

Morrowind — Urbanculture

Компьютерные игры



«Под этим солнцем и небом мы тепло приветствуем тебя »

— Жители Морнхолда

The Elder Scrolls III: Morrowind — достаточно древняя, но всё ещё популярная игра от компании Bethesda. В своё время вызвала дикий восторг фанатов, продолжив идеи, начатые в TES 2: Daggerfall, но на качественно (а не количественно) новом уровне. Появилась в 2002 году. Обладает уникальным честно срисованным с ближневосточной местности игровым миром, неповторимым местечковым колоритом и содержит кучу квестов в стиле «принеси-подай». Игровой мир, нарисованный на достаточно высоком уровне, радует до некоторой степени необычным, малость упоротым дизайном.

Суть

Вам предстоит попасть на Вварденфелл — огромный остров Тамриэля и самый большой остров провинции Морровинд, — куда вас отправит злая воля Императора напрямую из тюремной камеры. Почему так, а также какого вы оказались за решёткой, — никто толком не знает. Главный герой становится членом «Клинков», тайной службы императора Септима, собирает информацию и совершает нужные мастеру-шпиону действия. В конце концов ему предстоит спасти этот остров от древнего зла — Дагот Ура, а также разрешить некоторые древние противоречия между враждующими кланами. Но это всё исключительно по желанию: разработчики дали геймеру столько свободы, что можно и не проходить главную сюжетную линию. А если персонаж в одном из квестов откажется ложиться в постель с важной шишкой и пошлёт или убьёт его, то и вовсе не получится завершить главный квест. Такие дела.

Игра представляет собой набор квестов. Игрок общается с персонажами, получает от них задания, выполняет эти задания, затем отчитывается о выполнении. Есть квесты случайных персонажей. В результате их выполнения игрок увеличивает свою репутацию среди остальных персонажей. Есть квесты организаций. Там игрок может получать ценные внутриигровые подарки, повышение в этой организации, внутриигровую валюту (дрейки).

Задания в основном предполагают добыть что-то и принести, убить внутриигрового персонажа, поговорить с внутриигровым персонажем и убедить его в чём-либо, привести внутриигрового персонажа в определённую локацию.

Основной квест достаточно затянут, имеет много неочевидных моментов. Помимо этого в игре есть множество организаций: имперских гильдий, местных объединений, в которые тоже можно вступить и выполнять их задания. Так как игра разрабатывалась достаточно давно, в ней нет многих удобных моментов, к примеру компаса, который будет указывать местонахождение искомого объекта. В некоторых квестах такие объекты отмечают квестодатели на карте игрока. В некоторых — квестодатели только дают описание как добраться. Тогда приходится долго блуждать в поисках нужной пещеры или здания.

Задания нужно выполнять последовательно только внутри одной организации. В любой момент игрок может отложить текущее задание и начать выполнять задание другой гильдии.

Все задания фиксируются в дневнике игрока в виде текстовых описаний.

Отдельный интерес представляет система диалогов с персонажами. Начать общаться можно с любым персонажем, который не нападает. При большом желании можно усмирить нападающих персонажей заклинанием и поговорить с ними.



Лого в игре

Лого в игре



Игровой мир на примере одной из локаций

Игровой мир на примере одной из локаций

Задача основного квеста — выполнить пророчество Нереварина — реинкарнации древнего святого героя. Первые задания в главном квесте будет давать Кай Коксадес (мастер-шпион), затем шаманка дикого племени, которая почитает культ Нереварина и видит что-то во снах. Одно из последних заданий в достаточно свободной форме даст местный бог Вивек.

Персонажи

В игре имеется множество рас существ, начиная от разумных животных и заканчивая не вполне разумными человеческими расами. Каждая раса обладает своими качествами и характеристиками: силой, выносливостью, ловкостью, интеллектом... Оттуда же растёт и расовая ненависть. Сам игровой мир наполнен преимущественно данмерами, тёмными эльфами, населяющими местность. Но и представителей остальных рас тоже немало. Персонажи различны по силе, со многими из них лучше не конфликтовать в начале. Некоторые, особенно зооморфные персонажи, уникальны. Каждая раса продумана до мелочей, разработчики постарались подобрать уникальные черты каждому народу.

