

- Half-Life Получила Премию Игра года в 1998 году и стала игрой легендой Почему так?? Давайте разбираться!!



HALF-LIFE

# История Half-Life

---

История игры рассказывается без помощи видеовставок, разрывов во времени и подобных им приёмов. Развитие сюжета происходит при помощи скриптовых сцен, функционирующих непосредственно внутри игрового действия. Игровой процесс и подача сюжета при таком подходе образуют единое целое. Игра не разделена на уровни или миссии; деление игрового мира на карты вызвано техническими ограничениями. За всеми событиями игрок наблюдает глазами главного героя — Гордона Фримена. Выслушивая очередной монолог или же наблюдая за важным сюжетным событием, игрок не утрачивает контроль над главным героем, за исключением нескольких скриптовых сцен. В то же время самого персонажа нельзя увидеть со стороны или услышать его голос. Все эти приёмы способствуют погружению игрока в игровую реальность, создавая эффект присутствия<sup>[13]</sup>.

Большое влияние на сюжетную линию и угнетающую атмосферу *Half-Life* оказал сериал «За гранью возможного», особенно серия «Пограничная полоса», а концепция игры родилась под впечатлением от повести Стивена Кинга «Туман» и сериала «Секретные материалы»<sup>[21]</sup>.

---

## **Сюжет:**

Действие игры происходит в гигантском сверхсекретном научно-исследовательском комплексе «Чёрная Меза» (англ. *Black Mesa* — «Чёрная столовая гора»), который находится в недрах горы, расположенной в американском штате Нью-Мексико<sup>[22]</sup>. Действующий персонаж игры — молодой талантливый научный сотрудник, доктор философии (PhD) в области теоретической физики, Гордон Фримен, работающий в лаборатории аномальных материалов, которая находится в Чёрной Мезе.

---

## Оружие [\[править\]](#) | [\[править код\]](#)

Арсенал оружия в *Half-Life* представляет собой комбинацию из земного и инопланетного вооружения<sup>[21]</sup>. Кроме изредка доступных турелей и стационарных орудий, игрок использует для уничтожения врагов носимые с собой 14 видов оружия. Многие из них имеют также альтернативный режим стрельбы. Единственным оружием ближнего боя является **монтажка**, которая стала символом **Гордона Фримена** и **всей серии игр**<sup>[44]</sup>. Из огнестрельного оружия присутствуют **пистолет Glock 17**, **револьвер Colt Python**, **пистолет-пулемёт HK MP5** с подствольным 40-мм гранатомётом **M203**, **дробовик Franchi SPAS-12** и **РПГ ATGM-4000**, а **снайперским** оружием служит **арбалет** с **оптическим прицелом**<sup>[45][46]</sup>. Во второй половине игры Фримен добывает мощное экспериментальное оружие: **тау-пушку** и **глюонную** пушку. Также игрок может использовать против скоплений врагов взрывчатые боеприпасы типа осколочной **гранаты Mk II** и радиоуправляемого **фугаса**, а **мины** с лазерным сенсором позволяют организовывать опасные ловушки для противников. Инопланетное оружие представлено стреляющим самонаводящимися «осами» биологическим ружьём («ручным **ульем**») и маленькими плотоядными **снарками** (названными в честь персонажа поэмы **Льюиса Кэрролла «Охота на Снарка»**<sup>[21]</sup>), которые без разбору атакуют все наземные цели.

---

*Half-Life* стала первой разработкой студии *Valve Software*, основанной в 1996 году выходцами из *Microsoft* — Майком Харрингтоном и Гейбом Ньюэллом<sup>[48]</sup>. Их мечтой было сделать страшный *3D-шутер*, для этой цели они даже лицензировали у *id Software* движок *Quake*<sup>[49]</sup>. Поначалу компании было трудно найти издателя, многие считали их проект «слишком амбициозным» для студии, возглавляемой новичками в игровой индустрии. Но *Sierra On-Line* была очень заинтересована изданием *3D-Action*-игры, особенно созданной на основе движка *Quake*, и быстро взяла *Valve* под своё крыло<sup>[50]</sup>.

