

# Gothic — Lurkmore



**НЯ!**

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Эта статья об [эпгоге](#); о субкультуре см. [Гот](#) и [о картине](#). Про другие значения см. [Американская готика](#).

**Gothic** (*Готика*, *Гота* на жаргоне фэнбоев) — эпично известная **RPG**, состоящая из четырех частей и породившая массу холиворов и срачей. Выпущена немецкими разработчиками Piranha Bytes и издателем JoWood. Считалась одним из главных конкурентов серии TES.

Главный герой — безымянный персонаж, часто для краткости его зовут просто ГГ, а в ресурсах игры называется не иначе как «gamer» и иногда «spieler». ГГ неизвестно за что попадает на зону. Зона **фундаментально изолирована** от остального мира магическим барьером, который моментально аннигилирует любого пытавшегося покинуть его пределы. Не смирившись с кровавым режимом, герой всеми силами пытается найти выход оттуда на протяжении всей игры, попутно выполняя разнообразные задания.

## Ролевая система

Вся ролевая система в игре завязана на получении опыта. При достижении определенного количества опыта повышается уровень персонажа и появляются очки обучения, которые нужно тратить на прокачку умений. Опыт получается посредством прохождения квестов или убийства монстров. Так что истребление кур и зайцев приобретало масштаб геноцида. Так-то! Игра поделена на главы (к третьей части это не относится), в каждой из которой заново будут **ВНЕЗАПНО** рождаться монстры, и у торговцев появятся новые товары.

Готики 1 и 2 знамениты своей боевой системой — ГГ машет мечом не просто по клику мышки, а с помощью довольно специфических действий игрока. Это позволяет довольно прилично изображать фехтование, и даже герою первого уровня можно попытаться заковырять насмерть **варга** ржавым ножом, хотя обычно за попытками с начала завалить тварь высокого левела следует лод гейм.

В третьей части боевка значительно изменилась — разработчики попытались сделать более просто и наглядно, но получилось как всегда: все сводится к примитивному закликиванию врага, который не способен оказать даже символического сопротивления. Один из аспектов былинного отказа третьей готики: ИИ не способен атаковать игрока группой. Если героя окружает 5 бандитов, драться будет только один, остальные тупо смотрят и делают угрожающие жесты. Кроме невероятно читерских кабанов, а также стреляющих издали мобов, которые таки могут стрелять кучей.

Алсо, в двух первых Готиках **сильно раздражала** фанатов **невозможность** осуществления обычного для TES добывания понравившихся предметов: броня/одежда и заклинания бесследно растворялись в труппе **NPC**, так что для их приобретения приходилось как следует поебать моск.

## Пасхальные яйца



Концерт InExtremo из первой части

Игра также знаменита большим количеством **пасхальных яиц** — это ссущие по расписанию персонажи, вырезанный во всех первых, кроме немецкого и русского Руссобита, изданиях концерт In Extremo из первой Готики, отсутствовавшая в релизе заброшенная шахта, голые тетки, письмо от разработчиков говорящее игроку о том, что он собственно в игре, ржавый кузов машины посреди пустыни, вездесущие буквы RB из третьей части, порой



Готический **луркер**

доставляющие надписи на надгробиях, тысячи их.



Характерный пример

- Движок Готик 1 и 2 даёт также интересную возможность: подобно Prince Of Persia, Безымянный может подпрыгивать и, ухватившись за край, подтягиваться вверх. Так можно забираться в исключительно труднодоступные места. Среди готифанов считается очень престижным разработать новый способ проникновения в места, обычными средствами недоступные. Например, сиганув в Готике 2 с верхушки

башни Ксардаса на малозаметный уступ на скале и совершив небольшую прогулку по горной гряде в нужном направлении, можно сразу же — то есть буквально со старта — пробраться в Миненталь, что при нормальной игре с закономерным продвижением по сюжету заняло бы минимум пару-тройку часов. Подобным же образом можно попасть и в Монастырь, изначально недоступный в связи с теми же сюжетными ограничениями. Но, разумеется, это не панацея, а лишь способ удовлетворить свое любопытство не прибегая к читерству.

Однако в третьей Готике эту возможность убрали — разработчики объясняли это тем, что так слишком хлопотно проставлять всем объектам в мире — можно ли на них залазить или нет.

- В Готике 2, если пробраться в Хоринис, не выполняя «обязательных» для этого квестов, то один из старых приятелей Безымянного — Ларес, выкажет по этому поводу большое удивление и даст солидную награду в виде опыта.
- В Готике 2: Ночь Ворона есть эпизод, пародирующий стандартный сюжетный ход всех игр серии: когда в очередной раз Безымянному встречается NPC, преграждающий проход в сюжетно значимую зону, то вместо выслушивания шаблонной фразы а-ля «Я тебе пока не доверяю. Дай мне рекомендательные письма от пяти людей Силдерна, тогда и поговорим», ГГ вынимает из инвентаря голову одного из рудных баронов, и, криво усмехаясь, спрашивает — сойдет ли ЭТО в качестве пропуска?
- Опять же, в Ночи Ворона в Яркендаре есть возможность сигануть в бездну и получить за это награду за отвагу. Если же сделать это дважды (или больше), получишь штраф. За идиотизм.
- В первой части серии можно практически невзбранно проникать за то самое фундаментальное ограждение. Для этого достаточно превратить себя с помощью заклинания в насекомое и в таком виде лететь в сторону барьера. При пересечении барьера по насекомому будут бить молнии, но не настолько сильно, чтобы убить. Интересного по ту сторону почти ничего нет. Но если заграждение форсировать в болотном лагере, то за его пределами можно пожить **болотной травой** — а сбор оной поручается в одном из квестов.
- В Готике 2 если стать магом огня и гордо носить мантию, большинство законопослушных граждан будут рассыпаться перед ГГ лестью и приветствиями. И особенно большое количество лулзов доставляет диалог с рыцарем, охраняющим «Эсмеральду».
- Та самая надпись «KSO» на ночном небе первой Готики.
- Ржавые остовы каких то фольксвагенов жуков в недоступных по идее местах.



