

Морровинд — Lurkmore

ZOMG TEN DRAMA!!!1



Обсуждение этой статьи неиллюзорно [доставляет](#) не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, [а то и поучаствовать](#), иначе впечатление будет неполным.

«Исполинская. Богоподобная. Великая. Игра.»

— Game.EXE

The Elder Scrolls III: Morrowind — [былинная](#) компьютерная и консольная игра в жанре RPG. Третья в серии TES (The Elder Scrolls), объект лютой фагготрии, обвешивания всяческими свистоперделками и непрекращающихся холиваров.



Чуть менее чем весь Морровинд как он есть.

Суть

Игрок — заключённый, домики деревянные, отчего-то он совершенно не помнит, за что сел и где он вообще. Вскоре выясняется, что его привезли в провинцию тёмных эльфов, или данмеров — Морровинд^[1] (откуда и пошло название игры). После короткой генерации персонажа, совмещённой с туториалом, новоявленного героя отпускают на все четыре стороны с расплывчатым необязательным заданием. Конечно, [95%](#) игроков забивали на него огромный [МПХ](#) и отправлялись познавать без преувеличения огромный мир, благо что свободы ещё больше чем в [Fallout](#). Так, например:

- Можно играть расовым французом — бретоном, [викингом](#) — нордлингом, [римлянином](#) — [ымперцем](#), [эльфом](#) — альтмером, [нигрой](#) — редгардом, [фуррёй](#) — каджитом, [ящериком](#) — аргонианином, [индейцем](#) — данмером, пигмеем — босмером, [хачом](#) — [орком](#), [вампиром](#), переболев для этого гемофилией;
- Можно вообще не проходить основной квест, хуже от этого никому не будет;
- [Можно грабить караваны](#), странствующих торговцев и их вьючных гуаров-[няшек](#).
- Можно охранять караваны;
- Можно и самому быть ограбленным;
- Можно заболеть [ракём разжижением мозга](#) и прочими болезнями, заразившись от укуса крысы, скального наездника, кагути, etc. Также есть несколько болезней, которыми в процессе игры заразиться нельзя, зато можно [скастовать их на себя через консоль](#).
- Можно наплевать на всё и просто заниматься своими делами.

Конечно, огромные размеры мира и почти полная свобода имеют свои недостатки. Самый заметный из них — толпы восторженных [нубов](#), осаживающие тематические [форумы](#) с абсолютно



%PCName отыгрывает Номада



Next-Gen %PCName подражает Номаду в лучах восходящего солнца

одинаковыми вопросами типа: «где нойти (подставить название предмета/персонажа/пещеры)????7777», в то время как все квестовые локации запросто находятся, если почитать собственно квест (или открыть TES Construction Set). Либо скачать уже, бдждж, интерактивную карту, которая прекрасно гуглится на запрос «где нойти...?», если его грамотно гуглю задать, конечно.

Особенности



Из внутриигровой книги «Краткая история Морроувинда»

- В Морровинд не играют — в Морровинде живут. Из этого вытекает некоторая упоротость морровиндовского комьюнити. Некоторую порцию ненависти можно получить просто упомянув, что воспользовался в игре консолью, пусть даже в чисто тестовых целях. Ролики типа упомянутого тут скоростного прохождения также вызывают баттхерт.
- Из этого следует **огромное количество плагинов**, добавляющих в игру дома, мебель, причёски, готичные шмотки, нижнее белье с чулочками, генитальный пирсинг (**sic!**), секс в вариантах от затемнения экрана со всхлипами до прона во всех генитальных подробностях, а также детей, семью и брак (большинство плагинописателей на эти темы — таки девочки).
- Существует довольно много искренних фанатов игры, ни разу не прошедших до конца главный квест. Или, как минимум, ни разу не прошедших его основным придуманным афторами методом.
- Задача игры — помешать главному **антагонисту** построить **огромного боевого человекоподобного голема**. **Главный антагонист игры не является главным гадом**. Кто же в Морровинде главный гад — предмет отдельного холивара.
- Как ни собирай персонажа — получается позолоченный танк. Даже **перволевельным** чародеем при правильном росте рук можно вынести одно из представительства гильдии магов, что гарантирует поднятие **ЧСВ** игрока как минимум на **over 9000** пунктов. К середине игры персонаж, как правило, еще не продвинулся по сюжету и наполовину, но уже убивает все живое с одного удара и имеет денег на покупку всего острова Вварденфелл. Лечится самоограничениями и усложняющими правилами плагинами. Также герой может стать главой почти всего и вся на **Вундервафле** Вварденфелле (кроме трёх Великих Домов — можно вступить только в один из них), что почти никак не отразится на дальнейшей игре.
- Это учли разработчики и заселили аддоны такими зверюгами, что оригинальный Морр кажется детским садом с песочницей.
- Сам Морровинд символизирует разделение властей в шизофреническом виде. Есть Великие Дома, которые чем-то управляют. Есть король Морровинда (и его наместник на Вварденфелле), который тоже чем-то управляет. Есть Ымперцы-поработители, они тоже управляют, да. Наконец, присутствуют живые божества и их храм, и они да, они тоже. И все это на острове размером с Дефолт-сити. На игроке никак не отражается, но сам факт внушает. На самом деле для Средневековья это обычное дело, когда король — вассал императора, герцог — вассал короля, великие дома реально владеют землёй и осваивают её, а церковь торгует опиумом для народа.
- Особенности местной навигации на счет раз заставляют фрустрировать ньюфагов. Если очередной квестодатель старательно объясняет вам, возле какого дерева повернуть на север, значит вы будете искать это дерево, я гарантирую. Это уже **потом** появился модный и поныне квестовый **YOVA**-компас, а в Морровинде без навыков спортивного ориентирования свежеприбывшим чужеземцам приходилось реально **туго**. Об этом свидетельствуют тонны запросов в духе «как найти» на тематических форумах и выпущенная под это дело интерактивная карта.
- Разработчики вообще веселые, незанудствующие люди. Лучшие торговцы в оригинальной игре — **краб** и скамп, в самом начале игры можно стащить цапку стоимостью в 600 местных у.е., получить сапожки, дающие +200 к скорости (но лишаящие зрения), за простенький квест, а в Бладмуне вообще можно наткнуться на заныканные в **пеньке** стрелы с уроном +100500 и загасить любое местное божество с одного пиха.
- И затягивает, затягивает, суку. Потому что **атмсфреа**.