На ранних этапах разработки игра носила кодовое название *Quiver* (с *англ.* — «дрожь» или «колчан для стрел»). Игра создавалась по мотивам повести *Стивена Кинга* «Туман»<sup>[51]</sup>, в которой эксперименты на военной базе Арроухэд (*англ.* *Arrowhead*, букв. «наконечник стрелы») привели к вторжению на Землю монстров из параллельного мира. На концепцию игры также повлияли телесериалы «Секретные материалы» и «За гранью возможного», в частности, серия последнего «Пограничная полоса» (1963)<sup>[21]</sup>, в которой учёные, экспериментирующие с магнитным полем, открывают проход в параллельный мир. Гейб Ньюэлл объяснял в интервью, что название «Half-Life» (означающее период полураспада радиоактивных элементов) было выбрано потому, что оно подходило под общую картину игры, не являлось клише и имело свой символ — греческую букву «λ» (лямбда), обозначающую постоянную распада в уравнении закона радиоактивного распада. Впрочем, одним из вариантов названия также было «Half-Death»<sup>[21]</sup> — «полусмерть», по аналогии с «Half-Life», что буквально означает «полужизнь».

Главный герой игры, учёный, позже получивший имя Гордон Фримен, поначалу был безымянным; его ранняя модель, с густой бородой и крупным телосложением, носила шуточное название «Иван — Космический Байкер» (*англ.* *Ivan the Space Biker*). Сценарист Марк Лэйдлоу намеревался дать ему имя «Дайсон Пуанкаре» в честь Фримена Дайсона и Анри Пуанкаре<sup>[21]</sup>. Все карты, представленные в игре, сначала рисовались на бумаге группой дизайнеров, программистов и аниматоров, задачей которых было сделать интересные уровни, и при этом в полную силу использовать все доступные *Valve* технологии<sup>[21]</sup>.

Первоначально охранники и учёные, работавшие в исследовательском центре «Чёрная Меза», где происходит действие игры, должны были быть противниками игрока. Разработчик искусственного интеллекта Стив Бонд использовал их для проведения экспериментов над командным поведением врагов. Он заставлял охранников следовать за игроком, вместо того чтобы с ним сражаться — так было легко проверять их способности к навигации в пространстве. Однако разработчикам так понравилась необычная для того времени идея с союзниками игрока, что в результате роль Фримена была изменена, а сама игра подверглась полной переработке<sup>[21]</sup>.

Впервые *Half-Life* была продемонстрирована публично в 1997 году на всемирной игровой выставке *E3*. *Half-Life* стала настоящим хитом выставки. Система анимации и игровой искусственный интеллект для того времени казались чем-то невероятным<sup>[52]</sup>.

В августе 1997 года *Valve* наняла писателя-фантаста Марка Лэйдлоу, известного по романам *Kalifornia* и *The 37th Mandala*, для работы над сюжетом и персонажами игры<sup>[51]</sup>. *Half-Life* первоначально предполагалось выпустить в конце 1997 года ради конкуренции с *Quake II*, но тогда в *Valve* решили, что игра ещё не готова к выпуску<sup>[53]</sup>.

В 2003 году в разделе «Making Of…» журнала *Edge* Гейб Ньюэлл затронул тему трудностей, связанных с дизайном уровней на раннем этапе разработки игры. Дизайнерами постоянно собирался уровень, включающий в себя всё оружие, всех врагов, скриптовые сцены. Этот единственный уровень вдохновлял студию для продолжения работы над игрой, поскольку разработчики видели плод своих трудов и могли чувствовать, как далеко они продвинулись. В результате, студия полностью закончила доработку интеллекта монстров и все уровни в год выхода игры. На *E3-1998* *Half-Life* получила награды от игровых критиков как «Лучшая PC игра» и «Лучшая action-игра»<sup>[53]</sup>. Дата выхода ещё несколько раз переносилась, пока, наконец, игра не вышла в ноябре 1998 года<sup>[54]</sup>.

**Half-Life: Day One** — официальная демоверсия игры, выпущенная 1 сентября 1998 года, то есть примерно за 2 месяца до выпуска *Half-Life* (в отличие от *Half-Life: Uplink*, выпущенной уже после выхода игры)<sup>[55]</sup>. *Half-Life: Day One* не была доступна широкой публике, как *Half-Life: Uplink*, так как распространялась в OEM-варианте вместе с новыми по тем временам видеокартами.

