

ЯН ФРАНСУА

# HALF-LIFE

Как Valve создала  
культовый шутер  
от первого лица

**Ян Франсуа**  
**Half-Life. Как Valve**  
**создала культовый**  
**шутер от первого лица**  
**Серия «Легендарные**  
**компьютерные игры»**

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69606529](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69606529)*

*Half-Life. Как Valve создала культовый шутер от первого лица / Ян Франсуа ; [перевод с французского А. А. Полуниной].: Эксмо; Москва;*

*2023*

*ISBN 978-5-04-192229-0*

### **Аннотация**

Half-Life – культовая игра, известная миллионам игроков. Она 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 историю Half-Life и Valve, и вы узнаете:

[ul]Какими произведениями вдохновлялись создатели Half-Life?

Почему главный герой Гордон Фримен не произносит ни слова?

Что помогло студии Valve отыскать свой уникальный стиль?

Как онлайн-платформа Steam навсегда изменила рынок видеоигр? [/ul]

«В чем феномен Half-Life? Чем она так покорила фанатов, жаждущих продолжения по сей день? В поисках ответов автор изучает разработку и наследие серии, ее повествование и геймплей, источники вдохновения и внутреннюю философию. Это книга для тех, кто не застал эпоху Гордона Фримена, – и для тех, кто хочет очутиться в ней вновь. Ведь разве есть что-то более вечное, чем мантировка в руках героя?» – Антон Берсенёв, переводчик Half-Life: Alyx и других проектов Valve

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

# Содержание

Предисловие	6
Вступление	14
1. Происхождение	20
И Microsoft запустила Valve	21
Half-Life: долгая трансформация будущего шедевра	30
Конец ознакомительного фрагмента.	48

# **Ян Франсуа Half-Life. Как Valve создала культовый шутер от первого лица**

Yann Francois

Half-Life: le FPS libéré

Édition française, copyright 2016, Third Éditions.

Tous droits réservés.



**БОМБОРА**  
**ИЗДАТЕЛЬСТВО**

© Полунина А.А., перевод на русский язык, 2023

© Дружков Д.А., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

# Предисловие

Я вот уже двенадцать лет работаю в Лионской компании Arkane Studios, прославившейся благодаря *Arx Fatalis*<sup>1</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.

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...

---

<sup>1</sup> В России официально издана под названием «Arx Fatalis. Последний бастион». – Прим. ред.

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

– Как это – нужно «стрейфить»?!<sup>2</sup> 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 попадаю 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?

---

<sup>2</sup> 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.

Наступает май, время выставки Е3 и ее сюрпризов. *Half-Life 2* наконец-то анонсирована! В демоверсии я открываю все возможности движка Source, технологию освещения Radiosity, невероятно реалистичный матрас<sup>3</sup>, шейдер воды и т. д. Под конец у меня даже челюсть отвисает: на каком-то перекрестке гражданские бегут в панике, когда появляется страйдер...<sup>4</sup> 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»<sup>5</sup> Wanadoo мигает на полную мощность. В чате GOA<sup>6</sup> все говорят об одном. Игроки делятся ссылками.

---

<sup>3</sup> 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.*

<sup>4</sup> Бронированный боевой синтез с телом жука на трех ногах и орудием на «носу» и под телом. – *Прим. ред.*

<sup>5</sup> Автор называет свой модем *gaie manta*. Это сленговое название модема SpeedTouch: внешним видом он напоминает морского ската. – *Прим. науч. ред.*

<sup>6</sup> Game Online Association, французская бесплатная платформа для сетевых игр, которая пользовалась в 2000-х огромной популярностью. – *Прим. пер.*



– *Half-Life 2* слили в интернет!

– Не может быть!

– 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 пред-показе, 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 разбираться, 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>7</sup> или ваш отец до сих пор чертов фрагер-убийца! Если вы, как и я, двадцать лет спу-

---

<sup>7</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.*

стоя 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

# Вступление

*Человек – это нарративное животное.  
Гильермо дель Торо*

*Страх расширяет перспективу и обогащает  
восприятие.  
Стивен Кинг, «Туман»<sup>8</sup>*

Half-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, за которым столько образов: греческая буква  $\lambda$ , мотировка, 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 переход-

---

<sup>8</sup> В переводе А. Корженевского; 1988 г. – *Прим. ред.*

ный 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 протеже *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 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<sup>9</sup>, в большинстве своем – англоязычных. Это захватывающая история, но рассказы о ней сумбурно. Только в официальной книге *Raising the Bar* Дэвида Ходжсона<sup>10</sup>, написанной по случаю выхода *Half-Life 2*, собраны 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 руково-

---

<sup>9</sup> 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.*

<sup>10</sup> David Hodgson, *Half-Life 2: Raising the Bar*, Розвилл (Калифорния), Prima Games, ноябрь 2004 г. 288 с. ISBN 0761543643. – *Прим. авт.*



датель 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<sup>11</sup>. 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 неофитам 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 детали геймплея (например, показатель урона у каждого вида оружия). Во-первых, автор признает свои пробелы в знании технических деталей. Во-вто-

---

<sup>11</sup> Книга была написана в 2016 году, поэтому не учитывает *Half-Life: Alyx*, вышедшую 23 марта 2020 года. – Прим. науч. ред.

рых, 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 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<sup>12</sup>: он герой целого поколения, жившего в эпоху освобождения шутеров, – можно сказать, эпоху десятого искусства<sup>13</sup>. И это освобождение никогда не потеряет актуальности.

