

# Oblivion — Lurkmore



Эта статья состоит из уныния и отчаяния.  
Сделайте с ней что-нибудь.  
Пожалуйста.



«**Внезапно, Ахтунг! Капитан как бы говорит нам: расовое небыдло в Этой стране с ФГМ и ЧСВ over 9000, алсо ПГМ и хуйтой — на самом деле чуть менее, чем наполовину люто, бешено доставляющие быдло и школота, но всем похуй чуть менее, чем полностью. Инфа 100%. Я гарантирую это!**»

Уровень **луркоёбства** в этой статье превышает все допустимые пределы. Следует почистить статью от излишнего **lm-speak**'а и излишних ссылок на **наиболее популярные статьи**, а автору — прописать лечебную клизму кипятком.

**Oblivion** (*Облевон, Подливион*) — идейный продолжатель эпичной и былинной серии The Elder Scrolls, аж четвертая по счету в жанре эрпогэ. Вышла в 2006 году, сразу породив материал на бесчисленное количество холиваров, многие из которых не утихают и по сей день.

## Суть Обливиона

Год 433 Третьей Эры. Провинция Сиродиил. На столичной зоне томится экз без имени и достижений (впрочем, как и заведено в TES) — ну, как вы поняли, это наш герой. А тем временем наверху, во дворце, в невероятно эпичной Башне Белого Золота, некие ассасины уже выпилили наследников императора и вот-вот доберутся до него самого. Но Его Величество делает ноги в компании гвардейцев через тайный ход, который **ВНЕЗАПНО** расположен в той самой камере, в которой сидит наш протагонист.

По ходу пьесы ассасины таки выпиливают почти всех телохранителей и самого императора, который перед смертью отдает тому самому безымянному экзу главную регалию всех тамриэльских императоров и повелевает отнести ее шефу Имперского рыцарского ордена Клинков, являющегося одновременно гвардией, ФСБ и ГРУ в Тамриэле — мол, тот знает, как найти последнего наследника. Далее по ходу сюжета ГГ предстоит найти наследника, **проебать амулет**, стырить Коран, писанный самим Мехруном, поработать дипломатом, закрыть туеву хучу Врат Обливиона, поучаствовать в эпическом сражении людей и даэдра, выпилить осадный **шушпанцер** и помочь замочить самого Принца Разрушения — Мерунеса Дагона, в процессе уничтожив туеву хучу его слуг-экстремистов и самих даэдр.

А также:

- (спойлер: **Мартин DIES**);
- Можно выполнять квесты Принцев Даэдра (кроме Дагона);
- Можно покупать себе недвижимость;
- Можно не покупать недвижимость, а просто выпилить какого-нибудь нищоброта и поселиться в его доме<sup>[1]</sup>, но чаще всего при попытке поспать на кровати в чужом доме выскочит надпись, что ГГ не может спать на чужой кровати;
- Можно сражаться на Арене или ставить деньги на гладиаторских боях;
- Можно вступать в гильдии. Гильдий тут поменьше, чем в Морровинде. Например, возможность стать Папой Сиродиильским у нас отобрали. Но зато потом разрабы аддоном добавили целый рыцарский орден, так-то!
- Можно забить на все и заниматься своими делами — вот, что всегда было в TES, так это Свобода Действий™;
- Можно побыть **анонимусом** в прямом смысле этого слова. После прохождения гильдии воров становится доступна маска Серого Лиса, надев которую можно делать все что угодно, без каких либо последствий для героя. Правда, пока вы в маске, за вами будет бегать стража, но стоит **снять маску**, и стражники притворятся, что ничего не



Почти весь Сиродиил и что он из себя представляет



Анонимус в Обле



Мир Обливиона как он есть.

- знают;
- Можно погулять в плане Обливиона, в частности, в царстве Безумного Бога Шеогората, и даже занять потом его место (только в дополнении);
  - За **ящериков** и **фуррей** играть тоже можно, но в Обле всё через жопу: зверорасы здесь имеют человеческие ноги, а у ящериц-самок появились **молочные железы**. К тому же они, видимо, умеют втягивать рожу, так как почему-то спокойно носят закрытые шлемы;
  - А вот **грабить корованы**, к сожалению, нельзя, за неимением таковых в игре. Зато можно самому побыть корованом при игре за Гильдию магов (И вас таки попытаются ограбить!). Тем не менее, в игре и так много мест, которые можно (и нужно) грабить;
  - На дорогах можно встретить нищих, которые отличаются скромностью — даже если на вас даэдрик, а ваш карман оттягивают **золотые миллионы**, то они все равно потребуют только 100 монет, при этом имея снарягу не сильно дешевле, чем на ГГ.



**Краенный Бородач** Мехрун Дагон

Огромные размеры мира тоже имеют место, кстати, Сиродил больше Вварденфелла. Но из-за этого можно наблюдать на границах сообщение: «Вы не можете туда идти». Не иначе как пограничники, страдающие синдромом вахтера. Тем не менее, особо лютые **задроты** прошли сквозь эти неведомые ебеня. ([Пруфлинк](#)).

Алсо, Императора озвучил Патрик Стюарт, он же **капитан Пикард**, он же **классический фейспалм**. Мартину же голос подарил **Шон Бин**, он же **Боромир** (что само по себе уже **спойлер**).

## Форчан и Обливион

Жирдяям с расового американского Форчонга зело полюбился не столько сам Обливион, как винрарнейшие Имперские стражники в нем. Здесь надо сказать о том, что стражники в Обливионе ведут себя слишком уж странно:

- Всегда знают о том, что вы сделали. Даже если этого никто не видел. **ZOG** наблюдает? А всё потому, что в Тамриэле используется презумпция виновности: «Все виновны, пока они не докажут обратное» (написано во внутриигровой книге **Даггерфола** «Основы закона»);
- Хотя и знают, в отличие от своих коллег из Морровинда, не бегут сломя голову к преступнику. Зато, подбирая отмычку к подвалу какого-нибудь особняка и будучи увиденным за столь нетривиальным занятием хозяином, можете быть уверены, что последний тут же тихо выбежит и настучит на вас страже. А стражники дверными ручками пользоваться умеют. Так что не удивляйтесь, если услышите внезапно за спиной: «Стой! Нельзя (*вот тут таким пискляво-занудным тоном*) воровать чужие вещи»;
- При уплате штрафа (а они поначалу велики) вас все равно поведут в участок (сопровождая фразой «Жаль! А я надеялся, что ты будешь сопротивляться...»), где отберут все украденные вещи (даже если их нет, лол), ведь стражники и торговцы всегда знают, что именно из тонны лута, таскаемого ГГ, краденое;
- При неуплате — посадят за решетку. Оттуда можно выбраться, используя отмычку (куда ГГ её прячет — тайна, покрытая мраком, но, тем не менее, даже если вы играете за самку любой расы, отмычка у вас всё равно одна), или используя **Сижу** магию;
- Можно не платить штраф и не идти в тюрьму, а с воплем «**Нургалиев разрешил!!!**» броситься на стража порядка, но не рекомендуется: стража тут не боится стрелять из табельных луков и бить табельными серебряными мечами на поражение;
- Как и все население провинции, стражники на редкость прожорливы и неразборчивы в еде. Стырив из башни-спальни стражей всю хавку и подкинув пару яблочек-с-йадам, можно вскоре наблюдать трупы, живописно разложенные на постах.
- Стражники, по сути, тоже разновидность монстров, только еще хуже: они и пещерные гопники — единственные неписи, которые респавнятся до бесконечности (неубиваемые квестовые балбесы не в счет).

