

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	6
<i>Вступление</i>	13
1 Происхождение	19
2 Одиссея Гордона Фримена	88
3 Вселенная и нарратив	139
4 Механики игры	156
5 Тематики и культурные влияния	199
6 Дешифровка и пути размышлений	240
7 Наследие	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*^{*}, 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.

^{*} 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! Бам! 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...^{*} или ваш отец до сих пор чертов фрагер^{**}-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

^{*} 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.*

^{**} 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»**

Нalf-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 фантазмагорическую 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.*