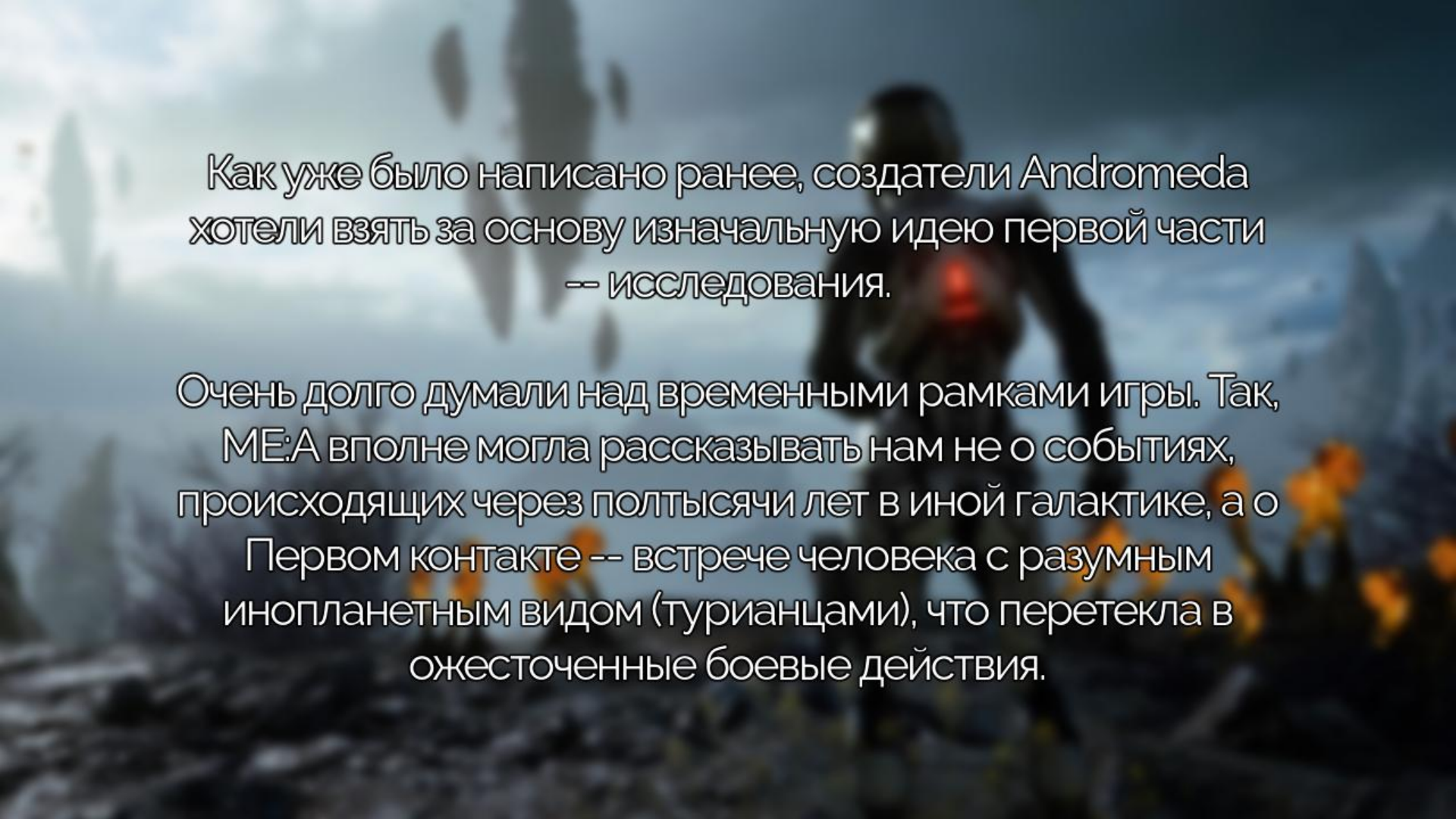
Что я получил от Andromeda

- Неплохую езду по планетам
- Качественную боевую систему, на голову превосходящую оригинальную серию
- Интересный концепт, вдребезги разбивающийся о...
- Абсолютно деревянного антагониста, созданного по лекалам игровых автоматов 80-х годов: он плохой, потому что так надо сюжету
- Миллион и еще один баг, а также убогую лицевую анимацию (ME1 > ME:A)
- Ужасные диалоги



Разбираясь в проблемах Andromeda, нужно немного рассказать о производственном аду, в котором игра провела почти все время разработки.

