

Skyrim — Urbanculture

Компьютерные игры



Skyrim (Скурим древние свитки) — очередная Беседка-стайл РПГ и пятая по счету инкарнация серии The Elder Scrolls на ваших мониторах. Казуальна, кроссплатформенна и однопользовательна. Привязана к [Steam](#). Ввиду дикой популярности в среде геймеров всех возрастов и национальностей породила туеву хучу мемов разной степени унылости. Алсо вышла 11.11.2011, в одно время с Call of Duty MW 3, Battlefield 3 и гамульками поскромнее.

В ожидании рождественского чуда

После успеха предыдущей части за номером 4 — Oblivion — выход пятой остался вопросом времени, и уже в ноябре 2010 года поползли слухи и кривотолки о новом проекте. За время ожидания релиза успела выйти еретическая Fallout 3 и туча аддонов к ней. А уже в январе 2011 стало известно, что следующая часть серии будет посвящена задубевшей в вечных снегах и погруженной во мрак междоусобиц провинции Скайрим, населенной бухими и отважными нордами и не менее бухими и дерзкими медведами. По сайтам игровых издательств типа «Ниграмании» и «[УГ.ру](#)» (это не говоря уж о всяких PC Gamer'ах, Eurogamer'ах и прочих буржуинских изданиях) стали тысячами расходиться джипеги, чуть менее, чем полностью пропитанные псевдоскандинавской стилистикой. Апогеем ожидания стал проморолик «МУС-КО-ТА», рассказывающий о борьбе чувака в дурацком рогоматом шлеме с не в меру разговорчивым драконом. Большинство адекватных ожидальцев пробило на поржать, и таким образом, не успев появиться на прилавках магазинов, Скайрим породил первый унылый мем.

11.11.11 состоялся долгожданный релиз, причем не только на цивилизованном западе, но и в подтягивающейся Рашке, да еще и в полном переводе и с пристойной озвучкой (ну как пристойной ... «озвучено профессиональными актерами»). Таким образом Скайрим стал первой частью серии, своевременно появившейся в стране, так на него похожей. Вообще, в последнее время рашкинские локализаторы прекратили слоупочить и стали заранее договариваться с западными игроделами на предмет поставки тулзов для перевода. Вин, тащемта.

И вот настал радостный момент, и кто-то ломанулся с 650 рублями в магазин, кто-то в озон, а кто-то на треккеры. Но вне зависимости от источника и наличия бабла в кармане всем пришлось узнать страшное: [стим детектед](#). Да, comrades, как это не печально, но даже Беседка продается кранам и толкает свою продукцию в массы через стим.

Таблетку в студию. Проклятие российских шрифтов.

AAA-проекты, как правило, быстро попадают в поле зрения участников варез-сцены и Скайрим не стал исключением. Первыми на этот раз стали Razor 1911, причем обошлось без мозговыносных креативов dubmood'a. Единственное, чего не учли шведы, это того, что англоверсия не особо совместима с российской локализацией. Им-то все равно, а на рашкинских треккерах появились тысячи релизов с проблемными буквами «ч» и «я», квадратами в консоли и нерабочим пунктом меню лаунчера «Data Files». В целом же таблетка была юзабельна и большинство геймеров познакомилось с игрой именно благодаря ей.

Через некоторое время отличным аспирином разродилась Reloaded. Естественно, запилена таблетка была также с англоязычного релиза, потому панацеей от российского проклятия не стала. Зато не добавляла новых багов, за что отдельное спасибо.

Со временем появился RusFix от умельцев сайта [elderscrolls.net](#), заметно меняющий ситуацию в лучшую сторону. Чуть позже появился еще один фикс шрифтов, выравнивающий внутриигровые надписи и компоновку текста. Репакеры стали дополнять релизы ini-файлами для корректной работы лаунчера. Кто-то даже этот самый лаунчер перевел на русский. Чувак под ником zzzombie89 выдал кумулятивный патч до версии 1.7.7.0.6 спешл фор Рашка. Одним словом, спустя год Скайрим причесан и более-менее игробен.

Беседка-стайл РПГ, или Скайрим как он есть



Скайрим и его заборостроительная дата выхода.



Скайрим. Бобро пожаловать.

