

THE ELDER SCROLLS

ПОДГОТОВИЛА СТ. ЭН-350001
БАБИЧЕВА ЛИЛИЯ

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

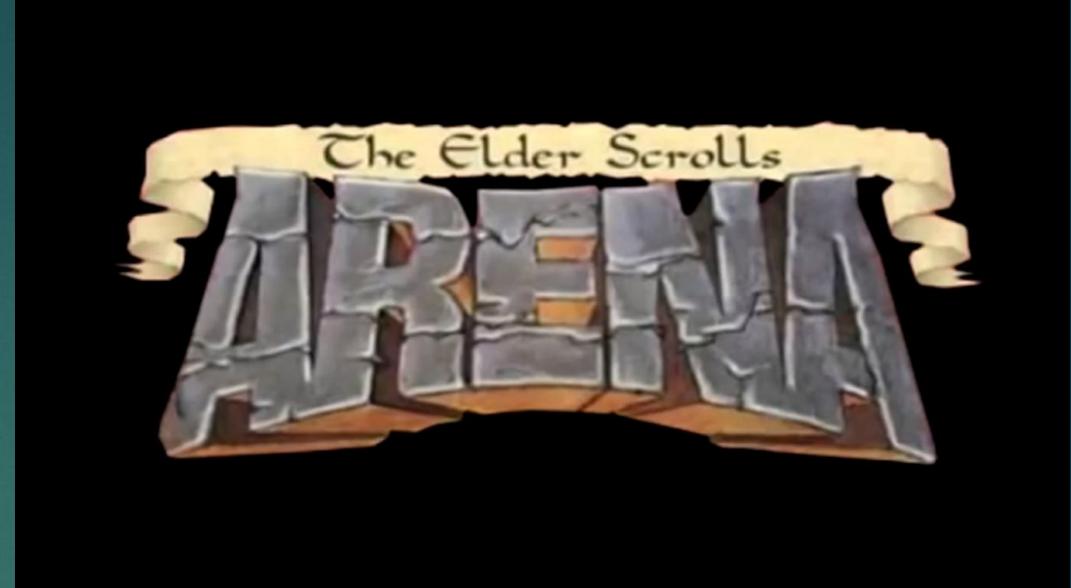
- ▶ **The Elder Scrolls** (сокращённо — **TES**; в переводе с английского языка «Древние свитки») — серия компьютерных ролевых игр, разрабатываемых студией Bethesda Game Studios и выпускаемых компанией Bethesda Softworks. Игры серии объединены общей, детально проработанной вселенной и предоставляют игроку большую свободу, позволяя по собственному усмотрению посещать различные области и города вымышленного фэнтезийного мира и самостоятельно искать интересные места и задания. Четыре игры серии — *Morrowind* (2002), *Oblivion* (2006), *Skyrim* (2011) и *Online* (2014) — получали в соответствующие годы награды «Лучшая игра года» от различных изданий.

Часть 1: Arena

- ▶ Была разработана компанией Bethesda Softworks и выпущена в 1994 году. Не была официально локализована в России. События игры происходят в вымышленной вселенной на планете Нирн (что и переводится с альтмерского языка как "арена"), на континенте Тамриэль.
- ▶ (Изначально "арена" задумывалась как "симулятор гладиатора", но концепция игры сменилась с файтинга, положив начало одной из величайших игровых Вселенных)