Каждый персонаж имеет несколько характеристик, которые определяют его боевые качества. Основными являются здоровье, запас маны, запас сил. Также существуют характеристики силы, силы воли, ловкости, интеллекта, привлекательности, выносливости, скорости, удачи. Кроме этого в игре разработана система навыков. Навыки касаются владения различными видами оружия, ношения трёх типов доспехов, куча магических навыков, умение торговать, убеждать, изготавливать зелья, ремонтировать оружие и доспехи, зачаровывать оружие и доспехи.

В процессе игры игроку предстоит изучить часть из них. Обилие навыков и характеристик потребует длительного изучения, но позволит создать и развить персонажа так, как удобно конкретно тебе. Кому-то нравится махать огромными двуручными длинными клинками, встречая любую опасность в лоб, кто-то предпочтёт скрытность и короткие клинки, которые наносят меньше ущерба, но быстрее, кто-то любит копья или алебарды.

Каждая раса имеет свои врождённые особенности — стартовые характеристики, которые позволяют начать использовать то или иное оружие эффективней. Помимо рас существуют классы — наборы характеристик, которые дают бонус к владению тем или иным навыком.

Чтобы окончательно запутать ньюфага, есть ещё и гороскоп. И там он работает, в отличии от IRL, давая врождённые способности и свои бонусы.

Если задротствовать, то игру придётся проходить несколько раз, чтобы реально разобраться в преимуществах и недостатках разных рас, классов и знаков гороскопа. Некоторые люди, полюбив мир Морровинда, создают свои классы, благо в начале игры такие возможности есть. Но свой класс — удел опытного игрока.

Успешно пройти игру до конца, выпилить всех злодеев может и воин, и маг, и бродяга абсолютно любой расы. Даже есть качать не те навыки, которые приоритетны для расы и класса. Просто вы будете делать это дольше.

Внезапно, важен пол игрока. Некоторые квесты прямо зависят от пола. Так, Крассиус Курио, советник Дома Хлаалу попросит персонажа раздеться (он озабоченный извращенец, написал похабную пьесу, говорит пошлости). Поэтому лучше играть за персонажа женского пола. Персонажу мужского пола тоже придётся раздеваться, терпеть к себе обращение в женском роде. Курио — ключевой персонаж в главном квесте и квесте Великого дома Хлаалу, убивать его нельзя. А госпожа Драта, советник дома Телвани, является древней радикальной феминисткой, поэтому многие квесты у неё проще пройти девочкой. Разбойник на дороге в Пелагиад Нельс Ллендо с персонажа мужского пола потребует денег, а тьян может просто его поцеловать. Убивать Ллендо — наиболее глупое решение, тк он предлагает обучение воровским навыкам, которые очень нужны в игре. Внезапно, пола всего 2, поэтому побыть трансом не удастся. А вот надеть на себя можно любую одежду. В Морровинде нет разделение одежды по полу, каждый сам выбирает, как одеваться. К примеру, сражники Великого дома Редоран носят юбки и кожаные доспехи. Даже мужчины.

См. также

- [Морровинд/Расы](#)
- [Морровинд/Классы](#)
- [Морровинд/Знаки зодиака](#)

Политика

В игре есть политические фракции. Всего их 6. На материке Вандерфелл представлено всего 5, а присоединиться можно только к одной из трёх.

Великий дом Хлаалу — лояльные Империи торговцы. Преимущественно выдают квесты экономического содержания со средневековым налётом. Игроку придётся таскать зашифрованные послания, договариваться о торговле, угрожать, требовать долги, организовывать бизнес по добыче яиц квама (местных гигантских муравьёв). Подлость, короткие клинки, лёгкие доспехи, торговля и привлекательность — вот что важно для успешной карьеры. Морровиндом правит Герцог Ведам Дрен из Дома Хлаалу. А его брат Орвас — лидер ключевой преступной организации Камонна Тонг.

Великий дом Телвани — древние маги, которые живут в башнях-грибах, осваивают заброшенные пустоши, где нельзя жить, сражаются за старые башни велотов предыдущих эпох. Среди телвани есть зачарователи, колдуны (призывают из Забвения оружие, доспех, тварей Обливиона), алхимики (варят зелья). Часть из лордов давно выжила из ума. Так госпожа Терена полностью безумна, Драта — феминистка, в Гнисисе в башне сидит древний маг, который разводит опасных зверушек. Дивайт Фир вырастил в пробирке четырёх дочерей, содержит Корпрусариум — хоспис для больных неизлечимым заболеванием. Если вы не маг, там просто нечего делать. Даже чтобы пообщаться с лордами-магами, нужно уметь летать. Их башни устроены так, что без левитации в них не пройти. Для кого-то это неудобно, а для них — обычно. Как бегать или плавать.