Перейдем в дело. Скайрим — классическая игра от Bethesda, забогованная чуть менее, чем полностью (на момент написания статьи актуальная версия — 1.8, то есть 8 патчей вышло и каждый приносил новые траблы). Как всегда дана одна отдельно взятая провинция со своими городами, населением, политикой, религией, историей и всяческими фичами. Главный герой как обычно заключенный, бѣгѣизбранный (на этот раз известный миру под кодовым наименованием Довакин) и все такое. Как обычно, это эшен-рпг от первого лица (с возможностью вида от третьего лица) с живым и не особо гостеприимным миром. В общем, вору @ убивай, огробляй корованы, крафти шмот, собирай лут и качайся.

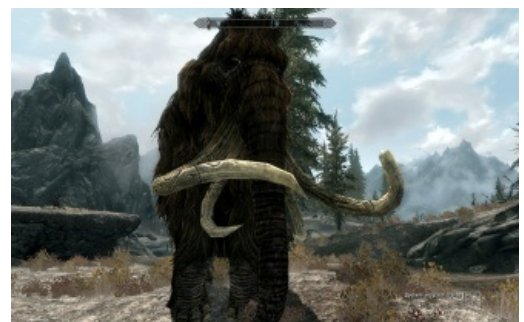


Вайтран. Вид с востока.

Смысл же как утреннее похмелье прост. В никогда не просыхающей, промерзшей и гористой провинции Скайрим, населенной захмелевшими националистами нордами, суровыми медведями, шантрапой и рептилиями-переростками, после кризиса Обливиона и провальной Великой Войны с прибравшим к рукам Саммерсет и Валенвуд Талморским Доминионом (Алдмерским Доминионом), в результате которой последний стал оказывать на Тамриэль заметное влияние и запретил поклонение нордскому богу-крикуну туумов Талосу (он же Тайбер Септим), разгорелась гражданская война. С главным говнюком или героем (в зависимости от вашего выбора) этого локального конфликта вы познакомитесь еще в первой кат-сцене, в повозке по дороге к Хелгену. Зовут, кстати, этого товарища Ульффриком Буривестником и озвучен он винрарным Сергеем Чонишвили. Вашего героя вроде как должны казнить товарищи, подозрительно напоминающие клонов Юлия Цезаря, но неожиданно появляется неведомая ... огромная огнедышащая рептилия и выносит всю эту имперскую идиллию к чертям собачьим, а вы (вернее ваш герой) под шумок сваливает от мнимого правосудия вместе с солдатом (или Братьев Бури, или Имперского Легиона — выбор за вами) и пребывает с ним в в деревеньку лесорубов Ривервуд. С этого момента вы вольны делать все, что вам заблагорассудится — Скайрим не менее свободен, чем предыдущие четыре части серии.

Природа провинции Скайрим

Природа Скайрима сурова: дубак, снег, горы и такие родные русской душе березки. По сути — каменная пустыня и полутундра. На вид — эдакая помесь Шотландии, Швеции, Исландии и Камчатки (больше всего похожа именно на Шотландию и её горноцветами эдельвейсами). Несмотря на все это население ухитряется заниматься сельским хозяйством и выращивать капусту, картофель, пшеницу и прочие, привычные IRL ништяки. Экзотика Морровинда канула в Лету — кроме скуумы и вина братьев Сурили вы более ничего непривычного не найдете. И как это не странно, но все же если замешать в котелке картофель, помидоры, морковь и соль, то получится, собственно, супец, а не зелье восстановления сил.



Мамонт, тащемта.

Величайшей вершиной как Скайрима, так и всего Тамриэля является Глотка Мира, где также располагается монастырь седобородых. Получается дикий замес православия (седобородые — натурально старцы Оптиной Пустыни, ни дать ни взять) и тибетского буддизма в скандинавских декорациях.

Климат представлен от умеренно-континентального ближе к границе с Сиродилом и в Центре — владении Вайтран (там вообще лучшие условия в провинции), до тундры и лесотундры на севере у ледяного взморья. На севере наличествуют сернистые гейзеры, совсем не такие смертоносные как в Морровинде, даже наоборот — они являют собой некие жизненные оазисы и вся живность кучкуется вокруг жительного тепла. То есть вероятность встретить трех медведей рядом с гейзерами стремится к 100-процентной.

Скайрим совсем не такой вылизанно-аптечный, как Сиродил: городские стены поросли мхом и плесенью и начали понемногу обваливаться. Смотрится все это приятно и немного готично. Каменные дороги извилисты и побиты временем. Все это подано приятной умиротворяющей неяркой картинкой.

