



НИКОЛЯ  
ДОМЕНГ

# MASS EFFECT

ВОСХОЖДЕНИЕ К ЗВЕЗДАМ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ  
КОСМОПЕРЫ BOWARE

Легендарные компьютерные игры

Николя Доменг

**Mass Effect. Восхождение к  
звездам. История создания  
космооперы BioWare**

«ЭКСМО»

2017

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

**Доменг Н.**

Mass Effect. Восхождение к звездам. История создания космооперы BioWare / Н. Доменг — «Эксмо», 2017 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-154946-6

Далекие звезды – мечта, пленяющая сердца людей на протяжении столетий. Космические путешествия стали излюбленным сюжетом научно-фантастических произведений. Уже ранние видеоигры затрагивали тему космоса, но полное раскрытие она получила в культовой серии игр Mass Effect от студии BioWare. В этой книге французского игрового журналиста Николя Доменга описана хроника создания оригинальной трилогии Mass Effect. Через историю студии автор показывает, как формировалась уникальная вселенная Mass Effect, какие идеи заложены в ее основу и как разработчикам удалось добиться эффекта реалистичного погружения в мир игры и дать каждому игроку возможность выбрать свой путь. В формате PDF A4 сохранен издательский макет.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-154946-6

© Доменг Н., 2017  
© Эксмо, 2017

# Содержание

Введение	7
Предисловие	8
Николя Доменг	10
1. История создания	11
Часть I. Вирус игры	12
BioWare до восхождения	12
Стучась во все двери	13
Первое расширение	14
Уже среди звезд	14
Между двумя жизнями	15
Эволюция после расставания	16
Через парадный вход	17
Экшен и консольный рынок	18
Юмор и экшен	18
Закрепление успеха	19
В пантеоне RPG	20
Падение Interplay	21
Переход к многопользовательской игре	21
Часть II. В бесконечность	23
Космическая команда крепчает	23
Давным-давно (очень давно) в далекой-далекой галактике...	24
Выход на орбиту	25
Цель: новые вселенные	26
Больше экшена в RPG	26
Научно-фантастическое меню	27
Амбиции Кейси Хадсона	27
Проект SFX	28
Сомнения на поле боя	30
Революция Шепард(а)	31
Эволюция любой ценой	32
Часть III. Расширяющаяся вселенная	33
Mass Effect, ноябрь 2007 года (N7)	33
Ожидаемый эффект	35
О ежах и людях	36
Dragon Age: Origins, рождение серии-близнеца	36
Mass Effect 2: время перемен	38
Разные подходы BioWare и EA	38
Взгляд в прошлое	39
Сложить крылья (дракона)	40
Галактика по обмену	40
Сложное производство Mass Effect 3	41
Спор по поводу концовки	43
Уход основателей	43
Прощание с Млечным Путем	44
2. Вселенная	47

Цель: Марс	48
Ударная волна	49
Нулевой элемент	50
Ретранслятор Харон	51
Погоня за звездами	52
Война первого контакта	53
Цитадель	54
Триумвират	55
Другие расы пространства Цитадели	57
Расы вне Совета	59
Мигрирующий флот и синтетики	61
Место человечества на галактической арене	62
Спектры	63
Системы Терминус	64
Наука и технологии	65
Биотики	66
Неисследованные территории	67
3. Сюжет	68
За гранью времен	69
Конец ознакомительного фрагмента.	70

**Николя Доменг**  
**Mass Effect. Восхождение к звездам.**  
**История создания космооперы BioWare**

**Nicolas Domingue**

**MASS EFFECT. A LA CONQUETE DES ETOILES**

© Прохорова О.С., перевод на русский язык, 2021

© Войд К.Р., иллюстрация на обложке, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

\* \* \*

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

## 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

Иногда 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<sup>1</sup>, 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 Сида Мида<sup>2</sup>, который определил культовый стиль научной фантастики шестидесятых – восьмидесятых 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

---

<sup>1</sup> 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.*

<sup>2</sup> 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.*

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<sup>3</sup>, чтобы рассматривать ее детально, но ей можно целиком посвятить будущую книгу.

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.

---

<sup>3</sup> Настоящая книга вышла во Франции в 2017 году. – *Прим. ред.*

## Николя Доменг

Страстно 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 саге 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 саге 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.

## 1. История создания

*«В ткани пространства, в природе материи, как на величайшем шедевре, запечатлен этот круг – подпись Творца».*  
*Карл Саган*

Единственное, чем никогда не стоит пренебрегать при попытке постичь бесконечное величие вселенной, – это принципиальная важность бесконечно малого. Сопоставление мельчайших элементов и их места в бесконечном пространстве, которое они образуют, – ключ к более верному пониманию космоса. В ином масштабе мы могли бы сказать, что историю галактики Mass Effect можно полностью описать только через историю вселенной BioWare – студии, разработавшей игру. Ее история позволяет проследить удивительный путь людей, которым ничто не предвещало карьеру в области компьютерных игр и которые, однако, создали одну из крупнейших студий разработки в мире.

Таким образом, цель этой главы – представить историю BioWare, начиная от отцов-основателей и заканчивая самыми влиятельными сценаристами, художниками и программистами. При этом не упуская из поля зрения Mass Effect, чтобы обозначить все элементы, сделавшие трилогию кульминацией истории студии. Это история о постоянном поиске баланса между несколькими противоположностями. Часто речь идет о выборе между геройством и отступничеством. О двух видах передовой вселенной: героическое фэнтези, с одной стороны, и космоопера, с другой. О сохранении идентичности и культуры после поглощения одним из крупнейших издателей в отрасли. О богатых и сложных механиках RPG<sup>4</sup> перед лицом более доступных систем экшена. В основе этих оппозиций всегда лежит стремление к сближению.

Идеал, к которому стремилась BioWare, – это полное погружение игрока через его выборы в богатую вселенную, органично объединяющую ошеломительный экшен и RPG. Каждая игра, разработанная студией с 1995 года<sup>5</sup>, привнесла что-то свое и сыграла роль в этом поиске. Mass Effect воплощает это стремление лучше любой другой игры из их каталога: каждый эпизод демонстрирует продвижение на пути к этому идеальному гибриду. В первой части большое внимание уделяется исследованиям, в то время как следующие две части наращивают темп, постепенно переходя к экшену. Цель новой части Andromeda – предложить лучшее из двух миров. Конечно, у нас еще будет возможность поговорить об этом более подробно, но сейчас нам пора вернуться в прошлое.

Чтобы получить представление о Mass Effect – ее возникновении, источниках вдохновения, вселенной, значении и влиянии, – нам нужно сначала больше узнать о компании BioWare. Равно как и о тех личностях, которые сделали из нее одну из самых влиятельных студий, особенно для жанра RPG западного образца. Вопреки всем ожиданиям, история начинается с двух врачей с абсолютно противоположными характерами, но объединенных общей страстью.

---

<sup>4</sup> RPG (Role-Playing Game) – ролевая игра. Для видеоигр этого жанра характерны глубокий сюжет, проработанные диалоги с неигровыми персонажами, наличие у героев не только очков здоровья, но и множества открываемых талантов (умений). – *Прим. науч. ред.*

<sup>5</sup> Компания BioWare была основана в феврале 1995 года, но первую игру выпустила лишь в сентябре 1996 года. – *Прим. науч. ред.*

## Часть I. Вирус игры

Когда Грегори Зещук и Реймонд Музыка познакомились в начале 1990-х, ничто не предвещало, что они поладят. Оба изучали медицину в Альбертском университете в Канаде и иногда пересекались на лекциях, но вращались в разных кругах, не испытывая взаимной симпатии. Зещук был довольно открытым, приветливым балагуром, который легко сходил с людьми, в то время как Музыка был более спокойным, очень вдумчивым и суровым по сравнению с Зещуком. Со временем они все-таки заметили множество общих интересов, в особенности почти всепоглощающую страсть к ролевым играм – как настольным, так и компьютерным. В детстве Зещук проводил лето, рисуя с друзьями огромные карты крепостей и городов, придумывая к ним описания и множество прохождений, часто вдохновленных настольной ролевой игрой *Dungeons & Dragons*. Позднее они с приятелями развлекались кодированием базовых программ на Apple II в перерывах между игрой в хоккей. Тогда он понял, что творчество ему вполне доступно.

Путь Музики оказался схожим. Он, как и многие другие, тоже учился основам программирования на Apple II. Очень рано он увлекся текстовыми квестами, особенно *Pirate Cove* Скотта Адамса. Он также восхищался *Dungeons & Dragons*, особенно «Руководством Мастера». Так что Рей и Грег отлично понимали друг друга и могли обсудить не только ролевые игры, но и литературу и кино, начиная с «Властелина колец» и заканчивая «Звездными войнами». Но больше всего друзья восхищались возможностями легендарных CRPG (компьютерных ролевых игр) 1980-х – начала 1990-х, что делало их бесконечной темой для обсуждения.

При этом не забывали они и о работе, поскольку медицина их сильно увлекала. Хотя Грег мог в период сессии провести целую неделю, проходя *Wasteland* и *Pool of Radiance*, а потом зубрил без остановки два последних дня перед экзаменами.

Они получили диплом врача в 1992 году и в течение следующих двух лет (т. е. во время прохождения ординатуры) разрабатывали обучающие программы, чтобы помочь университету и его студентам. Чтобы поддержать их в этом начинании, к ним присоединился Августин Йип – такой же фанат компьютерных игр, готовый помочь с визуальной частью. Именно так веселое трио выпустило свою первую «игру» с будоражащим воображение названием *Acid-Base Physiology Simulator* («Симулятор физиологии кислотно-основного состояния»). После этого вышло еще несколько обучающих программ того же типа со столь же выразительными названиями, например, *Gastroenterology Patient Simulator* («Симулятор пациента гастроэнтерологического профиля»). Концепция довольно простая, но эффективная. Нужно было кликать на картинки и определять симптомы, как в простых играх-головоломках жанра *point-and-click*.

Мало-помалу они получали признание – с ними связалась одна фармацевтическая компания, и их программное обеспечение стали использовать студенты других университетов Канады. Благодаря таким разработкам с ограниченным игровым потенциалом три молодых человека поняли: они способны создавать игры. После многочисленных обсуждений в комнате отдыха университета, среди игровых автоматов и настольного футбола, они приняли решение основать собственную студию разработки компьютерных игр.

## BioWare до восхождения

Друзьям решили придумать подходящее название. Во время летучек Йип рисовал на доске концепты, логотипы и записывал разные названия, которые приходили им в голову. Они остановились на идее подчеркнуть каким-либо образом их статус врачей (корень *bio*, который происходит из греческого языка и обозначает органическую жизнь), а также их желание создать компьютерный продукт, который служил бы людям (слово *ware* может означать про-

дукт, товар). Компьютерная игра была для них выразительным средством, оказывающим наибольшее влияние на людей при помощи машины. С самого начала студия выразила стремление обеспечить связь между людьми и машинами – концепция, которая будет использована в некоторых из их разработок. Некоторое время Зещук хотел, чтобы компания называлась Ascended BioWare, но друзья убедили его, что это название слишком длинное и к тому же чересчур претенциозное. Так утвердилось название BioWare Corp., а логотип представлял собой две большие руки творца, возникающие из ниоткуда и символизирующие смешение органического и синтетического. Компания была основана в феврале 1995 года совместно с тремя людьми: Марселем Зещуком (двоюродным братом Грега) и братьями Трентом и Брентом Остерами. Эти трое тогда разрабатывали условно-бесплатную игру, чтобы доказать себе, что могут стать профессиональными разработчиками. Увидев ее прототип, Грег убедил их принять участие в его приключении с коллегами-врачами. В первые месяцы первый офис студии располагался в подвале дома Грега. Надо же с чего-то начинать!

Молодым программистам было сложно найти финансирование в регионе, в котором понятия не имели об индустрии компьютерных игр. Со временем в Канаде появлялось все больше и больше студий разработки, и страна стала одной из самых привлекательных для развития этой сферы. Но в 1995 году в Эдмонтоне все только начиналось. Экономика в основном строилась вокруг добычи полезных ископаемых. Тут было легко найти нефть или алмазы, а вот с играми была совсем другая история. Так что в разговоре с банкирами приходилось быть предельно убедительными. А кто убедит лучше, чем молодые амбициозные врачи? Никто ничего не понимал в том, что они пытались создать, но им доверяли. «Они врачи, все-таки должны знать, что делают». Скажем спасибо медицине и статусу, которым она наделяет врачей, иначе «Нормандия» так никогда бы и не взлетела.

Семье Зещука казалось, что это лишь очередная мимолетная причуда Грега. Некоторое время назад он хотел стать профессиональным сноубордистом, а теперь что, компьютерные игры? Все думали, что он быстро возьмется за ум и снова посвятит себя своей «настоящей профессии». Однако Грег, Рей и Августин были настроены решительно, и какое им было дело до того, что никто из окружения не видел потенциала их скромного предприятия. Они хотели доказать, что в Эдмонтоне можно разбогатеть не только на перерабатывающих заводах. Но для этого им требовалась помощь.

## Стучась во все двери

Группа друзей стала нанимать персонал – нескольких местных художников и программистов. По правде говоря, любого, кто умел пользоваться компьютером и был не против поработать над компьютерной игрой. Проект, над которым работали братья Остеры, стал базой. На этой стадии он еще назывался Blasteroids 3D – это был экшен от первого лица. Основатели BioWare обожали RPG, но для них это не было самоцелью. Главное – это качественная игровая механика и хорошая история вне зависимости от жанра. Чтобы их точно заметили, они напирала на технический аспект, и их прототип предлагал интересные функции.

Демо было отправлено десяти уважаемым издателям того времени. BioWare произвела хорошее впечатление, поскольку семь из них проявили интерес (по иронии судьбы среди тех, кто отказал, была EA, которая выкупила студию спустя 12 лет). Их выбор пал на Interplay, легендарную компанию, основанную Брайаном Фарго в начале восьмидесятых и разработавшую, а затем издавшую значительное количество культовых игр – в частности таких компьютерных RPG, как Wasteland или серия Bard's Tale. Рей и Грег были на седьмом небе от счастья: они впервые покинули Канаду, чтобы встретиться с боссами Interplay в Калифорнии. Им оплатили проживание в отеле с видом на океан, и они ехали, чтобы поговорить о компьютерных играх с одним из своих кумиров. Бесспорно, они все больше и больше убеждались в том, что

сделали правильный выбор. Увы, Брайан Фарго был в отъезде во время их первого визита, и им повезло в следующий раз. А пока они обсудили свой проект с одним из его коллег, а также познакомились с Фергюсом Уркхартом, который сильно поддержал врачей из BioWare.

## Первое расширение

Работать в подвале вдесятером – занятие не из приятных, а Музыка, самый высокий из них, часто бился головой о потолок. Снимались и другие помещения, более подходящие, но все еще довольно ветхие (Рей и Грег впоследствии называли эти места крысиными норами, поскольку электропроводка была сомнительного качества).

Проект получил название *Shattered Steel*: это был симулятор боевого робота, похожий на эталон жанра *MechWarrior*. В процессе разработки трое соучредителей покинули компанию. Сначала Марсель Зещук, у которого просто-напросто были другие приоритеты (в области сельского хозяйства!). Потом Brent и Trent Остеры, которые основали свою компанию – *Pyrotek Game Studios*. Их собственное приключение было недолгим, и уже через год *Pyrotek* закрылась. Trent Остер вернулся к работе в BioWare, чтобы завершить *Shattered Steel*, но уже как рядовой сотрудник. Таким образом, трио врачей стало полномочными хозяевами, и их первая игра вот-вот должна была появиться на свет.

## Уже среди звезд

Когда идет речь о старых играх BioWare, *Shattered Steel* часто опускают в пользу более успешных RPG, которые выходили позже. Однако она заложила основу, на которую студия всегда опиралась. Предложенный сценарий был довольно богат, а сеттинг позволял игроку с легкостью погрузиться внутрь вселенной. История была на службе у экшена. В сентябре 1996 года, когда публика открыла для себя *Shattered Steel*, первый контакт с приключенческой игрой от BioWare произошел в космосе.

Игра открывается катсценой, показывающей Землю с орбиты. Камера плавно перемещается и позволяет увидеть флот межзвездных крейсеров. Человечество довело свою планету до плачевного состояния, что ускорило развитие космических исследований и колонизации. Гигантские корпорации ведут беспощадные войны и оспаривают право на эксплуатацию ресурсов в колониях. Чтобы защитить свои интересы, они нанимают пилотов высшего класса, которые сражаются на борту планетных бегунов – хорошо вооруженных двуногих роботов.

Это еще не «Нормандия», но главное меню все же позволяет переключаться между различными отсеками корабля (с помощью мониторов с пререндеренной 3D-графикой), а игрок знакомится с достаточно подозрительным искусственным интеллектом (ИИ), который сопровождает его в комнату предполетного инструктажа. ИИ отправляет игрока на задание, чтобы получить информацию о загадочных пришельцах, атакующих колонии. Вы сильно удивитесь, узнав, что главная характеристика этих инопланетян – то, что они состоят из органической и синтетической материи одновременно?

Искусственный интеллект, инопланетяне-гибриды, экшен, кинематографические амбиции – все это мы найдем через 10 лет в *Mass Effect*. *Shattered Steel* заложила фундамент для шутеров от BioWare. То, чему команда научилась во время ее разработки, в дальнейшем будет использовано в MDK 2, которая также касалась научной фантастики и пришельцев. Костяк команды, разработавший MDK 2, будет работать и над первой частью *Mass Effect*. Сотрудничество с *Interplay* также оказалось удачным, и Фергюс Уркхарт лично занялся скриптами для катсцен, а также дизайном некоторого оружия.

Пресса начала говорить о молодых докторам, ставших разработчиками игр. Грег Зещук пригласили прорекламировать выход игры на передачу Computer Chronicles, рассказывающую о самых интересных играх года для ПК. Среди других приглашенных гостей – Гэри Кит из Eidos Interactive, представляющий новую героиню по имени Лара Крофт, и Макс Шефер из Blizzard North, которая на тот момент запускала феноменальную Diablo. После выхода Shattered Steel была хорошо принята, особенно отмечали ее технические новшества – такие как деформация местности, благодаря которой на месте применения мощного оружия оставались большие кратеры. Продажи не разочаровывали, но сроки выхода игры были плохо продуманы: Shattered Steel конкурировала с большим дополнением Mercenaries к MechWarrior 2, которое вышло в то же самое время. Несмотря на все достоинства, игра от BioWare не могла вести с ней борьбу. Но планировался выход продолжения, которое было анонсировано в самой игре, когда игрок ее покидал. Однако оно так и не увидело свет, поскольку другие проекты стали более приоритетными.

## Между двумя жизнями

Незадолго до релиза Shattered Steel в фазу препродакшна вступил следующий проект – компьютерная ролевая игра в сеттинге героического фэнтези. Однако важность BioWare стала сильно влиять на личную жизнь основателей. Жонглировать двумя столь напряженными профессиями оказалось слишком трудно, но медицинская практика была по-прежнему им необходима как надежный источник дохода. В первые годы врачи не получали зарплату в BioWare. Прежде всего они заботились о том, чтобы все сотрудники могли получить зарплату, и продолжали поиски источников финансирования игр. С экономической точки зрения они с трудом с этим справлялись и, чтобы компания могла выжить, постоянно полагались на выплаты за следующий майлстоун (важный этап разработки, установленный издателем).

Семьи все больше и больше переживали за их карьеру и здоровье. Днем друзья занимались пациентами, а вечером – делами студии. Зещук практиковал медицину для пожилых людей в небольших городах, а Музыка был врачом скорой помощи в малонаселенных районах. Он проводил время, зашивая раны пациентов и оказывая помощь в тяжелых случаях, некоторые из которых заканчивались летально. Временами он просыпался в холодном поту от мысли, что слышит звонок беспроводной тревожной кнопки, сообщающей о вызове в больницу. Его жене хотелось, чтобы он снизил темп и сделал свой выбор раз и навсегда. Тогда он решил посвятить себя BioWare, но продолжил заниматься медициной, постепенно сокращая свои обязанности. В начале 2000-х годов у него совершенно не оставалось времени на медицинскую практику. Зещук же завязал с медициной в 1998 году. Они часто будут повторять: «Мы действительно любим медицину... но BioWare мы любим еще больше. <...> Наше хобби стало нашей профессией, а наша первая профессия – хобби».

С Августином Йипом ситуация иная. У него не было большого желания участвовать в деятельности компании, а его жене не нравилось в Эдмонтоне. Он решил покинуть BioWare и вернуться к карьере врача в другом регионе. Наступил непростой момент для Рея и Грега – они потеряли друга и ценного союзника в делах управления студией. Когда в начале их было шестеро, это придавало им уверенности, а теперь их осталось только двое. Перспектива самим управлять компанией, число сотрудников которой постоянно росло, казалась пугающей, но именно тогда BioWare окончательно встала на ноги и ступила на путь, где успех не заставил себя ждать.

## Эволюция после расставания

Связь Рея и Грега росла. Они полагались друг на друга в деле управления кораблем и охотно признавали, что не справились бы в одиночку. Их новый проект, запущенный перед выходом *Shattered Steel*, велся второй внутренней командой и носил временное название *Battleground Infinity*. Когда в 1996 году была разработана концепция игры, *Fallout* и *Diablo* еще не вышли, и двое друзей считали, что с начала девяностых катастрофически не хватает RPG для ПК. *Wizardry*, *Ultima Underworld*, *Wasteland* и *Dungeon Master* были теми легендарными играми, которые их вдохновляли, шедеврами, которые заставили их влюбиться в компьютерные игры и те возможности, которые они дарят. Увы, когда прототип был представлен *Interplay*, его тут же отклонили, потому что в производстве уже находилось слишком много игр и они не хотели делать еще одну с похожей вселенной.

