

H A L F - L I F E[®] 2

RAISING THE BAR



HALF - LIFE²

RAISING THE BAR



HALF-LIFE²

RAISING THE BAR

By Valve

With:

Contributing Editor: David SJ Hodgson

Product Manager: Jill Hinckley

Senior Project Editor: Brooke N. Hall

Editorial Supervisor: Christy Seifert

Senior Designer: Marc W. Riegel

Designer: Melissa Francis

Editorial Assistant: Tamar D. Foster



PRIMA GAMES
A DIVISION OF
RANDOM HOUSE, INC.

3000 Lava Ridge Court
Roseville, CA 95661
1-800-733-3000
www.primagames.com

The Prima Games logo is a registered trademark of Random House, Inc., registered in the United States and other countries. Primagames.com is a registered trademark of Random House, Inc.

© 2004 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Lambda logo, Team Fortress, Day of Defeat, Counter-Strike, and Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation.

All products and characters mentioned in this book are trademarks of their respective companies.

ISBN: 0-7615-4364-3

Library of Congress Catalog Card Number: 2003108420

Printed in the United States of America

04 05 06 07 LL 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

CONTENTS

.f	Foreword by Gabe Newell	05
.i¹	Investigation 1: Anomalous Materials	
.01	Half-Life: A Nonstandard Specimen	08
.02	Extra Life: The Mod Movement	44
.i²	Investigation 2: Unexpected Interference	
.03	Half-Life 2: Creature Discomforts	70
.04	Half-Life 2: Digital Drama	118
.05	Half-Life 2: Welcome to City 17	160
.06	Half-Life 2: Final Sequence	254



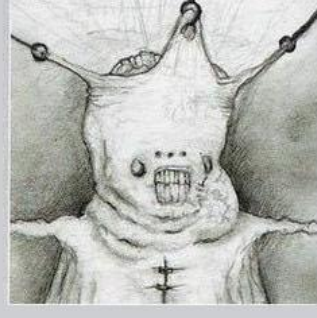
Вступление от Гейба Ньюэлла

Я пишу это потому, что я больше всех в мире боюсь выступать перед аудиторией. После шести лет и десятков миллионов долларов, после взломов хакерских атак и судебных процессов, после браков и рождения детей, после разводов и смертей, мы наконец готовы выпустить Half-life 2. Ты, читатель, знаешь, как выходила Half-life 2. Ты читал обзоры, видел цифры продаж, слышал про присуждения (или не присуждения) наград и, что самое главное, ты играл в саму игру. Мы же не делали ничего из этого. Создали ли мы достойное продолжение к Half-life? Оправдали ли мы ожидания игроков? Осуществили ли мы это? Вы знаете ответы на эти вопросы, а я нет. И это кажется мне сейчас ужасно несправедливым.

А ещё меня волнует и кажется несправедливым, то, что я собираю все лавры за успех компании Valve. Я – часть команды, и в мои обязанности входит выступать от лица корпорации (к примеру, писать это вступление). Я хочу, чтобы вы извлекли из этой книги более четкое представление о том, сколько сил и творческого потенциала требуется для создания игры. Возможно, некоторые игры, созданные режиссерами, имеют единственный вариант действия, сопровождаемый послушными слугами, но я не думаю, что такая игра, как Half-life 2 может быть создана таким образом. Про каждого члена команды я могу составить целый список потерь, которые понесла бы игра, не будь он участником её создания. Миф, в котором говорится об одиноком писателе, деспотичном директоре или наполеоновском администраторе, больше не кажется похожим на правду мне, участнику совместного процесса в Valve.

Мы также являемся частью огромного игрового сообщества. Одна из уникальных особенностей компьютерных игр как жанра – это то, что ты создаешь её вместе с обществом, вместе с игроками. Сетевые игры интересны только тогда, когда другие люди играют с тобой. Одиночная игра – это настоящее кино, которое ты создаешь вместе с игроком, где у главного актера нет копии сценария. Игровой движок – это платформа не только для самой игры, но и для всех модов, которые продлевают ей жизнь и усиливают удовольствие от её прохождения. Когда Вы увидите небольшое свидетельство об этом огромном сообществе в книге «Half-life 2: Raising the bar», знайте, что каждый в Valve четко знает о своей роли в нем. Денежные вклады этого сообщества делают успешными наши усилия, и мы выражаем огромную благодарность за их поддержку все эти годы.

Гейб Ньюэлл
08.11.04
Беллвью, Вашингтон



2



Investigation 1: Anomalous Materrals



Создание мира с самого начала – задача не из легких, но это, в каком-то смысле, был вызов, брошенный Гейбом Ньюэллом и Майком Гэррингтоном. Отставные разработчики Microsoft, Гейб и Майк делились друг с другом своими представлениями о будущем игровой индустрии, но никто из них не мог и представить, что их мечты так быстро сбудутся. С самого начала их сблизило то, что оба они осознавали всю рискованность этой затеи и, тем не менее, разрабатывали общий бизнес-план. Самым простым из возможных решений было лицензировать надежный движок Quake от разработчиков Quake и Doom – Id Software; это было, без преувеличения, самым разумным решением для того, чтобы продолжить тихую, спокойную работу в небольшом сиеглском пригороде Киркланда в Вашингтоне. Это было прекрасным местом для того, чтобы начать создавать. Создавать то, что стало по существу первоклассным шутером от первого лица, с простым интуитивно понятным интерфейсом и большим количеством схваток с монстрами. Единственной вещью, которая не внушала явного чувства безопасности и стабильности, была необходимость найти первых разработчиков из сообщества мод-мэйкеров к Quake: молодых программистов и дизайнеров уровней, которые проводили свои дни, доставляя пиццу, а ночью очищали землю от монстров в компьютерных клубах, изучая вдоль и поперек все десматчные карты. С самого начала компании Valve очень нравилась сущность игрового сообщества, и они поддерживали творческий настрой людей, которые настолько любили игры, что не могли не делать их сами.



Half-Life: A Nonstandard Specimen

.01

Принимаясь за работу, Valve сразу сформировала две команды, работающие над разными проектами. Первый проект, названный Quiver (англ. – дрожь), должен был стать шутером от первого лица, наподобие игры Doom, с акцентом на инопланетных монстров, оружие и адреналин. Другой проект, названный Prospero, должен был быть мрачной литературной игрой, построенной на источниках, начиная от Myst и заканчивая Borges. Но когда Half-life достиг критической массы, он начал постепенно втягивать каждого члена команды, сцены стали заимствоваться из Prospero, тем самым создавая в Half-life больший акцент на сюжет и атмосферу. Тем временем, разработчикам Valve уже было ясно, что Half-life не сможет стать достаточно хорошей игрой, если не дать разработчикам времени на то, чтобы переосмыслить и переделать её с самого начала. В конце 1997, Гейб и Майк переворачивают песочные часы, давая команде дополнительный год, чтобы разработать Half-life и привести её в порядок. И это дополнительное время изменило мир.

Prospero

Грэг Кумер

Prospero был одним из первых игровых проектов Valve. Первоначально игра должна была выйти вскоре после Half-life. В игре был сделан акцент на исследования, запутанную сюжетную линию, и бои с использованием "психической" силы. Героиня Prospero, известная как "Библиотекарь" ("The Librarian") или "Алеф" ('Aleph'), подвергалась ряду изменений на начальном этапе создания игры. Единственное, что оставалось неизменным в её образе — это использование механических пси-усилителей для увеличения ее врожденных способностей.

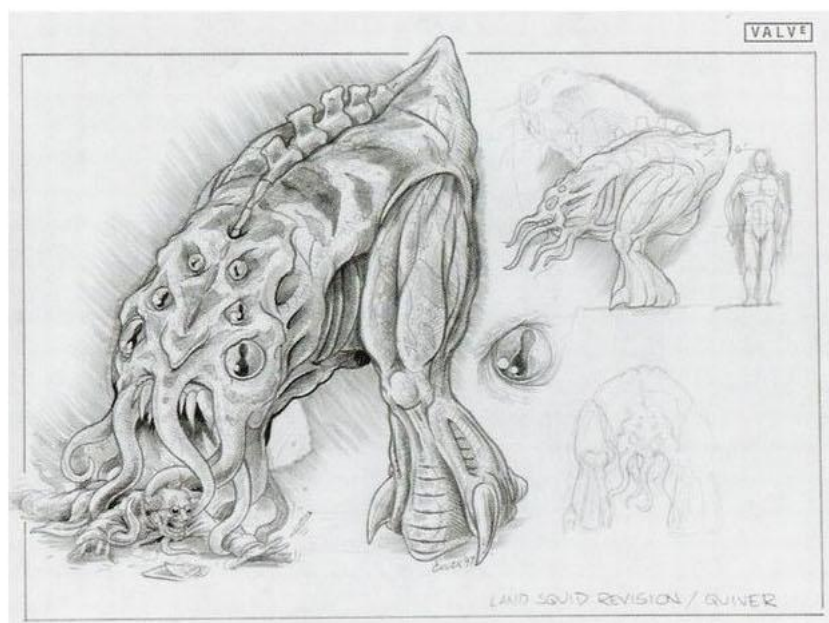
Когда проект Quiver начал перенимать некоторые из первоначальных замыслов Prospero, последний начал превращаться в мощную мультиплеерную игру. Prospero должен был поставляться вместе с мирами, созданными Valve и самими пользователями, доступ к которым осуществлялся через встроенную в игру "библиотеку"; каждый мир запускался на отдельном сервере. Однако онлайн-распространение, браузер серверов, поиск друзей и другие идеи, разрабатываемые для Prospero, не погибли полностью, а нашли свое воплощение в том, что в конечном итоге должно было стать Half-life, а также в Steam.

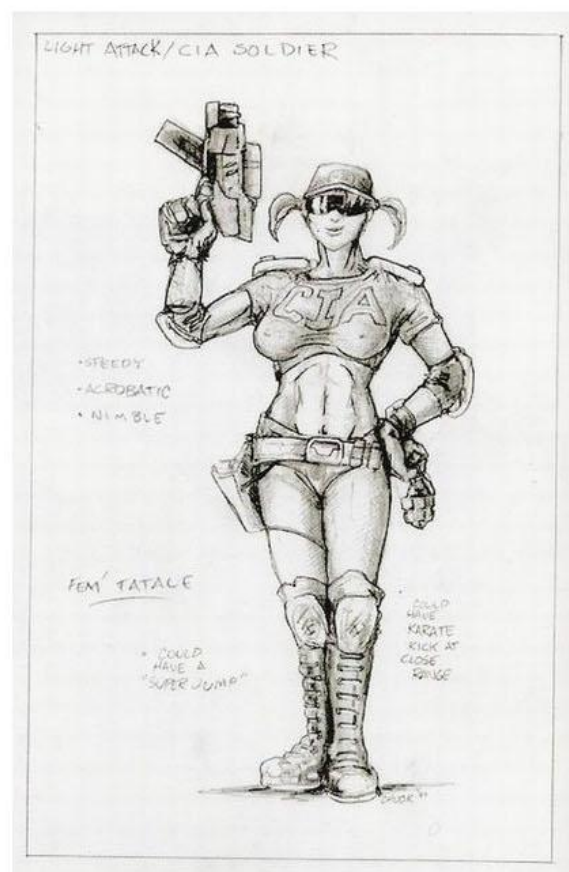
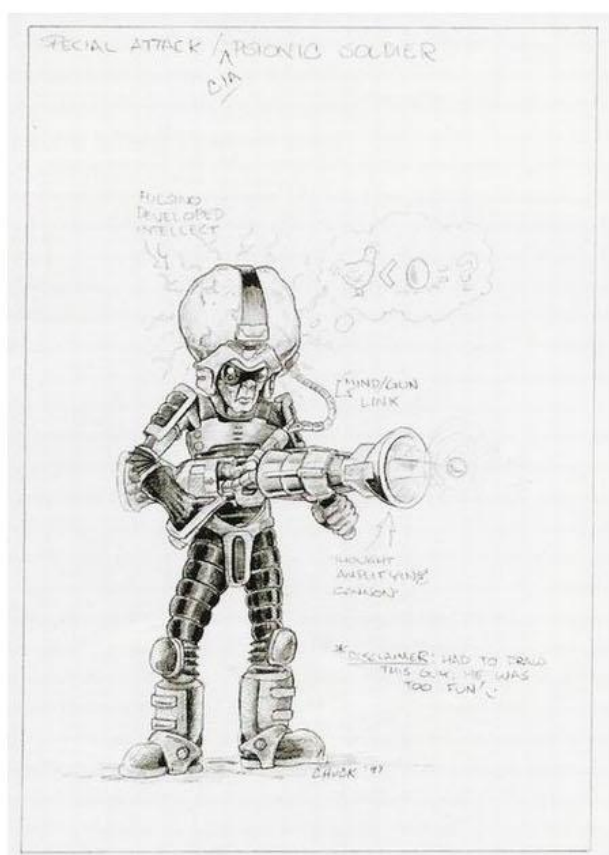
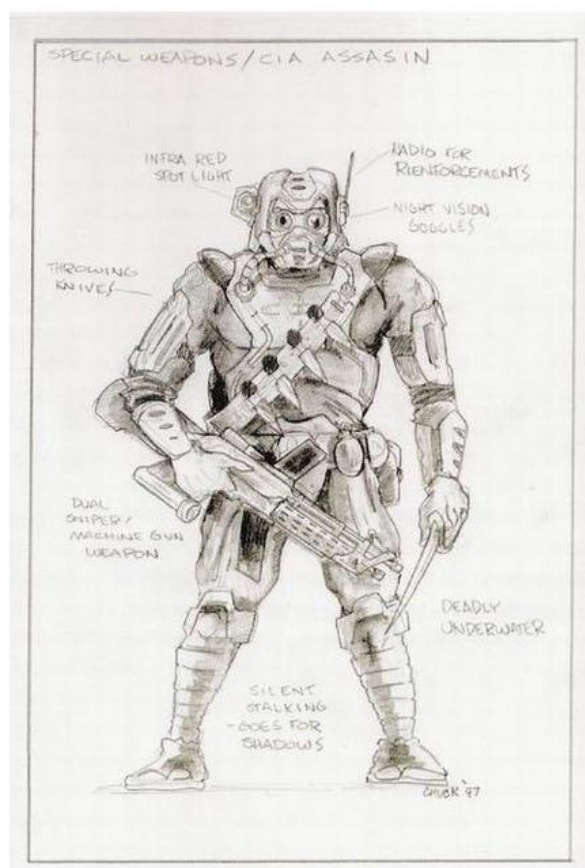
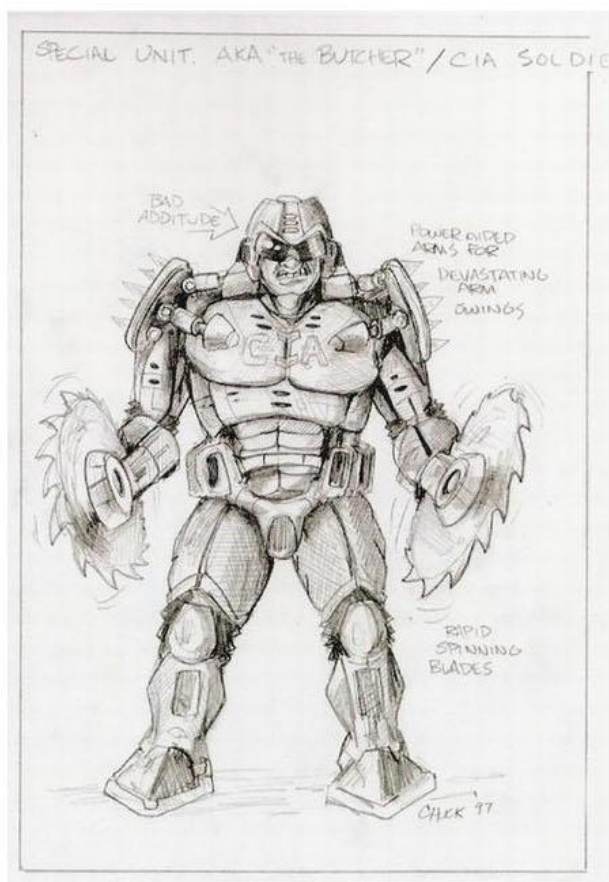


Существа игры Quiver

Чак Джонс

Оригинальный проект Half-life под кодовым названием Quiver, создавался по мотивам рассказа Стивена Кинга "Туман" ("The Mist"), в котором монстры появляются из военной базы, известной как Arrowhead. Название Quiver (дрожь) также приводит на мысль о том, что игра первоначально задумывалась всего лишь как преемник игры Quake. К тому времени, когда было принято название Half-life, игра уже имела свою индивидуальность, свою особенность, весьма отличающую её от других игр того времени.





Противники в Half-life

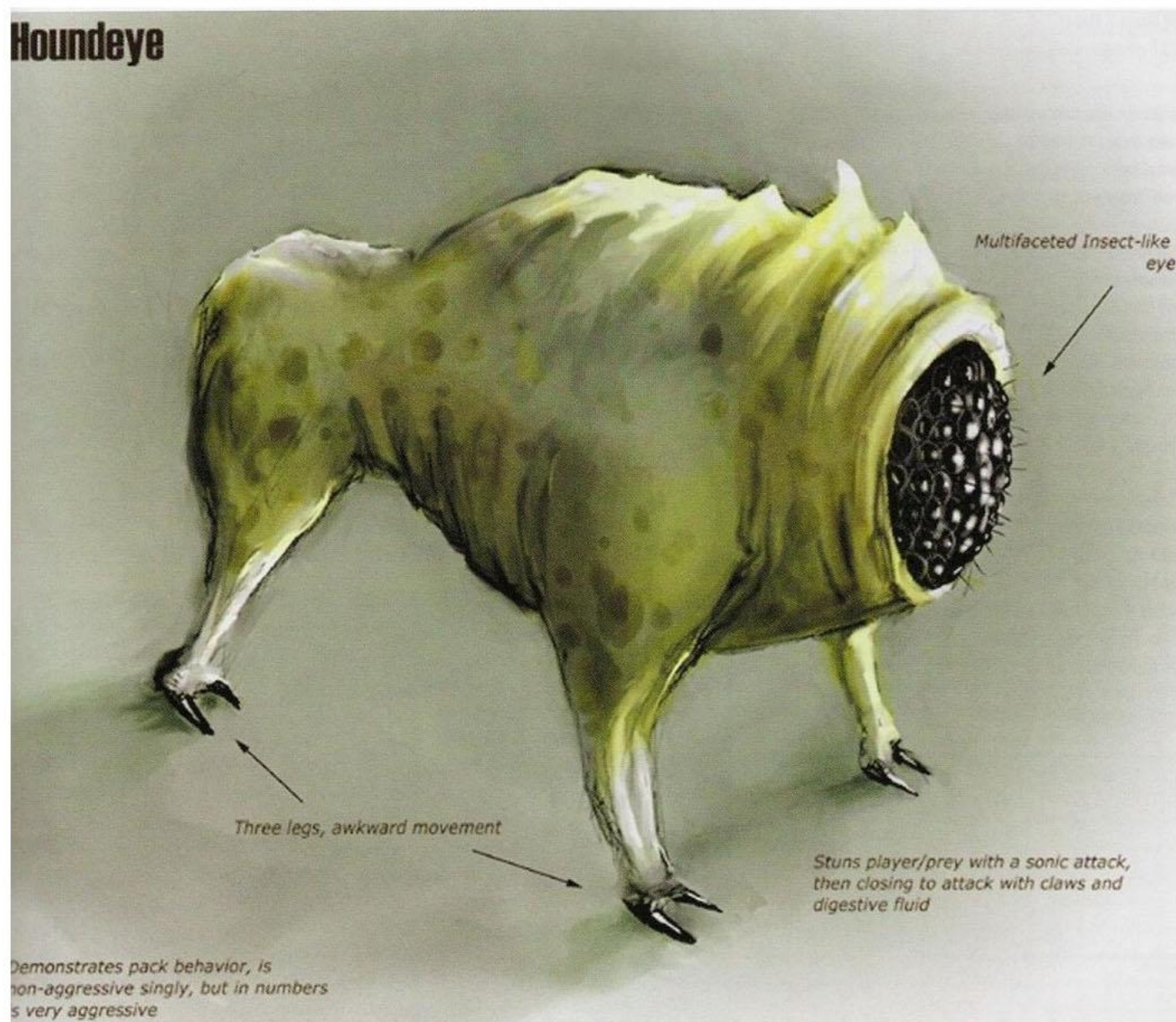
Чак Джонс

Четыре ранних врага в Half-life: "The Assassin" (наёмник), "Brain-boy" (мозг) с "интеллектуальным" оружием, "Butcher" (мясник), и "Female Soldier" (женщина-солдат)

Houndeye

01

Half-Life: A Nonstandard Specimen



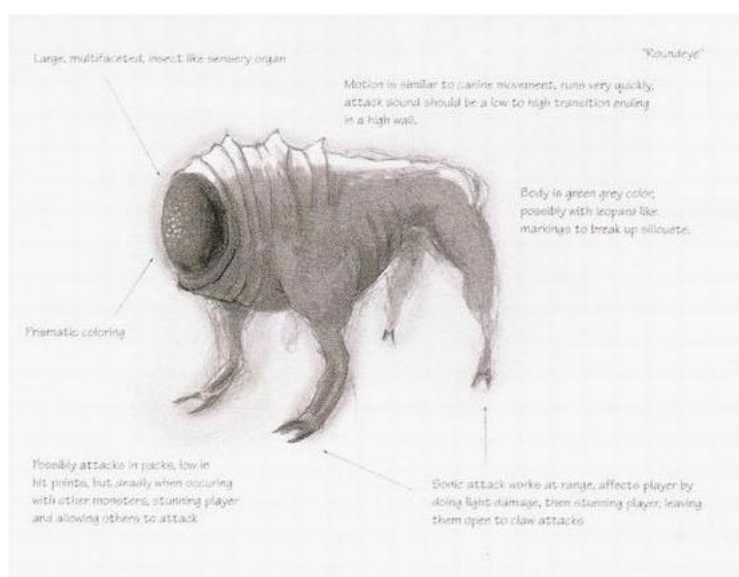
Хаундай

Тед Бэкман

Некоторых существ требовалось несколько раз переделывать, в то время как другие были готовы практически с первой попытки. Хаундай был одним из тех монстров, которые фактически не изменились с самого первого эскиза.

