

# Gothic

Студент группы ИНМТ 442216  
Комисаровский А.Ю





Игра была разработана на собственном движке студии. Довольно спорное и необычное управление объясняется тем, что долгое время, Готика разрабатывалась для консоли и затачивалась под неё. Но со временем, курс поменялся, и игра увидела свет на ПК. С этим скорее всего связаны и довольно скудные графические аспекты игры, даже по меркам того времени. Не отнять одного, Готика была пионером среди полностью трехмерных ролевых игр.

Локализацией на русском рынке занималась студия Snowball.ru под эгидой 1С. Она по праву считается культовой и одной из лучших локализаций на русском рынке. Качество диалогов и интонаций на высшем уровне. Главного героя озвучивал Сергей Чонишвилли. Чуть позже, в виде Коллекционного издания, игру переиздала компания Руссобит-М.

# О сюжете



Игра повествует о судьбе государства Миртана, которой правит король Робар 2. Объединив страну, монарх, будучи полон амбиций и власти, решил не останавливаться на достигнутом и совершить экспансию в северное государство Нордмар. Захватив её территории, войска Миртаны столкнулись с неожиданным врагом. С далекого севера пришли орки. Они выгрызли Нордмар из рук Робара и отправились дальше. В ходе кровопролитной войны, большинство городов пало под натиском столь грозного и опасного врага. Все ресурсы страны были брошены на военные нужды. Главный материал магическая руда, добывали на острове Хоринис. Чтобы увеличить добычу руды, король повелел ссылать на шахты преступников всех мастей, а дабы исключить расползание криминального контингента по острову повелел над шахтами возвести магический барьер, который ни кого бы, ни выпускал наружу. Во время создания купола, что-то пошло не так, и барьер, поглотил не только шахты, а всю долину рудников, форпосты орков и самих неудачливых магов. Быстро смекнув, заключенные подняли бунт и перерезали стражу, установив свои порядки. В результате, королю пришлось пойти на уступки, и взамен магической руды, поставлять предводителю заключенных Гомезу, различные товары, оружие и женщин.



Именно в этот беспокойный период, мы, в роли узника и попадаем на рудники. Перед отправкой, Пирокар маг огня, просит героя доставить письмо своим коллегам, оставшимся за куполом.

Мы соглашаемся и спускаемся, а точнее падаем за барьер. Герой тут же чувствует на себе местное гостеприимство, его избивают стражники Гомеза. От смерти его спасает Диего охранник Старого лагеря. Он же и объясняет герою, как все здесь устроено.

Прямо на старте, перед игроком был открыт весь мир. Идти можно было куда угодно, но это было чревато. Слабый герой мог погибнуть от первого же волка. Перед походом, следовало, как следует прокачаться. Опыт зарабатывался убийством врагов и выполнением квестов. К слову о них. Как сюжетные, так и обычные квесты, все были проработанные и зачастую имели несколько вариантов развития. Задания, сводящиеся к банальному «Пойди, убей» были сведены к минимуму. Формула была куда богаче. Пойди, найди, реши что делать, убей или помоги, сдай квест или переметнись на другую сторону. Вся игра была в этом.

Полученный опыт тратился на повышение параметров и изучение навыков. Реализовано это было нестандартно, но вполне логично. Для улучшения своих параметров, надо было искать мастеров и у них за деньги обучаться новым премудростям.

Продвигаясь по сюжету, герой вступал в один из лагерей. Узнав о том, то сектанты болотного лагеря хотят снять барьер, он отправляется туда. Выполнив необходимые поручения, вскоре проводится церемония. В видениях сектанты наблюдают Кладбище Орков. Туда отправляется отряд, но от него долго нет вестей. На поиски отправляют нашего героя. Выясняется, что отряд мертв, а единственный выживший Идол Люкор, сходит с ума и пытается убить героя

