

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

Выполнено
IronPhoenix#8698

Об игре

- *The Elder Scrolls V: Skyrim* - Мультиплатформенная компьютерная игра в жанре RPG с открытым миром.
- Разработана студией Bethesda Game Studios и выпущена компанией Bethesda Softworks. Это пятая часть в серии *The Elder Scrolls*. Игра была выпущена в 2011 году.
- Игра получила высокие оценки критиков и собрала ряд наград, в том числе звание лучшей игры 2011 года Spike Video Game Award, звание «Игры года» и «Ролевой игры года» от IGN и Gamespot. Ей также сопутствовал коммерческий успех: на 2014 год число проданных во всем мире копий



Эстетика

Плюсы

1. Музыка выполнена на высшем уровне. Особенно радует слух песнь о Девакине, которая звучит при битве с драконами. Также, её можно услышать в Совнгарде во время последних квестов сюжетной линии. (Эстетика+Технология)
2. Возможность летать на драконе и атаковать врагов пламенем. (Эстетика+Механика)
3. Уникальные города. Запоминающиеся локации и ландшафт считающийся с погодными условиями. Смена дня и ночи, плавные климатические переходы. (Эстетика+Механика)
4. Детальные модели персонажей, оружия и брони. (Эстетика+Механика)

жем ближнего боя.

сть огромные квестовые
ские руины) имеющие свою
ь божества коих в игре



Контекст

Плюсы

1. Хорошо продуманный лор, отсылки к нему можно найти в диалогах, квестах, фразах персонажей, расах, книгах, свитках, ландшафте и в различных предметах. (Контекст+Эстетика)
2. Большое количество противоборствующих сторон, таких как: Империя и Братья Бури, Серые Гривы и Сыны Битвы, Соратники и Серебряная рука, Стража Рассвета и клан Волкихар). Вступления за одну из сторон автоматически делает главного героя врагом другой стороны, а линейка квестов заканчивается полным разгромом вражеской стороны.
3. Проработанные линейки квестов
4. В квестах встречаются большое количество головоломок, как логических, так и механических, над которыми нужно прямо подумать. (Контекст+Механика)



строить дом, в крупных городах. (Контекст+Механика)
ление сирот. (Контекст+Механика)



Технология

Плюсы

1. *Поддержка модов.*
2. *Используемые технологии: Radiant AI, Radiant Story, Havok Physics.*
3. *Игра была выпущена для таких платформ как Windows, PlayStation 3 и Xbox 360.*
4. *Для игры были выпущены три загружаемых дополнения под названиями Dawnguard, Hearthfire и Drag*

The Elder Scrolls V
SKYRIM



Механика

Плюсы

1. В начале игры на выбор даётся 10 рас которые представлены в трёх основных категориях человеческие, эльфийские и зверорасы. Каждая раса имеет свой навык и расовый бонус. (Механика+Контекст)
2. Разнообразие механики древа навыков , которое включает в себя 18 веток развития и делится на 3 категории, магические, боевые и воровские (скрытность, взлом, карманная кража, одноручное и двуручное оружие, стрельба из лука, крафт, зачарования и различные школы магии) (Механика+Эстетика)
3. 13 камней хранителей, активация которых даёт различные бонусы, у каждого камня свой бонус. Одновременно только один камень может быть активен. Исключением является ношение Этериевой короны. Надетая корона даёт возможность получить бонус от активации двух камней. (Механика+Контекст)
4. Разнообразие жестики, рас, различных классов и фракций с привязкой к локациям или



Минусы

1. *Различные баги, такие как зловещая музыка при приближении медведя, которая может продолжать звучать, даже после того как герой убежал далеко от опасности. Либо приглушенные подводные звуки преследующие игрока даже в городе.*
2. *Не замолкающие речи нпс при закрытии с ними диалогового окна.*
3. *Практически бесполезные расовые бонусы.*
4. *В игровом процессе, а именно в бою, не заметна разница урона между магией разрушения, оружием ближнего боя и оружием дальнего боя. При полной прокачке навыков может разница и есть, но пока до этого дойдешь уже всё равно будет на эту разницу, просто выбираешь тот тип атаки который больше по душе в плане Эстетики.*
5. *Слабый, не доработанный сюжет.*
6. *Каждая гильдия остро нуждается в том, чтобы главный герой непременно её возглавил. По мере прохождения игры, начинаешь обрастать различными титулами, становишься главой одновременно хоть и не всех гильдий, то половины точно. Что в принципе ничего не даёт, и сюжетом никак не связывается.*
7. *Бесполезные награды за сложные и долгие квесты. Множество багов*

количество багов и недоработок в технологии, механике и контексте, в Скайрим можно играть и наслаждаться процессом. Вся красота эстетики и интересный лор игры перекрывают все недоработки игры и влекут к новым опасным приключениям по всему Тамриэлю. Даже наличие такого количества багов не способно испортить наслаждение от прохождения данной игры. Устранить некоторые, в основном квестовые баги, можно при помощи команд в консоли.



На протяжении всего анализа, рассматривались ~~четыре основных~~ составляющих игры. Били приведены сильные и слабые стороны каждого из элементов и их взаимодействие друг с другом. По итогу мы видим сильный перекос в сторону эстетики. Неплохой, хоть и нуждающийся в доработке контекст. Хорошую, но нереализованную задумку в технологии. В поддержку технологии хотел бы отметить шикарную графику, а то совсем её унизил. И так настало время оценить все 4 элемента.

1) Эстетика 10/10

2) Контекст 7/10

3) Технология 6/10

4) Механика 7/10

Что бы я исправил в игре?

1. Баги текстуры, квестовые баги, вечную потерю напарников. С тем что напарники сломя голову несутся на толпу врагов и помирают смертью слабоумных и отважных я уже смерился.
2. Доработал квесты, сюжет, более надежно связал бы эстетику, контекст и механику.
3. Изменил механику уровней боя.
4. Довел до ума прокачку и механику навыков.
5. Изменил механику боя.