Великий дом Редоран — воины, лояльные Храму. Средневековые традиции, интриги времён позднего Средневековья, аристократы. Квесты сложные, придётся мотаться по всей карте, через горы и непроходимые пустоши, сражаться, убеждать, отстаивать чью-то честь. Редоран живут в Альд-Руне — городе, состоящем из панцирей древних крабов. Побывайте там и изучите всё внимательно, прежде чем присоединиться. Архитектура прикольная, но бродить в циклопических размеров панцире императорского краба по хлипким мостикам неудобно. Панцирь размером с маленький городок, там куча мостов, куча поместий дворян, переходы запутаны, дверей много, ненужных персонажей ещё больше.

Великий дом Индорил — воины храма, местная инквизиция. Присоединиться к ним нельзя. Нельзя носить их доспехи. Если убить Ординатора и бродить в его доспехах по городу Вивеку, другие ординаторы будут нападать. Нападать будут даже если найти доспехи погибшего Ординатора. Типа доспех священен, вы оскорбляете их честь. Ординаторы — крайне малосимпатичные персонажи. До присоединения к Храму они будут говорить «мы следим за тобой, ничтожество». После присоединения будут говорить пафосные религиозные фразы. Именно ординаторы содержат тюрьму на местной Луне. В тюрьме сидят еретики, а не обычные преступники.

Шестой дом или дом Дагот. Именно из него происходит ваш главный враг — Дагот Ур. В результате сильного колдунства с участием гномов, тыкания клинком и ударов молотом по сердцу Древнего бога Акулахана Дагот Ур обрёл свою силу. Всех членов дома заразил корпрусом и сделал безумными мутантами-уродами. Считает смертельную болезнь корпрус наградой и благословением (примерно как [антипрививочники](#) и [ВИЧ-диссиденты](#)). Его помощник обязательно заразит вас в середине игры, придётся лечиться. Присоединиться нельзя. Все твари дома Дагот агрессивны, будут пытаться убить всё живое. Хотя, Орвас Дрен признается, что говорил с представителями дома Дагот. А хаджитка в подвалах города Вивека расскажет, что контрабандисты стали скрытными и что-то везут для дома Дагот. Как-то взаимодействовать с ними можно. Но не тебе, Нереварин.

См. также

- [Морровинд/Хлаалу](#)
- [Морровинд/Редоран](#)
- [Морровинд/Телвани](#)
- [Морровинд/Дагот](#)

Оружие и доспехи

Тысячи их. При том система навыков для их использования сильно запутана. Поначалу кажется, что в этом невозможно разобраться, а оружие просто не работает, игра глючит. Всё дело в том, что разработчик перемудрил с системой навыков. Сделаем скидку на год выхода игры и на уровень задротства тех лет. В Обливионе и Скайриме систему сильно упростят.

Оружие представлено мечами, молотами, посохами, копьями и многим другим. Делится на классы. Короткие клинки — наиболее распространённое в продаже оружие. Длинные клинки чуть менее распространены. Умея пользоваться длинными клинками, короткими сражаться не получится. Персонаж будет промахиваться, быстрее уставать, наносить врагу мало ущерба. Дробящее оружие — отдельный класс, который включает в себя посохи, молоты, дубины, булавы. Внезапно, отдельным классом оказываются секиры — одноручные и двуручные топоры. Для многих игроков, которые играли в более современные игры, такая система кажется дикой и нелогичной. Можно поднять с тела Владыки Дреморы великолепный эбонитовый топор, но не уметь им пользоваться. И при цене в 10 000 золотом отдать его торговцу за 2 000, просто потому что у того больше нет денег.

Каждое оружие имеет свои характеристики. Это цена, прочность, состояние, рубящий удар, режущий

удар, колющий удар. Ещё один сюрприз состоит в том, что надо уметь наносить удары. Рубящий удар наносится, если стоять на месте. Режущий удар наносится при движении влево или вправо. Колющий удар — при движении вперёд или назад. Великолепное даэдрическое копье эффективно, только если прокачан навык Древковое оружие и уметь им колоть. В бою придётся скакать вперёд и назад. А вот рубить или резать им малоэффективно — у него низкие показатели таких видов ударов. На форумах по Морровинду куча сообщений о том, что игрок выкинул копье, потому что это дерьмо. Если поискать по форумам, можно найти тонны еды, нытья и тупых вопросов, кучу пафоса по поводу того, что система пиздецкая, копье не рубит и не режет. А молот не колет. С разбегу им бить бесполезно, в отличие от реальной жизни.