Готика — отличный пример немецкого игростроя

## Баги/Фичи

- В Новом лагере есть точильный станок из которого просто так можно сделать **over 9000** незаточенных мечей. На самом деле это можно сделать в любом лагере на любом станке, достаточно лишь закупить побольше заготовок и делать из них мечи методом закликивания нужного станка с помощью ЛКМ. Признак появления дополнительного меча — ГГ сует в станок не саму заготовку, а просто пустую руку. Алсо, самый легкий способ заработать руды в начале игры в кузнице у Хуно.
- Двойной опыт за NPC. Оглушить мечом, как встанет добить луком/арбалетом или магией. На выходе опыт за каждое убийство.
- В первой главе, когда ведем Дасти из Старого лагеря в Болотный, на воротах с нами разговаривает Привратник, за 100 кусков он нас пропускает и дает 250 опыта. Если теперь сохранить и этот же сейв загрузить, то этот NPC снова просит 100 кусков и опять дает 250 опыта. Повторять пока не надоест, или не кончится руда, хотя оглушив его можно вернуть свою руду.
- В одной из версий, если водить с собой Мада и Шрэта, выполняя все квесты на вступление в какой-либо лагерь, эти двое вступают вместе с ГГ. Теперь при виде мобов, они не убегают, а бьют их, а Мад наконец замолкает.
- Во 2 главе, когда нужно отдать челюсти ползунов Кор Галому, нужно отдавать по 10, для большего гешефта. Либо вообще по 1 для еще большего гешефта.
- Для использования частицы сердца Ледяного голема нужно 500 маны, что невозможно достичь

игровым методом. А на самом деле это обычная ледяная стрела.

- Оглушив всех стражников и баронов в Старом лагере заранее, проходить игру в 4-5 главах становится намного легче.
- Если зелья, увеличивающие характеристики, пить в тот момент, когда вас бьют, то показатели при этом будут расти, а зелья сохранятся.
- Когда вас глушат и забирают 50% денег, у непися они удваиваются. С таким успехом можно глушить друг друга до бесконечности.
- Падать можно с любой высоты — главное махать мечом или зажать блок.
- Изучение акробатики превратит вас в ниндзю 80 уровня. Паладин в полном доспехе, скачущий кульбитами по просёлочной дороге, впечатлит даже горного козла.
- Закрытые двери проходятся превращением в любое существо вплотную к двери.
- Если бегать вприпрыжку вокруг Старого Лагера, в одном месте можно подпрыгнуть на километр-другой — и тут же спокойно приземлиться на ноги.
- Если заморозить вражеского юнита-волшебника во время каста заклинания и убить в таком положении, то можно было занять его руну (во второй части).
- В третьей части можно в начале игры купить огненный меч в первом лагере повстанцев, который вырезает начальных монстров с одного-двух ударов.

## Грабим и убиваем

То есть ничто не мешает надавать кому-то по морде в тёмном уголке и собрать с тела потерявшего сознание клиента все его барахлишко, за исключением одежды и рун, ессесна.

Опционально обездвиженного врага можно добить (а можно подождать, пока он очухается, злобно пошипит на ГГ и пойдет по своим делам). Хотя это и нельзя назвать **ограблением корованов** в чистом виде, но **истинный фанат** не забудет упомянуть сей факт, ведя **тематический диалог** с поклонниками **других игр**. Другие NPC точно так же поступают с ГГ — первая готика начинается с того, что героя сбивают с ног и обируют — просто так; было б за что — убили бы. Также всё это дало ещё одно фановое название игры — *Гопника*.



ГГ Аркании уловил суть Гопники

## Сюжет

- Главного героя сбросили за магический барьер, невозбранно пропускающий внутрь живые организмы, и при попытке скипнуть на волю убивающий током; в первой части он делает все для того, чтобы разрушить барьер и удрать, попутно упиваясь самогоном и обкуриваясь болотной травой, обчищая карманы, занимаясь мордобоем, грабя могилы и убивая всякую нечисть вроде демонов, орков и **рудокопов**. В конце концов ГГ удастся изгнать главного злодея-демона — Спящего, сливаясь в атсрал, тот пробивает дырочку в потолке и магический барьер рушится.
- Во второй части герою сообщают, что при изгнании Спящий ВНЕЗАПНО призвал на помощь over 9000 всяких тварей, в том числе и драконов. Герою необходимо защитить Хоринис и убить всех драконов, попутно скурив тюк травы. После чего безымянный вместе с друзьями уплывает на скрипящем от золота и ценного лута корабле «Эсмеральда» куда подальше от того острова, где сидит Главный Дракон.
- В третьей части вся компания попадает на материк, захваченный орками. Из-за нелинейности сюжета концовки могут быть разными, так как в конце показывают слайд-шоу а-ля **Фолька** и **Арканум**. Только, в отличие от этих игр, события, показанные в слайдах, нередко противоречили друг другу. Fail.

## Все части Готики и их ремейки

Всего было выпущено 4 части, 3 аддона и 1 брошенный на растерзание толпы прототип:

### • Готика (Gothic)

Выгодно отличалась наличием небольшого, но очень тщательно проработанного мирка. Рудная долина на острове Хоринис, имела площадь всего около 5-6 квадратных километров и когда-то давно была обычной каторгой. Потом началась **война с орками**, в рудники, чтобы увеличить добычу руды, стали ссылать всех подряд, и король решил во избежание бунта окружить рудники непроницаемым изнутри магическим барьером, однако **что-то пошло не так**, и барьер накрыл всю долину. Конечно, в Минентале быстро произошёл **Большой Пиздец** и ГКЧП, так что долина быстро превратилась в королевство в королевстве. Король поскрипел зубами, но руда была нужна, так что волей-неволей с бывшими рабами пришлось торговать добром.

