

Skyrim — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!11



Обсуждение этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, **а то и поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.

Внимание! Спойлеры!



В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Skyrim** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на **любую другую страницу**.

К вашему сведению!



В этой статье мы описываем суть™ «Скайрима», а не собираем задротские подробности о геймплее\персонажах\графике\etc. Ваше мнение о том, как ололо весело воровать\убивать, красть стрелы у стражников, пить кровь вампиром или ебаться вервольфом **никому не интересно**, поэтому все правки с упоминанием персонажей, скиллов, квестов, тонкостей игровой механики и прочих внутриигровых мелких деталей будут откачены, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномета, **for great justice!**

«**Душа, душа на каждом шагу**, а в локации с заброшенной двумерской обсерваторией ее концентрация и вовсе зашкаливает. »

— Из рецензии на *PG*

«Короче он достал, я на него обиделась. Сижу я перед телевизором, ем последний, законный, **МОЙ** кусок **торта**, подходит он и надевает мне на голову ведро. Пока я распинаюсь что за игры и хорош ребячится, он крадет тарелку и уходит! Он нормальный вообще? »

—  414616

The Elder Scrolls V: Skyrim — наполненная пафосом чуть менее, чем полностью **РПГ** от «Беседки» в мире древних свитков, в очередной раз предлагающая бывшему рабу/заключенному/смертнику **дорваться до славы** в качестве **избранного** (который в этой части зовется Довакином) в отдельно взятом регионе Тамриэля. В игре есть **таджики** и **каджитские**, а также **имперские** и **повстанческие корованы**; шпионы и **партизаны-норды**, старые форты в горах, злодей, охрана императора и даже **Сам**; блэкджека и шлюх, к сожалению, нет. Игра вышла в атсральную заборостроительную дату 11.11.11.

Будучи аж пятой частью серии, игра обречена на разбор по косточкам — геймеры со стажем будут не столько играть, сколько сравнивать игру со всеми предшественниками — от Арены до Обливы.

Скайрим: Начало

Игра начинается с того, что вы обнаруживаете себя едущим в **имперской повозке** в компании норд-мятежника в поношенных доспехах, конокрада-оборванца и лидера местных повстанцев с **крепко завязанным ртом**. Вас привозят в имперский форт, дабы, выяснив расу, внешний вид и имя, незамедлительно укоротить на голову. Да, просто так — без суда, без следствия (формально — за незаконное пересечение границы, на самом деле —

оказались **не в том месте, не в то время**, и вас загребли за компанию с повстанцами) — и вот вы лежите на плахе, любуясь снизу на палача, который уже высоко-высоко заносит свой острый топор (**да, смерть!**). По правде говоря, на этом игра могла бы и завершиться, но, по традиции, случается что-то непредвиденное — **ВНЕЗАПНО** на форт налетает дракон, и всё заверте...

Вашему герою под шумок предстоит выбраться из форта, разжившись попутно кое-какими ценными вещичками и полезным жизненным опытом на пути к славе, драконорожденности и лулзам. Лулзы будут, но чуть позже.

Расовый вопрос



Весь Скайрим как на ладони

NB

За период с момента окончания истории, рассказанной в «Обливионе», и до «Скайрима» прошло 200+ лет, за которые произошло множество событий, сильно изменивших привычную картину мира. Любому не ЮВА-геймеру будет интересно знать историю четвёртой эры, что же произошло за это время, чтобы не ощущать потрескивание шаблона во время игры. Например, тут: [Fourth Era](#).

«Довакин, значит... Дитя дракона... И кто у тебя был драконом — папа или мама? »

— Имперец Хадвар троллит ГГ

Беседка не отступила от традиций — играть можно представителем любой игровой расы. Оказывается, драконорождённым может стать каждый. Возможно, это **Ты** Довакин, просто ещё не знаешь об этом. Родиться с душой дракона может не только высокоарийский норд, но и, например, **орк**, **ящер** или котэ (читавшие книгу «Таинственный Акавир», где имеется упоминание о правителе Тигро-Драконе, одобрительно кивают).

Вопреки культивируемой Империей толерантности, в национальном вопросе Скайрим сильно смахивает на **Морровинд** с той лишь разницей, что высокомерных данмеров, презиравших все другие нации как неполноценные, заменили **грубые простые норды**. А причин для всеобщей ненависти предостаточно. Например, фалмеры ака **снежные эльфы** когда-то чуть не уничтожили людей в Тамриэле, но фортуна им в конце концов изменила. Уцелевших фалмеров загнали в радиоактивные замороженные подземелья к другим эльфам, **технофашистам**-двимерам, где фалмеры мутировали (опять-таки из-за воздействия на них двимеров) и к моменту событий игры превратились в некое подобие слепых гоблинов с культурой на уровне первобытного племени. Потомки первых людей Тамриэля, норды, до сих пор хранят неприязнь ко всем **мерам** как расе. После фактического выпиливания фалмеров норды регулярно устраивали срачи с кимерами и двимерами, желая получить их плодородные земли, **ежот и женщин**. Однако противникам нордов при этом было совершенно не влом устраивать срачи ещё и между собой, что в итоге вылилось в битву под Красной Горой. По её итогам досталось всем: кимеры получили проклятие на весь свой народ (превратившись, собственно, в расу данмеров) и лишились Неревара (своего великого вождя и национального героя), а двимеры так и вовсе исчезли всей расой неизвестно куда — вероятнее всего, из-за того, что верховный двимерский жрец что-то намутил с древним артефактом, лежащим в недрах того самого вулкана Красная Гора, пытаясь **получить себе его мощь и силу**. Много лет спустя Красная Гора ещё и взорвалась (событие, подробно описываемое в официальной™ книжке), после чего данмеры принялись массово уезжать прочь со ставшего совсем уж неудобным Вварденфелла. В Скайриме, конечно же, были им **очень рады**...



Правильный ответ на расовый вопрос

Доброты и толерантности к эльфийскому роду нордам также добавляет **Альдмерский Доминион** на юге, который запилили альтмеры, они же высокие эльфы, после (и благодаря) **кризиса Обливиона**, позже затащив в его состав и аполитично-похуистичных в прежние времена лесных эльфов-босмеров из Валенвуда. Всё это косвенно сигнализирует о том, что затея Умбакано с **коронай и статуями** всё-таки **выгорела**. Доминион сыграл вничью в немаленькой войне, названной впоследствии «Великой войной», но эльфы оказались более упорными дипломатами, а имперцы — более дальнзоркими (именно дальнзоркими, ибо на ближайшее будущее их провидения не хватило), и Доминион потребовал от императора запрета культа уроженца Скайрима, **богочеловека** Талоса (основателя империи, крикуна ту`умов ртом и просто хорошего человека, вставшего после смерти рядом с восемью богами на равных), а имперцы согласились, дабы «тайно» готовиться к реваншу за просранные полимеры. Во многом благодаря этому предательству имперцы стали некоторым нордам даже более **ненавистны**, чем мерзкие эльфы, вследствие чего среди нордов и возникла движуха за отделение их «нэньки». На фоне всё возрастающего недовольства и бардака несколько имперских легионов погоды не делают, теперь всё решают местные ярлы, и от них зависит, как долго ещё жертвы довакинского меча будут кричать «Скайрим для нордов!»

Что до каджитов — кошки в шубах водят корованы или же грабят оные на большой дороге. При этом ещё постоянно жалуются на холод и на непонятную белую хрень, что сыплется с неба. В города каджитов стараются не пускать, **несправедливо** считая их **жуликами, ворами** и наркоманами. Аргонианский вопрос в провинции окончательно решён самой её суровой природой — повстречать ящера очень сложно, ибо хладнокровие вводит в анабиоз очень многих (а немногие становятся батраками в доках). Большая часть орков **живет отдаленно от других в своих крепостях**, остальные в основном встречаются среди бандитов.

