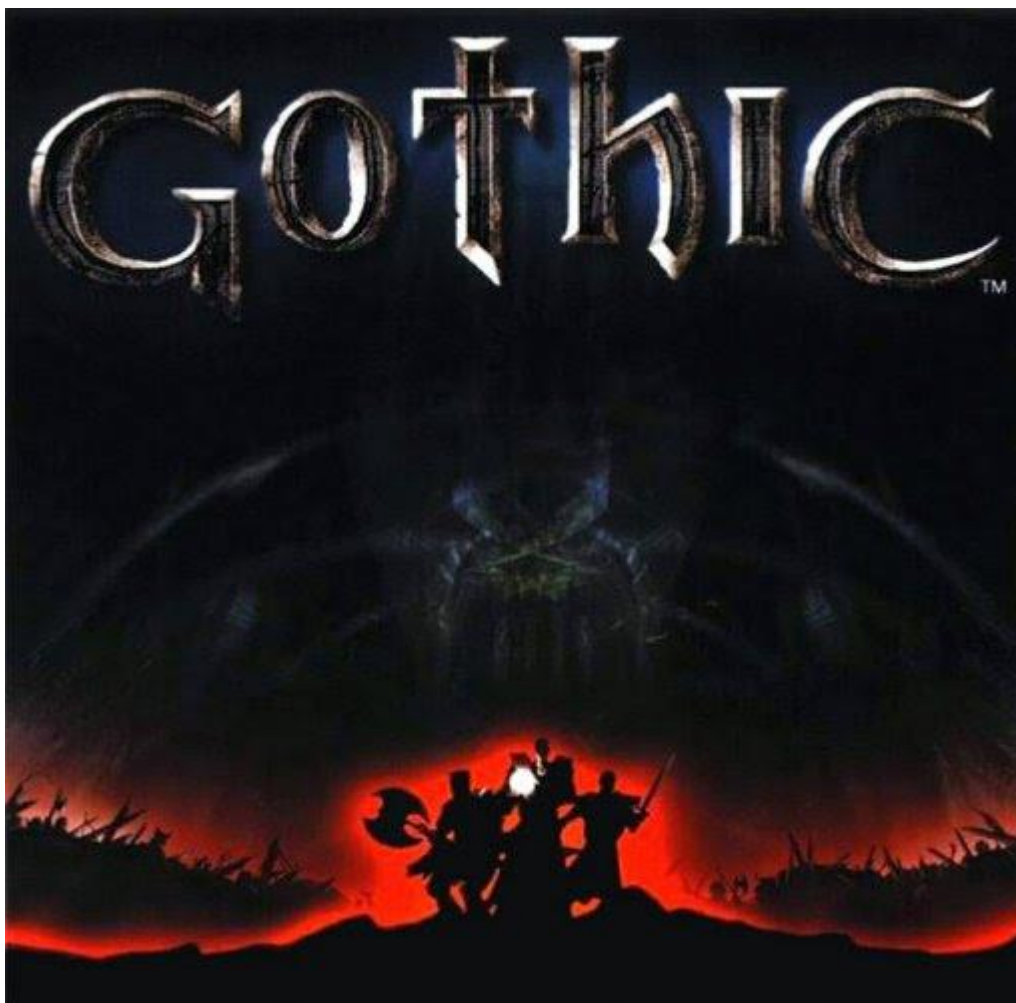


«Готика» - мир, который невозможно забыть.



Обложка ранней версии игры.

«Готика».... При одном только упоминании об этом шедевре миллионы бывалых и бородатых мужиков-олдфагов пустят скупую мужскую слезу и захотят заглушить щемящие ощущения в области сердца порцией отборного рисового шнапса, а кто-то и вовсе возжелает раскурить косячок-другой болотника...

Но обо всем по порядку. В 2001 году никому неизвестная доселе компания немцев-энтузиастов собралась и выдала на-гора настоящее произведение искусства. Небольшой, но чертовски проработанный мир, великолепная трехмерная графика, гениальная музыка, а также мрачная, обаятельная, и совершенно неповторимая атмосфера. Помимо этого, «Готика» покорила сердца игроков благодаря уникальному сеттингу, захватывающему сюжету и проработанной системе боя.