---

<sup>12</sup> Фримен (от англ. Freeman – «свободный человек»). – *Прим. ред.*

<sup>13</sup> 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.*

# 1. Происхождение

Каждая новая часть *Half-Life* появляется в результате долгих поисков, к ней идут окольными путями, с тупиками и авариями по дороге. Но прежде всего давайте вспомним рождение студии Valve и ее первые шаги вместе с *Half-Life*. Как и многие подобные истории, Valve начинается с дружбы: Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон, коллеги и будущие бизнес-партнеры. Возвращаемся на старт.

# И Microsoft запустила Valve

## Ньюэлл и Харрингтон: от Редмонда до Керкленда

Гейб Логан Ньюэлл родился в Сиэтле<sup>14</sup> 3 ноября 1962 года. Учился в Гарварде, куда его приняли в 1980-м на первый курс бакалавриата<sup>15</sup>. Несмотря на престиж заведения, три года Ньюэлл скучал на университетской скамье без малейших профессиональных перспектив<sup>16</sup>. Однажды летом, на каникулах, он поехал на несколько недель в штат Вашингтон к брату Дэну. Того недавно взяли в быстрорастущую молодую компанию, которая специализировалась на разработке IT-продуктов – в штаб-квартиру Microsoft в городе Редмонд.

---

<sup>14</sup> На самом деле Ньюэлл родился в штате Колорадо и вырос в городе Дэвис, штат Калифорния. – *Прим. ред.*

<sup>15</sup> В оригинале используется слово *undergraduate* – университетская ступень в англоязычных странах, обозначающая период получения первой ступени высшего образования. – *Прим. ред.*

<sup>16</sup> Однажды он скажет: «В Гарварде я научился пить пиво, стоя на руках в снегу. Безусловно, полезный для жизни талант, но менее полезный, чем умение создавать программы» и «за три месяца в Microsoft я узнал больше, чем за все время обучения в Гарварде» (интервью с Гейбом Ньюэллом на сайте Neowin, декабрь 2013 г.: <http://www.neowin.net/news/gabe-newell-i-learned-more-in-three-months-at-microsoft-than-entire-time-at-harvard>). – *Прим. авт.*

Дэн Ньюэлл – настоящий трудоголик, ему некогда заниматься беднягой Гейбом, который не отстаёт от него на работе. Стив Балмер, на тот момент директор продаж в компании Билла Гейтса<sup>17</sup>, каждый день видит парня, который слоняется по офису и ничего не делает. В конце концов, он поручает ему несколько задач. Креативность Гейба Ньюэлла и его умение адаптироваться убеждают Балмера взять его под свое крыло. Три месяца Ньюэлл учится трюкам разработки и секретам IT- технологий. В конце этой импровизированной стажировки Балмер предлагает ему бросить Гарвард (как в свое время сделал Билл Гейтс) и присоединиться к команде. Недолго думая, Гейб Ньюэлл переезжает в Редмонд и становится 271-м сотрудником Microsoft. Его назначают на новый проект, который компания планирует разработать для рынка PC-совместимых компьютеров: операционная система, предназначенная для широкой публики, которая должна скрыть язык MS-DOS за графическим интерфейсом. Кодовое название: Windows. Версия 1.0, вышедшая на американский рынок, производит эффект взрыва. Даже в этом рудиментарном состоянии она закладывает основы будущего амбициозного проекта. Труд и продуктивность Ньюэлла оценены по достоинству, и он становится главой проекта по разработке версий 1.2 (1986, предназначена для международного рынка) и 1.3 (конец 1986-го). Ученик школы Билла Гейт-

---

<sup>17</sup> Позже Стив Балмер будет генеральным директором Microsoft с 2000 по 2014 год. – *Прим. авт.*

са, Ньюэлл не забывает важнейший урок: в первую очередь, секрет успеха в IT кроется в способности лидера окружить себя командой талантливой разносторонней молодежи и замотивировать их очень честолюбивым проектом. Как раз в это время он знакомится с Майком Харрингтоном. Молодой программист-виртуоз начинает карьеру в видеоиграх с Dynamix, а в 1987-м присоединяется к команде Microsoft, чтобы работать над будущей OS/2 (операционная система, создана в сотрудничестве с IBM) и над Windows NT. Между коллегами, которых объединяет огромная страсть к видеоиграм, сразу же пробегает искра.

В 1993-м они знакомятся с *Doom*. Этот шутер от первого лица, выпущенный техасской студией id Software, перевернет их жизни. Они играют целыми ночами и поэтому понимают, что видеоигры, еще очень молодое медиа, только в самом начале долгого пути к своей зрелости. Ньюэлл трудится над первой версией прототипа своей OS, будущей Windows 95, и обеспокоен дефектом, который его начальству кажется несущественным. Однако Ньюэлла эта мысль не оставляет: операционные системы Microsoft не могут быть хорошими платформами для игр. Тогда он предлагает своей команде поработать над shareware версией *Doom*, которая предназначается для их OS. Кстати, позже он свяжется с Джоном Кармаком, владельцем id Software, чтобы предложить ему бесплатно разработать официальную версию игры, совместимую с Windows. Через несколько лет признательный

Ньюэллу Кармак сумеет вознаградить его за эту инициативу. Эта дружба крепнет еще и благодаря тесному сотрудничеству с Майклом Абрашем, специалистом и теоретиком программирования на ассемблере. В Microsoft его взяли за опыт в оптимизации кода, а в глазах юных Ньюэлла и Харрингтона Абраш становится суперзвездой. Они очень многому учатся, общаясь с ним<sup>18</sup>. Но вот однажды Джон Кармак переманивает Абраша: он переходит в id Software, чтобы работать над новым графическим движком, id Tech 2. Цель нового проекта – сделать локации и персонажей в полигональных 3D-моделях<sup>19</sup>. Подопытный кролик – игра под названием *Quake*, которая станет следующим хитом студии в 1996 году.