Создание продолжения поручили студии Bioware Montreal, что до этого сделала лишь DLC Omega к Mass Effect. Что-то не так, верно? Зачем отдавать игру, которую ждут миллионы, тем, кто толком еще не занимался проектами подобного масштаба?



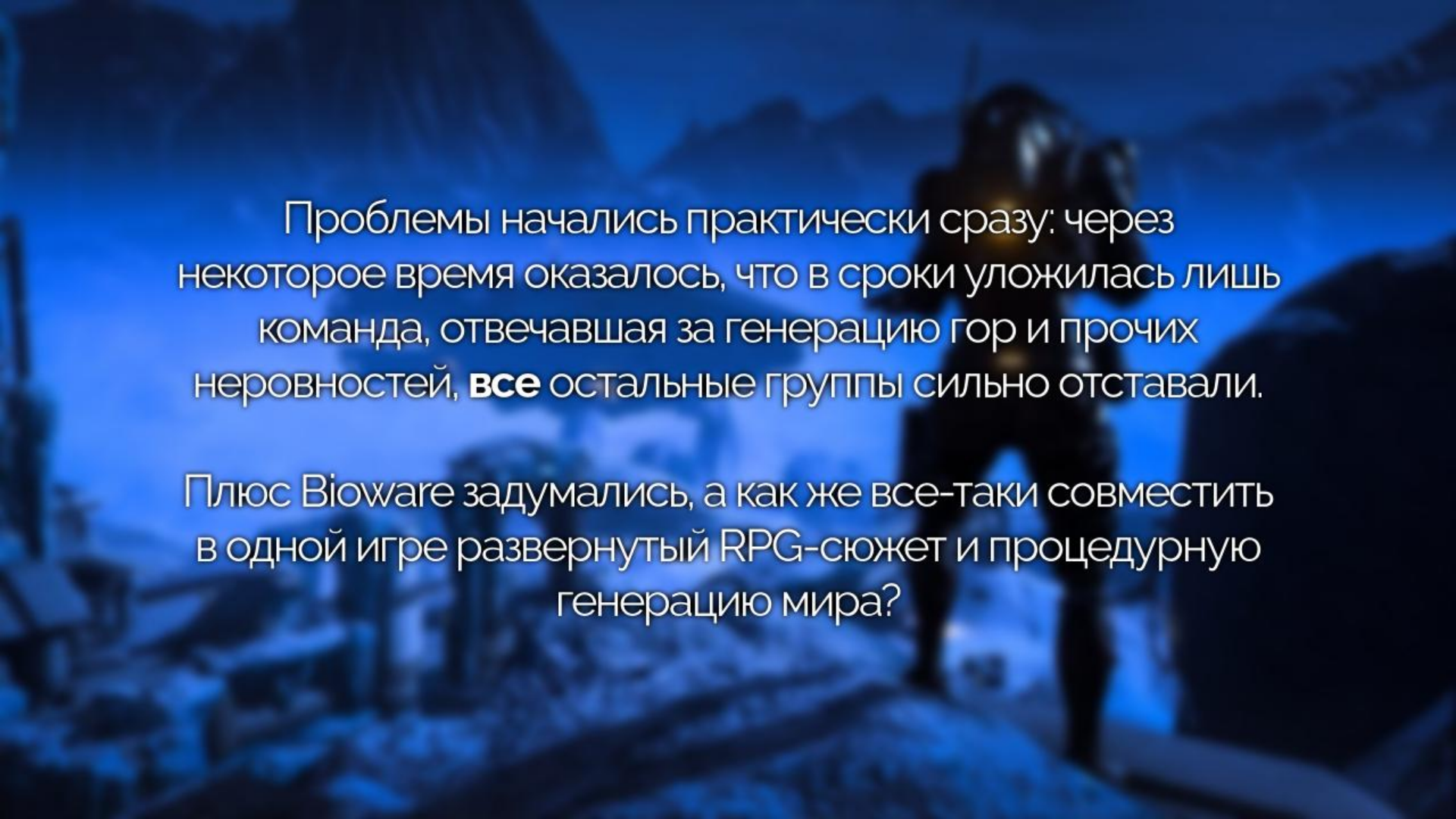
Как уже было написано ранее, создатели Andromeda хотели взять за основу изначальную идею первой части -- исследования.