На помощь своим любимым врачам снова пришел Фергюс Уркхарт. Теперь он возглавлял студию *Black Isle* – филиал *Interplay*, который занимался RPG. Он крайне интересовался концептом *Battleground Infinity* и решил поговорить с руководством. По его мнению, рынок для такого вида продукции был достаточно велик, но прототипу не хватало индивидуальности. Тогда Фергюсу пришла идея: с недавних пор *Interplay* владела правами на лицензию *Dungeons & Dragons*, и он предложил Рею и Грегу выпустить игру по ней. Большие фанаты D&D, они были вне себя от счастья и мгновенно согласились. *Interplay* одобрила эту идею, и производство началось.

Количество сотрудников продолжало расти. Над проектом трудились уже шестьдесят человек – большинство никогда профессионально не работали над компьютерной игрой (некоторые развлекались разработкой у себя дома или занимались демосценой<sup>6</sup>). Собеседования при приеме на работу проходили просто, как впоследствии рассказывал Зешук: «В течение первых шести месяцев мы вас нанимали, если вы нам казались славным малым или вас рекомендовал друг, уже работающий у нас».

Среди лучших новичков был некто Джеймс Олен, который раньше работал в магазине комиксов. Он принял участие в окончании разработки *Shattered Steel*, но прежде всего имел репутацию превосходного мастера игры<sup>7</sup>. Последнее, несомненно, позволило ему занять место ведущего дизайнера большой RPG по *Dungeons & Dragons*, готовящейся к выходу. Единственный минус для Олена: ему пришлось продать свои драгоценные карты *Magic*, чтобы было на что купить машину и ездить на работу. Он блестяще справился на этом посту, который занимал при большинстве значимых игр BioWare в будущем. Таким образом, именно в довольно расслабленной (если не сказать – немного наивной) атмосфере в компании выделялись таланты, которые оставались ей верны на протяжении большей части своей карьеры. Среди других примеров – художник, которого взяли на работу после того, как он что-то нарисовал на салфетке. Впоследствии его же повысили до арт-директора BioWare Montreal.

Разработка игры продвигалась успешно. Прежде чем обрести окончательное название, она прошла через несколько этапов и в какой-то момент даже называлась *Iron Throne* (да, «Железный трон»! Как довольно зловещая коммерческая организация в D&D). От прототипа осталось слово *Infinity* – оно стало названием игрового движка, который *Black Isle Studios* использовала для разработки других проектов под лицензией D&D (двух замечательных *Icewind Dale*, а также культовой *Planescape: Torment*). Для команды наступил увлекательный, но трудный период обучения, и ей пришлось трижды все переделывать, прежде чем был

---

<sup>6</sup> Демосцена – направление компьютерного искусства на стыке компьютерной графики, музыки и программирования. В результате выстраивается сюжетный видеоряд, создаваемый компьютером в реальном времени. – *Прим. пер.*

<sup>7</sup> Мастер игры – организатор и координатор (часто рассказчик) настольной ролевой игры. – *Прим. ред.*

представлен окончательный дизайн. Одна из сложностей – масштаб визуальных эффектов, который не был своевременно определен. Кусты были размером с персонажей, а ведь это сотни ассетов (графических элементов), требующих полной переработки! Таким образом, команда постепенно училась, извлекала уроки из своих ошибок и максимально доводила игру до ума. Это достаточно необычный метод разработки, который в дальнейшем уже будет невозможен. В отношении этой игры не было особых ожиданий, а следовательно, и большого давления – за исключением сроков и бюджета, которые следовало соблюсти. После многочисленных этапов и колебаний насчет названия игры Фергюс (снова он) предложил название Baldur's Gate.

## Через парадный вход

Заняв место во вселенной Забытых королевств (невероятно популярный сеттинг для Dungeons & Dragons), Baldur's Gate рассказывает нам историю молодого сироты таинственного происхождения, оказавшегося в центре крупномасштабного заговора.

Механика этой игры, мягко говоря, амбициозна и предлагает практически полную адаптацию правил второй редакции Advanced Dungeons & Dragons<sup>8</sup> (с некоторыми вариациями). Это богатая, сложная и очень гибкая система. Игроку предлагается создать аватара и выбрать одну из нескольких классических для фэнтези рас, класс, мировоззрение героя и т. д. И тут начинаются первые сюрпризы: вопреки нашим ожиданиям от игры, разворачивающейся во вселенной D&D по привычным правилам, битвы здесь не пошаговые. Все действия определяются виртуальным броском кубиков, который невидим для игрока, но происходит в реальном времени. Baldur's Gate предлагает возможность в любой момент остановить бой, чтобы внести коррективы в действия персонажей группы, а затем снять паузу и продолжить схватку. Эта невиданная прежде система продемонстрировала кое-что интересное: несмотря на богатство геймплея, BioWare желала сделать действие более динамичным. До сих пор эти две вещи казались противоречащими друг другу. Но разработчики хотели доказать, что можно добавить время на размышление и при этом наблюдать за быстрым развитием событий. Эта основа будет развита во многих проектах студии, включая некую космооперу. Впрочем, популярность игры помогла привлечь внимание к BioWare в Эдмонтоне. Многие таланты, которые позже будут работать над Mass Effect, откликнулись на вакансии, опубликованные в городе или показанные местными телеканалами.

Сложно сказать, кто больше всего удивился после выхода Baldur's Gate – BioWare, Interplay или геймеры. Выход игры не сопровождался мощной рекламной кампанией, и при этом ее расхватили в магазинах. В результате Interplay с трудом пыталась удовлетворить спрос. Критики писали хвалебные оды, выделяя богатство игры, начиная с вселенной и заканчивая игровой механикой – не говоря уже об истории, довольно простой, но увлекательной. Было отдано должное качеству сценария, диалогам с множественным выбором, отношениям с компаньонами, которые развивались в зависимости от мировоззрения. Одним словом, Baldur's Gate мгновенно стала классикой – одной из тех игр, что определяют эпоху. Она возродила жанр компьютерных ролевых игр с изометрической проекцией наряду с Fallout и Diablo. Успех игры как у критиков, так и у покупателей помог BioWare войти в высшую лигу. Через два месяца после релиза руководитель Interplay Брайан Фарго позвонил Рею и Грегу с поздравлениями. После столь заслуженного и неожиданного успеха Baldur's Gate он интересовался, готовы ли они разработать продолжение.

---

<sup>8</sup> Так называемые «продвинутые» правила D&D. От «базовых» отличаются лучшим оформлением, более богатым набором вариантов игры и дополнений. «Продвинутость» относится не к сложности игры или необходимому уровню игрока, а скорее к более глубокой проработке правил. – *Прим. науч. ред.*

## Экшен и консольный рынок

Окрыленные приемом, оказанным их первой RPG, друзья захотели создать продолжение, во всем превосходящее оригинал. Но прежде нужно было продолжить работу над дополнением к первой игре – Tales of the Sword Coast, а параллельно развивался еще один проект. Изначально это должна была быть Shattered Steel 2, но Рею и Грегу представилась другая крайне интересная возможность. Interplay обладала правами на MDK – шутер, вышедший в 1997 году для PlayStation и ПК и разработанный Shiny Entertainment (они также создали две первые Earthworm Jim). MDK – во многих смыслах поразительная игра, созданная полностью в 3D и предлагающая плавный, но энергичный геймплей. Игра также отличалась необычным юмором и причудливой вселенной с эстетикой, вдохновленной работами Х. Р. Гигера и особенно фильмом «Чужой». В своей странности она доходит до того, что предлагает финал в виде черно-белого музыкального клипа с участием вокалистки французской группы Billy Ze Kick et les Gamins en folie<sup>9</sup> (указана в титрах как BZK), которая исполняет песню «Нет, нет, ничего не изменилось» группы Poppys<sup>10</sup>. Иначе говоря, планка безумия была установлена на очень высоком уровне. Зещук был в восторге от проекта именно потому, что нужно было принять этот вызов. Увы, Shattered Steel 2 так никогда и не появилась на свет, а все силы были сосредоточены на MDK 2.

Именно в этот оживленный период сформировалась команда из большинства ключевых членов группы, которая произведет на свет Mass Effect. Кейси Хадсон, «отец» саги, получил боевое крещение в индустрии компьютерных игр благодаря MDK 2. Не слишком удивительно, что первая игра, к которой он был причастен, посвящена борьбе с вторжением пришельцев...

Команда хотела поработать над экшен-игрой и отойти от относительно серьезных рамок предыдущих игр. Для Грега Зещука предложение Interplay стало большой удачей. Они с Реем опасались, что BioWare застрянет в одном жанре, особенно если выпустит Baldur's Gate II. Поэтому он принимал особенно активное участие в разработке, ставшей для них беспрецедентным вызовом. Кроме того, студия впервые готовила выход игры для консоли, в данном случае Dreamcast. Рей и Грег были рады возможности поработать с SEGA (в BioWare были большие поклонники Соника), хотя работа оказалась сложной: вся документация консоли была на японском языке!

Разработка продолжалась два с половиной года, и игра приобрела окончательный вид только в последние месяцы. До этого команда двигалась почти вслепую, приходилось учиться всему на ходу. Несмотря на это, было взято четкое направление: они решили оставить специфику первой игры и наложить на нее немного иную индивидуальность – стиль BioWare.

## Юмор и экшен

Приключение начинается вскоре после окончания MDK. Курт Хектик одержал победу над мерзким Гюнтером Глатом и отправил свои инопланетные войска в глубины космоса. Герой празднует победу в компании единомышленников – сумасшедшего ученого Флюка Хокинса и Макса, смышленного шестипалого генетически измененного пса.

Отдых оказывается непродолжительным, поскольку они обнаруживают, что инопланетные силы все еще остались – и направляются прямо на Эдмонтон! Вводная миссия первой

---

<sup>9</sup> Billy Ze Kick et les Gamins en folie – французская музыкальная группа, играющая музыку на стыке электроники, рока и регги. Наиболее известна песнями о сборе галлюциногенных грибов и о бумаге для самокруток. – *Прим. пер.*

<sup>10</sup> Poppys – французская музыкальная хиппи-группа, основанная в 1970-х годах. В состав входили 17 детей, постоянно сменяющихся из-за ломки голоса. Группа исполняла песни о любви, экологии и религии, неприятию войны и жестокости. – *Прим. пер.*

части MDK происходит в Лагуна-Бич, где находится головной офис Shiny Entertainment. Чтобы не отступать от темы, BioWare запускает атаку на родной город. Как мы дальше увидим в этой главе, это не единственный случай, когда большие инопланетные силы атаковали канадское поселение. По судьбоносной воле перевода во французской версии гигантские транспортные средства, которые служат вооруженными базами врагов в MDK, названы... жатками.

Игра позволяет нам почувствовать себя в шкуре Курта, который снова должен спасти Землю и дать отпор захватчику – в специальном боевом комбинезоне, который позволяет летать, а конусообразный шлем служит снайперской винтовкой. Большим новшеством по сравнению с первой частью стала возможность переключаться между тремя персонажами, у каждого из которых свой особый геймплей. BioWare, которая теперь считалась серьезным разработчиком, предлагала поиграть за пса Макса. Тот может одновременно держать четыре вида оружия, чтобы устроить мощную бойню. Доктор Хокинс рассчитывает на свой помутненный разум, чтобы продвигаться вперед и комбинировать между собой разные предметы для решения головоломок или просто защиты себя. (Например, тостер и тосты, смоченные в бочке с ядерными отходами, вместе становятся ядерным тостером, стреляющим радиоактивными тостами...)

Перед выходом MDK 2 фанаты первой части были, мягко говоря, обеспокоены, поскольку BioWare выпустила до этого только две игры и те не были столь безумными. Однако их опасения быстро развеялись: игра оказалась столь же абсурдной, сколь и сумасшедшей. Вдохновение творчеством Х. Р. Гигера, сделавшее первую часть странноватой и тяжеловатой, уступило место более мультяшному подходу – катсцены были выполнены в стилистике комиксов. В этом можно увидеть желание сделать игру доступной и интересной для более широкой публики (и, вероятно, более молодой). Кто-то жалел о том, что были добавлены головоломки и этапы с платформами, но в целом игру приняли очень хорошо (несмотря на слишком высокую сложность на Dreamcast, которая была снижена после выхода версии для ПК). Зещук постарался, чтобы история была на первом плане, поскольку в первой MDK не было ничего, кроме экранов статистики для отслеживания прогресса. Многочисленные сумасбродные сцены раскрывают характер персонажей и порождают множество приколов. Словом, безудержный экшен нон-стоп! Геймплей оставался крайне важным для BioWare, но вообще все игры заслуживают увлекательного сюжета. Для молодой команды, которая только что отразила свое первое инопланетное нашествие и, вкусив удовольствия от шутера от третьего лица (TPS), будет всегда хотеть к нему вернуться, опыт оказался убедительным.

## Закрепление успеха

В течение этого же года должно было выйти долгожданное продолжение Baldur's Gate. В отличие от первого эпизода, ожидания были огромными. Команда, работающая над игрой, не хотела довольствоваться тем же уровнем, что и в первой части: нужно было сделать игру лучше по всем параметрам. Тогда же на работу приняли того, кто затем станет главным сценаристом Mass Effect. В 2000 году Дрю Карпишин был еще студентом, что не помешало ему подписать контракт с издательством Wizards of the Coast. Это позволило ему не только прикоснуться к созданию игрового процесса, но и начать писать свой первый роман Temple Hill («Храмовый холм»), действие которого происходит во вселенной Забытых королевств. Он изучал английскую филологию в магистратуре Альбертского университета, когда заметил объявление BioWare и понял, что у него хорошие шансы быть принятым на работу – они искали сценаристов для игры, действие которой происходит в Забытых королевствах. Так началось плодотворное сотрудничество, Карпишин стал не только сценаристом, но и автором большинства книг по играм BioWare, начиная с Baldur's Gate II.

Рей Музыка со своей стороны активно занимался разработкой и жизнью компании, так что ему пришлось окончательно завязать с медицинской практикой. BioWare нужно было расти дальше и выпускать все более амбициозные проекты. Однако BG II не выделялась с технической стороны по сравнению с предшественницей. Тем не менее, так как нельзя было терять время на разработку нового игрового движка, все ресурсы могли быть пущены на разработку содержания – геймдизайна и сценария. Если первая Baldur's Gate уже стала классикой, то продолжение очень быстро стало культовым.

## В пантеоне RPG

Во многих отношениях Baldur's Gate II: Shadows of Amn установила для BioWare ряд стандартов и элементов геймдизайна, которые можно найти в их играх и сегодня. Несмотря на то что студия на какое-то время отошла от RPG, мы с легкостью обнаруживаем в Baldur's Gate II корни «современного BioWare» – начиная с возможности импортировать сохранение из первой части перед игрой.

Таким образом, игрок может восстановить своего героя, и, хотя взаимосвязь выборов в обеих играх не особо прослеживается, это позволяет сделать преемственность игр в глазах игроков гораздо более глубокой. Тем не менее благодаря диалогам можно вспомнить, решения какого рода были приняты во время первой эпопеи. Импорт сохранения в первую очередь касается внешности героя, его характеристик, а также дает различные бонусы в ходе приключения. Компаньоны героя напоминают, какие сумасшедшие авантюры они пережили вместе. Это один из пунктов, на которые BioWare начала делать ставку: первостепенная важность персонажей, которые нас сопровождают. Каким бы удивительным это ни казалось, к более глубокой проработке членов команды, сопровождающих аватара, разработчика отчасти подталкивали такие JRPG, как Final Fantasy от Squaresoft (сегодня Square Enix). Несмотря на то что Рей и Грег выросли на легендарных CRPG восьмидесятых годов, они в то же время восхищались тем, как японцы разрабатывали вселенные и придавали характер персонажам – героям или простым компаньонам<sup>11</sup>. Другим нужно было найти баланс между развитием характеров и персонализацией, предоставляемой игроку.

Разработчики прислушивались к игрокам: Рей был особенно активен на форумах Usenet, где общался с фанатами. Они оценили связь, которая устанавливалась с компаньонами в ходе диалогов, пусть она и не была очень глубокой. Было решено, что для Baldur's Gate II это станет важной составляющей приключения. Другими словами, нужно было разработать настоящую систему романов, которая очень скоро станет одним из самых узнаваемых фирменных знаков игр BioWare.

В первые минуты игры действие разворачивается в довольно мрачной атмосфере: герои захвачены в плен и подвергаются различным пыткам. Это производит впечатление, что приключение началось еще до того, как игрок взял под контроль своего аватара, и сразу указывает на самый проработанный аспект игры – темп. Какой бы интересной и важной она ни была, Baldur's Gate позволяла игроку долгими часами бродить и исследовать окружение, прежде чем история снова начинала развиваться в размеренном ключе. У Shadows of Amn была та же ДНК, но в ней темп и качество истории вышли на совершенно другой уровень. Здесь свобода, присущая компьютерной RPG, смешивается с увлекательным повествованием, которое почти не ослабевает и обогащает игру.

Среди элементов, которые студия будет постоянно использовать в своих играх, – наличие базы, на которой команда сможет находиться в перерыве между двумя квестами (напри-

---

<sup>11</sup> Позднее Грег Зещук рассказывал, что BioWare начала переговоры с Square для возможной разработки совместного проекта. К сожалению, они ничем не закончились, но идея о сотрудничестве столпов японской и западной RPG дает простор воображению. – *Прим. авт.*

мер, некий космический корабль). По правде говоря, BGII идет дальше всех последующих игр и предлагает не менее восьми разных крепостей, связанных с классовыми квестами. Воину дается укрепленный замок, вору – гильдия, клирик сможет вступить во владение храмом, а бард получит права на свой собственный театр и в качестве бонуса – необходимость поставить спектакль!

Для некоторых игроков *Shadows of Amn* – самая яркая RPG, когда-либо выпущенная студией, кульминация того, что некоторые называют «старой BioWare». Согласны вы с этим мнением или нет, это, несомненно, шедевр своего жанра. В июне 2001 году вышло дополнение *Throne of Bhaal*, которое заканчивало эпопею о герое саги. Оригинальная игра, ее продолжение и важное дополнение – первая трилогия от BioWare, которая предложила одного главного героя для каждой части, пусть даже импорт сохранения не имел большой важности для сделанных выборов.

С выходом *Baldur's Gate II* начали вырисовываться «четыре столпа BioWare», то есть те аспекты, которые они все время разрабатывали и балансировали. Именно эти столпы предлагают игрокам тот богатый опыт, в котором каждый может что-то для себя найти: это исследование, бои, продвижение и сюжет. Поскольку количество сотрудников не переставало увеличиваться, для Рея и Грега было важно иметь возможность простым языком объяснить философию геймдизайна компании, чтобы новички быстро включились в работу и все были на одной волне. Таким образом, BioWare продолжала свое восхождение, и успех *Shadows of Amn* мог сравниться с успехом своей предшественницы. Однако для издателя Interplay, столкнувшегося с серьезными трудностями, начинался сложный период.

## Падение Interplay

Несмотря на отличные продажи таких игр, как MDK 2 и *Shadows of Amn*, издатель Interplay столкнулся с серьезными финансовыми проблемами. Компания Брайана Фарго находилась на грани банкротства, к чему добавились напряженные отношения с разработчиками. Увы, успехи Interplay не могли перекрыть масштабы неудач, и Брайан Фарго безуспешно пытался завоевать консольный рынок. Компания оказалась по уши в долгах, и некоторые гонорары, в частности за *Baldur's Gate*, оставались невыплаченными. Это был сложный момент для всех причастных сторон, но Рей и Грег должны были ставить интересы компании выше всего. Началось судебное разбирательство. Доходы от *Baldur's Gate* позволили BioWare держать удар во время этого переходного периода. В то же время в разработке на совершенно новом 3D-движке Aurora Engine находилась другая игра, происходящая во вселенной *Dungeons & Dragons*. В итоге соглашение с Interplay было достигнуто, и готовящаяся к выходу игра *Neverwinter Nights* перешла к издателю Infogrames, а BioWare получила часть прав на использование лицензии D&D. Перед выходом игры Infogrames поменяла название на Atari, полученное двумя годами ранее вместе с покупкой Hasbro Interactive.

После этого бурного периода смены издателя, судебных разбирательств и лицензий, переходящих из руки в руки, *Neverwinter Nights* наконец была готова к выходу.

## Переход к многопользовательской игре

Мягко говоря, разработка была непростой, что не помешало команде проявить свои амбиции. *Neverwinter Nights* стала первой полностью трехмерной RPG от BioWare, делающей ставку на игру онлайн. По правде говоря, это вторая игра, носящая такое название, а оригинальная *Neverwinter Nights* вышла в 1991 году (была разработана AOL, Stormfront Studios и

Strategic Simulations, Inc.). Это была самая первая многопользовательская онлайн-игра с визуальным изображением (а не только со строками текста).

Целью NWN от BioWare была ни больше ни меньше система бесконечной ролевой онлайн-игры, прежде всего держащейся на сообществе. Для этого игрокам, желающим создавать свои собственные сценарии и делиться ими онлайн, был предоставлен редактор модулей Aurora Toolset.

Neverwinter Nights, как и Baldur's Gate, разворачивается во вселенной Забытых королевств и погружает нас в невзгоды города Невервинтера, охваченного ужасной эпидемией.