Анонимус и Морровинд

/b/

Время от времени в /b/ появляются картинки с изображением персонажей этой игры (часто **косплейных**) и даже тематические демотивационные плакаты.

Также раньше персонажи Морровинда, особенно причастные к Храму Трибунала, появлялись в тредах о православии. Появление главной звезды этого мема, Благой Альмалексии, в таком треде было практически гарантировано.

Копипаста

Морровинд — игра, которая длится вечно. Пройти её возможно чуть более чем никак. Впрочем, если достаточно интенсивно бегать ВЕЗДЕ и убивать ВСЁ ПОДРЯД, что, после некоторой подготовки, не так уж сложно, то можно наткнуться там или здесь на персонажа, после насильственной смерти которого выползает сообщение типа «Вы убили чувака, который был позарез нужен для сюжета», форма которого призвана вносить **СТРАХ** в душу самого безбашенного игрока и жать кнопку quickload.

Время от времени встречаются люди, утверждающие, что они все-таки прошли Морровинд до конца. Не верьте им — они больны **низофренией корпрусом**, **разжижением мозга**, **пепельной язвой** и **чумой**.

Морровинд

Население

Морровинд богат сотнями, тысячами эбена (ebony, который усилиями надмозгов-акеллизаторов был назван «**эбонитом**»), **стекла**, адамантина и драгоценных камней. Населяет Морровинд раса тёмных эльфов. Несмотря на то, что уже давно **просрали свою независимость**, они по-прежнему смотрят на всех как на говно, особенно Ординаторы, преимущественно относительно понаехавших туристов и гастарбайтеров, что впрочем, само собой разумеется. Делятся на оседлых жителей, обитающих в городах, и **кочевников-эшлендеров**. Первые быстро и решительно разворовали и распродали **эту страну**. Вторые ведут кочевую жизнь в пепельных пустынях, набигают на **корованы** проклятых имперцев, ГРАБИТ @ УБИВАТ их.

Оседлые данмеры (самоназвание расы), как правило, принадлежат одному из Великих Домов (основные политические структуры провинции, скатывающие её в странное говно):

- Хлаалу — Торгаши, болтуны и воры. По большей части именно они могут гордиться сомнительной честью **скатывания провинции в говно**. С радостью прирежут или, чаще всего, обосрут товарища своего и убегут. Нынешний король Морровинда родом из Хлаалу.
- Редоран — **полудины** и **лыцари**. Унылы чуть менее чем полностью, старомодные вояки, живущие днем прошедшим, а также ярые приверженцы **православия**, исповедуемого Трибуналом. **Nuff said**.
- Телванни — агрессивные омичи. **Колдуны, маги, чародеи**, инволютирующие **эгрегоры** и так далее. Выращивают черномыльские грибы, в которых и живут, **не желают выбираться за пределы своего внутреннего ограниченного мирка и давно положили на весь остальной мир**^[2]. Такие дела. Также имеют очень **строгий** устав поведения и субординации, заключающийся в взаимном наплевательстве членов... На практике же это выражается в том, что за убийство или кражу у кого-то из членов дома из дома всё-таки выпрут, но на дальнейшем общении с домом это не скажется. Также Телванни известны изрядной неадекватностью своих лордов и тем, что у очень многих Телванни дома можно найти **вещества** и средства их употребления.
- Кроме вышеперечисленных трёх домов, существуют также **религиозные фанатики** Индорилов и работоторговцы Дрес. В игре они не представлены, ибо положили на Вварденфелл и не воздвигли там свои домены. Хотя орден **Ординаторов** на **95%** состоит из выходцев из дома, фамилию которого носил Лорд Неревар Индорил.

Трибунал

Местные жители Морровинда верят в три божества: Альмалексию, Вивека и Сота Сила, вместе они составляют АЛЬМСИВИ, **бессмертных** защитников тёмных эльфов. Каждое из божеств задолго до начала событий игры изволило занять по одному городу: двухцветный Вивек основал одноимённый город на острове Вварденфелл, Альмалексия поселилась в Морнхолде^[3], а Сота Сил начал мирно **клепать роботов** в своем лабиринте хрен знает в каких ебнях. Хранители веры называют себя Ординаторами и на всех прочих смотрят **с нескрываемым презрением**. Все неудобные Храму очень быстро обнаруживают себя наедине с добрым дядей-инквизитором из **Ординарии**.

Даэдропоклонничество



Эпичная копипаста с форчонга



Мы следим за тобой,
ничтожество
Ординатор говорит с
тобой, как с говном

Даэдра — как бы местные боги Темной Стороны Силы^[4], каждый из которых повелевает собственным измерением Забвения, за пределы которого вырваться неспособен. И таки да, даэдра вполне по-божески бессмертны, но при получении повреждений, несовместимых с материальным бытием, самовыпиливаются обратно в Обливион (и иногда возвращаются).

У данмеров даэдра бинарно делятся на «хороших» и «плохих». Хорошие — те, которые помогли данмерам (тогда еще кимерам) отделиться от остальной эльфийской тусовки и запилить собственную нацию с блэкджеком и шлюхами в Морровинде. Хорошим обязан поклоняться каждый данмер, как и Храму, поклонение плохим — [ересь](#), зато позволяет сходить с ума/воровать убивать/***** во славу Молаг Бала/Шигората/[кого угодно](#). По версии Трибунала, «хорошие даэдра» согласились закорешиться с новоявленными божествами (Вивеком, Сота Силом и Альмалексией), «плохие» — послали их куда подальше^[5]. А в принципе, нарвавшись на любого (или любую) даэдру, [можно схлопотать и множество пользы, и тумачков на свою голову — в зависимости от настроения выдающего оные](#).

Алсо, если Вы это читаете, то значит, за Вами уже выехал [карательный отряд Ординаторов](#).

Местные ученые особо отмечают, что слово «даэдра» — форма множественного числа от единственного «[даэдрот](#)» (то есть, что скамп — даэдрот, что Азура — даэдрот, что [даэдрот — даэдрот](#)).