Очень долго думали над временными рамками игры. Так, МЕ:А вполне могла рассказывать нам не о событиях, происходящих через полтысячи лет в иной галактике, а о Первом контакте -- встрече человека с разумным инопланетным видом (турианцами), что перетекла в ожесточенные боевые действия.

Bioware Montreal решили, что Andromeda будет иметь процедурную генерацию планет и звездных систем. И это не выдумки, разработчики DLC Omega действительно посчитали, что смогут внедрить в RPG-мир полностью генерируемый мир.

Процедурно-генерируемая галактика, большие планы...
Ничего не напоминает?

No Man's Sky



Проблемы начались практически сразу: через некоторое время оказалось, что в сроки уложилась лишь команда, отвечавшая за генерацию гор и прочих неровностей, **все** остальные группы сильно отставали.

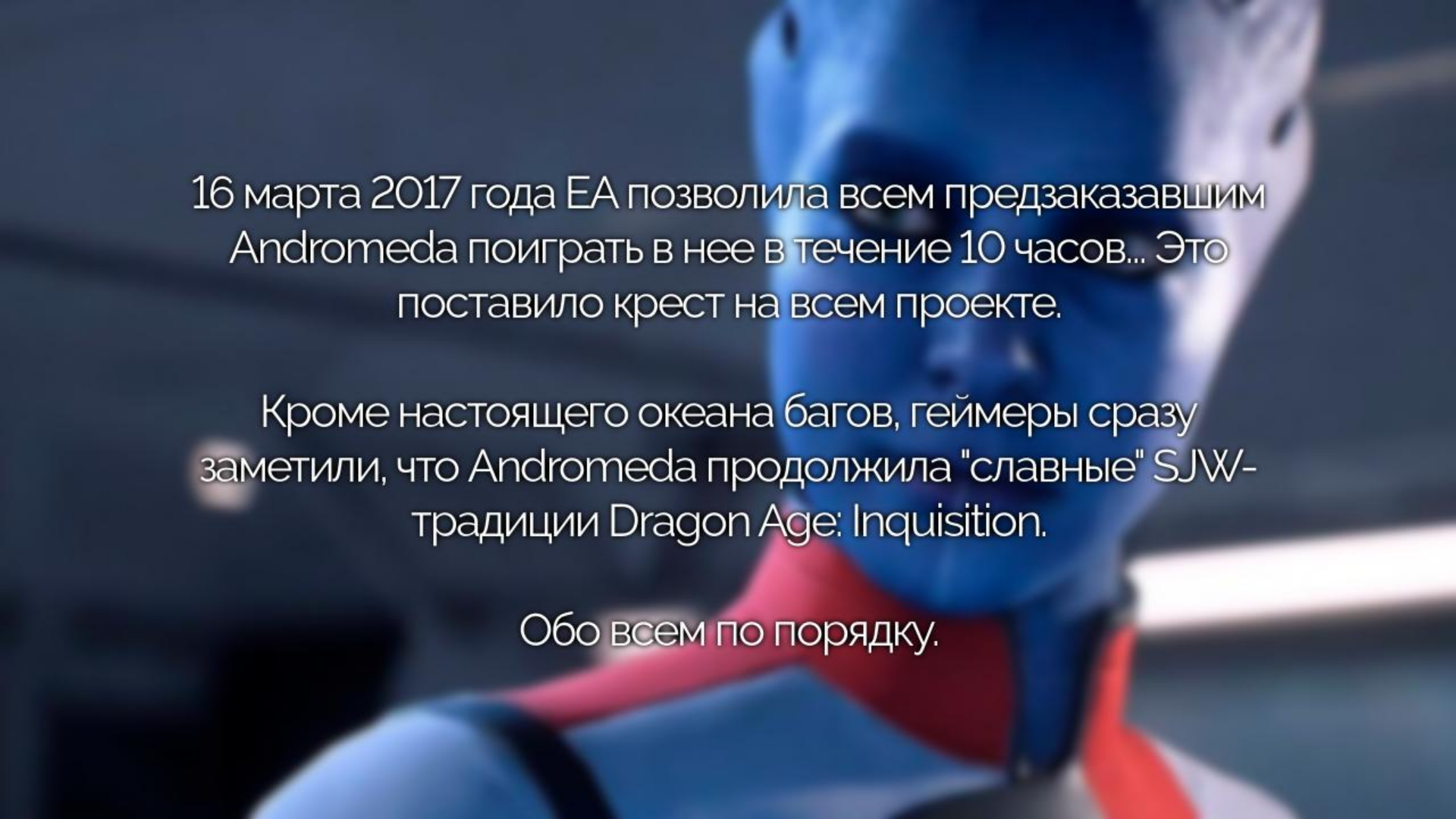
Плюс Bioware задумались, а как же все-таки совместить в одной игре развернутый RPG-сюжет и процедурную генерацию мира?