"Хаундай был одним из проектов Half-life, который родился очень легко. Его анатомию сделали под впечатлением от огромного трёхногого полосатого кота по кличке Треножник (Tripod), который жил со мной по соседству, когда я был ребенком"

— рассказывает Тед Бэкман



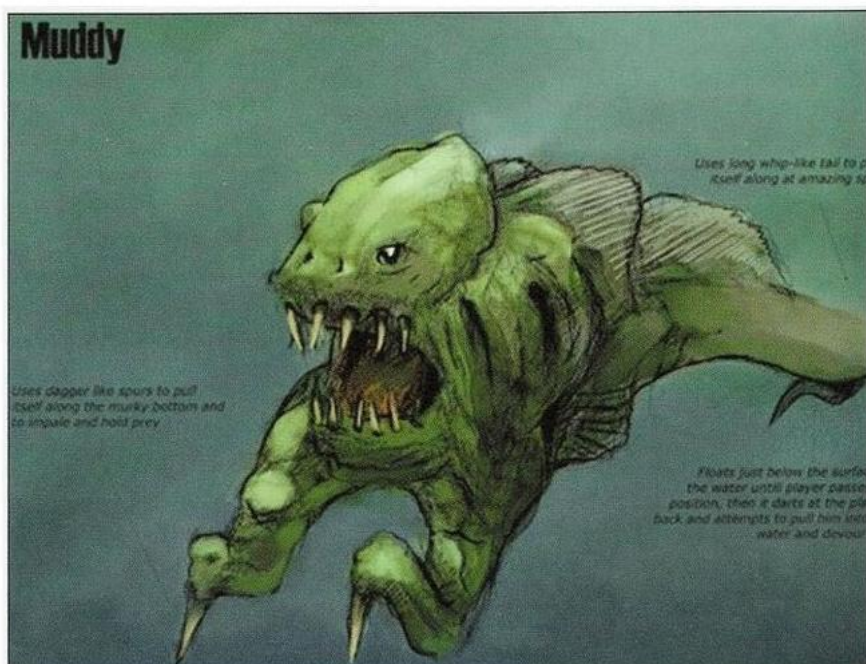
Большая матка и Мадди

Тед Бэкман

Для этих существ сразу же разработали художественное оформление и цели в игре, но искусственный интеллект для них оказался слишком сложным из-за их размера и сильного отличия от "стандартных" монстров.

"Большая матка (рабочее название – Гонарк) – заключительная фаза развития маленького скромного хедкраба. Некоторые хедкрабы иногда достигают этой стадии, но очень мало известно о том, как и когда происходит метаморфоза. Этот проект очень горячо обсуждался и оспаривался всем офисом в процессе создания Half-life. Я был почти убежден, что сделать его было слишком сложно графически, но, к счастью, Гонарка всё-таки спасли, причем ни кто иной, как сам Гейб." – Тед Бэкман

"Мы просто сидели без дела, уставшие, и вдруг кто-то выдал идиотскую идею: 'Почему бы нам не поместить гигантское яйцо в бронированного паука 20 футов высотой?' Так и родилась Большая матка. Однако в то же время, есть определенные монстры, которых мы создавали через геймплей, а не через сумасшедшие идеи. Барнакл, например, был включен в игровой мир для того, чтобы усложнить передвижение игрока в темных местах. Не существует легких путей для создания монстров" – Гейб Ньюэлл



Кингпин и скороход

Тед Бэкман

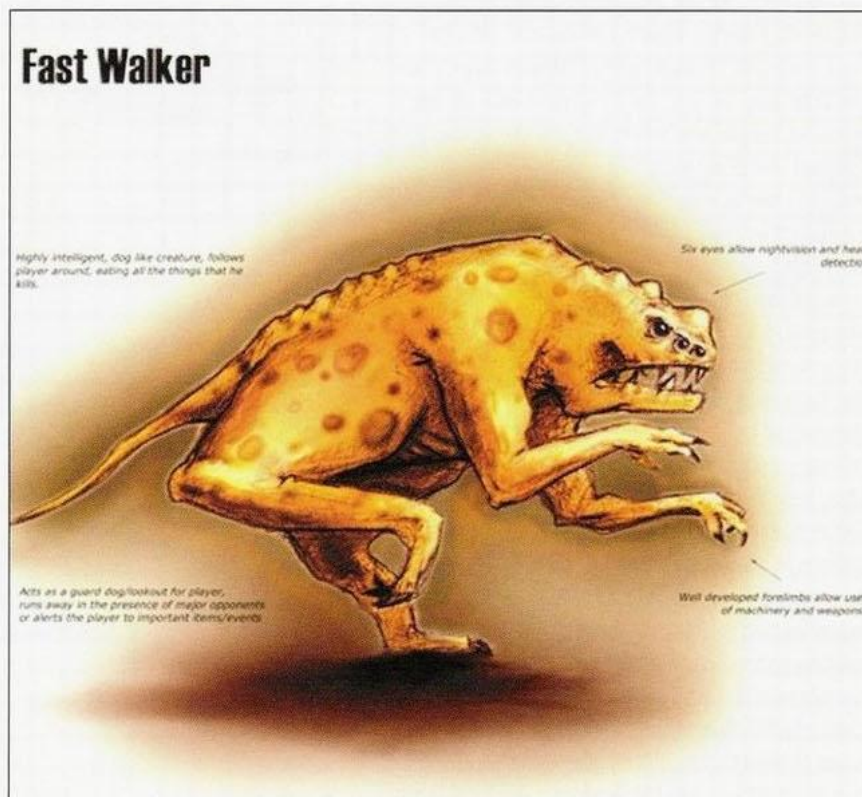
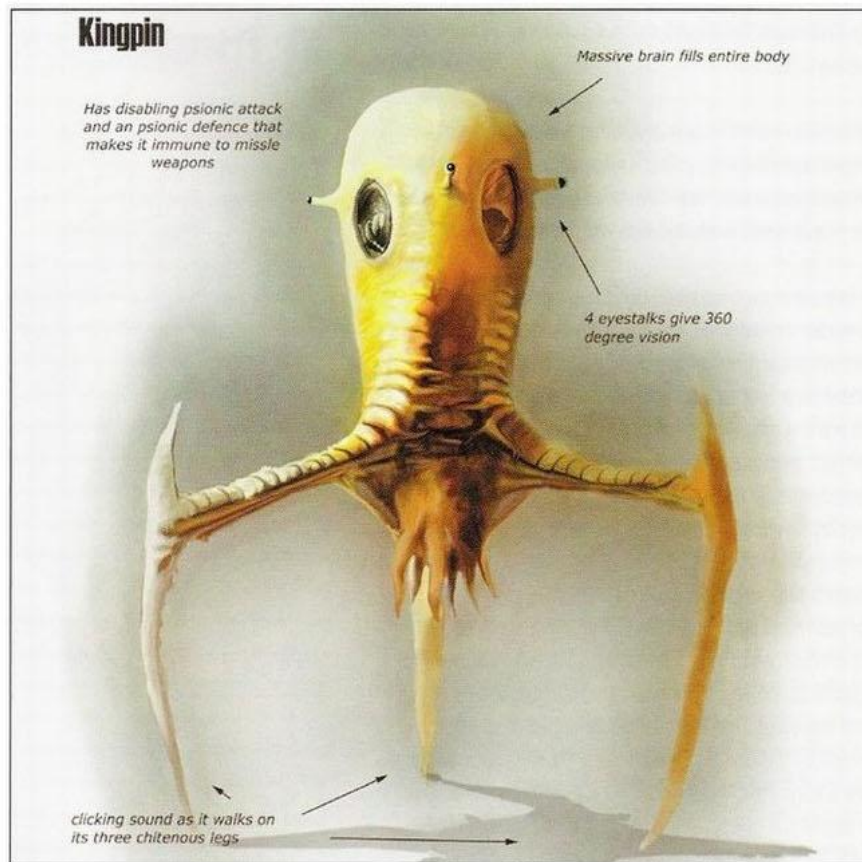
Независимо от того, насколько нужным кажется персонаж, без убедительного AI (искусственного интеллекта) (это было в книге или примечание переводчика?) и ясных игровых целей, даже лучший из проектов может погибнуть ради конечной цели.

"Мы хотели, чтобы скороход был союзником, существом, которое полюбило Гордона за все то свежее мясо, которое Гордон неосознанно оставлял ему после боя. Это существо должно было лаем предупреждать Гордона о том, что поджидает его за следующим поворотом"

– Тед Бэкман

Кингпин – имеет парализующую психическую атаку и психическую защиту, которая делает его неуязвимым для любого оружия дальнего действия. Массивный мозг заполняет все тело. 4 стеблевидных глаза обеспечивают ему 360-градусное зрение. Его движение сопровождается щелкающим звуком, поскольку он передвигается на трех остроконечных лапах.

Скороход - Очень умное, похожее на собаку существо, следует за игроком, поедая всех, кого он убивает. Действует как сторожевая собака, наблюдая за игроком, убегает при появлении опасных противников и предостерегает игрока о важных пунктах/событиях. Шесть глаз обеспечивают ему ночное и инфракрасное зрение. Хорошо развитые предплечья позволяют использовать человеческие машины и оружие.



01

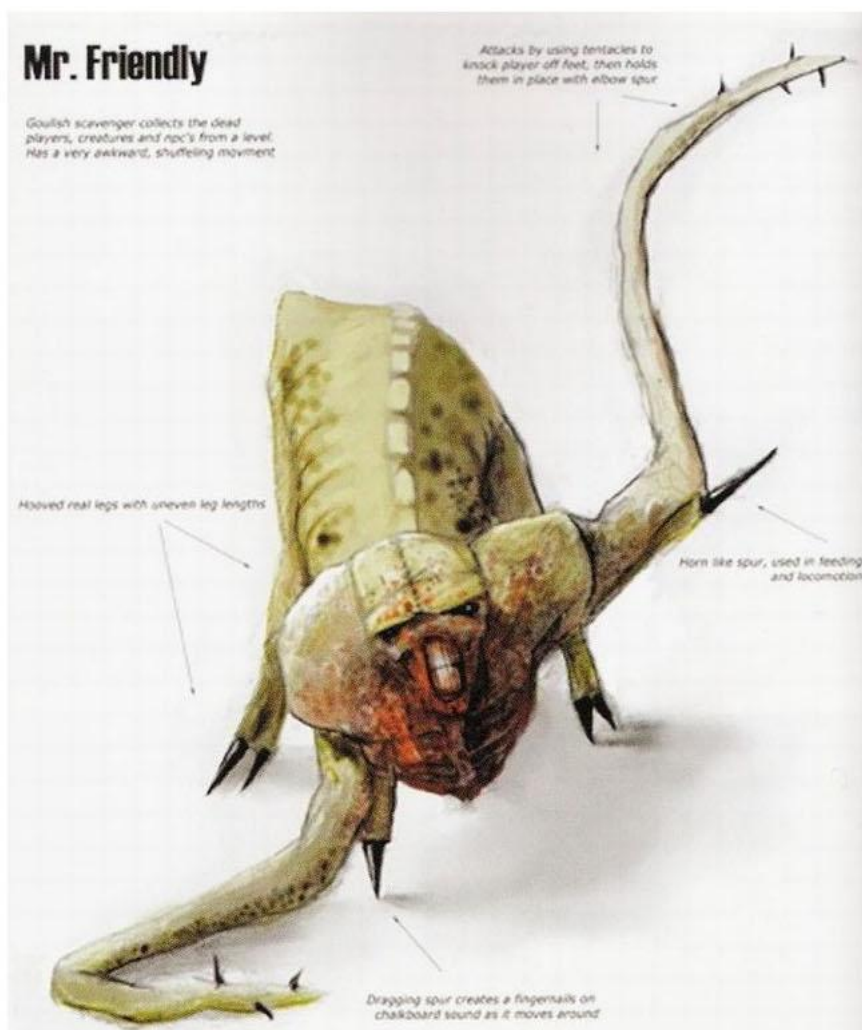
Half-Life: A Nonstandard Specimen

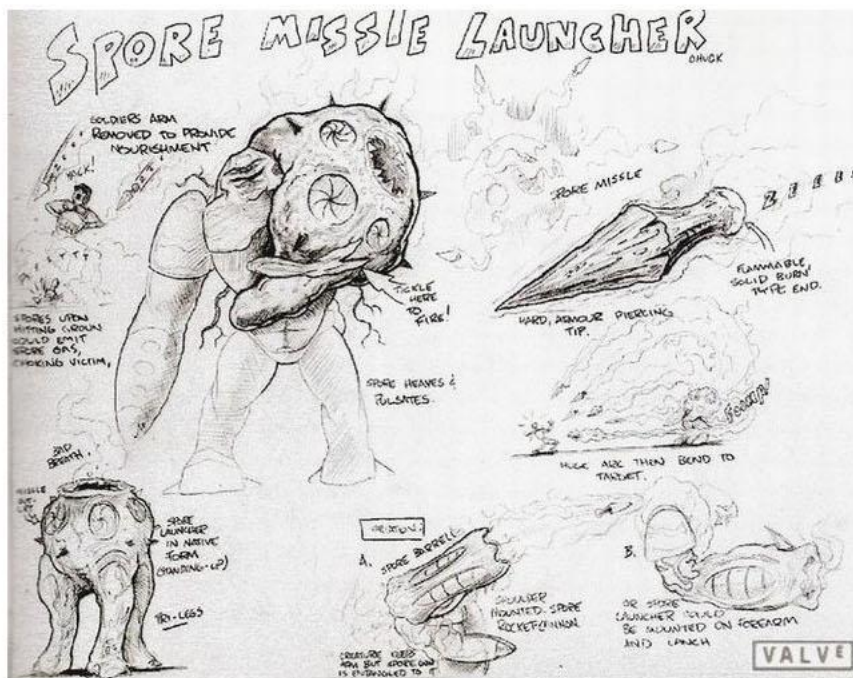
Фаллос монстра Мистера Френдли

Тед Бэкман

Мистер Френдли мог бить по земле и выбивать оружия из рук игрока. Было даже такое предложение, чтобы очки Гордона слетали, и изображение в схватке становилось размытым.

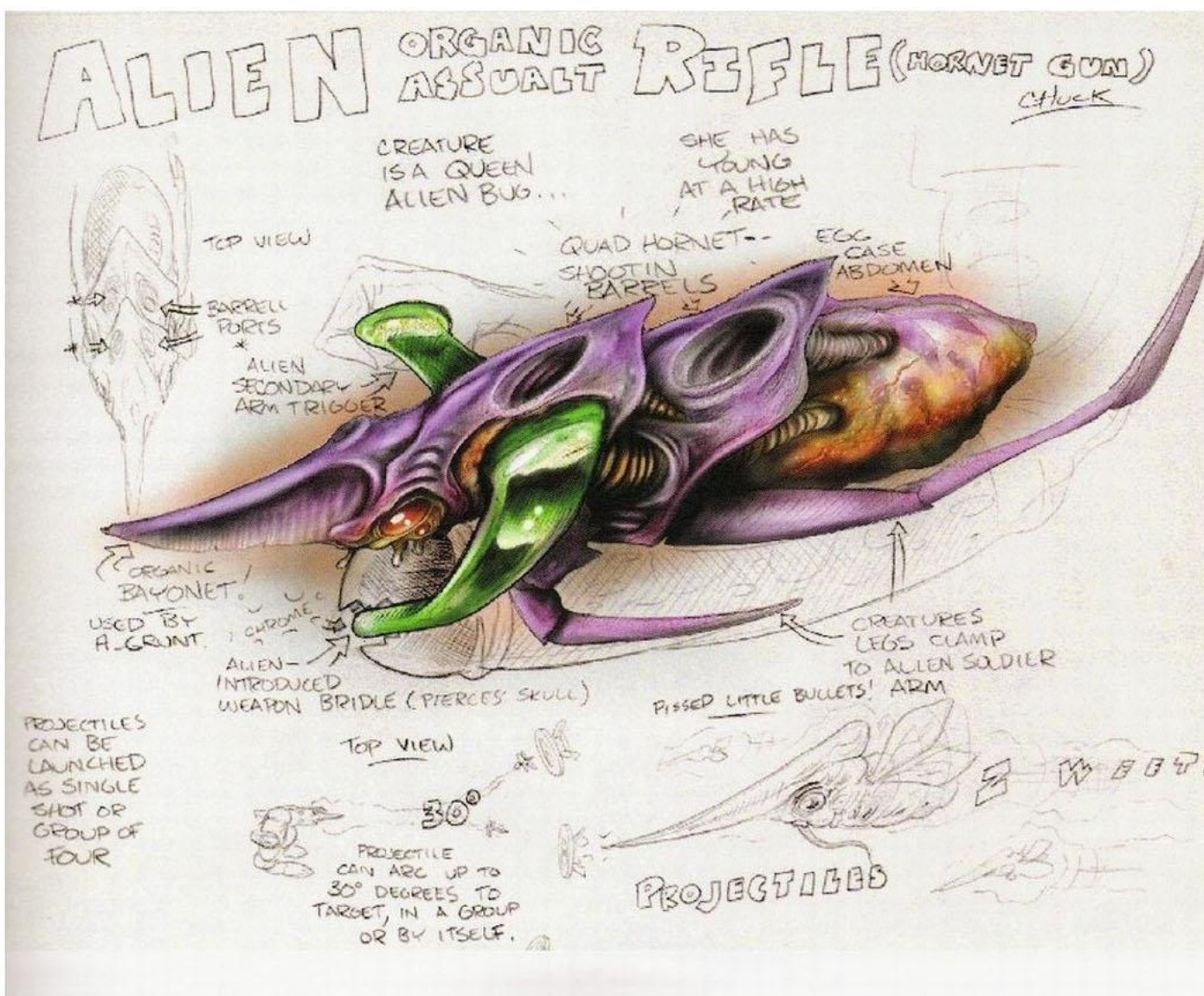
"Я помню в начале, когда Гейб уже определился с жанром игры, он попросил меня найти ему какого-нибудь художника. Я вспомнил маленького 12-летнего брата моего друга, скейтера, который хорошо рисовал. Мне всегда нравились его работы, это был действительно хороший классический материал, и я слышал, что он только что закончил Университет Вашингтонского художественного отдела (как это пишется в оригинале? Должно быть нормальное название). Гейб позвонил ему и попросил сделать несколько эскизов возможных монстров. Он вошел, совершенно не похожий на того мальчика, каким я его запомнил; теперь он был ростом метр девяносто, весь в татуировках и пирсинге. Он открыл свое портфолио и начал показывать рисунки действительно пугающих и тревожно выглядящих существ, совсем не таких как я ожидал. Они были похожи на деформированные инопланетные гениталии, за исключением похожего на собаку Cthulhu-esque, который имел довольно убедительный фаллос, и было похоже, что он собирается забраться на кого-то. Я подумал: "О Боже! Что я наделал! Этот парень извращенец". Тогда Гейб прямо спрашивает, "Так, э-э, что это снизу у этого монстра, Мистера Френдли?". После небольшой паузы Тед отвечает: "Это его член". После более продолжительной паузы Гейб говорит: "Мм-ха". Я сидел в кресле, извиваясь как червяк, без малейшего понятия, как остановить эту катастрофу. Я уже был готов сказать что-нибудь и сменить тему разговора, когда Тед заговорил: "Что ж, я долго думал как можно напугать наших потенциальных клиентов. Ведь многие из них – 14-летние ребята, они уже видели всех возможных больших и жестоких монстров с оружием в руках, так что это не подойдет. Я думал, какие же настоящие страхи у них есть? Таким образом, я решил сделать что-то такое, что вызовет гомофобию". Потом он начал долго и подробно рассказывать о том как Мистер Френдли будет изгибаться в постоянном рептильном сексуальном показе, захватывать и притягивать игрока своими длинными руками-щупальцами до момента смертельного соединения. После того, как Тед закончил, повисла еще одна длинная пауза, во время которой Гейб всё смотрел на картинку. Потом Гейб посмотрел на Теда и сказал: "Превосходно! Это именно то, что я искал". После этого они с Тедом стали очень живо обсуждать возможное психо-сексуальное поведение монстров и клинически описанные нарушения юношеских сексуальных фантазий, а я сидел и ошеломленно смотрел то на одного, то на другого и думал: "О Боже! Что же я наделал!" С этого момента я не знал к чему все это приведёт, но я точно знал, что не хочу пропустить это. Это был мой первый день работы в Valve", – Кен Бёрдзуэлл



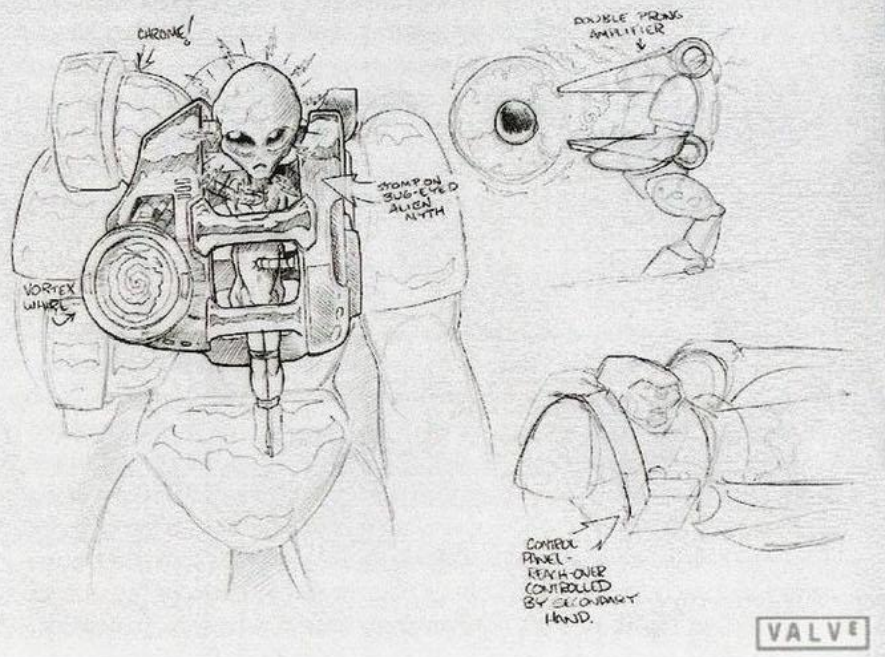


Ракетная пусковая установка для спор и инопланетный органический пулемет
Чак Джонс

Уникальный арсенал Half-life включает в себя комбинацию земного и инопланетного вооружения. Инопланетное осиное ружьё – одно из первых неземных орудий, которое заменяло руки в игре, и позже стало основным элементом мультиплеерной игры в Half-life.