Помимо высших даэдра (лордов/князей/принцев даэдра), имеющих собственные имена, особняк в Обливионе, статуи и много-много фанатов, существует over 9000 низших даэдра — безгласных и безответных, служащих боевым мясом для колдунов и призываемых/изгоняемых при необходимости, при навыке «колдовство» призываемые на минуточку *выкованными в форме оружия*., некоторым из них (крокодилоголовым антропоидам) даже [имён не придумали](#) — так и зовут даэдротами^[6]. Хотя, изгнать в Забвение можно и высшего... ну, теоретически можно. За счёт «изменчивой сущности» уклоняются от такой судьбы.

Культ Ктулху



Пепельный вампир Шестого Дома из мода Chaos Heart

В Морровинде не представлен. Однако Поднявшиеся Спящие — представители местной сотонинской организации, известной как Шестой Дом, — так же как и [Ктулху](#), имеют при себе множества [тентаклей](#). Так что их вполне можно считать преемниками его великого дела. Да и ко всему прочему, Шестой Дом вербует новобранцев посредством пожирания мозга ~~целиком~~ через зловещие сны.

Дивайт Фир

Нельзя не упомянуть едва ли не старейшего колдуна-[олдфага](#) во всём Тамриэле, заставшего ещё Первую Эпоху (недавно отметил 4000-летие). Единственный из NPC обладает почти полным набором

даэдрической брони, за что и становится одной из первых жертв воинствующих Нереваринов. Причем после его убийства, что является делом весьма непростым, ибо персонаж отлично упакован, появляется та самая, упомянутая выше табличка «**ВЫ УБИЛИ ПЕРСОНАЖА, ПОЗАРЕЗ ВАЖНОГО ДЛЯ СЮЖЕТА**». Анонимус помнит, как изрядно понервничал по этому поводу, но все же сделал стратегическое сохранение и убежал, позвякивая даэдрической броней, надеясь, что все-таки этот персонаж не настолько «ПОЗАРЕЗ ВАЖЕН». И оказался прав, так как вся роль Дивайта в сюжете заключается в исцелении ГГ от корпруса, и парочке связанных с этим квестов. После чудесного исцеления, дарующего в виде побочки 100% неуязвимость к обычным и моровым болезням, Дивайт более не нужен. Убивайте на здоровье. Кроме даэдрических доспехов, надетых на маге, весьма примечательна комната, в которой он стоит. После избивания хозяина — поищите там, как следует. И обязательно, обязательно наденьте даэдрический амулет... (предварительно подлечившись и починив оружие). Помимо артефактов обладает ещё и [гаремом](#) из четырёх дочерей, которых клонировал из своей же плоти. В то же время они его жёны, да. Такая вот семья.



Отжиг лордов даэдра. 16 высших даэдра и двух даэдрических прихвостней опознайте сами



Даэдропоклонничество IRL



В таких дурацких формы конструкциях живут местные маги, в том числе Фир

Под крепостью Фира расположился увеселительный комплекс «Корпрусариум», дарующий искателям приключений много весёлых минут.

Нужен для излечения ГГ от корпруса, который он подцепляет при прохождении основного квеста. Причем делает это своим экспериментальным снадобьем, используя ГГ в качестве подопытного кролика. Успех на этом поприще сильно тешит его (Дивайта Фира) ЧСВ и он начинает широкое применение лекарства^[7], однако тут его ждет былинный отказ. Самый сильный NPC-маг на всем Вварденфеле. [Сказано достаточно.](#)

Дядюшка Сладкая Доля

[Дед Мороз^{\[8\]}](#) — Обьебос из аддона «Bloodmoon». Живёт в избушке в заснеженных лесных ебнях, варит наркоту, которую тайно подмешивает в еду всем желающим и нежелающим, напевая свою фирменную песенку «[Хи-хи! Ха-хо! Хи-хи-хи-ха-хо!](#)». По сюжету можно замочить, но для задрипаного наркомана противник он довольно сильный.

Banhammer

Основная статья: [Банхаммер](#)

Уникальное (имеющееся в одном экземпляре и не появляющееся случайно) оружие Морровинда. Появилось как [пасхалка](#) разработчиков на настоящий интернетовский банхаммер. В отличие от реального, баланса не нарушает, но всегда может быть допилен любительским модом до [хорошего, годного](#) состояния.

Примечательно также то, что в первом экспаншене в музее артефактов в наличии есть улучшенный банхаммер — страшная хуита, которая весит 1000 единиц. Возможно, это намек на тяжелую работу модератора — тяжелая работа модератора тяжелая. Называется девайс Молот Стендарра (бога милосердия, одного из девяти божеств имперского культа) и [не имеет ничего общего с банхаммером ни по виду, ни по смыслу](#). Да еще и быстро ломается.



Молот Бан

Морровинд и эта страна

На форумах было подмечено, что Морровинд (провинция, а не игра) чуть более, чем наполовину напоминает [эту страну](#). Почему?

- Коренное население Морровинда (данмеры) не будет испытывать к вам особой симпатии, потому что Вы сами не данмер, а если данмер — не будет, [потому что играбельный данмер — не островной](#).
- Морровинд чуть более чем наполовину состоит из местности, непригодной для проживания нормальных людей, и плохо пригодной для проживания суровых сибирских мужиков.
- Вышеупомянутая диктатура в Морровинде появилась благодаря [бородатому ученому](#), настрочившему многотомное собрание сочинений [лысому демагогу](#) и [суровому, повсеместно восхваляемому и обожеествляемому диктатору](#). В отличие от этой страны, в Морровинде упомянутый диктатор имеет [сиськи](#) и не стесняется их показывать.
- Сия диктатура сложилась благодаря [свержению и последующему убиению одного чувака, который любил свой народ](#), но был объёбан [собственным окружением](#) и [пидорнут собственной женой](#). Причём произошло это во время [срача с соседними государствами](#). Алсо, [его сделают святым](#).
- Морровинд представляет собой грязный и пыльный сырьевой придаток чистенького и политкорректного [Запада](#), в чем виноваты [вышеупомянутые ЕРЖ](#). Весь доход Морровинда, как и этой страны, получается от экспорта [необработанных природных ресурсов](#) и целиком оседает в карманах [местных толстосумов](#).
- Обитатели Морровинда пользуются весьма дурной [репутацией за рубежом](#): мужчин-данмеров считают [злыми и опасными уродами](#), а женщин — проститутками^[9].
- В Морровинде существует [ПГМ](#), а во всех нынешних бедах обвиняется греховный загнивающий Запад.
- Местные предприниматели вместо того, чтобы платить зарплату квалифицированным работникам, предпочитают ввозить бесправных [гаджиков](#) каджитов, вкалывающих за ЖРАТ.
- Относительно недавно морровиндских ЕРЖ возглавил новый [хитроумный правитель, укрепляющий вертикаль власти и травящий врагов полонием](#). В отличие от Морровинда, в этой стране уши у него не купированные.
- Правящий [Дом Хлаалу](#) состоит из воров и мафиози. Отдельные личности пользуются патриотическими лозунгами, под прикрытием которых невозбранно торгуют наркотой. За взятки любой чужак может стать Наставником Дома — а это высший почетный титул.