Немало удовольствия доставляла **геймерам** сюжетом и звуковым оформлением, в особенности **выступлением** эпических фолк-рокеров In Extremo в Старом лагере.

## • Готика 2 (Gothic II)

Эпическая РПГ всех времен и народов. Действие происходит в небольшом, но проработанном в мельчайших деталях мире, а именно на том же острове Хоринис, в городе Хоринис (главная достопримечательность — бордель «Красный фонарь»), после падения магического барьера, закрывавшего рудную долину. Из деталей стоит отметить одного персонажа: в расписание его дня входило помочиться под дерево ранним утром, после подъема. Мочились также и другие персонажи, ещё со времен первой части, на некоторых фанатских коммунити даже создавались темы — кто, где и когда ссыт с пруффиками. Этот факт является одним из наиболее настойчиво выдвигаемых фанатами аргументов в отношении детализированности Готики в сравнении с другими РПГ.

[Gothic 2: Romeo & Juliet](#)  
Вот чем предстоит заниматься игроку в Готику

## • Готика 2: Ночь Ворона (Gothic II: die Nacht des Raben)

Аддон, в котором к окрестностям города Хоринис и рудной долине добавился довольно большой регион Яркендар. Там обосновалась группа пиратов и недобитые в Минентале рудные бароны, что иначе, как Time Paradox'ом не объяснить, учитывая что только ленивый не наведывался в конце первой части в Старый Лагерь, дабы устроить там локальный экстерминатус. Алсо, подняли сложность самой игры — теперь нельзя было на десятом уровне убить драконьего снеспера, а Ищущий 35-го льва на выходе из Минентала, при первом прохождении игры вызывавший кирпичный понос, стал сущим кошмаром всех, проходящих за Мага Огня. Кроме того, подняли количество очков обучения, необходимых для прокачки на высоких уровнях.

Игру можно было не напрягаясь пройти без читов — юзая только баг с бутылочками, повышающими характеристики. Но если Анон не распоследний казуал и не вчера дезертировал из [лагеря оппозиции](#), то удовольствия от честной игры он получит все-таки больше.

## • Готика 3 (Gothic 3)

Игра, вышедшая через полгода после [TES IV: Oblivion](#) и ставшая [говном года](#). Разработчики поставили перед собой просто титаническую задачу: сделать игру, включающую в себя целых три огромных региона, каждый из которых по размеру превосходил бы всю территорию Готики 2. Собирались сделать полтора десятка городов, проработанных не менее детально, чем Хоринис из второй части. Сюжет должен был быть нелинейным и предусматривать совершенно разные концовки.

Что мы получили в результате:

- Большой, но полупустой мир, красоты ландшафта которого действительно захватывали воображение.
- До ужаса глючный и тормозной движок, допускавший утечки памяти и частые вылеты. Полностью пропатченная G3 подтормаживает даже на топовых современных машинах.
- Уникальная боевая система предыдущих частей была безобразно запорота, взамен чего охуевшим фанам подарили дикий дисбаланс — в первой версии игры из-за пропущенной анимации обыкновенный кабан убивал ГГ буквально несколькими ударами, даже если на нём (герое) была лучшая броня, но, зато можно в одиночку с начальным оружием и без брони вырезать города тупо закликивая НПС до потери пульса.
- Много городов, но все они очень маленькие и населенные на 97% мужчинами (так как на разработку женских персонажей попросту не хватило времени) и наполнены заданиями с мощным смыслом «принеси-подай-иди-нахуй-не-мешай».

После того, как разработчики выпустили патч, случилось чудо — Готика стала играбельной, но впечатление уже было испорчено чуть более, чем полностью. Это ещё раз доказывает, что между русскими и немцами много общего. И в итоге бесконечные патчи выходявшие к ней, были немногим меньше по размеру, чем сама игра.

## • Адд-он Готика 3: Отвергнутые боги (Gothic 3: Forsaken Gods)

Третья часть была эпикфейлом. Это же — леденящий душу пиздец, как он есть. Разработкой занимались [индусы](#). [Результат чудовищен](#). От начала и до конца. Хотя если посмотреть на адд-он — понятно, что при желании можно сделать ещё хуже. За всё плохое в народе прозвана «Забытые баги».

Можно упомянуть их малую часть: ненавязчиво отрастающую [вторую голову](#) на плечах, новый пассивный скилл: «перебирая ногами и смешно суча ручками, пафосно плыть в воздухе параллельно горизонту» у Безымянного, невидимых персонажей и новые доспехи орков, по дизайну скрысенные из JRPG, а также нерабочие квесты.

## • Готика 4: Аркания (Arcania: Gothic 4)

Среди фанов считается [говном](#) и не канонем. Начнём с того, что тут ругать пираний можно только за то, что они просрвали бренд «Готика» с потрохами JoWood, а вторые, вечно желающие [MOAR](#) бабла, поручили разработку немцам из Spellbound. А саму игру за:

- Исчезнувшие фишки оригинала, типа полностью открытого мира (привет коридоры) и возможности

- взаимодействовать с окружением (ВЕСЬ крафт теперь через меню, нельзя спать и [etc](#)).
- Теперь это больше просто hack and slash.
- Туевы хучи багов.
- Плохую графику, при этом тромозящую даже на топовых компах.
- Тупые задания, да-да — те самые подай-принеси! Куёвый гейм-дизайн налицо.
- Невыносимую анимацию.
- И оконсолившийся геймплей и управление.