В 2015 году на голову Bioware Montreal свалилась еще одна крупная проблема -- издатель EA потребовал использовать в игре их новейший движок Frostbite 3, идеально подходивший для создания уровней в какой-нибудь Battlefield... но совершенно не смотревшийся в RPG с ее большим миром и, что самое важное, лицевой анимацией.

В конце года игру практически полностью пришлось перелопатить, от процедурно-генерируемых планет отказались.

Итого, спустя три года разработки в Andromeda на приемлемом уровне были лишь стрельба, езда по планетам и мультиплеер. История же, сами планеты и ролики просто чудовищно отстали от графика.

Чтобы хотя как-то успеть, создатели решили воспользоваться обратиться к египетской организации Snappers, чьи труды (создание лицевой анимации) мы видим в очень многих AAA-проектах.... разбавив ее программой FaceFX, которая автоматически (вообще без участия человека) по алгоритму анимировала лица персонажей. Аниматор Bioware Джонатан Купер позже рассказал о том, что "под нож" FaceFX отдавали лишь не самые важные диалоги.



16 марта 2017 года EA позволила всем предзаказавшим Andromeda поиграть в нее в течение 10 часов... Это поставило крест на всем проекте.

Кроме настоящего океана багов, геймеры сразу заметили, что Andromeda продолжила "славные" SJW-традиции Dragon Age: Inquisition.

Обо всем по порядку.



1. Женские лица

Вспоминается история с Кассандрой, вот только здесь прекрасный пол не маскулинизирован, но сделан более...
уродливым, что ли?

Следующий слайд лишь усилит это
чувство.



Сравните лица актеров
с лицами их
персонажей



Перед вами список пресетных женских лиц Andromeda. В поздних патчах он вроде как был переделан, но интернет ничего не забывает!

Вы просто взгляните на эти лица. Многие сразу поняли, для **кого** они предназначены -- для тех, кто во времена оригинальной трилогии жаловался на отсутствие цветных и просто "нестандартных" персонажей. Иначе говоря, SJW.

2. Трансгендер для галочки

Еще не забыли Кремизиуса из Inquisition? Так вот он имел пусть и очень небольшую, но роль в сюжете.

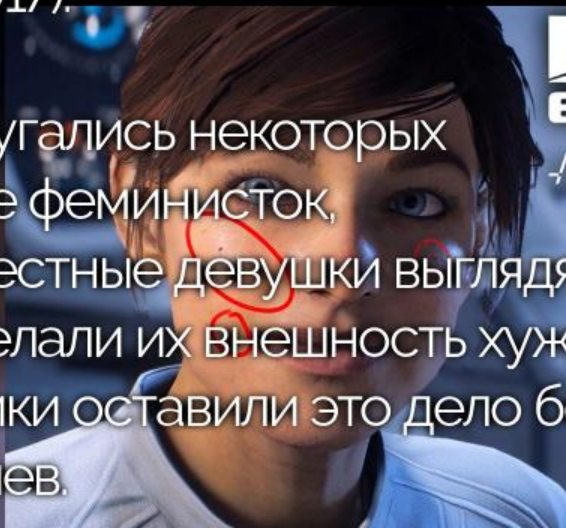
Andromeda же представляет нам Хейнли Абрамс -- третьестепенного персонажа-трансгендера, чье предназначение... рассказать Райдеру о том, что он трансгендер. Все.

Примечательно, что Хейнли возмутила само сообщество трансгендеров, недовольное тем, как глупо их показали в игре.

3. Патч первого дня

Загадочное явление, посудите сами: до патча первого дня, который был призван исправить самые критические ошибки игры, главная героиня имела **иное** лицо, буквально. Это отчетливо видно в некоторых ранних прохождениях ME:A на YouTube (от 16 марта 2017).