**The Imperial Guard Song**  
Imperial guard бдит  
**STOP RIGHT THERE CRIMINAL SCUM**  
Стражник как бы говорит тебе:  
сози хуй, быдло

И, наконец, любой заставший вас «на деле» страж порядка поприветствует вас вот этой фразой:

*STOP RIGHT THERE, CRIMINAL SCUM! Nobody breaks the law on MY watch! I'm confiscating your stolen goods, now it's off to the jail with ya!*

или даже так:

*STOP! You violated the law! Pay the court a fine or serve your sentence. Your stolen goods are now forfeit.*

Фраза привела форчонговского Анонимуса в лютую, бешеную радость, и, подобно грибам после дождя, начали плодиться фотожабы со стражниками и фразой «Stop right there criminal scum!». Затем фотожабы и макросы переползли на Двач.

Используется же фраза как намек на то, что **кому-то надо остановиться** или как синоним «**ЗАТКНИСЬ СУКА**». Встречался вариант «Continue right there criminal scum».



Criminal scum, ёпта

## Некоторые персоналии

### Adoring Fan

Внутриигровой персонаж-**мем**. Он встречает вас, если вы станете великим чемпионом Арены. Фана можно взять с собой, и он будет бегать за вами с факелом, но при контакте с врагом убегает. В остальном — бесполезен. Но потом его можно оставить где-нибудь, а затем отойти, достать лук и расстрелять этого упоротого непися аки **Юфи японцев**. Правда, в скором времени он **восстаёт из мёртвых**, так-то. Алсо большинство игроков Облы люто бешено ненавидят его, поэтому считают, что каждый уважающий себя великий чемпион должен хотя бы раз отправить фэна к праотцам, в связи с чем ТыТруба просто таки ломится от клипов с данным персонажем (он там либо пляшет вместе со стражником, либо **убивается с предельной жестокостью**, либо становится **зергом** и опять же подвергается геноциду). Аналогичные долбоёбы есть в первой **Готике**, в обоих **Baldur's Gate** и, вероятно, много где еще. Разработчики, видимо, знают про геноцид над Adoring Fan, и в Skyrim можно прочитать дневник **одного из ассасинов**, в котором расписан контракт на Великого Чемпиона Арены. Ассасин прикидывается сабжем и сам убивает с особой жесткостью ВЧА. А в новой ККИ TES:Legends он появляется в виде легендарной карты, которая возвращается после смерти на стол в любой момент игры, и которую нельзя распылить.

### М'айк Лжец, тролль-и, предположительно, девственник

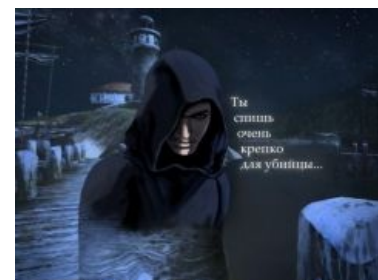
Ещё один персонаж-**мем**, расовый фуррь-хаджит, который с огромной скоростью носится между городами. Если его поймать, то можно послушать **смишные** шуточки от разработчиков по поводу разных аспектов игры. Однако, ввиду специфического прямолинейного юмора до звания **тролля** дотягивает с трудом. Является ли М'айк девственником — неизвестно, но судя по тому, что в **Обливионе секса нет** (детей, впрочем, тоже), можно предположить, что таки да, с другой стороны в Skyrim М'айк сообщил, что «Отца М'Айка тоже звали М'Айк. И отца отца М'Айка. По крайней мере, его отец так говорил». Алсо, в Морровинде М'айк ловил рыбу в **уединении** на маленьком острове, что кагбэ намекает. А приставка «М'» в хаджиитских именах означает «ребенок», «ученик», или, в просторечии, «девственник» (**пруф**).

### Умбра

Персонаж, перекочевавший из третьей части, правда здесь он с какой-то стати сменил пол и расу, превратившись из орка в вечно недовольную эльфийку (а точнее, в босмерку). А дело в том, что Умбра — это **и человек, и меч**: владеющий этой железякой сам получает имя Умбра (ГГ это не касается). Умбра всегда одержим(а) желанием убивать, скармливая души врагов мечу. Как в Морровинде, так и в Обливионе является одним из сильнейших неписей, в дань уважения нынешнюю Умбру даже поместили на **обливионские обои**, только почему-то без того самого ножика. Однако, зная где находится Умбра и зная пару багов, можно с самого начала игры обзавестись практически самым мощным мечом во всей игре, который к тому же ничего не будет весить (до прохождения квеста).

### Люсьен Лашанс

**Убивец**. Предмет лютого, бешеного **шлика** и дружеского **фапа** фанатов и фанаток. Ходит в **туго обтягивающей чёрной** мантии, имеет **готичный** голос, на который тоже можно люто, бешено **шликать** (на него фанатки шликают даже больше, чем на самого Лашанса). По сюжету **дайс** — его подвешивают вниз головой без кожи в домике дальнего хутора. А может дайснуть и не по сюжету — если вы не хотите вступать в Тёмное Братство и таскать в инвентаре квестовый невыбрасываемый кинжал, можно просто забить его после первого посещения, ибо потом он становится неубиваем. С трупа можно разжиться туго обтягивающей чёрной мантией с нехилыми статами. А вот от самого трупа избавиться куда труднее: он относится к негниваемым и будет валяться на месте убиения до конца игры.



Люсьен был **ассасином** ещё до того, как это стало мейнстримом

### Серый Лис

Предводитель гильдии **жуликов-и** воров. Носит серую маску, что неуловимо роднит его с **кем-то**. Вроде местного Робина Гуда, но, если беднякам деньги он всё же раздаёт, то красть у богатых не спешит, предпочитая раздавать странные приказы. Маска придаёт Лису свойства самого настоящего анонимуса: его имени никто не помнит. Анонимность предыдущего Лиса была поистине тотальной: вся истинная биография обладателя маски забывалась вместе с его именем — навсегда. В последствии маска и возможность стать анонимусом достанутся вам — надеваете ее и можете творить беспредел, важно лишь деанонимизироваться в тихом углу. Алсо, его имя Gray Fox созвучно с Guy Fawkes, что как бы намекает. Алсо возможна отсылка на Грея Фокса — персонажа доставляющей серии Metal Gear Solid.