• **Arcania: Fall of Setarrif (Аркания:Падение Сетаррифа)**

Аддон для собственно Аркании, был выпущен в середине мая 2012. Так как Jowood выпилилось, изданием аддона занялись некие Nordic Games, а разрабатывали все те же немцы из Spellbound.

• **Готика (Gothic) Remake**

13 декабря 2019 года [без объявления войны](#) некие теперь уже THQ Nordic вбросили в сеть тизер ремейка первой части, а каждому счастливому обладателю хоть одной игры Piranha Bytes в steam был предоставлен доступ к технодемке этого самого ремейка на полтора часа геймплея.

[Gothic - Playable Teaser - Trailer](#)

Тизер ремейка с манерным Диего

При запуске оной вместо заставки было обращение от THQ-нордиков примерно следующего содержания: «Мы теперь с потрохами владеем правами на франшизу, решили срубить бабла на ностальгии и приготовили вам играбельный прототип новой игры, а т.к первая часть по состоянию на 2019 год — морально устаревшая хуйня, мы решили основательно все переделать, но не ебем как сохранить при этом дух оригинала, поэтому играйте и пишите фидбэки, **ваше мнение очень важно для нас**». После окончания игры предлагалось пройти опрос с последующей отправкой результатов куда следует.



оказывается THQ Nordic тоже труЪ фаны

оказывается THQ Nordic тоже труЪ фаны

Сразу же выяснилось, что сами Piranha Bytes (которые продались в [анальное рабство](#) вместе с правами на Готику) к разработке отношения иметь не будут, а вместо них этим займутся какие-то [нонеймы](#) из Барселоны, которые являются подразделением THQ Nordic. На резонный вопрос фанатов, «а какого хуя?» нордики отвечали не менее резонно, что в Piranha Bytes один хуй от тех, кто пилил первую Готику, все равно никого не осталось, да и сейчас они просто заняты другими делами.



Добро пожаловать в Колонию... снова

Добро пожаловать в Колонию... снова

Что будет в итоге пока не ясно, но олдфаги справедливо заметили, что пока это хуй знает на что похоже, но не на их любимую старую-добрую Готику, что не мешает толпе [хомячков](#) дружно [ссать кипятком](#) от одной мысли, что они снова попадут в колонию, но на современном двигле и графонии. К чести нордик геймс, они пока идут на диалог с коммьюнити и прислушиваются (или делают вид) к мнению игроков.

**Risen**

Ризен — та же Готика, только в профиль. Еще точнее — оригинальная Gothic I на движке третьей части, приправленной ящерко-человеками из второй. По мнению многих gothic-фагов сабж —



Ризен продолжает традиции Готики по альпинизму

кулёк несвежих идей, намазанных на несвежий движок и запущенных по горе-сценарию, где первые две главы еще более менее интересные, с третьей же начинается эпический слив, завершающийся в четвертой чем-то совсем несуразным. Споры до сих пор идут. Можно увидеть рождение нового холивара.

Стоит заметить, что [Главный Ограбитель](#) в своей феерической [рецензии](#) в общем-то правильно указал на основные недостатки сабжа, однако ж, совсем забыл упомянуть [главную причину](#) своего обидчивого тона и несколько заниженной оценки. На самом деле главная причина в великой и любимой ЕА, отбашляла Номаду за Sims 3, а теперь лапками Номада уваживает конкурента биоварьской Dragon Age, на которую прозреваю рецензию от ограбителя 98% баллов и выбор УГ. Анонимус не зря прозревал, DA получила 92% и выбор УГ. Причем за месяц до выхода игры. Nuff said 'bout AG. Впрочем, готоманов это ничуть [не смущает](#). Такие дела.

Сюжет

Главный герой, в поисках приключений или лулзов ради попадает на корабль, который, естественно, терпит кораблекрушение, неудачно подвернувшись под ноги существу, представляющему собой нечто

среднее между [НEX](#) и [ОБЧР](#). В результате ГГ, босый и с пустыми карманами, попадает на побережье тропического вулканического острова и дальше волен идти [на все четыре стороны](#). Конечно, в море уплыть не дадут, но и на острове есть чем заняться: не так давно из-под земли [ВНЕЗАПНО](#) повылазили, как грибы после дождя, древние храмы, откуда, в свою очередь, поползла всякая нечисть. Местные жители возопили о помощи к властям с материка, в ответ на это к острову прибыл отряд Святой Инквизиции, согнал всех в город и [фундаментально огородил](#) от внешнего мира. Тех же, кто был и будет застукан за пределами Харбор-Тауна, главарь отряда, Инквизитор Мендоса, рекомендовал [в добровольно-принудительном порядке](#) отправлять в монастырь, дабы учились премудростям боя с посохом и магии, а также для [промывки моска](#). Конечно, нашлись недовольные, отказавшиеся признать власть Инквизитора — повстанцы, ушедшие на болото строить коварные планы по спасению родины. Высшая Цель пребывания героя с *самого начала* неизвестна, репутация на острове нулевая, шаг в сторону леса — лодгейм в 95% случаев. Все в лучших традициях Готики.