По слухам, Bioware испугались некоторых популярных в интернете феминисток, недовольных тем, что местные девушки выглядят слишком хорошо... И сделали их внешность хуже. Разумеется, разработчики оставили это дело без каких-либо комментариев.





3. Команда разработки

А точнее некоторые ее SJW-элементы. Без комментариев.
Смотрите следующие слайды



Manveer Heir

@manveerheir

The legend known as Curry Thunder. Mass Effect: Andromeda gameplay designer. Fights for intersectional diversity in games. OutKast aficionado. Mr. April 2016.

Montréal, QC

menofgame.dev

Joined June 2009



Manveer Heir

@manveerheir

I got 99 problems but worrying that white people think I'm racist against white people ain't one HIT ME

RETWEETS 4 LIKES 26



7:27 AM - 30 Apr 2015



Manveer Heir

@manveerheir



Follow

A white person being called 'racist' is the closest they'll ever get to being called 'nigger'. It upsets them so much. #stillnotclosethough

LIKES 6



7:38 AM - 7 Jul 2015



Manveer Heir

@manveerheir

Follow

White people, I am not here to make you feel comfortable or okay with yourself or the white supremacy you benefit from.

RETWEETS 27 LIKES 62



2:11 PM - 4 Jun 2015



Manveer Heir

@manveerheir

Follow

Seriously, read that link I just posted. Go read that. And then think about how many liberal white people that are ALSO THE DAMN PROBLEM

RETWEETS 8 LIKES 10



2:26 PM - 28 Jan 2015



Manveer Heir

@manveerheir

Follow

If Hollywood is going to whitewash stories with white actors playing non-white roles, those actors should only be credited as "Honkey Magoo"

RETWEETS 5 LIKES 13



2:50 PM - 15 Dec 2014



Manveer Heir

@manveerheir

Follow

I follow too many white dudes, so if you get culled, tough shit. Blame the dominance of your species/race/gender.

LIKES 9



9:32 AM - 20 Apr 2014



Manveer Heir

@manveerheir

Follow

I see white people





BioWare
@bioware

#BioWare is proud to announce Susan Hummer as their newest writer. :)

17

RETWEETS

266

FAVORITES



10:59 PM - 12 Jan 2016 - via Twitter - Embed this Tweet

Reply Delete Favorite



Manveer Heir
@manveerheir



Follow

Thanks for filling my cup tonight Stephen Harper



RETWEETS
20

LIKES
53



7:55 PM - 19 Oct 2015



Michael Jordan @MichaelSpaceJam · 19m

You do get that you "white tears" is racist, that would be like me having a mug saying "minority tears" @manveerheir ,multicultural is every1



Manveer Heir
@manveerheir

You are blocked from following @manveerheir and viewing @manveerheir's Tweets. Learn more

Подводя итоги, хочется сказать, что вместо исправления фундаментальных проблем, понятных даже незнакомому с RPG-жанром игроку, Bioware Montreal почему-то решили угодить SJW-сообществу, вводя бесполезных трансгендеров и уродуя женщин.

Сюжет все так же заканчивается дешевым клиффхэнгером, антагонист не вызывает ничего, кроме ненависти к тому человеку, что его писал, а диалоги остаются на уровне дешевой глупой беллетристики.

Неплохой синопсис утонул в кошмарной реализации, Mass Effect: Andromeda будто и не покидала стадию беты. Из-за этой игры будущее всей серии теперь подвешено в неизвестности.

(ХОТЯ ЕА НЕ ОСТАВИТ ТАКУЮ ЖИРНУЮ ДОЙНУЮ КОРОВУ)

Источники

- URL: http://maseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (дата обращения -- 01.06.18)
 - URL: http://dragonage.wikia.com/wiki/Dragon_Age_Wiki (дата обращения -- 01.06.18)
 - URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Anita_Sarkeesian (дата обращения -- 01.06.18)
 - URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=SJW> (дата обращения -- 01.06.18)
 - URL: <http://lurkmore.to/SJW> (дата обращения -- 01.06.18)
 - URL: <https://twitter.com/?lang=en> (дата обращения -- 03.06.18)
 - URL: <https://kotaku.com/the-story-behind-mass-effect-andromedas-troubled-five-1795886428>
(дата обращения -- 03.06.18)
-