BLACK HOLE GUN



Неземные монстры

Чак Джонс и Тед Бэкман

Прежде чем превратиться в Half-life, Quiver прошел ту фазу проекта, где были подчеркнуты необычные идеи и откровенный юмор. В конечном итоге команда остановилась на теме ужас/экшен, с некоторыми элементами чёрного юмора, чтобы сбалансировать напряженность. Среди отклоненных предложений были такие как оружие-щупальце, отделенное от поверженного монстра и используемое как своего рода водяной пистолет, стреляющий слизью; или битва еды в кафетерии Чёрной Мезы.





Инопланетная органическая бензопила

Чак Джонс

Ранний эскиз инопланетной органической бензопилы. Это существо позже станет осиным ружьём, стреляющим оса-колючками с автоматическим наведением на тепловые объекты.



Рабы пришельцев

Чак Джонс

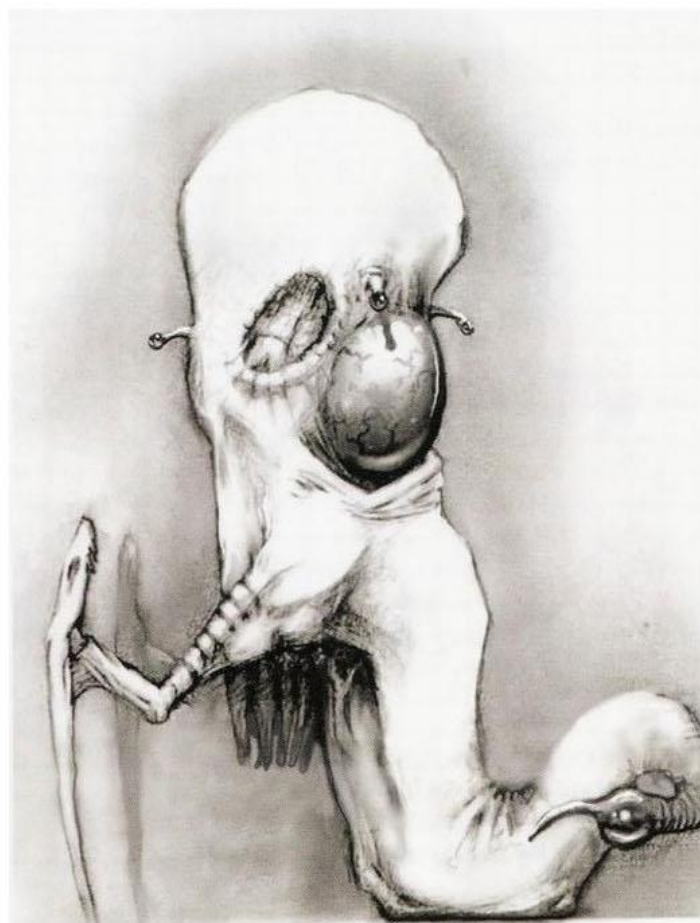
В ранних проектах сюжета про рабов пришельцев говорилось о Гордоне Фримене, который победил пришельцев в мире Ксен и, взяв рабов в союзники, повёл их за собой в открытое восстание. Этот план оказался непрактичным, но идея о помощи этих существ реализовалась в Half-life 2.



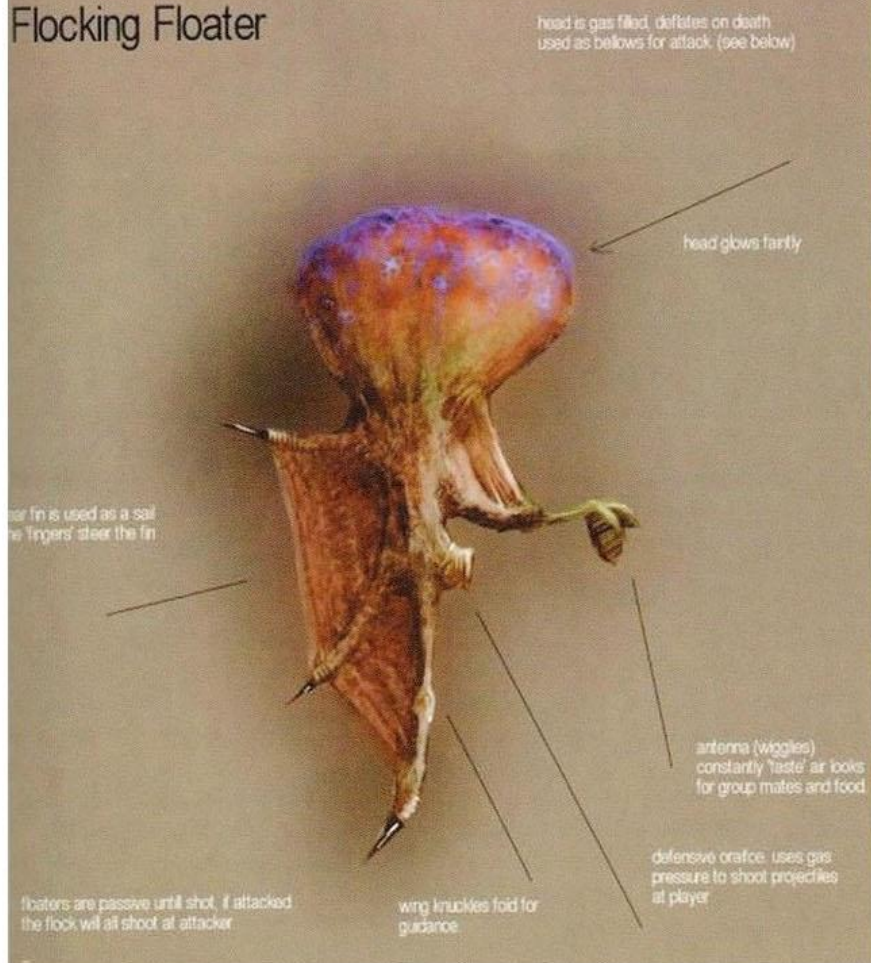
Зарисовки монстров

Тед Бэкман

Неиспользованные идеи для Half-life: демонический двуногий монстр и вторая версия кингпина.



Flocking Floater



Стайный пловун.

Тэд Бэкман.

. Голова заполнена газом, который распыляется в случае его смерти, атакуя противника.

Плавники используются как парус, 'пальцы' на плавнике регулируют его положение.

Антенна постоянно испускает приятный аромат, привлекающий как других особей этого вида, так и их жертв.

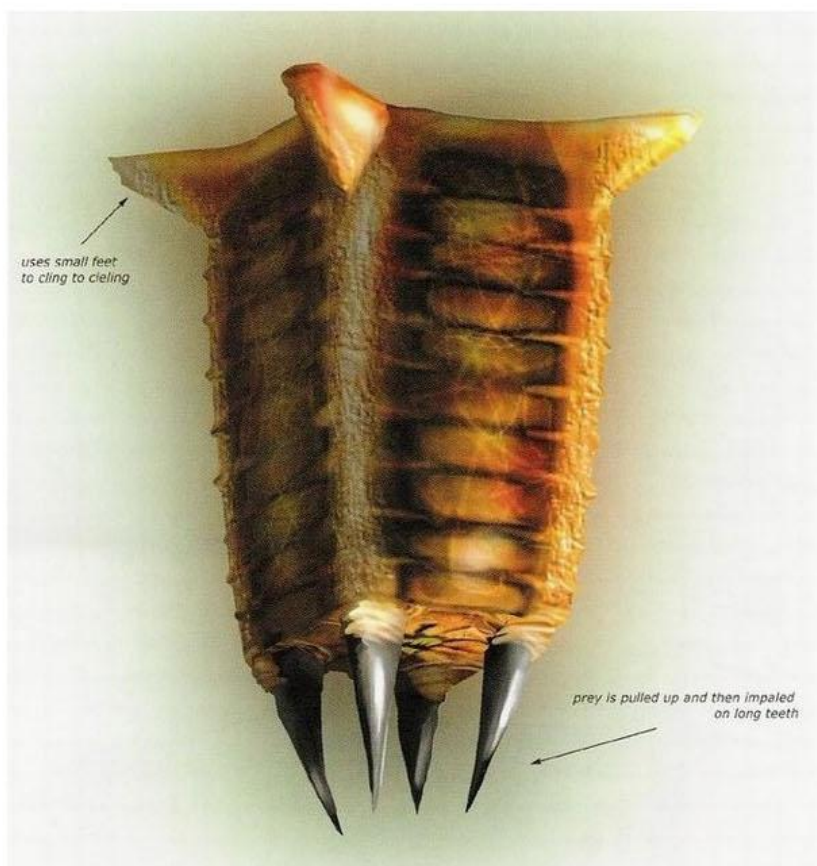
Стайный пловун пассивен, пока на него не нападут. При нападении на пловуна все ближайшие стайки тоже начнут атаковать врага. В качестве защиты используется газ, который под давлением "выстреливается" в игрока.

Барнакл

Тед Бэкман

Известный своей смертельной хваткой, барнакл (англ. — моллюск) — одно из многих существ, которые пережили первые дни Half-life и все еще продолжают существовать в City-17.

"Барнакл — неотъемлемый монстр Half-life, обладающий всасывающей атакой и нападающий исподтишка. Вы можете увидеть их где угодно. Они полностью инертны и от них легко увернуться, но это делает намного более оскорбительной ситуацию, когда они захватывают вас и откусывают вам голову" — Дейв Риллер



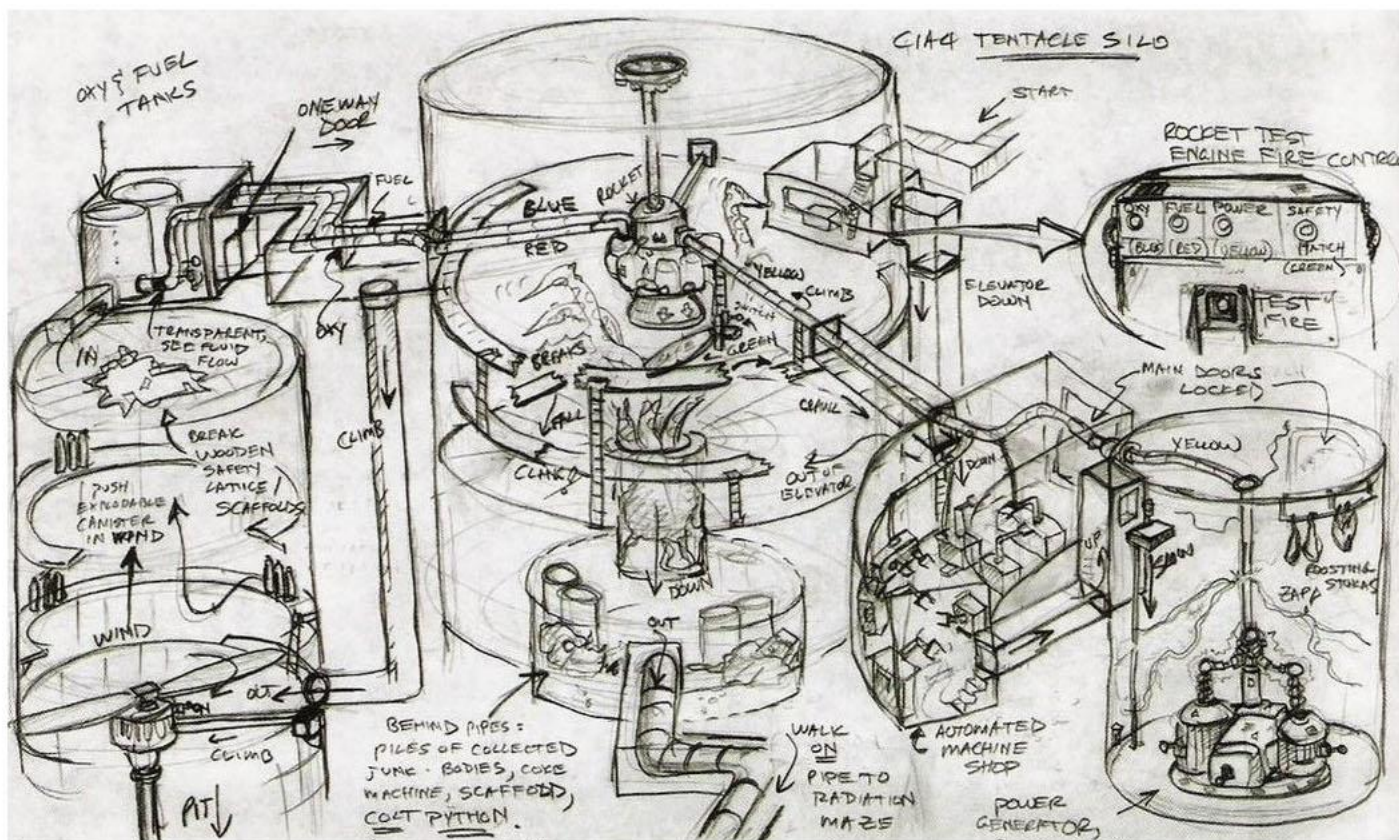


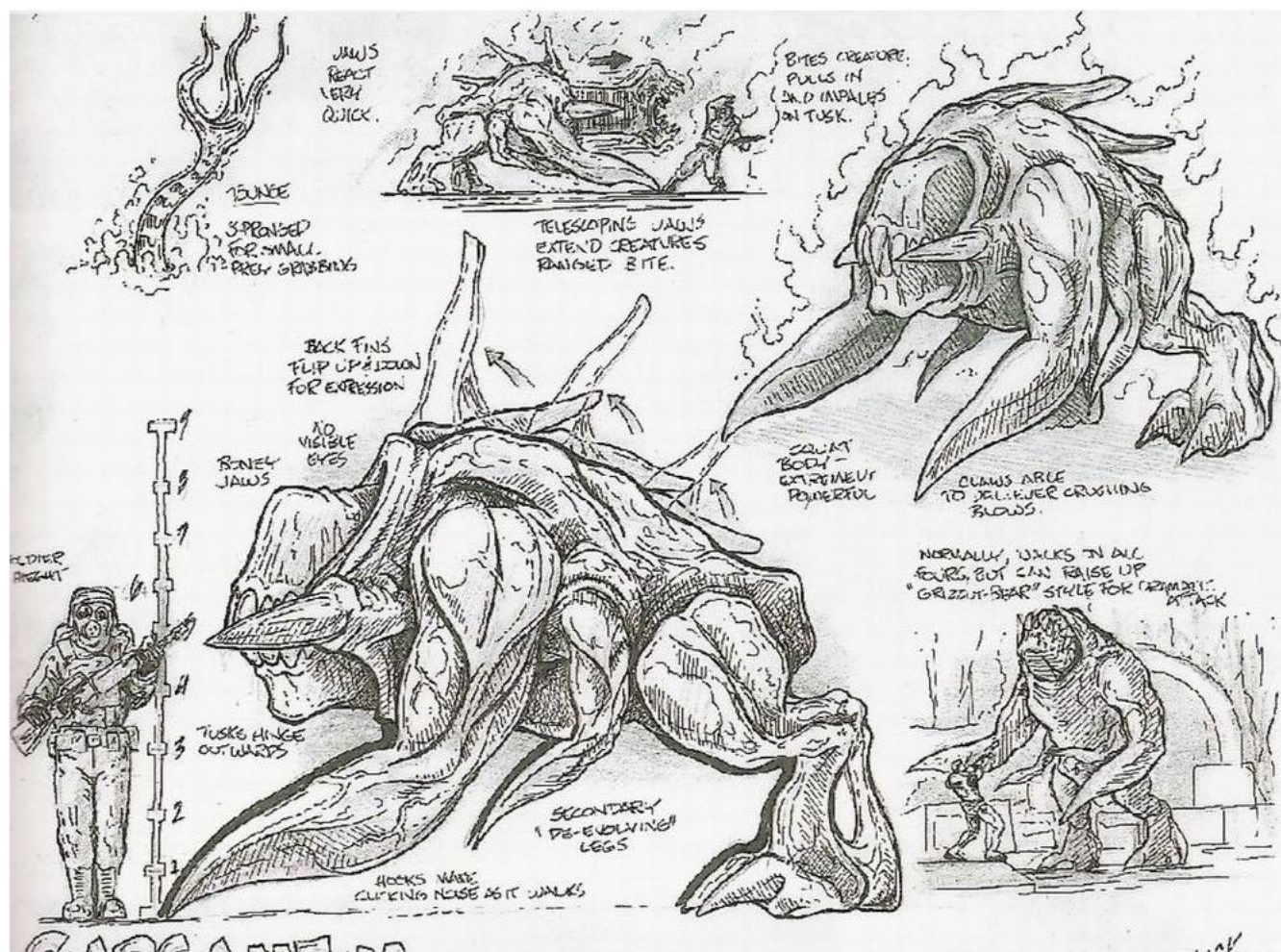
Бункер щупалец

Келли Бэйли

"Чак Джонс создал и оживил целую кучу монстров для Duke Nukem, но никто не был готов к сцене, где щупальце захватывает и тащит кричащего ученого из комнаты ракетных тестов. Когда мы увидели, какой эффект эта сцена произвела на игроков на предварительных обзорах, мы поняли, что приняли правильное решение, вставив такие "живые сцены" непосредственно в игру, вместо того, чтобы поместить их отдельно в "cutted scenes" – Джон Гатри

"Все карты Half-life были сперва разработаны на бумаге группой 'Cabal', состоящей из мапперов, аниматоров, программистов, и других нужных людей. Это было единственным способом, который гарантировал, что все доступные на данный момент технологии будут использоваться в полную силу на протяжении всей игры", – Джей Стелли

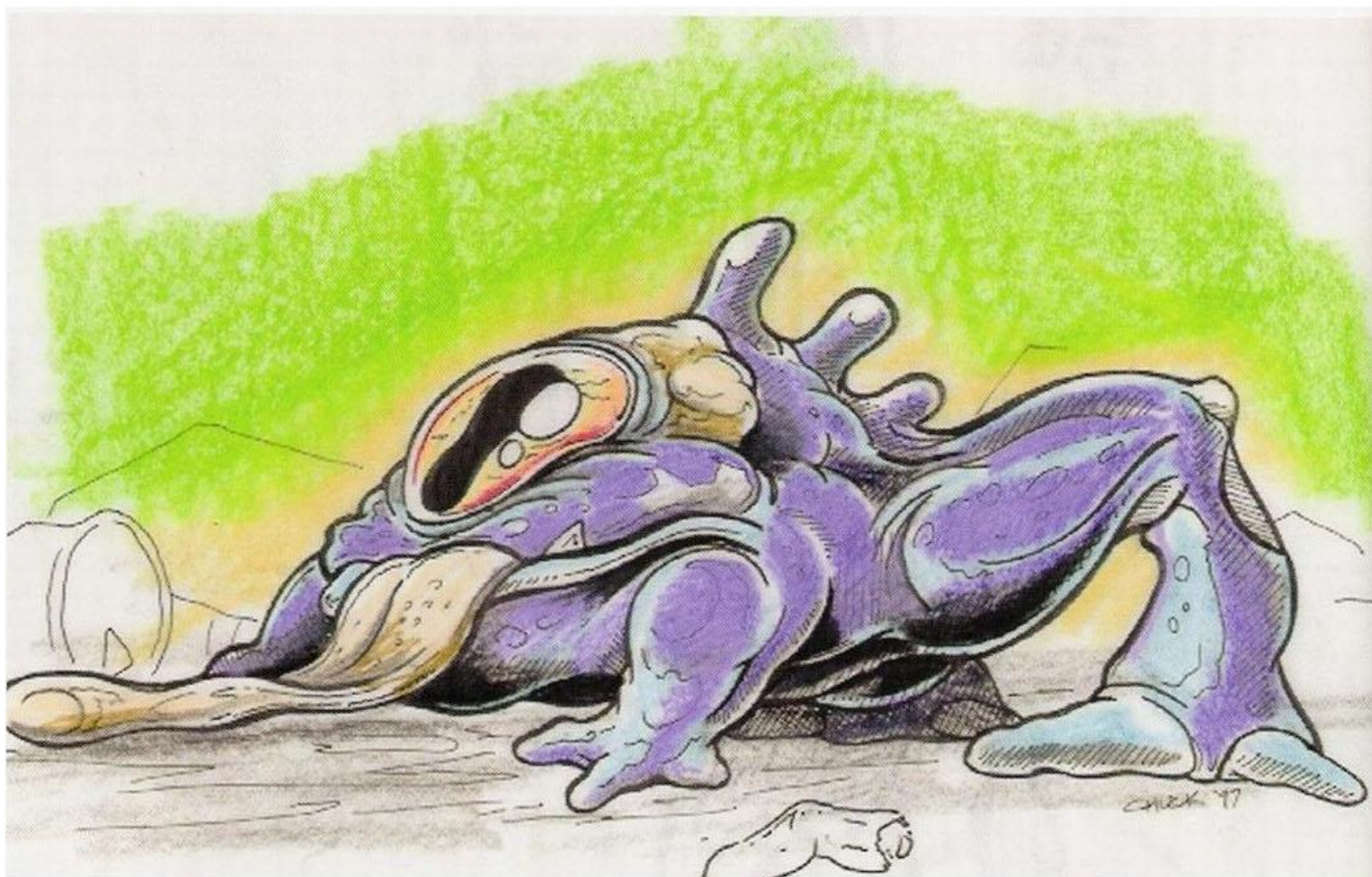




Гаргантюа

Чак Джонс

Это огромное существо появилось в результате объединения двух проектов, каждый из которых существовал с самых ранних эскизов.



Жаба-приманка

Чак Джонс

Жаба-приманка должна была быть любимой пищей большинства монстров из Ксена. Члены команды предлагали такую идею: игрок может использовать жабу как приманку, чтобы выманить булльсквида из логова, или отвлечь его, когда он нападает на игрока. Искусственный интеллект для "приманки" никогда не разрабатывался, но прежде, чем это существо было вырезано из игры, оно успело сменить множество названий: от Chubtoad до Chumtoad и откровенно неудачного названия Choad. И хотя жабу вырезали из Half-life, она остается любимцем для многих создателей модов.





