

# Акелла — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше ненависти.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.



## НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ.

Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.

**Акелла** (она же кАкелла, фАкелла, кАкеллус) — один из центральных героев эпоса Киплинга «Маугли», знакомый всем анонимусам по винрарному советскому мультфильму. Именно что по мультфильму, потому что если бы по книге, то все бы знали, что вожак стаи — Акела, с одной «л». Известен главным образом по мему «Акела промахнулся!».



Православный логотип

Но эта статья почему-то посвящена компании по локализации и изданию игрового софта на территории **России** и в Литве (Akelotė ir KO.) Не перестает вливать **деньги** в спонсирование быдлокодеров, выдающих на-гора все новые образцы эталонного УГ. Известна своими многочисленными фейлами и наплевательским отношением к **клиентам**.

## Немного истории

В далекие времена, когда трава была зеленее, вода мокрее, а «Балтика» еще считалась хорошим пивом, существовала пиратская локализационная контора под названием «Фаргус». С душой люди работали и при мизерных бюджетах умудрялись выдавать потрясающие локализации с качественной русской озвучкой и полным литературным (а не бездушным промовским) переводом текстов. Хотя некоторые игры, например **Fallout 1—2**, были локализованы хуже среднего, что таки не мешало локализованной ими версии доставлять. В то время как другие переводы отличались либо **надмозговым** переводом диалогов с ёбнутым переводом имён собственных (**1С**), либо значительной долей отсебятины (7 волк). Праздник продолжался вплоть до нулевых годов, когда пиратить диски стало чуть менее безопасно, а практика конкурентов показала, что **потребителям** нахуй не нужны качественный перевод и озвучка, ибо машинные переводы пипл хавал только так. И в 2002—04 годах пиратский «Фаргус» стал частью **легальной** локализационной компании «Акелла» (которая сама начинала с пиратства). Но практика в очередной раз доказала, что если смешать вместе килограмм варенья и килограмм говна, то получится два килограмма говна и никак не наоборот. Так что, группа толковых пиратов, войдя в состав УГшной «Акеллы», сама превратилась в УГ.

## Альтернативная история

С альтернативной точки зрения, «Фаргус» всегда был подпольным подразделением «Акеллы», примерно, как и «7 Волк» — подразделением «Руссобита», (хотя эта херня и сейчас **существует** — «7wolf multimedia»). И «Фаргус» впоследствии был упразднен за ненадобностью. Однако, история умалчивает, зачем «Акелле», которая сама начинала с пиратства, нужно было содержать еще одну пиратскую контору.

Есть мнение, что наличие двух разных названий использовалось для иллюзии альтернативы (кому не нравится локализация Акеллы кушайте Фаргус, кому не нравится Фаргус жрите локализацию Акеллы), а также для разделения ЦА на тех, кому можно пихать полное УГ, и эстетов, потребляющих только хорошее, годное Г.

Во всяком случае именно такую тактику использовала эта фирма, когда локализовала более-менее годные игры от имени «Акеллы»: УГ локализовалось от имени «Полет навигатора», а различную порнуху и хентай выпускала якобы «Мачо Студио». Но не стоит думать, что «Акелла» одинока. Такой подход используют все относительно крупные кало-лизаторы.

## Кстати

Достаточно долгое время начальником у переводчиков был некто с ником **MasterMind**, что какбе символизирует. Позднее товарищ уехал трудиться на «Blizzard».

## Двухминутка ненависти

- «Акелла» — компания, активно спонсирующая молодые студии в выпуске всякого треша и «русских квестов™».

Как правило, на пиар этого говна выделяются огромные бюджеты и получившееся **НЕЧТО** никак не оправдывает ожиданий.

- «Акелла» — компания, злоупотребляющая использованием старфорса в своих недо-релизах.
- «Акелла» — компания, выпускающая, пожалуй, самые паршивые переводы на территории этой страны.

По мнению некоторых анонов, это происходит из-за того, что большую часть перевода выполняют аутсорсеры.

- «Акелла» — компания, относящаяся к своим клиентам как к говну.
- «Акелла» — компания, относящаяся к своим работникам как к говну.
- «Акелла» — компания, относящаяся к говну.
- «Акелла» — компания, продающая бесплатные игры.