- ДИДЫ данмеров долго, отважно и кроваво воевали с местными обладателями северного нордического характера и победили.
- В Морровинд много кто пытался вторгнуться с далеко идущими завоевательными целями, но неизменно получал [по шапке](#). Покорился же Морровинд, как и эта страна, сугубо добровольно, с песней, и не спросив мнения народа.
- Несогласных с богоизбранным режимом быстренько отправляют на петровку тридцать... эээ, то есть в [Министерство Любви](#) для радушной встречи с [верховным инквизитором](#).
- Центром страны является [Красная Гора](#), окружённая [Призрачным Пределом](#).
- На юго-востоке страны находится район Молаг-[Амур](#).
- Внутри Призрачного Предела есть несколько мерзких развалин, названных по имени местной шишки: «Одросал» — от имени Дагот Одрос, «Веминал» — от имени Дагот Вемин, и если [экстраполировать данную практику](#) на обиталище главгада Дагот Ура, мы получим название развалин «Урал», которые, тем не менее, в игре названы более политкорректно «Дагот Ур»^[10].
- До [определённых событий](#) данмеры назывались и являлись кимерами. А в доскифские времена на территории [этой страны](#) вполне себе квартировали [кочевые киммерийцы](#).
- [Ковер](#) на стене — неперменный атрибут домов [респектабельных островитян](#).
- Самый богатый житель Морровинда — [краб](#).
- Шахту «[Воронья Скала](#)» основали только ради того, чтобы [распилить](#) на ней деньги госкорпорации (Имперской торговой компании), всё обанкротить, забрать оставшееся бабло и свинтить. И это несмотря на то, что при должном подходе (реализованном в одном из вариантов прохождений сюжетной линии) предприятие становилось действительно прибыльным.

Впрочем, по внешней стилистике Морровинд очень похож на Ближний Восток: пустыни, глинобитные хижины, корованы, [религиозный фанатизм](#) и [стремление экстерминировать всех иноверцев](#), благородные организации [ассасинов-ниндзя](#), страна оккупирована империей, похожей на римскую, и ожидает мессию. Да и топонимы не отстают: Альд'Рун, Тель Мора, Тель Арун, ~~Тель-Авив~~. Хотя Пелагиаду, опять же можно найти в [Рашке](#).

Расовые заметки

В Морровинде присутствует десять игровых рас: три эльфийские (несмотря на их разнообразие, отличить эльфа от остальных просто. У эльфов название расы заканчивается словом «меры». Собственно, так они себя и именуют), четыре человеческие, две звериные и ещё орки, которых неизвестно куда приткнуть (согласно версии книги «Истинная природа орков» — это отверженные эльфы — орсимеры, Боэтия их выкал, предварительно съев, вестимо). Исходя из замечательной книженции, именуемой «Расовый филогенез», можно сказать, кого можно трахать ради потомства и на кого будет похож Нереварин, а кого для забавы. Так, там описаны случаи расово неверной половой ебли, которая доказывает, что все люди и меры — братья и сестры. А вот ящерки и фурри как-то сами по-себе.

Относятся друг к другу разные расы, как уже говорилось выше, в основном агрессивно. Поговорите с каким-нибудь данмером, читающим на досуге умные книжки (то есть если NPC вообще согласится говорить на тему других народов и не состоит в [нацистской](#) ОПГ Камонна Тонг, ибо во втором случае все комментарии сведутся к «они понаехали, они должны съехать отсюда») и узнаете, что альтмеры — изнеженные пидора, босмеры — [воры и жулики](#), имперцы — пафосные порабитители, нордлинги — проклятые варвары, с которыми мы не раз уже воевали, бретонцы и редгарды — чужаки, им тут делать нечего, аргониане — низшая раса, годятся только для работы на полях, хаджиты — хитрожопые и воры, из них даже рабы плохие получаются, вот разве только орки — сильные воины, но низкая цивилизация, и когда-нибудь они всё же поднимутся до общего уровня и станут полноценными гражданами империи. Но надо сказать, до Тайбера Септима дела с толерантностью в Тамриэле обстояли ещё хуже, и за четыреста лет Империи удалось добиться хоть каких-то результатов.

А на самом деле всё это многообразие чисто внешнее, описано это всё только в лоре. В геймплейном плане различия заключаются только в магической способности у выбранной игроком расы, да отношении к игроку некоторых NPC, а таких за игру обычно по пальцам пересчитать можно. А вот что же до рас самих NPC, то...

Ну посудите сами, скучно играть, смотря на одни и те же морды. Если в игре есть десять рас, то игрок хотел бы видеть их все, а не только коренное население провинции. Что же делать разработчикам?