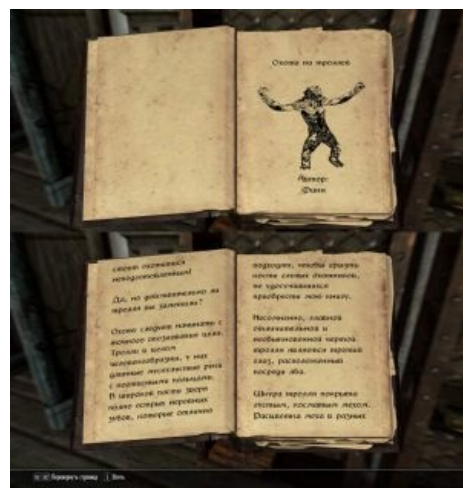
И что же есть в Скайрime?

Помимо, собственно, драконов и упомянутых **корованов**, в игре ещё можно повстречать:



Типичный NPC

- **вампиров**;
- охотников на вампиров;
- вервольфов;
- охотников на вервольфов;
- великанов и их домашних мамонтов;
- хорошо знакомую по Морровинду **двимерскую** нечисть — механо-пауков, **сферических** военюв и **боевых человекоподобных роботов**;
- **некрмантов**, причём некро-заклятия теперь общедоступны и никого не смущают;
- **драугров** (неупокоенных древних нордов), охраняющих сокровища в своих гробницах, стены с ту'умами и путь в Совнгард. Причем половина из них подвержена автолевелингу, дабы жизнь высоколелевельного Довакина не казалась нордским медом;
- кутил и прочих охотников;
- личеподобных драконьих жрецов в масках, являющихся мини-боссами;
- ведьм;
- любителей различных дуэлей и потасовок, победитель с 50% окажется враждебен ГГ, **ибо должен остаться только один**;
- **даэдра**, которые всегда появляются ВНЕЗАПНО и **чего-то** навязчиво хотят. Можно выполнять квесты пятнадцати принцев даэдра;
- охотников на даэдра (попробуйте подойти к ним, поздороваться, а потом надеть даэдрический шлем);
- курочек, кроликов и прочих горных козлов с оленями;
- волков, медведей, пауков и прочую плотоядную дичь;
- **троллей** и, в отличие от тушканчиков из четвёртой части, ЭТИ — реально страшны и **КРАЙНЕ** опасны;
- снежных эльфов (фалмеров), больше похожих на гоблинов из старых частей (последствия слишком долгой жизни в пещерах и подземельях и геноцида со стороны двимеров);
- **безымянных бандитов и разбойников**;
- **бардов**, всегда готовых за ваши деньги спеть весьма доставляющую хуиту;
- детей — не было, и вот те на! Дети, почему-то, есть только у людей — эльфят и котят нам не показывают, и яйца рептилоидов тоже. Более того, **из этических соображений** их сделали бессмертными (исправляется модом), следовательно, любой скайримский сопляк, теоретически, способен **убить дракона голыми руками**;
- **стражников**, которые видят вас насквозь и даже знают, что или кого вы ели на завтрак, но очень редко реагируют на воровство стрел из колчанов своих сослуживцев прямо у них на глазах;
- **курьеров**, они найдут тебя, где бы ты ни прятался, и вручат повестку в **имперский легион**;
- **боевых подруг** в **бронелифчиках**;
- **луркеров** (в дополнении Dragonborn).



Охота на троллей

Доставляющие персоналии

«Я безумный бог. То есть бог безумия, на деле. Это мой родовой титул. Передается от меня ко мне каждую тысячу лет. »

— Шеогорат

Шеогорат forever

Ну как же можно обойтись без бородатого даэдрота. Нам предоставится возможность пообщаться с Шеогоратом в мозгу мёртвого безумного императора Пелагия Септима III и уйти со встречи с Ваббаджеком. Причем это не тот Шеогорат, которого мы все помним по предыдущим сериям TES, а, вроде как, главный герой Облы. Такая вот [рекурсия](#).

Poets of the Fall - Daze
(Official Video w/ Lyrics)
Дядюшка Шео во плоти

Собственно, тут холивар: Нынешний Шео — это ГГ из Облы или наш старый друг Джигги?

Вероятнее всего, нынешний Шео — наша столичная инкарнация, поскольку истинный Шеогорат стал Джиггалагом и освободился, передав свою сущность Чемпиону Сиродила, сказав напоследок: «Смертный? Бог? Время покажет. Возможно, ты дорастёшь до своего положения». Судя по всему, он также выполнил свое обещание ослепить Чемпиона Сиродила, поскольку глаза у нового Шеогората явно слепые:

Wondering why I let him/her go, don't you? I can see it in your face... mostly in your eyes. I may take those from you when all of this is over.

Кроме сего, из книг и диалогов в «Скайриме» становится известно, что вскоре после окончания Обливионского Кризиса Гильдия Магов развалилась, Гильдия Воров более не совершала никаких крупных и громких краж, а Темное Братство осталось без Слышашего и практически пришло в упадок. Сама же Империя мало того, что осталась без Императора, так еще и осталась беззащитной перед Альдмерским Доминионом. Всё это и могло стать последствием превращения Чемпиона Сиродила в даэдрического принца. Хотя не исключён и такой вариант, что Шеогорат попросту бессовестно надул Чемпиона Сиродила, свалил на него свои обязанности и ушёл в отпуск на 200 лет. Или свёл его с ума, наблюдая за тем, как тот остаток жизни мнит себя даэдрическим принцем. В пользу этих версий, кстати, говорит то, что Довакин Джиггалага не встречает, хотя Джиггалаг встречался в книгах ещё, как минимум, с Даггера, но при этом, wait [OH SHI--](#).

М'Айк Лжец returned

И всё такой же ЛЖЕЦ. И девственник. Но не тролль, тролли здесь свои и намного круче... Впрочем, утверждает, что его отца звали М'Айк и его деда, и деда его деда. Так что, по сути, у каждой части есть свой М'Айк. Его узнать очень легко — это единственный каджит, одетый в робу жреца богов. В отличие от «Облы», в «Скайриме» он не бегаёт, а идет совершенно спокойно, а если и бегаёт, то только подальше от опасностей.

Цицерон detected

Двинутый крышей ассасин Темного Братства, мастер художественной «джиги-дрыги» ногами и хранитель мумии Матери Ночи, чьи бранные останки нехило доставляют сами по себе, особенно когда герой вынужден делить с ней один гроб. По части доставленных лулзов он здесь превзошел самого дядю Шео, ибо в [оригинальной английской озвучке с характерной ебанутостью](#) обстёбывает чуть ли не каждый игровой момент.

Люсьен Лашанс revenge

Обаятельный ассасин времён Обливионского Кризиса, появляется в качестве призрака, которого можно получить при прохождении линии Тёмного Братства. Время от времени радует нас комментариями и отсылками к четвёртой части, чего стоит только «Ты знаешь, этому убежищу не помешало бы старое доброе [очищение...](#)» или для альтернативно одаренных «Я... Я Люсьен Лашанс».

Кроме того, само по себе Тёмное Братство содержит зашкаливающее количество пасхалок по части персонажей фильмов и игр.

[\[править\]](#)

Преимущества и недостатки в сравнении с предыдущими частями

Пятиминутка печали, или что у нас отобрали

«М'Айк реалист. Ему нет нужды в мистицизме.»