## Особенности

- Полная Свобода Действий™, куда же без нее.
- Небольшой, размером чуть больше колонии образца первой Готики, но тщательно проработанный остров: куда ни ступишь — всегда найдется кому вломить [пиздюль](#), от кого дать деру или чем забить бездонный карман.
- Три фракции: Повстанцы, Инквизиция и Маги. Последние две — союзные.
- Подземелья, десятки их. Под конец немного однообразные, но в целом годные.
- Портовый город Харбор-Таун — ну просто второй Хоринис, что не может не радовать.
- Ролевая система проста и превосходно сбалансирована: ненужных способностей нет, прокачать все и сразу не получится даже к концу игры (манчкины негодуют!).
- В жертву балансу принесено разнообразие предметов оружия. К примеру, за всю игру анонимусу повстречались всего пять разновидностей арбалетов. [Мало!](#) С мечами и посохами, к счастью, чуть лучше.
- Боевая система довольно осмысленная и зрелищная: с блоками, комбинациями и новыми ударами по мере прокачки. Алсо, тупое закликывание не работает.
- Карабканье запилено обратно, можно проникать в дома не только через двери. А плавать нельзя. При попадании на глубину создается иллюзия, что ГГ выпилен, однако каким-то образом он очухивается на берегу.
- Немного расширенная магия. Кроме рунной магии появилась магия кристаллов. Спелл левитации доставляет.
- Убран к чертям спринт из Г3, зато появился соответствующий спелл, на манер ядерного пошла пиратов из Г2:НВ.
- Квесты — не то вин, не то фейл. Сначала их много, они все разные, некоторые решаются разными путями и за разные фракции. Потом их мало и все сюжетные. Напоминает историю с первой Готикой.
- [Сюжетная линия](#) несколько коротка, ужасно бедна событиями и лишена хоть каких-то поворотов. Не обошлось без банального «собери N артефактов» и прочего. Интриги, увы, ровно никакой, да и на изменение мира нашими поступками полюбоваться некогда. Если здесь будет уместна такая аналогия, то представьте себе ту же вторую Готику, в которой главного героя сразу после принятия в стражники отправляют в Чертоги Ирдората убивать последнего дракона. Хотя в той же Готике 2 действительно интересными являлись только три главы: первая, вторая и четвертая. Остальные же проходились для того, чтобы пройти уже наконец игру.
- За кого бы мы не играли, в конце все равно придется драться с боссом в тех же доспехах и с тем же молотом. От выбора фракции квесты в последующих главах не зависят практически полностью, что весьма снижает реиграбельность.
- Графика отличная, если не считать, мягко говоря, отвратные лица некоторых персонажей. А какие там закаты!..
- А как же былинный саундтрек от КайРо? Герр Розенкранц опять доказал всем, что умеет фигачить винрарнейший саундтрек. Вроде и центральной темы как таковой нет, но амбиент при наложении на картинку даёт просто офигенный результат — как и в старой доброй Готике.
- Доставляющие ачивки (привет от [Xbawks](#)). Например, если три раза ебнуться в пропасть, можно получить звание «Идиот».



Кагбе причина, по которой плавать нельзя.

## Интересные факты

- В Харбор-Тауне один из квестов — незаметно подложить в кровать торговцу отрубленную *коровью* голову, что какбе [намекает нам](#).
- Заменой гоблинам в Ризен служат изрядно доставляющие своей анимацией The Gnomes. Упоротые надмозги из НД перевели это как «Карлы». [Nuff said](#).
- Если присмотреться, можно встретить много имен NPC, перекликающихся с прошлыми Готиками, и знакомые типажи.
- В Харбор-Тауне можно пересечься с дочерью капитана Грега

Стальной Бороды. Как боевая подруга — архичитерский персонаж. В костюмчике [БДСМ](#) с высокими сапожками и выдавшим виды кладенцом, не напрягаясь рвет на британский флаг толпы человеко-ящуров любых рангов и мастей попутно прихлебывая из фляги после драки. Вся в папочку, с поправкой лишь на пол и возраст.

## Risen 2

Осознав ошибки унылой первой Ризен, разработчики решили придумать что-то совершенно новое и переделали весь сеттинг. За несколько лет стандартное фэнтезийное средневековье сменилось новым временем, доспехи вышли из моды (их сменили, по выражению Номادا, бронированные камзолы), да и вообще в целом игра оказалась про пиратов, Yarr!

К слову, решение делать новое и в другом сеттинге далось разработчикам не легко, не согласившись с новым подходом от Piranha Bytes съехался Майк Хоге — главный идеолог всех 3-х Готик и первого Risen, прихватив с собой Кай'а Розенкранца — винрарного композитора вышеперечисленных игр.

EA по традиции проплатила Номаду рецензию, результатом чего стали совершенно незаслуженные 63% у Ризен 2 при девяности у Dragon Age 2. Добавить больше нечего.

### Особенности

- К хуям был [выпилен](#) полностью открытый мир с возможностью проникать в каждый дом, вместо этого понаставили [блокираторы путей](#) и прочую, ограничивающую эксплоринг хуйню, типа: если гг проник куда не надо — видим кат-сцену с тем, как стража выкидывает его оттуда [на мороз](#). [Nuff said](#).
- Один небольшой остров сменился кучей ещё меньших, но вполне годно проработанных.
- В силу предыдущего пункта мы аки в [Mass Effect](#) мотаемся по островам, постепенно собирая напарников (хотя их всего четверо, и двое друг друга исключают) и необходимые артефакты.
- Фракций стало чуток больше: пираты, инквизиция, туземцы и гномы.
- Разнообразные персонажи, диалоги с которыми таки да, доставляют (Стальную Бороду можно позлить своим петросяньством).
- Фапабельные Пэтти (одни говорят, что стала ещё красивей, чем в первой части, другие — что наоборот) и Чани (дочь туземного вождя).
- Навыки были ещё больше порезаны по сравнению с первой частью, но зато появилась магия вуду (к сожалению, сводится к боевым плюшкам, а небоевое применение для прохождения определённых квестов доставляет, но случаи, где это можно использовать, легко пересчитать по пальцам одной руки).
- Выбор фракции, как и прежде, мало влияет на сюжет — в зависимости от поддержки туземцев либо инквизиции к отряду присоединится либо Чани, либо Вентуро, и пользоваться потом предстоит либо мушкетерами, либо вудуизмом. Финал игры от этого не зависит вообще никоим образом, и герой (*спойлер: добровольно-принудительно* остаётся в пиратах со всей своей гоп-компанией)
- Баги — таки да, есть. От мелочей вроде лажи с озвучкой (время от времени озвучивается совсем не та фраза, что в субтитрах — [Акелла](#) промахнулся!) до бага с Гарсией. Если не палить спойлеры, то: НЕ берите квест с дезертиром до самого последнего момента, а после того, как взяли — с Гарсией вообще не начинайте разговор, сразу нападайте (и не выходите за пределы хижины, пока он не сдохнет).