Уход Абраша становится для Ньюэлла и Харрингтона откровением. Приятели, как и их наставник, жаждут перемен. Став «миллионерами Microsoft» благодаря фондовым опционам и продажам Windows, они больше не понимают, куда двигаться дальше в компании, которая не разделяет их детские мечты. Вот уже много лет Харрингтон хочет создать собственную студию. Впрочем, владельцем предприятия он

---

<sup>18</sup> Ньюэлл осуществит свою мечту нанять Абраша: в 2011 году тот пополнит ряды Valve. – *Прим. авт.*

<sup>19</sup> До *Quake* id Software использовала технологию так называемого рейкастинга, которую популяризовал сам Джон Кармак. Она позволяет симулировать пространство в 3D, не имея больших материальных ресурсов, и обеспечивает стабильную скорость и плавность. Но есть и значительные ограничения: параллельное земле поле зрения, отсутствие такой опции, как свободная камера. – *Прим. авт.*



себя не видит.

Ньюэлл, в свою очередь, разочарован тем, что Microsoft не хватает дерзости. Только что отклонили<sup>20</sup> его амбициозный проект полностью виртуальной мультимедийной интернет-платформы – в один прекрасный день он обязательно воскресит этот проект в собственной компании. В начале лета 1996 года Харрингтону удастся убедить Ньюэлла уйти в свободное плавание, чтобы вместе начать собственный квест: после тринадцати лет службы верой и правдой они решают продать свои фондовые опционы в Microsoft, чтобы основать игровую студию в восьми километрах от Редмонда, в городке Керкленд. Наступает 24 августа 1996 года. На свет появляется Valve Software [LLC](#).

## **Рекрутинговая кампания**

Valve считает начальный этап основой: нужно поставить на ноги маленькую команду и заполучить не слишком дорогой движок, чтобы сделать первую скромную игру, которая привлечет к студии внимание издателей. По счастливой случайности Майкл Абраш убеждает директора id Software, Джона Кармака, встретиться с дуэтом Ньюэлл – Харрингтон.

---

<sup>20</sup> «Проект настолько опережал свое время, что его испугались. В итоге, как это часто бывает с пугающими вещами, его убили важные шишки в Microsoft, которые тогда считали, что рынок PC скоро обрушится» (интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года). – *Прим. авт.*

Чтобы поблагодарить Ньюэлла за его щедрость в прошлом, Кармак под конец встречи разрешает двум напарникам использовать исходный код *Quake* по своему усмотрению, безвозмездно<sup>21</sup>.

Несмотря на приличный начальный капитал и солидный послужной список, Ньюэлл и Харрингтон не питают иллюзий: они никогда еще не создавали игр. «Мы с Майком работали только с операционными системами и офисными ПО. <...> Скажем так, мы готовили себя к мысли, что выпустим средненькую игру, а затем вернемся в Microsoft, поджав хвосты». Они решают применить на практике то, чему научились за годы работы бок о бок с Биллом Гейтсом: разыскать среди специалистов в IT талантливых людей и помочь им проявить свою креативность и яркую индивидуальность. Еще один критерий: нужно обожать видеоигры, предпочтительно – FPS. И вполне логично, что они начинают с набегу на офис Microsoft, рассчитывая нанять бывших коллег.

Первого нового сотрудника, одного из будущих столпов студии Valve, зовут Кен Бердуэлл. Он друг детства Ньюэлла и пришел в Microsoft в 1994 году. Юный гений-айтишник по-

---

<sup>21</sup> Говорят, послушав Ньюэлла и Харрингтона, излагавших свои идеи, Кармак просто бросил двум компаньонам: «Очень хорошо, вот исходный код *Quake*, можете делать игру!» (интервью с Гейбом Ньюэллом, сентябрь 2007 г.: <http://web.archive.org/web/20141211153904/http://www.computerandvideogames.com/172835/interviews/creative-minds-gabe-newell>). Но по другим источникам ни Кармак, ни Абраш не думали, что Valve могла на тот момент справиться с крупной игрой, что, безусловно, отчасти объясняет эту щедрость. – Прим. авт.

лучил образование в сфере искусств и после этого специализировался на программном обеспечении для 3D-рендеринга и серьезно занимался полигональной анимацией. Несколько устав от недостатка свободы в Microsoft, он приходит в Valve вскоре после ее создания и помогает Ньюэллу и Харрингтону проводить первые собеседования. Например, вместе они принимают решение нанять Келли Бэйли, бывшего продакт-менеджера в Microsoft, который специализировался на медиаконтенте. А в свободное время Бэйли – звуко-режиссер и музыкант, член рок-группы из Сиэтла: имея такой багаж, он рассчитывает использовать свои познания в музыке для работы над видеоигрой, к которой создаст саунд-дизайн и оригинальный саундтрек. Скоро присоединиться убедят и Билла ван Бюрена, бывшего разработчика и продюсера медиаконтента в Microsoft. В поисках людей с художественным и революционным подходом Ньюэлл и Харрингтон соглашаются встретиться с Тедом Бэкманом, скейтером и младшим другом Кена Бердуэлла, который видит в нем большой творческий потенциал. Бэкман только что окончил факультет искусств. На собеседовании он показывает тварей из своего портфолио: деформированных монстров ужасающего вида с явным психоаналитическим и физиологическим подтекстом<sup>22</sup>. Ньюэлл и Харрингтон, пораженные очевидной эстетической силой этих работ, не раздумывая нанимают ил-

---

<sup>22</sup> К примеру, на одной из его иллюстраций изображена собака с гигантским пенисом: она могла атаковать и изнасиловать игрока! – *Прим. авт.*

люстратора.