Данная демоверсия содержала в себе первые 5 глав оригинальной игры, однако имела некоторые различия в геймплее. Так, в защитный костюм игрока, помимо всего прочего, был «встроен» бинокль, вырезанный из финальной версии и вернувшийся лишь в *Half-Life 2*.

**Half-Life: Uplink**[\[править\]](#) | [править код](#)

**Half-Life: Uplink** (с англ. — «Канал связи») — ещё одна демоверсия *Half-Life*, выпущенная 12 февраля 1999 года. *Uplink* представила игрокам основные типы врагов, персонажей и оружия из полной версии игры, но в отличие от других официальных демоверсий, *Half-Life: Day One* и *Half-Life 2: Demo*, уровни и сценарий были взяты не из оригинальной игры. *Uplink* является вырезанным на стадии разработки эпизодом из *Half-Life*; его события должны были происходить перед главой «*Ядро Лямбды*»<sup>[56]</sup>. Помимо вырезанного эпизода *Uplink* включает в себя тренировочный уровень «*Курс подготовки*» из полной версии *Half-Life*.

*Uplink* стал доступен для скачивания после выхода *Half-Life*, позже он был включён в издание *Half-Life — Game of the Year Edition*, в качестве дополнения<sup>[57]</sup>. Эпизод издавался и в PS2-версии *Half-Life*, но для его разблокировки требуется демодиск журнала *Sony Underground Demo June 2002/Playstation Magazine № 57*<sup>[58]</sup>.



**СИКВЕЛ**

---



Основная статья: [Half-Life 2](#)

Продолжение, *Half-Life 2*, впервые было продемонстрировано на [E3](#) в мае [2003 года](#), что вызвало вспышку интереса к игре. В нём игрок снова играет Гордоном Фрименом, на этот раз примерно через 20 лет после инцидента в Чёрной Мезе, в [антиутопичном восточноевропейском](#) городе «[Сити-17](#)», где он должен сражаться вместе с повстанцами против тоталитарного режима — [Альянса](#). После ряда задержек *Half-Life 2* была выпущена 16 ноября [2004 года](#)<sup>[93]</sup>. Сиквел также получил преимущественно позитивные оценки от критиков и игроков<sup>[94]</sup>, не менее 39 изданий признало *Half-Life 2* игрой года<sup>[95]</sup>.