Однако однопользовательская кампания не увлекала игроков так же сильно, как в Baldur's Gate II. Согласно документу, который был найден в интернете через несколько лет и чья подлинность была подтверждена одним из разработчиков, сценарий несколько раз менялся и был значительно упрощен по сравнению с исходным проектом. Особый контекст создания игры, со сменой издателя по ходу дела, с большой долей вероятности сыграл свою роль в этих изменениях. Но очевидно, что приоритетом для NWN всегда были сообщество и мультиплеер, так как Aurora Toolset позволял создавать моды впечатляющего качества. Этот инструмент использовался даже для приема новых сотрудников на работу: их просили разработать один уровень при помощи редактора. Боевая система была основана на третьей редакции правил Dungeons & Dragons и отличалась от Baldur's Gate тем, что предлагала только одного управляемого персонажа, а компаньонами во время главного приключения управлял ИИ. Neverwinter Nights была задумана как идеальная виртуальная адаптация настольной ролевой игры. В ней также возможно взять на себя роль настоящего мастера игры в режиме «Мастер подземелья». Этот режим позволяет игроку управлять событиями и препятствиями, которые будут мешать команде исследователей, а если есть необходимость, контролировать даже неигровых персонажей, чтобы усилить создаваемый опыт.

В 2003 году вышли два дополнения – Shadows of Undrentide и Hordes of the Underdark. Они предлагали новую кампанию и многочисленные элементы для обогащения редактора Aurora Toolset. Несмотря на неоднозначное основное приключение, Neverwinter Nights стала особенно важной в истории студии. Внимание, которое было уделено роли сообщества, сформировало то, что Рей и Грег назовут «пятым столпом» – то есть социальным аспектом. Однако пришлось подождать несколько лет, прежде чем BioWare смогла разработать настоящую MMORPG<sup>12</sup> и вновь полноценно задействовать потенциал этого социального столпа. Тем временем в 2003 году на свет также появилась игра, которая позволила студии взлететь до небес – в далекую-далекую галактику...

---

<sup>12</sup> MMORPG – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра. – Прим. пер.

## Часть II. В бесконечность

Для начала нам нужно вернуться на несколько лет назад, в 1999 год, когда MDK 2 еще не появилась на полках магазинов. Тогда для принятия решения о разработке следующей игры предлагалось несколько концепций. В том числе рассматривалась RPG по лицензии X-Men от Marvel, но от нее отказались в пользу еще более заманчивой перспективы. На связь с Реем и Грегом вышел Саймон Джеффри, директор отдела разработки LucasArts. Он спросил у них с образцовой британской вежливостью, будто не хотел их беспокоить: «Быть может, вам было бы интересно поработать над ролевой игрой по „Звездным войнам“?»

Рей и Грег были вне себя от удивления и, естественно, без лишних вопросов согласились. Сообщить эту новость сотрудникам они решили на собрании, на котором решалось, над какой новой игрой они будут работать. На доске они написали: «RPG „Звездные войны“» вверху списка предложений. Члены команды даже представить себе не могли, что такое возможно: никому не удавалось обратиться к LucasArts по подобному поводу. Рей и Грег, улыбаясь, мгновенно реализовали их мечту: «Да, это возможно. Они сами с нами связались».

Сказать, что команда хорошо восприняла эту новость, было бы преуменьшением. Все пошло с ума от радости от идеи создать большую RPG в этой вселенной. Производство фактически стартовало в начале 2000 года, и стали приниматься важные решения о том, в каком направлении должна развиваться игра.

### Космическая команда крепчает

LucasArts оставил выбор за BioWare. Им предложили концепцию, основанную на фильме «Атака клонов», который тогда еще не вышел на экраны. Если это их не заинтересовало бы, то у них был относительный карт-бланш. Саймон Джеффри показывал им комиксы по саге «Сказания о джедаях», изданные между 1993 и 1998 годами издательством Dark Horse. Время действия комиксов – 4000–5000 лет до событий, описанных в фильмах. Они повествуют о Великой войне ситхов и Великой гиперпространственной войне, которые потрясли галактику в эпоху Старой республики. Первая арка серии носит название «Рыцари Старой республики» (Knights of the Old Republic), и его же должна была носить игра. В 2006 году под этим названием выйдет другая прекрасная серия комиксов. Студия выбрала этот период вселенной, поскольку он казался достаточно отдаленным от фильмов и они могли позволить себе большую свободу творчества. Однако, чтобы это видение воплотилось, нужно было еще найти того, кто сможет его реализовать.

Кейси Хадсон был очарован космосом и, само собой, обожал «Звездные войны». Ему настолько нравился этот проект, что он не мог не расстраиваться при мысли, что не может работать на решающей должности. Однажды вечером он играл с Зещуком в MDK 2 в офисе студии и делился с ним своим разочарованием из-за отсутствия большего опыта. Однако Зещук и Музыка уже ему доверяли и через несколько дней вызвали к себе и предложили возглавить проект.

Когда удивление и эмоции от новости прошли, Хадсон собрал вокруг себя команду, решительно настроенную на создание самой грандиозной игры по «Звездным войнам». Костяк группы состоял из Кейси Хадсона – директора и руководителя проекта, сценариста Дрю Карпишина, Престона Ватаманюка, среди прочего занимающегося геймдизайном, и арт-директора Дерека Уоттса. Все они впоследствии будут работать над вселенной Mass Effect, но прежде чем создать собственную научно-фантастическую сагу, они радовались возможностям эпохи Старой республики из «Звездных войн». К команде присоединился геймдизайнер Джеймс Олен,

который не будет работать над Mass Effect, но позднее вернется для работы над MMORPG The Old Republic по лицензии LucasArts.

Ожидания фанатов относительно KOTOR (аббревиатура Knights of the Old Republic) были просто огромны, как и следовало ожидать. Тем более что игра должна была выйти эксклюзивно для Xbox от Microsoft, а через несколько месяцев планировалась версия для ПК. Так что это был еще более решительный прорыв на консольный рынок, чем в случае с MDK 2 для Dreamcast. Разумно предположить, что успех KOTOR сыграл ключевую роль в эволюции BioWare, которая до сих пор полностью принадлежала миру игр для ПК. Была нужна сильная и всеми любимая франшиза, чтобы ее приняли на консолях, но одной лицензии недостаточно. Предлагаемая RPG должна была приблизиться к совершенству.

### **Давным-давно (очень давно) в далекой-далекой галактике...**

Knights of the Old Republic начинается через четыре года после ужасных Мандалорских войн, и галактика сталкивается с еще большей угрозой. Ситхи начали разрушительное наступление на миры Республики, что значительно ее ослабило. Во главе армады ситхов после исчезновения учителя Ревана стоит один Дарт Малак. Он контролирует легендарную и устрашающую «Звездную кузницу», создающую практически бесконечное количество непобедимого оружия. Главный герой, в начале страдающий амнезией, благодаря мощной связи с Силой проходит обучение в ордене джедаев. Он путешествует по галактике в компании земных и инопланетных союзников, составляющих экипаж «Эбенового ястреба» – одного из самых быстрых кораблей во Внешнем кольце. Их миссия – заполучить фрагменты Звездной карты, которая поможет им отправиться к зловещей «Кузнице», находящейся под контролем Малака.

Продолжение истории лучше узнать самому, поскольку Knights of the Old Republic полна сюрпризов. Фанаты Mass Effect, которые в нее не играли, смогут найти в ней удовольствие и сегодня. (Помимо версий для Xbox и ПК, также вышел порт для мобильных платформ.) Оглянувшись назад, можно сказать, что KOTOR является прообразом Mass Effect, настолько схожими кажутся элементы геймдизайна и общая структура. Однако боевая система все еще напоминает предыдущие RPG от BioWare. По форме это может быть неочевидно, но поединки всегда основываются на правилах Advanced Dungeons & Dragons с небольшими вариациями. По примеру Baldur's Gate в любой момент можно использовать тактическую паузу, чтобы отдать приказы своей команде, а затем позволить игре продолжиться, а действиям – осуществиться. В конце концов, привычные классы героического фэнтези адаптированы здесь к жанру научной фантастики. Воры, специалисты по взлому замков, становятся экспертами расшифровки кодов для открытия тайников или взлома автоматических дверей. Адепты бластера прекрасно справляются с задачей лучников, а в вопросах магии Сила джедаев, мягко говоря, сопоставима.

Система мировоззрения из предыдущих RPG студии была развита, чтобы находиться в полной гармонии со вселенной Джорджа Лукаса. Так, следуя своему выбору, игрок может выбрать Светлую или Темную сторону Силы, оказывая влияние на некоторые события и особенно на конец игры. Снова представлена система романов, хотя и довольно ограниченная. Герой мужского пола может развивать близкие отношения только с джедаем Бастилой Шан, в то время как героиня может выбирать между солдатом-пилотом Картом Онаси или джедаем расы катар Джухани.

Сценарий игры, во многом придуманный и написанный Дрю Карпишиным, предлагает один из лучших поворотов в истории, происходящей в расширенной вселенной «Звездных войн». Игра была положительно принята, что в дальнейшем также помогло автору сотрудничать с LucasArts и написать под их лицензией несколько романов, действие которых происходит задолго до событий фильма. Карпишин и другие члены команды разработки идеально

ввели элементы, которые сделали из «Звездных войн» великую сагу в жанре космической оперы. История внимательно следит за персонажами, погружает нас в их отношения и терзания, позволяя фоном увидеть последствия их решений в галактических масштабах. Именно этот баланс между близостью с главными героями и космическим масштабом конфликта делает KOTOR такой эпичной и яркой.

## Выход на орбиту

Публика не ошиблась, и игра стала самым успешным проектом BioWare. Прожить большое приключение во вселенной «Звездных войн», управляя собственным кораблем, и путешествовать с планеты на планету с экипажем, состоящим в большей степени из инопланетян<sup>13</sup>, – вот что позволяет исполнить старую мечту любителей научной фантастики. Пресса и публика осыпали игру похвалами, и все надеялись, что разработчики примутся за продолжение. К всеобщему удивлению, этого не произошло. Студия была абсолютно счастлива от возможности поработать над проектом такого масштаба с легендарной лицензией, но желание разрабатывать оригинальные вселенные ощущалось как никогда сильно. Для этого Зещук и Музыка снова доверились Кейси Хадсону, имеющему чрезвычайно амбициозные идеи о большой оригинальной научно-фантастической саге.

Тем временем BioWare посоветовали LucasArts предоставить шанс сделать продолжение Knights of the Old Republic разработчикам из Obsidian. Основанная бывшими сотрудниками студии Black Isles, которые не хотели идти ко дну вместе с кораблем Interplay, студия Obsidian с самого начала поддерживала хорошие отношения с Зещуком и Музыкой. По этой причине Фергюс Уркхарт, который помогал при создании Shattered Steel и Baldur's Gate, стал одним из ее основателей.

Для разработки продолжения Obsidian использовала движок первой части Odyssey Engine (улучшенная версия движка Aurora Engine из Neverwinter Nights). Knights of the Old Republic II: The Sith Lords вышла в США в декабре 2004 года и, несмотря на сложности в конце разработки, повлекшие за собой вырезанные сцены и большое количество ошибок, была хорошо принята и оказалась достойным продолжением эпизода от BioWare. Детальный сценарий Криса Авеллона позволил игре обрести свой тон, более темный, чем в первой части, поскольку решения стали более неоднозначными, а их моральная подоплека – более сложной. Если первая KOTOR давала блестящее представление о Светлой и Темной сторонах Силы, то The Sith Lords путешествует по серым областям и предлагает не менее интересные размышления о вселенной «Звездных войн». Два года спустя студия Авеллона и Уркхарта благодаря технической поддержке BioWare также выпустит Neverwinter Nights 2.

Однако Obsidian – не единственная студия, имевшая дружеские отношения с основателями BioWare. Их внимание привлекла другая, совершенно неизвестная на тот момент маленькая команда из далекой Польши. Говоря точнее, во времена выхода первой Baldur's Gate Рей и Грег познакомились с Марчином Ивински, одним из основателей CD Projekt. Ивински хотел обеспечить перевод и распространение игры в своей стране. Поскольку закона об авторских правах в Польше еще не было, у BioWare и Interplay был выбор: помочь им провести качественную локализацию или же позволить действовать самостоятельно, не получив ничего взамен. Сотрудничество оказалось положительным, и CD Projekt зарекомендовала себя как первопроходца локализации западных игр в Польше.

В 2004 году, когда CD Projekt разрабатывала свою первую игру (получив лицензию на движок Aurora из Neverwinter Nights), Рей и Грег снова протянули им руку помощи. Они знали,

---

<sup>13</sup> Команда в KOTOR состоит из 3 инопланетян, 2 роботов и 4 людей, если считать главного героя. – *Прим. науч. ред.*

как сложно попасть в этот бизнес и насколько благоприятной может оказаться поддержка более крупной компании. Они предложили Ивински посмотреть его проект, и, если он покажется им интересным, BioWare предоставила бы CD Projekt место на своем стенде на E3<sup>14</sup>. В ходе выставки Рей и Грег предложили журналистам обратить внимание на маленький стенд CD Projekt, расположенный в рамках стенда BioWare. Это был неожиданный шанс для молодых разработчиков показать их первую игру – «Ведьмак». Позднее эта серия станет одним из эталонов RPG и прямым конкурентом Dragon Age от их канадских друзей.

Таким образом, увлеченные врачи из Эдмонта, мечтавшие создавать игры с момента работы в подвале Грега Зещука, теперь могли помогать новым разработчикам добиться успеха, даже если это делало из них серьезных конкурентов. Тем не менее им не о чем было беспокоиться: популярность BioWare значительно возросла после каждого нового релиза, и E3 2004 года дала возможность детально представить новую вселенную – символ нового направления, взятого студией.

## Цель: новые вселенные

Теперь вызов состоял в том, чтобы создавать оригинальные лицензии – сильные вселенные, над которыми разработчики будут иметь полный контроль, и им больше не придется отчитываться перед правообладателем. Кейси Хадсон уже работал над своим новым научно-фантастическим проектом (конечно же, мы вернемся к нему немного позже), в то время как другая команда при помощи движка из Neverwinter Nights закладывала основы прототипа, который в дальнейшем станет Dragon Age. Однако игра, представленная в 2004 году, демонстрировала вселенную, заметно отличающуюся от классической научной фантастики и героического фэнтези. Во время разработки Baldur's Gate II Грег Зещук работал над довольно своеобразным прототипом с помощью одного художника и одного программиста. Созданный на движке Infinity, это был «первый кунг-фу RPG фильм», очевидно, не в буквальном смысле. Его предварительное название – Five Fingers of Death, «Пять пальцев смерти»<sup>15</sup>. Его концепция – сражения с использованием боевых искусств, сменяющиеся реальными боевыми сценами, вырезанными из старых фильмов о кунг-фу. В то время почти никто из BioWare не видел этот прототип, но главная идея этого восхитительно китчевого проекта сохранялась и трансформировалась до тех пор, пока концепция RPG с боевыми искусствами не воплотилась в Jade Empire.

## Больше экшена в RPG

Для Рея и особенно Грега, сильно увлеченного проектом, Jade Empire была кульминацией художественных и кинематографических амбиций BioWare. Игра на модифицированной версии движка из KOTOR стала первой action-RPG<sup>16</sup> игрой студии и представляла собой первый этап в объединении жанров, любимых командами. История разворачивается в вымышленном Китае, полном магии и загадок. Мы играем за сироту в поисках учителя, который когда-то обучил его боевым искусствам. В этом мире противопоставлены две философии, что делает мировоззрение более тонким, чем «Путь открытой ладони» и «Путь сжатого кулака» в KOTOR. У каждого из них собственные ценности, которые не обязательно хорошие и плохие, как в случае со Светлой и Темной сторонами Силы. Вся музыка к игре написана Джеком Уоллом, который

---

<sup>14</sup> E3 (сокр. от Electronic Entertainment Expo) – ежегодная выставка индустрии компьютерных игр, проходящая в США. – *Прим. пер.*

<sup>15</sup> «Пять пальцев смерти», альтернативное название «Король-боксер» (1972) – первый азиатский фильм с боевыми искусствами, выпущенный в США. – *Прим. ред.*

<sup>16</sup> Подвид RPG. Action-RPG, или ролевой экшен, отличается обилием боевых механик и сцен сражения, которые иногда превалируют над диалогами. – *Прим. науч. ред.*

создал первый саундтрек для BioWare и выступил в качестве главного композитора для двух первых частей великой космической саги, которая вот-вот должна была появиться на свет.

Рей, Грег и команда разработчиков высоко оценили Jade Empire. Она имела успех у критиков, но увы, продажи были недостаточными, чтобы запустить в производство продолжение. К нему неоднократно будут возвращаться в последующие годы, но каждый раз другие проекты будут иметь больший приоритет. Тем не менее это их первая оригинальная вселенная со времен Shattered Steel, и BioWare, похоже, была полна решимости продолжить создание новых лицензий.

## Научно-фантастическое меню

BioWare находилась на пороге создания своей великой научно-фантастической саги, которая воплощала бы в себе все амбиции студии – с момента ее создания и даже раньше. Эта оригинальная эпопея еще оставит свой след в мире компьютерных игр и окажет влияние даже на другие виды медиапродукции. Для начала нам нужно вернуться на два года назад, в 2003 год, когда разработка Knights of the Old Republic подходила к концу.

Все началось в очаровательном греческом ресторане, расположенном недалеко от офиса BioWare. Кейси Хадсон должен был встретиться там со своими боссами – Реем и Грегом, чтобы представить им особенно дорогой ему проект. Проект, в котором воплотились все его мечты о космосе и больших приключениях. В самом деле, с самого раннего детства Хадсон увлекался наукой и авиацией. Получив свидетельство пилота, он поначалу мечтал вступить в Военно-воздушные силы Канады, но количество мест было ограничено, и ему пришлось отнестись к проблеме философски – найти другую работу. Поскольку у него был опыт работы инженером и программистом, в 1999 году он решил присоединиться к молодой компании BioWare, которую только начали признавать в его родном Эдмонтоне.

Приобретая опыт работы в качестве технического художника при разработке MDK 2 и добившись успеха на посту директора Knights of the Old Republic, он желал создать что-то еще более грандиозное и личное. Это оказалось весьма кстати: его боссы пытались отойти от игр по лицензии и хотели дать жизнь оригинальным вселенным, а он рассчитывал убедить их в потенциале своего проекта.

## Амбиции Кейси Хадсона

Оба основателя BioWare внимательно выслушали презентацию проекта их сотрудника. Речь шла о крупномасштабной космоопере, происходящей в относительно недалеком будущем и воплощающей золотой век освоения космоса. В качестве основы выступали некоторые элементы Knights of the Old Republic, но в упрощенном виде, чтобы привлечь более широкую публику. По-прежнему существовал корабль, но гораздо более большой и персонализируемый. Десятки планет, которые нужно было открывать и исследовать, в сочетании с историей, в которой выбор игрока был как никогда ранее значимым. Эстетику следовало проработать особенно тщательно, а отношения с напарниками были призваны стать действительно увлекательными. Боевая система в основном предлагала бои на дальней дистанции и не была пошаговой. Игроки могли исследовать галактику по своему усмотрению, перемещаясь по созданным при помощи процедурной генерации планетам и собирая на них различные ресурсы. Основная история продолжалась на конкретных планетах, и можно было даже присоединяться к другим игрокам в определенных местах и обмениваться с ними ресурсами. Для этого игра использовала возможности Xbox Live от Microsoft, на тот момент единственной подходящей платформы для онлайн-игр на консоли. Цель состояла в том, чтобы объединить все эти элементы – онлайн-

взаимодействие, основную историю и процедурную генерацию планет, чтобы создать новаторский тип геймплея в мире RPG.

Этого было бы достаточно, чтобы удивить Рея и Грега, но тут как обухом по голове: Хадсон рассчитывал сделать так, чтобы выбор игроков учитывался от игры к игре – невиданный доселе масштаб. Таким образом, он планировал создать трилогию, а BioWare до сих пор не принимала решений о создании продолжений так рано. Наконец он попросил срок в 4 года, чтобы разработать игру и выпустить ее в 2007 году. Рей Музика был настолько ошеломлен, что во время еды сильно обжег себе рот. К счастью, рядом по-прежнему был коллега-врач!

Безусловно, это был самый амбициозный проект, когда-либо предпринятый студией, но оба босса верили в видение Хадсона. Они даже дали ему целый год на создание вселенной для этой новой франшизы, прежде чем разработка была по-настоящему начата. Команда KOTOR вновь объединилась и год работала в BioWare без окончательного запуска производства. Основа этой будущей трилогии должна была быть одновременно богатой и прочной, и команда начала работу над вселенной тогда носящего название «Проекта SFX» с уверенностью, что они вот-вот создадут нечто по-настоящему выдающееся.

## Проект SFX

Таким образом, основные элементы сеттинга новой франшизы разрабатывались в течение 2004 года. Нужно было ответить буквально на тысячи вопросов. Среди самых очевидных: в какую эпоху должна разворачиваться игра? Через несколько лет в будущем? Несколько веков? Или больше? Будет ли присутствовать магия, подобная Силе в «Звездных войнах»? Или мы остаемся верны науке в чистом виде?

На самом первом этапе проекта Хадсон даже задавался вопросом, нужны ли внеземные расы или франшиза сконцентрируется исключительно на будущем человечества. Также нужно было установить ограничения для технологий, особенно в отношении некоторых часто встречающихся в научной фантастике явлений, таких как путешествие во времени или телепортация.

