

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92  
Ф83

Yann François  
Half-Life: le FPS libéré

Édition française, copyright 2016, Third Éditions.  
Tous droits réservés.

**Франсуа, Ян.**

Ф83 Half-Life. Как Valve создала культовый шутер от первого лица / Ян Франсуа ; [перевод с французского А. А. Полуниной]. — Москва : Эксмо, 2023. — 304 с. — (Легендарные компьютерные игры).

Half-Life – культовая игра, которая совершила настоящую революцию и навсегда перевернула жанр шутеров от первого лица. Действие в ней полностью происходит внутри игрового пространства без использования кат-сцен, персонажа нельзя увидеть со стороны, поэтому игровой процесс и сюжет образуют единое целое. Эта книга расскажет о том, как создавались игры серии Half-Life, какие новаторские методы они принесли в индустрию и с какими трудностями во время разработки столкнулась компания Valve. И, конечно, автор не обойдет вниманием другое детище Valve – онлайн-платформу Steam.

Погрузитесь в невероятный мир Half-Life и узнайте, почему ее любят миллионы игроков по всему миру!

УДК 004.4  
ББК 77.056с.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

**Франсуа Ян**

## HALF-LIFE. КАК VALVE СОЗДАЛА КУЛЬТОВЫЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*  
Руководитель направления *В. Обручев*  
Шеф-редактор *Е. Горанская*  
Ответственный редактор *А. Захарова*  
Продюсер *М. Бочаров*  
Научный редактор *Д. Петручик*  
Литературный редактор *А. Смирнова*  
Младший редактор *Д. Данилова*  
Художественный редактор *Е. Пуговкина*  
Компьютерная верстка *С. Никонорова*  
Корректоры *Р. Болдинова, А. Костенко*

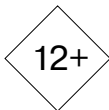
Страна происхождения: Российская Федерация  
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»  
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Нотле раде: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru  
Өндруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,  
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.  
Нотле раде: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.  
Тауар белгісі: «Эксмо»  
Интернет-магазин: www.book24.ru  
Интернет-магазин: www.book24.kz  
Интернет-дүкен: www.book24.kz  
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».  
Қазақстан Республикасындағы импортушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,  
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»  
Қазақстан Республикасындағы дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды  
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,  
Алматы қ., Дембровский көш., 3-кв., литер Б, офис 1.  
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz  
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.  
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification  
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ  
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»  
www.eksmo.ru/certification  
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

ISBN 978-5-04-123205-4



9 785041 232054 >



**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.  
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать  
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

🌐 bombora.ru 📖 bomborabooks 📱 bombora

Дата изготовления / Подписано в печать 18.08.2023.  
Формат 60х90<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 19,0.  
Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-04-123205-4

© Полунина А.А., перевод на русский язык, 2023  
© Дружков Д.А., иллюстрация на обложку, 2023  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	6
<i>Вступление</i> .....	13
<b>1 Происхождение</b> .....	19
<b>2 Одиссея Гордона Фримена</b> .....	88
<b>3 Вселенная и нарратив</b> .....	139
<b>4 Механики игры</b> .....	156
<b>5 Тематики и культурные влияния</b> .....	199
<b>6 Дешифровка и пути размышлений</b> .....	240
<b>7 Наследие</b> .....	268
<i>Эпилог</i> .....	299
<i>Избранная библиография</i> .....	302
<i>Благодарности</i> .....	304

## ПРЕДИСЛОВИЕ

**Я** вот уже двенадцать лет работаю в Лионской компании Arkane Studios, прославившейся благодаря *Arx Fatalis*<sup>\*</sup>, RPG и шутеру от первого лица. Именно с нее мы начали специализироваться на играх такого типа. Вторую игру, *Dark Messiah of Might and Magic*, мы сделали на графическом движке Source Engine, который Valve любезно предоставила нам, пока готовила к релизу *Half-Life 2*. Нашу работу заметило руководство Valve, и мы получили предложение сотрудничества в разработке эпизода во вселенной *Half-Life 2* с названием *Return to Ravenholm*. Однако через полтора года подготовки разработка, к сожалению, прекратилась. В октябре 2012 года, после нескольких самостоятельных и совместных проектов, мы выпустили *Dishonored* и снова добились успеха.

---

<sup>\*</sup> В России официально издана под названием «Arx Fatalis. Последний бастион». — Прим. ред.

Вселенная *Half-Life* серьезно повлияла на мой путь арт-директора в видеоигровой индустрии. Дайте мне пару минут, и я расскажу, как именно это произошло. Но если вдруг вы незнакомы с *Half-Life*, советую вам вернуться к предисловию только после того, как прочтете эту книгу! Начинаем перемотку...