— М'Айк Лжец

- Увы, в наше время игры создаются для того, чтобы юзер поиграл десяток часов, нажав от счастья в штаны и бешено фая, после чего удалил игру нахуй. Разработка такой игры, как стандартный TES — это годы работы и миллионы капусты... Маркетинг, господа: Беседа, как издатель, заинтересована в том, чтобы вы играли в Скайрим максимум пару месяцев, после чего покупали [новые продукты издателя](#). Если на прохождение линейки квестов гильдий (любых) в б-гомерзкой Обле тратилось 2 дня минимум, здесь все проходит за несколько часов. Фракция коллегии бардов, к примеру, содержит всего четыре квеста, один из которых вступительный, а три остальных сначала были наглухо багнутыми и без консоли не сдавались, и представляющие собой типичные "сходи туда, принеси то".
- Инцест с консолью явно не пошёл игре на пользу. Дизайну меню и карты позавидует [С. Т. А. Л. К. Е. Р.](#) Поскольку и меню, и карта весьма консолеподобны, а меню квестов ничуть не похоже на уютные и объёмные (по информации) дневники Нереварина/Чемпиона Сиродила в прошлых играх серии. Непонятно, каким боком к серии TES имеет отношение местный аналог объёмной гугл-карты с GPS-метками на ней. Квестовый дневник сокращён до короткой, часто ничего не значащей фразы, так что без стрелочки выполнение квестов невозможно теперь в принципе. Срочные задания выполнять можно когда угодно, как и в Обливионе.
- Серия старательно держит марку, сохраняя физику, анимацию и интерактивность окружения на уровне чуть выше, чем никаком. По ходу игры мы будем встречать множество режущих глаз вещей, например, тупящих в скалу драконов, бьющихся в конвульсиях уже после смерти, застрявших в лестницах и ландшафте NPC, убиенных в дверях и [пилораме](#), летающих мамонтов, волков и саблезубов, степенно возносящиеся в небеса предметы, а случайно встреченный вами в лесу великан может одним пинком отправить вас в стратосферу.
- Для игры с таким огромным количеством боевого времяпрепровождения (при почти полном отсутствии боевой системы), дико печалит число разновидностей врагов и декораций. По сути, за редким исключением, выбор у вас небольшой — идти в курганы крошить нежить, лезть в двумерские города и валить фалмеров с центурионами, или гулять по земле, истребляя местное население.
- Интерфейс нерационально огромен, оснащён модными современными пиктограммами. При этом большинство надписей, появляющихся в левом верхнем углу, без бутылки и лупы не разберешь (правится модом), а [ебля](#) с окном купли/продажи запомнится надолго.
- Вообще, играть, не ставя модов-фиксов, сомнительное удовольствие (летающие по комнате при открытии двери, предметы, двойной курсор при сворачивании игры, спутники, намертво застрявшие в узком проходе, и т. д.).
- Выпилили сложившуюся с Redguard космологическую систему, заменив её камнями-хранителями. А оставшиеся созвездия внезапно стали туманностями. Характеристики порезали, следуя моде [на упрощение](#), оставив лишь ману, здоровье да усталость.
- Беспощадная дрочка конкретных навыков во имя максимального прироста характеристик перешла на другой уровень и стала совсем уж дрочкой. Для максимального урона или брони (остальное уже и не важно, да и не замечено этого остального) нужно долго и упорно штудировать кучу навыков до 100 и вкладывать в них очки этих самых навыков получаемых за каждый уровень аж по одному. Сами характеристики пошли под нож, вместо них остались лишь растущие полоски здоровья, магии и выносливости.
- Магия также урезана — суровые норды магию не уважают, по их мнению [колдуют одни эльфы, которые поголовно являются гламурными пидорами](#). Выпилили возможность создать свое уникальное заклинание из имеющихся. Многие интересные заклинания пошли под нож. И варить зелье на переносном оборудовании больше нельзя. Для этого теперь придется топтать в ближайший данж/город и искать там особый сорт гламурного столика [с намертво прибитыми](#) к нему инструментами. Впрочем, некоторые [ушлые маги](#) таки умудряются их отколупывать.
- Продолжена традиция уменьшения количества составных частей доспеха: объединили кирасу и поножи. Также одновременно можно надеть всего одно колечко (исправляется модом, позволяющим напяливать неограниченное количество колец), да ещё амулет. Таким образом, напялить можно не более шести зачарованных предметов, не считая щита и оружия.
- Упрощена до диалогов мини-игра в «убеждение» — похвали, напугай, посмеши, хвастай — смыть, повторить. Репутация и отношение NPC к Довакину остались, но в численном виде не отображаются и понять их можно только через поступки и реплики неписей. Более того, даже если вы спасли непися от лютой гибели и он уже клянётся назвать в честь вас своего первенца, это не помешает ему минуту спустя обматерить вас с ног до головы, вызвать стражу и кинуться на вас с ножом, если вы оказались в его доме (как вариант сдали ему квест) после захода солнца.
- В Морровинде бессмертных неписей не было, в Обливионе их было меньше десяти, в Скайрime их больше ста, причём зачастую их [бессмертность](#) ничем не обоснована.
- Для объёма игры в ней слишком мало моделей лута. По сути, играя один вечер, вы можете примерить все возможные доспехи в игре и все модели оружия.
- Большинство квестов реализовано без учёта игровых возможностей. Например, совершенно случайно можно в запортом сундуке найти вместо потрясных шмоток дневник местного квестового маньяка с его личной подписью, но игра на это никак не отреагирует — квест не начнётся, не закончится и даже не обновится, если взят. В отличие от предыдущих игр серии, некоторые предметы, которые

[Skyrim Timelapse By Digitalfoundry](#)
Фап-тайм

[Brynjolf vs Blood Dragon](#)
Суровые рифтенские мужики

нужно найти в ходе квеста, не имеют конкретного места, а располагаются рандомно. Из-за этого может случиться курьёз: вам нужно найти предмет в пещере, дверь в нужную комнату закрыта, а открыть ее можно только пройдя другой квест, который ещё чёрт знает где нужно взять.