В течение месяцев подготовительной работы костяк команды KOTOR работал, чтобы вселенная ожила и стала правдоподобной. Дрю Карпишин играл важную роль в этом процессе и разрабатывал идеи и концепции, предложенные Кейси Хадсоном и другими коллегами. Они вдохновлялись всем, что могло привлечь на себя их внимание в жанре научной фантастики: начиная с сериала «Звездный путь» и культового «Вавилона-5» и заканчивая фильмом «2001 год: Космическая одиссея». В том, что касается дизайна, Дерек Уоттс обращался к неофутуристическим работам Сида Мида, легендарного концепт-художника и дизайнера, работавшего в частности над «Бегущим по лезвию» и «Троном». Литература также становилась неисчерпаемым источником вдохновения, и проект SFX поднимал темы, близкие Айзеку Азимову, Аластеру Рейнольдсу и даже, что более удивительно, Г. Ф. Лавкрафту. Сценаристы, разработчики и художники, которые закладывали основы этой вселенной, не забывали, что они обращаются к публике, выросшей на тех же образцах. Поэтому принципиально важно было создать не повторение, а скорее новшество, опирающееся на десятилетия истории научной фантастики и интерактивные возможности видеоигр, предлагающее невиданное погружение. Даже амбиции учесть все принятые от одного эпизода к другому выборы казались уникальными.

К старой команде KOTOR присоединились два новых участника, имена которых станут неотделимыми от франшизы: Яник Рой в качестве руководителя проекта и Мак Уолтерс в качестве сценариста, работающего над различными внеземными расами. Поскольку в творческий процесс было вовлечено такое количество людей, приходилось выбирать среди огромного количества идей и концепций. Производство фактически началось в один из самых нестабильных периодов студии, которая продолжала безостановочно расширяться.

Действительно, в процессе разработки произошли серьезные потрясения, первое из них – объединение BioWare с Pandemic Studios (выпустившей Star Wars: Battlefront I и II, Full Spectrum Warrior, Destroy All Humans!). Слияние произошло по инициативе частной инвестиционной компании Elevation Partners, которая за год до того сделала предложение о покупке Eidos Interactive, но потерпела неудачу. Из всех возможных студий именно врачи из BioWare столкнулись с пандемией<sup>17</sup>...

Сделка превышала триста миллионов долларов – это была огромная сумма для разработчиков. Заметим на будущее, что одним из основателей Elevation Partners стал Джон Ричителло, который до этого был президентом Electronic Arts. Среди основателей также – певец Боно из группы U2, и ему, по-видимому, особенно понравился саундтрек, который как раз создавался для SFX. Забавная история: название компании происходит от названия песни U2 «Elevation», которая стала заглавной темой «Расхитительницы гробниц» – экранизации знаменитой серии Tomb Raider от Eidos, которую Боно не смог выкупить.

Джек Уолл и Сэм Халик занимались написанием музыки (при участии Ричарда Джейкса и Дэвида Кейтса для некоторых композиций). Кейси Хадсон выдал им некоторое количество примеров для вдохновения, чтобы они смогли воссоздать атмосферу научной фантастики семидесятых годов. Среди них была очень продуктивная немецкая группа Tangerine Dream, композитор Вангелис («Бегущий по лезвию») и Джерри Голдсмит («Звездный путь», «Чужой», «Сумеречная зона»).

Так началось становление проекта SFX, соединившего в себе десятки источников вдохновения, отобранных командой разработки и сформировавших совершенно уникальную вселенную. Очевидно, все это смешивалось с оригинальными идеями сценаристов и художников, которые придумывали научные концепты, способные изменить судьбу человечества. Бесспорно, самый важный из них – эффект массы, в оригинале – mass effect. Этот чудесный концепт позволяет, в частности, путешествовать из одной части галактики в другую благодаря огромным ретрансляторам, позволяющим управлять массой предметов в неограниченных масштабах. Этот эффект массы, ставший возможным благодаря редкому веществу, называемому нулевым элементом, также наделяет некоторых индивидов силой, называемой биотической. Таким образом, эта способность заменяет Силу из «Звездных войн», имея скорее научную, нежели духовную основу.

Однако все амбиции, которые Хадсон предложил в своих первых проектных документах, просто не могли быть реализованы в рамках проекта. В частности, пришлось забыть об онлайн-функционале, пока еще слишком сложном для реализации на заре седьмого поколения консолей. Но команда не отказалась от идеи и решила, что многопользовательский режим может быть при необходимости интегрирован в одно из продолжений игры. Сбор ресурсов сохранился, но он значительно уступал запланированному и не позволял создавать предметы или улучшать свой корабль. Следовательно, это был лишь один из дополнительных видов деятельности. По оригинальной задумке Хадсона, экономическая система игры побуждала бы игроков обмениваться ресурсами, поскольку у разных людей они могли быть разными (ресурсы, попадающиеся одному игроку, были бы редкими для другого, что поощряло бы обмен). Также не будет возможности исследовать галактику по своему желанию, посещая планеты, в изобилии созданные при помощи процедурной генерации. Однако на многие из них можно будет ступить, а все остальные будут иметь подробные описания и иногда возможность сканирования для поиска ресурсов или предметов, необходимых для побочных квестов. В конце концов, эти компромиссы позволяли игре не расплыться, а сосредоточить внимание на одиночном прохождении, которое не должно было раствориться в бесконечном количестве действий, не

---

<sup>17</sup> Шуточно обыгрывается название компании Pandemic Studios. – Прим. ред.

прописанных в сценарии. Впрочем, история также претерпевала некоторые изменения. Так, начало должно было происходить на Земле. По мере прохождения игрок узнавал, что вымершая инопланетная раса, которую он до этого считал доброжелательной, на самом деле ускорила эволюцию человечества, чтобы сделать из людей рабов. К этой идее вернуться через два эпизода, что сделает это открытие еще более шокирующим для игроков, которые, как и персонажи игры, уже создали себе идеальный образ этого вида.

## Сомнения на поле боя

Боевой геймплей был серьезным вызовом. Он неоднократно видоизменялся вплоть до последних месяцев разработки. Базовая цель была простой: создать более прямую и понятную боевую систему, чем в KOTOR, опирающейся на правила из Dungeons & Dragons. Хадсон думал, в частности, о таких играх, как Deus Ex, с непосредственным действием, но где важную роль играет ряд навыков и специализаций. Жанр шутера от третьего лица (TPS) на консолях нового поколения переживал настоящий бум, толчок которому дала знаковая игра Gears of War. Кейси Хадсон хотел, чтобы игра пошла по тому же пути, но при этом сохранила RPG-составляющую и тем самым предоставила более широкий спектр возможностей и задел для развития. В ролике, показанном в 2006 году, видно, что во время боя можно было управлять любым членом отряда и корректировать его тактику. В финальной версии можно контролировать только героя, а напарникам отдавать лишь простые приказы (разместить их в нужных местах или использовать особые навыки). Тому несколько причин: в частности, нежелание нарушать идентификацию с главным героем, а также подталкивать игрока к множеству микродействий, в то время как акцент следовало сделать на экшене. Так, переключение между частями отряда могло сделать бои еще более запутанными, чем они уже были. Переключение между персонажами во время боя может показаться заманчивым, но если они находятся на удаленных друг от друга позициях, то нужно на ходу пересматривать соотношение между игроком, окружением и положением врагов. Тем не менее головоломка была решена не полностью, и до последнего момента рассматривались варианты, что сделало два последних месяца разработки одними из самых напряженных. Когда курирующий BioWare сотрудник Microsoft узнал, что команда хочет пересмотреть всю систему незадолго до выхода игры, когда им оставалось всего несколько недель для внедрения, мы можем только догадываться, каким холодным потом он покрылся. Даже после глубокой переработки боевой геймплей не соответствовал ожиданиям создателей. Но то была качественная база, и ей требовались лишь некоторые улучшения.

Таким образом, проект SFX сильно изменился по сравнению с первоначальными замыслами. Поскольку разработка – это органический процесс, что-то всегда приносится в жертву, чтобы воплотить видение в жизнь. В то же время другие концепции возникают сами по себе, помогая придать произведению индивидуальность. На этом этапе настала пора найти окончательное название для игры. Это было непросто: все члены команды привыкли к названию SFX, и большинство хотели его сохранить. Но это слишком обезличенное название для научно-фантастической франшизы, к тому же оно уже было занято одним из самых известных жанровых журналов. В выходной день у Грега Зещука случилось прозрение. В понедельник он пришел в офис к Хадсону, который с командой перебрал уже десятки названий и так не смог принять решение. Он заявил: «В выходные у меня появилась сумасшедшая идея по поводу названия: MASS EFFECT!» Хадсон посмотрел на него, задумался на мгновение, а затем ответил с некоторым облегчением: «Ну, по крайней мере, оно меня не раздражает».

Название отсылает к двум вещам. Во-первых, к концепту, вокруг которого построена вся описанная выше технология во вселенной игры. А также к влиянию, которое один человек может оказать на большую историю, – и в данном случае к тому, к каким последствиям галак-

тического масштаба могут привести решения игрока. Одним словом, «массовое воздействие». Название было утверждено, и Mass Effect официально анонсировали в октябре 2005 года как эксклюзивную игру для новой консоли от Microsoft – Xbox 360.

## Революция Шепард(а)

Mass Effect во многом отличается от предыдущих игр BioWare. Ее главная ценность заключается не в сеттинге или боях, а в образе главного героя. До сих пор студия следовала традициям западных RPG с немymi «пустыми»<sup>18</sup> героями, чтобы игрок с легкостью мог ассоциировать себя со своим аватаром. Все это существенно изменилось, поскольку отныне в ходе игры герой разговаривал, обладал именем и харизмой.

В первых набросках героем был капитан Андерсон. Но после некоторых корректировок его роль стала вспомогательной, и в некоторой мере он превратился в ментора для своего молодого преемника. История Дэвида Андерсона, какой она могла быть в игре, будет положена в основу сюжета первого романа «Mass Effect: Открытие», написанного, конечно же, самим Дрю Карпишиным.

Преемник Андерсона назван(а) в честь астронавта Алана Шепарда, первого американца, полетевшего в космос в 1961 году. Команда искала простое, благозвучное имя, не слишком оригинальное или нелепое. Кроме того, Шепард был человеком крайне решительным, которого уважали коллеги и считали героем нации. Он был одним из семи элитных астронавтов, отобранных НАСА для программы «Меркурий» и бывших членами команды «Меркурий 7», название которой сокращают до М7. Через десять лет после исторической миссии в космосе Шепард стал пятым человеком, ступившим на поверхность Луны – после того как осуществил самое точное прилунение во всей программе «Аполлон». И, наконец, он запомнился как единственный человек, сыгравший в гольф на нашем старом добром спутнике. Возможно, настанет день, когда вокруг двух мячей, отправленных Шепардом на несколько километров и все еще находящихся на поверхности благодаря слабой лунной гравитации, будет построен музей.

Шепард от BioWare стал частью (или стала, поскольку в начале игры можно выбрать пол героя) элитного отряда спецназа земного Альянса – отряда N7. В честь исследовательских миссий НАСА его (ее) день рождения – 11 апреля (дата запуска «Аполлона-13» в 1970 году) 2154 года. Его (ее) прошлое может быть в некоторой степени задано в начале игры, но команда разработчиков и сценаристы приняли вызов, с которым еще никто до них не справлялся: сделать из этого героя полноценного персонажа, предоставив игроку возможность спроецировать немного своей личности на эту общую базу. Любой сотрудник BioWare мог говорить о Шепард(е) как о вполне конкретном главном герое, но при этом каждый человек развивал «свою (своего)» Шепард(а). Эта новая концепция аватара очень понравилась команде, и она была убеждена, что в этом есть что-то, делающее игру более современной и уникальной.

Как и многие другие аспекты игры, внешность Шепард(а) подверглась множеству переделок. Его (ее) первая броня – белая с красными элементами. Но она совершенно не подходит, и, по мнению Дерека Уоттса, напоминает костюм врача скорой помощи на передовой. Броня приобретает черный цвет, сохранив красную полосу на рукаве, символизирующую кровь человечества, и быстро становится культовой. Получив внешность модели Марка Вандерлу, мужская версия Шепарда приобрела окончательную форму, став лицом Mass Effect. Обычно продвижение западных RPG не основано на столь же узнаваемом герое. И хотя каждый игрок может

---

<sup>18</sup> Персонажи, которыми управляет игрок, с точки зрения нарративного дизайна делятся на несколько видов: заданные (конкретный герой с подробно прописанным характером и прошлым), пустые (с отсутствующей личностью – на него, как на «чистую доску», игрок проецирует свой опыт и мотивацию) и кастомизируемые (персонажу можно выбрать по вкусу пол, возраст, внешность, расу, профессию и т. п.). BioWare славится смешанным типом героя «кастомизируемый + заданный», Шепард здесь не исключение. – *Прим. ред.*

менять внешность персонажа по своему усмотрению, аватар по умолчанию часто использовался в маркетинговых целях, а публика отнеслась к этому благосклонно. Как и многие другие аспекты франшизы, это показывает желание обновить жанр, используя центральную фигуру в качестве ориентира. Путь был заложен героем Knights of the Old Republic, хотя он все еще оставался довольно абстрактным и приобрел значимость только в расширенной вселенной «Звездных войн» (особенно в романах Дрю Карпишина). Шепард становится символом новой эры для BioWare, которая благодаря ему (ей) находит новый способ сделать игры более доступными. Однако другое, еще более значительное новшество знаменует окончание работы над игрой.

## **Эволюция любой ценой**

В октябре 2007 года, за месяц до выхода Mass Effect, союз BioWare и Pandemic Studios, в который инвестировала Elevation Partners, был поглощен гигантом Electronic Arts. Операцию возглавлял Джон Ричителло, который снова стал президентом EA. Многочисленные поклонники BioWare смотрели на это объединение скептически или даже пессимистично: у Electronic Arts была не слишком хорошая репутация в вопросе управления студиями. С точки зрения Зещука и Музики, это сотрудничество скорее давало BioWare такие возможности, которые она никогда бы не получила без подобной финансовой поддержки. Из года в год стоимость разработки лишь возрастала, и производство RPG, способных соперничать с серьезными творениями конкурентов, требовало такого бюджета и инфраструктуры, которые BioWare просто-напросто не могла себе позволить. К тому же разработка некоторых игр шла параллельно. Последствия этого объединения можно проанализировать лишь через несколько лет, поэтому мы вернемся к ним позже в этой главе. А пока, даже если часть фанатов студии и сомневалась в этой сделке, все внимание было полностью приковано к выходу столь ожидаемой игры. Наконец выходила новая франшиза, над которой команда KOTOR трудилась в течение нескольких лет и которая представляла будущее гораздо более близкой галактики.

## Часть III. Расширяющаяся вселенная

### Mass Effect, ноябрь 2007 года (N7)

Начало Mass Effect мгновенно погружает игрока в суть дела, не тратя времени на описание вселенной и населяющих ее цивилизаций. В качестве пролога – краткая история предшествующих десятилетий, а затем капитан Андерсон начинает расхваливать достоинства будущего персонажа игрока, учитывая выбор при его создании. Кадры этой сцены наглядно демонстрируют нам, что кинематографические амбиции саги были еще выше, чем в KOTOR или даже в Jade Empire. Ощущается смена поколений, и даже если технический уровень не соответствовал тому, что тогда уже показала Xbox 360 (особенно в случае с Gears of War), мы все-таки находимся на несколько ступеней выше предыдущих игр от BioWare. Прежде всего художественное оформление, а также работа со звуком и саундтрек придают вселенной игры уникальную атмосферу, мгновенно погружая нас в мир капитана Шепард(а). Игрок, начинающий игру с уже опытным героем, должен сам задавать вопросы персонажам, если хочет узнать больше о внеземных культурах. А если он хочет получить еще более точные сведения, ему доступен Кодекс, исчерпывающий как культурные, так и научные аспекты сеттинга. Важно создать впечатление, будто игрок вскочил на подножку уходящего поезда и высадился во вселенной, которая знать не знала о его существовании.

На начальном этапе Шепард узнает о существовании Жнецов – древней расы машин, пришедшей из глубин космоса, чтобы уничтожить все живое в галактике. Чтобы подготовить их возвращение, Спектр-отступник<sup>19</sup> Сарен управляет вооруженными силами гетов – чрезвычайно развитой синтетической расы, которая считалась исчезнувшей около двух столетий назад. Для выполнения миссии Шепард набирает на борт корабля «Нормандия» нескольких членов экипажа разных рас. Вместе они должны расследовать действия Сарена и найти его, прежде чем он завладеет таинственным Каналом, который может открыть путь для Жнецов и повлечет за собой исчезновение всей жизни в Млечном Пути.

Этого пересказа, конечно, явно недостаточно, и мы гораздо более детально вернемся к истории в третьей главе этой книги. Теперь же мы поразмышляем о том, что же первая Mass Effect символизировала в эволюции BioWare и каким образом она объединяла идеи, воплощенные в предыдущих играх. Во-первых, связь с Knights of the Old Republic очевидна, и может сложиться впечатление, что это ее духовное продолжение на HD-консоли<sup>20</sup>. Интерфейс был полностью разработан для геймпада, а повествование и система диалогов также напоминают KOTOR (и, следовательно, Jade Empire). Таким образом, перед нами подход, который был еще более открыт для широкой публики и консольного рынка. Боевая система идет дальше в этом направлении, полностью отказавшись от правил Dungeons & Dragons. Бои происходят в реальном времени, а не пошагово, но тем не менее часть расчетов привязана к характеристикам и уровням персонажей. Это одна из тех вещей, которые делают эпизод гибридом, убедительным не для всех. Некоторые игроки были рады большому количеству RPG-элементов, в то время как другие считали, что битвы не совсем реализуют этот подход. Сомнения команды разработчиков по поводу этой системы сильно отразились на большинстве этих решений. Таким образом, элементы RPG интересны, но они не идеально сочетались с TPS-подходом игры. Тем не менее BioWare не боялась оказаться заложницей исторических правил RPG и могла от них

---

<sup>19</sup> СПЕКТР (СПЕциальный Корпус Тактической Разведки, англ. Spectre or SPeCial Tactics and REconnnaissance) – элитное подразделение шпионов во вселенной Mass Effect. Что-то вроде «космического Джеймса Бонда» с лицензией на что угодно. Звание спектра выдается местным галактическим правительством. – *Прим. науч. ред.*

<sup>20</sup> Седьмое поколение игровых консолей, в первую очередь Xbox 360. – *Прим. науч. ред.*

отказаться ради игры и ее доступности, даже если компромисс пока не был до конца идеальным. В прошлом команда уже добилась успеха в жанре более динамичного шутера от третьего лица с MDK 2, где мы уже стреляли в пришельцев. Так что новизна присутствовала, но без четкой цели чуда не произошло.

Однако, при развитии навыков отряда и разумном использовании биотических способностей, там есть чем поразвлечься. Для этого в игру встроена система, подобная тактической паузе в *Baldur's Gate*, теперь принявшая форму колеса умений. Оно останавливает время и позволяет отдать приказы напарникам или использовать их навыки в дополнение к умениям Шепард(а). Таким образом, здесь мы видим идеи из компьютерных игр, смешанные с более зрелищным подходом, привычным консольной аудитории. Чрезвычайно кинематографичная постановка *Jade Empire*, которой Зещук и Музыка особенно гордились, здесь стала более богатой, вплоть до системы диалогов. Чтобы сделать темп более плавным, близким к кино, мы больше не выбираем свои ответы точно из списка, который может включать до пяти или шести возможных вариантов. На этот раз используется диалоговое колесо (да, еще одно колесо). Предлагаемые варианты не показывают в точности то, что собирается сказать Шепард. Скорее они служат индикаторами и дают представление об эмоции, которую вызовет ответ. На правой верхней стороне колеса ответ соответствует пути Героя (и в целом является «положительным»), а в правой нижней части – пути Отступника (который иногда может быть даже жестоким и нетерпимым). Центральная реплика обычно более нейтральная и представляет собой золотую середину, но не обязательно приносит очки для заполнения шкалы Героя/Отступника. Эта шкала представляет собой мировоззрение героя, по примеру *KOTOR* и *Jade Empire*. Впрочем, система мировоззрения *Mass Effect* скорее подобна *Jade Empire*, но она не столь черно-белая, как во вселенной «Звездных войн». Выбор ответа на левой стороне колеса позволяет запросить у собеседника больше деталей, чтобы лучше узнать о ситуации или вселенной в целом<sup>21</sup>. Система проста, инновационна и удобна до такой степени, что на нее был оформлен патент. Таким образом, большинство игр, использующих похожую систему, опираются на слегка иной принцип. В *Mass Effect* выбор осуществляется при помощи аналогового стика, направленного в сторону желаемого ответа. В играх других издателей, таких как *Alpha Protocol* или *Deus Ex*, возможные ответы отображаются в центре экрана, но они связаны с кнопками на передней панели геймпада. Простое решение, которое, вероятно, позволяет избежать выплаты лицензионных отчислений BioWare.

Особое внимание также уделяется исследованиям, а возможности Xbox 360 обеспечивают окружающей среде большой масштаб. Цитадель, культурный и политический центр галактики, огромна и производит сильное впечатление на игроков. Можно даже заблудиться там в часы досуга после вступительной миссии. Что касается собственно первой миссии, она содержит отсылку к продолжению *KOTOR*, разработанному друзьями BioWare из студии *Obsidian*. Имя турианца Найлуса, который сопровождает и присматривает за Шепард(ом), отправляет к Дарту Нихилусу, главному злодею из *KOTOR 2*. Более того, татуировки на лице Найлуса напоминают маску в виде черепа, которую носит антагонист игры от *Obsidian*.

