

Mass Effect/Mass Effect 2 — Urbanculture

Масс Эффект 2 - значительно более унылая сиквелита первой части. Вместо Жнецов, которых в первой части удалось остановить, выступают некая раса Коллекционеров, которые ВНЕЗАПНО, марионетки Жнецов. Сюжет строится на том, что Шепард вместе с большей частью своего корабля а также его экипажа не доживает до зимы, из-за атаки на "Нормандию" какого-то невыебенно огромного даже по меркам этой вселенной корабля. Шепард умирает. Но ненадолго (ладно, надолго), через два года его воскрешает "Цербер" - космофашисты-человеки, с которыми у игрока была возможность повоевать в побочках в первой части. После чего говорят что напали на Шепарда и убили его Коллекционеры, показывают, откуда они вылезли, дают новый шип замест равномерно размазанного по всей галактике, а также пару наводок на инфу и друзей. После чего практически дословно - дали пистолет, вертись как хочешь. У нас есть задача - добраться до Коллекционеров через странно выглядящий масс-ретранслятор и ищем средства. Игра не была столь былинным вином как первая часть, и ушла скорее в клише - мы собираем команду героев, которые тоже взяты словно со страниц какого-то комикса, сражаемся с таинственным злом, открываем внезапные сюжетные повороты, и под конец нас ждет суицидальная миссия в стиле "победа любой ценой или смерть". Причем цена может быть действительно немаленькой - нас либо ждет over9000 мертвых членов экипажа, либо пара (или не пара) потерянных сопатийцев. Нас к тому же лишили Лиары практически на всю игру, но зато оставили Тали-Зору.