Названием для пищай гранаты в конечном итоге послужил персонаж из поэмы Льюиса Кэрролла «Хота снарка» («The Hunting of Snark»). Это было существо, которое одновременно и пугало, и смешило игроков. В Half-life deathmatch очень часто можно было увидеть игрока, бегущего от роя чирикающих и взрывающихся снарков.



Раб пришельцев или Вортигонт





Раб пришельцев

Чак Джонс и Даби Инг

Раб пришельцев (другое название – вортигонт – появилось во второй части игры) вернулся в Half-life 2 как союзник, работающий на стороне сопротивления.

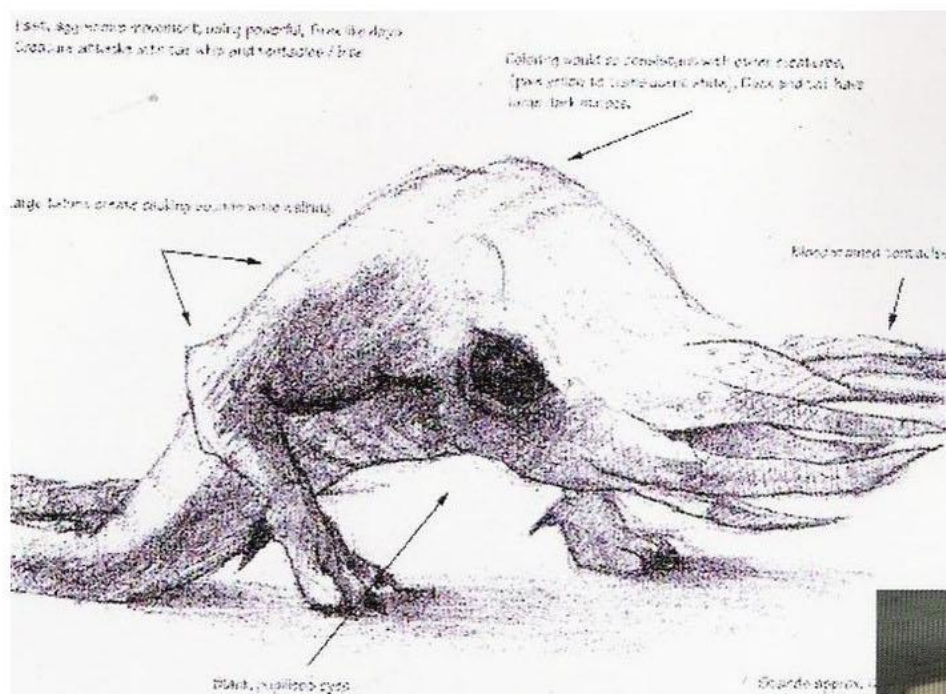




Пришелец-грант

Чак Джонс

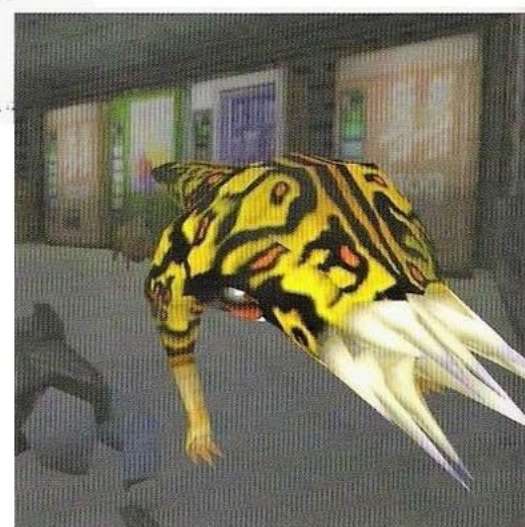
Существо, названное пришельцем-грантом, было задумано как нечто огромное, мощное, и неустанное. До самого последнего момента не было точно неизвестно, насколько огромным он будет. Многие места, в которых игрок сражался против гранта, пришлось перепроектировать. Некоторые проходы необходимо было сильно расширить, чтобы грант не застревал в них. Разработчики Valve поняли, что создание монстра и создание уровня должны быть четко скоординированы на каждом этапе развития игры.



Буллсквид

Тед Бэкман

Буллсквид, первоначально названный "Bulchicken", созданный из самых ранних эскизов, дошел до финальной стадии разработки, практически не изменившись*, если не считать его названия.



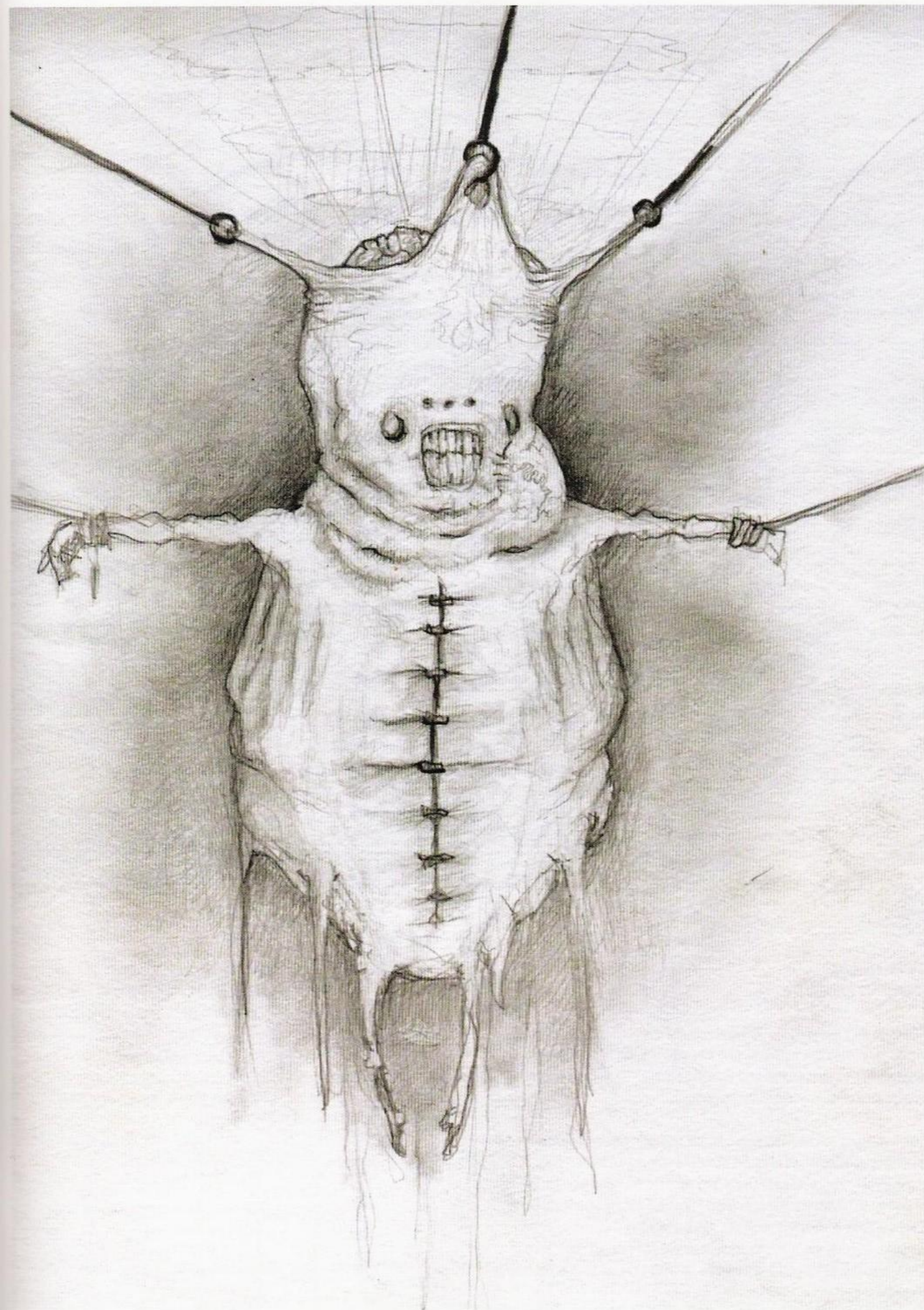
Нихилант

Тед Бэкман

Ранняя версия финального босса Half-life. Название «Нихилант» означает не только нигилизм, но также и "anth" ("цветок") из-за вида его головы, которая открывается как лепестки у цветка

*Прим. автора: Нигилизм – отрицание общепринятых ценностей, идеалов, моральных норм, культуры, форм общественной и государственной жизни. Призывает к их разрушению во имя радикального переустройства общества.

Nihil (лат.) – ничто.



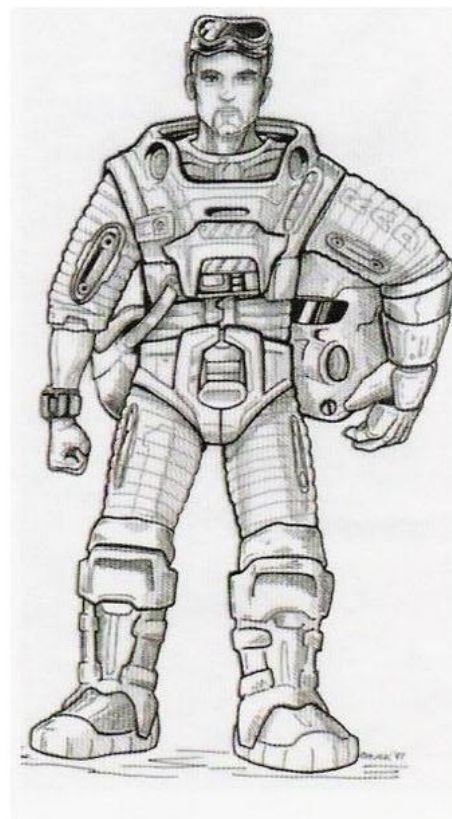


Гордон Фримен

Чак Джонс и Дабби Инг

Это – ранняя модель для ученого (сверху), ранее известного как Иван Космический Байкер (Ivan the Space Biker). Борода Гордона в конечном счете превратилась в элегантную козлиную бородку, в то время как его очки также прошли несколько версий. Какое-то время Гордон даже носил "конский хвостик".

"Мы перекрутили все возможные имена для этого персонажа. Я думал, что нужно использовать имя какого-нибудь известного ученого. Тогда я взял имя одного из моих героев, физика/философа Фримена Дизона (Freeman Dyson) и соединил его имя с именем французского математика, Жюль-Генри Пуанкаре (Jules Henri Poincaré). И я с гордостью назвал его Дизон Пуанкаре (Dyson Poincaré). Гейб немедленно противопоставил этому намного более разумное имя Гордон Фримен, на котором мы и остановились. Как и многие другие важные обсуждения игры в те дни, это все случилось во время ланча, в автомобиле Гейба, по пути к нашему любимому японскому ресторану" – Марк Лэйдлоу



"Выбирая название для игры, мы пытались соблюдать некоторые критерии: оно должно было легко запоминаться, избегать клише в жанре, и иметь соответствующую визуальную марку. Мы проводили коллективное обсуждение некоторых идей, и в конце концов выбрали Half-life. Мы хотели передать ощущение научной фантастики, чтобы у игры был более глубокий смысл, чтобы игра не являлась просто тиром для отстрела монстров. Она должна была вызывать переживание и заставлять задуматься ... итак – Half-life. Мы остановились на этом названии, оно казалось нам действительно крутым, хотя мы также раздумывали о названии Half-dead. Мы перебрали сотни различных названий, Half-life – было единственным, которое довольно быстро закрепилось."

– Гейб Ньюэлл



Infantry grunt



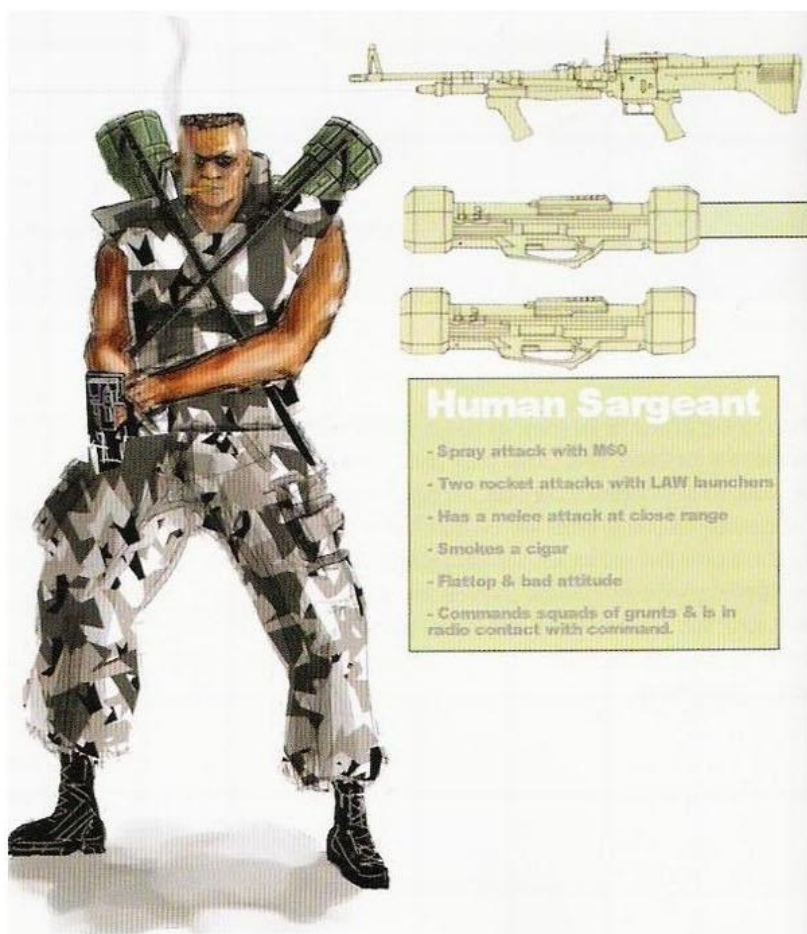
Infantry grunt

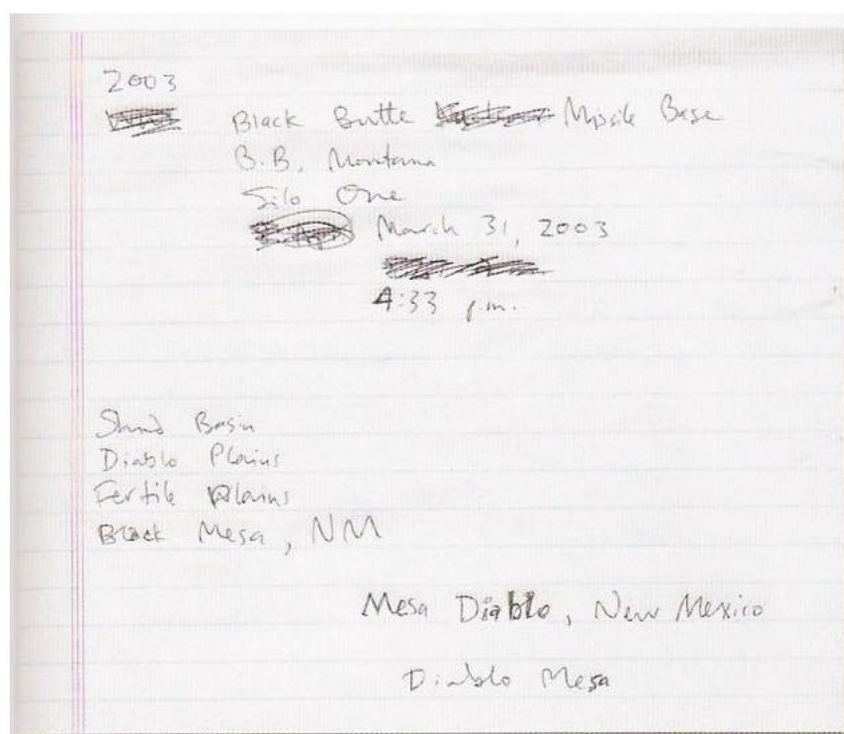
Солдаты

Чак Джонс

Несмотря на их AI, который заработал всевозможные награды, солдаты во вселенной Half-life должны были выглядеть занятыми, внушать угрозу игроку и умирать интересными способами. Одетые в камуфляжную форму, эти солдаты были сделаны таким образом, чтобы одновременно создавать впечатление того, что они скрыты и закамуфлированы, и в то же время быть четко видимыми даже на экранах с низким разрешением.

"Интеллект солдат был разработан таким образом, чтобы они имели несколько возможных тактических ответов на действия игрока. Таким образом боевые сражения были захватывающими и неодинаковыми, зависящими от поведения игрока и стиля его игры. Тот факт, что солдаты реагируют на действия игрока, позволило каждому геймеру развивать свои навыки и определённую тактику, чтобы разработать свой стиль игры. Мы поняли, что находимся на правильном пути, когда AI солдат начал делать такие вещи, которые поразили даже меня." – Стив Бонд





Чёрная Меза

Марк Лэйдлоу

Писатель-научный фантаст Марк Лэйдлоу присоединился к компании Valve летом 1997 г. На рисунке представлена заметка с размышлениями Марка, касательно названия исследовательской лаборатории, в конечном итоге названной "Чёрная Меза" ("Black Mesa").

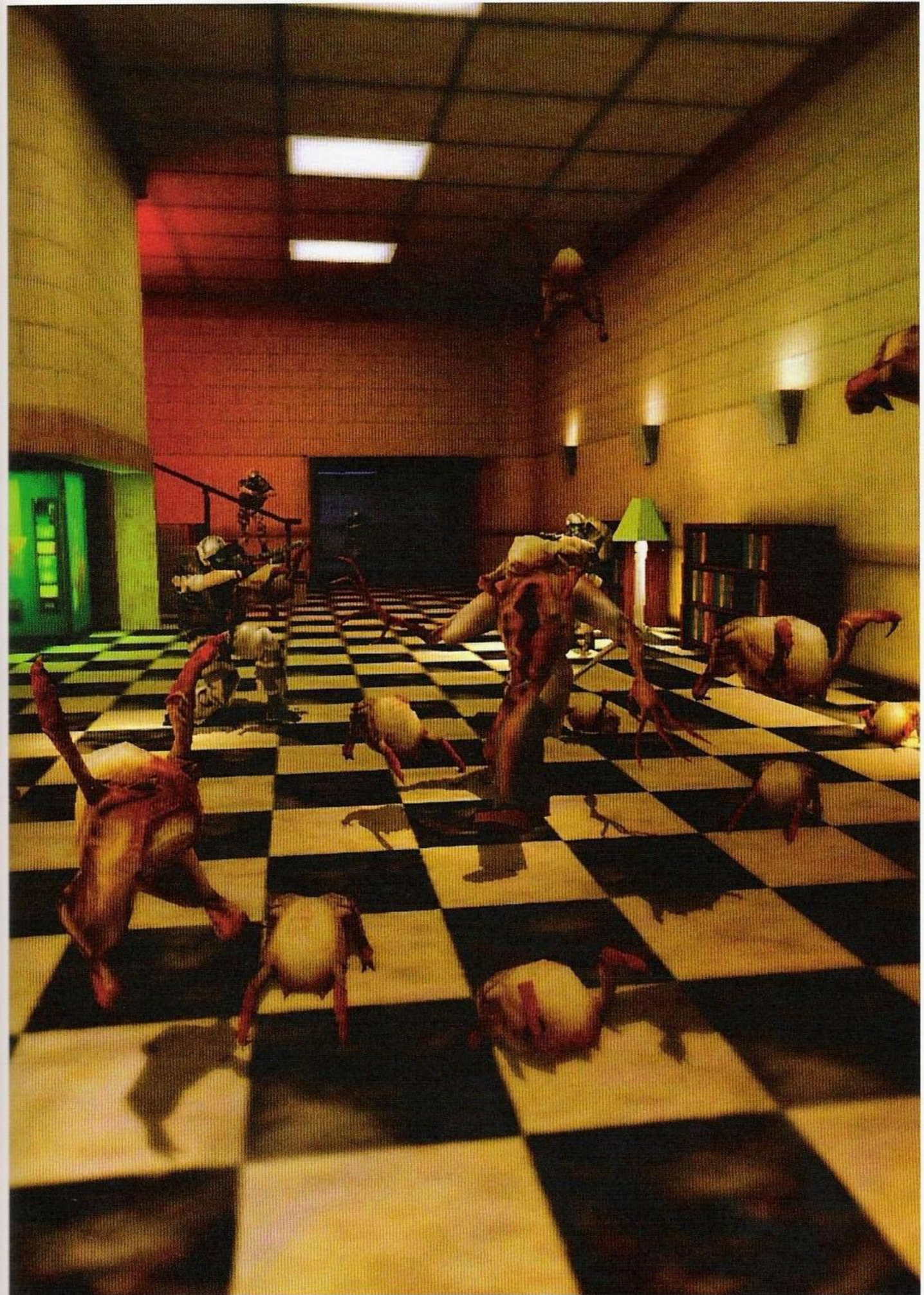
"Вы не представляете, как приятно придумывать названия для своих творений, а затем видеть, как они выходят в мир и живут собственной жизнью. Я очень рад, что я решил назвать лабораторию именно 'Исследовательский центр Чёрная Меза', а не 'Чёрный Холм' — Марк Лэйдлоу

