

Mass Effect/Mass Effect 3 — Urbanculture

[обратно к статье «Mass Effect»](#)

[Mass Effect 1](#) · [Mass Effect 3](#)

Mass Effect 3 — заключительная, самая драматичная часть трилогии, в которой разработчики обещали закрыть все эпические линии игры, игроки — в очередной раз перетрахать всех доступных по сюжету баб, а в результате обосрались первые и навернулись вторые. Но обо всем по порядку.

Сюжет

Начинается все по старой недоброй традиции: Шепарда отправили под суд за взрыв ретранслятора, его команда, как тараканы на свету, разбежалась по всем углам галактики (тут зритель старательно должен подавить ощущение дежа вю) и их опять предстоит заново собирать. Тому способствуют прилетающие на землю Жнецы и их плохие манеры, о которых всех предупреждали, но которые, как обычно, проявились ВНЕЗАПНО и начали заравнивать все живое под уровень грунта. С их прилетом Шепард некоторое время терпит муки совести за оставляемую в огне Родину, а потом летит собирать в кучу блудных инопланетян.

Лететь приходится недалеко: уже на Марсе он встречает Лиару Т-Сони, попутно обнаруживая рояль, стоявший в кустах на протяжении предыдущих двух частей игры — инопланетную вундервафлю Горн, которую все строили, но так и не построили, и с которой, если ее все-таки доделать, мы уж наконец всем им покажем. Что именно покажем и для чего конкретно нужен Горн — не известно никому, но все в едином порыве кидаются его строить. Тут сценарист может позволить себе выдохнуть — проблем с развитием сюжета уже не будет.

Далее все идет по накатанной: три минуты диалогов, пять минут стрельбы, пойти отдать честь Адмиралу Хаккету. Попутно эту жидкую схему разбавляют сильные сюжетные ходы, вроде смерти Легиона во благо кварианского коммунизма (там все зависит от уровня парагонства Шепарда, но даже самая положительная концовка отправляет Легиона на ледник) и смерти профессора Мордина во имя кроганского деторождения. По завершении этих слезовыжимательных моментов игрок еще немного бегаёт по галактике, трахает Кварианку и ~~снать~~. На самом деле нет: разгадывание хитрых планов жнецов и борьба с превратившимся в шайку карикатурных, громко хохочущих злодеев, — Цербером займет еще некоторое время. В конечном счете, когда индекс готовности галактики зашкалит за все возможные пределы, все старые герои помрут, присоединятся к команде или отправятся строить ~~коммунизм~~ ~~человеческим~~ ~~лицом~~ Горн, а игроку окончательно осточертеют побочные квесты, можно будет лететь воевать самого главного врага — Призрака, который по прибытии в очередной раз скажет «Шепард, ты не прав» и натравит на него ~~маленькую японскую школьницу~~ прыгучую узкоглазую сволочь, а сам отправится подчинять себе жнецов. Когда Шепард с помощью игрока закончит бить Кай Лена головой об пол, выяснится, что Призрак сбежал на Цитадель, которую Жнецы к тому времени уже каким-то неочевидным образом подтащили поближе к Земле.

В течение следующих нескольких миссий игроку предстоит еще чуть-чуть пометаться среди апокалиптических пейзажей разрушенной Земли и, после героического марш-броска с голой жопой на врага, встретиться лицом к лицу с самым трудным испытанием — сюжетными концовками.