## 1996

Я открываю для себя *Duke Nukem 3D* и ее рок-н-рольные реплики: «Что рожа, что задница, никакой разницы».

— Как это — нужно «стрейфить»?!\* Я и так заколебался уворачиваться от ракет мышью!

— Вот именно. Стрейфить *важно*. Тебе бы сыграть в *Doom*!

Таковы мои первые шаги в мире шутеров, в *Duke Nukem 3D*, которая запускается в DOS в классе информатики школы Эмиля Коля в Лионе. Через несколько дней я нахожу журнал с обложкой, на которой написано: «*Half-Life* — игра, опередившая свое время, лучшая *Quake-like* в истории».

Я откладываю встречу с друзьями, а потом и вовсе пропадаю с радаров. Теперь я живу в коридорах Черной Мезы. Затем приходит очередь *Counter-Strike*, которая лишает меня сна, а за ней идет *Day of Defeat*. О черт! Что, уже 2003-й?

---

\* Стрейфить — двигаться боком, приставными шагами, одновременно стреляя. В *Doom* непременно нужно стрейфить, чтобы выжить, там даже есть две отдельные кнопки *strafe left* и *strafe right*. Игроки считают, что оптимальный контроль над персонажем обеспечивает обзор мышью, движение вперед-назад — кнопками «вверх-вниз», а движение боком — кнопками «вправо-влево». — *Прим. ред.*

## 2003

Наступает май, время выставки E3 и ее сюрпризов. *Half-Life 2* наконец-то анонсирована! В демоверсии я открываю все возможности движка Source, технологию освещения Radiosity, невероятно реалистичный матрас\*, шейдер воды и т. д. Под конец у меня даже челюсть отвисает: на каком-то перекрестке гражданские бегут в панике, когда появляется страйдер...\*\* Гравипушкой\*\*\* я хватаю одну из букв логотипа UMF на соседнем здании, а потом запускаю ее прямо в башку пришельца! Bam! Valve отправляет всех в нокаут межгалактическим апперкотом и обращается ко всей планете шутеров от первого лица: «Парни, вас услышали. Мы такие же игроки, как вы: вы дали нам шанс, а мы подарим вам мечту!»

Проходит несколько месяцев. Мой модем «скат»\*\*\*\* Wanadoo мигает на полную мощность. В чате GOA\*\*\*\*\* все говорят об одном. Игроки делятся ссылками.

— *Half-Life 2* слили в интернет!

— Не может быть!

---

\* В демо *Half-Life 2* можно было подбирать и бросать разные предметы, в том числе матрас, который демонстрировал эффекты гравитации, инерции и коллизии. Это было впечатляющим новшеством для игр того времени. — *Прим. ред.*

\*\* Бронированный боевой синтез с телом жука на трех ногах и орудием на «носу» и под телом. — *Прим. ред.*

\*\*\* Легендарное оружие, с помощью которого можно притягивать, класть и швырять различные предметы. Концепция гравитационной пушки впервые была применена в игре *Half-Life 2*. — *Прим. ред.*

\*\*\*\* Автор называет свой модем *гае манта*. Это сленговое название модема SpeedTouch: внешним видом он напоминает морского ската. — *Прим. науч. ред.*

\*\*\*\*\* Game Online Association, французская бесплатная платформа для сетевых игр, которая пользовалась в 2000-х огромной популярностью. — *Прим. пер.*

- Реально!
- Что-о-о?
- Да! Только тс-с-с...

Ты знаешь, что тебе будет стыдно, но удержаться невозможно... Так что через несколько месяцев я запускаю *Half-Life 2*. Этот день я буду помнить всю жизнь: вступительные титры, прибытие на поезде в Сити-17. И имя: Виктор Антонов.

## 2004

Я осваиваюсь в Arkane Studios. Нас человек пятнадцать, не больше. На собеседовании я спрашиваю, разрабатывают ли они движок сами, как раньше. «У нас есть кое-что получше. Сотрудники Valve — фанаты *Arx Fatalis*, и они предлагают нам свой движок Source с полной поддержкой!»

Я начинаю изучать уровни *Half-Life 2* на закрытом предпоказе, чтобы понять, как эти парни работают. Я часами брожу по Сити-17, слушаю, как ветер свистит на улицах, разглядываю текстуры и спрашиваю себя, как можно так правдоподобно сочетать научную фантастику и современный мир с его богатой историей. А еще создавать иллюзию реальной жизни, вызывать сочувствие к персонажам, будь то союзники или враги, и доставлять мне такое удовольствие от игры, при этом оставляя за мной полный контроль над процессом.