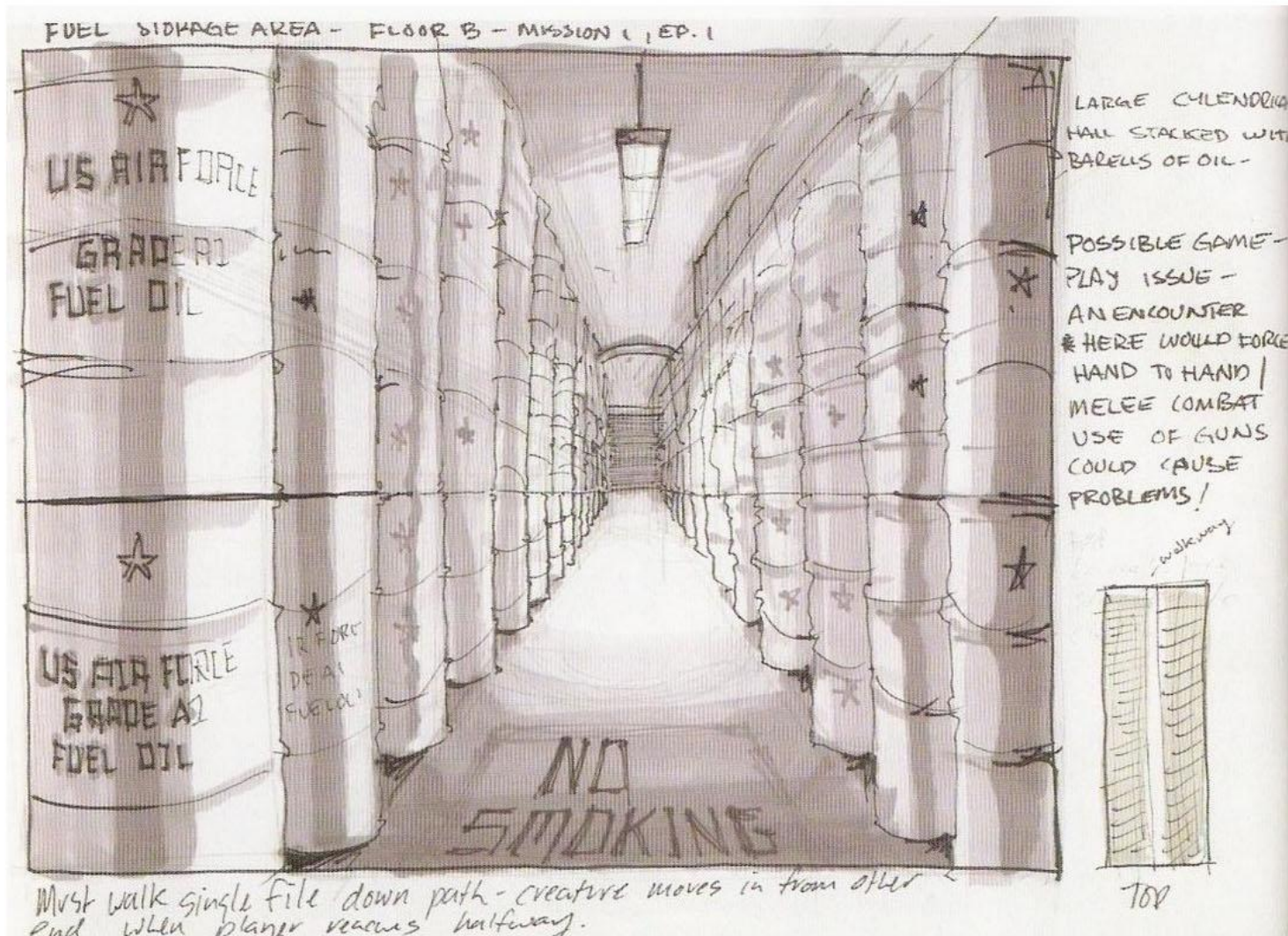


Барни, ученый и G-Man

Чак Джонс

Первоначально задуманный как обычный противник, Барни использовался разработчиком AI Стивом Бондом для проведения экспериментов над командным поведением врагов. Помещая игрока в роль лидера команды, и вынуждая Барни следовать за ним, вместо того чтобы с ним сражаться, Бонд надеялся простым способом проверить правила навигации персонажей. Неожиданным результатом этого эксперимента стал рабочий, идущий вслед за игроком персонаж, который немедленно обращался к каждому, кто видел Барни в действии. Это заставило Valve заново продумать большие части сюжетной линии, и переделать роль Гордона в мире; так игра вошла в полную перестройку, начавшуюся в конце 1997.



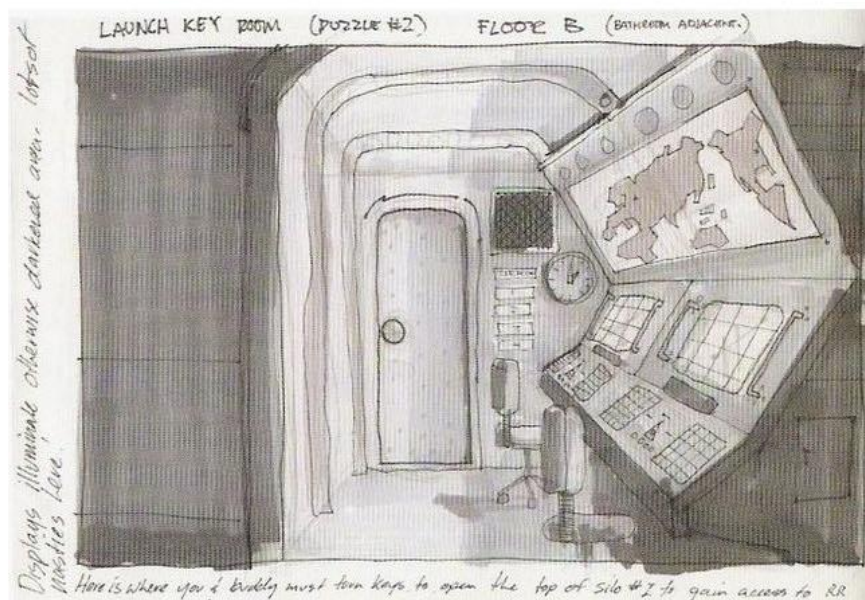


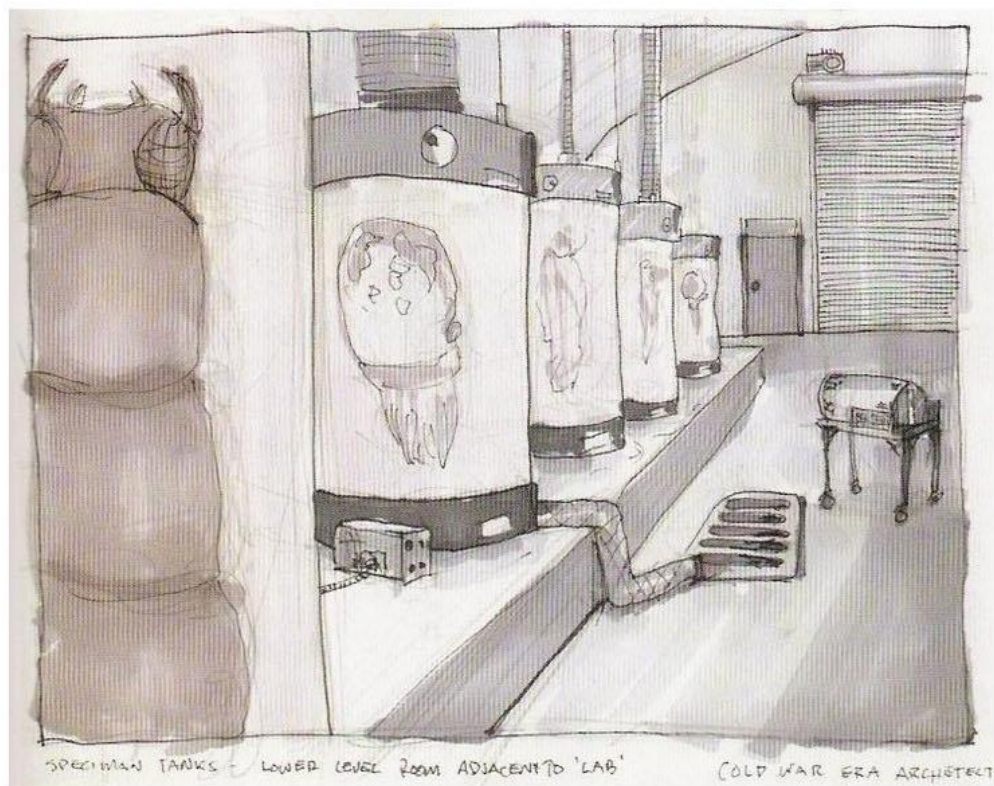
Чёрная Меза

Тед Бэкман

Во время своего "второго дыхания" команда создала множество разнообразных локаций. На иллюстрациях (по часовой стрелке с левого верхнего угла): топливный склад, морг, контрольно-пропускной пункт высокой безопасности, и комната запуска.

"Финальную стадию редактирования карт Half-life надо было провести за смехотворно маленькое время; время от окончания одной идеи проекта и плейтеста, до другой идеи, было зачастую вопросом нескольких часов. У нас был строго обозначенный крайний срок сдачи результатов, и я не думаю, что кто-нибудь из нас раньше доделывал программное обеспечение и особенности геймплея в таком темпе. Несколько человек из нашей команды провели большинство своих часов бодрствования, более шести месяцев, находясь в одном офисе, который мы не слишком любезно называли 'субмариной'. Большинство из нас участвовало в выпуске игры впервые. Мы работали бесчисленное количество дней по 16 часов в сутки, и это было одним из самых веселых и высокооплачиваемых периодов, которые я провел в Valve" – Келли Бейли

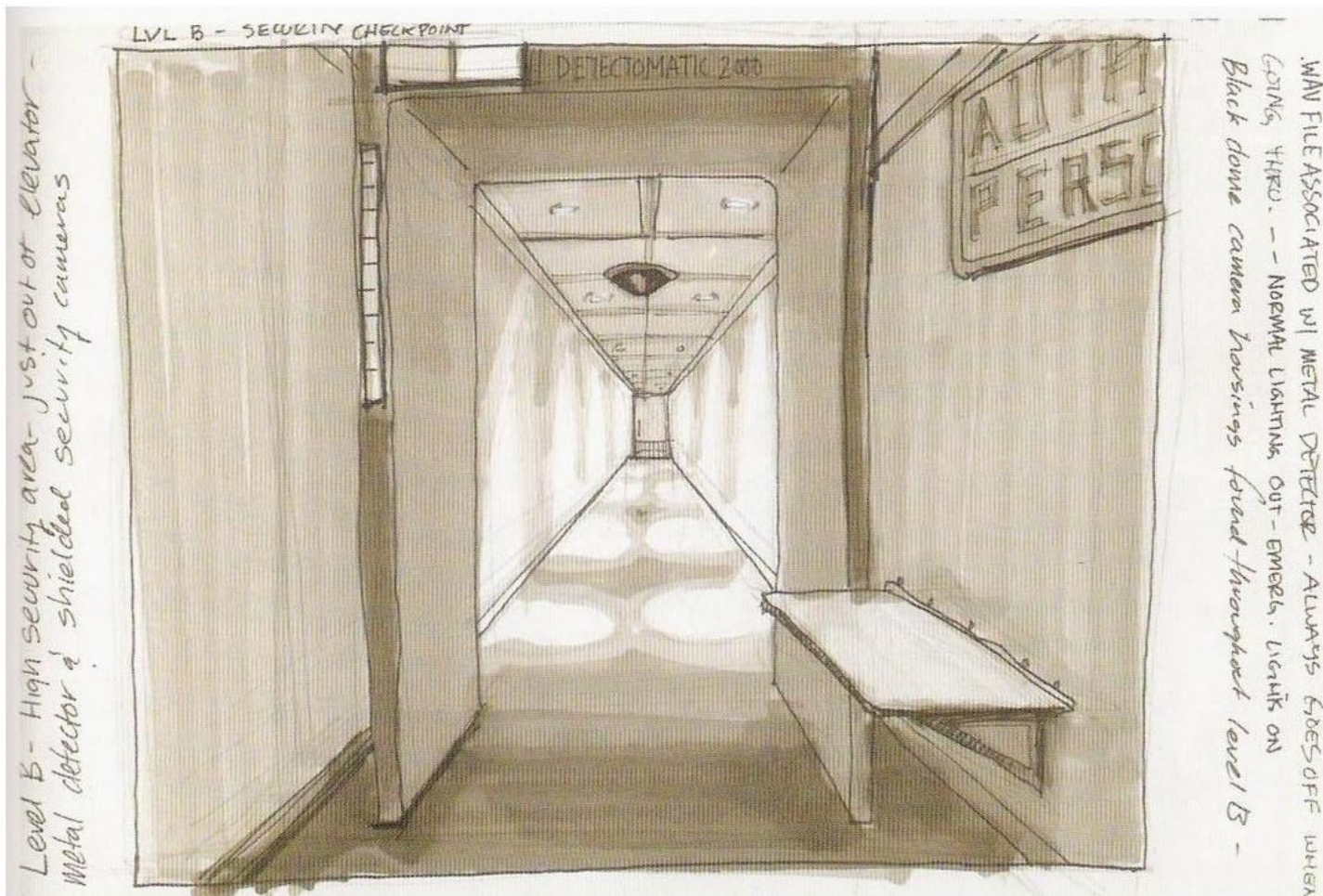




SPECIMAN TANKS - LOWER LEVEL ROOM ADJACENT TO 'LAB'

COLD WAR ERA ARCHITECT

LVL B - SECURITY CHECKPOINT



Level B - High security area - just out of elevator -
metal detector & shielded security cameras

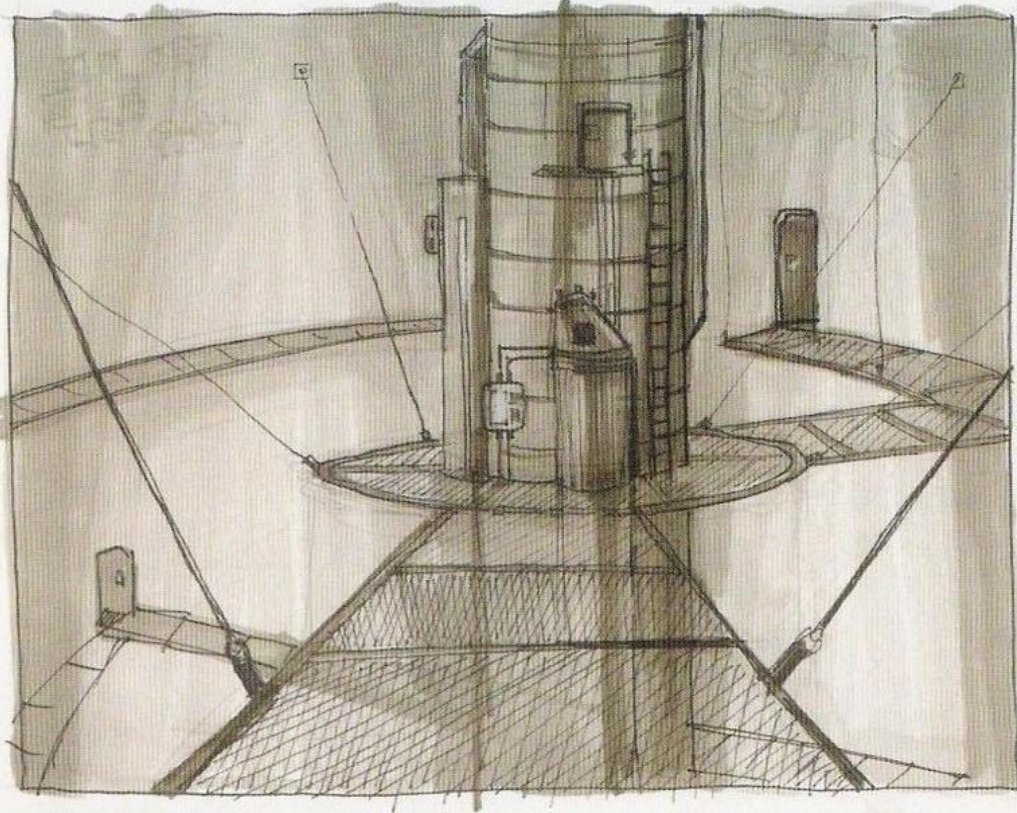
MAN FILE ASSOCIATED W/ METAL DETECTOR - ALWAYS BUDES OFF WHEN
GOING, THRU. - - NORMAL LIGHTING, OUT-EMER. LIGHTS ON
Black dome camera housings found throughout level B -

Большое влияние на сюжетную линию и ужасающую эмоциональную атмосферу Half-life оказало произведение "The Outer Limits" (Внешние Пределы), особенно эпизод "Пограничная область" ("The Borderland"), в котором описывается история команды ученых, которые управляют магнитными полями, чтобы войти в четвертое измерение.

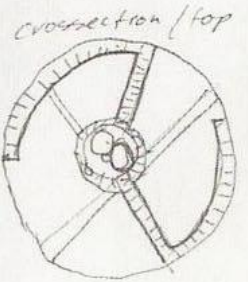
Оригинальная концепция Half-life родилась под впечатлением от рассказа Стивена Кинга 'Туман' и сериала 'Секретные материалы' - Ян Бернир

REFURBISHED MISSILE SILO - FLOOR B, MISSION 1, EPISODE 1 (SILO #2)

Article accelerator occupies middle portion of silo -

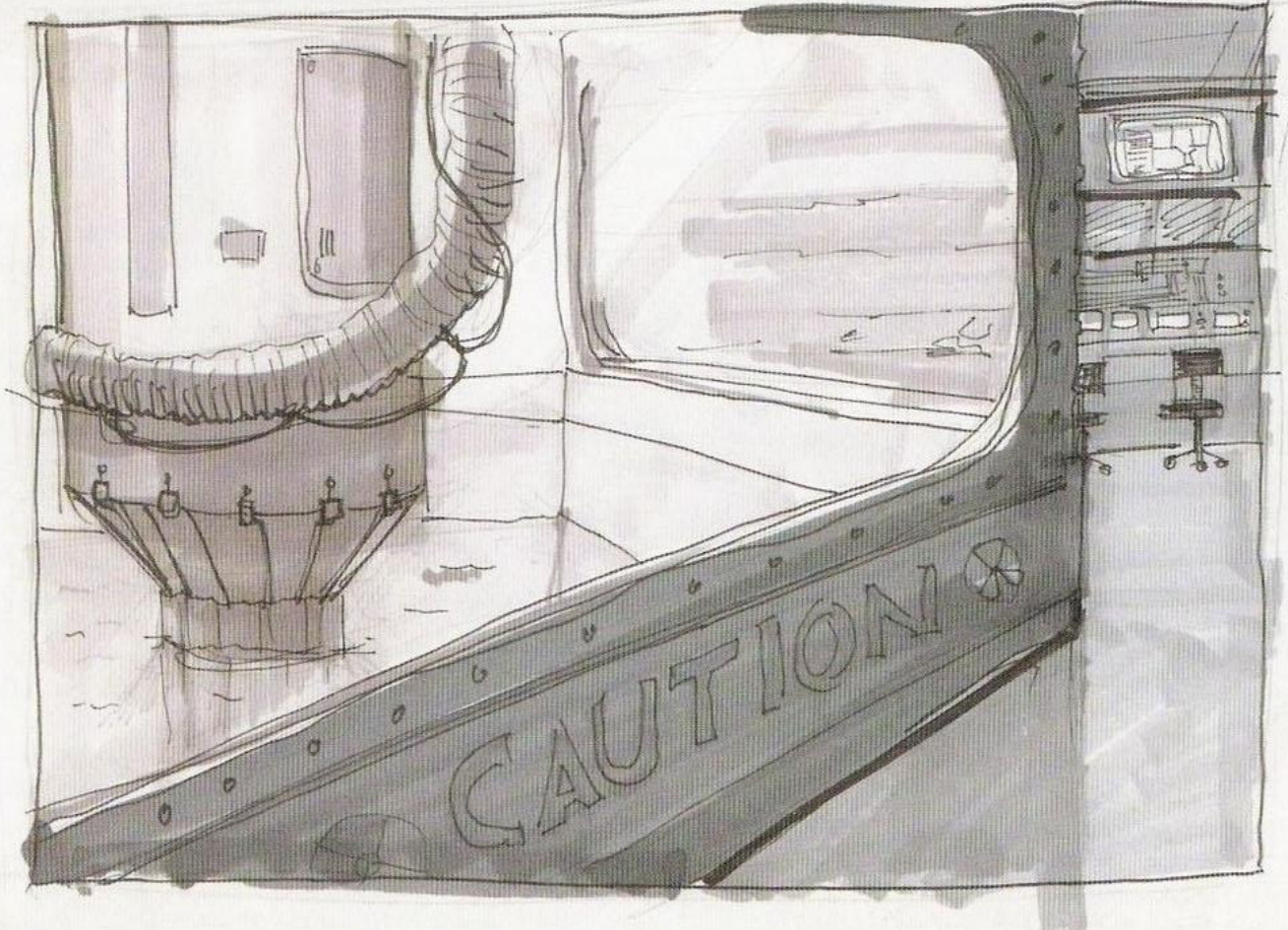


REFURBISHED SILO WITH NEW CATWALKS & CENTRAL POWER CORE LEADING DOWN TO ENERGY FIELD ROOM - CATWALKS WIND AROUND, & GO DIRECTLY ACROSS SILO LEADING ALL THE WAY DOWN TO LEVEL C - NOTE - THIS IS THE SILO ASSOC'D W/ THE 'KEY ROOM PUZZLE' OLD MILITARY MARKINGS LINE THE SILO - "SILO #2, S.A.C, USAF, ETC" PLAYED SHOULD, WITH SOME DIFFICULTY FIND THEIR WAY TO THE TOP, LOTS OF SUPPORT CABLES HOLDING UP STRUCTURE -

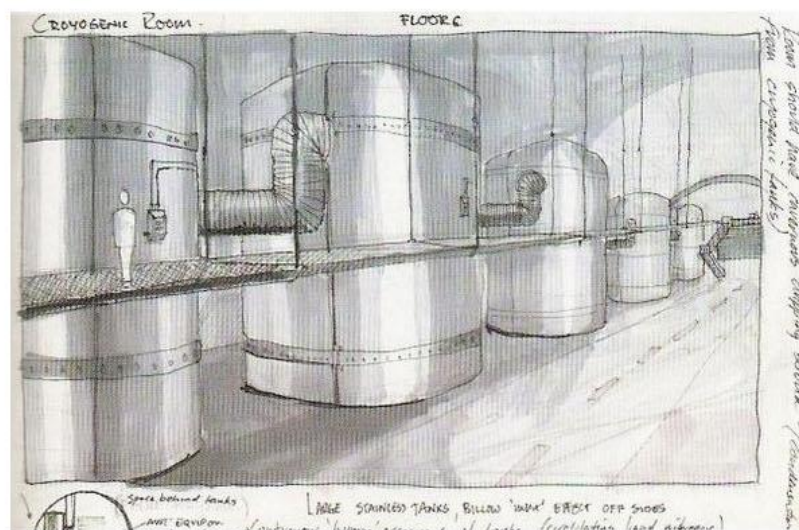


Cross-section / top

CONTROLL ROD COOLING TANK & CONTROLL ROOM IN BACKGROUND -



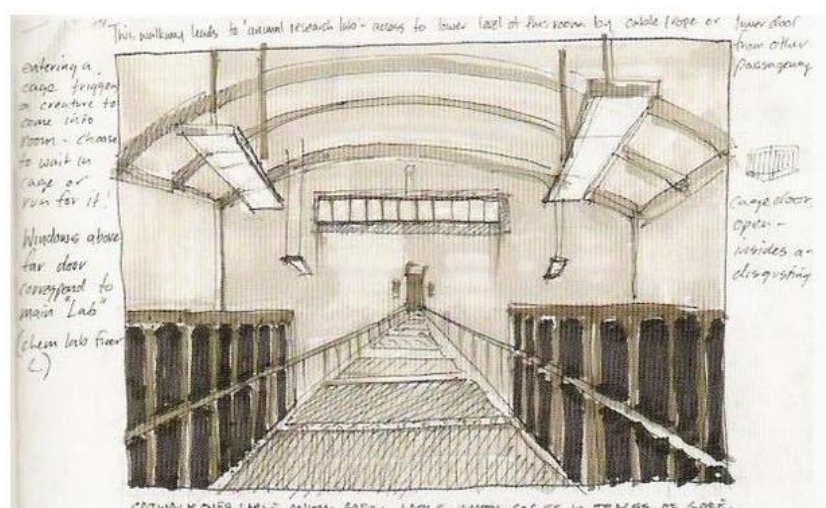
Possible ~~sign~~ of puzzle - averting meltdown / explosion caused by initial power surge in gate room.



