

добыть стрелы будет сложнее. В целом, сражения грозятся сделать более ожесточенными – достичь этого собираются с помощью эффектов вроде тряски и помутнения зрения, соперники будут то и дело сбивать друг друга с ног и топтать поверженные тела (здесь я бы провел параллели с ближним боем в Dark Messiah и Zeno Clash). «Теперь ты во по-настоящему почувствуешь, что дерешься не на жизнь, а на смерть!» – трубят продюсеры. А ведь мы и в Oblivion еле справлялись с даэдрическими принцами (и до сих пор помним, как один из них ни с того ни с сего покончил с собой, прыгнув в шахту подъемника). Впрочем, с разумными противниками можно будет попытаться вступить в переговоры.

Деклассированные элементы

Драконизация сериала – не единственное нововведение в пятой части. В Bethesda, спустя семнадцать лет, осознали простую истину – классовая система хороша только в партийных RPG. Там подбор в команду правильных профессионалов – действительно важная и интересная задача; когда же герой один как перст, налагать на его развитие ограничения нет смысла – если игрок захочет стать шпионом, дипломатом или магом, пусть сам расставляет плюсики, как ему хочется. И хотя в The Elder Scrolls, в отличие от других сериалов, вам разрешали создать свой класс, в самом начале игры вы вряд ли могли объективно решить, на какие умения сделать ставку, особенно учитывая хитрую систему прокачки персонажей, связанную не с одной «колбасой» опыта, а с ростом отдельных навыков (которые к тому же улучшались не только вручную, а и по мере использования). Эта система, впрочем, сохранится в несколько модифицированном виде – теперь более прокачанные способности будут быстрее приближать повышение уровня, чем слабые. Так что узким специалистам развиваться будет проще, чем тем, кто хочет уметь всего понемногу. Но, ещё раз повторю, отличие от предыдущих игр сериала в том, что специализироваться не обязательно.

Разнообразие в процесс мужания и матерения победителя драконов добавят перки – например, возможность

Левый хвост длиннее

Расовыми предрассудками боги мира Nirn, к счастью, не страдают: как и в Oblivion, ваш герой может принадлежать к одному из десяти народов. Надеюсь, котолуди Khajiit по-прежнему в списке, было бы забавно выставить драконорожденную женщину-кошку против тигродракона Тощ-Раки, повелителя заморской империи Ка-По-Тун (как он стал драконом – долгая история, но в фэнтези-мирах с этим проще, спросите хоть Флемет). Этот гибрид упоминался в Oblivion как самый большой дракон в мире, к тому же строящий долгосрочные планы захвата Тамриэля, так что, хотя об его появлении в новой игре прямо не говорят, вряд ли Bethesda упустит шанс. С этим согласен и художник, известный на сайте deviantART как 1Rich1 – именно его кисти принадлежит картина Dovahkiin Fights Tosh Raka, иллюстрирующая эту врезку. (Dovahkiin – так на языке драконов называют драконорожденных).



Скриншот демонстрирует одновременное использование фаерболла и меча, а также похожую на волынку конечность героя. Возможно, такая анатомия – следствие драконорожденности.



эффективнее использовать кинжал для скрытых убийств или пробивать доспехи палицей. Выдавать их будут на каждом уровне, и, в отличие от Fallout, перки будут четче привязаны к навыкам: так, из владения одноручным оружием растёт дерево, на ветвях которого находятся бонусы, связанные с топорами, палицами и мечами.

Каждому – по потребностям

Видимое отсутствие классов не значит, что игра не будет анализировать тенденции развития вашего персонажа, чтобы потом подкинуть соответствующие задания. Да, подтягивание врагов к уровню героя останется, но в духе Fallout 3

Внизу: Деревья перков замаскированы под карту звездного неба. А предметы, лежащие в котомке героя, дадут рассмотреть во всей трехмерной красе, по последней моде 1992 года.

и New Vegas – то есть умеренное и не везде. Настройка квестов будет гораздо тоньше: волшебника могут вызвать на магическую дуэль, любителю прятаться в тени – заказать кражу или убийство... Мир буквально закрутится вокруг драконорожденного: брошенный им в деревенской грязи меч тут же привлечет внимание крестьян – если попадутся почтнее, то побегут возвращать добро, самые же пропавшие подерутся из-за него, а победитель понесет находку пропивать в кабаки... Если повезёт, можно будет, вывалив на мостовую несколько комплектов доспехов и связку сабель, организовать импровизированный казачий отряд (лошадей, кстати, тоже вроде бы обещают, но в несколько туманных формулировках – мол, раньше они были просто транспортом, а не живыми существами, а теперь их хотят сделать лучше). Хочется верить, что и возможность отвлечь преследующих героя зверей куском мяса, которой так не хватало в New Vegas, здесь тоже будет – интерактивность ожидается на уровне если не лучших «Ультим», то как минимум лучших «Готик» – драконорожденный не погнушается сам готовить себе еду, не говоря уж о добыче руды и последующей ковке самодельных дрынов.

А если остановиться и поднять глаза, то даже звезды на небе будут соответствовать выбранным вами для своего героя навыкам и перкам. Пусть подзаголовки игры и можно перевести как «Крешек неба», игрок в ней будет настоящим пупом земли. **СИ**