Действие игры происходит в вымышленном фэнтезийном мире, на острове Хоринис, представляющем собой не что иное, как колонию для заключенных. Сосланные в это жестокое место различные криминальные элементы рабским трудом добывают для короля особую магическую руду, которую затем переправляют на материк. Из этой руды выковывают оружие, используемое для войны с орками. Взамен, король снабжает колонию необходимыми припасами, едой и женщинами. Местные гауляйтеры, приспешники короля Робара при помощи могущественных магов огня возводят над рудниковой долиной магический барьер, через который невозможно пройти ни одному из смертных. Но что-то идет не так, и барьер накрывает весь остров Хоринис. Надзиратели оказываются вместе с заключенными в одной лодке...

В этот самый момент в рудниковую долину и прибывает главный герой – Безымянный ,как его прозовут позже. Находчивый малый с харизматичной косичкой , истинно арийским нравом и суровым чувством юмора.



Торус на пальцах поясняет ГГ ,что он полное г...но и ничтожество.

Здесь-то и начинается веселье...Протагонист, в отличие от всех других ролевых игр, не стесняется на первых порах получать увесистых люлей от каждого встречного нищелюда, будь-то захудалый рудокоп или же местный пропойца. Забежали в чужой дом и не успели выбежать после первого предупреждения? Готовьтесь загружать последнее сохранение , разъяренный хозяин попросту избьет вас и отнимет все то малое, чем вы успели разжиться за время игры. Не заплатили местному громиле за защиту? Через какое-то время вас встретят его дружки в темном переулке и поучат вас местным обычаем. Сошли с лесной тропы и углубились на десяток шагов в чащу ближайшего леса? Ну вы поняли...

В игре есть три фракции : Старый лагерь, состоящий из стражников и паладинов ,присягнувших королю ,а также магов Огня; Новый лагерь – вояки , не согласные с политикой самодержца, и вставшие на защиту местных фермеров от регулярно проводимых королем продрозверсток и раскулачиваний; ну, и самая мякотка – Лагерь Болотников ,основанный странными личностями ,отрешенными от дел мирских ,и поклоняющихся неведомому богу ,которого они прозвали Спящим. Бог этот разговаривает со своими последователями через сны, а приобщиться к вселенским помыслам божества можно посредством курения особой травки – болотника, который выращивается здесь же ,на болотах, и экспортируется в другие лагеря в обмен на провизию и вооружение.



Местные тролли – серьезная проблема даже для высокоуровневого героя.

Окрестности Долины рудников изобилуют густыми лесами, чащами и пещерами, заселенными опасным зверьем, а бывает, и кое-кем похуже. Там и сям попадаются старые заброшенные форты, развалины древних храмов и орочи капища. В такие места раньше второй половины игры лучше вообще не соваться - уровень нечисти, населяющей сии достопримечательности, стремится к астрономическим величинам. По началу вообще придется заниматься дерганьем репы в захолуственном огороде местного земледельца, да кое-как заковыривать кривым суконным местным падальщиком – крупным, но слабым и, в общем-то безобидным птицей, в надежде сорвать скромный куш в виде куска-другого мяса.

Отдельной хвалебной оды заслуживает музыкальное оформление игры. Кай Розенкранц, композитор «Piranha Bytes», будто прочувствовал самый нерв истории о Рудниковой долине и создал настоящее произведение искусства, которое можно переслушивать часами даже вне игрового процесса. Композиции буквально вырисовывают в пространстве то мрачные земли Миненталля, выжженные непрекращающейся войной, то зловещие склепы с неупокоенными стражами-нежитью, охраняющими невесть какие богатства, то ночь, густым пологом нависшую над Хоринисом и не предвещающую ничего доброго одинокому путнику, забредшему слишком далеко от лесного тракта. Похожая ситуация наблюдалась с первым «Фоллаутом» и Марком Морганом, который привнес в культовую постапокалиптическую игру атмосферу безнадежности и страха.

Первая «Готика» - это хрестоматийный пример ситуации, в которой конечный продукт является детищем настоящей творческой силы своих создателей, Идеи с большой буквы, воплощенной в теле компьютерной игры, в отличие от набивших оскомину коммерческих проектов, где идея отходит на второй план, а творческая сила зачастую вообще присутствует в зачаточном состоянии. Компания молодых немцев-гиков не побоялась отступить от привычных всем канонов и сделать что-то по-настоящему новое и уникальное. Без томных эльфов и вульгарных бронелифчиков. Именно так и рождаются шедевры.