Налицествует многочисленная флора и фауна. Растительный мир представлен эдельвейсоподобными цветочками, вполне реальными лавандой, мхом, пушицей, местами виноградом (Джазби — ползучий виноград, предпочитающий тепло гейзеров), сельскохозяйственными культурами, классическими тундровыми кустами снежноягодника и можжевельника. Фауна представлена стайками воющих и слабых волков, свирепых и раздражающих медведей (имеющих манеру ловить рыбу лапой и вставлять на задние конечности), гигантскими мамонтами, саблезубыми саблезубами и вполне безобидными лисицами, изведенными до статуса трусливого писца. На роль местной страхолюдины и мерзости номер один претендует мерзопакостный сайлент-охотник морозный паук, имеющий продвинутую функцию верблюда — заплывивает ядом обморожения всех заплутавших в его владениях. Замечательной целью любого охотника и просто лучника-манчкина станут олени. Также присутствует всяческая домашняя и лесная мелочь: зайцеподобные кролики, курицы, барановидные козы (прямо как на Кавказе), дружелюбные дворняга-стайл собаки, забавно реагирующие на попытку разговора с ними — типа команда

«голос». Коровы живут своей жизнью — протяжного жалобного мычания по заказу от них ожидать не стоит. В реках в промышленных масштабах (по информации К. О.) водится рыба, ака лосось. Воздушное пространство оккупировано малой гражданской авиацией, представленной как дневными синекрылыми бабочками, монархами, стрекозами и пчелами, так и ночными мотыльками и светлячками. Насекомые представляют интерес в плане игры «слова стрекозу». Потом из улова можно наварить зелий, настоек и микстур. В целом, благодаря мелкой живности мир стал смотреться гораздо более живым и уютным, чего не скажешь о том же Морровинде. Вот так странно получается — вроде каменистая пустыня, а смотрится живенько.

Доставляет также тот факт, что несмотря на мороз и местами внушительный снежный покров с натуральной метелью, колхозники с большой дороги и прочие джентльмены удачи, в неограниченных количествах заселившие развалины древних фортов, усыпален и сторожевых башен, открытых всем ветрам, предпочитают полуобнаженный образ существования. Ладно еще кошки-каджиты с шерстяным покровом и упоротые норды (этим вообще море по колено), но вот за ящерков-аргониан и данмеров как-то страшно.

Общественная и политическая жизнь Скайрима

Политическое и общественное устройство провинции напоминает средневековую Исландию с её тингами, альтингами, ярлами и скальдами. То есть Скайрим поделен на 9 владений со своим правителем ярлом во главе. Всеми этими феодалами третьего порядка управляет выборный из числа ярлов большинством голосов Верховный Король. Последний подчиняется непосредственно императору Тамриэля. На момент начала игры король убит руководителем повстанческого движения Ульффриком Буревестником. Новый король не выбран и управляет страной его вдова Элисиф Прекрасная — дама не отягощенная функцией самостоятельного принятия решений и ТП в истинном понимании этих двух букв. Страна находится в подвешенном состоянии — часть населения придерживается империи, часть — воюют за независимость в составе Братьев Бури. Усугубляется положение присутствием имперского легиона и талморцев.

Торговым центром провинции является крупный и древний город Вайтран (однако самый древний город — Видхельд, а столица — Солитьюд), где располагается древнейшее здание людей в Тамриэле (именно людей — выходцев из Атморы) — Йоррваскр. Правит этим городом и владением вокруг него разумный, художочный и малость вальяжный ярл Балгруф. Центром повстанческого движения является древний город удивительной красоты и заснеженности — Виндхельм, в котором располагается исторический королевский дворец и усыпальница первых великих королей. Нынешний политический центр провинции — приятный город и имперским присутствием Солитьюд. Именно в Солитьюде живет законный и документально заверенный правитель Скайрима (типа имеющий ярлык на княжение).

Важное место в жизни провинции занимает организация по имени «Соратники» под предводительством предвестника Кодлака. Соратники — Ъскандинавское сообщество: все друг другу братья и сестры по оружию, никто никому не начальник, только охота и война, хардкор и металл. По ходу выполнения квестов этой организации выяснится страшная тайна: играйте — узнаете.