Вопреки тому, что Кейси Хадсон предполагал в начале проекта SFX, в игре невозможно исследовать сотни планет. В конечном счете осталось около двадцати планет, на которые Шепард может реально ступить (остальные подробно описаны на Карте галактики, используемой для выбора пункта назначения). Тем не менее этого достаточно, чтобы выполнить ряд побочных квестов, да и большее их количество наскучило бы даже самым заинтересованным

---

<sup>21</sup> Иногда на левой половине «колеса» также есть реплики Героя или Отступника. Однако, чтобы их использовать, игроку нужно набрать определенное количество очков одного из путей морального развития Шепард(а). – *Прим. науч. ред.*

игрокам. Эти планеты можно посетить на борту «Мако» – исследовательского вездехода, ставшего символом раскола среди фанатов в оценках этого эпизода<sup>22</sup>.

Любовные истории, которые появились еще в *Baldur's Gate 2*, возвращаются. Впрочем, они стали предметом нелепых дебатов, начатых каналом Fox News, где «эксперты», никогда в жизни не игравшие в компьютерные игры, обвиняли *Mass Effect* в распространении порнографии среди несовершеннолетней аудитории<sup>23</sup>. Помимо этого надуманного спора, который свидетельствует о по-прежнему удручающем отношении к компьютерным играм со стороны некоторых СМИ, система любовных романов в первом эпизоде имела большой успех у геймеров. Тем не менее она далека от совершенства и была улучшена в последующих эпизодах (хотя бы ради возможности сыграть за гомосексуального персонажа). И снова, подобно *Baldur's Gate 2* с его личными базами или *KOTOR* с «Эбеновым ястребом», «Нормандия» здесь служит средством передвижения и одновременно домом. В нем игрок проводит время между миссиями, общается со своей командой, завязывает дружеские отношения или даже больше. По сравнению с убежищами в других играх, «Нормандия» действительно огромна<sup>24</sup> (внутри корабль в несколько раз больше «Эбенового ястреба»): отсеки большие, в несколько этажей. Ни один корабль в играх не обладал такой индивидуальностью и не значил так много для игроков.

Центральная тема саги – противостояние органической и синтетической форм жизни. Мы также знакомимся с различными расами, узнавая, с какими трудностями им приходится сталкиваться и как поддерживается хрупкий баланс сил в галактике.

В следующем году будут выпущены два загружаемых дополнения (DLC) для главной игры. Первое, «Гибель с небес», заставляет Шепард(а) отправиться в гонку со временем, чтобы остановить захваченный террористами астероид, который угрожает врезаться в колонизированную людьми планету. Попытка Шепард(а) оказывается довольно успешной, миссия выполнена и может похвастаться более интересным дизайном уровней в боях, чем в основной игре. Разработка DLC вылилась в дружеское командное соревнование по дизайну уровней, так что программисты постарались на славу. Второе загружаемое дополнение под названием «Станция „Вершина“» представляет куда меньший интерес. Это всего лишь боевой симулятор, позволяющий получить хорошее снаряжение и небольшую квартиру на отдаленной планете, которую можно изучить за минуту и столь же быстро забыть. Политика загружаемых дополнений была все еще нова и сильно тревожила консольную аудиторию, которая не привыкла тратить деньги после выхода базовой игры. BioWare пыталась доказать пользу этой практики, но удалось это только одному из двух дополнений. Посредственность «Станции „Вершина“», к сожалению, затмевает качество первого дополнения в умах общественности.

## Ожидаемый эффект

Первая часть *Mass Effect* смешивает значительное количество тем и позволяет хорошо познакомиться с созданной вселенной. Явственно ощущается большая предварительная работа, придающая глубину, а дизайн и музыка прекрасно сочетаются и делают игру живой. Тем не менее многое можно было улучшить: геймплей многообещающий, но слишком неточный, а исследований планет кому-то оказалось многовато. Проще говоря, амбиции были огромны, но исполнение не всегда держалось на высшем уровне. Поэтому в продолжении мно-

---

<sup>22</sup> См. часть «Философия исследований» главы 4. – *Прим. авт.*

<sup>23</sup> Журналисты Fox News действительно делали такие высказывания, хотя после их уличили в том, что они даже не поиграли в *Mass Effect*. – *Прим. науч. ред.*

<sup>24</sup> Забавный факт: при этом по сюжету *Mass Effect* «Нормандия» – один из самых маленьких космических кораблей. – *Прим. науч. ред.*

гое будет пересмотрено и будут сделаны некоторые рискованные шаги, которые могли расстроить часть аудитории, но удовлетворяли более широкий круг игроков. Критика была воспринята очень серьезно, чтобы вторая Mass Effect могла иметь оглушительный успех. Потому что, хотя продажи игры и были удовлетворительными и в конечном счете превысили три миллиона копий совокупно на всех платформах, Кейси Хадсон остался недовольным: он надеялся на большее<sup>25</sup>. Поэтому команда приступила к производству, вернувшись к основам – на этот раз с целью модернизировать геймдизайн новой саги.

## О ежах и людях

2008 год ознаменовался выходом неожиданной для BioWare игры. По заказу SEGA студия разработала RPG, посвященную Соника, талисману этой японской фирмы. Его конкурент Марио от Nintendo уже неоднократно успешно себя проявил в этом жанре. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, вышедшая в 1996 году для приставки Super NES (только в Японии и США), была разработана ведущей в то время студией Squaresoft. Для разработки Соника SEGA обратилась к BioWare, эталону работы с западными RPG. Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood вышла в сентябре 2008 года для Nintendo DS, пользовавшейся тогда колоссальным успехом. Формула BioWare была применена ко вселенной синего ежа: игрок в ходе диалогов может выбирать ответы, которые, хоть и не делают из Соника злодея, склоняют его к роли бескорыстного героя или юного, вечно спешащего бунтаря. Также это единственная игра студии, в которой представлены пошаговые бои, типичные для японских RPG, – здесь, увы, не совсем захватывающие. Однако это показывает, что BioWare не пользовалась чисто западными игровыми механиками, но также проявляла интерес к JRPG. Кроме того, в компании были большие поклонники Соника во главе с Реем Музикой, и возможность работать с SEGA оказалась слишком заманчивой. Позже Грег Зещук расскажет, что сотрудничество было сложным: Юджи Нака (один из создателей талисмана) покинул Sonic Team в 2006 году, и тогда в SEGA произошло множество перестановок, осложнивших отношения. Sonic Chronicles – забавная игра, населенная привлекательными персонажами, которая доказывает, что BioWare с легкостью освоила вселенную ежика по неясным для простого смертного ориентирам. Однако этого было недостаточно для разработки серии RPG в духе франшизы об усатом сантехнике.

После этого перерыва на портативную консоль студия вернулась к домашним приставкам и ПК с одной из самых важных в своей истории игр – новой франшизой, которая во многом стала отражением Mass Effect в жанре героического фэнтези.

## Dragon Age: Origins, рождение серии-близнеца

Разработка первого эпизода Dragon Age была экстремально долгой и трудоемкой. Начавшись в 2002 году, она изначально велась на движке Aurora из Neverwinter Nights. Поскольку процесс затянулся, пришлось все переделать, чтобы игра соответствовала уровню новых консолей. По примеру Mass Effect, вселенная Dragon Age тщательно разрабатывалась на протяжении нескольких лет, чтобы быть максимально правдоподобной. Дэвид Гейдер, бывший в BioWare со времен Baldur's Gate II, работал над сценарием и создавал различные культуры, расы и религии мира Тедас, который можно рассматривать как счастливый союз между Dungeons & Dragons и Game of Thrones. Он даже написал три романа, дополняющих вселенную. В некотором роде он стал для Dragon Age тем, кем для Mass Effect был Дрю Карпинин. BioWare понимала: чтобы франшиза стала прибыльной, она должна быть достаточно фундаментальной, и тогда игроки

---

<sup>25</sup> Забегая вперед: Mass Effect 2 продается тиражом в 4 млн копий, а Mass Effect 3 повторит успех первой части с 3,08 млн продаж всего за месяц с момента выхода. – *Прим. науч. ред.*

полюбят эту вселенную и будут готовы к ее развитию в течение многих лет. Хотя Dragon Age не была заявлена как трилогия, Гейдер все-таки планировал события сразу на несколько эпизодов: можно было переносить сохранения из одной части в другую, чтобы наблюдать последствия своего выбора (однако, в отличие от Mass Effect, главный герой меняется в каждой игре). Провозглашенная духовным преемником Baldur's Gate, Dragon Age появилась на свет под большим давлением – тем более что это была первая игра, вышедшая под знаменем Electronic Arts. BioWare была полна решимости доказать, что гигант не загубил душу студии за время, прошедшее с ее приобретения.

Когда игра вышла, страхи быстро развеялись. Dragon Age: Origins оказалась исключительно богатой: она предложила игрокам длинное эпичное приключение и десятки сложных выборов, которые могут кардинально изменить ход событий. Дилеммы, с которыми там сталкиваешься, надо признать, более тонкие, чем в Mass Effect – в том смысле, что идеальное решение встречается реже, а предсказать последствия еще труднее. Нравственность игрока подвергается испытаниям на протяжении всей игры (особенно когда нужно выбрать, какого претендента посадить на трон гномов, что равносильно выбору между чумой и холерой). Однако решения, которые нужно принимать в Mass Effect, со временем становятся более душераздирающими и достигают своего апогея в последней части. Перед игроком ставятся глубокие этические вопросы, которые тем не менее нужно решать.

Главный герой в Dragon Age: Origins, будь он человек, гном или эльф, – член ордена Серых стражей. Это древний орден, который дает статус, подобный статусу Спектра в Mass Effect. Впрочем, это постоянная практика среди героев BioWare для оправдания их участия в делах разных народов, иногда происходящих вне закона: джедаи, Спектр, Серый страж – все они действуют, находясь в относительно маргинальном статусе. Dragon Age: Origins отказалась от классической для студии системы мировоззрения и вместо нее предложила шкалу одобрения спутников. Решения, принятые героем, могут вызвать расположение и восхищение или же неодобрение и даже презрение. Интересная система, которая позволяет другим судить нас (даже если, нужно это признать, дружбу наших союзников можно легко купить с помощью нескольких продуманных подарков). Заметим, однако, что боевая система в версии Dragon Age: Origins для ПК богаче версии для консоли. В любое время можно расположить камеру над полем битвы и получить тактический вид, подобный виду из старых компьютерных RPG, таких как Baldur's Gate. Этого нельзя сделать на консоли, а сражениями сложно управлять на геймпаде, что делает их гораздо менее интересными.

Как мы увидим дальше, Mass Effect 3 будет вдохновляться структурой Dragon Age: Origins и интегрирует военные действия в основное приключение. Во время выхода Dragon Age: Origins в разработке находилась другая оригинальная концепция, продвигаемая Трентом Остером – одним из «забытых» соучредителей студии, который трудился над всеми основными играми со времен Shattered Steel. Рабочее название Agent указывало на шпионскую тематику. Речь шла об истории, которая смешивала бы гламур Джеймса Бонда с жестокостью и мощью Джейсона Борна. К сожалению, EA не поверила в эту концепцию, и проект быстро свернули. Интересно отметить, что в 2009 году компания Rockstar (выпустившая GTA и Red Dead Redemption) также анонсировала игру под названием Agent эксклюзивно для PlayStation 3, о которой мы больше не услышим. В 2010 году Obsidian выпустили шпионский ролевой боевик – чрезвычайно сырую, но интересную Alpha Protocol, которая была в некоторой степени вдохновлена Mass Effect.

После Dragon Age: Origins все внимание BioWare и публики было приковано ко второй части трилогии в жанре космической оперы.

## Mass Effect 2: время перемен

Игру представили в начале 2009 года тизером, где перечислялись этапы службы Шепард(а), его известные партнеры, а завершилось это все статусом: «Убит(а) в сражении». Тон был задан, Mass Effect принимала неожиданное направление и обещала быть более мрачной, чем ее предшественница. Маркетинговая кампания была одной из лучших, проведенных BioWare: различные трейлеры, в которых рассказывалось о новых персонажах, интриговали и показывали, что у игры есть четкое направление. В ходе презентаций объяснялось, что Шепард жив(а) во время игры, но может и не выжить в конце приключения.

Эпизод знаменовал поворотный момент в истории студии и ее отношениях с поклонниками. Это серьезная эволюция молодой саги, которая обязательно должна была определиться с общими параметрами, чтобы привлечь более широкую аудиторию. Кейси Хадсон не был удовлетворен приемом и продажами первой части и надеялся добиться большего успеха со второй, чтобы навсегда закрепить роль Mass Effect в мире компьютерных игр. Ради этого некоторые неоднозначные элементы, такие как исследования на «Мако», были просто убраны – возможно, в ожидании лучшего способа их применения. Тем временем бои претерпели значительные изменения благодаря приходу новых дизайнеров, которые сделали их достаточно привлекательными, чтобы конкурировать с современными шутерами от третьего лица. Элементы RPG были применены по-новому и больше не влияли на точность стрельбы. В результате получился гораздо более динамичный, чем его предшественник, ролевой боевик, который одновременно стал более простым, к разочарованию некоторых фанатов<sup>26</sup>. Кейси Хадсон знал, что не все это оценят, но считал, что изменения пойдут серии во благо.

В том, что касается сценария, Дрю Карпишин мало-помалу уступил свое место на посту ведущего сценариста Маку Уолтерсу. Акцент делался на персонажах, а не на борьбе со Жнецами, что также расстроило тех, кто ждал прогресса в основной сюжетной линии трилогии. Тем не менее игра отлично выполняла свои задачи: набрать товарищей по команде с исключительными способностями, этикие сливки галактики, и обеспечить их лояльность для самой опасной операции в их жизни. А вот она была обещана с самого начала игры – самоубийственная миссия на вражеской территории, откуда никто еще не возвращался. Основная история, может, и не продвигалась вперед, но ставки стали исключительными – тем более что мы неизбежно привязываемся ко всем этим персонажам, которые могут умереть.

## Разные подходы BioWare и EA

Несмотря на недовольство некоторых из самых старых поклонников студии, прием, оказанный Mass Effect 2, превзошел все ожидания. Пресса единодушно пела дифирамбы игре, (широкая) публика была покорена, и продажи быстро превзошли первый эпизод. На этот раз игра вышла одновременно для Xbox 360 и ПК, а затем и для Playstation 3 год спустя<sup>27</sup>. Сага набирала обороты, и ее популярность достигла апогея. BioWare на этом не остановилась и выпустила несколько DLC, чтобы обогатить опыт. В то время большинство геймеров еще настороженно относились к загружаемым дополнениям, особенно от Electronic Arts. Тем не менее дополнительный контент оказался значимым: к «Нормандии» могут присоединиться два новых персонажа (Заид и Касуми), а в дополнениях «Повелитель пламени» и «Повели-

---

<sup>26</sup> См. часть «Эволюция сражений: Mass Effect против своих продолжений» в главе 4. – *Прим. авт.*

<sup>27</sup> PlayStation 3 пришлось подождать до декабря 2012 года, чтобы на ней вышел первый эпизод. Поэтому пользователи консоли от Sony не смогли пройти историю по порядку (кроме того, у этих версий было больше всего технических проблем – больше багов и зависаний, чем на Xbox 360 и ПК). – *Прим. авт.*

тель» появляется преемник «Мако». И только DLC, предлагающее исследовать место крушения «Нормандии», уступает их уровню. Короткий эпизод довольно эмоционален для тех, кто прошел первую часть, но не более того. Зато «Логово Серого посредника» – поистине одно из лучших DLC, выпущенных для этого поколения консолей, а концовка имеет первостепенное значение для одного из главных персонажей. Миссия оказалась интересной: этап расследования, взрыв, погоня на летающем автомобиле и т. д. Ритм безудержный, а контент достаточно богатый, чтобы доказать, что DLC здесь не ради легких денег. Разработка дополнений не входила в основной бюджет игры, так что нужно было заплатить людям за многомесячную работу. То же самое относится и к «Прибытию» – последнему DLC, которое объявляет о предстоящей атаке Жнецов на галактику и показывает связь с началом Mass Effect 3. И в этом случае сложно пройти мимо. Практика DLC начала лучше восприниматься отчасти благодаря усилиям BioWare в этом направлении. Это особенно впечатляет на фоне разработок головного отделения Electronic Arts. Если контент, предлагаемый BioWare, был достойным, то EA со своей стороны навязывали сомнительные и неудобные для пользователей системы. В частности, сетевой пропуск, одна из целей которого – ущерб вторичному рынку, что вызывало настоящее негодование среди геймеров. Это способствовало тому, что EA была выбрана худшей американской компанией два года подряд, в 2012 и 2013 годах. В таких условиях канадской студии было все сложнее поддерживать положительный имидж среди публики. Но политика в отношении DLC не менялась, и BioWare продолжала предлагать индивидуальный контент без системы сезонных абонементов, как в других франшизах, принадлежащих EA. Студия рассуждала просто: сначала оценить реакцию публики на базовую игру, а потом предлагать дополнительный контент, требующий вложений со стороны потребителя. Этот подход сохранится в будущем, выделяя BioWare среди других студий, принадлежащих американскому гиганту.

## Взгляд в прошлое

Несмотря на впечатляющее развитие BioWare, в которой трудились несколько сотен человек, разработчики не забывали о корнях. Хотя Mass Effect 2 развивалась в направлении, которое было не всем по душе, игра содержала несколько намеков на своего выдающегося предка Baldur's Gate II в нескольких забавных и очень хорошо примененных отсылках. Например, великодушный берсерк Минск в Baldur's Gate никогда не расстается со своим компаньоном Бу, очаровательным... хомяком. По словам Минска, на самом деле он «карликовый гигантский космический хомяк», но никто не может сказать, правда ли это, поскольку Минск получил слишком много ударов по голове. Дебаты возобновляются с появлением в Mass Effect 2 космического хомяка, которого можно купить в сувенирной лавке на Цитадели, а затем держать в каюте капитана на «Нормандии». Писк, который он издает, когда мы смотрим на его клетку, взят прямо из Baldur's Gate II (Бу издает тот же звук, когда мы кликаем на него в инвентаре). Тали'Зора также делает отсылку к Бу, приказывая своему боевому дрону целиться в глаза (один из советов, который Минск чаще всего дает своему компаньону). Дрона, о котором идет речь, зовут Чатика Вас Паус (Chatika Vas Paus) – явная отсылка к Чиктикка Быстрые Лапы (Chiktikka Fastpaws), гигантскому разумному еноту и спутнику божества, почитаемого эльфийкой Аэри в BGII. Все это дает понять, насколько яркой игра стала как для публики, так и для разработчиков.

После выхода Mass Effect 2 тонула в наградах, и до сих пор часто попадает в списки лучших игр всех времен. Кейси Хадсон наконец казался довольным, его серию осыпали похвалами, а продажи становились все лучше, превысив четыре миллиона копий. Поэтому третий эпизод должен был произвести очень сильное впечатление, чтобы повторить успех. К сожалению, для студии наступили более тяжелые времена, виной чему более жесткая критика со стороны фанатов и сложные отношения с EA.

## Сложить крылья (дракона)

В марте 2011 года вышла Dragon Age 2. В отличие от Mass Effect 2, у нее была довольно странная рекламная кампания, которая заставляла думать, будто игра нацелена на широкую публику и для совершения действий достаточно бездумно жать кнопки на геймпаде. Несомненно, по примеру родственной серии бои стали более динамичными и более управляемыми, а тактический вид по-прежнему присутствовал. Игра шла по стопам Mass Effect, предлагая главного героя, у которого есть имя, история и голос, как у Шепард(а). Диалоги также очень похожи благодаря появлению знаменитого диалогового колеса, которое отсутствовало в первой части. В свою очередь, Dragon Age 2 подчеркивала концепцию, которая позже будет пересмотрена в Mass Effect: Andromeda, – концепцию семьи. Отношения между членами семьи Хоук, из которой происходит герой, имеют особое значение для истории.

Разработка игры отражала усложнившиеся отношения с EA и ее президентом Джоном Ричителло. Времени, отведенного на разработку, оказалось очень мало, и для соблюдения сроков многие графические элементы и локации были взяты из первого эпизода. История не столь же эпична, как в Dragon Age: Origins. Это открыло BioWare дорогу к экспериментам и более камерному приключению, где герой не обладает столь же значимым статусом, как Спектр или Серый страж, и не меняет лицо мира. В конце концов, это дает интересные перспективы, и игра далека от плохой. Достижения BioWare за такое короткое время весьма впечатляют. Однако это не совсем то, чего зрители ждали после Dragon Age: Origins. Они испытали разочарование, даже несмотря на то что игра была неплохо принята критиками. Тем не менее в фансообществах BioWare начали циркулировать слухи о дурном предзнаменовании: Electronic Arts имела репутацию компании, доводящей приобретенные ею студии до банкротства. Студия Pandemic, которая была приобретена EA одновременно с BioWare, была вынуждена завершить свою работу в 2009 году. Появились опасения, что компания врачей Зещука и Музики пойдет по тому же пути. В публичном образе студии начинался довольно темный период, и дела становились все хуже.

