**Сюжет**

Прошло 200 лет после событий The Elder Scrolls IV: Oblivion, настоящее время — 201-й год Четвёртой эры (4Э 201). Верховный король Скайрима был убит и провинция находится в состоянии гражданской войны. Одна сторона хочет, чтобы Скайрим отделился от Империи, а другая — чтобы остался её частью. Этот раскол является последним событием, предсказанным Древними свитками, и приведёт к возвращению драконов под предводительством Алдуина.

В начале сюжетной линии персонаж игрока оказывается одним из заключённых (собственно, как и во всех предыдущих частях), которого везут на казнь за то, что он незаконно пересёк границы Скайрима в военное время. Как только протагонист кладёт свою голову на плаху, дракон Алдуин нападает на поселение. Игрок позже узнает, что он — Довакин, Драконорождённый, чья способность — окончательно убивать и получать знания сражённых драконов посредством поглощения их души. На него возложена обязанность победить драконов, которые начали своё пробуждение в Скайриме. Желая помочь исполнить судьбу, к Довакину присоединяются знаменитые Седобородые и два последних выживших члена Клинков.

**Место действия**

Королевство Скайрим находится на севере континента Тамриэль. Климат субарктический и арктический. Большую часть провинции занимает тундра, переходящая на севере в ледяную пустыню, а на западе — в горный хребет. Фауна представлена волками, лисами, кроликами, саблезубами, медведями, оленями, мамонтами, великанами, троллями, ледяными привидениями, морозными пауками и другими существами. Территория королевства разделена на девять владений (холдов), каждое из которых имеет собственную столицу. Всего в игре пять крупных городов — Солитьюд (столица королевства), Вайтран, Виндхельм, Маркарт, Рифтен и четыре городка поменьше — Винтерхолд, Данстар, Морфал и Фолкрит, а также несколько посёлков: Айварстед, Ривервуд, Камень Шора, Хелген, Картвастен, Рорикстед, Драконий Мост.

Геймплей

Skyrim сохраняет концепцию большого и открытого мира, характерную для серии The Elder Scrolls. Игрок может свободно путешествовать по всей территории провинции Скайрим, включающей в себя обширные пространства диких земель и высоких гор. В городах можно предаваться таким занятиям, как приготовление пищи, фермерство (сбор урожая с полей ферм с последующей продажей владельцам этих хозяйств и/или использованием собранных продуктов в других целях), переплавка руды или кузнечное дело. Также в крупных городах (и не только) можно найти учителей для улучшения разных навыков. При этом разработчики отмечают, что игровой процесс может занять около 300 часов.

Уровень персонажа игрока повышается по мере развития навыков. В игре есть система левелинга — наличие новых вещей в магазинах и подземельях, а также сила и численность чудовищ, попадающихся в игре, зависят от уровня главного героя. Разработчики решили полностью убрать систему классов. В игре присутствуют особые способности, связанные с определёнными навыками персонажа. Способности организованы в разветвлённую систему созвездий навыков, представляя собой отдельные «звёзды» этих созвездий. Каждое повышение уровня позволяет овладеть очередной способностью. Всего в игре 252 способности, которые представлены в виде различных созвездий и рассчитаны на 50 уровней; впрочем, при желании можно развить персонаж и выше пятидесятого уровня, достигнув лимита на 81 уровне, а с патчем 1.9 ограничения по уровню и вовсе снимаются.

HUD-интерфейс возникает на экране только тогда, когда здоровье, запас сил или магия персонажа подвергаются истощению. Компас — единственный элемент интерфейса, который присутствует на экране всё время. Предметы можно сохранять в меню «Избранное», а меню инвентаря (при открытии которого игра ставится на паузу) по своему визуальному стилю напоминает компас. Находясь в режиме инвентаря, каждый игровой предмет можно вращать, приближать и рассматривать со всех сторон.

Оружие можно экипировать как в правую, так и в левую руку, что позволяет использовать стиль боя с оружием в обеих руках. Также можно экипировать в одну из рук заклинание, а в другую оружие. Специальное меню позволяет быстро переключаться между различными типами оружия и доспехов. Щитом можно атаковать, а на то, чтобы блокировать им удар, требуется определённое время. Каждый из типов оружия (одноручное, двуручное, лук) имеет своё особое преимущество и назначение. При стрельбе из лука требуется больше времени на то, чтобы натянуть тетиву, чем это было в предыдущих играх серии The Elder Scrolls, однако и выстрелы при этом наносят противнику больший урон. По этой причине стрелы стоят весьма дорого, но не считаются редкостью и встречаются повсеместно. Игрок, чей персонаж вооружён луком, может использовать его для защиты в ближнем бою точно так же, как может использовать для этой цели двуручное оружие или щит (хотя щит в данной ситуации наиболее эффективен).

Различные типы заклинаний имеют различные качества — заклинание холода замедляет и при этом истощает запас сил, в то время как заклинание огня наносит длительный урон на всём протяжении горения и даже может зажечь окружающие объекты, а заклинание электричества лишает противника магии. Заклинания можно применять сразу с двух рук, усиливая эффект (при соответствующих способностях).