- Драконов мочить легче, чем великанов (можно и **голыми руками** при правильной раскачке). От них меньше вреда, чем от скальных наездников в Морровинде. И сослаться на убер-драконоборческие способности Довакина не получается, когда на ваших глазах низкоуровневого дракона выносят четвёрка котов-корованщиков или троица стражников, или пара магов-некромантов, или лошадь. Наблюдать это как-то даже обидно... Конечно, это можно исправить модом *Deadly Dragons Hard*, но мало кто хочет целых 20 минут убивать одного дракона, убившего всех стражников и неписей в округе. Впрочем, убийство хайлельвельного дракона соло может доставить проблемы.
- Подземелья стали довольно примитивными: каждое из них представляет собой длинную изогнутую кишку (заблудиться в них невозможно, так как **есть только 2 пути** — вперед и назад) с непременной секретной кнопкой в конце, открывающей дверь к самому началу данжона.
- **Маленькие города**, куда не ездят извозчики, сделаны по принципу — три дома, в которых живёт **четыре калеки**. Исходя из математики можно прийти к выводу, что в городах живёт примерно 10% населения Скайрима, остальные 90% — это разбойники, некроманты, вампиры и Изгои, которых нужно без вариантов крошить в капусту всё время игры. Странный из Довакина герой получается — чувак устроил геноцид населению и поубивал людей в 500 раз больше чем пресловутые драконы.
- *Radiant AI* — игра в 90% случаев не распознаёт личность героя, зато каждый стражник — знаток его навыков. Все варианты ответа на вопрос в диалоге приводят к одному результату. 97% гуманоидного населения — это не полноценные NPC, а банальные **мобы**, при взаимодействии кидające рандомную фразу. Например, когда ГГ убивают, убийца произносит не радостную речь в связи с его гибелью, а лекцию на тему того, что очень не культурно разбрасывать везде свои вещи. *Radiant* — система появления квестов — зачастую приводит к тому, что ни один из трёх рандомных квестов может не появиться.
- Вернули **Баггерфольную** систему побочного квестообразования — всю игру вы будете находить на трупах приключенцев квестовые записки подобного содержания: «BLANK почти у меня в руках, он находится BLANK, но его охраняет BLANK». Всё бы ничего, но эти квесты лишены автолевела, в результате чего к середине игры у вас в журнале скапливается хуева туча побочных квестов на получение абсолютно ненужной низкоуровневой хуеты.
- Боевая система... Как бы вы ни пыжились и не прокачивались, вся боевая система в игре сводится к тому, что можно или ёбнуть или... сильно ёбнуть, и ни с каким уровнем никаких новых движений и приёмов не прибавится. Всё новаторство этой говносистемы сводится к выбору того, какой рукой Довакин будет держать бумагу для вытирания задницы, а какой — дверь общественного сральника, в который уже ломится очередь желающих. Внезапный разрыв шаблона — чтобы добиться внятного эффекта от магии, желательно кастовать с двух рук. А для этого надо убрать оружие, прямо как в стареньком Морре. А ещё есть анимации добиваний и, внимание, — **комбо**-удары. Анимация добиваний, безусловно, неестественный плюс, но после пятисотого насаживания врага на меч это однообразие вусмерть заёбывает.
- Компаньоны-наёмники, которые в Морнхолде слыли жуткими скрягами и считали каждую копейку у себя в инвентаре, теперь готовы умереть за 500 монет, выплаченных им единоразово. Кроме наёмников, любого NPC, которому Довакин оказал мелкую услугу, можно попросить о помощи — и отправить его отвлекать на себя драконов или разминировать своим телом ловушки в подземельях.
- Умереть весьма сложно. Бутылочки здоровья/маны/выносливости, включая имбовые «идеальные», можно опустошать сотнями прямо в разгар боя в режиме паузы. Плюс их навалом в данжах, повсюду продаются и стоят не так чтобы очень дорого.
- Лютый пиздец, а не камера от третьего лица. Разрабы ясно дали понять, что камера от третьего лица сделана just for lulz. Додельвать ее никто не собирался. Большую часть времени игрок смотрит на спину персонажа, пока тот потеет, размахивая мечом в попытках попасть по очередному драугру. В *Dark Souls* или *Gothic 2* вы прекрасно можете вращать камерой, пиздить главного босса и делать прочисленные скриншоты одновременно, но в Скайриме вам нужно постоянно прицеливаться, даже от третьего лица, что делает простое попадание по врагу мучительным делом на уровне вскрывания замков.
- Создатели снова запилили систему экономики. Скайрим — настолько богатая страна, что большая часть домашнего лута явно ничего не стоит. Баракло обретает ценность лишь при прокачке навыка «Красноречие» до 60 уровня из 100 и вьёбывании в способность «торговец» минимум трёх драгоценных очков перков. Взгрустните, любители Морры, когда вы собирали по ящикам всякую хрень, дабы нагрести чуток бабла для очередной поездки.
- В отличие от Морры и по подобию Облы полностью выпилена система «Вау! Я на первом левеле такую шнягу нашел!» Если в Морре на первом левеле иногда удавалось найти очень годные вещицы, а при должном умении обзавестись хтоническим артефактом, то в Скайриме подобный номер не канает. Впрочем, это не значит, что уникальных чудо-артефактов совсем не осталось (а это почти все драконьи маски, отдельные амулеты и посохи, редкие уникальные костюмы и оружие): просто они крайне редки, и чтобы их достать, нужно попотеть. Стоит также отметить, что добрая половина артефактов тоже имеет автолевел (в зависимости от уровня довакина на момент получения или первого входа в локацию с ним, и взятый на 10 уровне чудо-меч (или чудо-доспех), будет на пару порядков хуже взятого на 40. Что, по мере роста левела гг (и НПС) сделает его практически бесполезным хламом.

Пятиминутка любви и обожания

«Вот шпилишь в Скайрим со всеми примочками и не понимаешь, как бы выглядел с твоей стороны персонаж со всеми его примочками: даэдрическая броня, снайпер замедление 25%, кольцо Намиры на людоедство, прокачанные боевые крики и случайная рубка голов...

А выглядело бы это примерно так.

На ничего не подозревающих часовых налетает ГГ в совершенно охувшем доспехе, тремя стрелами резко валит первых трех чуваков, отрубает голову четвертому, харкает на пятого и шестого огнем из рта, после чего для поправки здоровья начинает жрать ближайший труп. Выжившие в панике разбегаются, но их настигают призванные демоны.

»

— Анонимус

- Сюжет (*спойлер*: в игре есть!) Гораздо больше квестов, чем в Обливионе (но меньше, чем в Морровинде), в которых не просто потребуется убить плохиша — придётся принять решение «против кого дружим». Время добрых Нереваринов закончилось. Пришло время [практичных](#) Довакинов. По ходу игры спаситель человечества запросто может стать ахтунгом, маниакальным клептоманом, некромантом, [королём](#), [шутом](#), архимагом, браконьером, убийцей, каннибалом и наёмником без принципов. Одновременно. А вот совместить в себе [кожистые крылья и пушистый хвост](#) — ни-ни.
- Квесты даэдрических принцев, несомненно, порадуют битардов и социопатов — и вызовут разрыв шаблона у всех остальных: ради вождельных даэдрических артефактов Довакину придётся жрать мертвечину, предавать доверившихся, убивать беззащитных, подставлять и глумиться над святынями. Возможно даже, что в него вселится, например, Молаг Бал, и он сам станет злодеем.
- Атмосфера игры: полярные сияния, искусно проработанные интерьеры, подземелья, пейзажи... Путешествовать можно фасттревелом, однако пешком лучше. То и дело попадаются различные [интересные личности](#), атмосферные останки разбитых корованов, сожженные драконами дома и так далее. Особенно доставляет брутальная неяркость графики, по настроению сопоставимая с Морровиндом.
- Относительно музыки — новые музыкальные темы воспринимаются так, словно знакомы уже не один годок. Особенно приятно возвращение нескольких музыкальных треков из Морровинда. [Джереми Соул](#), ёпта.
- Игра создана на всё том же Gamebryo, которому в очередной раз сделали пару подтяжек и зачем-то поменяли название. Теперь это Creation Engine. Конечно, если у вас в меру старенький комп, вы будете играть в улучшенную Облу — однако же живые горные реки, кручение снежных вихрей, сильно шейдерная магия и прочая, и прочая не будут устраивать из игры слайд-шоу. Движок игры гораздо лучше обливионского в плане производительности.
- Генерация персонажа в сравнении с Морровиндом улучшена, хотя подробный морфинг, реализованный в Обливионе, практически купирован. С одной стороны хорошо — не нужно долго и нудно настраивать длину носа, разрез глаз и ширину рта, чтобы персонаж не выглядел как [неведомая ёбаная херня](#). Для ленивых — есть готовые варианты, весьма симпатичные. Кроме того, можно украсить фэйс шрамами и боевой раскраской. А можно [обмазать](#) персонажа грязью. Функционал расширяется модами: достаточно поставить, например, вот [это](#), и вы можете делать с фэйсом вашего ГГ то, что в Обливионе и не снилось. Вкупе с этим появляется нормальный интерфейс генератора, возможность добавить татуировки на тело и перманентную эмоцию на рожу, и даже поиграться с полигонами.
- Автолевелинг мира в целом намного улучшен; в игре есть монстры, которые растут в уровне по мере

[Skyrim: Искусственный Идиот vs. Двимерская Ловушка](#)
[Искусственные идиоты как компаньоны](#)
[Oh Lydia... - Skyrim \(Original\)](#)
[Компаньоны на отдыхе \[ИГРОВЫЕ НОВОСТИ\]](#)
[GamaNews 08.05.15 - \[Godzilla, PayDay 2: Crimewave Edition, Dota 2\]](#)
Ну, ёпт

прокачки игрока, а есть те, кто всегда одного уровня. Таким образом, есть возможность вернуться и вломить пиздюлей обидчикам, которые имели вас на первых уровнях. А могут и **выпилить**.