Имеется в виду «симулятор» «Volvo: The Game», который был выпущен ради рекламы и распространялся бесплатно. Но «Акелла» залила его на болванки и просит 350 р.

- «Акелла» — компания, которая не платит тем, кто на неё работает.
- «Акелла» — компания, в которой нужно провалить проект, чтобы стать главным продюсером (привет Белистову).

Теперь можно вспомнить такие эпичные переводы 90-х как «Full Throttle», «7th Guest», «Larry 7», «Stonekeeper» и пр. Тогда же «Акелла» считалась синонимом качества перевода. На обложках вышеприведенных игр стояла печать «Акеллы». Может быть, для нее году в 96—98 «Фаргус» и клепал переводы, сидя в подвале, но простому юзеру это было неизвестно, потому, у большинства олдфагов печать «Акеллы» на диске означает качество. Сам «Фаргус» засветился много позже и стал известен массам после перевода «Fallout»'ов. Анон **прав**. В правом верхнем отчетливо виден логотип «Акеллы». Сейчас же итог один: «Акелла **промахнулся**, Акелла **промахнулся!**»

- «Акелла» — локализатор, который на диск с игрой помещает всякую хуйту вроде драйверов для всех существующих видеокарт и материнок, или демо-игр, а также файлов с нулевыми байтами. Есть мнение, что для того чтобы игра, в обычном случае влезаящая на СД, вместе с хуйтой продавалась на ДВД (ну и соответственно дороже). В результате установленная игра частенько занимает меньше места, чем образ с игрой.
- «Акелла» — компания, удаляющая о себе все негативные отзывы, будь то одна фраза на форуме или тирада в Google Maps.

## Техсапорт «Акеллы»

Отдельного упоминания заслуживает работа саппорта.

Если вдруг оно вам понадобится, то приготовьтесь ждать ответа на свое письмо в течение нескольких дней. Причина таких задержек вовсе не в том, что саппорт заваливают своими письмами тупые ламеры и саппортерам не хватает времени оперативно отвечать на всю входящую почту, нет. Просто письма с мыльника саппорт забирает 2 раза в неделю в 10 утра по Москве.

Иными словами, в понедельник вы пишете в саппорт, а в среду вам ответным письмом рекомендуют запустить dxdiag и выслать информацию о своей системе.

В среду вы отправляете письмо с данными dxdiag'a, а в пятницу вам пишут, что наверно драйвера для видеокарты устарели, попробуйте обновить их с сайта [www.ati.com](http://www.ati.com) или [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com). При этом саппортерам похуй, что установленные драйвера для видеокарты может и устарели, но все равно вышли после очередного мега-глучного акелловского релиза файтинга «крысы против дождевых червяков три — смертельная битва».

В пятницу вы на всякий случай устанавливаете самые свежие драйвера и, убедившись что игрушка так и не хочет пахать, пишете об этом в техподдержку. Ждете до следующей среды, и вам ответят, что в душе не ебут почему игра не пашет, предложат попробовать переустановить винду, обновить драйвера на манипулятор типа «мышь», проапгрейдить железо, соснуть хуйцов и сделать бочку. Если вы сделаете все предложенное, но игрушка опять не запустится, вам предложат потерпеть неопределенный срок до выхода патча (все помнят, что ответное письмо придется ждать несколько дней?).

А то и вовсе проигнорируют, понимаешь, пишет всякое ламерье, которое сраные 400 р. на лицензию потратило и теперь изъявляет желание так поиграть в то, за что деньги плочены.

Были случаи перевода стрелок на саппорт другой компании: при вопросе о «Left 4 Dead» саппорт «Акеллы» отсылал в «Буку» без объяснения причин. Это при том, что «Бука» к «Left4Dead» не имеет абсолютно никакого отношения, на что справедливо отвечала последняя.

На вопрос о вылетах «Jagged Alliance 2» (с **буковским** переводом (sic!)) в момент крафта апгрейдов, «Акелла» отвечает: не хочешь — не играй.

Саппорт-кун утверждает, что это уже не так, почта забирается с сервера каждые 5—10 минут. Поэтому предыдущий абзац про переписку имеет место быть не в течение двух недель, а в течение двух часов, что тем не менее, не умаляет идиотизма ситуации.