В Скайрime не жалуют магов. И это не только потому, что норды прямолинейны и предпочитают бой колдунству, но еще и потому, что при обвале скалы, на которой стоял некогда процветающий город Винтерхолд, коллегия магов удивительным образом уцелела. Ушлые колдуны потирают руки и заявляют о своей непричастности.

Заметное место в общественной и культурной жизни Скайрима занимают и всякого рода местные шпильманы, менестрели и ваганты, объединенные общим наименованием «барды» и причисленные к собственной гильдии, расположенной в Солитьюде. Они — обязательные участники кабацких посиделок. Встречаются кочующие экземпляры. Творения их несколько напоминают аутентичные примеры скальдической поэзии: драпы и висы (примеров откровенно эддической поэзии не замечено). Любой из этих товарищей исполнит по вашему заказу и при оплате в 25 золотых заранее записанную песню согласно предлагаемому списку: или «Рагнара Рыжего», лишено башки в Вайтрane, или хвалебно-патриотического «Довакина» (исполненного «а капелла» неприятным женским голосом нарочито вульгарно и фальшиво), либо «Век произвола\притеснений». Последняя представляет некоторый интерес в плане некой интерактивности: во владениях, лояльных империи поется: «Сдохни Ульффрик, изменник лихой», в городах Братьев Бури наоборот: «Честь тебе, Ульффрик, по праву трон твой». Также возможно услышать музицирование на барабане, лютне и флейте. Самому слабая не получится. Алсо квестовая ветка гильдии бардов коротка и не особо доставляет. Также стоит заметить, что не только норды могут стать местными эстрадными звездами: в Виндхельме в таверне «Очаг и свеча» замечена женщина-данмер, успешно распеваящая «Мы скайримские дети, битва нам словно мать». В целом местные песняры



Ульффрик Буревестник на троне Виндхельма



Йоррваскр

заметно оживили игровой мир, правда песен мало и они быстро надоедают.

Норды, как и данмеры, не отличаются гостеприимством. Многие являются националистами чистой воды. Доходит до откровенного клича милостивой девушки (о ней где-то ниже) «Скайрим для нордов» (а переводчики-то в курсе). Во многократно уже упомянутом Виндхельме наличествует нищенский эмигрантский квартал «Район серых», где проживают местные аналоги ЕРЖ и прочего ближневосточного населения в виде темных эльфов (в Морровинде после кризиса Обливиона стало совсем хреново). Последние замутили собственный клуб «Новый Гнисис», где постоянно канючат, сетуют на тяжелую судьбу и **пожимают плечами**. Натурально напоминает что-то вроде **Содерталье** или может даже местами эмигрантскую часть Стокгольма или Дюссельдорфа (для тех, кто не бывал (или бывал, но не показали) по глупости не видел) — отличная картина на будущее, дабы особо не фапать). А теперь вспомните, как относились данмеры к нордам у себя дома в Морровинде.

К нордам все остальные нации относятся несколько пренебрежительно: имперцы считают их вечно пьяными варварами, прочие вторят этому мнению. Норды тоже не отстают, считая всех прочих слабаками и недостойными Совнгарда.

Скайрим — Ъ-свободная провинция. Здесь разрешены некромантия, однополые браки, усыновления детей однополыми партнерами и прочее, прочее ... Швеция такая Швеция, Скайрим — такой Скайрим.



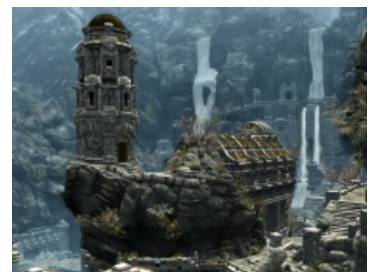
Тетка-данмерша исполняет.

Графика и Архитектура

Несмотря на то, что игра — далеко не стандарт современной игровой индустрии в плане графики, все же мир смотрится очень приятно, а местами завораживающе. Особенно доставит потрясающая архитектура крупных населенных пунктов и древних руин. Все города отличаются друг от друга, но архитектурный стиль гомогенизирован, и это столь любимая знающим толк **анонимусом** европейская готика. Особенно интересен для игротуриста Маркарт — разноуровневый город в горном ущелье на стыке готической нордской и таинственной технократической двумерской культур. А как хорош каменный, холодный, Ъ-готичный, заснеженный и монолитный Виндхельм с королевским дворцом, храмом Талоса и муравейником квартала серых. Кстати, жилые кварталы нордов этого города очень напоминают городок из Return to Castle Wolfenstein, что с учетом местного национализма населения вполне может быть эдакой пасхалкой (или даже отсылкой). И как контрастирует на его фоне теплый уютный Вайтран, с древним деревом в центре города и колыбелью человеческой цивилизации Тамриэля Йоррваскром. Оправившись в долгое и опасное путешествие на север и вернувшись обратно в Вайтран вы все сами поймете (а может и наоборот, кто знает).