## Галактика по обмену

Одной из причин, по которой Electronic Arts приобрела BioWare, был новый MMORPG-проект. Он создавался с целью конкуренции с World of Warcraft от Blizzard – бесспорным королем жанра. Единственной франшизой, которая считалась достаточно перспективной для этого подвига, были «Звездные войны». Проект находился в разработке, когда первая Mass Effect еще не была готова, и о нем было объявлено только в 2008 году. Конечно, студия предпочитала разрабатывать оригинальные франшизы, но Зещук и Музика уже несколько лет хотели попробовать свои силы в разработке онлайн-RPG, а в этой ультраконкурентной среде делать ставку на новую лицензию казалось слишком рискованным. Разработка масштабного онлайн-мультиплеера требовала большого штата, и именно это привело к созданию студии BioWare Austin в Техасе. EA также объединила BioWare с Mythic Entertainment (известной как один из первопроходцев ролевых онлайн-игр, выпустившей Dark Age of Camelot). Позже была создана BioWare Montreal для поддержки разработки различных игр студии. Роли Зещука и Музики развивались одновременно с их компанией. Музика курировал BioWare Group (частью которой теперь являлась Mythic), а Зещук координировал команды, работающие над мультиплеером. Первые дни работы в маленьких офисах в Эдмонтоне казались такими далекими, и теперь два друга управляли группами из нескольких сотен человек (число сотрудников даже начало приближаться к тысяче). Зещук признает, что управление разработкой этой ММО было одним из

самых изнурительных событий в его жизни. Вместе с Реем они задавались вопросом, есть ли у них еще что-то, что они могут дать BioWare и индустрии в целом.

После нескольких лет ожидания в декабре 2011 года вышла *Star Wars: The Old Republic*. Геймеры всего мира могли подключиться к системе при помощи ежемесячной подписки и отправиться в приключение, разворачивающееся через несколько десятилетий после *Knights of the Old Republic*. Игра адаптировала типичные элементы формулы BioWare к жанру MMORPG: система мировоззрения в сочетании с диалоговым колесом, впервые задействованным в *Mass Effect*, и полностью озвученные персонажи, что нетипично для онлайн-игр.

*The Old Republic* привлекла значительное количество игроков, но все еще отставала от амбиций BioWare и Electronic Arts. Тем более что по оценкам (официальные данные отсутствуют) она оказалась одной из самых дорогих разработок за всю историю индустрии компьютерных игр. Такого половинчатого успеха явно было недостаточно, и *World of Warcraft* даже не почувствовала угрозы. В 2012 году число подписчиков снизилось так быстро, что заставило EA перевести игру на гибридную модель *free-to-play* с возможностью подписки для расширенного опыта. Решение оказалось верным, и, хотя у Blizzard не было причин беспокоиться, у *The Old Republic* дела шли хорошо: продолжали выходить дополнения, и игра оставалась прибыльной. Дрю Карпишин, который покинул BioWare после *Mass Effect 2*, вернулся в компанию в 2015 году. Он собирался работать над игрой и продолжать развивать сюжеты, которые он затронул в *KOTOR* и романах по ней. Вскоре после выхода игры космическая опера, созданная студией, вернулась в центр внимания.

### Сложное производство *Mass Effect 3*

*Mass Effect 3*, релизный трейлер которой был показан в декабре 2010 года на *Video Game Awards*, ожидалась к выходу всего через год. Короткий срок напоминал о проблемах, с которыми столкнулась *Dragon Age 2*, но Кейси Хадсон казался уверенным – по крайней мере в начале. Сюжет был построен вокруг осады Земли Жнецами, которые начали свое масштабное наступление на галактику. В начале разработки Хадсон и Мак Уолтерс вместе определили важные для освещения моменты истории, а затем раздали части сценаристам для дальнейшего изучения. Давление было огромным, так как никто не хотел разочаровывать фанатов концовкой саги. Тем не менее времени на реализацию проекта оказалось слишком мало. Руководители EA согласились отложить выход игры на несколько месяцев, перенеся ее выпуск с конца 2011 года на март 2012 года.

Несколько внутренних утечек помешали разработке, начиная с информации о многопользовательском режиме, которая была подтверждена в октябре 2011 года. Новость не привела в восторг фан-сообщество: трудно было представить, как игра с упором на одиночное прохождение сможет предложить увлекательный мультиплеер. Некоторые также беспокоились, что это ухудшит качество основного приключения. Этим режимом занималась студия BioWare Montreal, и нужно признать, что результат оказался более чем убедительным<sup>28</sup>.

Третья часть – последняя космическая опера, созданная командой из Эдмонта, и по этому случаю разработчики вновь подвергли канадский город обстрелу инопланетных захватчиков. Во времена MDK 2, когда был сформирован костяк команды *Mass Effect*, речь шла только об Эдмонтоне. В последней же части космической трилогии Шепард наблюдает за разрушением, вызванным инопланетными машинами в Ванкувере. Атмосфера была серьезной с самого начала: в мире идет всеобщая война, и жертвы исчисляются миллионами.

---

<sup>28</sup> См. часть «Многопользовательский режим: испытательный полигон» в главе 4. – *Прим. авт.*

Для коммуникации с аудиторией Кейси Хадсон и Мак Уолтерс регулярно отвечали на вопросы фанатов в социальных сетях. А сценарист Патрик Уикс вел блог, где публиковал сообщения капитана Шепард(а) с «Нормандии», в которых рассказывались части этой истории. Впервые женская версия Шепарда была использована в рекламной кампании игры, а ее внешность игроки выбрали сами путем интернет-голосования. С тех пор BioWare стала больше использовать оба пола в своих кампаниях. Трейлеры и презентации геймплея следовали друг за другом и делали ожидание еще более мучительным для любителей франшизы, которые годами ждали этого грандиозного окончания.

Однако нехватка времени явно сказалась на разных уровнях игры. Конечно, боевая система была улучшена еще больше и, возможно, является лучшей в трилогии. Но главным миссиям основной игры не хватает связи, а количество побочных миссий стремительно уменьшается. Многие квесты решаются даже без настоящего диалога с множественным выбором, а просто путем прохождения мимо персонажей и сканирования планеты в поисках нужного объекта – очень бедное решение по сравнению с тем, что предлагали две предыдущие части. Как и в первой части, только Цитадель представляет собой настоящее живое место, которое нужно регулярно посещать. Правда, теперь это делать немного печально – особенно после экзотики Mass Effect 2.

С точки зрения игровой механики и графики, трилогия достигла своего пика. Освоив технологию, команда смогла дать волю воображению и предложила игрокам захватывающие дух декорации и экшен-сцены: этого было достаточно, чтобы показать драматическую напряженность войны. Боевая система стала еще более динамичной (наконец был добавлен пережат, которого крайне не хватало!) и доказывала, если в этом еще была нужда, что BioWare больше не специализировалась на геймплеях классических RPG. Чтобы проиллюстрировать военные действия, были заимствованы некоторые идеи из Dragon Age: Origins. В ней Серый страж должен был разрешать конфликты между различными расами или фракциями и убеждаться в их лояльности перед финальной битвой. Структура Mass Effect 3 очень похожа, цели тоже, и каждый квест, большой или маленький, приносит ресурсы, необходимые для последнего штурма. Различные типы врагов в Dragon Age, порождения тьмы, являются зараженной версией народов мира Тедас. То же самое касается вооруженных сил Жнецов из Mass Effect, которые состоят из цивилизаций Млечного Пути, подвергшихся одурманиванию и модификации со стороны машин.

Геймплейные идеи хороши, и, несмотря на относительно малое время разработки, можно было подумать, что все шло нормально. На самом деле все обстояло наоборот, и дела не улучшались: члены команды устали, работа ни на секунду не прекращалась, и несколько неприятностей снизили боевой дух. После утечки бета-версии в Xbox Live часть кода попала в Интернет из-за ошибки со стороны Microsoft. Некоторые люди покопались в коде этой демоверсии и нашли там неокончательные версии сценария игры. Очевидно, что они попали в Сеть и многие чрезмерно любопытные игроки подсмотрели, что приготовила для них Mass Effect 3. Реакция была далека от хорошей, и студии пришлось сказать поклонникам, что это были устаревшие версии сценария. Зещук и Музыка, однако, заявили, что на основе отзывов фанатов после этой печально известной утечки студия может внести изменения в сюжет. Команда разработчиков сильно расстроилась, почувствовав, что их игра была обречена еще до того, как ей дали шанс заявить о себе. Другой неприятностью для разработчиков стал персонаж Явик. Большим сюрпризом в этом эпизоде стало появление в команде «Нормандии» представителя протеев – легендарной цивилизации, представленной во вселенной игры. Опять-таки отсрочка производства стоила слишком дорого для базового сюжета, и Явика не смогли ввести в сюжет до выхода игры. EA приняла решение сделать из него платное DLC, доступное в первый день выхода третьей части или включенное в коллекционное издание игры. Команда была еще более

деморализована, поскольку фанаты испытывали ужас от такой практики и никто не понимал, как можно не включить настолько важный элемент в базовую версию игры. И это было только начало кошмара.

## Спор по поводу концовки

Mass Effect 3 вышла в марте 2012 года. Перевернута важная страница в жизни Кейси Хадсона. Mass Effect – это *ego* серия, за которую он отдал все и на которую все поставил, чтобы сделать ее значительной вехой мира компьютерных игр. Как и члены его команды, он надеялся, что аудитория благосклонно отнесется к тому, что они создали, и оценит эмоциональное воздействие окончания серии.

Мягко говоря, окончание произвело эффект, но не тот, на который все надеялись. С первых дней релиза игроки выражали свое разочарование и неприятие концовки игры. Ее описывали как непоследовательную, противоречащую темам трилогии и, прежде всего, не учитывающую достижений в предыдущих играх. Гнев достиг еще невиданного никем из разработчиков масштаба, и казалось, что тогда между BioWare и ее поклонниками что-то вот-вот сломается. Команды, конечно же, пребывали в шоке, и атмосфера в офисе стала крайне напряженной. Яник Рой, который работал над Mass Effect с самого начала, видел, как некоторые из его коллег сидели в растроненной позе, обхватив голову руками, неспособные справиться со вспышкой гнева, которая обрушилась на студию. Кейси Хадсона называли лжецом за то, что тот заявлял, будто концовка не будет простым выбором между тремя вариантами<sup>29</sup>, в то время как именно это было предложено игрокам. Некоторые элементы финала могут меняться в зависимости от того, чего игроки достигли в ходе игры, но сама концовка сводится к трем возможным вариантам. Фанаты начали акции протеста, надеясь, что студия внесет изменения, и BioWare объявила, что график выхода дополнительного контента будет изменен, чтобы как можно скорее выпустить улучшенный финал под названием Extended Cut. Это дополнение давало некоторые пояснения и оказалось лучше по форме; но увы, проблема оставалась слишком глубокой. Конечно, часть игроков не имела ничего против такого финала, но подавляющее большинство фанатов было по-прежнему глубоко разочаровано – до такой степени, что у многих из них сильно снизился интерес к саге. Продажи тем не менее шли превосходно, и Mass Effect 3 заработала почти столько же, сколько первые два эпизода вместе взятые. Это был лучший старт продаж в истории студии. Только какой смысл в хороших продажах, если игроки недовольны? Хорошая иллюстрация различий между философиями EA и BioWare того времени: разработчикам действительно была важна реакция, даже если на бумаге игра и стала успешной. Однако команда не признала полного поражения и приступила к работе над дополнительным контентом, достойным ожиданий поклонников саги, чтобы окончательно попрощаться с этой галактикой, о которой грезил миллионы людей.

## Уход основателей

В то время как полным ходом шла работа над DLC к Mass Effect 3, в сентябре 2012 года было официально объявлено о выходе нового эпизода Dragon Age под названием Inquisition. На следующий день пришла шокирующая новость об уходе двух отцов-основателей BioWare, врачей Грега Зещука и Рея Музики. Это был конец эпохи для студии, отныне становящейся сиротой. Многие полагают, что именно отношения с Electronic Arts и яркая реакция на финал

---

<sup>29</sup> На самом деле у третьей части Mass Effect 16 концовок. Действительно, отличаются они незначительно и их можно разделить на три «основных» выбора, один из которых должен сделать игрок. Также есть еще одна, «тайная» концовка – она появилась в игре с добавлением DLC Extended Cut. – *Прим. науч. ред.*

Mass Effect 3 заставили основателей покинуть созданную ими компанию, но дело не в этом. С их точки зрения, основатели привнесли в индустрию компьютерных игр все что могли, и, поскольку им нечего было больше дать, они предпочли оставить BioWare в руках следующего поколения. Это была возможность перейти к новой, более спокойной главе их жизни – вдали от давления, которое выпадает на долю тех, кто возглавляет такие огромные команды. Два друга никогда не оказывались там, где их ждали, и после перехода от медицины к компьютерным играм Грег Зещук решил заняться пивоварением! Это была более приземленная, более простая деятельность, которой он мог предаться, не неся на своих плечах тяжесть мира. Он запустил веб-сайт *The Beer Diaries* («Пивные дневники») и размещал видео, на которых он знакомился с различными пивоварами по всему миру и показывал их работу. Короче говоря, он хорошо проводил время, вполне заслуженно. Однако его любовь к компьютерным играм не уменьшилась, и он много времени уделял играм от студии From Software (*Dark Souls*), которые казались ему невероятно хороши. Еще одно доказательство его интереса к японской продукции! Мы также выяснили, что он написал предисловие к книге издательства *Third Éditions* о *BioShock*<sup>30</sup> – серии, которую он также очень сильно любил.

Рей Музыка же стал инвестором в рамках компании *Threshold Impact* (*Threshold* было одним из названий, рассматриваемых для *Mass Effect*). Его цель – поддерживать предпринимателей, чтобы помочь им в реализации инновационных проектов как в области медицины, так и в области технологий. Он до сих пор регулярно рассказывает о своем опыте работы врачом, а затем генеральным директором BioWare на конференциях, где он помогает предпринимателям реализовать свои амбиции. Он продолжил делать то, что всегда любил: помогать людям. Но он больше не лечил их, а помогал им реализовать свой потенциал, воплотить в жизнь их проекты, как он это делал для сотрудников в BioWare. С тех пор как они начали создавать небольшие компьютерные программы, чтобы помочь студентам-медикам, два доктора прожили несколько жизней. Они увидели, как на рубеже веков рынок компьютерных игр трансформировался, и создали настоящую империю, возглавляемую людьми, которых они наняли, обучили и передали им свою философию, – теми, кому они с уверенностью оставили бразды правления. Эффект, произведенный ими на отрасль, несомненно, оказался «массовым».

## Прощание с Млечным Путем

Это была важная эпоха прощания для BioWare и ее основателей, для сотрудников, которые хотели получить новые впечатления в других местах, а также прощание с Млечным Путем – нашей дорогой галактикой, в которой происходили невероятные приключения капитана Шепард(а) и ее (его) союзников. После выхода третьего эпизода команда из Эдмонта переживала сложные моменты. Чтобы восстановить баланс и выполнить то, что BioWare всегда хотела делать – то есть доставить удовольствие поклонникам, – компания должна была выпустить серию DLC.

Загружаемое дополнение «Левиафан» стало доступным для скачивания в августе 2012 года и позволило сделать важные открытия о происхождении вселенной саги. Несколько многопользовательских дополнений распространялись бесплатно в течение года. Этот аспект игры, который так всех беспокоил до выхода, оказался чертовски успешным. Значительная часть игроков, разочарованных окончанием основного приключения, по крайней мере продолжила находить удовольствие благодаря прекрасному геймплею. Затем в ноябре вышло дополнение «Омега», полностью созданное командой BioWare Montreal: она уже занималась многопользовательской частью и доказала свое мастерство в создании интересных сражений, которые еще

---

<sup>30</sup> На русском языке книгу выпускает издательство «Бомбора». – *Прим. ред.*

выгоднее подчеркивали боевую систему. Наконец, DLC «Цитадель» замкнула шествие в марте 2013 года, ровно через год после выхода основной игры. Мягко говоря, благодаря этому дополнению трилогия Mass Effect заканчивается на прекрасной ноте. Его содержание богато и наполнено юмором, но прежде всего переполнено любовью к саге. Это способ разрядить обстановку после спора о финале игры, а также завершение чередой сцен, которые выглядят как прощание и благодарность одновременно и поклонникам, и персонажам, оставившим след в приключениях Шепард(а). Цитадель здесь более прекрасная и живая, чем когда-либо, всем героям уделяется особое внимание. При этом учитываются решения, принятые начиная с первого эпизода, чтобы, опять же, скрасить впечатление, что их недостаточно учитывали в конце игры. К сожалению, это не снимает разрушительного воздействия финала на трилогию и на BioWare. Но тем не менее это DLC исключительного качества, наполненное положительными эмоциями, которых так не хватало серии и ее поклонникам. В качестве последнего взгляда на историю компании и на пройденный ею путь была встроена мини-игра под названием «Осколки нулевого элемента» (Shattered Eezo), в которой соревнуются роботы. Небольшая отсылка к Shattered Steel – первой игре студии, созданной горсткой энтузиастов, которые хотели поделиться своей страстью к компьютерным играм. Тогда они ни на секунду не подозревали, что их маленькая студия в подвале жилого дома превратится в огромную компанию с филиалами в Канаде, США и Европе. Shattered Steel – символ эпохи, когда разработчики чувствовали себя гораздо более беззаботно. Эту беззаботность «Цитадель» пытается вернуть в надежде, что BioWare сможет двигаться вперед, сохраняя только положительный настрой.

Со временем, отчасти благодаря безупречному впечатлению, произведенному «Цитаделью», страсти немного поутихли. Теперь о Mass Effect можно судить здраво: разумеется, это несовершенный продукт, который заметно пострадал от слишком короткого периода разработки. Но тем не менее третья часть дарит некоторые элементы, ставшие самыми сильными во всей трилогии, и предлагает чрезвычайно отточенную боевую систему. По правде говоря, можно взглянуть на проблему с другой стороны и сказать, что сделанное для Mass Effect 3 за столь короткое время, как и в случае с Dragon Age 2, больше похоже на подвиг. Уровень производства остается впечатляющим, катсцены стали более динамичными, а диалоги кажутся более живыми и естественными. Принимая некоторые решения, игрок страдает от тяжести всех выборов, которые он сделал в прошлом, что делает некоторые дилеммы просто ужасными. Война подходит к концу, и каждый выбор разрешает конфликт, который длился в галактике веками или тысячелетиями. Таким образом, ставка Хадсона и Уолтерса удалась: они хотели, чтобы игроки глубоко задумались, размышляя о возможных последствиях.

Финальный эпизод еще больше стирает грань между экшеном и RPG, гибрид полностью примиряется со своей природой. Эта новая BioWare более, чем когда-либо, уверена в своем будущем и фанатах, которые хотят меняться вместе с ней. Старожилам, которые категорически отказываются играть в то, что не является RPG «на старый лад», нужно научиться обходиться без нее – и это не обязательно плохо. Все проходит через разные фазы и иногда развивается таким образом, которого никто не ожидал. Это ясно видно из истории студии, интересующейся прежде всего сюжетами, какими бы разными способами они ни рассказывались. Симулятор меха с Shattered Steel, компьютерная RPG с Baldur's Gate, безумный шутер от третьего лица с MDK 2, космоопера в Старой республике, сенсорная RPG с синим ежом или ролевой экшен в вымышленном имперском Китае – все это показывает нам одну вещь: никогда не было одной-единственной BioWare. Работа студии всегда определялась ее желаниями, трансформациями, стремлением к новому опыту, которые Mass Effect воплотила в большей степени, чем что-либо другое. Сага Кейси Хадсона, рожденная из переработанного прошлого опыта, из которого было взято самое лучшее, обозначила важную веху в истории не только BioWare и RPG, но и космической оперы в целом. Она стала первой, кто предложил столь богатую и фантастическую

вселенную, расширяющую возможности игрока, на что не могут претендовать никакие другие виды медиапродукции. Mass Effect стала настоящим культурным феноменом, как и хотели ее создатели.

А началось все в маленьком ресторане в Эдмонтоне, где у двух врачей и пилота было только одно желание: отправиться покорять звезды.

Пришло время последовать их примеру и занять место на «Нормандии», чтобы исследовать тайны, культуры и темы, которые художники и сценаристы Mass Effect рассеяли по всей галактике.

## 2. Вселенная

*«Там, наверху, я осознал, что наша планета не вечна. Она хрупкая. Для многих это неочевидно. Сложно принять, что люди воюют друг с другом здесь, на Земле, вместо того чтобы сблизиться и вместе жить на этой планете. В темноте космоса мы все уязвимы».*

*Алан Шепард*

Богатая и живая вселенная Mass Effect была продумана задолго до начала этапа производства, чтобы стать для любителей научной фантастики и космической оперы столь же правдоподобной, сколь и захватывающей. Почти всю информацию, а также множество забавных историй и интересных деталей можно найти во всеобъемлющем Галактическом кодексе, представленном в каждом эпизоде. Он доступен в меню и охватывает абсолютно все темы вселенной: история, культура и биология различных рас, технологии, политическая организация... Наиболее важные записи сопровождаются голосом рассказчика. Поэтому было бы излишним дублировать здесь то же самое. Тем не менее важно вернуться к основам, чтобы иметь представление о необходимых для понимания темах и сюжетах, которые будут рассмотрены в следующих главах. И потом, всегда приятно вспомнить, что элкоры поставили «Гамлета», чтобы предложить зрителям спектакль продолжительностью более четырнадцати часов. Если вы мечтаете узнать больше, следующие строки смогут вас просветить. Прежде чем мы двинемся дальше, давайте начнем с эволюции человечества после первых миссий на Красную планету.