Общий вердикт: хотя и не шедевр, но поиграть однозначно стоит. По сравнению с первой частью достигнут значительный прогресс — нам показали что-то действительно новое, а не ремейк первой готики.



Пэтти смотрит на тебя, как на говно



Косплей Чани

## Моды

Еще одна из причин популярности Готики среди неоолдфагов — это выпущенный в свое время разработчиками пакет инструментов к первой и второй части игры, позволяющий любому желающему построить свой Хоринис с блэкджеком и шлюхами. Но в отличие от [своего главного конкурента](#), здешний конструктор представляет собой лишь кучу файлов типа «блокнот», и огромные портянки кода. Соответственно, для того, чтобы сделать свой быдломод, требуется, как минимум, знать основные языки программирования, а для серьезной работы — еще и [графические редакторы](#). Но даже это не останавливает вдохновенную школоту от желания поделиться своими высерами со всем миром: ежемесячно на каком-либо форуме, посвященном Готике, появляется тема «Делаю свой мод-будит мего сюжет-10000 орков-сабераю каманду достойных!!!!», посты в которой состоят из унылых срачей с Гуру и копипасты. Стоит ли говорить, что дохнет этот «проект» еще на стадии сбора команды, а зачинщик подвергается массовому озалупливанию и обиженно уходит, громко хлопая дверью? ([самый эпичный пример](#)).

Те немногие, кто не ленился [RTFM](#), составляют основной костяк Гуру от модостроя. К слову говоря, ЧСВ каждого уже давно перевалило за 9000, а все их посты на форумах состоят из [Ты - хуй!](#) и [Сперва добейся](#), хотя, сами они давно уже сдулись, а последний мод выпустили года 2-3 назад. По градусу неадекватности они сопоставимы с Гоблином, но, в отличие от последнего, из дома выходят крайне редко, боясь получить на улице пиздюлей от гопников и прочих прохожих.

Основными поставщиками модов являются Германия, где популярность Готики до сих пор превосходит крузисы и масэфекты, Польша и, конечно же, Эта страна. Поскольку за все время существования конструктора модов было напилено over9000, приводить их здесь - значит, разводить унылую спискоту, поэтому выделю самые засветившиеся:

- **Возвращение**

Мод для двойки, который добавляет в игру просто дохую всего, по размеру превосходящий даже саму игру с аддоном — начиная от 100500 квестов, плюшек и персонажей и заканчивая десятком «новых» локаций. Другое дело, что делался он по принципу «Пусть говно, зато полный рот». Любители «интересных вселенных» и «бесшовного мира» могут сразу же идти лесом: дичайший дисбаланс и унылые квесты миглом испортят все впечатление, а говнопафосные диалоги в стиле [Планов](#)(по длине) и женских фэнтези-романов(по содержанию) вызывают лишь тугую струю блевотины. Не говоря уже о том, что все «новые локаций» тупо попизжены из других модов и содержат одного-двух неписей и дохую мобы, вырезать которых заебываешься сразу. А еще ролики из Варкрафта. Мод породил кучу срачей на тему «говно или нет», большинство из которых организовали сами Гуру, на все аргументы противников отвечающие: «Но зато там СТОЛЬКО ВСЕГО! И вообще, [сделайте сами](#) для начала!» Хотя с модом для мода — Rebalance, он стал доставлять, особенно трухардкорщикам из-за нереальной сложности. Был абсолютно переработан баланс, отловлены все баги, вырезан всякий читерский мусор, появился выбор сложности, переделаны тексты, произведена любительская озвучка (ГГ озвучил сам Гланц) и еще дохера всего. Кроме того, существует модификация мода «возвращение» — Slash and Craft (SnC), в котором каждый навык нужно качать по принципу «ковать, ковать и ещё раз ковать». Убраны соответствующие учителя, которые повышают их. Например, чтобы прокачать силу, нужно просто убивать.

- **Gothic Multiplayer**

И вот однажды молитвы готико-задротов были услышаны: сумрачный пшекский гений таки сумел устроить долгожданный мультиплеер, правда, немного не в том виде, которого ожидали. Задроты надеялись на, как минимум, ВоВ в Яркендаре и рейды на Спящего, а получились пустынные сервера без единого моба и с простеньким чатом. Впрочем, фанатов это не остановило, после чего сервера разделились на «ПВП», где можно пиздить кого угодно сколько угодно, и так называемые «Ролевые», где Безымянные занимаются тем, что часами пишут в чат длинные пафосные диалоги в стиле эльфов Толки(е)на. Последние, кстати, представляют собой замечательную арену для троллинга различной толщины, ибо тамошние админы и игроки состоят, в основном, из школоты и им подобных и очень ревностно оберегают свои говносервера, которые они с такой любовью создавали. Достаточно собрать два-три фрага(учитывая, что ник игрока можно сменить в любой момент, ничто не мешает замаскироваться под представителя цивилизованной Европы) — и можно наслаждаться едой. Не так давно официально [закрылся](#) из-за читеров. Впрочем, народные умельцы уже приспособили под игру старые версии. Есть даже шанс, что немцы-таки доведут мультиплеер до состояния [вина](#).