## Шеогорат

Он же [Шизгорат](#), он же дядя Шео, бог безумия (а также принц безвременья и бисквитов), основной квестодатель «Дрожащих Островов». Примечателен [приросшей к коже бородой](#) и чуть менее, чем

никаким сходством с собственной статуей (у которой взять квест можно, даже пройдя дополнение — диалоги доставляют!). Разговаривает голосом мужчин-имперцев, блещет [раскатистым «ррр»](#) и шизофазией (шикарен в оригинальной английской озвучке, в русской же версии имеет мерзкий и временами слащавый голос [ахтунга](#), а в Shivering Isles его новый голос вообще вызывает ассоциации с гоблинами из [Варкрафта](#)), [любит пироги с мозгами](#) и играть с [трянью](#). Держит на службе няшных тьян: Золотых Святош и Тёмных Соблазнительниц<sup>[2]</sup>, а также предельно скучного и [нормального](#) камердинера [Хаскилла](#), который, тем не менее, доставляет не хуже хозяина в силу контраста с окружающей действительностью. По сюжету фалломорфирует в чёткого повелителя порядка Джиггалага. Один из самых доставляющих персонажей.

[The Silly Adventures of Mr. Mochi \(an Oblivion Machinima\)](#)

Последствия долгого всматривания в бездну

## Плагины

### Официальные

Дополнение «Shivering Isles» ([русск.](#) «Дрожащие Острова») дало сотням Чемпионов Сиродиила возможность съехать крышей и, подобно [Нахеме](#), погулять в Забвении, но уже в царстве вышеупомянутого Шео. В процессе прогулки предстоит стать норкоманом, поработать [инквизитором](#), отправить кучу Рыцарей Порядка на тот свет, стать герцогом одной из половинок Островов — [Мании](#) или [Деменции](#), сразиться с самим собой, выпилить главвреда — Принца Порядка Джиггалага и самому занять место Безумного Бога. Дополнение принесло, помимо множества плюшек, тонны лулзов и вроде как 30 часов геймплея, чем обеспечило себе винрарность.

Кроме того, в случае некорректной установки адд-она, можно было стать жертвой нападения зомби на выходе из тюрьмы в Сиродиле, найти служанку из скинградского особняка мертвой у городских ворот, помахать световым мечом. Лулзы, правда, заканчивались где-то через 15-20 минут такой игры — Обла падала на рабочий стол, а после перезапуска отказывалась загружать все сейвы текущего персонажа.

Также существует официальное крупное дополнение «Knights of the Nine» («Рыцари Девяти»), где нужно было обойти святыни Девяти Богов по всему Сиродиилу (они не обозначены маркерами на карте, и игроку для их поиска придется пользоваться картой, которую ему дает Пророк), освободить четырех духов и самому стать святым. Профит — всяческая хуита вроде доступа к новым локациям, оружию и все прочее. Аддон вызывает неиллюзорный баттхёрт тем, что и во время, и после (sic!) прохождения квеста нужно молиться, поститься, [слушать радио-Радонеж](#). Иначе за любое правонарушение (включая выполнение квестов из линейки Гильдии воров) выкинут из святош и уберут весь доступ к профиту. И надо будет проходить все святыни заново. Впрочем, все равно оружие с Дрожащих Островов на порядок лучше, особенно если его зачаровать, поэтому можно пройти этот рассадник [ПГМ](#), развесить оружие и доспехи на стендике в подвале, сфотографироваться и забить на них. Однако любителей [полудинства](#), коих немало, сей аддон порадовал.

Ташемта, в настоящий момент «Knights of the Nine» — это линейка доставляющих и не очень офплаггов (платных, кстати, но найти бесплатную версию на просторах рунета не проблема, более того, на уг.ру даже озвученные русику к ним валяются), добавляющих в основном необычные дома вроде пещер и волшебных башен, несколько относительно полезных предметов и запиливающих обсерваторию сиродильского универа обратно. Особняком держится «Battlehorn Castle», выпущенный позже, однако добавляет он всего лишь ещё один дом — замок для воина, по большей части унылый. В той или иной мере доставляет только зал трофеев с таксидермистом, который из зубов огра сварганит вам его чучело в полный рост.

### Неофициальные

Беседка продолжила добрую традицию серии TES — к Oblivion прикручен отдельно скачиваемый редактор для создания подключаемых файлов данных, или, как их называют по-человечески, плагинов. Эти самые делятся на две сильно неравные категории:

[Убить Шило](#)

[Блатная версия](#) Обливы

1. [Высерки](#), слепленные малолетними инвалидами вкуса для малолетних же говноедов. Это, как правило, тонны говноброни, быдлозаклинаний и анимужества. Подивиться на чудеса школьнической мысли можно [тута](#), [здесь](#) и [тама](#).

Хотя примеры выше — далеко не самое худшее, что создали начинающие быдлокодеры. Гораздо веселее какой-нибудь невинно выглядящий плагин вроде домика в деревне, оборачивающийся в результате [криворукости](#) творцов пиздецом для игры. Например — быдлокодер, создавая плаг, один раз случайно нажал на delete. В результате оказывается, что скрипт, управляющий главным квестом, не работает. И герой остается сидеть в тюрьме на веки веков. А потом ты вынужден, люто, бешено ругаясь, перерывать свои стопицот установленных плаггов, чтобы понять, какой, блядь, из них

испортил всю игру. Вышеописанная ситуация — не единственный вариант, одно нажатие кнопки может лишить вас чего угодно, даже локации «Тамриэль».