## Форум Акеллы и свобода слова



В эту статью нужно добавить как можно больше вкусной пасты от Zerot'a.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

Форум — это нечто. Модераторы неустанно бдят и анально карают всех [унтерменшей](#), позволивших себе покритиковать «лучшего в мире [издателя-локализатора](#)». Критика, будь она хоть сто раз конструктивной, оперативно выпиливается.

О беспределе, творившемся на акелловском форуме можно судить по [признанию](#) экс-администратора [md\\_flame](#). По его словам, зачастую действия со стороны администрации форума на тот момент были не чем иным, как попыткой поймать в свой сачок пару лулзов и развлечься.

### Отель «У погибшего альпиниста» (2008)

Спонсируемые Акеллой расовые хохляцкие быдлокодеры (ep.com.ua) выдали к рождественским праздникам сырой и недоделанный продукт. Баги искали всем форумом. Сабж в принципе не запускался на одноядерных Атлонах, чего ни на коробке, ни на оф. сайте сказано не было. Хохлам потребовалось почти два месяца для того, чтобы перекомпилировать экзешник игры. Это был первый фейл. В напечатанном на диске сиди-кее для старфорса отсутствовал один символ, о чем уведомили опять-таки с задержкой. Это был второй фейл. На лицензионном диске помимо защищенного старфорсом экзешника лежал практически в открытом виде поCD-экзешник. Достаточно было в начале установки зайти в папку с игрой и забекапить экзешник, а по завершению установки скопировать его обратно — и вуаля, у нас в руках лицензионная копия игры, отученная от излишней настырности в проверке своей подлинности без всяких там нарушений закона. Вин же! В папке с игрой можно было обнаружить фотографии разработчиков на какой-то пьянке. Это был четвертый фейл. Хотя некоторые утверждали, что «это не баг, а фича». А может даже и вин, так как не каждый быдлокодер сможет пропихнуть свои фотки в столь незауавалированном виде(БЧ).

Алсо, хохлокодеры переняли у своего старшего товарища, по совместительству — спонсора и издателя, манеру тереть с форума конструктивную критику, что является ярким проявлением [боккланопоцтита](#). Как-то раз обидевшийся на неверных хохлокодеров Анонимус написал на их форуме, что, мол, на 350 рублей можно купить либо бутылку вина, либо их игрушку, но от вина получишь больше удовольствия, чем от прохождения их глучного и недописанного квеста. Анонимус вместе со всеми своими постами был выпилен администрацией с форума. После чего администрация в своем полном составе (директор компании и два ведущих программиста компании) отлавливала новые регистрации анонимуса и оперативно их банила. В момент затишья хохлокодерами была включена фича подтверждения регистрации на форуме по e-mail. Сами того не подозревая, они анально огородились от внешнего мира, поскольку подтверждение регистрации не приходило НИ-КО-МУ.

### Neverwinter Nights 2

Многочисленные огрехи в переводе. Знатки игровой вселенной ругали переводчиков плохими словами. Озвучка была оставлена английской, хотя на коробке об этом не было никаких предупреждений. Неизвестно, был ли это баг или фича. Но это цветочки. Фейл заключался в другом — финальная версия 1.01 сильно отличалась от европейской финальной, поскольку наши доблестные локализаторы взяли избранные кусочки из патча 1.01 и заткнули ими дыры в версии 1.00. Что мешало установить патч целиком — загадка. Также доблестными локализаторами был нещадно кастрирован модуль обновления, в результате чего игре нельзя было скормить европейские патчи. Что мы имели в итоге? Пока весь мир играл в 1.01, обладатели русской лицензии играли в кастрированный 1.01, не имевший даже русской озвучки. Которую запилили потом в патче 1.02, весившем чуть менее, чем 1.5ГБ. Мир проапдейтил neverwinter найтс до 1.04 — владельцы акелловской лицензии продолжали играть на 1.01. Мир проапдейтился до 1.06 — «Акелла» наконец-таки локализовала патч 1.04. Улавливаете, к чему это? Правильно, обладатель русской лицензии был лишен возможности поиграть по мультиплееру на офсервере без определенных танцев с бубнами. Подробности — в фанатских сообществах. Опять же, на коробке с игрой об этом не было сказано ни слова.