- **Странник: В тылу врага**

Занятный мод, созданный в Этой стране. Примечателен тем, что ни к Готике, ни к, вообще, средневековью



А теперь Пэтти на тебя даже не смотрит



отношения никакого не имеет, а действие происходит на территории просранного Совка во времена войны Священной Демократии с Ираком. Соответственно, творение представляет собой концентрированную клюкву, причем, в том виде, в котором ее понимают сами русские: мод почти полностью состоит из Русского мата, оружия пролетариата(все мечи и арбалеты были перерисованы на метлы, гаечные ключи, розочки, калаша и проч), стеба над популярной культурой во всех аспектах(от Киркорова до Сталкера), армейского способа, относительно непетросянского юмора(по нынешним меркам), разномастного саунда, а также аккуратно наваленных кучек дерьма даже в самых труднодоступных местах. Стоит ли играть? Анон, писавший это, считает, что мод — чистый ВИН и играть в него стоит, пусть даже к концу беготня туда-сюда подзаебывает. Ну а уж если анонимус скучает по временам, когда фотожабы были на пике популярности, а Властелин Колец все еще впечатлял — то качать в первую очередь. К слову говоря, в свое время мод также вызвал не один срач на тему «говно или нет». Те, кому понравилось, подчеркивали все вышеописанное, хейтеры, в основном, напирали на то, что «ЭТО НИ ГОТЕКА!!!» и что «МАТ — ЭТО ЗЛО И ГРЕХ!». На данный момент срачи полностью утихли, и теперь о них даже никто не вспоминает.

- **Небесный Воин**

**Boom** от мира Готики. Началось все с того, что некий школьник, скрывающийся под ником Лебедев(нет, не **этот**) выложил на общий суд собственно сделанный мод, в котором кто-то из Гуру обнаружил спижженные куски чужого кода(а сами Гуру **очень ревностно** относятся к краже нематериальных ценностей), которые, в отличие от Возвращения, были не замаскированы «под свое», а тупо скопированы. Помимо этого, задротов ждал маленький сюрприз: из-за криво сделанного установочника мод ломал некоторые из файлов оригинала, что приводило к полной неиграбельности не только модов, но и самого оригинала и лечилось лишь полным реинсталлом(который занимает где-то с полчаса). Сам «мод» представлял собой УГ в концентрированном виде и мог доставить разве что своей убогостью и магами Огня, носящими имена Вася и Петя. Разумеется, творение художника вызвало нехилое бурление говн, в ходе которого истеричный Лебедев, после, примерно, десятка страниц обсуждения, был озалуплен и с позором выкинут на мороз. И закончилось бы все, как всегда, но творец униматься не захотел, после чего полез на буржуйские сайты, радовать гюнтеров своим знанием английского языка([1] Тот самый тред, знающий английский ждет разрыв шаблона), а также кланчить деньги «на развитие проекта». Там же зародился новый мем, который как будто вышел напрямиком из уст Задорнова «So stupid Russian, well, stupid». Впрочем, закончилось все это так же, как и всегда: школьник был вышвырнут на мороз, а тред канул в небытие.

Одно время проводились аналогии пациента с **другим** Лебедевым, как две капли воды похожим по общей ебанутости и тонким английским стилем, но пока что они ни к чему не привели. Ибо всем похуй.

## Холиворы

Бывают также и другие эпические холиворы:

- **Gothic (1 или 2 или сразу 1/2) vs. TES III: Morrowind.**

Былинный холивор. Обычно в таких тредах происходит бурный **срач** и **драма**. Пруфлинки:

- [2] Холивор на **Игромании**.
- **Gothic 3 vs. TES IV: Oblivion.**

Похожий на предыдущий срач, этот не несет в себе такого былинного размаха. Возникал обычно в преддверии выхода Обливиона и Готики 3, фанаты обеих серий сравнивали крутизну еще не вышедших игр и устраивали срач между собой, который почти всегда сводился к стандартному шаблону, изложенному чуть выше.

Казалось, выход этих двух игр даст холивору второе дыхание, однако как сама Готика 3 стала разочарованием в глазах фанатов, так и Обливион — для большинства TES-фагов, поэтому нового эпического срача, который превзошел бы своего предшественника по наличию драмы, так и не последовало. Такие дела. Пруфлинки:

- [3] Холивор на **УГ.ру**.
- [4] Битва фэнов, на тот момент ещё не вышедших игр.
- **Gothic 4 vs. Risen.**

Это уже больно похоже на битвы фагов, речь идёт о том, что у разработчика нагло спиздили все права и они ушли делать собственную игру, тогда как издатель нанял индусов и они, работая за еду, стали делать продолжение.

- [5]
- **Risen, вин или фейл.**

Смотри статью про Ризен.

- **NPC в Готике vs. NPC в любой другой игре**

Тут все начинается с вбрасывания, что мол «а кое-где мир живет своей жизнью, и у каждого персонажа свой собственный распорядок дня». Дело в том, что до Готики практически никто из разработчиков игр кроме создателей [Ultima](#) и [Outcast](#) особо не заморачивался созданием иллюзии жизни. В том же [Фолауте](#) или [Аркануме](#) с [Балдурсгейтом](#) 75% суточного времени NPC торчат на одном месте, а остальные 25% «спят». Пираньи же старательно наделили каждого болванчика в игре собственным распорядком дня — NPC ночью дрыхнут в кроватях, начинают утро с завтрака у костра, идут на работу, вечером слушают проповедь или беззаботно болтают друг с другом, и дальше по кругу. Причем в первой и второй частях серии все это проработано весьма тщательно и аккуратно. И один факт, что окружающий мир хотя бы пытается выглядеть живым и самодостаточным, уже дает приверженцам Готики солидные аргументы против любителей [Морровинда](#) и прочих [деусэкссов](#).