2. Хорошие, годные моды. Их мало, но они есть. С их бескорыстной помощью ты сможешь:
  - Перевернуть геймплей с ног на голову (или с головы на ноги, кому как) глобальнейшим модом [ООО](#). Он не только выправляет по своему баланс (лелелинг, статьи мобов, эффекты знаков, ну ты понел), но и добавляет всякое: живую экономику, новые фракции, NPC, существ, оружие, боссов, перекаты и укрытия. Хороший мод, но радикальный.
  - Получить [ТАКОЙ-ТО ГРАФОН](#) или наоборот, запустить игру на [старом железе](#).
  - Невозбранно пофапать на nude-текстуры леди ([HGEC Body](#) или [Female EyeCandy Body Replacer](#)) и [джентльменов](#). Для мазохистов в дополнение — [ТЕКСТУРИЩИ 4096x4096](#).
  - Заменить неписям [морды лица](#) на [приятные глазу](#)
  - [Собирать мухоморы](#) для зелий под такую-то [погоду](#). И все это под теплым керосиновым [светом окон](#).
  - [Установить, настроить \(OBMM\) и отсортировать \(BOSS\)](#) любимые плагины **как надо**.
  - Если вы такой ЭР-ПО-ГЭ задрот, что вам ещё нужно, чтобы и сам мир был как родной, весь на русском, то всё вышеперечисленное можно надыбать ещё и на родном руссише, специально подогнанное под православное «Золотое Издание» от 1С [тута](#), [тута](#), [тута](#), [тута](#) и [тута](#).
  - Можно добавить в Обливион [Корованы](#), которые можно скачать [тута](#)
  - Невъебенный отечественный плагин «Живые и Мёртвые», сделанный Дядей Джу и КО. Помимо доставляющего длинного сюжета, в ходе которого удастся и пиратом побыть, и в Легионе послужить, стать охуенным некромантом и просто алкашом, добавляет ебаную кучу нового эквипа, клёвые геймплейные фишки и уйму всяких интересностей. В наличии незабываемые персоналии, тонны юмора и различных отсылок к советскому масскульту, хоррор и зрелищный экшн во все поля, пиздадейшая озвучка и охуеть сколько часов геймплея. Более подробная инфа здесь: <http://tesall.ru/file/dead-or-alive/>.
  - Есть ещё один масштабный плагин под названием «[Сказка о потерянном счастье](#)», сопоставимый по количеству контента с «[Дрожащими островами](#)». Особенность в том, что согласно этому аддону даже в фэнтезийном мире есть [задроты-эскаписты](#), [мечтающие о других мирах](#). Поскольку действие аддона большей частью происходит в другом мире, параллельном Нирну, практически не вызывает глюков в других плагинах и наоборот. Единственная заметная несовместимость — с упомянутым ЖИМ от дяди Джу: руины старого университета находятся в одной локацией со строящимся храмом, при этом проходимо и то, и другое. Ситуация доставляет похожесть на современную Рашку: рядом с [руинам университета](#) строят [новые храмы](#). [Есть версия](#), что так сделано специально, поскольку замечено [некоторое несогласие](#) между аффтарами.
  - В конце 2013 года вышел аддон в стиле «ЖИМ», проходящий в царстве Шеогората — «[Цитадель Безумия](#)». Однако к годным его можно причислить весьма условно — красота и проработка локаций радуют (хотя после ЖИМа от них и хочется блевать), а вот сортирный юмор (он действительно сортирный!), унылые по большей части квесты, омерзительная озвучка и тонны анимужаества — нет. Впрочем, аддон, похоже, сделан таким специально.
  - Также стоит упомянуть недавно релизнувшийся крупный аддон «[Двимерское Искусство: Пустыня Алик'Р](#)», действие которого происходит на территории Хаммерфелла (точнее его небольшой части — двух княжеств Алик'Ра и Бергама). Отличается довольно качественной проработкой и изобилием нового контента. В среде русскоязычного TES-комьюнити прославился как лютей долгострой.

Алсо, можно поиграть в альфа-версию [мультиплеера](#) с другом. Невозбранно можно усилить фап-эффект, накатив кастомных эльфиек: [Chocolate Elves](#), [Cute Elves](#), [Nec Mystic High Elf](#), [Nec Mystic Dark Elf](#) (не забыв при этом [фикс](#), иначе не выйдешь из камеры) и какой-нибудь пак порноброни типа [Apachii Goddess Store](#). Нужно и можно пропатчить убогий дефолтный инвентарь: [Larger Inventory \(строки тоньше\)](#) или [wz Inventory \(полный редизайн\)](#). И даже убогий HUD можно [переделать](#) под себя. Наконец, можно [утихомирить буйных гвардов](#). А вообще можно всё, что угодно, и нечто большее.

Кстати, об эльфийках показательна одна история. Жила-была, значит, тья с юзернеймом Ren, которая очень любила вислоухих (да-да-да, именно анимужёбский вариант Великорасы Дивных с ослиными ушами). Собственно, из-за них-то с ней приключился баттхерт — она лепила свою, личную расу ушастых: таких няшных, кавайненьких ([скрин](#))... Разумеется, за счет чужих идей (откуда ж у нее в голове, забытых Дивными, свои) — волосы она спиздила предположительно из Sims 2 ([мнение с форума tesnexus](#)), а тело одолжила у автора [Chocolate Elves](#) в обмен на злополучный модуль ушей. Но с оговоркою: не палить их. А он решил выебнуться и спалил. Девушка обиделась, дескать, кругом ворье. Сама она, конечно же, не такая, она ждет трамвая. Обиделась и выломилась из сообщества. Скатертью по жопе!

«It was included in a private race mod made by Ren (the author of Ren's Beauty Pack). That file was NOT to be leaked due to copyright issues, but somehow it accidentally did; the incident, unfortunately, made Ren leave Oblivion modding forever. I respect her and feel sorry that such thing happened to her, thus I cannot and will not redistribute the mod under any circumstances. »

В качестве завершения стоит отметить, что у среднего Облофага (как и у среднего Моррофага) папка с плагинами весит раза в два больше, чем сама игра. По этому поводу на тематических форумах временами проводятся унылые холивары, в которых особо фимозные фаги кричат о том, что Oblivion, обвешанный плагинами, что твоя новогодняя ёлка, не труЪ, что плагины нарушают баланс да и вообще PLUGINS MUST DIE!!1пыщпыщ. Большинству **как всегда**, но иногда всё же находится **Воен Бобра**, который начинает с плагиноненавистниками яростную конфронтацию. Иногда из таких холиваров можно даже вынести **лулз**. Но редко. Ещё есть долгострой [1], который хочет добавить и в **Морровинд**, и в Обливион не много не мало вообще весь Тамриэль со всеми землями, городами, весями, неписями, монстрами и квестами. Кажется, даже и жив до сих пор, но сказать сложно.

## MorrOblivion

Примерно в 2009 году по сети стал разгуливать призрак нового Морровинда. Но не простого — а на движке его младшего брата TES IV Oblivion. Мод, полученный при помощи программы-конвертера, позволял герою Тамриэля невозбранно побродить по бесквестным просторам Вварденфелла, то и дело проваливаясь в текстуры. Но тут за дело взялись упорные люди, которые ручками попытались прописать всё, чего недоставало — запилить квесты, выпилить баги и нацепить немного свисто&перделок, доведя игру до уровня своего времени.