- Система магии основательно перепилена. **Огонь теперь поджигает**, холод — замедляет, а электричество — съедает ману противника. Наличествуют заклятия струйного и радиального действия, а также устраивающие огненные стены, бури с громом и молниями и ковровые бомбардировки. Появились руны — заклинания, которые можно вешать на пол аки мины. Впрочем без отличного шматка говна не обошлось. Урон боевой магии намертво вшит в само заклинание, и хоть что делай — практически не меняется. На повреждения влияют только полтора перка в магическом дереве и полтора артефакта за всю игру уровня масок драконьих жрецов, не меньше. В итоге на высокой сложности сильно пожирневших врагов магией не то, что убить, а и поцарапать проблемно.
- Есть возможность сочетаться браком. В том числе и с **представителем своего пола**. А вот **зоофилы** могут не рассчитывать найти вторую половинку из **семейства кошачьих**, к коим относятся каджиты, ведь православный норд скорее женится на брате, чем на домашнем любимце. Всё же реализовать свои звероебские наклонности можно, но лишь благодаря немногочисленным бесправным ящерикам. Алсо, ничто не мешает создать зверо-персонажа и таки сочетаться браком с человеком. Расовые нордки просто обожают **няшных котиков**.
- Внутриигровая литература всё так же доставляет. Помимо каноничных «Биографии Барензии», «Книги Даэдра», «Краткой истории Империи», «Ваббаджека» и винрарной «Похотливой аргонианской девы» добавилось ещё **over 9000** нового чтива. Большая часть — о Скайрime и гордом народе нордов. Кроме того, есть что вспомнить «обливионщикам» при прочтении «Кризиса Обливиона». Имеется также и прон. Экземпляр можно найти в поместье «Златоцвет», например.
- В дань реалистичности изменена алхимия: выяснить, поднимает ли выносливость протухший палец ноги великана или оторванное ухо фалмера, можно лишь **опытным путём**. А сварив младенцев с капустой, картошкой и солью, получишь таки **суп**, а не магическое зелье.
- Рандом, полно его. Бегаая по одному и тому же месту, можно наткнуться на одно из множеств случайных событий. Например, можно встретить местного **Черного властелина** и быть им анально изнасилованным, что придает остроты и драмы игре. Есть побочные и генерируемые квесты, которые теоретически могут растянуть бытие ассасином, вором, драконоборцем и т. д. до бесконечности.
- Меньше багов по сравнению с **прошлыми творениями**. Исправлено патчем 1.2, который убирает то малое число багов, что были, и добавляет кучу новых (частично исправлены патчем 1.3 (частично исправлен патчем 1.4 (который частично исправлен патчем 1.5))).
- Как говорилось выше, **при вежливом обращении гг с противниками** можно услышать от супостатов фразу: «Скайрим для нордов!»

<https://www.youtube.com/watch?v=oJ275690UdA>

Скромные возможности прокачанного воровства

Моды

Прочитав выше, может сказаться впечатление, что скайрим наполнен минусами и играбелен исключительно для казуалов на пару дней. К счастью, беседа твёрдо держит свой стиль выпуска сырых продуктов в комплекте с качественным SDK для написания модов, дабы мододелы сами вправляли недостатки игры. Большинство «сборок», которые можно найти на рутрекерах и проч., состоят из конфликтующего между собой говна, увеличения размера груди у женских персонажей и прочей ереси, совершенно не вписывающейся в игровой лор. Тем не менее, некоторые моды настолько винрарны, что их просто нельзя здесь упомянуть.

- **Frostfall** — эпический мод, включающий в себя: динамическое охлаждение организма окружающей средой (и согревание соответственно), палатки, костры, сбор дров и веток и прочее. Больше нельзя будет прогуливаться в метель в лёгкой броне (или вообще без одежды) и оставаться в состоянии вести бои с драконами. Плавание в ледяной воде приводит к смерти менее, чем за минуту — идеальная смерть для героя с судьбой спасти Тамриэль.
- **Wet and Cold** — по большей части клиентский мод, добавляющий визуалки на снег, дождь и т. д. Хорошо сочетается с модом выше.
- **Realistic Needs and Diseases** — как следует из названия, добавляет необходимость жрать, пить и спать, чтобы не получать штрафы или вовсе не стать трупом. Как бонус — наконец-то реалистичное алкогольное опьянение со всеми вытекающими.
- **Wintermyst** — вы знали, что в скайрime всего 34 зачарования, причём некоторые из них бесполезны, а некоторые другие тупо не могут быть применены игроком? Этот мод добавляет 100+ различных зачаров на эквип, причём шанс найти зачаренную шмотку достаточно низок, а эффекты значительно сбалансированы.
- **Ordinator — Perks of Skyrim** — сильно переделывает систему перков, добавляя новые взамен старых, которые делались на: бесполезные, читерские, бредовые.
- **Skyrim Redone (SkyRe)** — серьёзный геймплей-оверхол, включающий в себя главный модуль, меняющий некоторые моменты, а так же перки (по этой причине несовместим с модом выше), а так же боковые модули на бой, АИ, расы и проч., которые совместимы с большинством других (опять же, например, боевой модуль SkyRe, являясь оверолом комбата, несовместим с Action Combat и т. д.).
- **Weapons of Third Era** — значительно разнообразит арсенал имеющегося оружия: дубины, японские мечи, различные типы кинжалов, топоров и так далее. Один из старейших модов, до сих пор работающий с последним патчем.

- **Civil War Overhaul** — делает гражданскую войну в скайриме именно гражданской войной, впрочем, чтобы познать все тонкости этого мода, необходимо будет вступить на чью-либо сторону.

Мемы

Стрела в колене

«Я уже притерпелся к баяну про стрелу в колене, но тут мне попал сапог в голову... »

— Анонимус

«I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee...» (рус. «Когда-то и меня вела дорога приключений. А потом мне прострелили колено») — в «Скайриме» принято произносить эту фразу, если встречаешь какого-то невероятно крутого путешественника. Считается, что она убедительно оправдывает твою никчёмную, бесцельно и бездарно прожитую жизнь стражника. Благодаря слишком частому своему применению фраза даже перекочевала в реал, где неоднократно обыгрывалась. Я уже хотел было ещё раз пошутить насчёт неё... но потом мне [прострелили колено... Улавливаешь?](#)



[Поговаривают](#), что фраза «стрела в колене» имеет глубокие исторические корни:

«Раньше меня тоже вела дорога приключений, но потом мне прострелили колено» — фраза, которую слышали практически все. В чем же смысл? «Все авантюристы которым прострелили колено идут в стражи» — думают многие. Некоторые вставляют эту фразу куда попало, используют как мем. Но на самом деле это скандинавская поговорка, которая существует многие века. Скандинавы в шутку говорили о женитьбе — «Стрела в колено попала». По скольку скандинавы являются прототипом TESовских нордов выражение стражей стоит воспринимать как: «Я тоже был авантюристом, но потом я женился». А это значит что они не инвалиды, а остепенившиеся ради семьи мужчины.

Впрочем, данная легенда была обстоятельно и нудно опровергнута Эшкингом в одном из его видосов. Ссылки нет, но вы держитесь там.

<https://www.youtube.com/watch?v=MMUX-8rAXEA>

Сабж (русскояз)

[I used to be an adventurer like you....](#)

Сабж (англояз)

[А потом мне прострелили колено. Дубляж](#)

AN ARROW IN THE KNEE

[Но потом мне прострелили колено](#)

А вот Довакина эта шутка уже заебала

[But Then \[Part 1\]](#)

Пародия раз

[But Then \[Part 2\]](#)

Пародия два

[LMFAO - Sorry For Party Rocking](#)

На 5:43

[https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=ICBU6a3H2OQ)

[v=ICBU6a3H2OQ](#)

[Dexter](#) тоже в теме

[UsachevToday](#) - Марш миллионов и Иконостас

[Михайлов](#)

И [Усачев](#) тоже в теме! 6:19

Ещё Дени Дидро в своём Жаке-фаталисте писал:

Жак. ... я с досады поступил в рекруты. Пришли куда надо, и произошло сражение.