Любовь руководителей Valve к шутерам от первого лица побуждает их искать сотрудников и в пуле разработчиков-энтузиастов других студий, а также на молодой развивающейся сцене моддинга, которая отличилась креативным подходом к *Doom* и *Quake*. Например, именно там нашлись два моддера, которым едва исполнился двадцать один год: Джон Гатри и Стив Бонд. Порекомендовал их Джон Кармак. Они привлекли к себе внимание участием в создании сайта *Quake Command*, где очень скрупулезно и понятно описаны детали использования движка *Quake*: двое юных любителей овладели им в совершенстве. Гатри и Бонд живут во Флориде, и однажды с ними связывается Ньюэлл, предлагая два билета на самолет, чтобы они прилетели побеседовать с ним на другой конец США. Они думают, что это розыгрыш... А через несколько дней у них уже есть собственные столы в Valve. Бонд будет заниматься искусственным интеллектом персонажей, а Гатри – общим левел-дизайном. Valve удастся также нанять Гарри Тисли, хотя совсем недавно он подписал контракт со студией Shiny Entertainment. Это ему мы обязаны портом *Doom* на консоль PlayStation: как левел-дизайнер он станет для Valve серьезным козырем, потому что с умом и даже остроумием подходит к тактике в игре. Та же история с Чаком Джонсом, который приложил руку к дизайну и анимации персонажей в *Rise of the Triad* и *Duke Nukem 3D*, работая в 3D Realms. Итого – тридцать с чем-то человек из

самых разных кругов: они перебираются в офис в Керкленде, чтобы в первый раз крутануть вентиль<sup>23</sup> и дать разгон амбициям Ньюэлла и Харрингтона.

---

<sup>23</sup> Игра слов. Valve, название студии-разработчика *Half-Life*, с английского и французского переводится как «вентиль», о чем автор неоднократно шутит на протяжении книги. — *Прим. науч. ред.*

# Half-Life: долгая трансформация будущего шедевра

## На ощупь

Несмотря на реальный опыт работы в Microsoft, Ньюэлл и Харрингтон решают на первое место поставить принцип открытости и диалог с командой, а уже потом утверждать план действий: на совещаниях каждый имеет право высказывать свое мнение, не считаясь с формальностями субординации. Очень скоро идеи потекут рекой со всех сторон. В итоге отобраны два проекта. Первый – *Prospero*, приключенческая игра, где можно стать героиней с псионическими способностями и где акцент будет сделан на исследовании мира и кооперации игроков, подключенных к сети.

Второй проект предложил сам Ньюэлл. Фанат «Тумана» (*The Mist*, повесть Стивена Кинга), он хочет адаптировать его в жанре шутера от первого лица. Кинг от лица обычного человека описывает, как в американский городок вторгается сверхъестественный туман, в котором скрываются монстры. Главный герой вместе с сыном и другими выжившими находит убежище в супермаркете. Туман оказывается результатом неудачного эксперимента ученых на воен-

ной базе неподалеку. Ньюэлл хочет сделать «игру-хоррор в 3D и от первого лица, но с точки зрения ученых, которые были причиной катастрофы»<sup>24</sup>. Выбран один из вариантов названия: *Quiver*, что отсылает в равной мере к истории Кинга и к жанру хоррора в целом<sup>25</sup>, плюс на слух напоминает *Quake*, у которой Ньюэлл хочет позаимствовать не только графический движок, но и большую часть геймплея. Очень быстро найден вариант синопсиса: игрок станет научным работником, которого только что наняли на сверхсекретную экспериментальную базу со множеством пусковых шахт. В свой первый рабочий день он случайно видит коллег: те проводят эксперименты над порталом, открывающим доступ к другому измерению. Пытаясь тайно им воспользоваться, главный герой провоцирует выброс энергии, который открывает разлом между мирами, а оттуда появляется армия монстров и пытается захватить базу, уничтожив все, что движется. Пока ЦРУ старается замять дело, герой должен попытаться отбить атаку пришельцев и одновременно не дать агентам заложить взрывчатку по всей базе: они даже не представляют, что могут стать причиной мирового ядерного апокалипсиса.

Хотя сценарий *Quiver* отдает второсортными сериалами, он пропитан черным юмором в духе Кинга. Первые эскизы

---

<sup>24</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – *Прим. авт.*

<sup>25</sup> *Quiver* («колчан») – отсылка к «Стреле», названию военной базы в романе. Кроме того, глагол *quiver* означает «дрожать». – *Прим. авт.*

персонажей<sup>26</sup> тоже говорят о нетипичной интонации, далекой от мрачного настроения хоррор-игр. Пусть даже команда еще не совсем представляет, что можно получить от движка *Quake*, все сходятся на одном ключевом моменте: игре нужен сильный нарратив, чтобы можно было перевести дух между эпизодами экшена. Несмотря на свою неопытность, команда хочет дать толчок развитию жанра, найти новые формы. Как вспоминает Кен Бердуэлл: «Вначале у нас не было ни малейшего представления о цели, которую нужно достичь. Мы только знали, что нас как игроков разочаровывало больше всего, и понимали, какие технологии можно было бы улучшить. Все хотели сделать игру, в которую всегда мечтали сыграть, но никто еще не знал, как это четко сформулировать»<sup>27</sup>.