### Morroblivion 2011

На конец 2014 на сайте **TES Renewal** доступна версия этого мода, которая добавляет полностью игральбельный Вварденфелл в ваш сраный Обливион. Плюс народные умельцы уже сделали **адекватный перевод** почти всего и вся в аддоне (русифицированную версию можно найти на Рутрекере, например). Алсо, можно поучаствовать в великой охоте Гирцина или погулять по континентальному Морровинду, хотя аддоны к Морровинду ещё наполнены багами.



Морробливион добавляет в Сиродиил корабль возле выхода из канализации (там, где выпилили нашего любимого императора), который за жалкую штуку золота отвезёт вас в солнечный Вварденфелл (в Сейда Нин есть и обратный транспорт, вы не подумайте...). Также можно начать игру сразу в Морровинде и начать основной квест Обливиона в любое время (возле той же канализации будет лежать труп, у которого можно взять Амулет и дневник, в котором написано, что тут собственно произошло).



Сей аддон порадует вас:

- Красотой Обливионского движка — травки, водички, HDR и distant land;
- Текстурами высокого разрешения — местами Вварденфелл выглядит лучше Сиродиила;
- Великолепной боевой системой Обливиона (убивайте красочно, а не так, как унылом Моррике);
- Низкой производительностью, от полутора до двух крат падение фпс по сравнению с чистой Облой;
- Полностью рабочими квестами, основными и побочными;
- Всеми забавными зверушками Морровинда, жадными до кровушки несчастного Нереварина;
- Некоторой имитацией исходных пылевых бурь, доставляющими наполовину от исходных;
- Обливионской системой торговли, маркерами квестов, быстрыми перемещениями между локациями, убеждением, системой скрытности, Radiant AI, скриптами стражников... **ну вы поняли**
- Присутствуют Трибунал и Бладмун, но побегать в них **пока тяжело**, потому что **Daggerfall** (кто не знает, что это, идите учить уроки). Официальные плагины также прилагаются.



ЗЫ. Что характерно, ещё не успели допилить напильником вполне презентабельный МоррОбливион, как добрые аноны принялись конвертировать Морровинд, а позже и Обливион на движок **Скайрима**. Что ж, продолжение следует...

## Ссылка по плагинам

- **Nexusmods** Самая brutальная база плагинов по **моррке**, обливичу, скуриму и многим другим играм в сети. Для адекватной работы требует регистрации, ибо иначе замотится отдать больше двух метров. На 90% состоит из новых бронелифчиков и прочих творений школоты, однако же, все **винrarные** вещи также обретаются там в первую очередь.



- [Planetelderscrolls](#) Nexusmods для [небыдла](#). Больше красивых менюшек и пижонства, меньше плагинов. Процент винрара, впрочем, выше. В настоящий момент сайт нерабочий.
- [TESALL](#) Отличается уютной базой русскоязычных плагов и хорошим дизайном сайта в стиле Морровинда.
- [Летописи Тамриэля](#) Отличается хорошей подборкой плагов с локализацией, но ценим в основном за большое количество статей и прочих материалов по ЛОРу TES. Старейший (один из, вернее) сайт по TES в рунете.
- [All TES](#) Содержит толстый набор плагинов. База слабо отсортирована, но разнообразна.
- [Закусочная «У семи дорог»](#) Сайт с интересной подборкой плагов и информации по ЛОРу.
- [Fullrest](#) Располагает средней упитанности базой плагинов по Обливе, у сайта специализация больше распространяется на Морровинд. Ценен брутальным форумским комьюнити, которое существует всем ветрам назло. Также имеется подборка Lore.

## Минусы Oblivion'a

### RADIANT AI

Как известно, в TES3: Morrowind простые NPC могли находиться в двух агрегатных состояниях — стояние столбом в своей глинобитной халупе или непрерывное гуляние по улице с периодической тупкой в стены и натканием на других гуляк. Со временем плагинописцы добавили одиноких путешественников и даже целые гуаровые корованы, вот только оказалось, что движок игры не приспособлен к длительным прогулкам и гуарованчики регулярно застревали в зарослях, падали в воду, падали в лаву, но чаще всего оказывались тупо не в состоянии выйти из города.

Разработчики Облепихи предложили новую фишку под названием Радиант Ай. Простым геймерам обещали «небывалую интерактивность игрового мира, в котором каждый завалящий NPC будет иметь собственное расписание дня — просыпаться, завтракать, трудиться на благо родины, вечерами **культурно проводить досуг** и ложиться спать, в котором ваши поступки будут позитивно (или негативно) влиять на жизни многих простых людей, в котором жители Сиродиила будут не просто изображать манекены для игрока, но и активно взаимодействовать друг с другом — и подслушав, можно будет получить иногда полезную информацию, в котором...» но, не будем о грустном, хорошо? В реальности, как обычно, получилось несколько иначе.

Безусловно, на взгляд казуала, пробежавшего основной квест Облы за три часа и на сём успокоившегося, окружающий мир смотрится живее Морра; но стоит только присмотреться, как изо всех дыр лезет скриптовая тупость и экономия времени программистов.

- Общение неписей — эта разрекламированная фишка доставляет первые полчаса прогулок по городам. Потом ещё сколько-то времени доставляет лулзы, потом начинает неиллюзорно бесить. Выглядит сие следующим образом: как только два непися оказываются близко, срабатывает триггер, болванчики останавливаются, складывают ручки пониже живота и принимают базарить. Без различия сословий и рас — графиня с нищепродом, стражник с карманником, имперская толерантность, хуле. Наиболее частые темы беседы «Вчера мне повстречалась пара грязекрабов» или «Недавно видел [гоблинов](#)»... Блять, это где ж простой штатский горожанин мог увидеть гоблинов и уцелеть? На высоких уровнях же особенно веселят постоянные разговоры разбойников в даэдрике про чрезвычайно опасных и обнаглевших в корягу грязекрабов.
- По завершении беседы неписи должны расходиться. Если же естественные причины разойтись не позволяют — частенько разговор заводится по второму кругу «Привет-привет и так далее».
- Выудить полезную информацию из подслушанных разговоров таки можно — раз так пять или даже шесть. Если же подслушивание является частью квеста — нужный разговор начинается, если только спрятаться в определённом месте, и приходится по полчаса трещать кустами и пыхтеть, подбирая нужную точку. А о некоторых квестах можно действительно узнать только на улице или в кабаке. Правда, этим дело и ограничивается — услышал первую фразу — в журнале появилась заметка.
- В основном из-за того, что квестовые неписи тоже бесконтрольно шляются по городу, разработчиками и был введён тупой квестовый компас. Возможность поспрашивать у прохожих «где сейчас имярек»



Создание персонажа в Обливионе



Всё новое — это хорошо забытое старое.