Хозяин. И в тебя попала пуля. Жак. Угадали: огнестрельная рана в колено, и одному богу известно, сколько приятных и неприятных последствий она повлекла за собой. ...

FUS-RO-DAH!

Также рус. *МУС-КОР-ТА*, *ВКУС ТОРТА*, и даже *БАСКУНЧА*.

«xxx: Чтобы завтра, слышишь, ЗАВТРА, МОЯ флешка была у МЕНЯ!!!

ууу: А волшебное слово? xxx: FUS RO DAH, блядь!

»

—  415137

Первый мем «Скайрима».

Ещё до выхода игры, на Ютубе появилась куча роликов с его использованием и не меньшая куча фотожаб на тему эпичного крика. По сути — один из криков, которые используют для связи, колдунства и боя драконы, монахи из Высокого Хротгара и главный герой, Довакин, а также мертвяки из захоронений и король-расист-сепаратист Ульффрик, своего рода древние заклинания. Fus Ro Dah — крик из трёх составляющих, **звучащих как Fus, Ro и Dah**. С драконьего языка Fus переводится как «сила», Ro — «равновесие», а Dah — «толкать». Результат сходен с православным Force Push или **ведьмачьим знаком Аард**. Герой изучает этот крик в пределах сюжетного квеста. Этот крик способен сбить врага, откинуть его и направить его **далеко-далеко**.

Однако, если в игре Fus Ro Dah звучит чётко, то в трейлерах, опубликованных за много месяцев до релиза, его звучание **напоминает что угодно**, только не Fus Ro Dah: человечество услышало в этом крике «мускорта», «баскунча», **«хуита»**, «росгосстрах» и много чего ещё, не поддающегося логике и здравому смыслу. Апологеты **«баскунчи»** настаивают на первенстве в интернетах, тогда как сторонники «мускорты» вызывают к лингвистическим правилам упрощения и искажения услышанного. Смысл срача совершенно необъясним, но срач «мускорта» или «баскунча» присутствует даже в обсуждениях этой публикации, так-то...

FUS RO DAH!!!!
Фус-Ро-Да IRL
Best Fus Ro Dah EVER.
FUS-RO-ГАВ!!!
FUS RO DAH Compilation
Мускорта. Подборка
FUS RO DAH vs Police
Довакин против полиции,
МУС-КОР-ТА прилагается
Язь в Skyrim
Алтернативный вариант
крика
<https://www.youtube.com/watch?v=NuCP4I4HVOM>
В украинской локализации
FUS RO DAH
Крик применён к задроту
FUS RO DAH!!! Benny Hinn
Style
Моар
FUS RO DAH!!!

Впрочем, после выхода игры, когда к задротам, ждавшим игру 5 лет, год ежедневно фапавшим на трейлеры, интервью, скриншоты и на видосы с кусочками геймплея, присоединилась йоба-школота, начавшая гамать и фапать на игру уже после её выхода, срач угас сам собой, ведь игра поставила все точки над «i».



Сабж

Типичный полуфабрикат-комикс про сабжа от школьников

Довакин узнал четвертое слово Силы, **блеать!**

Смотрите, Довакин закукарекал!

Дело **Эльзы Богоненавистницы** цветёт и пахнет



Политические требования свободных нордов

Buckethead

Инновационный **стелс**-элемент игры,

выщепленный задротами-бетатестерами или ещё пиратами, неважно, но обнаруженный в интернетах за день до релиза: если надеть на голову NPC ведро, корзину и так далее, он окончательно и бесповоротно слепнет. Разрешая славному герою, предсказанному древними свитками, спокойно обчистить его халупу от всего, что можно поднять и унести. В новостях на Рамблере есть один [пример](#) использования IRL.



[Skyrim Buckethead Glitch In Real Life \(IRL\)](#)

Инструкция по применению



Шлем Довакина

На самом деле, обычный железный шлем, но в силу того, что именно в нем Довакин красуется в трейлере и на постерах, стал общепринятым и общеузнаваемым символом ГГ. С самого момента релиза шлем стал объектом [множества фотожаб](#), где наличие шлема обозначает Довакина.



Собственно шлем ([Oh, exploitable!](#))

Малука

Определенную популярность не только среди задротов TES, но и среди примкнувших к ним завсегдатаев [Тюбика](#), завоевала барышня из Мексики, выложившая несколько своих каверов на песни бардов из «Скайрима». Учитывая, что в самой игре барды поют не в склад, не в лад, по одной строчке и ужасными голосами — варианты Малуки пришлись зрителям по нраву. Исполняются приятным, мелодичным голосом, под не менее приятный аккомпанемент, ввиду чего отрицательные эмоции могут вызвать только у полных [хейтеров](#).

Также доставляет [няшная](#) скромность и вежливость собственно исполнительницы, которая ведет себя нетипично для тюбиковских [аттеншн вхор](#), да и вообще для нынешних жителей интернетов.

Опыты с каверами не пропали даром — Малуку заметили не только малолетние дочеры, но и серьёзные дяди. В июне 2013 записана первая песня для игры [Starbound](#), а в феврале 2014 года для игры [Banner Saga](#). К тому же её часто приглашают на различные игрошабаши. Учись, анон.

Malu canta Skyrim (Skyrim vocal cover)

Первое видео. Пробничек — он пробничек и есть

[Malukah - The Dragonborn Comes - Skyrim Bard Song and Main Theme Female Cover](#)

Первый серьёзный кавер. Расползся по интернетам с дозвуковой скоростью

[Malukah - Age of Aggression - Skyrim Cover](#)

Age of Aggression. Миллионы задротов переметнулись на сторону Империи...

[Malukah - Age of Oppression - Skyrim Cover](#)

...и вернулись обратно к нордам-партизанам после Age of Oppression

[Malukah - Tale of the Tongues - Skyrim Cover](#)

И ещё «Tale of the Tongues»

Лулзы

Лулзы возникают в том числе и из багов.

- Тема половых отношений в «Скайрime» выглядит как тонкий троллинг со стороны разработчиков, мол «хотели отношений — [НАТЕ!](#)». Есть небольшой список персонажей, которым в качестве предложения руки и сердца достаточно предъявить амулет Мары. В итоге в лице спутника/спутницы жизни получаем торговца, учителя полезных навыков и личного оруженосца. [А секса в Тамриэле, так же как и в СССР, нет](#). Вообще нет. Однако минимум три мода это поправляют, [вот этот](#), [например](#). Моды для секса со всем зверинцем игры, включая драконов, тоже есть.
- Кстати, бракосочетание Довакина настолько великое событие, что даже трагически погибшие друзья-компаньоны восстают из мёртвых

и приходят на церемонию... чтобы тут же сдохнуть вторично, напугав невесту/жениха, возмутив священника и сорвав к Мерунесу Дагону весь ритуал. Этот баг был вылечен первым же патчем, но успел достаточно порадовать почтеннейшую публику.