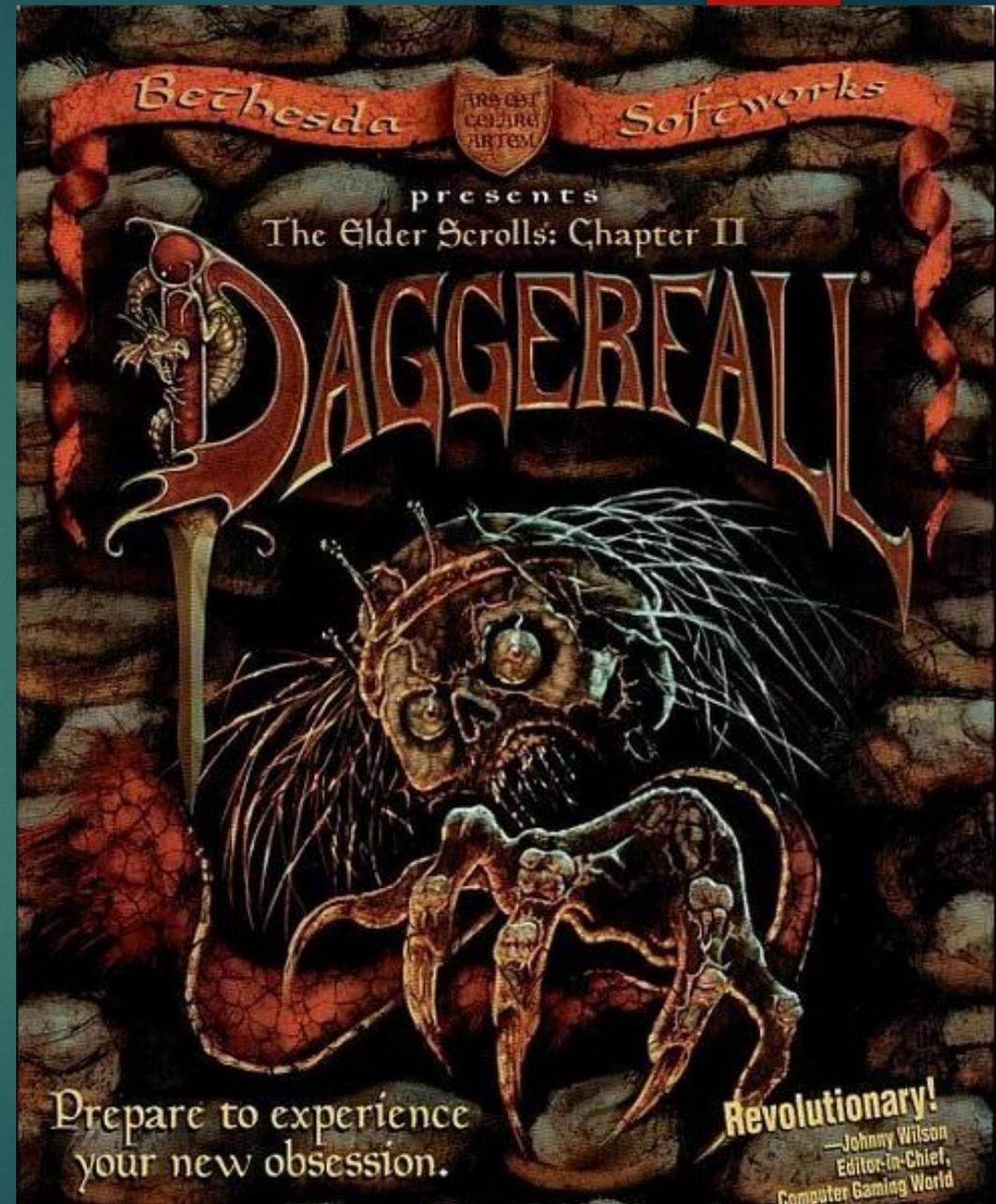


- ▶ Огромный "открытый" мир, состоящий более чем из 400 городов, деревень, пещер и поселений.
- ▶ Однако сюжет игры был не особо интересен, но до банальностей не доходило.
- ▶ Сама игра считается довольно сложной и дается далеко не всем. Так как в ней отсутствовала миникарта, то в подземельях было легко заблудиться, а то и приходилось бродить там часами в прямом смысле.



Часть 2: Daggerfall

- ▶ Всего за 2 года Bethesda Softworks смогли разработать и выпустить вторую часть древних свитков в 1996 году. Но, несмотря на это, вторая часть не потеряла масштаба, а даже стала более колоссальной, даже по меркам первой части.
- ▶ На данный момент, Daggerfall является самой масштабной РПГ серии древних свитков, да и в принципе самой масштабной РПГ в истории.
- ▶ В игре насчитывается около 160тыс.кв.км. территории. И около полумиллиона NPC, с которыми можно было взаимодействовать.