Я увлекаюсь видеоиграми с самого детства. Начиная с моего первого компьютера, TI-99. Потом я собрал все поколения консолей. Я видел великолепные игры, проходить которые было сплошным наслаждением, но нужно признаться: *Half-Life 2* была значимым этапом моей

жизни. Пожалуй, даже решающим. Благодаря ей я осознал, как ценны миры, которые создаются из ничего, и какое значение имеет гармоничное сочетание геймплея, музыки, истории, технологий и дизайна.

## 2005

Я в офисе, в разгаре работы над демо *Dark Messiah* для E3. Ко мне кто-то подходит.

— Митмит?

— Да?

— Мит, познакомься — это Виктор...

(Вспышка: вокзал, Сити-17, удары палками, передвижные стены, голос Альянса, граффити, каналы, крыши, голуби, Цитадель... Все это — он!)

— Виктор Антонов, арт-директор в Valve.

— Привет, Виктор! Я Себ, но тут все зовут меня Митмит.

— Привет, Себ. Может, по кофе? Тут рядом есть один парень, он его отлично варит.

— Окей...

(Как это получается: я лионец, но этот чувак знает район лучше меня?)

Вспышка!

Мы трудимся над *Return to Ravenholm*: «Хедкрабы? Пусть будут. Отец Григорий? Берем. Немного годных фото Софии, столицы Болгарии? Едем!»

Жан-Люк Монне рисует нам фантастическое оружие, наша команда — фанаты своего дела. С нами даже чувак из Weta Workshop, смоделировавший лицо Кинг-Конга для фильма Питера Джексона! Игра обретает форму, она наше детище, и мы отрываемся по полной,

раздвигая границы вселенной, которая так нам дорога. Но внезапно приходит новость: разработка остановлена. Это известие производит эффект шумовой гранаты и эхом отдается у нас в голове. Никакого желания разобраться, как и почему это случилось. К счастью, я поддерживаю отношения с Виктором. Мы, можно сказать, подружились. Однажды он мне говорит:

— Ты вообще хорошо знаешь Париж?

— Да, Виктор. Ну, я так думаю...

— Ну, а я тебе покажу настоящий Париж. И мы сделаем игру.

— Окей, хорошо, спасибо Valve, у нас есть Source в эксклюзивном доступе. Мы его неплохо приспособили, и я думаю...

— Не думай! Бери этого парня, Жан-Люка, и едем в Париж. Мы сделаем игру: она будет называться *The Crossing*.

— Вот как! Ну ладно.

Мы с Виктором выражаемся по-разному... но мыслим одинаково. Мы хотим создать что-то запоминающееся, мы хотим отправить игрока в путешествие, вытолкнуть из зоны комфорта, шокировать, встряхнуть, раздражить, разбудить, очаровать... Вот что упорно заставляло меня продолжать работать в игровой индустрии, несмотря на все сложности.

От *Dark Messiah* к *Return to Ravenholm*, от *The Crossing* до *Dishonored 1* и *2*: что их объединяет? Тот момент, когда я впервые увидел Сити-17 и познакомился с одаренным провидцем с восточным акцентом. Это наше прошлое — история этих и других игр, затронувших тысячи людей, которые играют в одиночку или с друзьями, среди которых есть «туристы», хейтеры, шулеры, порядочные



люди, энтузиасты, будущие разработчики и даже психи! Не стоит расстраиваться из-за того, что некоторые проекты так и не увидели свет или вызвали споры. Именно эти разочарования держат нас в тонусе, подталкивают к совершенствованию и созданию новых прекрасных вещей.

Если вы читаете эти строки, значит, вы слишком увлекались бесплатными часами у AOL...<sup>\*</sup> или ваш отец до сих пор чертов фрагер<sup>\*\*</sup>-убийца! Если вы, как и я, двадцать лет спустя вспоминаете свои первые игры, чтобы использовать этот опыт в своей работе, вы наверняка будете следить за проектами Valve.

(Виктор, если ты читаешь это предисловие: навсегда, бро!)