- Мастер-вором в Скайрине может быть даже грудной младенец. Или взрослая обезьяна. **ИИ** персонажей настолько велик, что для успешной кражи достаточно встать за спиной **свидетеля** или **надеть ему на голову ведро**. Хозяевам и страже часто совершенно наплевать на то, что вы шарите в личных покаях, за прилавком или нахально примеряетесь к карманам очередной жертвы.
- Забавно бывает наблюдать: сидят двое человек за столом, ВНЕЗАПНО происходит выстрел из лука с последующим выпиливанием одного из едоков. Второй, **оставшийся в живых**, начинает бегать и искать источник неприятности. Не найдя, произносит «Наверное, показалось» (особенно доставляет подобная фраза от каджита — «Мой разум играет со мной шутки»). Труп, лежащий рядом, наверное, тоже кажется. С Обливионом вся разница заключается в том, что траектории рандомных блужданий потревоженных НПС стали сложнее и рандомнее, что было громко названо «тактикой»...
- Иногда в какой-нибудь узкой пещере бегущий за тобой разгневанный моб, до этого ловко огибавший препятствия, в упор не видит разделяющего его и тебя декора (чаще всего это открытый сундук) и занимается пафосной лунной походкой. Кроме лулзов и возможности детального изучения для косплея, на таком Джексоне охрентительно прокачивается навык лучника если в арсенале имеется какой-нибудь слабенький лук и запас стрел.
- В Гильдии Воров можно получить рандомный квест на вынос предметов из дома какого-либо поциента. Вся соль в том, что чуть реже, чем всегда обносу подвергается немутый нищелод, который спит на соломе. Как в его доме оказались золотая расписная ваза или другие ништяки — загадка.
- Если игрок рядом с неписем намеренно бросит какой-нибудь предмет, то он даст игроку этот самый предмет, думая, что он уронил его и не заметил этого. Например, если в таверне случайно украсть тарелку, а потом положить ее на место, то хозяин таверны обязательно даст тебе эту самую краденую тарелку со словами «Это случайно не твое? На, держи». А через несколько дней, с долей вероятности придет к тебе головорезов, чтобы проучить за воровство (причём это может сделать любой застукавший главного героя за преступлением персонаж, включая детей). Алсо можно высрать пару кирпичей, когда в тёмной крепости, кишашей бандитами, к игроку подойдёт гопник и протянет обронённую кружку. Однако некоторые при виде брошенной ложки могут неиллюзорно выпилить друг друга за право владения этой ложкой.
- Конный транспорт способен передвигаться по практически отвесной поверхности. Да и конь, принадлежащий ГГ, ведет себя более отважно, чем сам ГГ, что, как правило, заканчивается скоростным выпилом храброй лошади. Однако старый добрый Тенегрив умирает с большим трудом, но через 15-20 дней оживает. Да, тот самый трудноубиваемый чёрный конь из Обливиона, страдающий жестким недосыпом и конъюнктивитом, судя по глазам. Ещё кони Скайрима крайне законопослушны и **сдадут вас, если заметят как вы воруете/убиваете**.
- Лидия способна нести больше **9000 кг** лута, если его побросать на землю и приказать подобрать. Или напихать в сундук и приказать «взять всё». Главное — не давать ей еды и зелий, а то заточит и не поморщится. Довольно удобно, что она сама надевает лучшие доспехи и оружие из данных ей. Похоже на Oblivion, где было можно при помощи посоха главного некроманта возрождать бандитов и невозбранно заставляя их таскать еще больше.
- Даже в лютый скайримский дубарь большинство бандитов предпочитает ходить **в легких меховых трусах с голым торсом**. Да и легионеров, чья Империя писалась с Римской, власти **выкинули на мороз** с голыми ногами. Наверное, они там все

Skyrim: Sneaking

Суть стрел и **искусственных идиотов** Скайрима

О Skyrim

Баголулзы Altogether

Hilarious Skyrim Glitch- Dead Companion Crashes Wedding

Баг со свадьбой

Skyrim: The Good the Bad and the Dovahkiin [Part 1]

Самые лютые лулзы из-за багов (часть 1)

Skyrim: The Good the Bad and the Dovahkiin [Part 2]

Самые лютые лулзы из-за багов (часть 2)

Skyrim: The Good the Bad and the Dovahkiin [Part 3]

Самые лютые лулзы из-за багов (часть 3)

<https://www.youtube.com/watch?v=...>



морозоустойчивые. Или страдают манией самоубийства.

Неважно. Впечатляет. Да и ГГ по суровости не уступает ни бандитам, ни легионерам. Он спокойно может плавать в ледяной воде, что роднит его с хорхерами, без проблем ходит по кострам и гейзерам и **ловит рыбу** голыми руками аки медвед. А в дополнении Dragonborn в деревне скаалов на Солстейме живут челябинские дети: в дичайший мороз и снегопад, пока их взрослые ходят вокруг в толстых кожаных куртках, они лежат на подстилках на снегу, одетые в легкую одежду, и беззаботно машут ногами. Трудолюбивые крестьяне мотыжат сугроб снега над картошечкой во время лютого снегопада и еще при этом жалуются, что скоро придёт заморозок и побьёт все посевы.

- На момент выхода игры создатели игры объявили квест, что те **мудаки** люди, которые назовут своего ребенка, родившегося на свет 11 ноября 2011 года, Довакином получают пряники от Беспеды. Конечно же, из семи миллиардов населения Земли нашлось двое уродов, которые квест выполнили, тем самым подарив своему сыну понос из кирпичей и чувство неполноценности, а троллям — дикий повод потроллить. Взамен добрые родители получили выгоду в виде пожизненной бесплатной подписки на все игры от Беседки.
- Попробуйте скрытно добить противника станящим ударом лука. Разрыв шаблона гарантирован. (*спойлер*: горло очередного непися будет перерезано аки обычным кинжалом)

Взгляд в прошлое

Предтечу Скайрима мы видели a long time ago в кошерном дополнении для «Морровинда» — Bloodmoon, где участвовали в Великой охоте даэдра Гирцина. Солнечный Солтсхейм — это такой мини-Скайрим на отдельно взятом острове — со снегом, льдами, драуграми, троллями и пьяными от медовухи нордами. Собственно, тема севера и викингов в рамках сеттинга раскрыта была замечательно. Оттуда в «Скайрим» перекочевали спригганы, крафт доспехов, вервольфы, ведьмы и прочая. А вот сталгрим и сам Солтсхейм добавили только в дополнении Dragonborn.

Пасхалки

- Название горы «Высокий Хротгар», на которой живут себе спокойно седобородые, названа в честь Хротгара, персонажа из «Беовульфа». Кстати, Хротгаром ещё зовут короля гномов в тетралогии «Наследие» Кристофера Паолини. А еще Хротгар — это **непись**, со встречи с которым начинается олдскул-нетленка Icewind Dale.
- **Сладкий рулет** — старый локальный мем TES, которому в Skyrim исполнилось уже 15 лет. Эти рулеты были ещё в Арене, Даггерфолле и Морровинде, как определяющая профессии персонажа. Ещё при создании персонажа в **Daggerfall** предлагалось пройти весьма загадочный тест, по итогам которого тебе выдавали различные **плюшки** и баффы для твоего персонажа, один из вопросов в нем был про кражу сладкого рулета, во всех вариантах ответа которого герой оставался, собственно, без самого рулета. Этот же вопрос звучит при не менее загаданном тесте по выбору класса в **Morrowind**. Засветился рулет и во **Oblivion**, а в **б-гомерзком фолле** его даже пытаются отобрать. И наконец, в Skyrim сладкий рулет появился **массово**. Малолетние **гопники** одобряе. К тому же фразу про рулет иногда упоминают стражники, как бэ намекая, что рулета ГГ все-таки **лишился**. А также рулет был замечен при использовании вабаджека. Один из эффектов его применения оставляет от непися пепел и сладкий рулет. ИРЛ вкуснейшие рулеты делал немец-кондитер, державший лавку напротив старого офиса Беседки в Бетезде, а в новом офисе за это, по слухам, ответственен штатный повар фирмы. ЧСХ, рулеты выглядят как кексы.
- На вершине Глотки мира в скалу воткнута кирка... а точнее «Зазубренная кирка» она же «Notched Pickaxe» с уникальным зачарованием. Если кто-то слышал, или играл в **Minecraft**, то он знает, что кирка — это инструмент, без которого практически невозможно играть, а Нотч — ник ведущего разработчика Майны. Сия пасхалка была оставлена в честь небольшого срача между Нотчем и Беседкой, хотевшей было заставить хитрого шведа переименовать его новенькую карточную игру Scrolls. В итоге беседкеры лососнули тунцов. Кстати, молоток на вершину горы положил советский геолог, забрав драгоценный меч: рассказ «Белый рог» Ивана Ефремова 1944 года. Time paradox.
- Бетесда не обделила провинцию Скайрима 4Э и Всадником без Головы. Если за ним проследить, то он приведет к сундуку с сокровищами с хай-левел замком. Сундук на кладбище, усеянном скелетами и костями. Впрочем, иногда Всадник из одному ему понятных соображений может ускакать в Морровинд, Сиродил и даже просто в небо. Также можно встретить лошадь без Всадника и Всадника без лошади.
- В квесте про Живицу сонного дерева, Изольда расскажет слух о том, что семена этого дерева упали с острова, который летел по небу, но затем сразу опровергает его. Отсылка к городу Умбриэль, который летал над Морровиндом 160 лет назад.
- Запилена случайная встреча с орком, который желает умереть **славной смертью**. Отсылка к орку-Умбре из Морровинда.
- В Рифтене в магазине «Эликсиры Элгрима», хозяин лавки говорит, что очень трудно добыть «Жир нарисованного тролля». Кстати, в Обле этот жир можно найти в неиллюзорно доставляющем квесте, в котором надо выпиливать троллей, предварительно залезая в картину.