Конечно, количество территории и персонажей возросло в разы, но были и свои минусы.

Например, города отличались лишь парой текстурок, что невероятно путало и бесило. Так же они просто генерировались случайным образом.

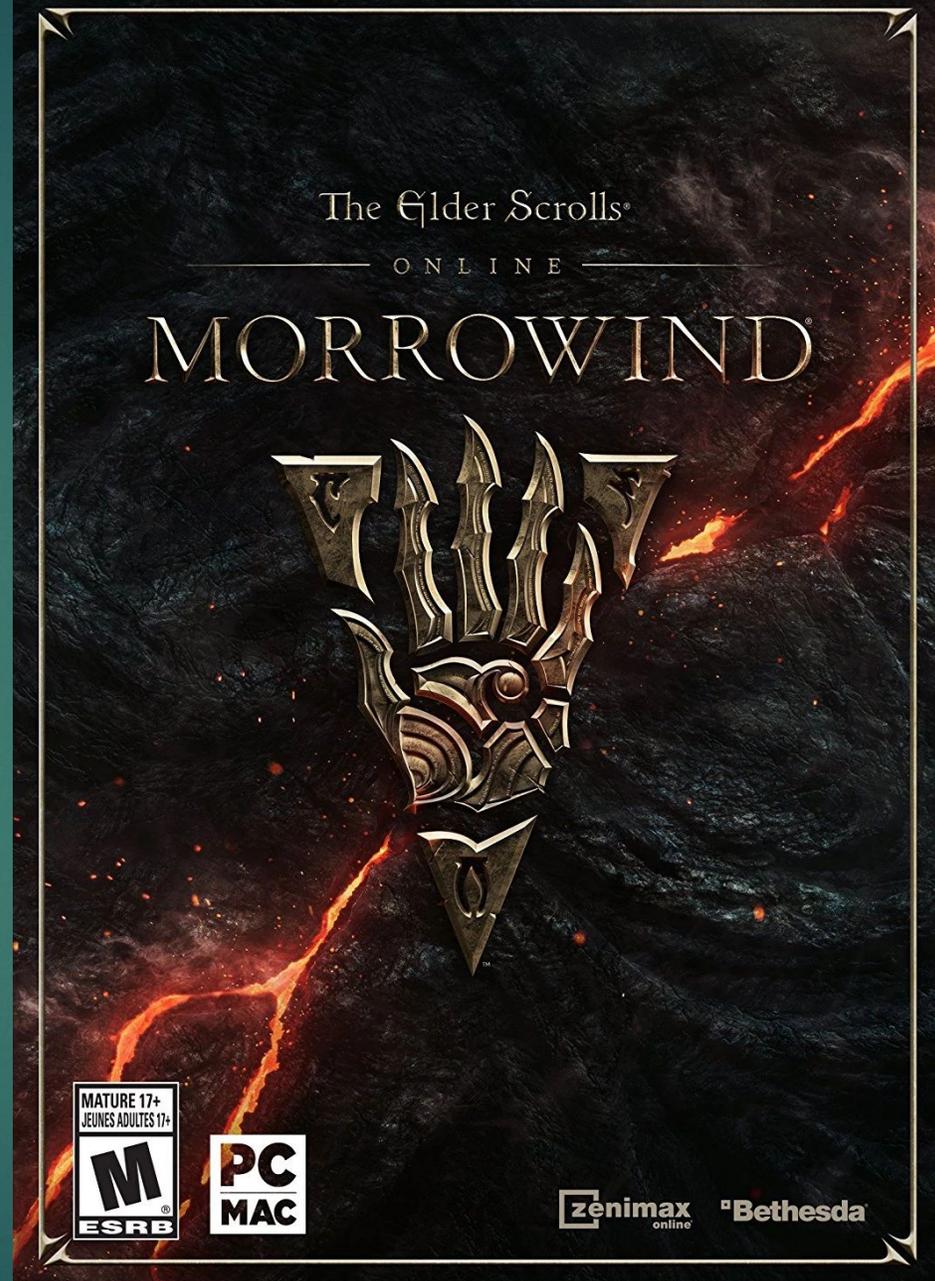
А пещеры и подземелья начали пользоваться техникой "рандомного левелинга".