Себастьян Миттон (Митмит),  
арт-директор в Arkane Studios

---

<sup>\*</sup> AOL, или America Online, — популярный в 90-х интернет-провайдер. Он быстро набрал популярность благодаря бесплатной рассылке дисков с программным обеспечением для подключения к сети. В эпоху, когда тариф на связь был почасовым, за подключение своих услуг AOL выдавали 100 часов бесплатного интернета. С 2021 года входит в состав компании Apollo Global Management. — *Прим. авт.*

<sup>\*\*</sup> Фрагер — опытный игрок, который в шутерах стреляет во все, что движется, и работает на результат: максимум убитых противников. Термин из 1990-х. — *Прим. ред.*

# ВСТУПЛЕНИЕ

*Человек — это нарративное животное.*

*Гильермо дель Торо*

*Страх расширяет перспективу  
и обогащает восприятие.*

*Стивен Кинг, «Туман»\**

**Н**alf-Life. «Период полураспада». Это научный термин, но он известен миллионам игроков, которые возвели игру в культ. Это название стало синонимом незабываемой одиссеи: ученый Гордон Фримен, герой в бегах, путешествие по коридорам научно-исследовательского центра, где придется сражаться с ордами пришельцев и давать им отпор подручными средствами. Название,

---

\* В переводе А. Корженевского; 1988 г. — *Прим. ред.*

за которым столько образов: греческая буква λ, монтировка, оранжевый защитный костюм, человек с портфелем. Название, которое часто ассоциируют с другим именем: Valve, гениальная студия, создавшая игру. Легенда Valve сформировалась именно вокруг *Half-Life*. Название, которое заново определило весь жанр шутеров от первого лица и позволило им достичь, наконец, расцвета и сделать это красиво.

*Half-Life* выходит 19 ноября 1998 года: это был переходный период для жанра шутеров от первого лица, который тогда еще не успел прижиться в мире компьютерных игр. Но границы уже начали смещаться. *GoldenEye 007*, которая вышла на год ранее и только в версии на Nintendo 64, разжигает пламя протеста: шутер от первого лица может существовать и на консоли. Золотой век студии-пионера id Software (*Doom*, *Quake*) уже позади, а ее авторитет расшатан частым использованием ее игровых формул и пародиями на ее нарративные штампы (*Redneck Rampage*, *Shadow Warrior*). В то же время молодые волки вроде Valve или Epic\* (и их протезе *Unreal*) требуют перемен.

Компания Valve, новичок в видеоиграх, заявляется на рынок. Никто и не подозревает о бомбе, которую она готовила целых два года. Но ударная волна от *Half-Life* накрыла весь мир: эта проба пера на самом деле демонстрирует руку мастера, урок эффективности и режиссуры и отбрасывает конкурентов в каменный век. Коммерческий успех *Half-Life* и статус культовой игры уже через

---

\* Имеется в виду студия Epic Games, которая во время релиза своей игры *Unreal* 1998 года называлась Epic MegaGames. Для удобства как автор, так и обычные геймеры называют студию сокращенно, одним словом. — Прим. науч. ред.

несколько месяцев после релиза отмечают первый этап завоевания, к которому стремится студия. Руководители Valve решительно настроены делиться ноу-хау за пределами своего творчества. Однако понадобится несколько лет, чтобы продолжение игры окончательно созрело. Впрочем, долгий процесс переработки, полный сомнений и повторений, сыграет ключевую роль. Он позволит во второй игре, наследнице первой, выдать квинт-эссенцию идеи и воздать по заслугам фанатам проекта. *Half-Life 2* — это больше чем просто сиквел или еще один шедевр. За ней кроется новый стратегический ход — кампания Valve по установлению господства Steam, собственной онлайн-платформы игр. Завоевав рынок, студия его перекроит.

Что за истории прячутся за подобным успехом?

Сага *Half-Life* состоит уже из двух основных частей. У каждой есть многопользовательский режим, свои инструменты для свободного творчества и свои аддоны. Обе игры рисуют картину престижа Valve, ее идентичности, ее философии.

Чтобы понять эту сагу, необходимо погрузиться в тему ее происхождения, процесс ее создания: об этом написаны целые работы на авторитетных сайтах\*, в большинстве своем — англоязычных. Это захватывающая история, но рассказывают ее сумбурно. Только в официальной книге *Raising the Bar* Дэвида Ходжсона\*\*, написанной по случаю выхода *Half-Life 2*, собраны

---

\* Например, *Half-Life: De la création de Valve à Gordon Freeman, les coulisses du développement* на сайте Jeuxvideo.com и *The Final Hours of Half-Life 2* Джеффа Кили на сайте Gamespot.com. — Прим. авт.

\*\* David Hodgson, *Half-Life 2: Raising the Bar*, Розвилл (Калифорния), Prima Games, ноябрь 2004 г. 288 с. ISBN 0761543643. — Прим. авт.