## **Цель: Марс**

Лишь после десятилетий роботизированных исследований на Марсе в XXI веке начинают образовываться человеческие колонии. Первая из них, город Лоуэлл, основана в 2103 году Европейским космическим агентством. На протяжении многих лет ходили слухи о регионе на южном полюсе планеты – Земле Прометея. Этот район, отмеченный магнитными и гравитационными возмущениями, называют «марсианским Бермудским треугольником». Загадка была раскрыта только в 2148 году, когда в районе кратера Десеадо были обнаружены руины древней цивилизации, а точнее – наблюдательная база, на которой находилось Ядро, ставшее источником аномалий. Еще более удивительно, что это гравитационное ядро, все еще находящееся в рабочем состоянии, находилось там более пятидесяти тысяч лет. Его действие основано на контроле массы, что нарушает все известные до сих пор законы физики.

## Ударная волна

Это открытие становится, пожалуй, самым важным в истории человечества, которое с этих пор переходит в новую эру. Исследования показывают, что аванпост на самом деле является наблюдательной биологической станцией, построенной во времена первых *homo sapiens*. Есть все основания полагать, что инопланетная цивилизация протеан изучала эволюцию человечества. Возможно, она даже взаимодействовала с ним, и встречи (добровольные или нет) с учеными-протеанами породили различные легенды, которые со временем были искажены.

Последствия потрясают устои, и религии кое-как пытаются расставить все по местам, чтобы не остаться за бортом. Люди более двух столетий надеялись найти доказательства существования внеземной жизни. Можно было ожидать, что они готовы спокойно принять эту информацию, но ничуть не бывало. Люди и правительства оказались необычайно впечатлены, как будто весь мир вступил в новую эпоху Просвещения. Однако случилось другое открытие с поистине неслыханными научными последствиями, которое в конце концов отправит человечество в погоню за звездами.

## Нулевой элемент

Благодаря протеанским руинам был обнаружен исключительно редкий материал, обладающий впечатляющими свойствами. Нулевой элемент (или попросту НЭ) образуется, когда твердое вещество вступает в контакт с энергией, выделяемой звездой в процессе ее превращения в сверхновую. При воздействии положительного электрического заряда НЭ выделяет темную энергию и позволяет увеличить массу предмета. И наоборот, отрицательный заряд позволяет уменьшить ее. Этот эффект широко известен как «эффект массы». Беспрецедентный научный прогресс открывает путь к перемещениям на сверхсветовых скоростях (тому, что ученые раньше считали невозможным, если, конечно, не нарушать законы природы). Но чудеса протеанских руин на этом не заканчиваются, и лучшее еще впереди.

## **Ретранслятор Харон**

Перевод данных, найденных на Марсе, открывает местонахождение огромного объекта, вращающегося вокруг Харона, спутника Плутона. Артефакт, до обнаружения полностью покрытый льдом, на самом деле представляет собой транспортную систему, превосходящую все, что может представить человеческая наука. Он позволяет создавать коридор (или кротовую нору), в котором нет массы, между двумя фиксированными точками вселенной. Это делает возможным мгновенное путешествие, которое иначе, даже при перемещении со сверхсветовой скоростью, заняло бы несколько веков. Конструкция длиной около пятнадцати километров называется ретранслятором массы и функционирует благодаря огромному ядру из чистого нулевого элемента.

## Погоня за звездами

Осознав, что поставлено на карту, правительства наконец преодолевают свои разногласия и формируют в 2152 году Альянс систем. Со времени обнаружения руин на Марсе человеческому обществу потребовалось всего четыре года, чтобы запустить глубокую реорганизацию, подготовившую его к важной роли в Млечном Пути. Поскольку все догадываются, что по ту сторону ретранслятора Харон должны существовать другие цивилизации, встреча с одной из них – лишь вопрос времени.

Пока контакт не установлен, начинаются исследования по ту сторону Харона. Из-за того что отправленные зонды не имеют достаточно энергии, чтобы послать сигнал обратно, туда оперативно отправляется отряд под командованием контр-адмирала Джона Гриссома, провозглашенного одним из величайших героев в истории человечества. Гриссом и его команда проходят через ретранслятор и преодолевают 36 световых лет. Они обнаруживают существование сети подобных устройств, охватывающей всю галактику.

Альянс начинает колонизировать другие планеты. Сначала цветущая планета Деметра, расположенная за пределами Солнечной системы, но достижимая благодаря простому путешествию на сверхсветовой скорости. Затем идут Терра Нова, Иден Прайм и Шаньси. Последняя станет ареной жестокой битвы с первой внеземной цивилизацией, встреченной человечеством.

## Война первого контакта

В своем высокомерии человек часто совершает непоправимые ошибки. Однако не было злого умысла или желания доказать свое превосходство во время инцидента, который в 2157 году вызвал первые столкновения с другой расой. Виной тому не что иное, как невежество в сочетании с любопытством. Активируя ретранслятор Шаньси-Тета, экспедиция не подозревала, что нарушает один из самых важных законов галактики. На другом конце коридора, созданного ретранслятором, воинственные инопланетяне открывают огонь по кораблям Альянса. Одному из них удается сбежать, и он снова проходит через ретранслятор, чтобы укрыться на Шаньси. Но уже слишком поздно: загадочные пришельцы последовали за ним. Затем начинается осада Шаньси, и до сегодняшнего дня она остается единственной человеческой колонией, которая была оккупирована инопланетными силами. Этот первый контакт – мягко говоря, жестокий и неожиданный – заставляет Альянс испытать страх, но тем не менее он не отступает. Контр-адмирал Гриссом набирает лучших людей для ведения войны, и среди них оказывается особенно многообещающий молодой офицер по имени Дэвид Андерсон. Начинается война Первого контакта, ставшая результатом обоюдного недопонимания.

Конфликт заканчивается так же внезапно, как и начался. Инопланетянам-турианцам, напавшим на Шаньси, было приказано прекратить столкновения и начать диалог. Они подчиняются высшему органу, Совету<sup>31</sup>, вооруженным крылом которого оказывается их народ. Вместо продолжения конфликта людям объясняют, почему они подверглись нападению, и предлагают принять правила Пространства Цитадели. Альянс узнает, что для всеобщей безопасности категорически запрещено активировать отключенные ретрансляторы, такие как Шаньси-Тета. Ретрансляторы делятся на два типа: вторичные позволяют перемещаться на несколько сотен световых лет в любом направлении при условии, что другой ретранслятор находится в пределах их досягаемости, в то время как первичные ретрансляторы имеют между собой более тесную связь. Они работают только парами, но могут мгновенно переместить корабль на несколько тысяч световых лет. Галактический закон запрещает активировать отключенный ретранслятор, чей «близнец» пока не обнаружен. Ведь ни один архив протеан не позволил установить точное расположение всех ретрансляторов, и они могут быть повторно активированы только в случае, если их точка прибытия уже была установлена во время предыдущих исследований. Эта директива была разработана во избежание любого риска активации ретранслятора, открывающего путь жестокой и воинственной расе, которая поставит под угрозу безопасность Пространства Цитадели. Так произошло несколько веков назад во время обнаружения цивилизации рахни.

Люди снова получают много пищи для размышлений. Конечно, с момента обнаружения протеанских руин они знали, что, возможно, существуют и другие развитые цивилизации, затерянные среди звезд. Но теперь им нужно противостоять организации, объединяющей множество различных рас по всему Млечному Пути. Это новый урок смирения, поскольку человечество сталкивается с реальным доказательством, что оно далеко не самый развитый вид. Нужно это принять, извлечь уроки, стать лучше и, прежде всего, попытаться интегрироваться. Для этого нужно познакомиться с различными цивилизациями, населяющими остальную часть галактики, и научиться уважать силу Совета Цитадели.

---

<sup>31</sup> Во вселенной Mass Effect – исполнительный комитет межрасового негосударственного альянса. В него входят представители каждой из достаточно развитых для межзвездных путешествий рас Млечного Пути, в том числе турианцы. – *Прим. науч. ред.*

## Цитадель

Трудно описать, что испытывает тот, кто впервые знакомится с Цитаделью. Эта космическая станция – резиденция Совета – настолько величественна, что трудно представить, что она была когда-то построена расой, сопоставимой с населяющими ее сегодня. Ее постройка приписывается протеанам, хотя ничто не позволяет заявить об этом официально. Цитадель состоит из пяти гигантских «рукавов», называемых жилыми секторами, которые могут закрываться, создавая абсолютно неприступный блок. На территории Цитадели находятся представители расы Хранителей. Эти странные существа уже населяли станцию, когда ее обнаружили. Как и следует из их названия, они следят за надлежащим функционированием станции. Их работа чрезвычайно полезна, ведь даже по прошествии времени Цитадель скрывает свои секреты. Это политическая, экономическая и военная столица Пространства Цитадели (термин, обозначающий все территории, находящиеся в ведении Совета). Большинство рас, проживающих на Цитадели, имеют там свое посольство. Цитадель является домом для почти пятнадцати миллионов жителей всех рас, признающих власть Совета Цитадели, что дарит станции необыкновенное смешение культур.

## Триумвират

Совет Цитадели – это альянс первых трех рас, обнаруживших Цитадель<sup>32</sup>: азари, турианцев и саларианцев. Советник от каждого из этих трех народов назначается в Совет, заседающий в Башне Президиума на центральном Кольце Цитадели. Члены Совета представляют высшую политическую власть в Пространстве Цитадели.

Азари – первая цивилизация, обнаружившая Цитадель после исчезновения протеан. Согласно нашему календарю, в 580 году до н. э. Другими словами, это одна из самых развитых рас в этой галактике, которая наиболее естественно сочетает в себе технологии и мудрость. Их родная планета Тессия считается одной из самых спокойных в галактике – образец демократии, мира и гармонии. Это бесполовая раса, но по нашим стандартам внешне они явно являются женщинами. Их синяя<sup>33</sup> кожа и полугибкие, волнистые кожные<sup>34</sup> наросты на затылке – вот что больше всего отличает их от людей. Они могут иметь детей с представителями любых других рас<sup>35</sup> благодаря уникальному способу размножения, который соединяет разумы обоих партнеров, поскольку азари прекрасно владеют своими нервными импульсами. С момента обнаружения других рас внутривидовое размножение двух азари приветствуется все меньше. Недостаток генетического разнообразия осуждается, и «чистокровность» является одним из самых сильных оскорблений в адрес азари<sup>36</sup>. Следует отметить, что некоторые азари имеют генетический дефект, который препятствует процессу размножения, и считаются крайне опасными существами. Любая попытка спаривания разрушает нервную систему их партнеров, приводя к их смерти или вводя их в постоянное вегетативное состояние. Азари, подверженные этому синдрому, называются Ардат-Якши («демоны ночных ветров» на древнем диалекте азари). Ардат-Якши упоминаются во многих мифах азари как богини разрушения. В Совете азари играют роль дипломатов, но тем не менее их вооруженные силы довольно грозные. Они также известны своей элегантностью и стремлением к миру, а не конфликту. Кстати, азари сыграли важную роль в окончании войны Первого контакта, выступив за то, чтобы дать человечеству место в Пространстве Цитадели.

Затем пришли саларианцы, раса амфибий с планеты Сур'Кеш. Они обнаружили Цитадель всего через шестьдесят лет после азари. Последние пригласили присоединиться к ним, чтобы избежать конфликта из-за контроля над станцией. Спустя двадцать лет был сформирован Совет. Будучи очень умными и способными к сбору информации, они в первую очередь ответственны за разведку (и часто шпионаж)<sup>37</sup>. У саларианцев очень быстрый обмен веществ, поэтому им часто кажется, что другие расы движутся в замедленном режиме. В глазах других саларианцы всегда выглядят нетерпеливыми и гиперактивными. Кроме того, им достаточно только одного часа сна за ночь. Их способность мыслить и действовать с невероятной быст-

---

<sup>32</sup> На самом деле первые три расы, обнаружившие Цитадель, – это азари, саларианцы и волусы. Турианцы подросли позже. Волусы не занимают места в Совете, несмотря на развитую экономику (но не очень развитую науку и военное дело по сравнению с другими расами). Поэтому правильнее говорить, что место в Совете занимают наиболее развитые и влиятельные в галактике расы. – *Прим. науч. ред.*

<sup>33</sup> Кожа азари не только синяя. Цвет варьируется от нежно-розового до фиолетового оттенка. – *Прим. науч. ред.*

<sup>34</sup> Скорее хрящевые. – *Прим. науч. ред.*

<sup>35</sup> Однако физиологически родится все равно азари – никаких скрещиваний, кроме как на уровне ДНК. – *Прим. науч. ред.*

<sup>36</sup> В восприятии азари это похоже на инцест у человеческой расы. Также, по мнению самих азари, Ардат-Якши рождаются именно от «чистокровного» брака (еще один довод в пользу версии инцеста). – *Прим. науч. ред.*

<sup>37</sup> Как и сказано в тексте, саларианцы очень умная раса (из-за быстрого обмена веществ и строения мозга они обрабатывают большие объемы информации и запоминают почти все). Поэтому саларианцев принято считать не только шпионами и разведчиками, но и первоклассными учеными. В отличие от тех же азари, которые своими технологиями обязаны протеанам (те «помогли» развитию азари на заре этой расы), саларианцы до всего дошли сами. – *Прим. науч. ред.*

ротой нейтрализуется тем фактом, что метаболизм дает им очень низкую продолжительность жизни по сравнению с другими расами Совета (в среднем около сорока лет). Они также превосходные ученые и часто обладают склонностью к любопытству ко всему, что связано с технологиями. Мужские особи составляют 90 % популяции<sup>38</sup>, поэтому женские особи чрезвычайно важны в их обществе и играют роль далатресс (матриархов клана). Саларианцы, будучи относительно сдержанными и обладающими легким характером<sup>39</sup>, как правило, очень ценятся галактическим сообществом.

Наконец, почти тысячу двести лет назад к Совету присоединилась Турианская Иерархия. Турианцы – гордые существа, как правило, немного выше людей. Своими чертами они смутно напоминают хищных птиц. Именно они первыми познакомились с человеческим видом, сразу прибегнув к насилию. Раны войны Первого контакта не зажили, и турианцы по-прежнему относятся к людям с подозрением, хотя к нему примешивается определенная доля уважения. В конце концов, эта неизвестная и, казалось бы, низшая<sup>40</sup> цивилизация смело противостояла разрушительному натиску их армии, величайшей ударной силе Совета. Турианцы – народ, который чтит честь и дисциплину превыше всего, так же как и самопознание. Таким образом, индивида, у которого нет огромных амбиций, но который хорошо выполняет свою функцию, всегда будут уважать больше, чем того, кто стремится к должности, не имея для нее навыков<sup>41</sup>. Интересы группы также всегда стоят выше личных потребностей, что делает турианское общество особенно строгим и дисциплинированным. Отношения между турианцами и человечеством были напряженными в годы после войны Первого контакта, но у них появляется все больше и больше поводов для сотрудничества. Об этом свидетельствует и строительство ККА (Космического корабля Альянса) «Нормандия», прототипа абсолютно нового фрегата.

Многие завидуют власти триумvirата и обвиняют турианцев, саларианцев и азари в том, что иногда они ставят интересы своих народов выше других. И все же советники обычно принимают решения, которые прежде всего служат всеобщим интересам, и пытаются быть дальновидными. Что не мешает им допускать ошибки, а иногда и погружаться в политические противоречия, которые делают их слепыми (или просто бессильными) перед лицом настоящих проблем. Однако, осознавая эти ограничения, Совет создал особый статус Спектра для лучших агентов из различных рас под его властью – с тем, чтобы быстро и эффективно решать деликатные вопросы, прежде чем они выйдут из-под контроля.

---

<sup>38</sup> Это выбор самих саларианцев, обусловленный их социальными нормами. Из оплодотворенных яиц вылупляются женские особи, из неоплодотворенных – мужские. Сексуального влечения как такового у них нет. Любые браки и отношения у саларианцев – это скорее политически обоснованные решения, чем любовные. – *Прим. науч. ред.*

<sup>39</sup> Однако среди галактического сообщества также есть мнение, что саларианцы – умелые манипуляторы. Поэтому многие относятся к ним с подозрением и настороженностью. – *Прим. науч. ред.*

<sup>40</sup> Только в понимании турианцев. Технологически человечество и турианцы в Mass Effect находятся примерно на одном уровне. – *Прим. науч. ред.*

<sup>41</sup> Также у турианцев не приветствуется своячество. В турианском обществе больше осудят того, кто продвинул неумелого подчиненного по службе, чем самого подчиненного. – *Прим. науч. ред.*

## Другие расы пространства Цитадели

Среди рас, не входящих в Совет, но имеющих посольство на Цитадели, присутствуют волусы – маленькие, коренастые и невзрачные на первый взгляд. Они происходят с планеты с атмосферой, насыщенной аммиаком. Это требует от них постоянного ношения герметичного костюма и системы фильтрации воздуха, как только они покидают Ируну, свою родную планету. Волусы компенсируют недостаток способностей для самозащиты, став незаменимыми в экономических делах. В частности, они поддерживают тесные связи с турианцами, которые, со своей стороны, не имеют коммерческой жилки. В обмен на эту финансовую поддержку турианцы предоставляют им военную защиту.

Волусы делят посольство с элкорами, уроженцами Декууны – планеты с очень сильной гравитацией. Они высокого роста, толстокожие на вид, передвигаются на четырех конечностях для большей устойчивости. В глазах других рас элкоры кажутся очень медленными (еще более медленными с точки зрения саларианцев). Их голоса и речь дают понять, что они происходят с планеты, где тяжесть гравитации определяет медленный темп всех действий и жестов. На самом деле они не очень полезны на поле битвы и в случае столкновений используют Виртуальный Интеллект, богатый стратегиями, разработанными их предками в течение десятилетий. Одна из наиболее заметных особенностей элкоров – это необходимость объяснять тон высказывания, прежде чем его произнести. В самом деле, их голосовая структура не позволяет им выражать изменения интонации, и поэтому они должны постоянно сообщать, является ли их высказывание ироничным, выражающим недоверие, угрожающим или каким-либо иным. Их настоящий язык основан на запахах и феромонах<sup>42</sup> и, кажется, обладает такой точностью, которая вызвала бы зависть у всех других рас, но, очевидно, не поддается подражанию. Как отмечалось выше, их особая манера выражения на стандартном языке привела к необычайно смелой адаптации «Гамлета». В 2185 году пьеса имела большой успех на Цитадели. В одном объявлении даже говорится, что мы на самом деле ничего не знаем о Шекспире, если не слышали его трудов в переложении элкора. Это отсылка к земному фильму «Звездный путь VI: Неоткрытая страна», в котором один персонаж утверждает, что невозможно по-настоящему узнать Шекспира, пока не прочитаешь его в клингонском оригинале.

Ханары, возможно, являются самой странной расой в Пространстве Цитадели. Своим внешним видом они напоминают длинную медузу с щупальцами, которая левитирует в нескольких сантиметрах над землей благодаря полю эффекта массы. Их оригинальный способ общения основан на биолюминесценции, они известны своей чрезвычайной вежливостью и точностью речи на общем языке. Ложь и ирония – понятия, которые им трудно понять, что может усложнить некоторые разговоры. Они поклоняются протеанам, которых называют Вдохновителями. И это, действительно, одна из немногих причин, которые могут заставить ханара привлечь к себе внимание на публике, когда у него появляется желание проповедовать свою религию. Забавный факт: одним из вымышленных героев ханаров является Спектр Блосто из одноименной серии фильмов. Коммерчески успешные фильмы, оцененные критиками, такие как «Блосто: Жалаящая медуза», пользовались большим успехом на Цитадели. В трейлере к одному из этих блокбастеров герой идеально описан следующим образом: «По любовнице в каждом порту, по пистолету в каждом щупальце».

Немного в стороне от галактического сообщества расположились дреллы: это рептилоидная раса с чешуйчатой кожей и глубокими черными глазами. Их родная планета, Рахана, стала

---

<sup>42</sup> И на почти незаметных для представителей других рас микродвижениях тела. – *Прим. науч ред.*

необитаемой примерно в 2060 году. Дреллы рано добились развития индустриализации и не смогли предвидеть ее катастрофического воздействия на окружающую среду. Земли перестали быть плодородными, а океаны стали слишком загрязненными, чтобы там оставалась жизнь... Планета, где обитали бесчисленные виды насекомых и рептилий, погибала с пугающей скоростью. Эта экологическая катастрофа вызвала бы смерть приблизительно одиннадцати миллиардов дреллов. Именно тогда вмешались ханары и спасли примерно триста семьдесят пять тысяч дреллов, доставив их на свою планету Кахье – преимущественно океаническую. Тогда между двумя народами сложились почти симбиотические отношения<sup>43</sup>, и дреллы занялись физическими задачами, которые не могли выполнять их спасители. Этот социополитический союз между двумя расами носит название Договора. Статус дреллов в Пространстве Цитадели немного особенный. У них нет посольства на Цитадели, поскольку их число настолько мало, что они сами по себе не образуют настоящего общества. Но все же, будучи жителями Кахье, они представлены через ханаров.

