

В отличие от Dragon Age, где драконы великодушно спускаются к простым смертным, позволяя себя дубасить даже тем, кто не запасся магией и стрелковым оружием, здесь они парят в облаках, иронично поглядывая на не освоивших лук и стрелы немых детей.



**Все дороги ведут в Скайрим**

Подзаголовок игры, по традиции, является тамриэльским топонимом. Скайрим – северная территория, населенная в основном героями мультимедийных «Ледниковый период» и «Как приручить дракона» – то бишь мамонтами, саблезубыми тиграми, йети, викингами (здесь они называются нордами) и, собственно, драконами. Для «зимних» пейзажей и погоды был разработан новый движок, позволяющий изображать особо убедительный снег, который будет не лежать скучной текстурой, а честно сыпаться, хрустеть под ногами и делать всё прочее, что положено снегу. Кроме того, улучшится анимация деревьев, а физиономии персонажей станут менее страшными.



Илья Ченцов

**» The Elder Scrolls V: Skyrim**

Когда Fallout 3 ещё находилась в разработке, многие боялись, что у Bethesda получится «Oblivion с пушками» (и в чём-то их ожидания оправдались). Теперь нас, похоже, ждёт обратная ситуация – пятая часть The Elder Scrolls многое заимствует у обновлённого сериала про мрачное будущее Америки. Однако назвать Skyrim «Fallout с мечами» язык не поворачивается.

**ИНФОРМАЦИЯ**

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360  
 Жанр: role-playing, PC-style  
 Зарубежный издатель: Bethesda Softworks  
 Российский издатель: «1С СофтКлуб»  
 Разработчик: Bethesda Game Studios  
 Страна происхождения: США  
 Мультиплер: не объявлен

**ДАТА ВЫХОДА**  
11.11.2011

На место убитого вами торговца или владельца таверны теперь встанет его, скажем, жена или сестра. Авторы не уточняют, до какого колена можно будет вырезать род бакалейщиков и какие последствия повлечёт этот геноцид.



**Д**раконы не зря занимают своё законное место рядом с подземельями в названии самой успешной ролевой системы в мире. Мало какая фантазия-игра (и не только RPG) обошлась без них. Мы сражались с драконами, они были нашими компаньонами и фамильярами, мы летали на них, превращались в них и были ими. Тем удивительнее, что один из старейших и популярнейших ролевых сериалов до сих пор обходился без гигантских крылатых ящеров. В Тамриэле драконов истребили задолго до событий The Elder Scrolls: Arena, и с тех пор разработчики лишь намекали на их второе пришествие. И вот, наконец, в пятой части игры они вернутся – чтобы уничтожить мир. Кожистые крылья закроют небо, а огненное дыхание превратит улицы городов в земной ад (тамриэльский Обливион, если

удобно). И только драконорожденный герой с мечом в одной руке и заклинанием в другой способен предотвратить...  
 Минуточку, что это ещё за «драконорожденный»? Как вы себе представляете сам механизм драконозачатия у человекоподобных рас? Нет ли к этому генетических и физиологических противопоказаний? Такие вопросы заботят игрожурналистов, но не разработчиков, громко ласно заявляющих, что люди, силой равные драконам, появляются в этом мире «по воле богов» (читай «неважно как, но это круто»). Драконья мощь, по версии авторов The Elder Scrolls, берет свое начало не из физических свойств древних змеев, а имеет магическую природу. Концепция как будто не уникальная, но есть одно «но»: чтобы, скажем, выдохнуть пламя, чудовище должно не прогнать воздух через «огненную железу» или зажечь воздух мысленным усилием,

но прореветь заклинание-«вопл» – dragon shout. Почему это так важно? Да потому, что если вопль может прорывать обучение способен и драконорожденный. Разумеется, просто подслушать боевой клич ящера недостаточно – лексикон придется расширять, убивая «носителей языка». Но не стоит плакать об этих величественных созданиях, к тому же приходящихся нашему герою родичами. Лучше подумайте о том, как приятно будет в бою замедлять время, разбрасывать врагов в стороны, вызывать на подмогу компаньона-горыныча и действовать отдельно обеими руками.

Последнее, впрочем, к воплям отношения не имеет – авторы просто решили, взяв за образец систему, использованную в BioShock, сделать бой более разнообразным и увлекательным. Например, в комбинации «щит-меч» щит не будет просто декорацией, увеличивающей «толщину брони», – нет, им надо будет вовремя блокировать удары или даже таранить врага, накопив силу. Можно будет взять по мечу в каждую руку или «зарезервировать» одну ладонь для заклинаний, обещана также возможность быстро переключаться между разными наборами оружия. Стрельба из луков станет эффективнее, однако

**Skyrim в цифрах**

- 10 игравельных рас;
- 18 навыков;
- 85 заклинаний в 5 школах магии: уничтожения, изменения, вызова, восстановления и иллюзии;
- 20 драконьих воплей;
- 5 больших городов.