- Можно, конечно, сделать в игре весь Тамриэль (серия TES с этого и начиналась). Тогда в игре будут представлены все игровые расы (в каком-нибудь закрытом Саммерсете будут альтмеры, всё как положено), но во-первых, тогда все игры серии будут в одних и тех же местах, что скучновато, а во-вторых, будьте готовы к тому, что гигантский материк Тамриэль весь целиком уместится в пределах МКАДа, и в каждой провинции будет по одному, в лучшем случае два крупных города (крупным называется город с населением от 30 до 40 человек). А сделать масштаб покрупнее нельзя — тогда либо эти просторы будут генериться рандомом, либо игра будет забагована процентов на 150—200, [а то и оба варианта сразу](#).
- Тогда надо делать карту поменьше — например, брать не весь Тамриэль, а только одну провинцию (а то и лишь часть провинции, как было с Морровиндом). Тогда соответственно опять встаёт вопрос о соотношении представителей титульной нации и иммигрантов. В Морровинде, например, была сборная солянка — половина населения острова Вварденфелл была данмерами, а половина, соответственно, остальные девять меньшинств. В Обливионе целые города отдали на откуп меньшинствам — в Бруме сплошные нордлинги, в Чейдинхолле данмеры (и даже граф из них), в

Лейавине представлены диаспоры хаджитов и ящеров — в каком-то смысле оно даже и реалистично (чай не автономный край Косово, этнических чисток пока никто не проводил) — но тогда, блин, понятно и то, откуда появляются всякие националистические Камонна Тонг и прочие организации из разряда «Морровинд для морровиндских».

Вообще расовый вопрос стоит достаточно остро и больно. Сам факт, что эпический герой Нереварин (коим является игрок) реинкарнировал в фуррю женского пола или в ящерку уже доставляет лулзов обитателям Морровинда. Ну хоть не в гуара. И то радуется.

Забавные факты

- Вообще, Morrowind и Oblivion (да и Skyrim тоже) обожаемы [фуррями](#) за возможность с помощью дополнительных моделей и анимаций невозбранно учинить [прон](#) на движке игры. Соответствующие моды, выложенные на сайтах типа planetelderscrolls, вызывают кучу [драмы](#) в комментариях, но пользуются изрядной популярностью.
- Наличие [пасхалки](#) в лице тролля и деветвенника М'Айка Лжеца. Товарищ сидит на рифообразном островке, удит рыбу и рассказывает как стать личом, где увидеть дракона и порет прочую [хуиту](#). В потоке сознания проскальзывает и один дельный совет. Еще есть две как бы пасхалки-торговца — скамп и краб. А вообще пасхалок там хватает, начиная Индианой Джонсом и заканчивая некромантскими текстами на [эсперанто](#) ([список](#)).
- Предыдущая игра из серии, Daggerfall, кстати, невероятно доставляла наличием литературного прона в книжках прямоком от авторов. Эпизод же из книжки «Подлинная Барензия» ([линк](#)), где главная героиня (эльфийка, принцесса) трахалась с Феррисом (хаджитом, главой воровской гильдии), в Морровинде и Обливионе, стыдливо зацензоренный, явно писался фурём, так как некоторые анатомические детали (шпы на члене хаджита, ибо кошак) были недвусмысленно упомянуты. Да и не только в книжках: например, там были голые NPC женского пола.
- Благодаря тому, что Феррис — отнюдь не единственный, с кем трахалась Барензия (в списке конюх Стро, генерал Симмах, Император Тайбер Септим, узурпатор Ягар Тарн и множество неназванных личностей), к её сыночку Хелсету (правителю Морровинда, кстати), как ни к кому другому применима фраза «[твоя мать — шлюха](#)». Впрочем, по данмерским понятиям это даже не оскорбление. А вообще, [тролль](#), [лжец](#) и [параноик](#) Хелсет — весьма доставляющий персонаж.
- В линейке становления Папой Вварденфеллским присутствует мозговывносящий квест «паломничество», требующий пересечь карту с юга на север. Коварность этого квеста в том, что с ГГ берется обет молчания, в результате разговор с телепортистами (мореходами, силстрайдоходами и прочими таксистами) становится невозможен, и игроку приходится переть на своих двоих. Учитывая особенности ландшафта, это могло занять от 15 минут до over 9000 часов. А у особо неуравновешенных личностей вызывал острый баттхёрт, в результате которого оказывались выпилены давший квест, всё его окружение, весь город и вообще весь Морровинд. ([спойлер](#): Придите заранее и поставьте метку-телепортер.)
- Тема секаса раскрыта. Но не полностью. В Морровинде же при выполнении сюжетного квеста на получение поста Главнокомандующего морровиндских [ЕРЖ](#), некий Крассиус Курио (кошерный ахтунг) может предложить побочный квест для набора в оперную группу. Опера называется «Похотливая аргонианская дева», где рассказывается, как придворный нигра желает сношать ящерика женского пола. Сценарий пьесы есть в виде книги. К сожалению, [текст книги](#) — не вся пьеса, а лишь микроскопический фрагмент на две страницы «Акт IV, Сцена III, продолжение», о горничной, пришедшей убираться в комнате хозяина. Прон же — и лулзы, с ним связанные — в двусмысленности используемых выражений. Этот же Крассиус предложит ГГ раздеться в его покоях, в рамках выполнения квестовой линии. Особенно доставляет дремора, обитающий в одном из храмов. Если его дразнить (а это будет необходимо по одной квестовой линии) последним его вбросом станет: «Я убью тебя и изнасилую твой труп. Не бойся я буду делать это нежно!»
- [Over 9000](#) багов и недочетов в игре, позволяющие стать [богом](#), пройти основной квест за 15 минут (рекорд ниже) и [одним пинком выпилить всех врагов в округе](#), ещё догоняемые редактором и элементарной в использовании консолью. Алсо, с помощью этой самой консоли можно ловить жестокие лулзы.
- Вместе с игрой распространялся [православный](#) редактор TES

[The Elder Scrolls 3: Зеленый слоник](#)
[Зелёный Морровинд](#)

[Пузантос - Бумаги \[Morrowind\]](#)
Имперский секретарь требует документы

Construction Set, позволяющий практически любому **невозбранно** создавать моды к игре. Так что теперь — **тысячи их**. Чуть более, чем половина из них — **унылые поделки** из серии «мой первый мод», добавляющие очередное мегазачарованное читерское кольцо в Балмору или в Сейда Нин (с которого стартует игрок). Однако встречаются и **винrarные** вещи — новые сюжетные линии, улучшения графической составляющей игры (позволяющие, при использовании **специальных программ**, получать в Морровинде вполне современную картинку), и даже совершенно независимые игры на движке Морровинда [*пруфлинк?*].