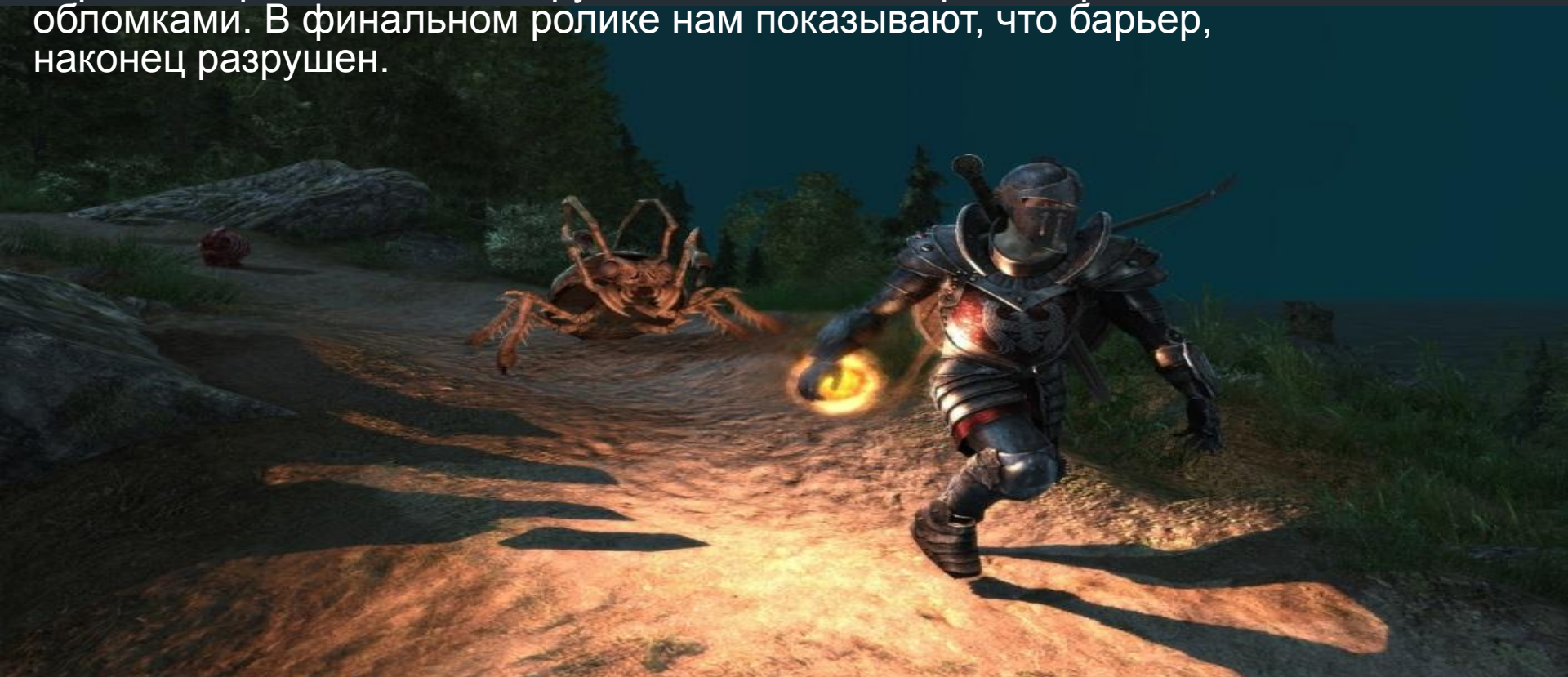




Вскоре становится ясно, что Спящий, которого пытались вызвать сектанты, никакой не бог, а древний демон, который погрузит мир в хаос. Теперь помочь снять барьер, нашему герою могут только маги воды.



Но для уничтожения преграды, нужна также магия огня. Протагонист отправляется к Ксардасу одному из создателей барьера. Посветив его в план, маг советует искать ответы под Городом орков. Как выясняется, однажды шаманы орков вызвали некого Крушака, которым оказывается ни кто иной, как Спящий. В руинах храма под городом орков, герой находит священный меч Уризель. По совету Ксардаса, герой позволяет зарядить его магией рудной горы. После битвы со Спящим и его приспешниками, демона затягивает в портал, а храм начинает обрушаться. Нашего героя накрывает обломками. В финальном ролике нам показывают, что барьер, наконец разрушен.





После такого эпического путешествия,  
публика сразу стала ждать  
продолжения



GOthic II




Разработчик:  
Piranha Bytes  
Издатель: JoWooD  
Дата выпуска: 29  
ноября 2002 года  
Игровой движок:  
ZenGin  
Платформа: PC






Учтя недостатки, связанные с процессом разработки первой части, Piranha Bytes, сразу разрабатывали продолжение с прицелом на PC-рынок. На основе боевой системы из первой части, им удалось создать довольно интересную механику, которая прилично изображала фехтование. Победа в бою, во многом зависела не от абстрактных очков силы, а от вашей личной реакции и навыка, который со временем вырабатывался у людей, знакомящихся с Готикой.





Мир игры стал еще больше. Для исследования было доступно больше 25-и, детально проработанных, квадратных километров, Несмотря на разительно увеличившийся размах, концентрация интересных персонажей, квестов и мест только увеличилась. Мир игры стал еще более живой. Это одна из главных отличительных особенностей первой и второй Готики от других представителей жанра. Если в каком-нибудь Fallout или Baldurs Gate большую часть времени NPC торчали на одном месте в ожидании игрока, то в Готике, они в течение дня занимались разными вещами: бродили по городу, ели, беседовали с другими персонажами, работали, спали и даже справляли нужду. Такая проработка занимала много времени, но Piranha Bytes не прогадали. Мир Gothic 2 до сих пор, по праву считается одним из самых проработанных и живых.