Помимо новых предметов, заклинаний и тд и тп, игра получила много новых багов, за что ее в простонародье прозвали "Баггерфолл".



Часть 3: Morrowind

- ▶ Бала выпущена в 2002 году.
- ▶ Мир в игре был куда "меньше", чем в предыдущей части, зато графика поднялась на новый уровень, ведь теперь весь мир писался абсолютно вручную.
- ▶ Для всей серии игр, Морровинд является настоящим прорывом, ведь почти всем игрокам игра пришлась по душе, куча положительных отзывов от критиков и улучшенная боевая система сделали свое дело. И Морровинд остается одной из лучших рпг-игр и по сей день.

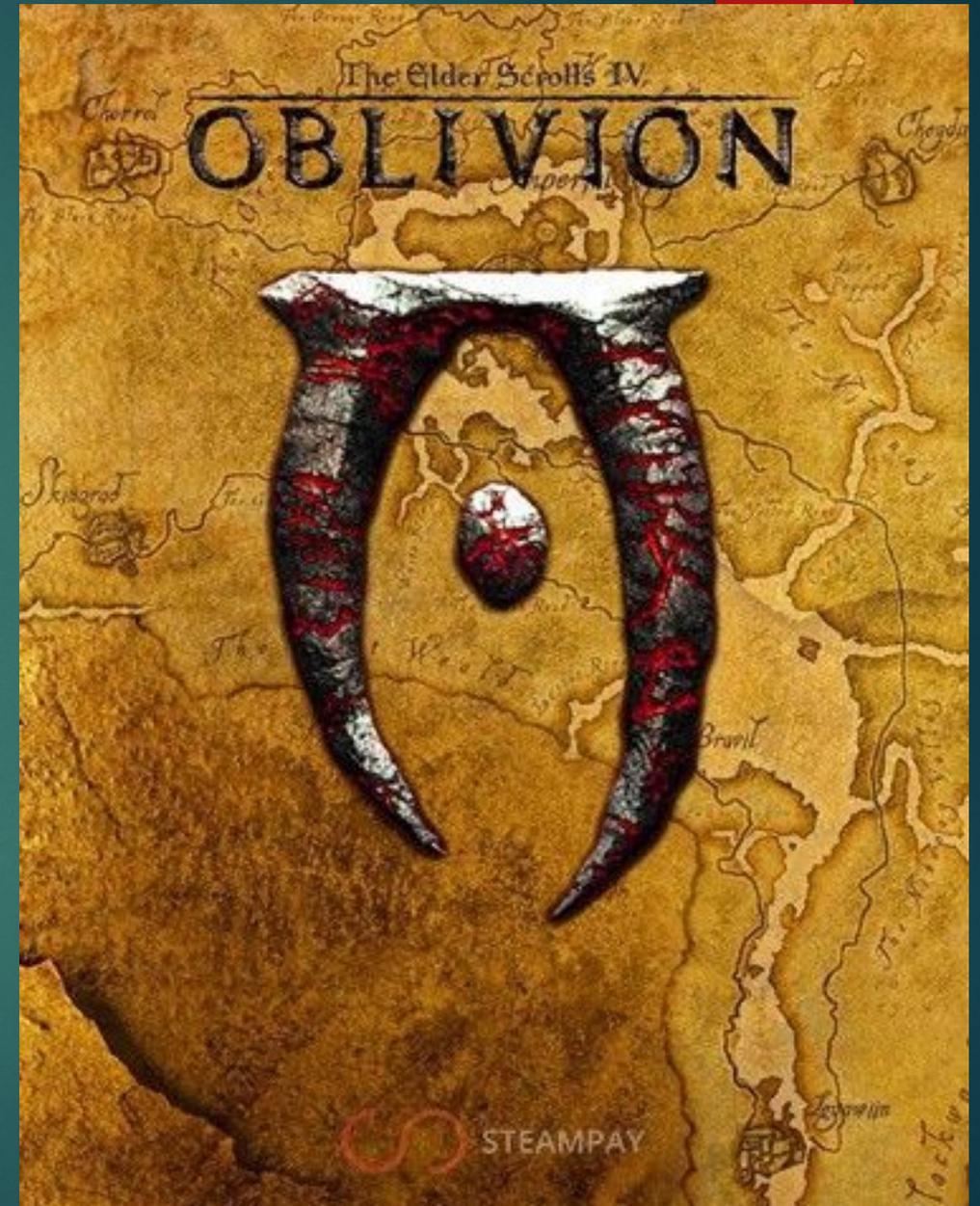


- ▶ В отличие от предыдущих серий игр, в Морровинде все действия происходят на определенной провинции Тамриэля.
- ▶ Так же это первая игра из серий, где появляются аддоны, позволяющие проходить дополнительные квесты (задания).



Часть 4: Oblivion

- ▶ Новая часть игры была выпущена аж в 2006 году. Такое долгое время разработки обусловлено тем, что игра была выпущена абсолютно с нуля, на новом движке, что позволило задействовать все технические новшества тех лет и имело самую лучшую графику.
- ▶ Так же хотелось отметить наконец-таки адекватный искусственный интеллект в игре, что позволило НПС-персонажам вести себя более правдоподобно.



На этот раз путешествие главного героя начинается и продолжается на протяжении всей игре в провинции Сиродил.

И как обычно главному персонажу нужно спасти мир/императора/планету/аллаха (авторские шутки, извините), но на этот раз игра предоставляет еще большую свободу действий.

То есть можно отложить главный квест и проходить сторонние задания (впрочем как и в Морровинде), например квесты гильдии воров или темного братства.

Однако, особо больших различий с прошлой серии не возникло, например как Морровинда после Дагегрфолла, что вызвало небольшое негодование у поклонников серии игр.



Часть 5: Skyrim

- ▶ Через 5 лет с момента выхода последней серии, Bethesda выпускает свой очередной шедевр: Skyrim.