Игровая механика

По большому счету Скайрим представляет собой смесь идей из Морровинда, Обливиона, Третьего Фолла и классических версий Готики. Заметно изменилось следующее (дабы предоставить информацию компактно и информативно, выбран вариант со списком):



Чудестный двумерский Маркарт.

- Новый идиотский инвентарь, заточенный под геймпады. Лечится плагинами. По сравнению с этим, Обла — пример эргономики.
- Radiant AI + Radiant Story — новая фишка, генерирующая рандомные (оттого унылые) квесты. Естественно, забагованная, как же иначе.
- Зато лица персонажей приятно изменились в лучшую сторону. Девушки-нордки особенно.
- Под нож пошел мистицизм. Культовый пасхальный непись (NPC) серии М'айк Лжец так и заявляет: «Зачем М'айку мистицизм? М'айк — реалист»
- Оружие и доспехи теперь не портятся в принципе, зато появилась возможность скрафтить собственную вундервафлю в специально обученных кузницах. Также в игре присутствует масса полезных ископаемых, оные можно добыть и переплавить в слитки.
- Двумерские руины детектед. Порадуют любителей Морры.
- Анимация персонажей ... на уровне 2006 года.
- Зато Скайрим — рпг ручной выделки. Каждый донжон запилен руками разработов. И никакого рандома.
- Многие (да почти все) донжоны либо закольцованы, либо сквозные — заблудиться или уныло плестись обратно не придется. Не Ъ — казуально. Особенно припоминая лабиринты Даггерфолла.
- Автолевелинг почти не заметен: большинство сильных монстров доступны изначально. То есть подобраться к рульным ништякам сразу не выйдет.
- Музыкалка местами прямиком позаимствована из Морровинда. Даже заглавная тема — вариация темы последнего.
- Графика не сильно шагнула вперед. Используется по сути тот же движок Облы с некоторыми изменениями (в частности, выпилен к чертям собачьим SpeedTree). Монструозное чудовище именуется теперь Creation Engine. При этом игра смотрится очень приятно и даже красиво во многом из-за удачного геймдизайна.
- Большинство населения — банальные мобы, выдающие рандомные фразы.
- Стать героем (в смысле настоящим героем) можно очень легко и просто, зато опытный Довакин 20-

ого уровня, положивший несколько хтонических драконов с легкостью гибнет от лапы сурового медведа, внедлившего местной медовухи.

- Волки до сих пор не переваривают монеты, кольца и драгоценные камни. К ним присоединись плотядные козлы.
- Квесты в целом стали гораздо интереснее и требуют принятия решения от ГГ. Да и количественно их стало поболее. Вин же!
- Внутриигровые книги и учебники никуда не делись и по-прежнему доставляют и рассказывают о истории мира.
- У персонажа теперь две руки. Seriously: на одну можно например забиндить какое-нибудь колдунство, в другую взять меч.
- Варить зелья можно теперь только в специальных алхимических лабораториях. То есть сварганить продукт для продажи или употребления на ходу в чистом поле больше не получится.
- Квесты даэдрических принцев и темного братства на своих местах. Особенно доставляет квест Шиогората.
- Ну и туумы. Без этих воплей Довакин — не Довакин.

Скарим и фап

С учетом того, что девушки-нордки стали заметно симпатичнее всех дам Сиродила вместе взятых, да еще и появилась возможность сочетаться узами брака, то геймеры-задроты сразу же устремились воплощать в жизнь все то, чего были лишены IRL. Королевой задротских грез с большим отрывом стала Эйла Охотница — соратница из Йоррваскра. Эта огненно рыжая красавица, далеко не идеальная и забогованная героиня, имеющая маленький-большой секретец (узнаете его, пройдя ветку квестов соратников), подверженная национализму и автор фразы «Скайрим для нордов». Неоткрыто поддерживает повстанцев Ульфрика, является одним из самых колоритных, живых и интересных персонажей игры. Она — истинное воплощение Ё-свободной женщины, тем не менее является самой «доступной» невестой Скайрима. Наличествует также массу модов, делающих Эйлу еще привлекательнее и интереснее. Поначалу относится к ГГ пренебрежительно, но постепенно принимает его и даже влюбляется. Какая идиллия, нет слов. Алсо озвучена в русской версии неплохой актрисой [Рамилей Искандер](#).