- Дьяволопоклонник **Варракс** любит (любил?) выкладывать на своём сайте скриншоты сабжа, показывающие, как правило, нелепые моменты любительских модов и оригинальной игры [*пруфлинк?*].
- Особо продвинутые морфаги считали нудную беготню по достаточно однообразным ладшафтам острова недостойным своей персоны и проходят ее в среднем за 10 минут, а один опытный **задрот** сделал **прохождение** аж за 4 с лишком минуты. Видео с быстрым прохождением Морровинда можно найти на Ютубе.
- Главный квест недопилен: (*спойлер*: после опроса вивекских информаторов перед ГГ вырисовываются три направления дальнейших поисков, на одно из которых (контрабанда Шестого Дома) разработчики забили.)

Драма

Так как игра считается многими **эпической** (да и сейчас выгодно отличается от даже самых новых спинномозговых РПГ, хотя и смотрится графически великолепно, превосходя Oblivion при правильной работе с MGE), тема представляет благодатную почву для троллинга. **Людам со свежим взглядом на прошлое** достаточно всего лишь усомниться в чистоте лазурного сияния, испускаемого игрой, дабы вызвать массивную **контратаку** белых рыцарей, защищающих родное измерение. Путём преобразования **всеобъемлющих знаний о предмете в очевидные и интересные факты**, рыцари обычно изгоняют неверных в пространство контры и **срузиса**. Критику от великих геймеров, только что вылезших из GTA4 и прочих гирзофоров можно прочесть в **обсуждении**.

Хотя тры-олдфаги могут, ВНЕЗАПНО, с ними **и согласиться**.

Плагины и программы

Плагинов для Морровинда over 9000. Причем вместе с бредом, дисбалансом и плюшками многие из них вносят свою лепту в коллекцию багов. Имеются официальные, не менее глючные чем фанатские, но в отличие от Обливиона у разработчиков все еще оставалась капля совести, поэтому плагины бесплатные. Перечислять все плагины и проги для Морровинда смысла нет, поэтому укажу лишь джентльменский набор.

=== Официальные ===

- Area Effect Arrows — добавляет магазинчик зачарованных стрел.
- Bitter Coast Sounds — добавляет звуки дикой природы и летающих стрекоз в болотах на юго-западном побережье. Мелочь, а приятно. Правда, об стрекоз иногда можно споткнуться.
- Master Index — добавляет квест на поиск меток пропильона. С помощью них можно путешествовать через порталы в данмерских крепостях (это такие черные замки в которых живут гопники и поклонники Ктулху). Правда, большей частью это нафиг не нужно, потому что крепости эти расположены в тягулях, и делать там чаще всего нечего. Кроме того анимация порталов прилично тормозит компы нищелродов, не разорившихся на адекватную видюху, от чего те исходят на говно и ругают плагин, который, по справедливости, наиболее адекватный из всех прочих официальных плагинов.
- Siege at Firemoth — добавляет квестик по осаде форта, населенного нежитью. Довольно тупо, зато много мяса, точнее, костей без мяса. Под конец выполнения одного квеста находится неплохой зачарованный щит, но по приходу к квестодателю его необходимо отдать, что вызывает справедливое



То самое копье

Morrowind Speedrun (7:30)

7:30, IT'S A NEW DAMN RECORD!!!



Последняя великая игра серии

Morrowind Overhaul - Sounds & Graphics
Комплексный мод Morrowind Overhaul работает комплексно

негодование анонимуса.

Неофициальные

Патчи, фиксы, графика, легкие улучшения ванильной механики

- General Fixes Mod (GFM) v6.3.2 — фанатский патч для Морровинда правящий over 9000 ошибок. Должен быть у каждого.
- Morrowind Patch Project (MPP) v.1.6.4 — то же, но для играющих на английском.
- Animal Realism — добавляет интеллекта зверушкам. Скальные наездники и прочая фауна не нападают первыми, кроме пораженных мором индивидов.
- Better Bodies 2.0 — улучшенные модели тел. Можно ставить с нижним бельем, но никто не ставит. Могут возникнуть проблемы с совместимостью, но редко — 99% моддеров заботятся о совместимости с этим мегапопулярным модом.
- Better Clothes — заменяет модели одежды на совместимые с Better Bodies.
- Better Heads — почти тоже самое, но заменяет рожи игрока/неписей на приличные лица.
- Book Rotate 5.1 — позволяет размещать книги в лежащем, стоячем и раскрытом положении по выбору.
- Ring Texture Fix — еще немножко исправлений. Правит текстуры колец и подобную туфту.
- Delayed Dark Brotherhood Attack — откладывает нападение Темного Братства из аддона Трибунал. Теперь убийцы атакуют только реально прославившегося игрока.
- Texture Fix 1.8 — сглаживает швы неровно пристыкованных текстур земли двух разных типов.
- Mountainous Red Mountain - превращает Красную Гору собственно в гору, а не практически плоский холм из ванилы. Настоятельно рекомендуется выставит дальность прорисовки на как можно дальше расстояние!

