

Моей невесте Анжелике, которая поддерживала меня  
на капитанском мостике «Нормандии»  
во время написания этой книги

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Введение</i> .....	7
<i>Предисловие</i> .....	10
<i>Николя Доменг</i> .....	14
<b>1 История создания</b> .....	17
<b>2 Вселенная</b> .....	103
<b>3 Сюжет</b> .....	135
<b>4 Анализ</b> .....	271
<b>5 Темы</b> .....	359
<b>6 Музыка сфер</b> .....	457
<b>7 На орбите игр</b> .....	479
<b>8 Другая галактика</b> .....	495
<i>Заключение</i> .....	502
<i>Библиография</i> .....	506
<i>Автор выражает благодарность</i> .....	509

## ВВЕДЕНИЕ

**Я** композитор, и рассказывать истории всегда было одним из моих самых заветных желаний. Я безмерно восхищаюсь всеми видами развлечений, в которых приключения героев раскрываются в интересной и увлекательной форме. На мой взгляд, Mass Effect — один из лучших примеров, и я всегда буду благодарен ее создателям за то, что позволили мне принять участие в изложении их истории.

Я большой поклонник научной фантастики. Это идеальная смесь тайны, эскапизма и повествования, свернувших с проторенной дорожки. Когда директор Кейси Хадсон предложил мне написать музыку, главная идея была — максимально уйти от традиционного звучания космической оперы и привнести в серию неповторимый музыкальный стиль, более синтетический и инопланетный. Хотя мы могли использовать оркестровые элементы, именно электронные инструменты должны были определять эту вселенную. Мне кажется, что такой дальновидный подход к акустическому повествованию (100%-ная заслуга Кейси) весьма способствовал уникальному ощущению погружения, которое испытываешь, играя в Mass Effect. Разумеется, эта концепция не оригинальна

для научно-фантастических фильмов. Но в XXI веке она стала в определенном смысле новаторской, особенно для компьютерной игры.

Темы и саундтрек для первого эпизода мы писали вместе с Сэмом Халиком. Вселенная Mass Effect огромна, и для создания музыки было важно иметь больше одного голоса. В конце концов нам удалось создать образец саундтрека к игре, и мы поделились им с Ричардом Джейксом и Дэйвом Кейтсом, которые помогли нам закончить катсцены.

В Mass Effect 2 игра предлагала игроку путешествовать сквозь галактику в поисках сторонников, которые помогли бы ему спасти вселенную. Так что я тоже привлек сторонников. Сэм Халик и Дэвид Кейтс привели очень талантливого Джимми Хинсона. Таким образом, музыкальный пейзаж стал столь же богатым, как и сценарий. Сейчас я считаю, что такой подход сработал просто здорово. В результате процесс создания был совместным, а не индивидуальным. Именно так и создаются игры. Это куча работы. Игры не идеальны, но, когда они настолько хороши, можно закрыть глаза на неизбежные недостатки — как у любого развлечения, которое дарит новый опыт на протяжении нескольких частей. По моему мнению, нужно пройти каждую часть Mass Effect несколько раз.

Вне сомнения, Николя Доменг — фанат Mass Effect, о чем и свидетельствует данное издание. Его страсть и желание рассказать историю и то, что за ней скрыто, заслуживают внимания. Он посвятил около года написанию

этой книги — на радость любителям Mass Effect, которые смогут заново взглянуть на эту вселенную благодаря его оригинальному видению.

Пусть самоубийственная миссия капитана Шепард(а) всегда вдохновляет нас преодолевать опасности и защищать человечество, снова и снова.

*Джек Уолл  
Композитор, создатель саундтрека Mass Effect 1 и 2*

## ПРЕДИСЛОВИЕ

**И**ногда Землю от звезд отделяет лишь одно биение сердца. Для меня Mass Effect стала импульсом такой выразительной силы, что я иногда забывал о своей родной планете. Никто мне не верит, и тем не менее меня похитили инопланетяне. Они отвезли меня на свой корабль, где я и остался. Им был нужен лидер, союзник, капитан. Впрочем, я не единственный: миллионы человек по всему миру пережили тот же опыт. Однако в этих историях есть более или менее значительные различия. Словно конкретные решения имели непредвиденные последствия, и у каждого они были свои. Перечислить все из них невозможно, переменных слишком уж много. Но существует константа: открыв для себя Mass Effect, мы все отправились в незабываемое путешествие во времени и пространстве. И в тот момент мы все были Шепард(ом).