## Приготовились, мотор

Как только утвержден сценарий, разработчики берутся за моделирование первых персонажей. Протагонист обретает очертания: бородатый и грузный мужчина в комбинезоне химзащиты. Команда временно (и не без иронии) называет его «Айван, космический байкер». Затем появляется модель усатого ученого, внешне напоминающего Эйнштейна,

---

<sup>26</sup> Они представлены в *Raising the Bar*, цит. произв. – Прим. авт.

<sup>27</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – Прим. авт.



а после – модель охранника (создатели называли его Барни, а потом это имя стало общим для всех агентов центра<sup>28</sup>). У него выпученные глаза и бестолковый вид, что тоже соответствует нестандартному тону игры. Движок *Quake*, который сначала кажется ценным инструментом, очень быстро добирается до границ своих возможностей. Например, он капризничает, когда нужно добавить дополнительные скрипты<sup>29</sup>. При этом ведущий программист, Майк Харрингтон, хочет разработать искусственный интеллект, который не укладывается в обычные рамки шутера: такой ИИ должен обеспечить примитивные рефлексы монстров и сложные тактические действия солдат. Еще одна амбициозная задача – сделать из некоторых NPC (неигровых персонажей) союзников игрока, которые придут на помощь во время сражений. Чтобы иметь больше пространства для маневра, Майк Харрингтон и Стив Бонд решают разобрать исходный код движка

---

<sup>28</sup> Охранники в игре названы так в честь Барни Файфа: это персонаж комедийного сериала *The Andy Griffith Show*, сыгранный Доном Ноттсом. Барни Файф прославился своим туповатым видом. – *Прим. авт.*

<sup>29</sup> В программировании *script* означает программу, написанную на «переведенном» языке (инструкции, которые переводятся на машинный язык с исходного кода при каждом исполнении программы – в отличие от компилируемых языков, где исходный код конвертируется раз и навсегда в файл, исполняемый напрямую процессором). В киноязыке «скрипт» означает рабочий документ на основе сценария, к которому добавляются технические детали, необходимые для съемки каждого плана. В видеоиграх этот термин отсылает к поведению неигрового персонажа или предмета: поведение будет автоматическим, поскольку оно задано программой. – *Прим. авт.*

*Quake*, чтобы переписать его под свои нужды. После нескольких недель напряженной работы появляется движок GoldSrc (от GoldSource), новый внутренний инструмент Valve, результат изменения оригинального кода id Software примерно на семьдесят процентов.

Универсальный движок позволяет создавать сложные 3D-модели. После долгих поисков Кену Бердуэллу удастся разработать систему скелетной анимации, благодаря которой движения персонажей выйдут на уровень совершенно небывалого на тот момент реализма. Бердуэлл говорит, что вдохновлялся приемами анимации в кино: «Моя идея заключалась в том, чтобы совместить приемы анимации, которые использовались с начала восьмидесятых, и мощность наших тогдашних компьютеров, чтобы воспроизводить [анимацию] в реальном времени»<sup>30</sup>. Этот метод дает приятный результат с четкими движениями, плавными и широкими жестами героев, плюс обладает еще одним достоинством: не требует много ресурсов. Если в большинстве 3D-игр на тот момент модели ограничены пятьюстами полигонами, то в персонажах Бердуэлла насчитывается более шести тысяч полигонов! Есть чем анимировать целую серию оригинальных монстров, нарисованных Тедом Бэкманом, от простой собаки-циклопа (хаундай<sup>31</sup>) до гигантского щупальца, как будто сошед-

---

<sup>30</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – *Прим. авт.*

<sup>31</sup> Изначально хаундай должен был служить боевым спутником игрока. Это од-

шего со страниц романа Кинга. Проблема вот в чем: чтобы добиться желаемого результата с этим методом, как ни крути, нужно потратить немало времени. Но Бердуэлл способен неделями работать по двадцать часов, не вставая из-за компьютера. При соучастии Келли Бэйли и за спиной боссов он даже экспериментирует с системой анимации рта и синтезированным голосом! Эта система, которую команда примет на ура, позволит также ввести несколько веток диалогов для NPC и дать каждому персонажу иллюзию уникальности. И снова – все это впервые в истории.

Пока Бердуэлл совершает подвиги в анимации, Стив Бонд с головой уходит в работу над ИИ – говорят, что он выучил C++ всего за пару недель. Поработав с движком *Quake*, Бонд хочет спроектировать ИИ по-новому. Ему не нужен привычный индикатор сложности, который адаптируется под разные типы противников, или примитивная программа, которая выдает несколько вариантов автоматического шаблонного поведения. Теперь у каждого врага будут индивидуальные навыки, и они будут развиваться и меняться в зависимости от действий игрока. «ИИ должен был сыграть свою роль в удовольствии от процесса, задать непростую задачу лучшим игрокам, но не слишком пугать неофитов»<sup>32</sup>. Игра должна выделяться среди прочих FPS своей революционной

---

но из редких существ, визуально не изменившихся по сравнению с оригинальным концептом. – Прим. авт.

<sup>32</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – Прим. авт.

тактикой – здесь перестрелки никогда не будут скучными.

Для разработки первых уровней Джон Гатри использует Worldcraft – это бесплатный инструмент для создания карт, очень популярный среди моддеров *Quake*. При помощи GoldSrc Гатри может моделировать элементы графики в шестидесяти пяти тысячах цветов, добавлять эффекты дыма, отражающие поверхности, прозрачные жидкости и цветные источники света. Интерактивное и реалистичное пространство игры должно визуально передавать взаимодействие игрока с пространством. Например, непрочные поверхности (дерево, стекло) ломаются, на материалах остаются следы пуль. К тому же очень гибкий GoldSrc создан так, чтобы по максимуму использовать аппаратное ускорение видеокарт и библиотеки подпрограмм того времени (Direct3D, OpenGL, 3dfx). При этом движок доступен и для более скромных конфигураций и не нарушает плавности геймплея. Сочетая профессиональный и любительский подход, Valve закладывает основу духа игры, задуманной игроками и для игроков.