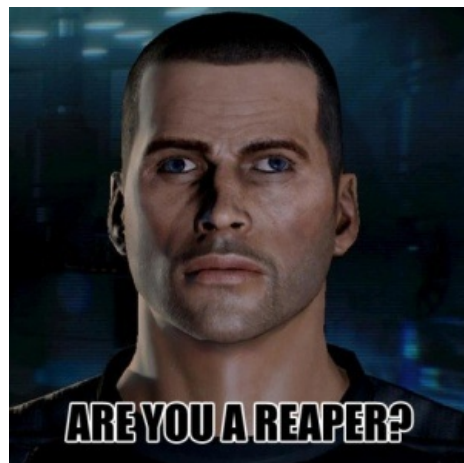
Легион и Кварианцы

Мордин

Концовки

Пробравшись по световому лучу на Цитадель, замочив генномодифицированного Призрака и отключившись, Шепард наконец встречается с главным автором сценария всего происходящего — Катализатором, который дипломатично принимает вид шепардовского глюка (вставки с коими к тому времени способны дообять уже кого угодно) и рассказывает, как оно все было. Если вкратце, то оказывается, что разумная машина Катализатор придумал циклы уничтожения органических существ машинами затем, чтобы органические существа не развились и не создали разумные машины, которые начнут уничтожать органических существ. Выдвинув подобную гениальную сентенцию, Катализатор ставит перед Шепардом выбор, укладывающийся в старый анекдот:

«Налево пойдешь — по морде получишь; направо пойдешь — по морде

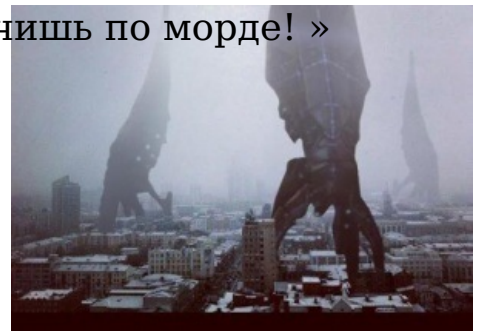


получишь, а вот если прямо пойдешь... то получишь по морде! »

— Камень — Илье Муромуцу

Игроку предлагается выбрать из трех вариантов:

- Контроль — подчинить себе жнецов, Шепард занимает место Катализатора, всюду бьют синие вспышки, игра окончена.
- Уничтожение — уничтожить все разумные машины (включая Жнецов и, почему-то, Гетов и СУЗИ), Шепард якобы выживает (в конце покажут шевелящийся кусок брони), всюду бьют красные вспышки, игра окончена.
- Синтез — соединить ДНК живых существ и машин (да, ДА! Научная фантастика не даст соврать!), Шепард помре, всюду бьют зеленые вспышки, игра окончена.

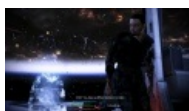
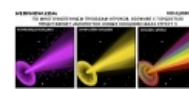
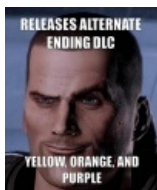


Позднее, по причине истерики фанатов, была добавлена еще одна концовка «Идите нахуй с вашими концовками»: можно не выбирать ничего, тогда — о чудо — Жнецы уничтожат людей и остальные расы, никаких вспышек, траурная речь, игра окончена.

Бурления

Разумеется, подобный сюжетный светофор, ни коим образом не учитывающий предыдущие действия игрока (а именно это и обещали), вызвал ураганные потоки баттхерта со стороны фанатов серии. В кратчайшие сроки всплыли **альтернативные концовки** от Дрю Карпишина (не умнее оригинальных, впрочем), на реализацию которых якобы не хватило времени, организовался **сбор средств** на изменение концовок, разработчикам отправили **разноцветных кексов**, вышла куча **разгромных рецензий** от критиков, Кейси Хадсон **порвал на себе тельняшку** и так далее. Что удивительно, большинство фанатов требовало именно влияния своих действий на результат игры (что как раз дорого и невозможно), а не домик в деревне и десяток синих детей.

Не смотря на хорошую мину, стало очевидно, что BioWare слегка обосрались от подобного шквального разноса и пообещали все исправить в дополнениях, ничего при этом не меняя. Получилась, разумеется, еще большая хрень, но пик активности прошел, и компания продолжила рубить бабло на платных DLC.



Сюжетные дополнения

1. **Из пепла** — добавляет в игру вырезанного по финансовым соображениям протеанина Явика, из полезных свойств которого самое важное — диалоги с Т'Сони и ее последующая жопаболль.