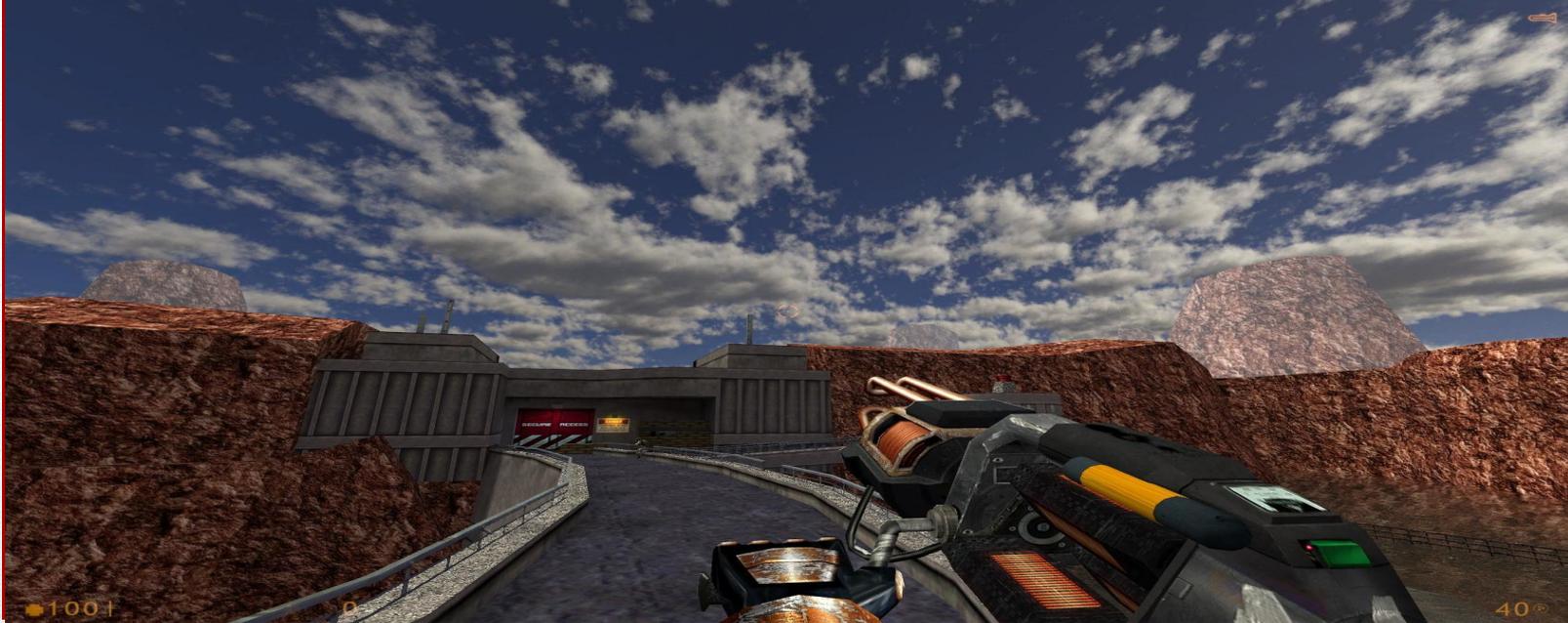
---



Благодаря открытой архитектуре движка [GoldSrc](#), позволяющей быстро изменять игровые параметры, поклонники игры создали большое количество [модификаций](#). В них игроку предлагается изменённое оружие, новые враги и уровни. Некоторые модификации представляют собой отдельные игры с собственным сюжетом, графикой и геймплеем, связанные с *Half-Life* только общими игровыми ресурсами (яркий пример — игра [Cry of Fear](#)). *Valve* не препятствовала созданию сторонних модификаций и даже выпустила [комплект средств разработки](#), включающий в себя редакторы текстур, моделей и уровней, которые были специально созданы или обновлены для работы с *Half-Life*<sup>[96]</sup>.

SDK для *Half-Life* использовался в разработке ряда многопользовательских модификаций, таких как [Counter-Strike](#) (CS), [Team Fortress Classic](#) (TFC), [Day of Defeat](#) (DOD), [Deathmatch Classic](#) (DMC) и других. *TFC* и *DMC* изначально были штатными разработками *Valve Software*; *Counter-Strike*, *DOD* и некоторые другие, создавать которые начали независимые разработчики, получили поддержку от *Valve* позже. Существовала также, например, бесплатная командная многопользовательская модификация с названием *Underworld Bloodline*, созданная для продвижения фильма «[Другой мир](#)»<sup>[97]</sup>.

---



Переиздание[[править](#) | [править код](#)]

Основная статья: [Half-Life: Source](#)

В 2004 году *Valve* выпустила переиздание первой части на базе [игрового движка](#) второй, носящее название [Half-Life: Source](#). Более современный движок позволил улучшить некоторые эффекты, например, значительно реалистичнее выглядят водные поверхности и эффекты от попадания пуль, однако из-за использования [текстур](#) и [моделей](#) из оригинальной игры графика коренным образом не улучшилась<sup>[98]</sup>.

---



## Ремейк *Black Mesa*

Задачу переноса игры на движок *Source* с целью значительного улучшения графики и сохранения оригинальной атмосферы решили выполнить независимые разработчики Crowbar Collective (ранее Black Mesa Team). Проект под названием *Black Mesa* в течение восьми лет находился в стадии разработки<sup>[99]</sup>, лишь 14 сентября 2012 года первая часть игры (главы до Зена) стала доступна для бесплатной загрузки на официальном сайте проекта, а заключительную часть разработчики планируют выпустить в виде другой модификации<sup>[100][101]</sup>

---



HALF - L I F E

**Вот И Всё Спасибо За  
Чтение**

---