Что было в Обливионе, теперь в Фоллауте<sup>[3]</sup>

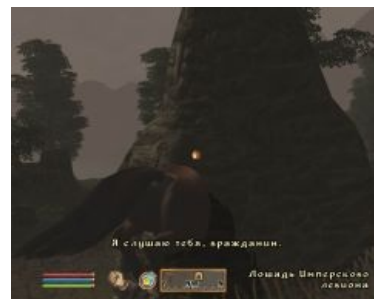
[TES4 - More Funny Oblivion Radiant AI Action!](#)  
Пример величия ИИ



Искусственный идиот

конечно же, есть, но и она доведена до маразма. Все NPC будут давать примерные координаты вроде «пойди посмотри в часовне», причём слово в слово и с одинаковой интонацией все поголовно — от графа до бомжа.

- Из-за глюков можно повстречать, например, фермера, сосредоточенно бьющего тяткой каменную мостовую. А еще бывает и **так**. Или даже **так**.
- Скрипты обычно срабатывают в момент входа в локацию — можно войдя в помещение увидеть, как 4-5 стражников абсолютно синхронно встают из-за стола и одинаковыми движениями идут к выходу. Куда веселее, если в расписании в этот момент «свободное время» и куча NPC столпилась в одной комнате — в момент входа параллельно начинаются три или больше разговоров, причём бывает и так, что разговоры одинаковые и озвучены одними и теми же актёрами, лютый рак мозга обеспечен сразу.
- Можно с подчинёнными плести тайные интриги против начальства, при этом само начальство стоит в двух шагах и смиренно листает книгу или обсуждает грязекрабов.
- Получив очередное задание выпилить некую злыдню, зачастую проще всего заманить оную в ближайшее населённое место — в особых случаях, даже к самому квестодателю. Там злыдню коллективно замочат и выдадут тебе награду за убийство, «не отходя от кассы».
- Бандиты и мародёры, якобы коротающие свои жалкие жизни в древних руинах, не имеют никакого представления об оных руинах устройстве. Расправиться с отрядом крутых бандюков проще всего заманив их на подъёмные-опускающиеся плиты-ловушки.
- Конечно же, никуда не делся принцип «случайно задел — умри»! **Нечаянно** влепив фаербол в NPC, ты мгновенно становишься смертельным врагом и его и всей его фракции (правда теперь можно стать в нёзу защитную стойку и попросить прощения) — но благодаря интерактивности это правило теперь распространяется на всех поголовно.
- Ну, и если тебя поймали с поличным менты — об этом мгновенно узнает вся стража во всех городах. Мобилы в Империи давно в обиходе, вот только простым людям их не выдают.
- Стражникам все равно, украл ли ГГ чашку (которая даже одной монеты не стоит), или устроил экстерминатус половине города. В обоих случаях за ГГ начинают охотиться все стражники Сиродиила, и в обоих случаях можно просто откупиться. Причем, если, проходя по лавке, случайно уронить что-либо и попытаться поставить это на место — все сразу кричат «Вор!», и смотрят на ГГ как на говно. Герой Кватча? Чемпион Сиродиила? Это ничего не значит по сравнению с глиняной чашкой, которую мы вежливо решили поднять с пола. Правовое государство, хуле.



(*спойлер*: На самом деле это стражник на коне, но это не меняет сути)



Наглядный пример величия ИИ. Коса добавлена плагом, что не меняет сути творящегося идиотизма

А разгадка одна — безблаг... ну, вы поняли. Честная декорация жизни (как, например, в *Fallout*'е или *BG*, да и том же *Morrowind*'е), заставляющая геймеров поднапрячь воображение, ещё долго будет намногого лучше кривой имитации. Dixi!

## Автолевелинг

Автолевелинг — это поблажка быдлокодерам; вместо того, чтоб тратить время на баланс локаций, они могут поплевать в потолок. В то же время ежу понятно, что бить крыс на высоких уровнях — занятие скучное и безблагодатное, поэтому автолевелинг был и в *Морровинде*, но там он был не так ярко выражен. Суть заключается в том, что уровень всего полезного для игрока окружения умножается на модификатор, которым служит текущий уровень персонажа. В тот момент, когда игрок пользует своим присутствием локацию — всё, из чего эта локация состоит, генерируется в зависимости от того, как игрок уже успел прокачать себя. Затрагиваются уровни монстров, лута (с них выпадающего), квестовых персонажей и прочих НПЦ, всё продаваемое в магазинах, награды за квесты... Другими словами, **Эйнштейн** был бы доволен миром Облывеана — он абсолютно относителен. Вот только беда: если твой уровень игрока всегда практически равен уровню окружения — это значит, что никакого уровня и нет, а тем более бессмысленны затраты сил на его повышение.



Городские **бомжи**, облучённые аурой крутости **80-уровневого** персонажа, мутируют, преобразуя внешний покров в подобие элитной брони

Кроме того такой кривой генерик-принцип порождает следующие геморроиды:

- У каждого вида моба есть свой диапазон уровней, при превышении которого он просто перестаёт встречаться. Как следствие, теряется возможность получения шкур, жира, ~~рогов~~, ~~копыт~~ и прочей херни, которая может быть востребована в квестах. Приходится носиться по торговым точкам и искать «где я, бля, видел эти долбаные уши осли???!». При этом самые жирные из монстрятника остаются и продолжают левелить вместе с ГГ. Точно так же



исчезают из игры некоторые вольнолежачие вещи<sup>[4]</sup>.

- Пока не достигнете такого-то уровня, не видать вам таких-то доспехов. А как достигнете — тогда и в магазинах появятся, и на разбойниках они будут, нескончаемые армии пещерных гопников-нищееёбов, разодетые в эбен и даэдрику — упоротая повседневность хайлельельного Сиродиила. Поэтому получить какой-нибудь Меч Истины на 2 уровня раньше, чем то предполагается и [показывать всем в сети, что что ты это сделал](#) не выйдет, а если и выйдет — характеристики меча будут такие, какие игра решит допустимым для игрока.
- Заначки по прихоти инду-кодеров гораздо реже затрагиваются алгоритмом и по этой причине их содержимое не автолевелится. Раскидав толпу разбойников и взломав надёжно запертый сундук, вы обнаружите там ржавую вилку и одну золотую монету, — гораздо меньше, чем то, что выпадет с самих разбойников, положивших живот на защиту ларца. Создаётся впечатление, что разбойники охраняют какие-то фамильные реликвии, а не сокровища. В диалогах же автолевеллинг не действует вообще за одним-двумя исключениями, в результате чего разбойники в даэдрике требуют у героя в даэдрике же целых сто монет.
- Опасность монстров на определенном левеле рассчитана на определенно прокачанного в боевых умения персонажа. Левел же начисляется в том числе и за разную фигню. В результате наивный игрок, прокачавший акробатику, взлом замков и риторику, внезапно понимает, что все его убивают буквально одним плевком. Особенно ярко в Обле этот эффект проявлялся где-то после левела 10 — 12-го. Помни — пока ты занимаешься фигнёй, драугр качается!