Вторая часть на долгое время стала эталоном жанра. Вышедший спустя год, аддон «Ночь ворона», только усилил позиции Piranha Bytes, на поприще ролевых игр. Аддоны прошлых лет, по размеру и наполнению не идут ни в какой сравнение с большинством сегодняшних DLC. Ночь ворона привносила новую территорию Яркендар. Появились три новые фракции: Пираты, Маги круга воды и бандиты. Разработчики прокачали и визуальную составляющую игры. Мир Готики 2 стал еще красивее и детализирование. Ну и конечно не обошлось и без новой сюжетной линии, побочных квестов, оружия, товаров, умений и врагов. В России аддон увидел свет только в 2005 году, за авторством Акеллы, которая переводила и оригинал. Претензий по качеству предъявить не могу. Единственное, что печалит, главного героя в этот раз озвучивал не Чонишвилли, а Петр Гланц. Но никто не отменял оригинал. Играть на немецком в Готику, отдельное удовольствие.

После окончания работ над второй Готикой, разработчики, будучи на волне успеха, не задумываясь, приступили к работе над продолжением. Они поставили перед собой титаническую задачу. Третья часть должна быть масштабнее и проработаннее чем первая и вторая вместе взятые. Обещали десятки городов, обустроенных и населенных не хуже Хориниса. Для игры было создано новое техническое ядро Genome Engine. Авторы обещали воссоздать всю Миртану и прилегающие государства. На E3 2006 они демонстрировали возможности движка и боевую систему. Были задействованы самые современные технологии

# Готика 3





# Gothic 3

Разработчик: Piranha Bytes

Издатель: JoWood


Дата выпуска: 13 октября 2006 года

Игровой движок: Genome Gaming System

Платформа: PC








Итак, что же тогда хорошего было в третьей готике? А оно было, как ни странно. Три варианта прохождения игры: за повстанцев, за орков и за Ассасинов. От вашего выбора кардинально менялся финал игры. Улучшилась система прокачки героя. Получили своё развитие крафтинг и алхимия. В боевую систему ввели, шиты и шлемы. Появилась возможность взять два оружие в руки. Для игры было создано потрясающее звуковое оформление, записанное при участии симфонического оркестра города Бохум, пражского филармонического хора, групп Corvus Corax и GOSCOO. Мелодии, которые играют во время странствий, задают нужную атмосферу и запоминаются надолго. Саундтрек выходил также на отдельном диске. Ну и не менее важное, возвращение Сергея Чонишвилли. Он опять озвучивал главного героя.



Игра начинается там, где кончается вторая часть. Безымянный герой, в компании друзей, прибывает к берегам Миртаны. В первом же городке Ардее, они узнают, что страна находится под гнётом орков, Король заперт в отгороженном магическим куполом Венгарде, а повстанцам, не хватает сил для прямого конфликта с врагом. Отбив Ардею, герою поручают отправиться в Реддок, на помощь повстанцам. Дальше в свои права вступает полная свобода. Герой может примкнуть к любой стороне конфликта. От его выбора будет зависеть финал истории.





Фанаты по сей день продолжают поддерживать игру. Релизы с вшитым Community Patch работают вполне стабильно и от игры в полной мере можно получить удовольствие. Помимо правки багов и оптимизации, в игру были введены детали, не вошедшие в релизную версию. Также был разработан альтернативный баланс, который делал бои более реалистичными и сложными. Напомню, в оригинале, из-за проблем с искусственным интеллектом, враги могли атаковать игрока только поодиночке (Не относится к лучникам и магам). В то время как герой закликивал бедного орка, его друзья стояли рядом и делали угрожающие жесты, в ожидании своей очереди.