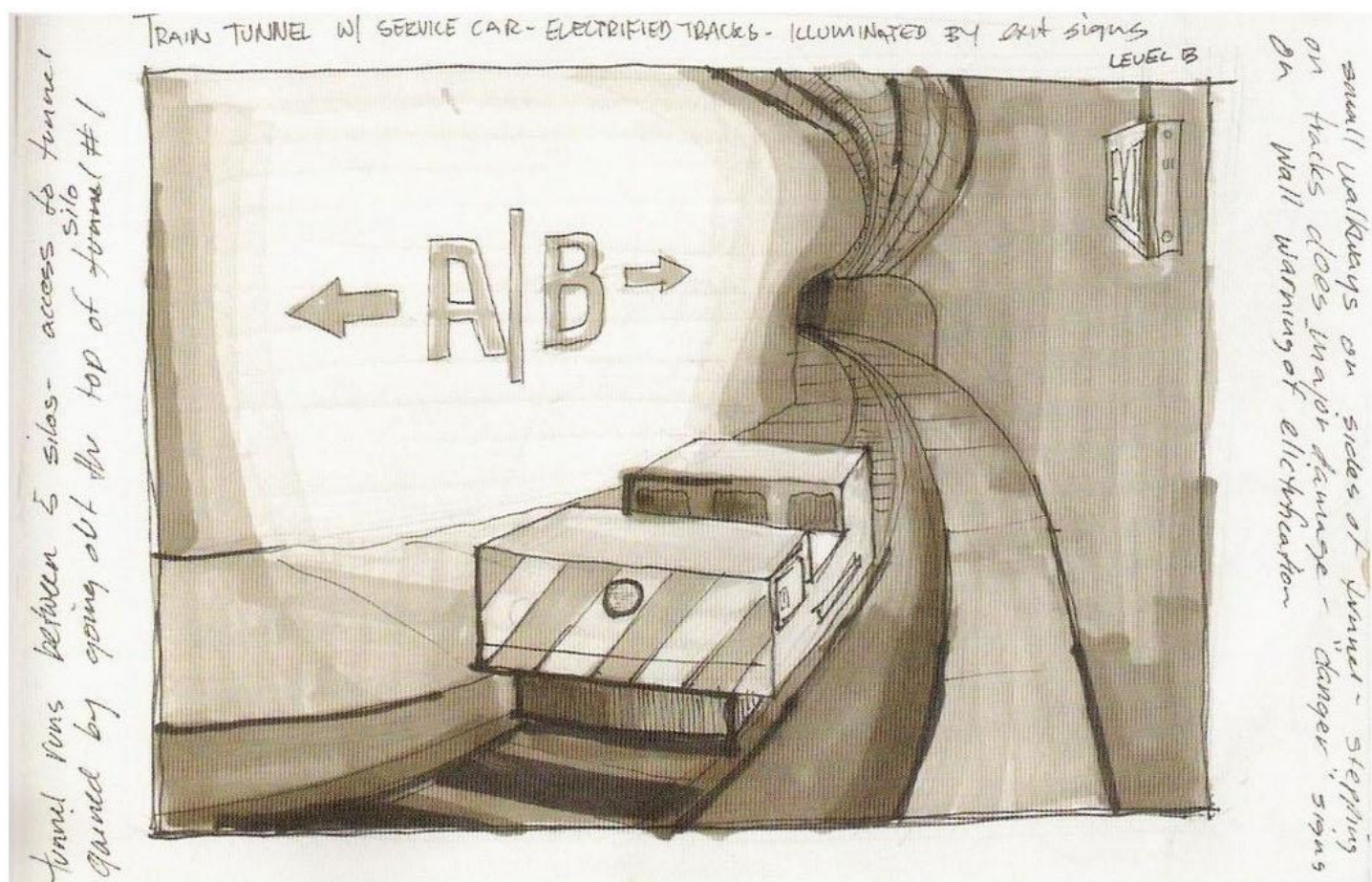
Чёрная Меза

Тед Бэкман

На иллюстрациях (по часовой стрелке с верхнего левого угла): ракетный бункер, два вида Криогенного склада Ксена, туннели для поездов, и реакторная контрольная комната.



"Келли Бэйли и я на выходных занимались только тем, что разрабатывали сцену крушения в той самой тестовой лаборатории. Мы работали буквально 48 часов в сутки. В благодарность за это я имел и пищу, и удобный стул, чтобы сидеть, а Келли сидел на деревянном козле, который мы нежно называли 'Трон Горя' ('The Throne of Woe'), чтобы не заснуть. Но мы терпели это и ездили домой, чтобы поспать несколько часов, чтобы в понедельник снова вернуться на работу все еще в зомби-подобном состоянии. Все в офисе были чем-то возбуждены, но я только через некоторое время понял, что они нашли мою сценку в тестовой лаборатории и посмотрели её; и всем она очень понравилась. Это был только один из тех великих моментов." – Джон Гатри



Испытательная камера

Марк Лэйдлоу

Оригинальный, написанный от руки сценарий для сцены в испытательной лаборатории.

*Прим. переводчика – это комната, где неудачно закончился эксперимент Гордона.



Enter Test Chamber
Door servos shut - not getting out
You get service cart - something scurries
out of it - alien? -

A.M.S.
antimass spectrometer

Countdown -

[Time to look around.]

VOICE 1
(low) All right, Gordon - your suit should keep you comfortable through all this. The specimen is being readied even as ~~we~~ we speak. We will warm up the ~~analyzer now, and~~ antimass spectrometer now, and see if we can hold her steady at 80% until the carrier arrives.

VOICE 2
(med) Power in three... two... one...

FIRST STAGE HUM

VOICE 1 Predictable arrays. Very good. Gordon -

VOICE 3
(high) Mister Freeman, ~~you~~ you might want to stand back from the ~~delivering system~~ focal beam, at ~~least~~ during this ^{next} phase, suit or no suit.

VOICE 2 You weren't planning on having children, were you, Gordon?

V3 Nonsense! Nothing's been proven!

VOICE 2 Secondary emitters, activating now.

2^d phase of Motion + Sound

VOICE 1 It looks like the crystal sample is ready, Gordon.
Look ~~to~~ the delivery system for your specimen.

Rises from floor

VOICE 1 Standard insertion ~~for a nonstandard specimen.~~
~~not so standard on~~

Go to it.

VOICE 3 Wait!

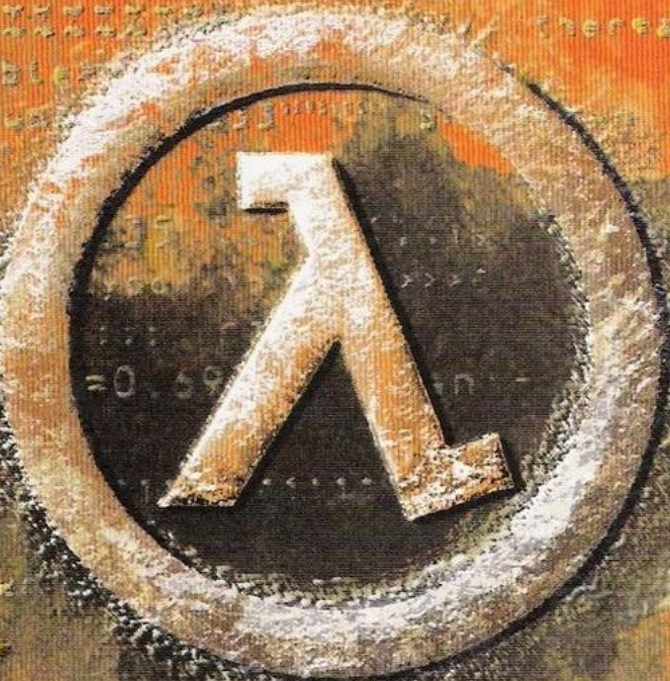
VOICE 2 Capacitors to one or five percent. Initiating black box messaging.

VOICE 3 What?

VOICE 1 Gordon, we're bringing the analyzer to ~~supermaximal~~
superoptimal performance. There's no telling
how long the system can take it - or how
long the reading will take. Please work
efficiently.







λ

decay constant

Extra Life: The Mod Movement

.02

Некоторым геймерам мало просто пройти Half-life – им непременно нужно сделать свою игру. Бесчисленные фанаты Half-life – программисты, художники и дизайнеры уровней запускают редактор Valve и принимаются создавать свои собственные карты. Помимо разных уровней для сетевой игры, мододелы создают совершенно новые миры. Из рук неугомонных фанатов вышли такие моды как Team Fortress, Day of Defeat и Counter Strike. Это были самые известные дополнения, да сама Valve поощряла создание модов собственными разработчиками, после чего выпускала их на радость всем поклонникам Half-life. После Counter Strike на игроков обрушилась огромная волна всяческих модов... И конца им не видать до сих пор.

Team Fortress

Всё началось с Team Fortress, первого мода для Quake, в котором можно было играть целыми командами. В 1998 г. Valve наняла соавторов мода Робина Уолкера и Джона Кука для помощи в разработке Half-life и портировании Team Fortress на её движок. Она должна была стать игрой Team Fortress Classic, которая, не только была сетевой игрой номер один для своего времени, не также играла решающую роль в помощи Valve сформировать будущие версии Half-life SDK.



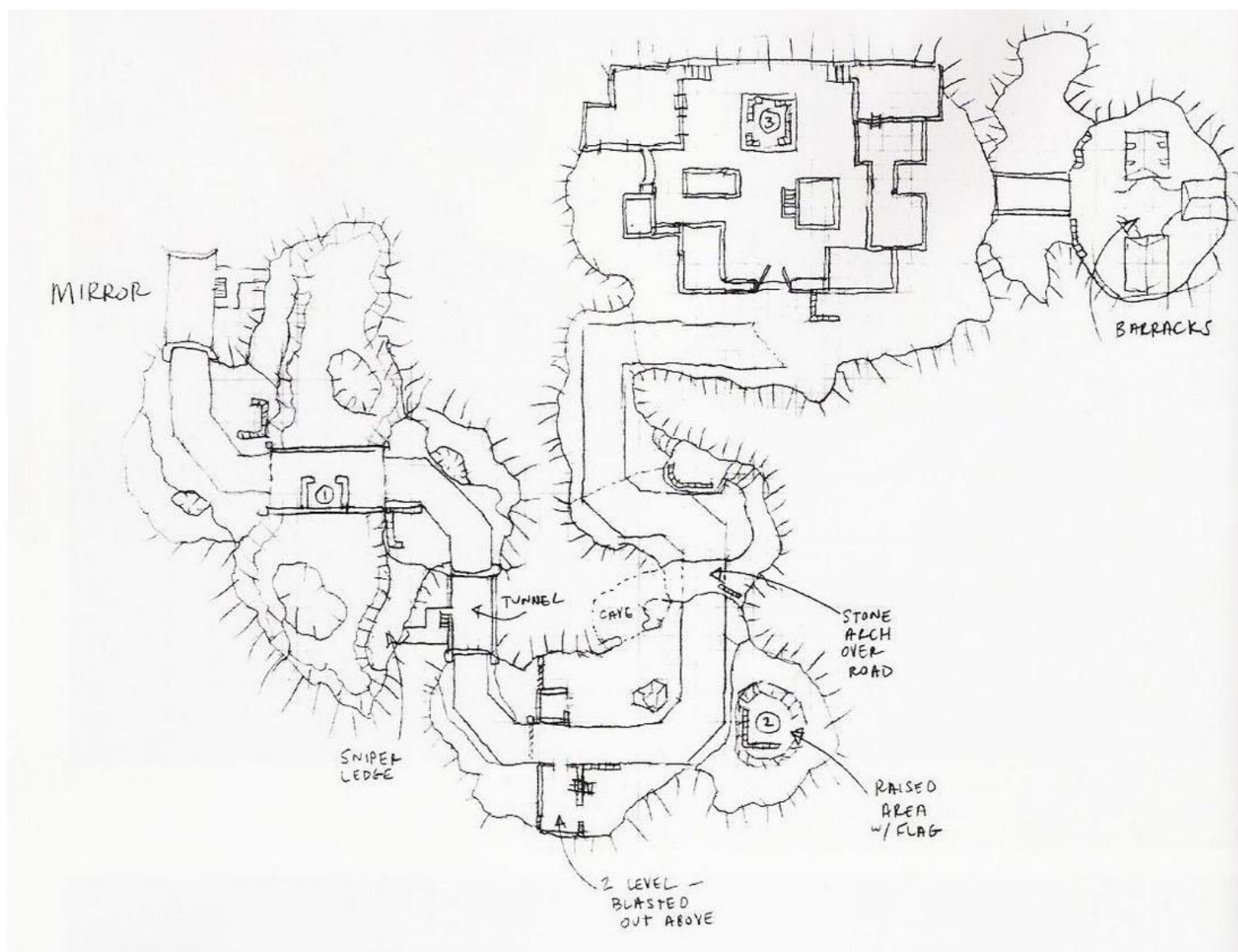


На многих картах Team Fortress требовалась сильная линия обороны, чтобы не дать врагам захватить знамя, заложить бомбы, захватить контрольные зоны, убить важное лицо и т.д. Многие из сегодняшних стандартных сетевых FPS режимов игры были впервые придуманы обычными игроками для Team Fortress несколько лет назад.



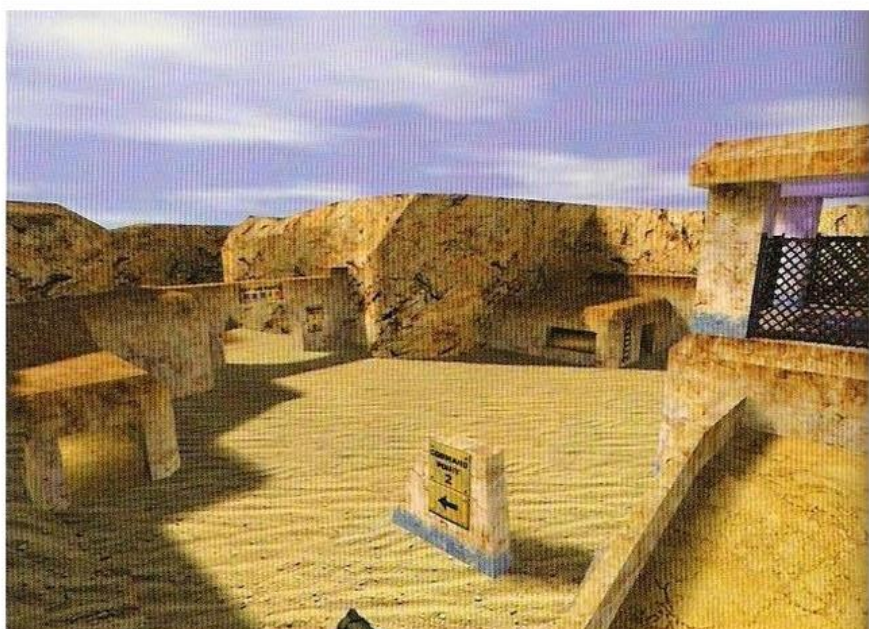
Сверху, слева направо: медик, техник, снайпер, разведчик, разрушитель, солдат, тяжело вооруженный солдат, пиротехник, шпион.

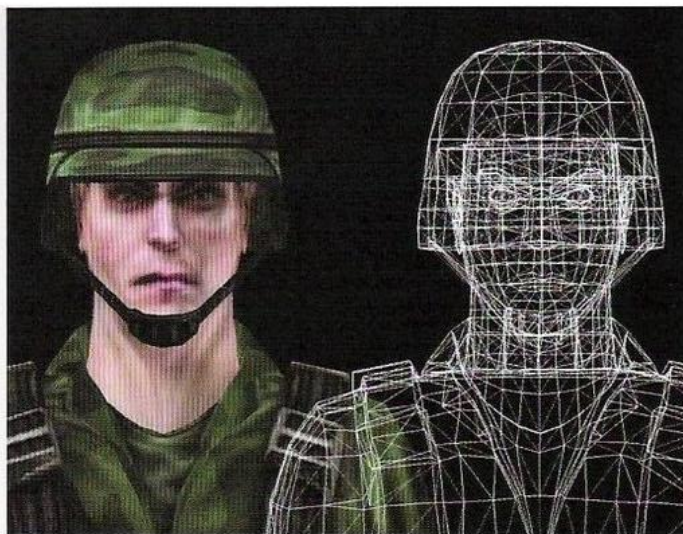
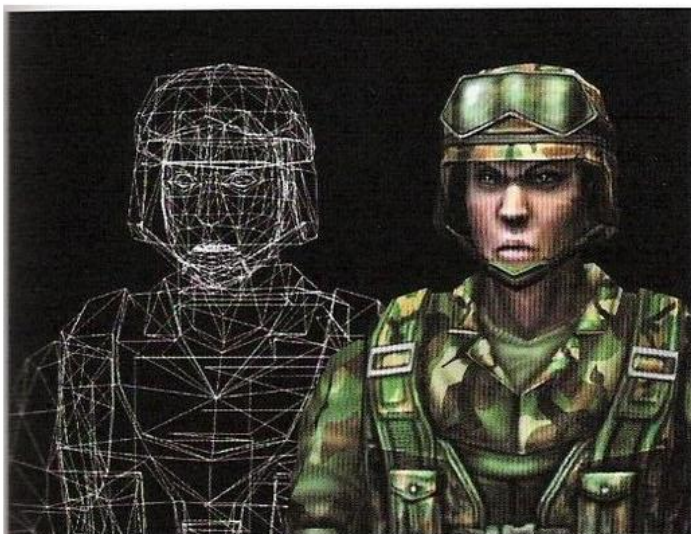
Снизу, слева направо: разведчик, шпион, снайпер, тяжелая техника, разрушитель, медик, пиротехник, техник, солдат.



Warpath

«После первых обсуждений дизайнеры делали наброски карт, а затем их строили дизайнеры уровней. Первую готовую версию отдавали на тестирование. В результате тестирования на карту вносилось множество изменений, порой она изменялась до неузнаваемости. Здесь показана карта Warpath (Тропа Войны – прим. пер.), которая задумывалась как линейная карта с контрольной зоной. Команды должны были продвигаться вперёд и отбивать контрольную зону. Как только зона была захвачена, можно было двигаться к следующей. Это была первая TF карта, на которой команды респавнились в разных локациях, в зависимости от того, какие контрольные зоны принадлежали их команде. Для этого потребовалось очень долго тестировать карту и много раз менять точки респавна». – Робин Уолкер

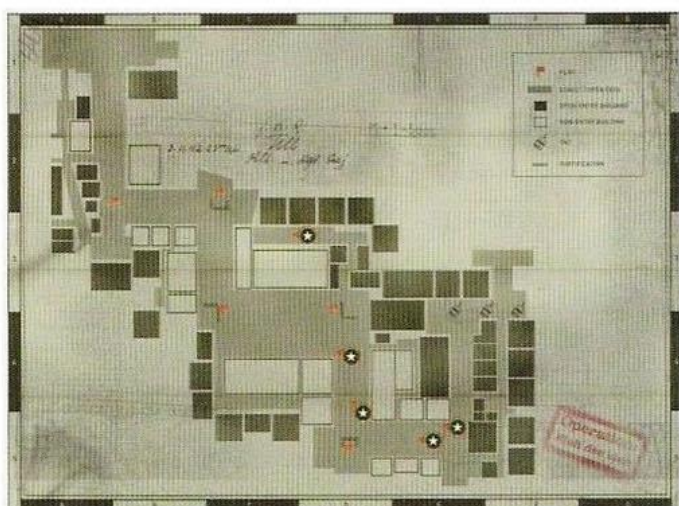




Team Fortress 2

Чак Джонс

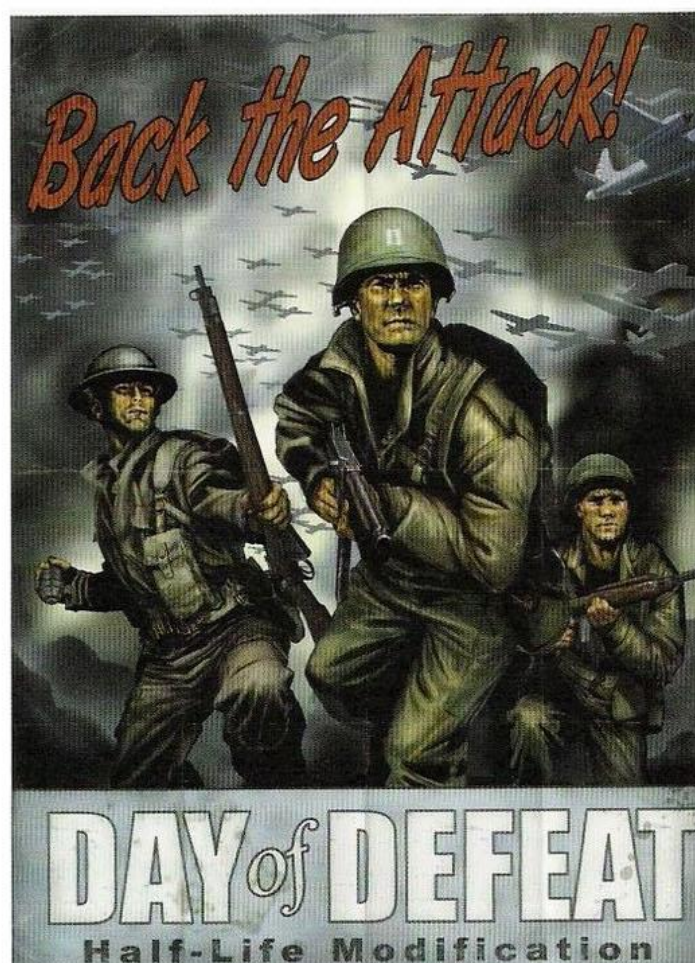
Модели пехотинцев, и зарисовки пиротехника и тяжело вооруженный солдат (2000 год). Художники TF2 отстранились от мультяшного вида солдат TFC и старались сделать графику более реалистичной.