Во время боя оружие изнашивается и становится слабее. Его нужно чинить. Починить может кузнец. Ему придётся заплатить золото. Починить можно и самому. Для этого у кузнеца придётся купить молотки и клещи. Молотки имеют показатель качества. Чем качественней и дороже ремонтный молоток, тем эффективнее он чинит — быстрее восстанавливаются очки прочности у оружия. Навык ремонта оружия — кузнец. Он прокачивается либо обучением а золото, либо экспериментами.

Оружие в Морровинде делается из разных материалов. Наиболее распространено железное оружие. Также оружие может быть сделанным из дерева, стали (сталь и железо отличаются). Гномское оружие сделано из особого металла, отличается от остального. Местный тяжёлый материал эбонит идёт на дорогое оружие. Такое оружие не продаётся. Его можно только снять с тел существ Обливиона — Дремор, Владык Дремор, Золотых Святош. Они же вытаскивают из Обливиона даэдрическое оружие. Оно сделано из эбонита, затем возвращено в Забвение и там преобразовано. В игре об этом написано в паре книг. Этот факт не особо популярен, NPS на улицах об этом не рассказывают.

Внезапно, призраки и даэдра (существа из Обливиона) полностью иммунны к обычному оружию. Стальным или серебрянным мечом скампа или призрака нельзя даже поцарапать. На них действует зачарованное оружие, либо гномское, даэдрическое или эбонитовое.

Доспехи — ещё одна сложная система. Доспех поглощает часть удара, разрушается сам. При этом здоровье персонажа не уменьшается на эту величину. Доспех имеет уровень защиты и вес. Доспехи разделены на три класса — лёгкие, средние и тяжёлые. Навык их использования повысит уровень защиты именно в этом виде доспехов. Доспехи нужно чинить. Полностью сломанный доспех проваливается в инвентарь и больше не защищает. Ремонтируется теми же молотками, что и оружие. Отдельный навык — бездоспешный бой. Если прокачивать его, защита без доспехов будет выше, чем в доспехах. Прокачивать можно всё, особенно если вы освоитесь в игре, найдёте способ раздобыть много золота и найдёте учителей.

Магия

Моррвинд — магический мир, где без магии не обходится ничего вообще, даже еда. Существует куча магических школ. Все заклинания принадлежат к той или иной магической школе. Чтобы прочесть заклинание, нужно владеть навыком определённой магической школы, именно это определяет успех использования магии.

Чтобы колдовать, нужно выучить у мага заклинание, купить магический предмет (амулет) или одноразовый свиток. Предмет можно сделать самому с помощью зачарования. Магические зелья продаются у торговцев или изготавливаются из растений, шкур животных, праха вампиров, чешуи рыбы, драгоценных камней.

Заклинания расходуют запас магии (маны), который зависит от интеллекта, расы и знака зодиака. В норме запас маны равен значению интеллекта. У бретонов запас маны выше этого значения на 150%. У высоких эльфов (Альтмеров) запас маны выше вдвое. Знак «Подмастерье» и «Атронах» увеличивают запас маны.

Для заклинаний не обязательно использовать свою ману, можно использовать зачарованный предмет с соответствующим заклинанием. Тогда расходоваться будет не мана, а заряды амулета. Амулет перезаряжается со временем или может быть заряжен с помощью зачарования.

См. также

- [Morrowind/Магия в Morrowind](#)

Графика

Даже по прошествии более чем декады лет не кажется такой уж унылой. Пейзажи были продуманы, каждый регион обладает уникальной природой, во многом созданной самими разработчиками. Где-то наполовину декорации запилены вручную (как и во всех последующих играх Беседки). Города

отличаются друг от друга очень сильно, для каждого региона характерен свой тип построек: имперский стиль Хлаау, дома из раковин гиганских членистоногих Редоран, дома внутри грибов Телвани, особенный стиль храмовых построек. Неплохо прорисованы сами здания, интерьер. Животные, кстати, изображены достаточно примитивно. Но всё же очевидно, что вещь, созданная в начале двухтысячных, не может сравниться с современными играми: всё немного угловато, до реалистичности ещё очень далеко. В общем-то в плане анимации Bethesda до сих пор где-то на уровне 2002 года, да и движок Скайрима — прямой наследник движка Морровинда.