- ▶ Следует отметить, что Скайрим выпущен был на новом движке, однако не сильно отличающемся от 4ой части игр, ибо механика игры оставалась в большей части такая же.
- ▶ Помимо отличной графики, изменения потерпела боевая система: теперь обе руки теперь независимы друг от друга, чего не было в предыдущих частях.



Данная часть примечательна тем, что, как говорилось ранее, каждую руку можно использовать независимо от другой, будь то оружие или заклинание. Так же появляются особые "заклинания" (крики), что позволяет комбинировать все вместе.

Так же стоит отметить новые "профессии", такие как кузнец, алхимик, зачарование предметов и многое другое.

Скайрим превосходит даже Морровинд, графика лучше, чем в Обливионе, музыка была переконвертирована из Морровинда, вездесущая атмосфера и безбожный холод добирался до сердец игроков, которые смогли прочувствовать эту игру.



Что-то ещё

- ▶ Помимо всего, что хотелось бы отметить, в серии кроме отдельной Вселенной, есть свои отдельные расы, у которых есть свои религии и божества.
- ▶ Самые могущественные из них - Аэдра (божественные) и Даэдра (напротив).
- ▶ Аэдра божеств всего восемь, Даэдра (в основном Принцы) - их шестнадцать.
- ▶ Во многих расах обожествляют кого-либо из них (но не всегда).

Интересные факты

▶ На планете Нирн есть несколько материков:

- Акавир (вроде там живут всякие демоны и фурии, но это не точно)
- Тамриэль (там, где и разворачиваются события всей серии игр)
- (вроде как был еще континент Альтмерис (но этого никто не знает), где проживали альтмеры (древние эльфы), но потом случился какой-то катоклизм (или нет) и это континент перестал существовать (а может и вовсе не существовал) (прямо как Атлантида))

Соответственно, Тамриэль разделен государствами (так же этническими границами):

- Морровинд(Данмеры);
- Скайрим(Норды);
- ХайРок(Орки и Бретоны);
- Хаммерфелл(Редгарды);
- Сиродил(Имперцы);
- Чернотопье(Аргониане);
- Ельсвейр(Каджиты);
- Валенвуд(Босмеры);
- Саммерсет(Альтмеры).



ВНИМАНИЕ!!!

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