## ***Quiver* уступает место *Half-Life***

Вооружившись хорошим набором инструментов, члены команды собираются, чтобы в подробностях обсудить архитектуру игры. Затем они составляют список интерактивных предметов, которые хотят разместить на локациях (например, ящики), и придумывают механизмы-головоломки,

связанные с окружающим пространством: игрок должен будет их решать путем логических умозаключений. Начиная с обычного рычага, который нужно опустить, и заканчивая вентилем (выбор не случайный), который можно крутить, чтобы открывать или перекрывать каналы. Чувствуется, что *Quiver* все больше удаляется от *Quake*, поэтому Ньюэлл решает найти игре другое имя. Думая о том, как теснее связать его с сеттингом, но отойти от клише, он предлагает *Half-Life*: оригинальный вариант, богатый ассоциациями и одновременно загадочный, намекающий на тайну сценария. Воодушевленная команда единогласно принимает новое название.

1996 год подходит к концу. Проект движется вперед полным ходом, но требует больше времени и ресурсов, чем изначально предполагалось. С первым прототипом под мышкой Ньюэлл и Харрингтон отправляются по издателям, но безрезультатно. Те осторожничают и не слишком доверяют молодой компании без опыта. Все отказываются инвестировать в амбициозный проект. С тяжелым сердцем Ньюэлл и Харрингтон готовятся все бросить, когда им приходит письмо от некоего Кена Уильямса, который приглашает их в свой офис в Сиэтле. Это владелец Sierra On-Line, разработчика и издателя видеоигр. Известность компании принесли несколько серий адвенчур (*King's Quest*, *Leisure Suit Larry*). В тот момент Sierra пытается дополнить свой каталог играми, похожими на *Quake*: настоящая находка для руководителей Valve, кото-

рые убеждают Уильямса всего за пару минут. Веря в потенциал студии, тот все же не хочет ставить на карту безопасность своей компании. Он выдает Ньюэллу и Харрингтону аванс в тридцать тысяч долларов и подписывает с ними партнерское соглашение на одну-единственную игру, при этом гарантируя свободу творчества в окончательной версии. Взамен Valve обязуется представить игру на E3 весной 1997 года, а выпустить следующей зимой. Бизнес-партнеры с облегчением возвращаются в Керкленд, получив поддержку бренда с престижным каталогом и оборотом в несколько десятков миллионов долларов.

## **Первая попытка и выстрел в молоко**

Впрочем, энтузиазм команды быстро утихает перед лицом жестокой реальности тестирования: хотя игра с технической точки зрения впечатляет, она не получилась ни увлекательной, ни революционной. Хуже того, она напоминает очередную клон *Doom* или *Quake*, которые выходят десятками с момента триумфа этих двух игр. «Сыграйте в любую средненькую FPS эпохи 1997–1999, – уверяет нас Бердуэлл, – и вы познакомитесь с первой версией *Half-Life*. Не то чтобы игра была плохой, в ней просто не было ничего особенного. А мы не хотели „ничего особенного“: мы хотели такую

вещь, в которую еще никто никогда не играл»<sup>33</sup>. Ньюэлл и Харрингтон, припертые к стенке, всерьез думают о переносе проекта и радикальной переработке. Но Е3 стремительно приближается, и нужно сделать хорошую мину. Опубликовав два скриншота игры (на одном главный герой, на другом – три хаундая), команда готовит неигровой прототип с парой шоковых сцен, чтобы поддержать иллюзию успеха: противостояние между ученым и гигантскими щупальцами, нападение пантерая<sup>34</sup> на охранника, а также несколько общих планов, демонстрирующих запутанную архитектуру научно-исследовательского комплекса, чтобы дать какое-то представление о потенциале Goldsrc. Это должно сработать.

Вот уже несколько лет выставка Е3 остается модным местом<sup>35</sup> для презентации будущих тяжеловесов индустрии. Выпуск 1997 года – не исключение: *Tomb Raider II*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* и *Metal Gear Solid* вызы-

---

<sup>33</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – Прим. авт.

<sup>34</sup> Одноглазое существо, внешне отдаленно напоминающее огромное животное семейства кошачьих; в окончательной версии игры его не будет. – Прим. авт.

<sup>35</sup> Такой она была, по мнению автора, в 2016 году и ранее. В последующие годы, особенно после 2020-го, из-за множества организационных проблем и эпидемии ковида Е3 потеряла свою популярность и престиж. К тому же знаменитую выставку давно обогнали конкуренты: у каждого издателя появилось свое онлайн-шоу, а главным видеоигровым «Оскаром» вместо Е3 стала The Game Awards. В итоге в 2022 году Е3 не прошла даже в онлайн-формате, а в 2023-м в ней отказались участвовать практически все большие издатели, из-за чего мероприятие было отменено, и будущее его весьма туманно. – Прим. науч. ред.

вают первые восторги у публики. Но это также «год клонов *Doom*», как его окрестит кое-кто из комментаторов. Помимо *Half-Life* представлены *Sin*, *Daikatana*, *Quake II*, *Prey*, *Star Wars: Jedi Knight*, а еще *GoldenEye 007*, первый шутер от первого лица, предназначенный исключительно для консоли. Другими словами, у Valve есть все шансы остаться без внимания публики.