---

<sup>43</sup> Другие расы считают эти отношения даже рабскими. Дреллы выполняют многие поручения ханар – например, заказные убийства. При этом дреллы действительно глубоко «интегрированы» в общество ханар: иногда дреллам даже позволено узнать духовное имя своего ханара (у ханар есть два имени – публичное и духовное, которое используется для самых близких). Сами же дреллы не считают отношения с ханарами рабскими. – *Прим. науч. ред.*

## Расы вне Совета

Когда саларианцы обнаружили кроганов, те кое-как пытались пережить ядерную зиму, к которой привели их действия на родной планете Тучанке. Для людей они выглядят как доисторические рептилии, которые развились до такой степени, что научились использовать оружие массового уничтожения. Горб на спине позволяет им хранить воду и питательные вещества, поэтому они могут долгое время выживать в суровых условиях. Саларианцы научили их технологии ретрансляции массы, а затем кроганы использовались как армия уничтожения в войне против рахни. Высокоразвитая насекомоподобная раса рахни, владеющая технологией космических путешествий, была обнаружена после использования ретранслятора, ведущего в неизвестную ранее систему. После этого инцидента закон об активации новых ретрансляторов стал намного строже. Рахни оказались особенно агрессивными, и стало очевидно, что дипломатическое решение конфликта невозможно. Однако некоторые сегодня считают, что ими тем или иным образом манипулировали неизвестные существа. Как бы то ни было, к концу войны кроганы, кажется, уничтожили их всех. После этой победы воинственный народ испытал настоящий демографический взрыв и силой начал заселять многие звездные системы. Это восстание кроганов было чрезвычайно жестоким, вследствие чего Совету пришлось подумать о радикальных мерах. В конце концов турианцы использовали разработанное саларианцами биологическое оружие, называемое генофагом. Это изменение в репродуктивной системе кроганов ограничивает число успешных родов до одних на тысячу. В связи с этим генофаг почти сразу же положил конец восстанию, но все еще угрожает этому народу вымиранием. Поскольку кроганы, как правило, очень плохие ученые и их воинственный инстинкт сильнее, чем остальные, лишь немногие из них пытаются найти решение проблемы. Они довольствуются жизнью в качестве охранников или наемников, отправляясь туда, где будет возможность сражаться. Учитывая их невероятную силу и способность к восстановлению, они идеально подходят для таких видов деятельности. Они не уважают ни одну расу Пространства Цитадели, но особенную неприязнь питают к турианцам<sup>44</sup>.

Как и кроганы, батарианцы в прошлом имели посольство на Цитадели. Крганское посольство было закрыто после их восстания более тысячи лет назад. Закрытие батарианского посольства произошло совсем недавно и стало результатом экспансии человечества по Млечному Пути. Телосложением батарианцы очень похожи на своих человеческих соперников, но их черепа длиннее, и они особенно выделяются двумя парами глаз. К 2160 году Альянс начал активно колонизировать Скиллианский Предел – область, которую батарианцы занимали десятилетиями<sup>45</sup>. Десять лет спустя батарианцы попросили Совет ввести защитные меры, чтобы территории Предела были сохранены за ними. Столкнувшись с отказом Совета, Батарианская Гегемония разорвала с ним связи и закрыла свое посольство на Цитадели. В последующие годы батарианцы финансировали многочисленные нападения на человеческие колонии, в частности страшный Скиллианский блиц на Элизимуе. Отношения между двумя расами остаются крайне напряженными.

Многие батарианцы поселяются в системах Терминус, не контролируемых Советом Цитадели. Именно здесь наиболее вероятно встретить ворка – примитивную и очень агрессивную расу, чья внешность отражает их поведение. Костные выпуклости образуют корону из шипов на задней части черепа, их глаза красные, у них нет губ, из-за чего острые зубы оста-

---

<sup>44</sup> Равно как и к саларианцам – изобретателям генофага. – *Прим. науч. ред.*

<sup>45</sup> Батарианцы скорее только осваивали эту область, нежели полноценно занимали. – *Прим. науч. ред.*

ются видны все время. Печальная особенность ворка заключается в том, что продолжительность их жизни составляет всего около 20 лет. Зато они обладают невероятными адаптивными способностями, которые позволяют им приспосабливаться к любой среде. Их костная масса может увеличиться, если гравитация высока, их кожа затвердевает при жестоком нападении, и они могут выжить без защиты в окружающей среде, которая может убить любые другие развитые расы. Низкая продолжительность жизни не побуждает их заниматься обучением – совсем наоборот, а агрессивный характер часто заставляет идти по пути наемничества или преступности. Совет для тех, кто собирается отдохнуть на Силверсан Стрип на Цитадели: ворка не честнее других в игре в наперстки.

Из всех развитых рас наименее вероятно встретить ягов, независимо от системы. Они были обнаружены Советом в 2125 году, и попытки их интеграции в галактическое сообщество были быстро прекращены. Яги родом с планеты Парнак, они массивны и даже более агрессивны, чем ворка<sup>46</sup>. Их лицо выражает только агрессию и жестокость, а угрожающе острые зубы не внушают доверия. Эволюция не ослабила их хищных инстинктов, а их потребность в контроле над другими исключала любую возможность переговоров. В то же время яги наделены особой наблюдательностью, поскольку четыре пары глаз предотвращают любую возможность им лгать или скрывать от них эмоции. Поэтому другие расы избегают их планету, и ни один яг не проявляет ни малейшего интереса к делам галактического сообщества<sup>47</sup>. По крайней мере, в открытую.

---

<sup>46</sup> Ягов отличает скорее не агрессия, а жажда власти. Любое неподчинение им с точки зрения ягов неприемлемо. – *Прим. науч. ред.*

<sup>47</sup> Уровень развития на Парнаке находится примерно на уровне развития человечества в XX веке. – *Прим. науч. ред.*

## Мигрирующий флот и синтетики

Еще три столетия назад кварианцы жили на своей родной планете Раннох. Их система верований основана на уважении мудрости предков, которым они поклонялись. Кварианцы поставили технологические знания на службу религии, разработав Виртуальный Интеллект, в котором хранятся память и личности предков. Таким образом, их копии были сохранены и доступны из любого места благодаря экстранету<sup>48</sup>. Способность общаться со своими предками казалась кварианцам сравнимой с бессмертием, но это были просто бездушные компьютерные данные. Желание оживить предков стимулировало исследования в области искусственного интеллекта. Кварианцы высказали предположение, что разум можно свести к простой математической формуле, и ради этой цели они создали гетов. Эти синтетические существа использовались в качестве рабочей силы для выполнения повседневных задач, что на некоторое время облегчило жизнь их «хозяевам». Кварианцы не ожидали, что у гетов зародится свобода мысли. Не осознавая того, они наделили искусственный интеллект истинным сознанием. Тогда кварианцы поступили опрометчиво: они попытались истребить гетов, пока ситуация не вышла из-под контроля. Синтетики не сдались и стали вести беспощадную борьбу со своими создателями. В ответ на попытку уничтожения геты стерли все данные о предках кварианцев и в итоге изгнали тех с родной планеты.

Совет Цитадели ввел еще более строгие законы в отношении развития искусственного интеллекта. С тех пор кварианцев в основном воспринимают с презрением, как будто дети несут ответственность за ошибки своих отцов. Впрочем, некоторые представители кварианского флота считают, что их изгнание – справедливое наказание за поклонение фальшивым идолам. После их побега с Ранноха геты исчезли за Вуалью Персея – гигантской непрозрачной газовой туманностью на внешнем краю галактики на границе исследуемых территорий. Их отступление в неизвестность сохраняло угрозу нападения на Пространство Цитадели в течение следующих трех столетий.

Кварианцы могли бы отправиться на поиски новой обитаемой планеты, но стыд и чувство вины (не говоря уже о гневе других рас) превалировали над всем остальным<sup>49</sup>. С тех пор кварианский Мигрирующий флот, который включает семнадцать миллионов особей вида на более чем пятидесяти тысячах кораблей, бороздит галактику, сея недоверие и смуту среди населения тех областей, которые он проходит для пополнения запасов. После многовекового существования на кораблях у кварианцев резко ухудшилась иммунная система, что вынудило их постоянно жить в специальных защитных костюмах. Таким образом, очень немногие могут похвастаться, что знают, как кварианцы выглядят под затемненной маской. Снимают они ее только в самые уединенные моменты – в безопасной среде, чтобы не заразиться болезнями.

---

<sup>48</sup> Экстранет – система, позволяющая установить связь между разными концами галактики с помощью сети буев, некоторые из которых установлены вблизи ретрансляторов массы для ускорения передачи данных. – *Прим. авт.*

<sup>49</sup> На самом деле кварианцы все это время искали новые миры для колонизации. Проблема была в физиологии кварианцев, схожей с турианской, в основе которой лежат декстроаминокислоты. Планет с жизнью, основанной на декстробелках, в галактике очень мало, и почти все они заняты турианцами. Плюс Совет Цитадели не приемлет, если колонизация какой-либо планеты происходит без их ведома. – *Прим. науч. ред.*

## Место человечества на галактической арене

Человечество, мягко говоря, вызывает дискуссии среди всех народов Пространства Цитадели. Ни одна раса еще не проявляла столько инициативы и готовности к интеграции, чтобы получить вес в расстановке сил, и в результате в 2165 году в Президиуме Цитадели было открыто человеческое посольство. Некоторые народы, такие как волусы, веками ждали, пока им будет оказана подобная честь. Но человечество, несмотря на все его недостатки, все же заставило пересмотреть к нему отношение и стало участвовать в борьбе за власть на галактической арене. Чтобы соблюсти правила, люди, в частности, переименовывают светило своей родной солнечной системы в Гелиос, а спутник Земли – в Селену, подобно греческим богам<sup>50</sup>.

Что больше всего привлекает галактическое сообщество (и интересует Совет), так это, вероятно, способность людей приспосабливаться и невероятная разносторонность, которой не хватает большинству других рас. В то же время в глазах других это делает их крайне опасными. Однако, учитывая человеческую природу, расизм остается серьезной проблемой. И если дискриминация между разными этническими группами Альянса систем, по-видимому, прекратилась, то ксенофобия распространилась на другие расы Пространства Цитадели. Значительное число людей считают, что пришельцы вставляют им палки в колеса, мешая реализовать их истинный потенциал. Это чувство недоверия к другим народам, конечно, им не свойственно, но его поддерживают большие группы, такие как партия «Терра Фирма». Основанная людьми, желающими защитить интересы человечества после жестокой войны Первого контакта, партия постепенно скатилась к расизму и нетерпимости. Находящаяся некоторое время в стороне организация «Цербер» также олицетворяет это желание поставить человеческий вид выше всех других, независимо от средств. Цели этой организации кажутся такими же призрачными, как и человек, который ее возглавляет, а ее агенты в основном опасные преступники, убивающие без колебаний.

Однако Альянс делает все возможное, чтобы дистанцироваться от этих групп, разжигающих ненависть и портящих отношения с другими расами. В 2183 году, через восемнадцать лет после открытия человеческого посольства, был сделан еще один шаг: первый человек – капитан Шепард – получил статус Спектра.

---

<sup>50</sup> Речь идет о французской локализации игры. В оригинальной английской версии Солнце (Sun) переименовано в Sol, а Луна (Moon) – в Luna в честь древнеримских богов. В русской локализации названия этих небесных объектов оставлены без изменений – Солнце и Луна. – *Прим. пер.*

## Спектры

Спектры – специальные агенты, выступающие в роли призрачной руки Совета. Этой роли не обучают, их выбирают. Избранные являются одними из самых выдающихся представителей своих рас: они доказали, что обладают исключительными способностями в разных областях. Они пользуются широкими полномочиями, поскольку действуют вне любой юрисдикции. В галактике, где тысячи планет заселены сотнями миллиардов индивидов, существуют проблемы, требующие быстрого решения, которое бюрократия может опасно тормозить. Когда Спектр куда-либо прибывает, это означает, что ситуация стала серьезной. Но это также признак того, что она будет быстро урегулирована героическим или отступническим путем. Во многих отношениях Спектры похожи на некоторых вымышленных человеческих героев, которые тайно работают на правительство, пользуясь «лицензией на убийство». Они неофициально действуют даже в системах Терminus, находящихся вне законов Совета.

## Системы Терминус

Далеко не вся галактика подчиняется власти Совета. Системы Терминус являются зоной беззакония, куда стекаются мелкие военачальники, преступные группировки, контрабандисты и вообще все, кому есть от чего бежать. Некоторые наслаждаются пребыванием в этой зоне свободы вне юрисдикции Совета. Но всем следует помнить, что эта свобода – синоним жестокости и верховенства силы. Станция Омега, построенная в центре огромного астероида, – одно из самых посещаемых мест в системах Терминус. Это дом для еще большего количества рас, чем Цитадель, и в определенной степени она является ее темным отражением. Здесь находятся все изгои, воры, мошенники, но также и те, у кого не было возможности вести достойную жизнь в другом месте. Даже на Омеге есть хорошие люди, но в разгар непрекращающихся бандитских войн их безопасность невозможно обеспечить. Борьба за власть между бандами наемников «Затмение», «Синие светила» и «Кровавая стая» кажется бесконечной.

## Наука и технологии

Несмотря на все, что их разделяет, разные цивилизации галактики по большей части имеют важную общую черту: их технологии основаны на одних и тех же фундаментальных принципах – как правило, открытых благодаря протеевским руинам или артефактам. Таким образом, все развитые цивилизации в той или иной степени используют нулевой элемент и контролируемый им эффект массы. Все свойства НЭ еще не открыты, и исследования проводятся сообща. Например, наука об управлении ретрансляторами массы все еще остается загадкой, как и некоторые функции Цитадели. Однако применение технологий, основанных на нулевом элементе, затрагивает практически все аспекты жизни. Боеприпасы для автоматического оружия, как правило, представляют собой небольшие снаряды размером не больше булавочной головки, но после запуска и увеличения массы они наносят значительный урон.

Большинство путешественников снаряжены инструметронами – универсальными устройствами, которые можно взять с собой куда угодно и которые иногда выглядят как голограмма. Инструметроны – это настоящие маленькие производственные цеха, способные изготавливать небольшие предметы из материалов многократного применения, чтобы на месте создавать новое оборудование для солдат. Из них также можно сделать оружие ближнего боя, например, создав лезвие. Они могут помочь взломать системы и, как и любой ноутбук, имеют встроенный универсальный переводчик для облегчения переговоров между представителями разных рас.

Межсистемная коммуникация также использует эффект массы, поскольку рядом с каждым ретранслятором расположены коммуникационные буи, которые передают информацию с помощью лазеров. Именно благодаря этому принципу работает экстранет, и каждый, у кого есть компьютер, имеет к нему бесплатный доступ. Однако военнослужащие имеют приоритет. Любой, кто хочет воспользоваться улучшенным сервисом и большей шириной канала, должен обратиться в компанию, специализирующуюся в этой области.

Сферы применения эффекта массы практически безграничны, и в связи с этим проводится множество исследований возможностей биотиков.

## Биотики

Некоторые расы, такие как азари, обладают врожденной способностью использовать свойства темной энергии по собственной воле благодаря электрическим импульсам своего мозга. Эта характеристика объясняется тем фактом, что их родная планета от природы богата нулевым элементом. Другие, такие как люди, также могут иметь хорошие биотические способности, но нуждаются в биоусилителях, помогающих увеличить мощность, контроль и стабильность. Люди-биотики встречаются довольно редко, поскольку они могут развить свои силы, только подвергнувшись воздействию нулевого элемента во время формирования в утробе матери. Увы, их выживаемость крайне низкая. Некоторые промышленные аварии вблизи перерабатывающих заводов приписываются террористическим группам, таким как «Цербер», которые рассчитывают на биотиков, чтобы заявить о предполагаемом превосходстве человеческой расы.

Биотик может генерировать темную энергию, что открывает широкие возможности: телекинез, создание сингулярности, силовых полей и т. д. Это новая область исследований для людей, и потенциал кажется значительным. Если люди хотят оказаться на уровне других рас, им придется овладеть биотическими навыками. Первые специализированные образовательные центры не имели большого успеха. Зачастую условия в них были слишком суровыми, а сами они были скрыты от населения, что давало почву для лишних слухов. Биотиков до сих пор иногда плохо принимают в обществе, и они часто становятся жертвами дискриминации.

## Неисследованные территории

Благодаря сети ретрансляторов массы были открыты и частично исследованы сотни звездных систем и тысячи планет. Однако в галактике, содержащей от ста до четырехсот миллиардов звезд, очевидно, не все может быть нанесено на карту. Исследования по-прежнему необходимы – хотя бы ради новых ресурсов, необходимых для достойного уровня жизни бесчисленного количества лиц, населяющих Пространство Цитадели. Это основной вид деятельности частных компаний, но некоторые военные инстанции также могут спонсировать такие экспедиции. Учитывая количество звездных систем, можно с уверенностью предположить, что были встречены еще не все разумные расы.

В 2176 году был начат крупнейший проект в истории космической колонизации. Речь идет не о посещении неизвестных территорий Млечного Пути, а об отправке десятков тысяч представителей разных рас в соседнюю галактику Андромеды. Инициатива «Андромеда»<sup>51</sup>, финансируемая частной корпорацией при участии нескольких рас, направлена на то, чтобы начать колонизацию этой до сих пор неизвестной части вселенной. В конечном счете она должна создать транспортную систему, соединяющую две галактики.

Никто не может представить себе все секреты, новые расы и технологии, которые откроет галактика Андромеды. И, может быть, однажды исследователи вернуться сюда, готовые снова отправиться в путешествие среди звезд Млечного Пути. Только будущее даст ответ, но одно можно сказать наверняка: хотя вселенная и бесконечна, но жажда открытий, приключений и встреч столь же велика.

---

<sup>51</sup> Инициатива «Андромеда» была основана в 2176-м, а запущена только в 2185-м. – *Прим. науч. ред.*

### 3. Сюжет

*«Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает. Мы живем на тихом островке невежества посреди темного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далекие расстояния. Науки, каждая из которых тянет в своем направлении, до сих пор причиняли нам мало вреда; однако настанет день, и объединение разрозненных доселе обрывков знания откроет перед нами такие ужасающие виды реальной действительности, что мы либо потеряем рассудок от увиденного, либо постараемся скрыться от этого губительного просветления в покое и безопасности нового средневековья».*

*Говард Филлипс Лавкрафт*

Повествование в Mass Effect довольно своеобразно и, как следствие, наполнено множеством выборов и вариаций. На этих страницах варианты выборов будут представлены в виде, напоминающем игровую механику BioWare, а вариации будут отражены в сносках. Из-за астрономического количества изменений в игре, которые могут произойти в зависимости от решений игрока, не все из них могут быть здесь представлены.

Так как история трилогии оказывается длинной и полной неожиданностей, эта глава подготавливает нас к анализу, который последует в оставшейся части книги.

## За гранью времен

В незапамятные времена в Млечном Пути появилась жизнь. За сотни миллионов лет до того, как первичный бульон<sup>52</sup> позволил зародиться жизни на Земле, уже существовала самая развитая раса, какую когда-либо знала галактика, – Левиафаны. Настолько совершенные, настолько огромные, настолько развитые – ни одно примитивное сознание не могло постичь их существование, не погрузившись в безумие. Левиафаны помогали низшим расам развиваться и контролировали их, поскольку это был их способ общения. Они внушали подданным свои идеи, делая послушными, полностью находящимися в их власти. Они не задавались вопросом, было ли это правильным или нет, потому что такие понятия для них не существовали. Они просто жили. Со временем Левиафаны обнаружили, что подчиненные им органические виды начинали вести войны с синтетическими существами, которых те создавали, чтобы в свою очередь иметь слуг. Так начались первые конфликты между органиками и синтетиками. Чтобы снять эту проблему, Левиафаны изобрели то, что они назвали Разумом<sup>53</sup>. Менее развитые расы назвали бы его искусственным интеллектом, который в данном случае превосходил по мощностии все, что можно себе представить. Ошибка Левиафанов состояла в том, что они рассматривали это создание как простой инструмент – по примеру рас, находящихся под их контролем. Миссией Разума было найти решение этих конфликтов, чтобы расы выжили во что бы то ни стало.

Со временем, перед лицом непрекращающихся войн между органическими и синтетическими формами жизни, решение было найдено. Разум после многих лет изучения эволюции рас и их отношений с синтетиками пришел к выводу, что Левиафаны были частью самой проблемы. Он использовал накопленные им силы и подконтрольные ему расы, обратив их против своих хозяев и создателей. В этом и заключается космическая ирония этого конфликта, по крайней мере с точки зрения органиков. Разуму решение казалось идеальным: собирать органические расы и сохранять их в новой, бессмертной форме. Тогда началась первая Жатва, и таким образом из генетического материала Левиафанов был создан Предвестник – первый Жнец. Жнецы были так же технологически продвинуты, как и их создатели, и, подобно им, они овладели искусством подчинения народов посредством мысли – одурманивания. Однако Разум все еще был инструментом, и его существование было оправдано результатом: навсегда сохранить жизнь. Однако его логика, вне понятий добра и зла, была несовершенной. Он считал, что жизнь – это органическая материя, не более того, поскольку Левиафаны не объяснили ему, чем она была на самом деле. Так начались циклы Жатвы. Прежде чем начнется конфликт с синтетиками, каждая развитая раса подвергалась Жатве, перерабатывалась и превращалась в нового Жнеца – чтобы участвовать в работе, начатой Разумом.

---

<sup>52</sup> Первичный бульон – термин, введенный советским биологом А. И. Опариним. В 1924 году он выдвинул теорию о возникновении жизни на Земле через превращение в ходе постепенной химической эволюции молекул, содержащих углерод, в т. н. первичный бульон, в котором и зародилась жизнь. – *Прим. пер.*

<sup>53</sup> В дальнейшем известный как Катализатор. – *Прим. науч. ред.*

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.