драгоценные документальные материалы о методах студии, хотя Ходжсон часто предпочитает визуальные источники, а не письменные свидетельства разработчиков. Сдержанная, если не сказать закрытая студия Valve никогда не отличалась болтливостью, когда речь заходила о ее концепции и методах. Гейб Ньюэлл, сооснователь и руководитель студии, часто общается с публикой как «лицо» компании, но говорить предпочитает не о делах прошлого, а об амбициях компании в настоящем и будущем. В этой книге мы учли все это и сделали попытку собрать разрозненные сведения в детальную хронологию от рождения студии и до последней официальной игры саги, *Half-Life 2: Episode Two*, вышедшей в 2007 году\*. Дополняют рассказ новые интервью, взятые в ходе исследования у Марка Лэйдлоу и Кена Бердуэлла, исторических создателей саги, которые сыграли ключевую роль в разработке сценария и эстетики игры.

Затем мы рассмотрим эти игры с точки зрения структуры сценария и сделаем краткий обзор сюжета и правил вселенной (лора). Это поможет неопитам познакомиться с *Half-Life* и освежит память матерым фанатам.

В этих рамках мы попытаемся проанализировать *Half-Life* начиная с основ: рассмотрим ее геймплей. Заранее уточним, что в книге мы не пытались полностью описать все механики каждого эпизода (все боевые единицы, оружие, локации и т. д.), поскольку это уже рассматривалось в гайдах и в объемных статьях на сайтах, куда каждый может что-то добавить. Также мы не будем разъяснять системные функции и прочие программные

---

\* Книга была написана в 2016 году, поэтому не учитывает *Half-Life: Alyx*, вышедшую 23 марта 2020 года. — Прим. науч. ред.

детали геймплея (например, показатель урона у каждого вида оружия). Во-первых, автор признает свои пробелы в знании технических деталей. Во-вторых, он предпочитает изучать геймплей с точки зрения опыта игрока, который с головой бросился открывать интерактивный мир (со своими базовыми правилами и необходимостью действовать, со своими проблемами, ограничениями и своеобразием), а не как комбинацию алгоритмов.

*Half-Life* — это не только перестрелки, продуманная тактическая система, эпизоды с вагонеткой и головоломки. Это также опыт выживания и пример подхода, который кардинально изменил жанр игр от первого лица. Это ревизия визуального и интерактивного порядка, а также пересмотр нарратива: игра филигранно передает увлекательную, почти фантасмагорическую историю, не теряя «взрослого» тона. *Half-Life* стоит рассматривать в том числе в чисто художественном измерении, как мозаику культурных влияний:

несмотря на оригинальную и, возможно, уникальную природу, игра четко связана с другими произведениями, движениями, идеями и идеологиями. Она по-своему отражает наш современный мир, пусть и через деформированную призму болезненного кошмара. Наконец, невозможно анализировать *Half-Life* в отрыве от Valve. Мы не собираемся становиться дотошными биографами или официальными евангелистами



HALF-LIFE — ЭТО  
НЕ ТОЛЬКО ПЕРЕСТРЕЛКИ,  
ПРОДУМАННАЯ  
ТАКТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА,  
ЭПИЗОДЫ С ВАГОНЕТКОЙ  
И ГОЛОВОЛОМКИ. ЭТО  
ТАКЖЕ ОПЫТ ВЫЖИВАНИЯ  
И ПРИМЕР ПОДХОДА,  
КОТОРЫЙ КАРДИНАЛЬНО  
ИЗМЕНИЛ ЖАНР ИГР  
ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.



американской компании. Скорее мы хотим взять *Half-Life* и ее наследие за точку отсчета: в этой серии игр издательская, художественная и профессиональная философия создателя игры впервые стала основой для признанного всемирного успеха.

*Half-Life* — революция, которая разгоралась медленно, но оставила ожоги, до сих пор заметные в некоторых играх. Это революция в духе ее героя: спокойная сила и свобода — вот что выделяет этот шедевр. Гордон Фримен заслуживает своего имени\*: он герой целого поколения, жившего в эпоху освобождения шутеров, — можно сказать, эпоху десятого искусства\*\*. И это освобождение никогда не потеряет актуальности.

---

\* Фримен (от англ. Freeman — «свободный человек»). — *Прим. ред.*

\*\* До недавнего времени видов искусств официально было девять: картина, скульптура, театр, архитектура, музыка, танцы, литература, видео, комиксы. Видеоигры вместе с компьютерной графикой и веб-дизайном стали десятым. Видеоигры были признаны искусством министерством культуры Франции 11 сентября 2006 года и Верховным судом США 27 июня 2011 года — считается, что именно с этого момента они стали «десятым видом». — *Прим. науч. ред.*