Day of Defeat

Команда Day of Defeat выпустила первую бету мода на тему Второй Мировой в январе 2001 г. Это стало настоящей культовой игрой с бесчисленными дополнениями, в результате чего Valve наняла всю команду и выпустила DoD в розничную продажу в апреле 2003.

«Ни один FPS на PC не мог передать всю атмосферу Второй Мировой, так что пришлось нам делать свой. Я думаю, что каждый создатель мода хочет и сам пройти его. Нам повезло, что у нас была такая возможность». — Джейкоб Джанглс





Модели американского, британского и немецкого отряда.



Counter Strike



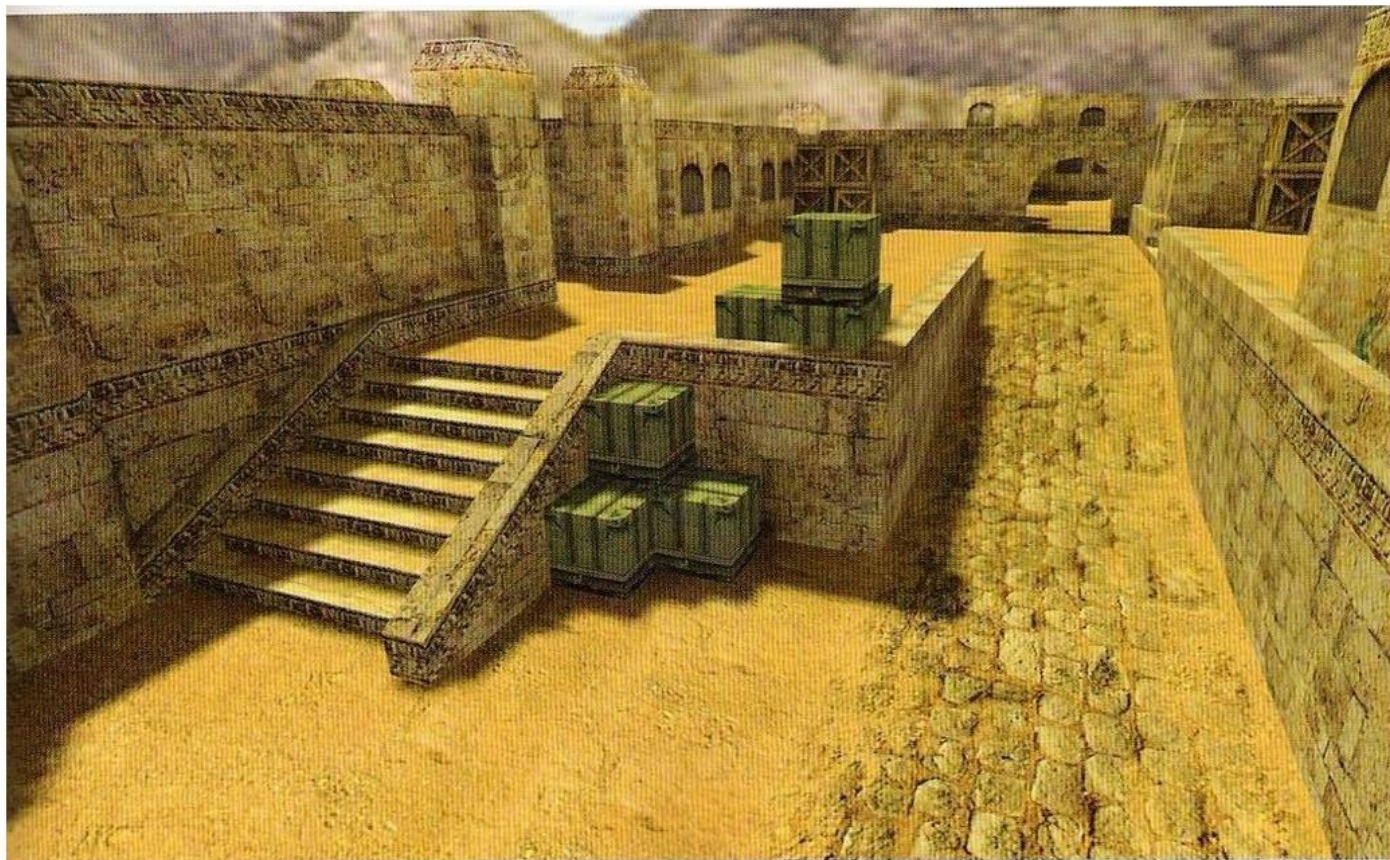
Ранняя модель "pajama-clad Arab"

Весной 1999 г. Минн Ли и Джесс Клифф начали разработку Counter Strike как мода для Half-life, а в июне уже вышла бета. К 2000 г. в Counter Strike играло больше людей, чем в коммерческие мультиплееры, выпущенные Valve. Ли и Клифф получили от Valve предложения о работе, чтобы продолжать разработку своей игры. Сегодня Counter Strike производит больше Интернет-трафика, чем всё население Италии.

"Мы оба были настроены против терроризма и создавали моды в сообществе в течение многих лет. Я сделал мод CS типа для Quake, названный Navy Seals, и мы вместе работали над Action Quake 2 перед тем как сделать нашу собственную игру – Counter Strike" – Минн Ли

«Я помню, когда была выпущена шестая бета-версия, один подросток из Флориды разместил её дистрибутив на своей домашней страничке. Её скачивало такое количество народа, что это систематически перегружало сервер хостинга на день или два и приводило к потере тысяч и тысяч долларов. Ребенок был арестован и провел какое-то время в детской комнате полиции. Он всего лишь хотел дать возможность скачать CS своим друзьям, которые жили неподалеку. Я не уверен, что он не знал, какое количество людей могло скачать этот файл, и к какому эффекту это могло привести. Я не хочу представлять себе ночь бедного испуганного ребенка в камере, но помещение кого-то в тюрьму только за то, что он разместил наши файлы для скачки, было довольно явным признаком популярности игры» – Джесс Клифф

De_dust от Дева Джонстона и Криса Эштена остается одной из самых популярных карт в истории компьютерных игр.



Набросок с изображением заложника
Чак Джонс



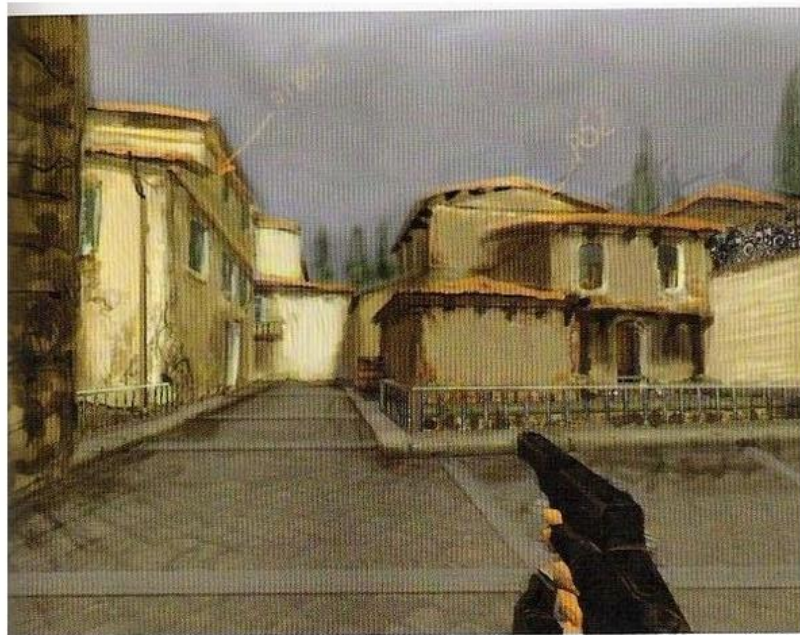
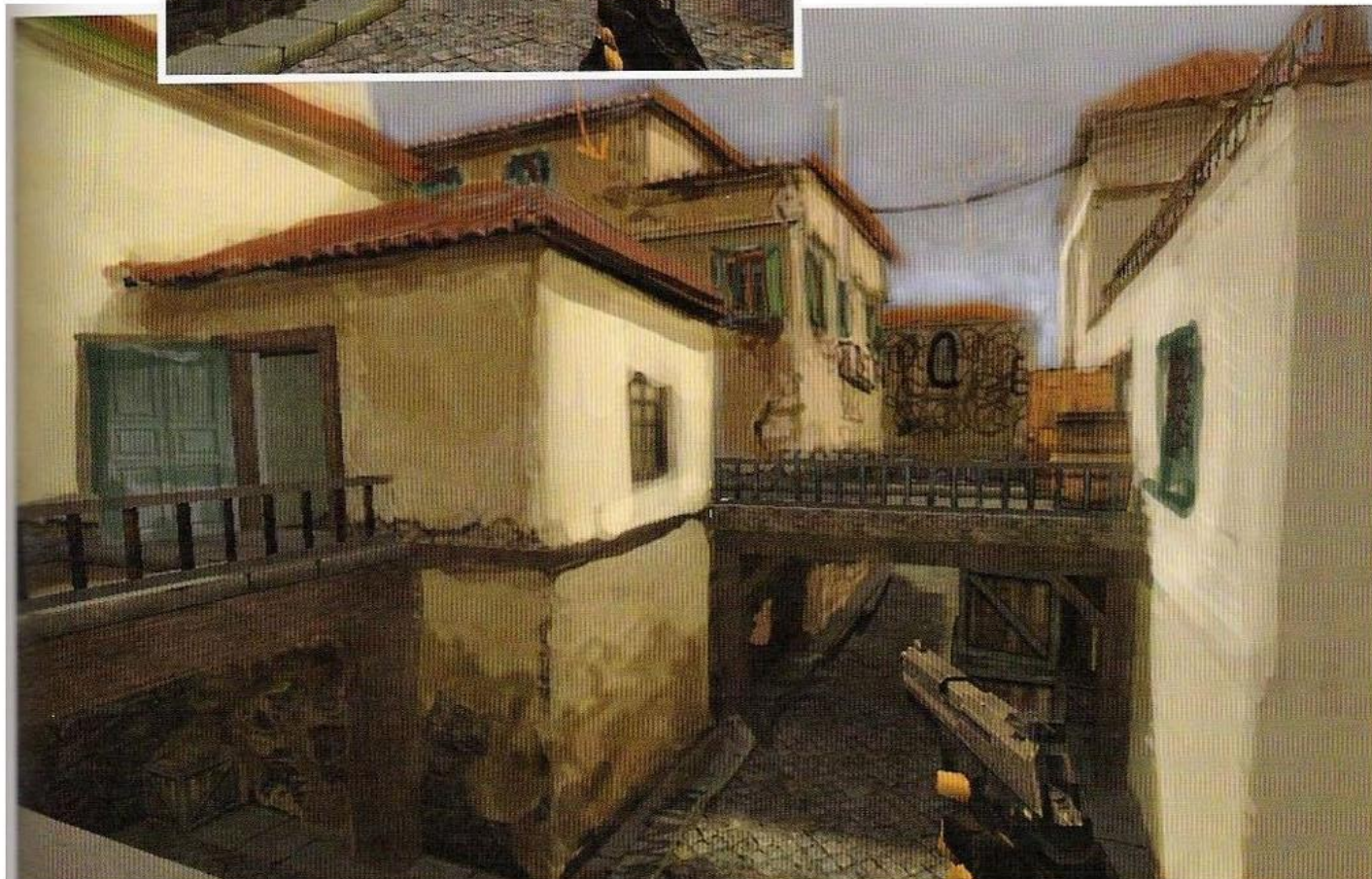
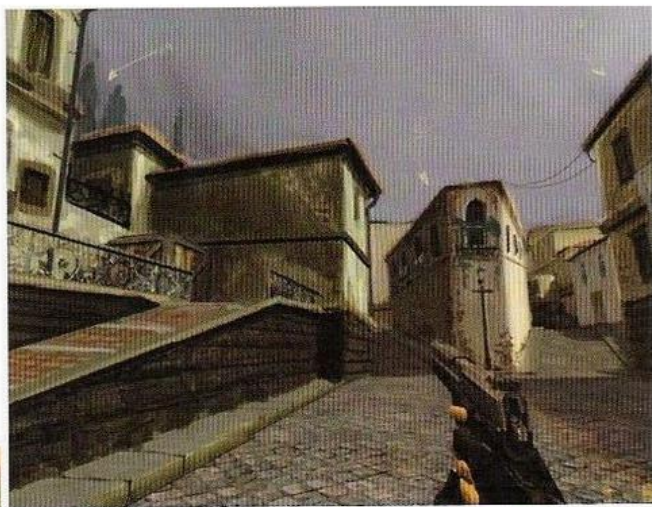
Контр-террористы: американский Seal Team 6 (DEVGRU), немецкий GSG-9, английский Special Air Service (SAS), французский GIGN, русский Спецназ и японский Kidotai.





Counter Strike: Source

В 2004 году Valve решила перенести Counter Strike на новый движок Source в качестве мультиплеера к Half-life 2. Первоначальные создатели Counter Strike Минн Ли и Джесс Клифф участвовали в создании проекта наряду с членами команды Day of Defeat и другими разработчиками Valve. В новой версии игры, названной Counter Strike: Source, особенно улучшилась окружающая среда, физика и основанный на шейдерах DirectX 9 рендеринг. После бета-периода летом 2004 игра была выпущена осенью вместе с Half-life 2.



Italy

Одной из моих любимых карт, над которой мне очень нравилось работать, была Italy, с её цветами и текстурами, которые помогали сделать атмосферу более яркой, чем в других картах. Я сначала взял множество скриншотов из старой версии игры, а затем вручную дорисовал новые детали. Если вы сравните зарисовки рынка на Italy с финальной версией карты, то вы можете увидеть переработку рисунка текстура-за-текстурой.

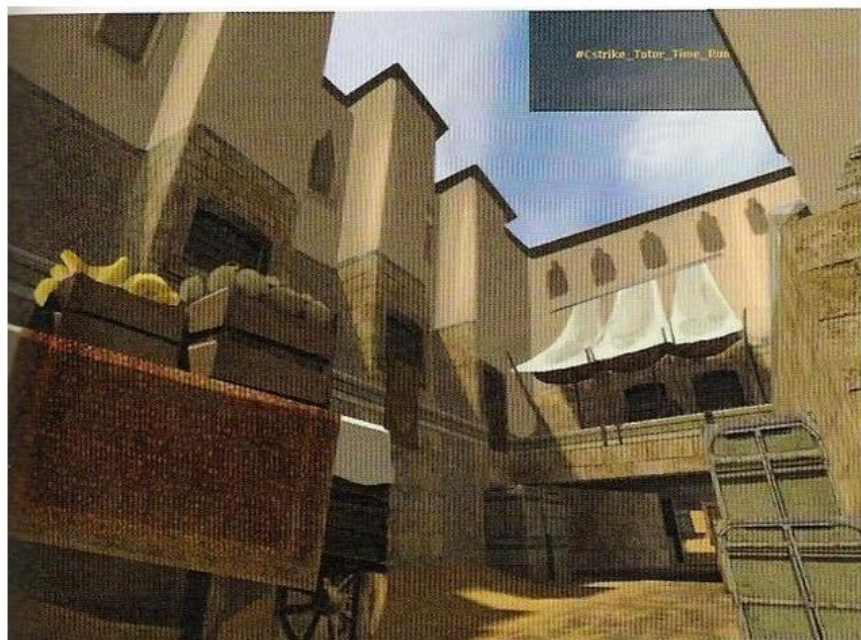


Italy

Кристен Перри

"Для создания Italy, мы просмотрели сотни фотографий, изображающих реальные места, которые примерно соответствовали каким-либо частям уровня."

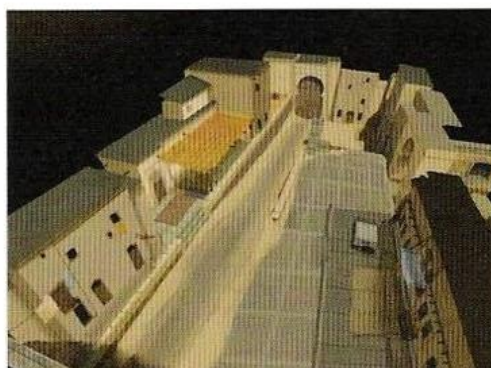


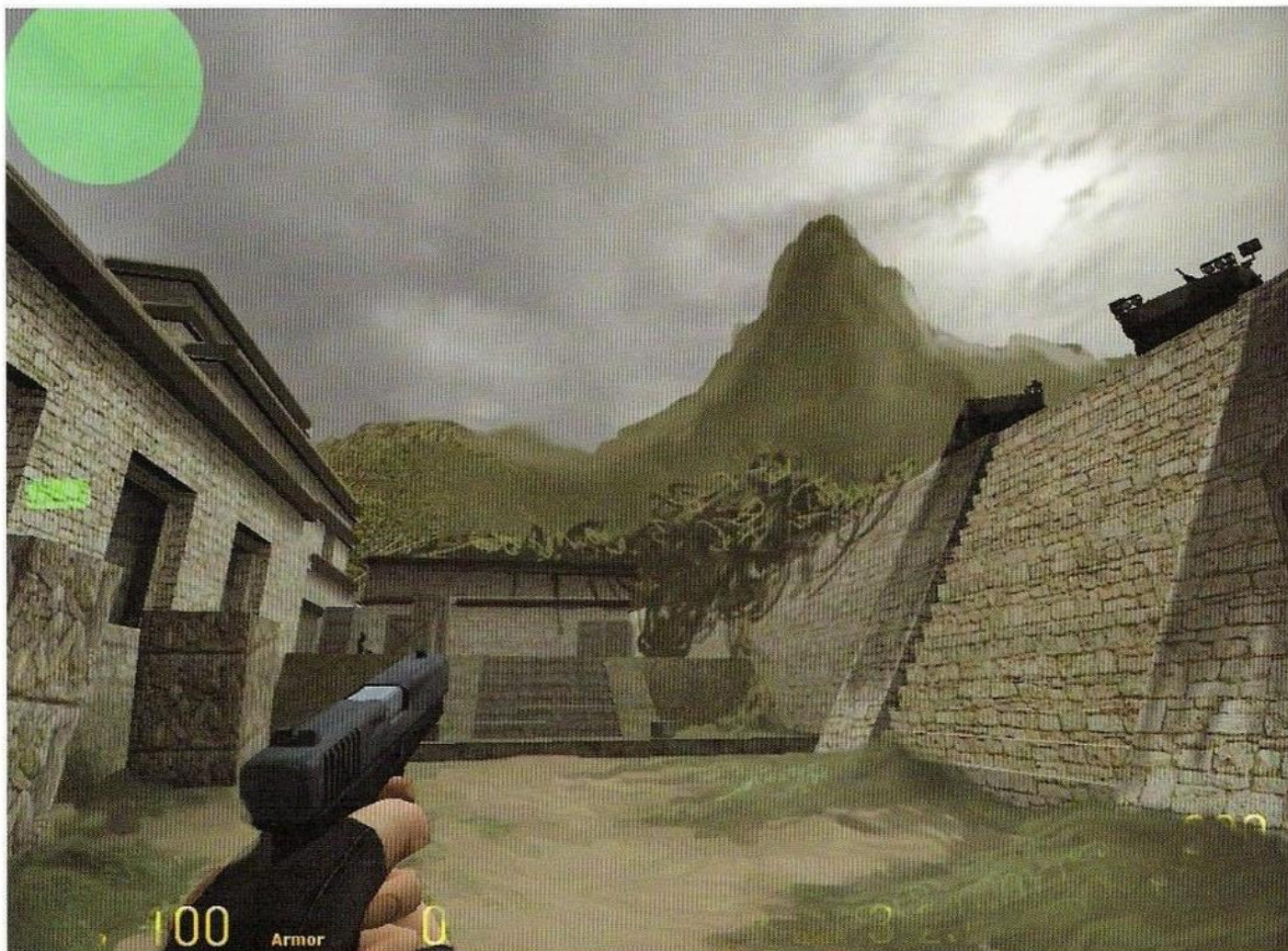


Dust

Кристен Перри

Художники добавили бамппаппинг и отражения на картах там, где это позволял предоставленный бюджет. Текстуры имеют до пяти различных уровней структурных элементов.