Игрок может заставить персонаж бежать быстрее ценой расхода запаса сил, но прыжки его не тратят. Также в Skyrim отсутствуют навыки атлетики и акробатики, но есть режим скрытного передвижения. Кинжалы при атаке крадучись действуют особенно эффективно, причиняя огромный ущерб. Подкрадываться же к животным практически бесполезно, они замечают приближение на довольно большом расстоянии.

**Особенности**

* В каждую руку персонажа можно экипировать оружие или заклинание, сражаясь двумя одноручными клинками или заклинаниями, а также одновременно использовать оружие и заклинание. Это относится и к посохам, так как они теперь используются с одной руки.
* Есть возможность использовать несколько стилей боя. Из вооружения доступны мечи (одноручные и двуручные), щиты, булавы, топоры, боевые молоты и секиры. Ранняя специализация на любимом типе оружия позволит быстрее освоить его. Превосходство во владении оружием можно усилить с помощью способностей. Способности меча увеличат шанс нанесения критического удара, топора — вызвать у врага кровотечение, а булавы начнут пробивать броню врага, добавляя мощь ударам.
* Использование лука стало немного сложнее и интереснее, так как его физика смещена в сторону реалистичности.
* В игре пять школ магии. Школа «Мистицизм» расформирована, часть её заклинаний распределена по другим школам.
* Упразднены классы персонажа, теперь влияние навыков на общий уровень персонажа зависит только от их развития. После достижения персонажем очередного уровня игрок получает одно очко способностей.
* Появились новые возможности, например, приготовление пищи и рубка дров.
* Изменено взаимодействие с неигровыми персонажами. Теперь они во время диалогов с персонажем игрока могут заниматься своими делами, не будет масштабирования во время диалога. Система искусственного интеллекта Radiant Story при выдаче квестов будет учитывать предыдущие действия игрока.
* Убив дракона, главный герой поглощает его душу, что позволяет активировать одно из слов силы в криках — самых мощных заклинаниях в Скайриме. Для активации одного слова (крик состоит из трёх слов силы) нужна одна душа дракона.
* В игре вновь появилась сюжетная линия Тёмного Братства, в которой больше ловушек и головоломок. При этом игрок может решить для себя, будет ли «Семья» существовать дальше или последний оплот во всём Тамриэле будет уничтожен.
* Любой предмет в инвентаре можно вращать, в том числе и книги, которые теперь представлены в виде 3D-моделей.
* Как и в The Elder Scrolls IV: Oblivion, в игре представлена система Fast Travel — возможность быстрого перемещения в ранее посещённые локации. Однако, между городами курсируют извозчики на специальных экипажах (как это было в The Elder Scrolls III: Morrowind). Также система Fast Travel недоступна, если персонаж перегружен, в прыжке или если рядом находятся враги.
* Имеется возможность сменить экипировку непосредственно в процессе битвы.
* Наносимый в битве урон не зависит от того, на какую часть тела пришёлся удар (кроме щитов или оружия, которыми противник поставил блок. При удачном блокировании урон немного снижается, но всё же остаётся).
* Когда персонаж двигается задом наперёд, то его бег становится значительно замедлен. Также бег менее эффективен, если бежать с оружием в руках.
* Количество навыков игрока — 18. The Elder Scrolls V: Dawnguard добавляет две новых ветки навыков, которые, однако, невозможно развивать одновременно и в процессе применения других навыков.
* Добыча руды и навык «Кузнечное дело» — позволит самостоятельно создать большинство видов оружия и брони.
* Неигровые персонажи взаимодействуют с окружением, к примеру, работая на фермах, мельницах, шахтах и лагерях лесорубов. Также неигровые персонажи могут попросить персонажа игрока о тренировке или вызвать его на дуэль; подобные случайные встречи были вдохновлены прежней игрой Bethesda — Fallout 3.
* Если в The Elder Scrolls IV: Oblivion ландшафт создавался главным образом с помощью программы-генератора, то в The Elder Scrolls V: Skyrim, по словам разработчиков, все элементы ландшафта размещены вручную: «каждое деревце, каждый камушек, каждая чашка…». В The Elder Scrolls IV: Oblivion над созданием подземелий работал один человек, в The Elder Scrolls V: Skyrim этим занималась группа из восьми дизайнеров, что заметно прибавило локациям колорита.
* При создании внешности для своего персонажа игрок может выбрать для него бороду, шрамы и так далее.
* В игре предусмотрена возможность заключить брак, а если у персонажа игрока есть собственный дом, то его вторая половина будет жить с ним. Браки разрешены вне зависимости от расы будущих супругов, кроме каджитов. Однополые браки также разрешены.
* После патча 1.9 снято ограничение на максимальный уровень.
* Зелья можно принимать в неограниченном количестве.
* В игре присутствует эффект течений в реках, который добавляет реалистичности во время их пересечения.