Sierra, выкупленная за несколько месяцев до этого компанией CUC<sup>36</sup>, снимает небольшой стенд для Valve – рядом с Blizzard Entertainment (она тоже принадлежит CUC) в коридорах Inforum, на периферии, подальше от столпотворения на стадионе Georgia Dome. Заинтригованные слухами журналисты начинают стекаться к стенду студии. За несколько дней в прессе появляется огромное количество статей о будущем феномене, которому «удалось улучшить движок *Quake*, внедрив в него элементы приключенческой игры»<sup>37</sup> и который «пользуется самым инновационным движком со времен изобретения игр, похожих на *Doom*»<sup>38</sup>. *Half-Life*, настоящий аутсайдер, уводит несколько призов международных изданий, в том числе титул «лучшей игры выставки». Перспективы у *Half-Life* не радужные: у разработки есть немало проблем, а публика уже ждет от игры громкого про-

---

<sup>36</sup> Comp-U-Card International – конгломерат, предлагающий коммерческие услуги (развлечения, путешествия, финансирование). – *Прим. авт.*

<sup>37</sup> Подзаголовок из журнала *Next Generation*. – *Прим. авт.*

<sup>38</sup> Подзаголовок из журнала *Joystick* от июля-августа 1997 года. – *Прим. авт.*



вала. Придется принять серьезные меры.

## Драконов маневр

Летом 1997 года к Valve присоединяются новые ключевые сотрудники. Разработчики Valve жаждут включить инструменты Worldcraft в Goldsrc и связываются с создателем программы, Беном Моррисом, чтобы ее купить. Кроме того, студия предлагает ему работу – курировать создание улучшенной версии Worldcraft. Когда Моррис приезжает в Valve как гость, его сопровождает Марк Лэйдлоу, спецкор журнала *Wired*. Он приехал ради портрета создателя Worldcraft и ради Valve, о которой он наслышан. Лэйдлоу – не только журналист, но и писатель, получивший известность благодаря романам в разных жанрах (*The 37th Mandala*, *Dad's Nuke*, *The Orchid Eater*). Один из них, *The Third Force*, был вдохновлен серией приключенческих игр *Gadget*. Ведь этот человек – увлеченный геймер, он обожает погружаться как в *Myst* или *Eĉstatica* с их незаурядным нарративом, так и в *Quake*, где, по его мнению, графика на высшем уровне. Он убежден, что шутеры от первого лица – прекрасный способ рассказывать истории в новом жанре, нужно только обеспечить ему хорошие инструменты. Стоит ли говорить, что этот визит в Valve кажется знаком судьбы: «Вот уже долгие годы я ждал, что кто-нибудь освоит движок *Quake*, чтобы сделать с ним нарративную игру. Приехав в Valve, я тут же понял, что не

я один думал об этом. Они как раз делали то, что никто еще никогда не осмеливался проделать в игре»<sup>39</sup>.

Между Valve и Лэйдлоу сразу же пробегают искра. Под конец интервью Ньюэлл даже предлагает ему стать нарративным консультантом на полставки в *Prospero*. Лэйдлоу не решается признаться, что он предпочел бы внести свою лепту в *Half-Life*, и берется за работу. Однако это второстепенный для студии проект, и в нем не все так гладко. Хотя над *Prospero* трудится часть персонала Valve, игра растет в тени *Half-Life* и с трудом обретает форму. Становясь на бумаге все более амбициозной, она превращается в серьезную ММО: предполагается, что каждый игрок не только будет развиваться в собственной нарративной вселенной, но и сможет посещать чужие миры, взаимодействовать с ними. К сожалению, масштаб затрат постепенно вынудит Valve отказаться от *Prospero*: бюджет студии такого не выдерживает. Таким образом, в августе 1997 года Ньюэлл в конце концов берет Лэйдлоу на полную ставку, чтобы тот занимался сценарием *Half-Life*. После неудачи с первым прототипом Ньюэлл излагает новое требование: нужно улучшить *experiential density* (насыщенность опыта). Эту концепцию Ньюэлл объясняет как способность игры поддерживать игрока в состоянии постоянного напряжения, постоянно сталкивая его с новыми интерактивными элементами. Все это писатель сведет к двум

---

<sup>39</sup> Интервью, взятое автором у Марка Лэйдлоу в октябре 2015 года. – Прим. авт.

вопросам, которые разработчики должны задавать себе, когда начинают тестировать игру: «О чем думает игрок в этот конкретный момент? Сколько времени прошло с момента, когда он пережил что-то крутое?»<sup>40</sup>

Лэйдлоу не просто сценарист. Он служит посредником между сюжетом и геймплеем, пытаясь связать их в единое целое. По его мнению, текст не нужно видеть или произносить – его нужно доносить до игрока через игровые действия. Для начала нужно полностью переписать сценарий. Освободить его от влияния Стивена Кинга, смягчить черный юмор, добавить более таинственной и тревожной атмосферы. Необходимо избавить персонажей и монстров от мультяшных ужимок, подчеркнуть животный реализм противников, чтобы усилить у игрока чувство дискомфорта при встрече с ними.

Военная база теперь уступает место настоящему научно-исследовательскому центру, который Лэйдлоу окрестил «Черной Мезой»<sup>41</sup>. Она задумана как настоящая крепость, возведенная прямо в скале, а секретные эксперименты, которые проводит там государство, намекают на мифическую зону 51. Кстати, Лэйдлоу сохраняет идею межпространственного перехода, но придает ей гораздо более правдоподобный

---

<sup>40</sup> Марк Лэйдлоу в *The Final Hours of Half-Life 2*, Джефф Кили, <http://www.gamespot.com/articles/the-final-hours-of-half-life-2/1100-6112889>. – Прим. авт.