Суммарно все вышеперечисленное жутко убивает фан, но, к счастью, имеются способы повысить играбельность, компенсируя проблему задротством:

- Простейший вариант — в Обле есть бегунок уровня сложности. Повышает/понижает силу атаки и HP всех монстров. На максимуме — раз в десять. Понятно, что, если играть очень уж сложно, никто не запрещает подвинуть на пару делений влево, и наоборот.
- Плаги — спасение любого игрока. Есть плагин, попросту автолевелинг сносящий, но даже и без него он быстро сходит на нет. Дело даже не в благих намерениях авторов — обычно им попросту лень настраивать уровневость в очередном неестественно крутом подземелье с тысячами монстров и наградой в конце. Когда количество таких подземелий, домов, рощ и городов достигает критического уровня, уже никакой автолевелинг не помеха.
- Для особо упорных игроков автолевелинг вообще не представляет проблемы — существа прокачиваются до 25-го левела, артефакты — до 30-го. То есть, уровне на сороковом абсолютно любой герой, даже не замораживавшийся «правильной» прокачкой, будет в ключья рвать всех. Другая проблема — как до этого самого левела дожить.
- И наконец, ВНЕЗАПНО, уровень вообще можно не повышать! То есть играть, никогда не засыпая. При этом у игрока только навыки растут, а противники — остаются такими же дохляками. (спойлер: Ну а если ты все же случайно его повысил, то снизь обратно — [открывай консоль и смело вводи «player.setlevel 1»](#), без кавычек, и твой уровень — снова единица!)

## Прочее

- [FaceGen](#), который разработчики решили использовать для рандомной генерации лиц персонажей, выдаёт на одно более-менее приличное лицо 99 мордас фриков и пидоров. Правильные пацаны этого ужаса не видят, так как настраивают рожу %PCName вручную.
- Система прокачки в TES позволяет стать величайшим колдуном мира посредством метаний фаерболов в никуда. Бесездовцы, к четвертой части таки осознав идиотизм ситуации, усложнили правила — теперь заклинание должно поразить живую цель, так что задроту приходится кастовать фаерболы не в стенку, а, например, на самого себя<sup>[5]</sup>. Для обоснования подобной практики были добавлены истории про магов-мазохистов, которым так понравилось, что они постоянно хотят поаг. Не стоит даже упоминать о том, что, непрерывно кастуя всякую дешёвую хуиту, можно по-прежнему раскачивать до максимума школы, не связанные с причинением вреда.
- Местная система гильдий позволяет стать главой Гильдии Магов, не сколдовав ни единого паршивенького фаэрбола. Как результат — на месте архимага может оказаться архибюрократ. В Гильдии Бойцов и Гильдии Воров — аналогичная ситуация, можно стать главой первой просто сжигая всех фаэрболами и не доставая оружия, во второй же достаточно просто быстро бегать и тырить нужные предметы, благо пока ГГ копается в сундуках и взламывает замки, игра услужливо останавливает время.
- Возможность быть одновременно главой всех гильдий порождает маразматические ситуации. К примеру, квест Гильдии Воров, в котором нужно спиздить посох у Архимага, ничуть не меняется, если персонаж сам является Архимагом. Только, естественно, становится проще — у самого себя пиздить намного удобнее.
- Левитировать в Сиродииле нельзя. Разумеется, плагоделов этот запрет только распалил, но использовать подобные моды приходится с оглядкой, а всё из-за лени разработчиков, изготовивших имперские города в виде [отдельных свёрнутых пространств](#). Посему перелетев городскую стену — в любую сторону — вы окажетесь в [очень интересном месте](#), я гарантирую. Впрочем опять же, есть любительские моды, [хотя бы этот](#), исправляющие это недоразумение и создающие единое пространство, однако приходится расплачиваться повышенными требованиями игры.
- Зачаровывать барахло в чистом поле, не платя бабла, но рискуя потерять добытый непосильным трудом камушек больше нельзя — только в Гильдии, на лицензионном оборудовании и под

Алекс Думов - Там мне нравится  
Песенка фаната

присмотром специалистов.