Сюжетные, глобальные, геймплейные дополнения

- **Сердце Хаоса (Chaos Heart)** — крупнейший отечественный аддон к Морровинду, изменяющий сюжет - делает его совершенно нелинейным, можно проходить как за три соперничающих стороны (Трибунал, Империя, Дагот Ур), так и против всех (на данный момент наблюдается 6 основных вариантов прохождения). Если игрок не накопил политический вес в Морровинде, а сразу полез выполнять майнквест, то это приведет к разрушению множества городов и фортов. Алсо, вносит огромное множество иных изменений в игру (например, полностью переработанная магическая система, перераспределенные классы оружия и т. д. и т. п.)
- **Tamriel Rebuilt** - самый многообещающий и ожидаемый проект мододелов. Изначально хотели запилить весь Тамриэль, но вскоре ощутили размеры работы, одумались и решили делать лишь континентальный Морровинд. Пока готово примерно 45%, однако все земли и города доступны в альфе, пускай и без квестов с НПС. Новые территории выполнены на очень высоком уровне, квесты зачастую лучше или на уровне оригинала, добавлены сотни книг и вообще мод доставит много удовольствия людям, знающим лор и прочитавшим все сочинения Вивека. Главной особенностью можно считать крайне низкий уровень «васянства» — мод строго выдержан в стиле оригинальной игры, что не может не радовать. Играть пока не рекомендуется, так как даже на 100% сделанные земли будут перепиливаться и допиливаться. Подробности тут <http://www.tamriel-rebuilt.org/>
- **Project Tamriel** - союз нескольких команд разработчиков, взявший в руки флаг запила остальных провинций Тамриэля после того, как от этого отказались в Tamriel Rebuilt. Самый активный запил происходит в секциях Скайрима и Сиродиила. Остальные провинции пока делают 2,5 человека. Интересны тем, что делают провинции по старому лору, времён морровинда, где в Сиродииле джунгли, а в Скайрime практически нет никаких руин двумеров. Зато есть руины Дайренни - тех самых строителей Адамантиевой башни из Даггерфолла. Недавно переехали на новый единый сайт: <http://www.project-tamriel.com/>
- **Wakim's Game Improvements 9.0** — мастхэвный мод, перебалансирующий магию, расовые особенности, оружие, поведение животных, стандартные реплики NPC и много чего ещё. На практике это, например, выражается в том, что многие интересные заклинания, ранее почти бесполезные — «обуза» или «безмолвие», становятся весьма эффективными. Зато и магия неписей крутеет и по игроку будут долбать заклятиями такой мощи, что... словом, это надо видеть.
- **GIANTS aka ГИГАНТЫ** — начавшись с пака, добавляющего в игру расу великанов, со временем разросся до огромного паноптикума всякой шушеры, жаждущей орально-зубасто покарать нашего героя. Доставляющая деталь — «великаны» на самом деле вдвое увеличенные модели нордов, по замыслу автора расхаживающие в меховых кирасах и меховых же труселях.
- **Creatures X** — добавляет в игру новых тварей (не только враждебных) и новые варианты старых тварей. В отличие от ГИГАНТОВ — бестиарий вполне органично вписывается в игру.
- **Herbalism** (есть несколько модификаций) — делает более естественным сбор алхимических ингредиентов с растений.
- **Less Generic NPCs (LGNPC)** — серия модов, оживляющих стандартные темы для разговора у неписей.
- **Children of Morrowind** — добавляет замечательных детей всех возрастов и рас. [Pedobear approves!](#)
- **Companion Hilda** — один из лучших плагов спутника. Таскает вещи, сражается, колдует, пьёт зелья, можно мерить наряды из плагинов, чинит вещи, телепортируется за вами. Можно попросить станцевать. Можно попросить подвинуться в узком проходе. А вот секаса попросить нельзя, но модмейкеры-онанисты невозбранно спёрли скрипты Хильды и запилили нужных клонов хоть и без блэкджека, но со шляхами.

- Julian, Ashlander companion — ещё один спутник, с собственным квестом (являющимся частью основного) и собственным мнением о некоторых побочных квестовых цепочках. Один из немногих (и, пожалуй, самый доставляющий) компаньон с прописанным характером и историей.
- [Серия Knights of Tamriel](#) — очень красивые доспехи с небольшими (но достаточно сложными) квестами для их получения. Не содержит бронелифчиков (будьте осторожны — от того же автора есть плагин The Armor of Valshea, в котором бронелифчик представлен и вырвиглазен).
- Carnithus Armamentarium — то же что и предыдущее с поправкой на ориентированность на любителей зла, хаоса и ненависти.
- [Палатка](#) — вещь первой необходимости для странника. Можно устанавливать в любом месте на открытом пространстве, внутри есть спальник, котелок и места для хранения добычи и трофеев. Особо доставляет, что при очередном сворачивании/развертывании все внутри остается на своих местах, а вес свернутой палатки в инвентаре всегда неизменен, что позволяет таскать в ней заработанное на протяжении всей игры.

Утилитки

- [Morrowind Code Patch](#) — правит те ошибки, которые нельзя исправить патчами, а заодно добавляет приятные мелочи, вроде зачаровывания стрел пачками. Список исправлений настраивается, так что если что-то не нравится — можно это не включать.
- Morrowind EXE Optimizer — утилита для удаления тормозов из игры путём переписывания некоторых частей программы с поддержкой SSE. На некоторых системах приводит к уменьшению числа внезапных вылетов из игры, на других — наоборот, к увеличению.
- Morrowind FPS Optimizer — утилита для удаления тормозов из игры, путем тонкой настройки. Алсо, обладает кучей свистоперделок (особенно стоит отметить фичу, похожую на тесселяцию). [Подробнее](#)
- Morrowind 2011 (также по слухам проходящая как Nostalgia) — сборка графических модов, объединенных для установки в единый графический мод. Существенно улучшает графику, хотя и не дотягивает до современных стандартов. Винрарен, показан даже в Игромании. ИЧСХ — мод вызывал бурление говн со стороны оригинальных разработчиков этих модов, которые - по сведениям Игромании — подали в суд на автора сборки. Nuff said. Также можно посмотреть ролик на Игромании и получить много годной еды в обсуждениях ролика, где только что слезшие со своих коробок консольщики на основании только ролика судят об УГ всей игры. Что называется — не играл, но осуждаю.
- Morrowind AnimKit — утилита для установки и удаления различных анимаций ГГ и неписей.
- Morrowind Graphics Extender/MGE XE — винрарная графическая свистоперделка, позволяет запилить полноценный LOD и всякие шейдеры, плюс ещё немного фич.

А также всякие ретекстуры и заменители стандартного. Позволяют графически апгрейднуть игру до года, эдак, 2009, выглядеть будет зашибись, особенно вкпе с MGE. Причем ретекстур не жрет так уж много ресурсов компьютера, так что нищоброды ликуют. Хотя те же заменители двумерских руин могут снизить fps на нищобродских компах до позорных 10-15 fps.

Всё переделать!

На настоящий момент существует несколько долгоживущих фанатских проектов по дотягиванию ванильного Морика до современных YOWA-требований к графике и не только...

Morrowind Graphic Extender

Утилита, прикручивающая в Морровинду Distant land и HDR (выглядит гораздо лучше, чем в Обливионе, где рожи отражали свет, будто пластмассовые). При наличии прямых рук и грамотно подобранного пака графических плагинов — результат шарахает по глазам не хуже этого вашего Крузиса (как и по начинке компьютера, впрочем). Можно и впрямь обозреть прямо из Сейда Нин нависающую над островом Красную гору или же вместо унылой левитации в тумане непринуждённо любоваться видами, рассекая под-над горами по-над весями... и испытывая лёгкий butthurt от осознания истинных размеров островка.