2. **Extended Cut** — обещанное все исправляющее дополнение, добавившее в концовки минут десять бессмысленного трепса и не объяснившее, разумеется, ровным счетом ничего.
3. **Левиафан** — добавляет в игру миссию по поиску создателей жнецов. Попутно феерическим образом закрывается ряд вопросов, связанных с мотивацией Катализатора. Объяснение дается феерическое: «не обращайтесь к нему, он просто идиот».
4. **Омега** — миссия по возвращению отвоеванной Цербером у Арии Т'Лоак станции Омега. В целом, благодаря тупому сюжету и общей заезженности, по продажам и отзывам дополнение провалилось.
5. **Цитадель** — последняя попытка добавить чего-нибудь в Масс Эффект. Дополнение последнее, больше не будет, еще чуть-чуть — и с Масс Эффектом все.

Мемы и фэндом

Количество треша потихоньку трансформировалось в народное творчество, комиксы, картинки и все прочее, что оказалось гораздо интереснее самой игры.

Marauder Shields

Последний противник в игре, выбегающий навстречу Шепарду перед прыжком на Цитадель. По мнению фанатов, единственной миссией этого хаска было оградить Шепарда от встречи с идиотскими концовками. Мародер Щиты потерпел поражение, но его имя будет воспето в легендах.



Запомните имя героя



Marauder Shields, Marauder Shields
The Husk who held the Line
The Guardian of the Endings
The Protector of our Mind

He tried to save you from yourself
From madness for all time
Lest you advanced into nonsense
Stood fast and held the Line

Marauder Shields, Marauder Shields
He knew what lay behind
The Glowing Kid, the Coloured Beam
In three different kinds

He sacrificed his life for you
He did away with all his Blue
He gave his Red before his Death
And died Marauder Health

Впоследствии в честь подвига Мародера Шилдса был даже сделан [комикс](#), переросший со временем в целую историю с альтернативной концовкой игры.

См. также

- [Статья о Мародере Шилдзе на Массэффект-вики.](#)

Теория индоктринации

В ходе попыток объяснения несуразностей игры, на фоне теории «у сценаристов не все дома» возникла еще одна «у Шепарда не все дома», в которой говорится, что вся встреченная чушь ему и игрокам просто померещилась, а на самом деле Шепард давно попал под влияние жнецов, с которыми пересекался явно чаще, чем все остальные и теперь лежит где-то овощем и ловит красочные глюки. Впрочем, смотрите сами:

Кварианцы

На протяжении всей игры разработчики будоражили воображение игроков, не показывая лиц Кварианцев, даже если кого-то из них трахнуть. В конце концов, когда тянуть с раскрытием тайны личности было уже нельзя, Биовари решили сэкономить, нашли в интернете фотографию какой-то модельки, подретушировали и выдали за Кварианку. Словив очередной баттхерт, активисты почесали репу и наклепали своих вариантов.



Оригинальный вариант из стока фотографий

Народные варианты

Тали снимает маску



Побочные квесты

Отдельно запомнились побочные квесты в игре. Не смотря на то, что разнообразием они не блистали и в предыдущих частях, в третьей их упростили до состояния полного неадеквата. В результате для получения заданий Шепард должен был оббежать всю локацию вдоль и поперек, подслушав попутно разговоры окружающих. Полученные таким образом из обрывков разговоров задания автоматически ссыпались в журнал, где и ждали своего выполнения. Маразм? Маразм. Зато сэкономили на диалогах.



Хэппи энд

Разумеется, часть игроков не удержалась и попыталась разрешить историю так, как им бы этого хотелось — в розово-сопливом варианте.

Полнометражный вариант

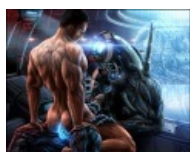
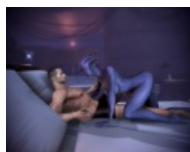


Те самые синие дети, да



Rule 34

Так как в игре и в мирное время можно было выебать все, что движется, генерация тематического контента со стороны поклонников превысила все возможные пределы. Желающие причаститься проходят в галерею:



NSFW|Ахтунг!