Алсо, в игре была просто параноидальная защита. Поставив Daemon Tools единожды — можно было навсегда забыть про запуск игры, я гарантирую это! Не помогла ни деинсталляция, ни тщательная чистка реестра. Проблему решил только крикнутый экзешник, нахуя тогда, спрашивается, вообще было покупать эту говнолохализацию Акеллы?

Более того, Какелла умудрилась обосраться вторично, выпуская дополнение Mask of the Betrayer. При его установке с лицензионного диска поверх лицензионной же оригинальной игры намертво ломался квест в самом начале оригинала — когда нужно принести приемному отцу осколок из сундука в развалинах. При установке дополнения скрипт сундука не срабатывал, и, соответственно, игру попросту невозможно было пройти. Причем из-за описанной выше свистопляски с патчами, починка этого бага была весьма нетривиальной задачей.

### Корсары 3

Версия, вышедшая в декабре 2005 года — это Атомный Пиздец. Количество багов превышало все разумные пределы, а выходящие патчи только добавляли проблем (не говоря о том, что игру приходилось начинать заново с каждым патчем). Играть было просто нереально на любом уровне сложности, не работало ровным счетом ничего, а противники наносили один удар и сбивали половину НР. Сюжет заключался в «найди и захвати». Соответствующие разделы форума (посещение — по 300—800 человек одновременно) были засраны до отказа жалобами, матами и требованиями вернуть деньги или хотя бы извиниться. Нельзя не написать, что в главном меню встречала приветливая надпись — v0.99. [Пруфлинк](#) — один из [отголосков](#) в ЖЖ. Но и это хуйня — в ответ на недовольство пользователей представители «А» заявили



Драма началась за 4 дня до официального релиза этого долгостроя, когда на торренты невозбранно залили образ самой игры. Не ломанный. После чего на форум «А» начали подтягиваться хомячки с возгласами из серии «скачал-поставил-не работает» или «купил-у-ларька-в-метро-за-150р — не работает» на что 8-го декабря был записан эпический ответ от некоего Vert'a:

ОТВЕТ ВСЕМ КТО КУПИЛ(СКАЧАЛ) ДО РЕЛИЗА

ЗА ТО ЧТО ВЫ ПРИОБРЕЛИ МЫ НЕ НЕСЕМ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ТАК КАК ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕЛИЗ ИГРЫ ТОЛЬКО 11 ДЕКАБРЯ. И Преподъявлять ПРИТЕНЗИИ НЕ КОРРЕКТНО. А ТЕМ КТО ПРИОБРЕЛ ИГРУ (ЖЕЛАТЕЛЬНО ЕЕ ВЕРНУТЬ ТУДА ГДЕ ПРИОБРЕЛИ), ТАК КАК ЭТО НАРУШЕНИЕ ЗАКОНА О НАРУШЕНИИ АВТОРСКИХ ПРАВ. ПРО ТЕМ КТО СКАЧАЛ А ОСОБЕННО РАЗДАВАЛ НА ТОРЕНТАХ (ТАКИЕ КАК IncO ТО ВАШ IP МЫ УЗНАЛИ, И БУДУТ ПРИНЯТЫ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ МЕРЫ)

Пруф, к сожалению, проебан, но анонимус не забывает.

Развитие драмы продолжилось 10-го декабря, когда на форум Акеллы начали подтягиваться те, кому посчастливилось купить лицензионную версию игры. Счастью покупателей не было предела, когда они узнали что:

- Анальная отгороженность Акеллы достигла максимума — на диске присутствует и [Старфорс](#) и интернет-активация.
- [Windows 7](#) официально игрой не поддерживается, так как она поступила в продажу только 22-го октября, а сама игрушка тестировалась на совместимость с Windows XP (причем, только 32 битную версию) и Vista.
- Игру можно установить и активировать всего 2 (!!!) раза, причем перед удалением игры желательно ключ деактивировать или — пройдите нахуй.
- Баги, глюки, вылеты. ТЫСЯЧИ ИХ.

Предвкусная неиллюзорный пиздец, который наступит 11-го декабря в день официального релиза, .dat спешно запилили 2 «экстренных» патча, которые вроде как кому-то помогли, а вроде как и нет. Однако самое забавное происшествие произошло в ночь с 10 на 11 декабря — а именно, официальные сайты disciples3.ru и .dat'a были выпилены. Так что с патчами вышел небольшой облом, качать их было банально неоткуда. Активировать игру также было невозможно. Nuff Said.