<sup>41</sup> До этого рассматривали ряд названий: Mesa Diablo, Sand Basin, Black Butte Montana. – Прим. авт.

характер. Он вдохновляется научной фантастикой по теме – книгами и эпизодами телесериалов, такими как «Сумеречная зона» и «За гранью возможного», который ему особенно по душе из-за «реалистичного» подхода.

К тому же он отказывается от бородатого и мускулистого аватара. Герой становится молодым ученым с козлиной бородкой и в очках, с более сдержанными манерами – это уже не архетипичный бунтарь из шутеров. После долгих колебаний<sup>42</sup> Лэйдлоу и Ньюэлл сходятся на имени: новым протагонистом *Half-Life* становится Гордон Фримен.

## Новая динамика

Таким образом, вмешательство Лэйдлоу выходит за рамки обычной работы над сценарием. По его мнению, измениться должна вся методология: «Труднее всего нам было принять тот факт, что нужно начинать с нуля. Нужно было переосмыслить игру как единое целое – до этого она была набором разрозненных идей. Мы начерно набросали на бумаге наши мысли, оставалось все соединить. Все равно что на-

---

<sup>42</sup> «Я хотел, чтобы имя персонажа напоминало о каком-нибудь известном ученом. Поэтому я взял имя одного из моих кумиров, физика-теоретика Фримена Дайсона, и смешал его с именем французского математика Жюль Анри Пуанкаре. Я гордо предложил Гейбу имя Дайсон Пуанкаре, и тот немедленно выдвинул гораздо более разумный компромисс: Гордона Фримена» (Марк Лэйдлоу, *Raising the Bar*, с. 30). – Прим. авт.

писать роман»<sup>43</sup>. Если в игре провисает ритм и мало увлекательных занятий, то дело прежде всего в том, что связь между левел-дизайном и сценарием слабая. Поэтому левел-дизайнеры должны постоянно иметь это в виду. Чтобы разобраться с ошибками и недочетами, все обязуются проводить два часа в день, наблюдая за бета-тестером, который играет на одном из уровней. Но процесс рискует затянуться, а роковая дата предположительного выхода опасно близка. И снова Ньюэлл и Харрингтон находятся между молотом и наковальней. Мало того что Sierra отказывается финансировать новую задержку, еще и первоначальный капитал Valve почти иссяк. Однако это не имеет значения: руководители студии вкладывают собственные деньги и принимают решение отложить выход игры, даже отказаться от всего, что уже показали прессе. У Sierra нет другого выхода, она официально признает перенос проекта на 1998 год, не сообщая деталей.

Получив отсрочку, команда снова собирается, чтобы обсудить те хорошие идеи, которые стоит сохранить. Следующая задача – собрать их в одном большом уровне, который послужит проверкой жизнеспособности всей игры. Благодаря Worldcraft, переименованному в Hammer Editor, движок Goldsrc наконец-то стал работать лучше и получил дополнительные функции. Ко всеобщему облегчению, все члены команды, включая Ньюэлла и Харрингтона, влюбляются в то,

---

<sup>43</sup> Интервью, взятое автором у Марка Лэйдлоу в октябре 2015 года. – *Прим. авт.*

что видят на экране<sup>44</sup>, и этот уровень становится эталоном.

В то же время каждый отдел реорганизует свою рутину. Покончено с собраниями на двадцать человек, где идеи вспыхивают и гаснут и где каждый тянет одеяло на себя. Келли Бэйли и Джей Стелли, один из программистов Goldsrc, предлагают устраивать ежедневные собрания в тесном кругу: они называют их *cabals*. Каждый день на эти «кабальные собрания» отовсюду (арт-отдел, технический отдел, анимация, сценарий) собирается небольшая группа, чтобы обсудить конкретный уровень. По словам Кена Бердуэлла, это нововведение позволило уничтожить любую напряженность, возникающую из эгоизма и соперничества между ветеранами и молодняком: «Это был единственный способ объединить пацанов только что с университетской скамьи и убедить их работать сообща, а не соревноваться друг с другом»<sup>45</sup>. На собрании каждый имеет право голоса и даже обязан высказаться. Один человек, выбранный случайно, вносит все замечания в общий рабочий документ, с которым можно свериться позже. Задача – разобрать один уровень (иногда это занимает несколько часов) и обсудить все, что можно улучшить в плане «насыщенности игрового опыта». Эти встречи подробно описывает сам Кен Бердуэлл в статье на сай-

---

<sup>44</sup> Кен Бердуэлл описывает результат как взрывную смесь из «Крепкого орешка» и «Зловещих мертвецов». – *Прим. авт.*

<sup>45</sup> Интервью, взятое автором у Кена Бердуэлла в октябре 2015 года. – *Прим. авт.*

те Gamasutra<sup>46</sup>. Для Valve они становятся уникальным инструментом, позволившим заменить одного главного гейм-дизайнера компетентным голосом коллектива. Нет давления сверху, зато обязателен обмен мнениями и критикой. Собрания, которые проходят по четыре раза в неделю и из-за этого растягиваются на пять месяцев, позволяют соединить разрозненные элементы игры в единое целое и улучшить все до последнего пикселя. С точки зрения Бердуэлла, все, что сегодня есть в *Half-Life*

---

<sup>46</sup> The Cabal: Valve's Design Process for Creating Half-Life: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-cabal-valve-s-design-process-for-creating-i-half-life-i->. – Прим. авт.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.