Апогея холиворы этого типа достигли с выходом Обливиона. Бетесдовцы долго нахваливали свой «революционный» Radiant AI, который по их заявлениям должен был наделить NPC собственной «свободой воли» — чтобы они, значицца, дружили, ненавидели, дрались и мирились, следуя своду гибких и хитрых правил. На практике же оказалось, что все возможности их нового движка сводятся к тому, что два пассажира, встретившихся по ходу рандомного скитания по локации, просто обмениваются парой реплик о погоде или опасности «этих противных мудокрабов».

## Кое-какие факты

- Готические тролли довольно толстые, неуклюжие и питаются вовсе не копиястой. Рекомендуется какой-нибудь православный [банхаммер](#).
- А вы можете носить тарелку супа и кружку пива в кармане? А ГГ может, еще как!
- Под «атмосферностью» Готики подразумеваются [бухло](#), [трава](#), [порнография](#) и [проституция](#).
- Много, очень много травы! «Возьми болотника, брат.»
- Во всех частях можно протыкать мечом недобитых врагов. Добро же!
- В Готике нет эльфов. СОВСЕМ НЕТ.
- А вот [лолодины](#) очень даже есть.
- Эльфов нет, но в первых двух частях с югу от Болотного лагеря в горах есть старый форт. Во второй части там даже обитает злодей (каменный дракон).
- В мире Готики женщин всегда не более 10 процентов от мужского населения, а детей вовсе нет.
- Во второй части есть эротический ролик, но в силу посредственной графики [фап невозможен](#).
- Готика — это готично.
- Гота — город в 3-й части.
- Гота — реальный [город](#) в Германии.
- Если кого-то сажают в тюрьму — скорее всего это будет кузнец. (Стоун в первой, Беннет во второй, Клифф в третьей.)
- Местные зомби иногда заставляют срать кирпичами. И не только ими.
- Любимая угроза Безымянного — удар в челюсть ногой с разворота: «If <вставить условие>, I will punch you in the mouth».
- В Готе после поселения там ребелов один из неписей упрямо тянет мясо на палке к выпиленной статуе Инноса. Должно быть, его свечение сместилось в ИК-диапазон.
- В третьей части анимация смерти зайцев — пожалуй самый эпичный [вин](#). Это лучше увидеть самому.
- В той же третьей части герой не менее эпично умирает от тика яда.
- Также можно с помощью магии террора пугать готических троллей!
- В Готике 1-2 есть немало доставляющие коды. С их помощью можно было летать, прикольно при этом дрыгаясь, проходить сквозь стены, вселяться в разных NPCей и мобов и бегать ими. Можно было вселиться в одного высшего мага и ударить им по разевшейся хारे другого высшего мага (тож бессмертен), после чего можно возвращаться в себя и просто ловить лулзы от перестрелки фаерболлами.
- Нельзя грабить корованы!! Зато можно грабить 99% населения игры, кроме совсем уж сюжетных персонажей.
- Во второй Готике можно было невозбранно стравливать NPC друг на друга. Получалось, в частности, на пристани в Хоринисе, спровоцировав на бой главаря лолодинов можно было подставить под удар другого лыцаря, после чего начиналась подлинная вакханалия — вся рыцарская братия набегала месить практически неубиваемого предводителя пред взором офигевшего анонимуса.
- ?????
- [РУДА!!!!](#)



Готичный чёрный тролль.

## Piranha Bytes vs. JoWood

После выпуска зафейленной Готики 3 случился былинный срач между разработчиком и издателем с анальным огораживанием первого. Фишка в том, что все права на издательство игр под трейдмаркой

Готики принадлежат JoWood, а Пираньи после вышеописанного были посланы и более не имеют права делать свою, православную Готику. Но последние не растерялись и записали Risen, в которой Готика видна на каждом сантиметре экрана. В то время издатель JoWood нашел индусов для создания аддона для ГЗ, по сравнению с которым оригинальная игра идеально оптимизирована и вообще шедеврально. Затем ДжоДерево нашёл другого разработчика и вместе они начали делать Arcania: a Gothic Tale. Анонимус в ахуе, ибо сюжет вкратце таков: после событий ГЗ наш любимый, остроумный и харизматичный Безымянный поехал крышей и пошел в короли, выпилив предыдущего, Робара II. По пути он потерял остатки совести и превратился в жестокую сволочь. А мы, играя за нового ГГ, должны будем спасти мир от этого бессердечного тирана.

## Готика в этой стране

Существует две версии локализации Готики 1, первая от Snowball, вторая от Руссобит. Несмотря на вырезанный концерт In Extremo (легко правится [патчем](#)), версия от «снежков» имеет статус винrarного издания, поскольку Сноуболл проебал полимеры — потерял права — и сейчас в открытой продаже их перевод не встречается.

В сноуболльской версии ГГ озвучивает охуенно доставляющий Чонишвили — [Beavis and Butt-head](#), [Великая тайна воды](#) — это всё его работы. Версия Руссобита, выполненная силами донецкой студии Булат, отличается странным набором багов, а также эпической озвучкой лучшими голосами донецкого театра юного зрителя.

Алсо из-за неё малолетние долбоёбы готовы [убивать своих отцов](#).

## Галерея



Безымянный под впечатлением от Forsaken Gods

Отважный маг Воды из Forsaken Gods. на голове ГГ — [уничтоженная по сюжету Готики3 корона Аданоса](#).

KSO по правую руку Безымянного.

Fire Hair. Горящий гг готов после любого падения на живот со скалы с факелом.

Доставляющий код из первой части. Тыкать **BGODZILLAB**.



### 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 Обратни Орки Пейсатель  
Ник Перумов Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада  
Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие Тёмная башня Терри Пратчетт  
Толкинисты Троль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези  
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня  
Это очень сильное колдунство