Царица геймерских грез Эйла Охотница.

DLC

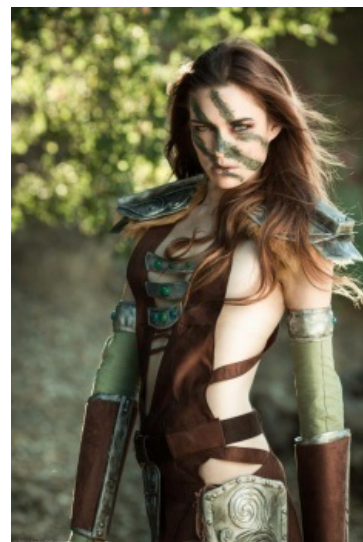
Такая поп-гамулька, как Скурим не могла остаться без дополнений. На этот раз оказуализвание и превращение некогда трушной хардкорной гамезы в симулятор\экшн от третьего лица\симулятор домохозяйки вышло на новый рівень.

Dawnguard

Он же ДаунГад, Тупая стража, Нижний страж. А вообще «Рассветная стража» расскажет за десять с небольшим часов историю о борьбе с вампирусами. Линеен, простоват, банален. До Морровиндовской ветки квестов про 3 вампирских клана как до 2002 года, то есть очень далеко. Не вин ни разу. В начале декабря подоспеет рашкинская локализация с озвучкой. Детектед: тролли, вампиры, арбалеты. Чего не хватает: возможности поглумиться над Робертом Паттисоном.

Hearthfire

Он же Сердечный гомогейский огонь. Окончательное превращение гамули в Симс и лучший подарок девушкам. Смысл прост, как домашняя выпечка: приобрети участок, построй дом, женись\выйди замуж (можно и на\за представителе\-теля своего пола), усынови двух местных оборванцев и складируй весть лут в своем новом доме. Рюшечки и приятные бытовые мелочи детектед.



...и ее реальное воплощение.

Dragonborn

Вышла 5 декабря текущего года и отправила ГГ в Солтсхейм. Да-да, в тот самый из Морровинда. Скриншоты офигительны и радуют любого олдфага: ординаторы, редоранская архитектура, нетчи и прочие дорогие сердцу фишки Морры обнаружены. А еще запланированы полеты на драконах для наших юных друзей и маленьких принцесс, блеать.

Унылые мемы

- «I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee…»^[1] — рандомная фраза, произносимая стражниками различных селений при виде вашего персонажа. Задолбала! Используется в виде отмазы: я хотел было допилить статью, но потом мне прострелили колено.
- FUS-RO-DAH — составной крик-туум довакина из промо-ролика. Любим YOVA-школотой. По уровню заезженности и унылости где-то рядом со стрелой в колене.
- Рогатый шлем Довакина — еще один внешний атрибут игры. Убог. Применяется в школо-блогах под видом: «Attention! It's true and hardcore!»
- Малука — мексиканка в наушниках и с гитарой, исполняющая елейным голоском с предобработкой скайримские хиты. Кому-то даже нравится... Вся такая скромняшка.

Видюшечки, епт

Главная тема, услышанная не так.

Улицы Вайтрана. Музыка Джереми Соула. Как-будто о твоей родине же!

Сердечный гомогейский огонь.

Малука и её прилагаемый к звуковой карте софтец.

Arrow to the Knee (Hate-edition)

Традиционные 100 способов помереть от Machinima.com. На этот раз в Скайриме. Частина перша.

Традиционные 100 способов помереть от Machinima.com. На этот раз в Скайриме. Частина друга.

Стрела в российской озвучке

Skyrim 8-bit. Трейлео от Machinima.com

Ведро на голову

Весь саундтрек разом

Академконцертам назло!

Skyrim Kinect Promo

Трейлер же!

Вживую. Сыграно профессиональными актерами

Кулинарное шоу Хаджита

Скайрим IRL от братьев Грожанов

Примечания

1. ↑ Дословно — Я тоже был авантюристом, как и ты, пока не получил стрелу в колено.