- Зато, научившись гулять в Забвение, можно невозбранно тащить из него камни, превращающие любую ссаную тряпку в мегацист, а любой ножичек — в супервундервафлю. Причем эффект на камушке вешается весьма рандомный, достаточно сохраниться перед подбором камня<sup>[6]</sup> и **невозбранно** загружаться, пока не выпадет желаемый. В 99% случаев всё так и заканчивается **онанизмом** с Save-Load.
- Комбинируя зачарования, а то и обходясь одними артефактами, можно без особых трудностей набрать себе неразрушаемые шмотки, дающие мощную защиту. Соответственно, можно невозбранно **тырить баракло в присутствии владельцев** и класть три кучи на всех великих сиродиильских колдунов и рыцарей в одежде уличных попрошаек. Ложка дегтя — в одном из квестов аддона «Shivering Isles» нужно выпилить свою собственную копию — с таким убершмотом бой может длиться очень долго.
- Можно получить на 2 уровне Звезду Азуры («вечный» камень душ) и зачаровать меч на поглощение здоровья и захват душ. Дешевое заклинание дается аж в самом начале игры, посему останется только купить заклинание захвата душ и найти алтарь для зачарования предметов. Убил противника — перезарядил меч, убил — перезарядил и так далее. И на зелья тратиться не надо.
- После вступления в Гильдию Магов ГГ будет предложено создать личный посох мага с заказными эффектами. Все посохи — УГ, но один из них весьма доставляет. На 15+ уровне можно получить посох с десятисекундной парализацией, что облегчает процесс отправления на тот свет особо стойких противников в разы. Лежачих тоже бьют!
- Учитывая предыдущие пункты, ГГ в зачарованном комплекте бомжа на 100500 брони и с постоянным вампиризмом здоровья превращается в неубиваемую ходячую вундервафлю, парализующую все на своем пути. Сам Мехрун Дагон забился бы под диван и воплями совершил бы харакири, узнав что за эффекты дает все это тряпье.
- Уменьшение количества слотов на персе под шмот. В Обливионе наплечники (левый, правый) интегрировали в кирасу, чтобы дети не переутомлялись их поиском. Перчатки (левую, правую) объединили в одну неразделимую шмотку. И кстати ~~бюджетальтер~~ рубашку под кирасой чоткие сиродиильские пацаны и девчонки носить перестали (надо полагать — не гламурно)
- Наличие боевого стиля — «Дверной Дракон»: при переходе в другую локацию через дверь враг прыгает за вами, а после перехода вражина притормаживает на пару секунд и дает вам возможность безнаказано пнуть его пониже спины, развернуться и прыгнуть через ту же дверь в первоначальную локацию. Повторяются прыжки туда-сюда до издыхания врага, либо до излечения от задротства.
- Примитивный сюжет основного квеста, сводящийся к формуле «мальчиш-кибальчиш убивает мальчиша-плохиша». Никакой интриги, никаких альтернативных точек зрения! Остаётся разве что ностальгически взгрустнуть по поводу глубокой и неоднозначной сюжетной линии Морровинда, пусть и не имевший альтернативных концовок, но хотя бы позволявшей оценить ситуацию с самых разных точек зрения и даже посочувствовать Дагот Уру (**который просто радел за счастье своего народа**). В оправдание разработчиков, неосновные сюжеты зачастую весьма интересны и можно целиком посвятить себя их выполнению, исполняя основной квест между делом, не просыпаясь.
- Если сначала завершить основной квест, то стражники вас начинают сильно любить, и на мелкие нарушения правопорядка закрывают глаза. Но если к моменту завершения основного квеста являешься, например, главой гильдии магов — то... социальная ответственность, а как же еще!
- Прекрасная система рандомного выпадения вещей. Отлично работает с зачарованными экземплярами. Не сильно удивляйтесь, если обнаружите невъебенную двуручную булаву, поглощающую у врага навык торговли, либо не меньших размеров топор, высасывающий у противника скрытность. То ли ещё будет.
- Ещё более прекрасная, ниибически-эпическая система убеждения NPC — мы имеем некую мини-игру, заключающуюся в шёлканье по секторам круга, причём использовать обязательно все четыре сектора — то есть, мы последовательно рассказываем неписю анекдот, восхищаемся его, собеседника, красотой и без перехода угрожаем уебать на месте и так несколько раз подряд. Воистину, на разработчиков повлиял Шеогорат! А, ещё можно предложить некую сумму, определяемую уровнем и текущим расположением персонажа к вам. От денег в Сиродииле не отказываются! Никто и никогда! Даже от каких-то жалких 10 септимов! Впрочем, можно поставить мод для убеждения в стиле Морровинда (**пруф**).
- Алхимию превратили в развлечение для нубов. Теперь начинающему алхимику не удастся варить зелья наощупь, просто подбирая ингредиенты, так как встроенный прямо в аппаратуру фильтр жестко отрежет эффекты, доступные только **риальным поцсанам!** В подавляющем большинстве высокоуровневых зелий первым эффектом всё равно будет восстановление запаса сил. Это почти не мешает варке зелий с позитивным эффектом, зато запарывает на корню хорошую годную идею приготовления **ядов для смачивания лезвий и наконечников стрел**. Also, есть фанатский мод, правящий сие недоразумение **пруф**.
- Предельно короткие и тупые диалоги — другая крайность, в отличие от морровиндских потоков сознания. А что же вы хотели от сценария? **пруф** Но местами впечатляющая оригинальная озвучка — Лашанс и Шеогорат гарантируют!
- **Особо ярые противники** ищут недостатки даже в графике, так как в сравнении с той же 3-ей Готикой Обла не имеет глобальных теней. Тени отображаются лишь от монстров и неписей, вызывая тем самым когнитивный диссонанс и разрыв шаблона у лютых поклонников 3D. Придираются так же к



В Обливионе секса нет. Но есть в **модах**. No, seriously

противному оранжевому HDR, которое к тому же запрещает включать антиальязинг, к противным размытым текстурам без анизотропки и вообще всячески проявляют свой ФГМ.

- Возвращение старого быстрого перемещения по мини-карте (fast travel) и отсутствие платного транспорта. В Даггерфолле использование фаст-тревела объяснимо огромными размерами игрового мира. Зачем он нужен в этой мелкой (по сравнению с Daggerfall) пародии на провинцию Тамриэля? Да чтобы можно было быстрее выполнять все квесты и легче возвращаться в ранее труднодоступные места, для чего же еще?

Но при этом стоит отметить, что 90% вышеперечисленного, включая отстойный автолевелинг, систему убеждения, инвентарь и т. д. правится соответствующими модами. Так что школите пофиг, а остальные за пару дней на Нексусе получают относительно нормальную Облу, расширенную и настроенную по своему вкусу. Ну а те, у кого руки растут из нетрадиционных мест, вдобавок получают кучу багов из-за неправильной установки модов, но это уже другая история.

## См. также

- [Даггерфолл](#)
- [Морровинд](#)
- [Скайрим](#)

## Ссылки

- [Скачать бесплатно без смс](#)
- [Скачать MoggOblivion](#)
- [Nexus по Облomu](#)
- [TES4 Для нубов \(англ\)](#)
- [Фансайт по TES](#)
- [Ещё один довольно крупный русскоязычный фансайт.](#)
- [Руководство для мага-ногебатора](#)
- [Лопата](#)

## Примечания

1. ↑ Осторожно: в Обле, в отличие от [Морры](#), оставленные в таком доме вещи могут самовольно исчезать.
2. ↑ Перебрались к нему от другой богини, Ноктюрналь, которой прислуживали в Бэтлспайре, по причине [экстерминатуса](#), устроенного её плану Мехрунесом
3. ↑ [На самом деле](#), сия табличка — часть плагина «[Магия Мидаса](#)», появившаяся в оном уже после выхода F3. Русскую версию можно скачать [тута](#)
4. ↑ Что, впрочем, не мешает найти даэдрическую булаву при осаде Кватча будучи персом 2-3 уровня (баг?). Соль шутки в том, что эта булава по своим статам ну ни чем, кроме веса, не отличается от железной булавы.
5. ↑ Это, впрочем, не мешает магам-неписям тренироваться, упорно долбая заклинаниями деревянные макеты (то же самое относится и к воякам).
6. ↑ За счёт неудачной технологии отрисовки красивых камней в момент вытаскивания, можно вполне легально (sic!) вытащить до трёх камней за раз из одних ворот. Вероятность найти нужный значительно вырастает. Я гарантирую это! Впрочем, нужно быть морально готовым к тому, что помимо камня на 30% хамелеона выпадут два камня в духе «сопротивление болезням» и «свет на себя»



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa Ru Gothic Granada Espada Grand Theft Auto



Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall  
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic  
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion  
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers  
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом  
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города  
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби  
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Обратни Орки Пейсатель  
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада  
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт  
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези  
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня  
Это очень сильное колдунство

[w:The Elder Scrolls IV: Oblivion en:w:The Elder Scrolls IV: Oblivion ae:Elder Scrolls IV: Oblivion](#)