Услуги Довакина в реальном мире

- При использовании крика «Чревовещание» (переведенного товарищами-надмозгами как «Голосовой бросок») супостата можно обозвать «троллей едой» — отсылка к «Властелину Колец».
- Неподалеку от Рифтена можно встретить локацию «Веселая ферма». Явная отсылка к популярной браузерной игре. Или же, что куда более вероятно — отсылка к аналогичной локации из Бладмуна.
- Между Фолкритом и Маркартом есть пик «прыжок барда», который пародирует прыжок веры из Assassin's Creed. Если оттуда спрыгнуть, появится призрак барда и повысит вам навык красноречия, и, что символизирует, бард выглядит как редгардский ассасин. Если спрыгнуть неудачно, призрак барда окажется не одинок, ЛОЛ.
- Недалеко от Вайтрана можно обнаружить **Гигантского вражеского краба** в окружении целого выводка мелких грязевых ублюдков. К сожалению, МАССИВНЫЙ УРОН уже кто-то нанес, поэтому гигантский краб, в отличие от его свиты, дохлый. Что, впрочем, не помешает Довакину убить призрак этого краба в ходе ритуальной охоты по заданию богини Кин.
- В одной из населенных снежными троллями ледяных пещер можно найти висящий вниз головой скелет, чьи ноги вморожены в потолок. Видимо, светового меча у предшественника Люка не было. Аналогичная пасхалка была в Бладмуне.
- На одной из ферм происходит диалог, в котором молодой фермер просит старого отпустить его учиться, но старый говорит, что мол, всего один сезон. Ну и так далее, собственно, начало **Star Wars IV**.
- Если как следует напиться в любом большом городе (сразу после достижения 14-го уровня) с хилым на вид пьяницей (который на самом деле является даэдрой Сангвином), можно запросто проснуться в храме Дибеллы под осуждающим взглядом жрицы, а после долго распутывать что же вчера было, и причём тут коза и свадьба, что отсылает к «Мальчишнику в Вегасе».
- В Вайтроне живёт некая Карлотта Валенти, та самая продавщица на главной площади города, с которой связан квест про барда, пытающегося к ней посвататься. Возможно (хотя есть вероятность, что просто совпадение), это отсылка к персонажу небезызвестной игры «Fahrenheit» Карле Валенти, студии Quantic Dream, выпустившей этот ваш **Heavy Rain**.
- В квесте про кражу коня Фроста, если прочитать его родословные бумаги, можно обнаружить, что его предок — Слейпнир. Отсылка к Локи из скандинавской мифологии.
- В Маркарте в доме Эндона заходим в спальню и смотрим на нижнюю полку шкафа: расположение сыра и чеснока отсылает к игре Рас-Ман.

Галерея



Великанам **похуй**, Иногда сколько драконов ты убил



My Little Skyrim!



Иногда напарники только мешают



Гигант знает толк в ограблении корованов



Игровая механика позволяет продавать украденные у **ЛОХОВ** вещи им же



Суть конного транспорта, запечатлено в образах



Автолевелинг



Типичное времяпровождение в игре



Пасхалка



Убивать в скрытности



Общество анонимных стражников



Так происходило зачатие драконорожденного



Суть для самых маленьких



Ограбленный корован



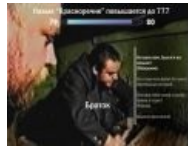
Ограбитель корованов



Играй в «Скайрим», блеать!



Можешь дать 1 септим или что-то типа того?



Зелёный Дракончик



Приложение к misheard для «Скурима»



«Скайрим»-хипстерша в бронелифчике ебашит лук



Путеводитель для Ня! джентльменов в теме



А еще в «Скайрime» можно так



Маньяк-рецидивист

Видео

Советский трейлер Skyrim\Skyrim trailer from USSR

На самом деле Skyrim придумали на «Союзмультфильме»

[Skyrim - Главная тема услышанная не так](#)

[МУС-КОР-ТА](#) — главная тема, услышанная не так

[Неправильно услышанная озвучка основной темы скайрим](#)

[УСКОРТА №2](#)

[SOVNGARDE SONG - Skyrim song by Miracle Of Sound](#)

[SOVNGARDE SONG](#) — Skyrim music video by Miracle Of Sound

[Nordog saga](#)

Мунспелл в теме

[Скайрим-Шмайрим](#)

Суть «Скайрима» в озвучке Зебуру

[Skyrim](#)

[Задрот](#) предвкушает выход игры

[Song of Skyrim](#)

Песнь о Скайриме

[Morrowind/Skyrim Theme Piano Violin Medley - Taylor Davis and Lara](#)

Девушки ([Taylor Davis](#) и [Lara](#)) играют main theme

[Fus-Ro-Dah-shki - Call of Magic/Sons of Skyrim cover](#)

Довакины играют main theme

[Skyrim - Dovahkiin \(dragon born\) Metal Remix](#)

Skyrim main theme

[The Elder Scrolls V: Skyrim - Sons of Skyrim - Metal Cover](#)

Эпичный метал-кавер на главную тему

[Skyrim Meets Metal](#)

Skyrim Meets Metal

[Skyrim Main Theme Cover \(A Capella\)](#)

Skyrim main theme a capella

[Skyrim Theme - Igor Presnyakov](#)

Игорь Пресняков тоже в теме

<https://www.youtube.com/watch?v=qpFVDqax5ys>

[v=qpFVDqax5ys](#)

См. также

- [Daggerfall](#)
- [Morrowind](#)
- [Oblivion](#)

Ссылки

- Путеводитель по Скайриму от официального русского фан-сайта.
- Вики по «Скайриму».
- Моды для Skyrim на русском языке.
- Комикс про Довакина-пекаря (собрание локальных мемов из скайримонити с Тиреча).
- Англоязычный сайт с модификациями, ищешь мод — сначала зайди туда.
- Крупнейшая на данный момент русскоязычная база модов.
- Мощная база переведенных модов.
- Русскоязычный online калькулятор алхимических зелий и ингредиентов.
- Православный твиттер, в котором частенько проскакивает веселуха.
- Гикстер играл в «Скайрим».
- АГ играл в «Скайрим».
- даже Кино-Говно играло в «Скайрим».
- Вместо шестой части будет ММО.
- Шлем из Skyrim своими руками.



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 Granado 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

[urban:Skyrim w:The Elder Scrolls V: Skyrim ae:Skyrim](#)