Arcania: Gothic 4

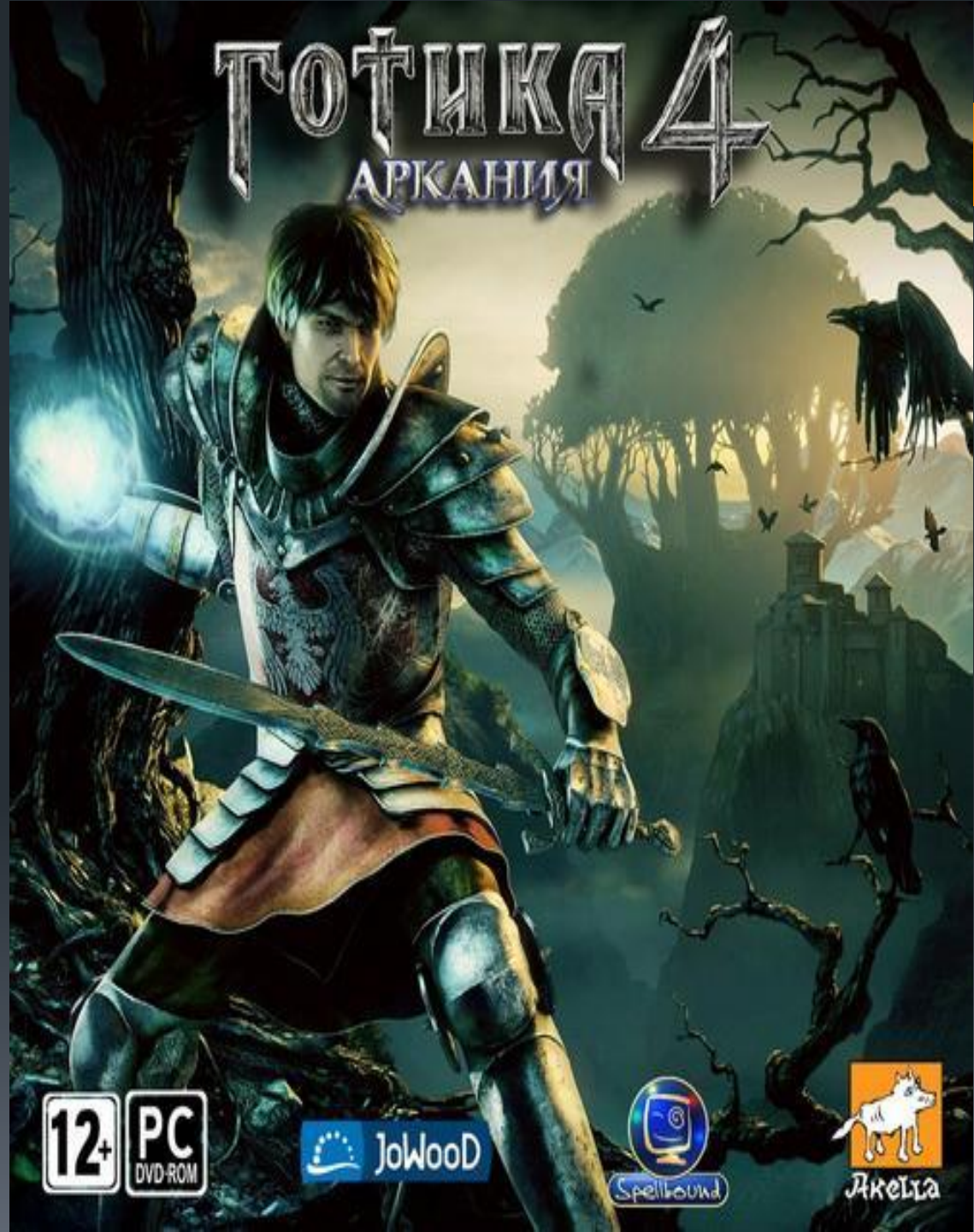
Разработчик: Spellbound

Издатель: JoWood

Дата выпуска: 12 октября  
2010 года

Игровой движок: Trinigy Vision  
Engine 7

Платформа: PC, XBOX 360,  
PS3





Сделана она на движке Trinigy Vision engine. Стоит отметить, с технической точки зрения, все было выполнено пристойно. Графика рисовала пейзажи не хуже Gothic 3. Баги были сведены к минимуму. К минусам стоит отнести топорную анимацию да преступно большое количество одинаковых моделей персонажей.





Боевую систему опять переделали. Теперь она сводится к схеме: Удар+перекат. И так всю игру. Ролевая система была урезана до банального перекидывания очков навыка в нужный параметр. Мир игры, на деле представлял собой один большой коридор с редкими ответвлениями, по которому вас вели за ручку весь сюжет. К слову о нем. События происходят спустя 10 лет после прошлой части. Наш любимый харизматичный Безымянный вдруг заделался королем Робаром 3-им. Захватив Нордмар и Варант, он отправился к Арганн, чтобы захватить и его. Однако в плавании с ним что-то приключилось и он потерял рассудок. Начал чинить беспорядки и убийства по всему Феширу, острову, где мы и знакомимся с новым главным героем.





Кроме некоторых персонажей и названий, игра мало чего общего имеет с оригинальной Готикой. Критики и фанаты абсолютно обосновано похоронили игру под разгромными рецензиями и претензиями. После такого провала, JoWoOD, у которых давно шли не самые лучшие времена, дал трещину. К 2011 году, Spellbound сделали аддон - Arcania: Fall Of Setarrif. Из-за проблем у издателя, игре долго не давали свет. В результате трясок, JoWoOD благополучно закрылся. Аддон издавала некая Nordic Games. Аддон не привносил ничего стоящего в игру. Единственное его достоинство, как и оригинал, в нем практически не было багов, хвала Spellbound.





Готика проделала большой путь, от пионера жанра до блеклого последыша среди конкурентов. Но у неё есть все шансы вернуться и вновь увлечь нас в свой прекрасный живой мир.