Опрос символизирует

11 декабря форум Акеллы начинает тихо трещать по швам от обилия пожеланий скорой смерти издателям — оказалось, что в игре работает чуть менее, чем [ничего](#).

18 декабря патчей было уже 4. Но явно есть место ещё для 10. Где-то 20.12.2009 на различных форумах появились странные товарищи, доказывающие всем и каждому, что игра охренительная. На прямые вопросы они не отвечали, за что были признаны пиар-ботами и забанены везде, где есть нормальное модерирование.

Немного подробной информации о багах Disciples и о рецензии [ag.py](#) с ответом Акеллы — [тут](#).

К моменту, когда игроки отплевались и забыли Disciples III: Декаданс, Акелла анонсировала продолжение. Пиарщики Акеллы являются, пожалуй, самыми наглыми в рунете, но таких заявлений не ждали даже от них:

«Компания "Акелла" объявляет о скором выходе дополнения к лучшей TBS/RPG последнего времени "Disciples III: Resurrection"! На землях Невендаара продолжается война богов за власть. Земли залиты кровью как воинов, так и простых крестьян, а некогда прекрасный мир поглощают хаос и разруха, питающие силы богини Смерти. »

— *Пиараст*

К величайшему изумлению, аддон, вышедший через год, оказался менее анальным. Игра даже запускалась у большинства без вылетов. Анонимус, чей монитор был заблеван впечатлениями от Ренессанса, узрел [более-менее играбельный продукт](#) с сменяемым сюжетом и атмосферной музыкой. Но после воистину эпического проёба оригинала на игру забили даже упоротые фанаты. [Sic transit gloria mundi...](#)

## Почти печальный итог

Поскольку мерзкие покупатели не ценили красивый дизайн коробочек с лицензионной наклейкой, а на качество их содержимого у нормального человека начинается [физиологическая реакция](#), поток бабла на фоне кризиса начал стремительно сокращаться. К 2012 году жрать стало нечего и стало ясно — с Титаника пора скидывать балласт. Наконец, очухались кредиторы и логотип Акеллы впору было менять на пушистого няшного [зверька](#). Под угрозой продажи в счет долгов последнего унитаза, менеджмент стремительным решением сократил к хуям собачим две трети сотрудников. С кредиторами также удалось найти [общий язык](#), и Акелла сумела расплатится, причем собственными потрохами (диски с говноиграми и прочий хлам). Чудом избежав жопы, данная контора продолжает, блять, до сих пор радовать Анонимуса своей невъебенной продукцией. То ли еще будет.

1 апреля 2016 года ВНЕЗАПНО выложили аж 20 с лишним официальных русскоязычных версий игр [90-х-00-х](#) в GOG на халяву уже купившим английский. Среди них: Painkiller, Dark Fall 1-2, Disciples (правда, только Sacred Lands), Sacred, упомянутый в статье Jagged Alliance: Wildfire, Postal и другие.

На прощание следует сказать, что [пара статей](#), включая эту, уже более трех лет залочена нахер от заебавших пиарщегов данной конторы, что символизирует.

- [Game over](#) по версии новой [вотчины Номада](#) таки настал. Что ж, почтим память на всякий случай. [Мало ли. Прецеденты](#) есть.

## См. также

- [1С](#)
- [Фаргус](#)
- [Нивал](#)
- [Быдлокодер](#)
- [Neogame](#)



### Пиратство

1С Copyright Denuvo Direct Connect DRM EDonkey2000 GamerSuper I2P Infostore Metallica Microsoft Neogame Nintendo NoName One Piece P2P Rapidshare RGHost Rutracker.org SecuROM SOPA StarForce Steam The Pirate Bay Акелла Варез Горбушка Денис Попов Дискета Диски с приколами Единый реестр запрещённых сайтов Зайцев.нет Компьютерные пираты Копираст Кописрач Крякер инета Кулацкер Либрусек Линукс Литрес Морские пираты Никита Михалков Нойзбункер Пиратские игры девяностых Радиопираты Распечатать лицензию на Линукс Российское авторское общество Русефекации Русский щит Сомалийские пираты Таблэтка ТНТ Файлообменник Фаргус Хакер Экранка Яблочник





## 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

[w:Акелла](#)