«Нормандия» стала местом сбора — символом, передвижным домом среди звезд, от приключения к приключению. Mass Effect вызвала такой отклик у геймеров не только благодаря тому, что обращалась к публике, выросшей на большом количестве классики научной фантастики. Она опиралась на совсем молодой вид медиапродукции, способный предложить опыт, который кино

и литература не могли повторить. Погружение, интерактивность, идентификация и свобода выбора — факторы, которые вместе с невероятно многогранной и наполненной вселенной сделали из этой саги непревзойденный эталон компьютерной космооперы. BioWare уже поразила всех несколькими годами ранее, работая с лицензией «Звездных войн» в своей игре *Knights of the Old Republic*. Но *Mass Effect* родилась исключительно как видеоигра и использует всю свою игровую специфику, чтобы погрузить игрока в созданный мир. Что, вероятно, частично объясняет, почему экранизации, о которых говорят почти десять лет, так и не вышли в свет (и, наверное, стоит этому только порадоваться).

С самого своего рождения в 1962 году (вместе с *Spacewear!*) компьютерные игры будоражили воображение любителей космических приключений. Однако 45 лет спустя *Mass Effect* стала первой игровой франшизой, оказавшей такое сильное влияние, что стала популярным произведением массовой культуры. Разумеется, речь идет не о том, чтобы принизить важность и качество других творений в жанре космической оперы (в особенности таких JRPG\*, как *Star Ocean*, *Xenosaga* или, конечно же, *Phantasy Star*). Но трудно отрицать, что игры BioWare имеют беспрецедентный масштаб — до такой степени, что когда новый «Звездный путь» выходит в кино, нередко можно услышать, что его эстетика напоминает эстетику *Mass Effect*! А ведь эстетика игры изначально была частично вдохновлена работами Сиды

---

\* JRPG — поджанр RPG, или ролевых компьютерных игр, характерный для Японии. У JRPG много общих черт с западными RPG, однако есть и уникальные игровые механики: например, боевая система. — *Прим. науч. ред.*

Мида\*, который определил культовый стиль научной фантастики шестидесятых–восемидесятых годов. Как говорится, круг замкнулся.

Несмотря на неоспоримый успех, серия раскалывает даже собственных фанатов. Идет ли речь об исследованиях на вездеходе «Мако», о расширении аудитории с помощью упрощенных RPG-элементов или о финале третьей части трилогии, мнения часто разнятся, взгляды расходятся, а дискуссии разгораются. Изменения и различные аспекты геймплея, конечно же, будут детально рассмотрены в данной книге. Это также позволит изучить соотношение между трансформациями и переменами, произошедшими в BioWare в течение этих лет. Одно остается неизменным: помимо споров (законных) вокруг отдельных эпизодов, сага в целом охватывает такое невероятное изобилие тем и образов, стимулирующих фантазию поклонников научной фантастики, что это позволяет с легкостью преодолеть все противоречия. Конечно, эта книга коснется всего, что вращается вокруг звезды Mass Effect, всех самых сильных сторон и самых ожесточенных споров. А также, поскольку речь идет о большом количестве отсылок к классике научной фантастики, позволит понять, что делает этот жанр одним из самых захватывающих. В центре исследования и анализа будет оригинальная трилогия: новая часть Andromeda еще слишком свежа\*\*, чтобы рассматривать ее детально, но ей можно целиком посвятить будущую книгу.

---

\* Сид Мид — американский художник, дизайнер и футурист. Приобрел широкую известность как автор концепт-арта для научно-фантастического кино, в частности, первого полнометражного фильма «Звездный путь». — *Прим. пер.*

\*\* Настоящая книга вышла во Франции в 2017 году. — *Прим. ред.*



Поскольку сага создавалась большим количеством людей, мне казалось важным поместить ее в более широкий контекст. История BioWare по меньшей мере особенная: она олицетворяет уникальную историю успеха в области компьютерных игр. Поэтому данная книга представляет отличную возможность раскрыть ее секреты — от небольших интересных фактов до самых нашумевших событий.

Если не возражаете, настала пора подняться на борт «Нормандии» и снова покинуть Землю, чтобы изучить эту плодovitую вселенную. Ведь, как сказал К. Э. Циолковский, один из отцов космонавтики: «Земля — колыбель человечества, но нельзя вечно жить в колыбели». А благодаря Mass Effect до звезд рукой подать.

## **НИКОЛЯ ДОМЕНГ**

**С**трастно увлеченный миром игр, Николя Доменг с самого детства мечтал стать журналистом. В 2002 году опубликовал в интернете свои первые тексты, среди которых было большое досье, посвященное игре Metroid. Это привлекло внимание его будущих работодателей и открыло ему двери в мир печатной журналистики. Доменг стал писать для изданий, посвященных манге и японской анимации, а затем в 2004 году присоединился к редакции журнала Gameplay RPG по случаю выхода дополнительного номера о игре Final Fantasy. В 2006 году с той же командой работал над журналом Background, а затем на несколько лет покинул мир журналистики ради изучения английского языка. В 2009 году он работал для сайта Gameweb.fr, где опубликовал несколько статей, в частности о Mass Effect. В 2015 году Доменг создал собственный сайт, чтобы писать на более разнообразные темы, а в следующем году присоединился к Third Éditions.

---

«В ткани пространства, в природе материи, как на величайшем шедевре, запечатлен этот круг — подпись Творца».

КАРЛ САГАН

---