

# Плюсы и минусы — Lurkmore

← [обратно к статье «Skyrim»](#)

## Пятиминутка печали, или что у нас отобрали

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

— М'Айк Лжеец

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

- Увы, в наше время игры создаются для того, чтобы юзер поиграл десяток часов, нажав от счастья в штаны и бешено фапая, после чего удалил игру нахуй. Разработка такой игры, как стандартный TES — это годы работы и миллионы капусты... Маркетинг, господа: Беседка, 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 никак. 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 димерские 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 мешает ему минуту спустя обматерить вас с ног до головы, вызвать стражу и кинуться на вас

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

- 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 Скайриме 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 запёртом 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 нужно найти в ходе квеста, не имеют конкретного места, а располагаются случайно. 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 хайлелевельного 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 неизменной 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 кидающие случайную 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 случайных 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 единовременно. 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. Доделывать 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 вёбывании 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 автолелел (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 потребуются 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 вожаемых 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

[Skyrim: Искусственный Идиот vs. Двемерская 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

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 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 переписана. **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 зверолюбские наклонности можно, но лишь благодаря многочисленным бесправным ящерицам. 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 выносимость 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. Бегая по одному и тому же месту, можно наткнуться на одно из множеств случайных событий. Например, можно встретить местного **Чёрного 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, беседка 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 игровую 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 жрат, 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 делились на: бесполезные, читерские, бредовые.

- **Skrim 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 скайрине именно гражданской войной, впрочем, чтобы познать все тонкости этого мода, необходимо будет вступить на чью-либо сторону.