Баги

Тысячи их. Про некоторые уже можно сказать: «это не баг, это фича». Главный герой может застрять в какой-нибудь локации, и только перезапуск или боги (вмешательство Альмсиви и другие заклинания телепортации) помогут выбраться. Игра периодически вылетает, так что рекомендуется сохраняться почаще, дабы не тратить много нервов и сил впустую; животные иногда проваливаются или зависают, особенно перемещаясь по рельефной местности. По поводу багов и их исправления можно обратиться на форумы и сайты. Их тоже тысячи. Есть моды (специальные расширения) для исправления ошибок. Много приведено на www.morrowind.ru.

Локализация

Это был один из первых AAA-проектов, своевременно переведённых на великий и могучий усилиями адового трэшедела российской игровой индустрии «Акеллы». Дистрибуцией на территории РФ занималась (и до сих пор занимается) компания «1С». В целом локализация неплоха, но ложку говна вносит тот факт, что «Акелла» не удержалась и отправила гулять по обширному миру своих доморожденных багов. Последние успешно дополняют аутентичных американских, рисуя трагичную картину криворукости местных индусокодеров.

Zashita как таковая у игры практически отсутствует, потому 10 лет назад Морровинд стал чуть ли не самой популярной игрой в России. И поныне можно без особых проблем по демократичной цене в 249 р. приобщиться к данному творению в исполнении «1С» — диски продаются повсюду: от фирменных магазинов до озона. Ну или стянуть с треккера образ вполне себе лицензионного диска. Вин!

Очарование Морровинда

Гамуля стала популярной во многом благодаря особой, задумчиво-упоротой атмосфере, созданной сочетанием долбанутой архитектуры и воистину божественной музыки Джереми Соула. Безусловно это не отменяет глубокой проработки мира от местных верований и культов до внутриигровых книг. Но без этих составляющих Морровинд сегодня — средненькая РПГ с открытым миром в стиле Might and Magic 6-7. Кстати идея «новая серия — новая провинция» вероятно позаимствована именно у этой серии.

Если выключить звук, то сразу же станет заметна простота и безжизненность мира. Во многом причина здесь кроется еще и том, что десять лет уже минуло с момента выхода игры и глаз уже привык в буйству долбанутого красок современных YOWA-игрулек. Но по большому счету, если сегодня чем-то и может привлечь Морровинд, так это именно атмосферой. Столь завораживающей картины упадка целого мира вы не сыщете нигде более в игроиндустрии.

Официальные дополнения

К игре было выпущено два дополнения — «Tribunal» и «Bloodmoon». Они добавляют новые локации и сюжетные линии.

- Первое дополнение — «Трибунал» — добавляет город вне Вварденфелла. Это столица провинции — Морнхолд. Квест начинается с нападения наёмных убийц, при расследовании предлагается ещё послужить королю и местной богине Амалексии и вникнуть в местные политические интриги. Новая локация содержит большой город с торговцами, жителями, запутанную систему подземелий, уникальных тварей.
- Второе дополнение — «Кровавая луна» — добавляет остров на севере с полудикими вечно пьяными нордами, своей флорой и фауной, квестами и лулзами. Кстати, квесты сложны, а местная фауна очень агрессивна, не стоит появляться там раньше времени.

Tamriel Rebuild

Tamriel Rebuild — охуительнейший мод, целью которого является воспроизведение континентального Морровинда со всеми плюхами и ништяками, квестами и прочими вкусностями. На данный момент запилен где-то треть. В отличие от многочисленных школомодов этот сделан на совесть и одобрен

Беседкой. Единственный минус — перевода на великий и могучий ожидать не стоит.

- [Доступное описание мода тут](#)

См. также

- [Крипипаста про мод Jvk1166z.esp](#)

Ссылки

- [Большой сайт, посвящённый сабжу и другим играм из серии](#)
- [Сайт посвящённый игре](#)
- [Паблик для тех, кто в теме](#)
- [Еще более доставляющий паблик для тех, кто в теме](#)

Примечания