Вот что делает правильная настройка MGE

MorrOblivion

Да! Это действительно работает! На движке ненавистного истинными Моррофагами Обливиона создан клон Морровинда со всеми шлюхами и блекджеком. Подробнее — см. [тут](#)

SkyWind

Перенос Морровинда на движок Скайрима. На данный момент запил идет полным ходом, на поте и геморрое привлеченных волонтеров возникли даже [вполне осязаемые результаты](#), которыми оные поспешили поделиться.

OpenMW

Продукт высшей ступени красноглазия, заключающийся в воссоздании свободного и кроссплатформенного аналога игрового движка. Подразумевается, что к релизу можно будет без никаких костылей играть в ванильный Морровинд под Линупсом и Тыблоком, подключать весь накопленный зоопарк плагинов, а открытая лицензия позволит без лишних изъездов включать в движок любые желательные плюшки типа того же MGE. Юристам Беседки разработчики вежливо намекают, что для законной игры оригинальный диск всё равно придётся купить, так что авторские права не нарушаются.



MorrOblivion кагбэ намекает

К середине 2018 года проект по прежнему приближается, да всё никак не приблизится к бете, хотя большая часть фич уже работает. Разрабы запилили версию 0.43 (слово держат — помимо винды и макоси доступны сборки для бубунты, арча и даже генту). Игравельную версию 1.0 обещают «уже вот-вот», верим-верим, после выхода на пенсию как раз будет, чем заняться. Состоялся переезд на новый графический движок OpenSceneGraph (OSG). Подробности на странице проекта <https://openmw.org>

Post scriptum



Тот самый камень

Согласно последним данным, полученным из официально одобренной Беспездой книги «Infernal city» за авторством заказного писака Грега Киза (*спойлер*: половина Морровинда уничтожена **каменюкой**, висевшей над Вивеком, которая при падении вызвала извержение вулкана, вторая половина захвачена ящериками в отместку за рабство. Оставшиеся нигра-эльфы выкинуты на солнечный Солстхейм или понаехали в не менее солнечный Скайрим к **люто обожаемым** ими нордам, где быстро и вполне предсказуемо **стали низшей расой**) Фанаты негодуют. Особое **покалывание в области зада** у некоторых личностей вызывает тот факт, что это придумал весьма известный сами-знаете-в-каких-кругах Майкл Киркбрайд, причем до того как ушел из Беседки, то есть еще до 2000

года и выхода собственно Морровинда. WAT... ОН SHI-

И, надо сказать, в **пятой части** опасения моррофагов насчет их любимого уютного Морровинда подтвердились — судя по внутриигровым источникам и без того не самый процветавший Вварденфелл на все 100% превращен в **радиоактивную** пепельную пустыню, а континентальная его часть с Морнхолдом ВНЕЗАПНО зохована оборзевшими **аргонианами**, впрочем, из того же Скайрима известно, что ящерки уже отступили, а данмеры потихоньку возвращаются на Родину.

Олсо в Скайрime, шляясь по юго-востоку, почти впритык к границе, предусмотренной разрабами, можно узреть унылый памятник и не менее унылое кладбище переселенцев из Морровинда. Так что, готовься.

А еще, в Официальном©™ скайримовском дополнении Dragonborn (состоящем из отсылок к Морре чуть менее, чем полностью) можно увидеть силуэт все еще дымящей красной горы. Правда доплыть к ней мешает таинственная невидимая стена, не иначе даэдрическая магия...

В грядущем официальном дополнении к задрот-ММОППГ The Elder Scrolls Online Морровинд вернется и тебе, мой дорогой олдфаг, предоставится возможность увидеть остров детства таким, каким он был задолго до событий TES 3. Набег нереваров ожидаем.

Примечания

- [↑] А точнее на одну из частей Морровинда — остров Вварденфелл. Материковая часть Морровинда недоступна.
- [↑] На самом деле это всё же не совсем так — в трудную минуту во время **Обливионского кризиса**, когда врата Ада открылись по всему Тамриэлю, Телванни вступили в борьбу с даэдрами и даже пытались закрывать врата.
- [↑] Собственно, согласно лору, город таки тоже зовётся Альмалексией, а доступный в игре Морнхолд — всего лишь **самый понтовый район столицы, где сосредоточены органы власти**
- [↑] При тщательном изучении игрового мироздания выясняется, что даэдра — наиболее сильные божественные сущности, сильнее даже, чем аэдра.
- [↑] Так гласит официальная пропаганда Трибунала. На деле, даэдра, в особенности Азура, ненавидят Трибунал за извращения с сердцем Лорхана
- [↑] В Daggerfall, впрочем, их называли daedralyngs — буквально «даэдрёныши»
- [↑] О чём сам потом рассказывает герою (просили пруфлинк же).
- [↑] Первоначально он и должен был так называться **[1]**
- [↑] Правда, это объясняется особенностями физиологии — повышенным либидо. Подробности во внутриигровой книжке «Подлинная Барензия»

10. ↑ Тут стоит напомнить, что вулкан Дагот Ур наличествовал еще в TES: Arena

Ссылки по теме

- Довольно обширный ресурс по миру TES от Уг.ру.
- Обширный англоязычный сайт по вселенной TES, года с 2009 стал вики-подобным.
- Имперская библиотека — только для лорёбов (англ.)
- Бывший крупнейший форум по сабжу, ныне — 100% рак.
- Ещё один довольно крупный русскоязычный фансайт.
- Русскоязычная энциклопедия по миру Древних Свитков. Игровые данные, редактор, лор.
- Унылый вики-проект на хостинге Викии. (на ангельском.)
- Nexus по Морю
- Для модоёбов, не знающих английский.
- TES CS для начинающих.

См. также

- Daggerfall
- Oblivion
- Skyrim
- Копипаста:Морровинд



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall
Dark Souls Diablo Disciples DotA Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic
King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic Oblivion
One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers
Warcraft World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом
Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры Вархаммер Волшебник Изумрудного города
Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников Дракон Зомби
Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт
Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня
Это очень сильное колдунство

ae:Morrowind urban:Morrowind tv:TheElderScrollsThreeMorrowind en.w:The Elder Scrolls III: Morrowind
w:The Elder Scrolls III: Morrowind