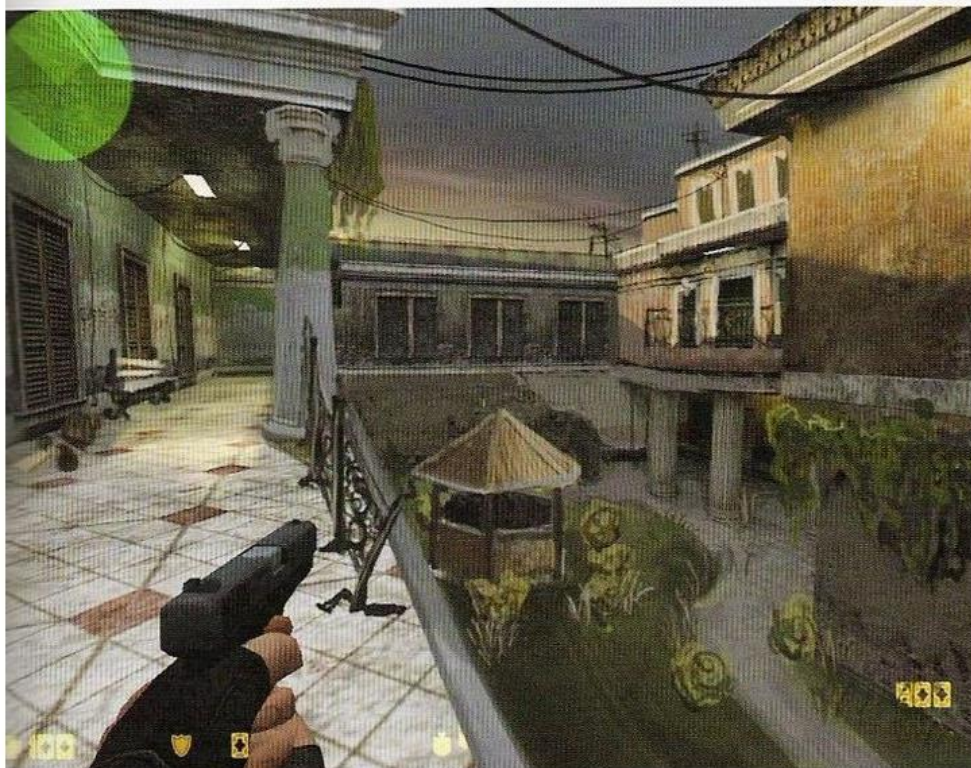
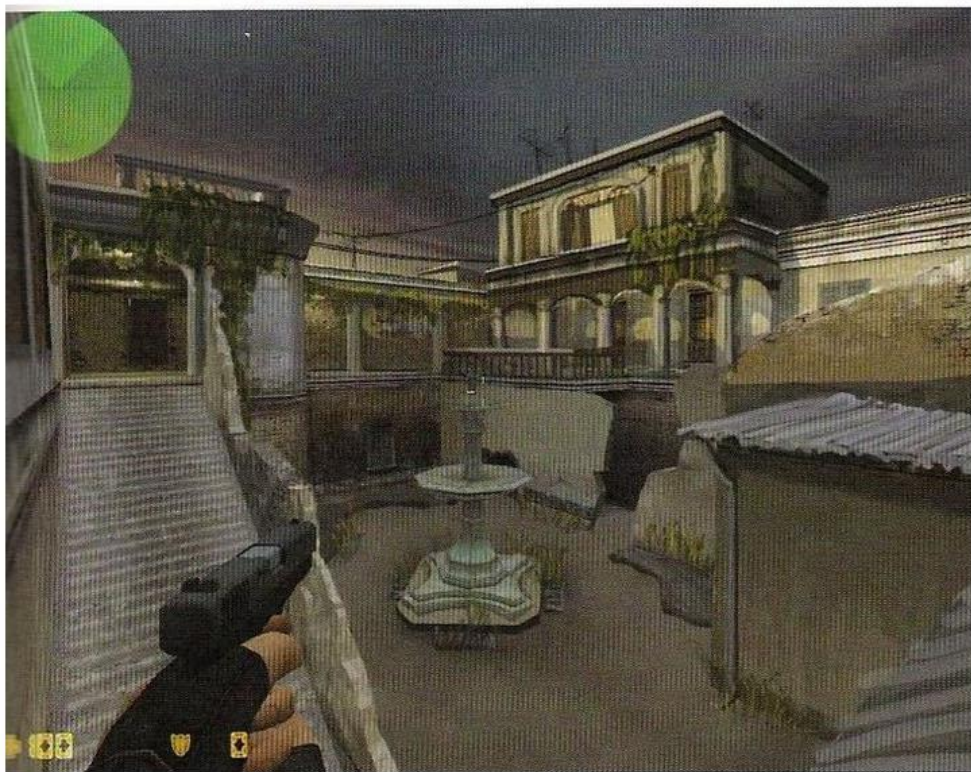
Aztec

Кристен Перри

Одним из самых важных условий для создания римейков популярных карт Counter Strike была необходимость оставить нетронутым первоначальное расположение мест и объектов, чтобы сделать переход игрока из Counter Strike в Counter Strike: Source как можно более безболезненным. После того, как это расположение было установлено, а остальная часть карты убрана, можно было начинать добавлять новые детали.

"Одной из самых грандиозных возможностей нового графического движка, стало снятие ограничений прежнего двухмерного skybox-а. Мы могли строить высокие храмы, бесконечные здания и горы, или окружать карту трехмерным skybox-ом, имитирующим жилой город" — Кристен Перри





Havana

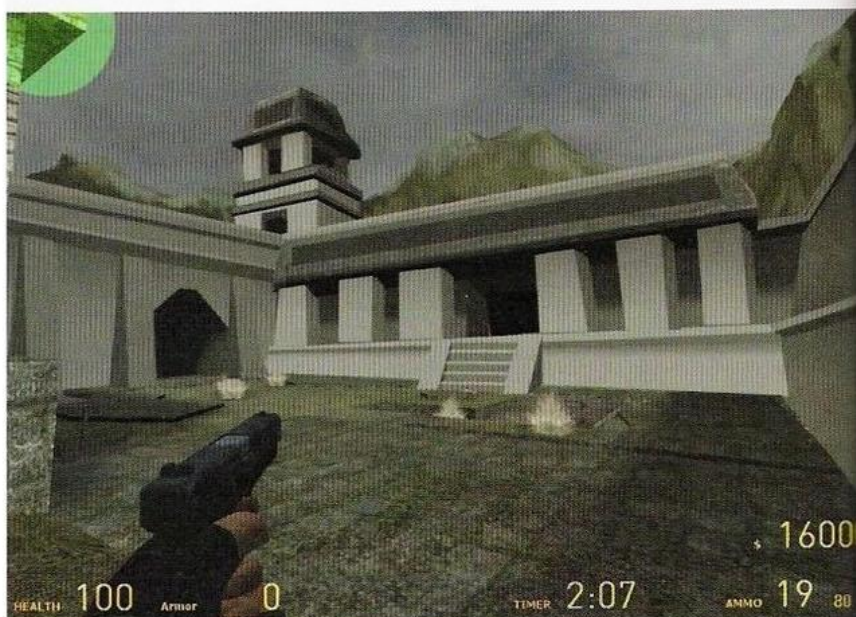
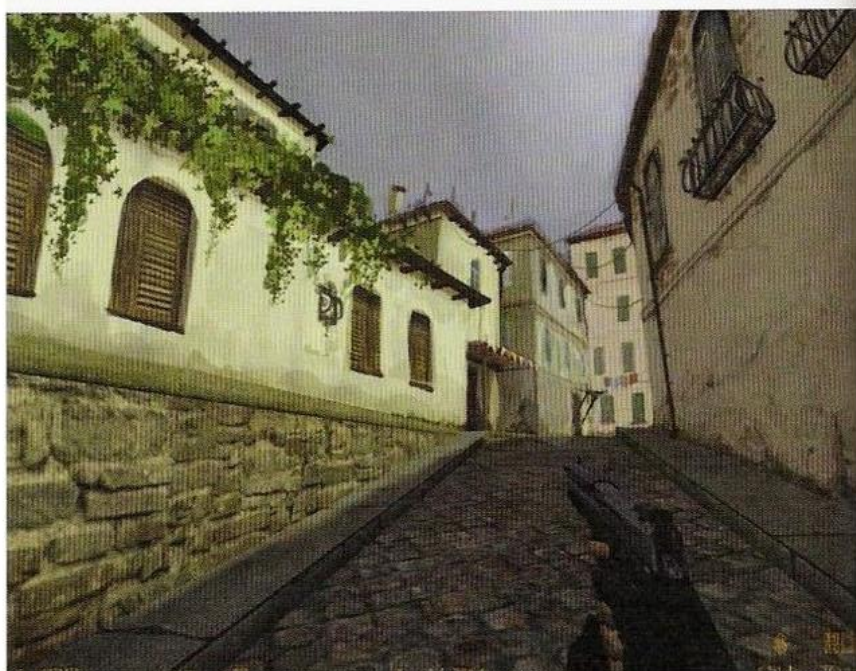
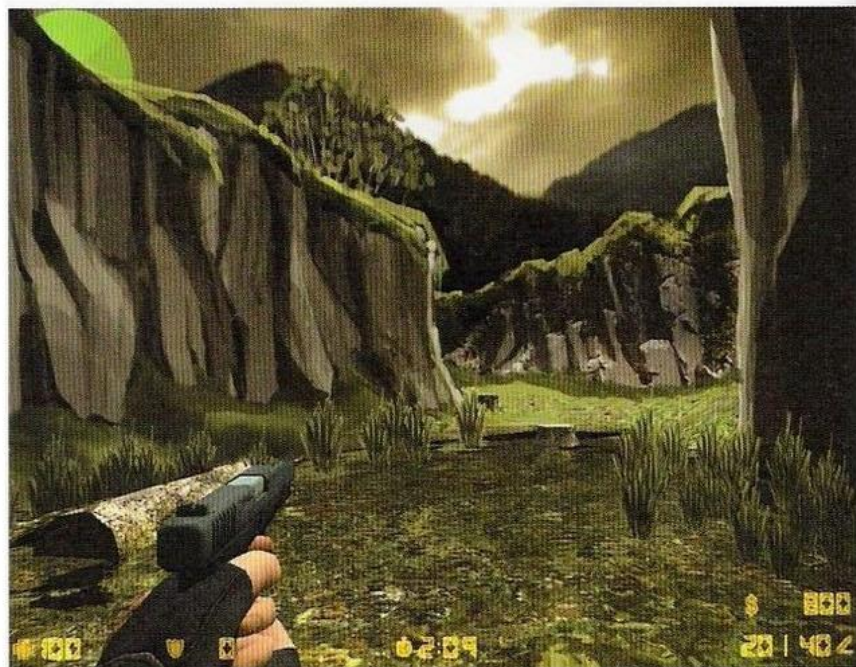
Кристен Перри

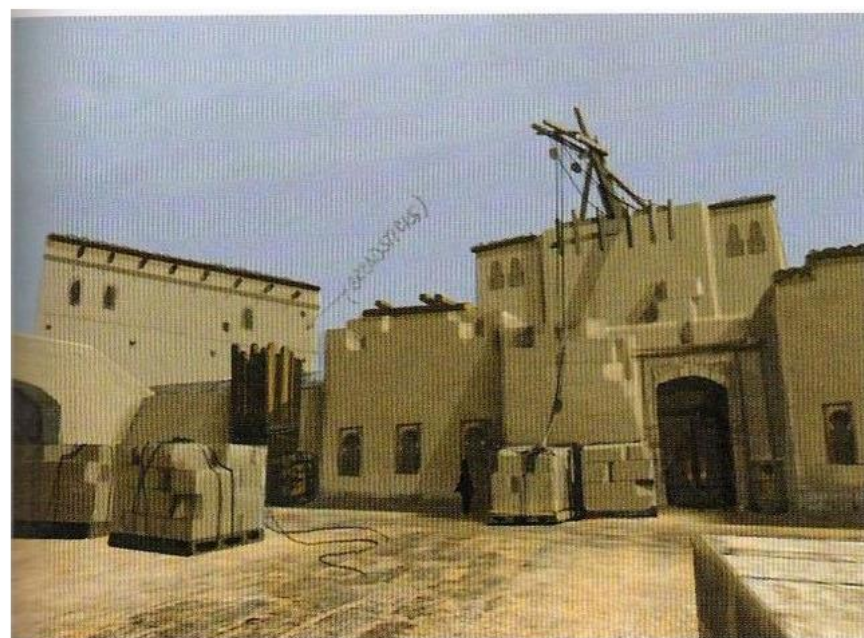
"CS:S использует систему физики, чтобы смоделировать регдолл (физическая модель), когда игрок умирает. Таким образом смерть игрока каждый раз выглядит по-разному. Игроки опрокидываются, летят и переворачиваются в несметном числе различных вариаций, в зависимости от того, куда было сделано смертельное попадание и где стоял игрок" – Майк Дюссо

Chateau, Italy и Aztec

Кристен Перри

"Движок Source позволяет создать живописные и реалистичные открытые пространства, как, например, место появления терроров в Chateau. Было довольно забавно играть с особенностями ландшафта и я думаю, что моддеры будут просто потрясены." – Иикка Керанен





Dust

Кристен Перри

Перестрелка, во время игры (сверху) и зарисовки места расправы Контров (слева).

"Когда мы впервые обсуждали преобразование карт, мы решили сосредоточиться на том, чтобы везде чувствовалась реалистичность. Когда вышел оригинальный CS, одним из его сильнейших преимуществ был реализм. Но чем старше становился движок, тем меньше реалистичной выглядела графика. Мы искали сходства. Мы просмотрели книги и фильмы, и все остальное, что только могли найти, и выбрали лучшие элементы от каждого. Dust — смесь северно-африканской, турецкой и андалусской архитектуры. Для ацтека мы, конечно, использовали архитектуру майя, а Клифф для создания звукового ряда использовал звуки животных, обитающих вокруг древнего города Теночтитлан, теперь Мехико." — Айдо Магал



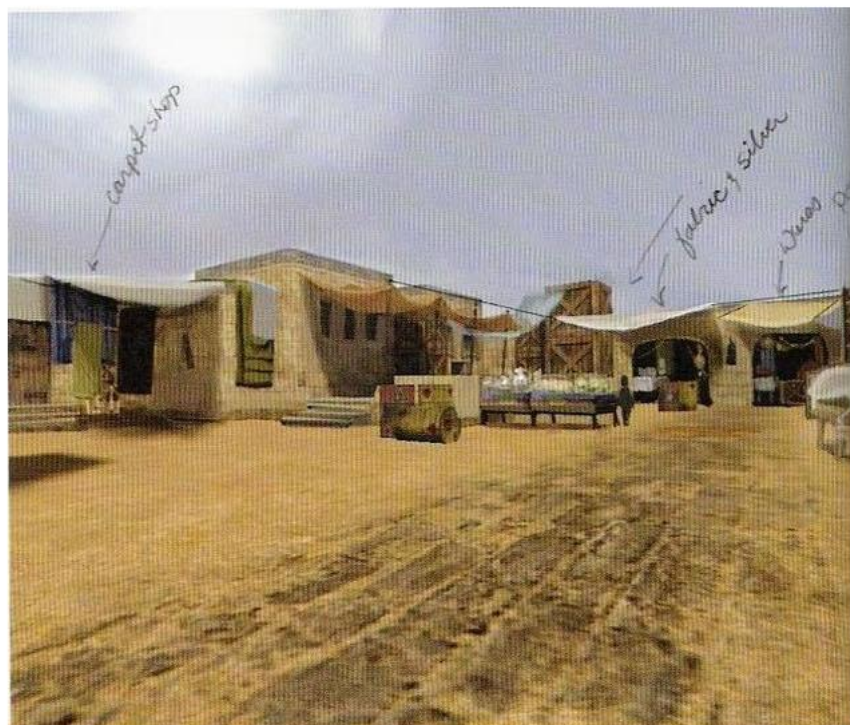
Italy и Dust

Кристен Перри

Зарисовки рынка на Italy (сверху) и скриншот из финальной версии (слева).

Место для бомбы, в виде рынка на Dust (справа).

"Физика в реальном времени – одна из самых важных особенностей CS:S. Это добавляет большей интерактивности и помогает делать карты более реалистичными. Хороший пример – арбуз на Italy. Когда в него стреляешь, он взрывается на 15 маленьких частей, каждая из которых летает, вращается, подпрыгивает, создавая пыль и звуковые эффекты. Что касается физики, я думаю единственная вещь, которую мы не сделали – это огромная обезьяна на вершине новых пирамид в Aztec, скидывающая вниз бочки." – Мартин Оттер





Navy Seal и Phoenix Faction

Моби Франки

Образцы моделей для новых персонажей Counter Strike: Source









Investigation 2 : Unexpexted Interference



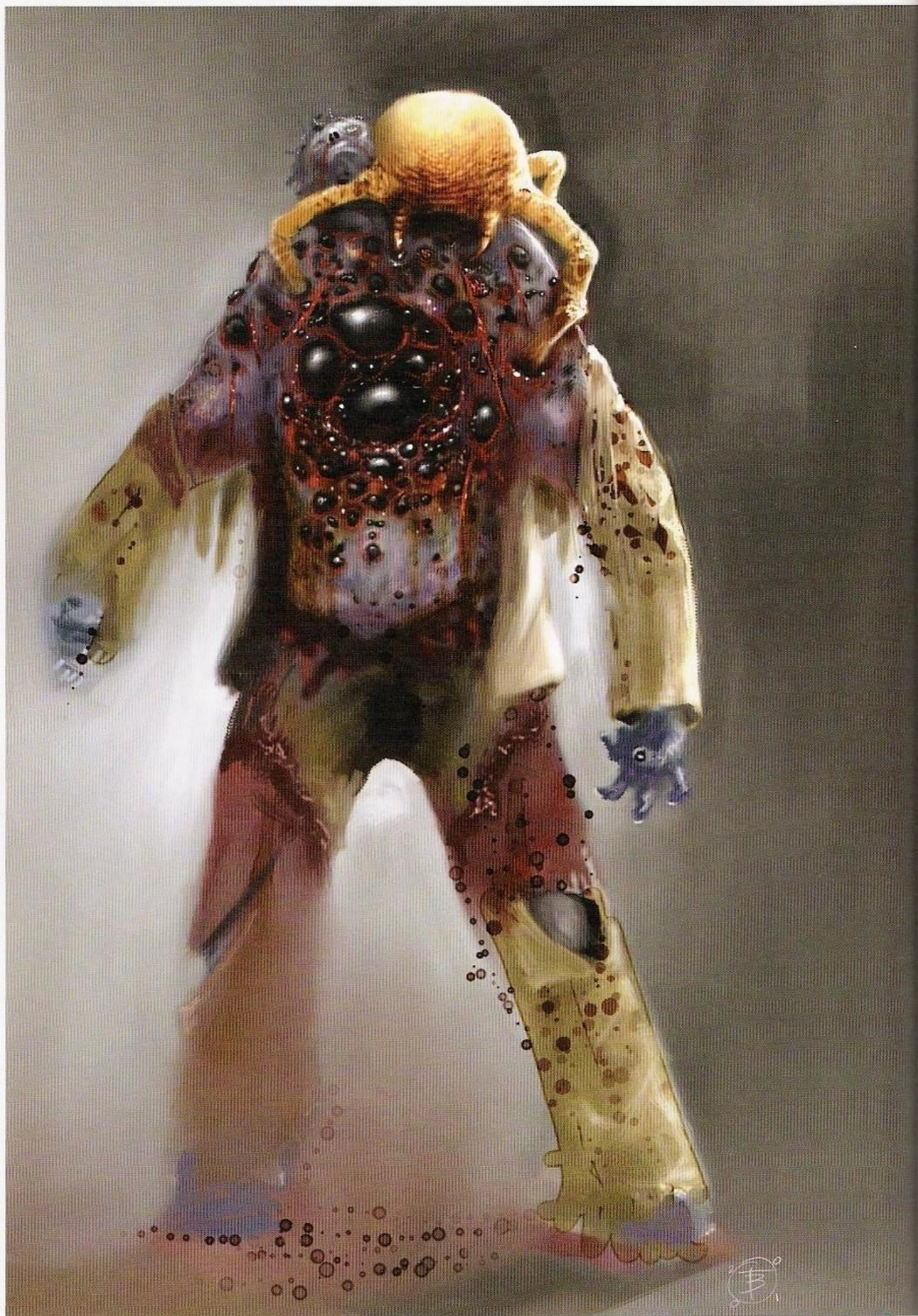
Half-life совсем немного пролежала на полках магазинов, а Valve уже принялась за работу над Half-life 2. Единственное требование заключалось в том, что она должна была стать лучшей игрой, когда-либо созданной и превосходить оригинальный Half-life любыми возможными способами. К счастью, дизайнеры полностью отдавали себя оригинальной игре, и для них не было проблемой придумать длинный список вещей, которые они хотели бы улучшить. Однако создание Half-life 2 не должно было стать просто улучшением предыдущей игры, продолжением истории с того места, где закончилась первая часть, или увеличением разрешения текстур. Нужно было переделать каждый отдельный элемент игры, начиная с самого основного: движка. Постепенно было принято решение отказаться от старого движка Half-life, основанного на Quake. Valve начала разрабатывать что-то совершенно новое: собственный движок, теперь известный как Source. Тем временем появилась необходимость в программистах, дизайнерах уровней, художниках и аниматорах, которые видели многообещающий Half-life и хотели выдвинуть игровую индустрию на действительно новый уровень. Поскольку новая команда сформировалась вокруг группы оригинальных разработчиков, они обнаружили, что уроки, полученные за время создания Half-life, не всегда были применимы. Half-life 2, как оказалось, была полностью новым живым существом, и путь к её завершению оказался намного более долгим и тернистым, чем все думали.



Half-Life 2: Creature Discomforts

■ 03

Если существа, которые обитают на просторах Half-life 2, могли бы заполнить зоопарк City 17, то те монстры, которые не вошли в игру, могли бы обеспечить экосистему для средних размеров планеты Альянса. Для каждого монстра, который вошел в конечную игру, были придуманы десятки разных вариантов внешнего вида, поведения и предназначения. Большинство придуманных существ так и остались на стадии грубых эскизов, но некоторые были кропотливо смоделированы, текстурированы, анимированы и даже имели собственный код, перед тем как настал их Судный День. Вот список некоторых тварей, которые обитают лишь в воображении создателей монстров для Half-life 2. Самым крепким из них было достаточно пережить строгий плейтестинг, чтобы обрести жизнь в Half-life 2. Другие погибли еще в зародыше, и, возможно, никогда не увидят свет вне этих страниц. С другой стороны, настоящий монстр никогда не умирает...





Крематор

Даби Инг

Крематор, уборщик Альянса, который очищал улицы City 17 от органической материи после того, как очередное сопротивление было подавлено. Должен был иметь огнемёт, приделанный к шлангу с воспламеняющейся жидкостью. Голову Крематора можно найти в банке с формальдегидом в лаборатории Элая Венса.

Крематор был почти полностью сделан в ранних версиях Half-life. Была создана модель с текстурами и анимацией, сделаны звуки. Судя по моделям, у этого существа можно было отстрелить голову и использовать её как оружие.



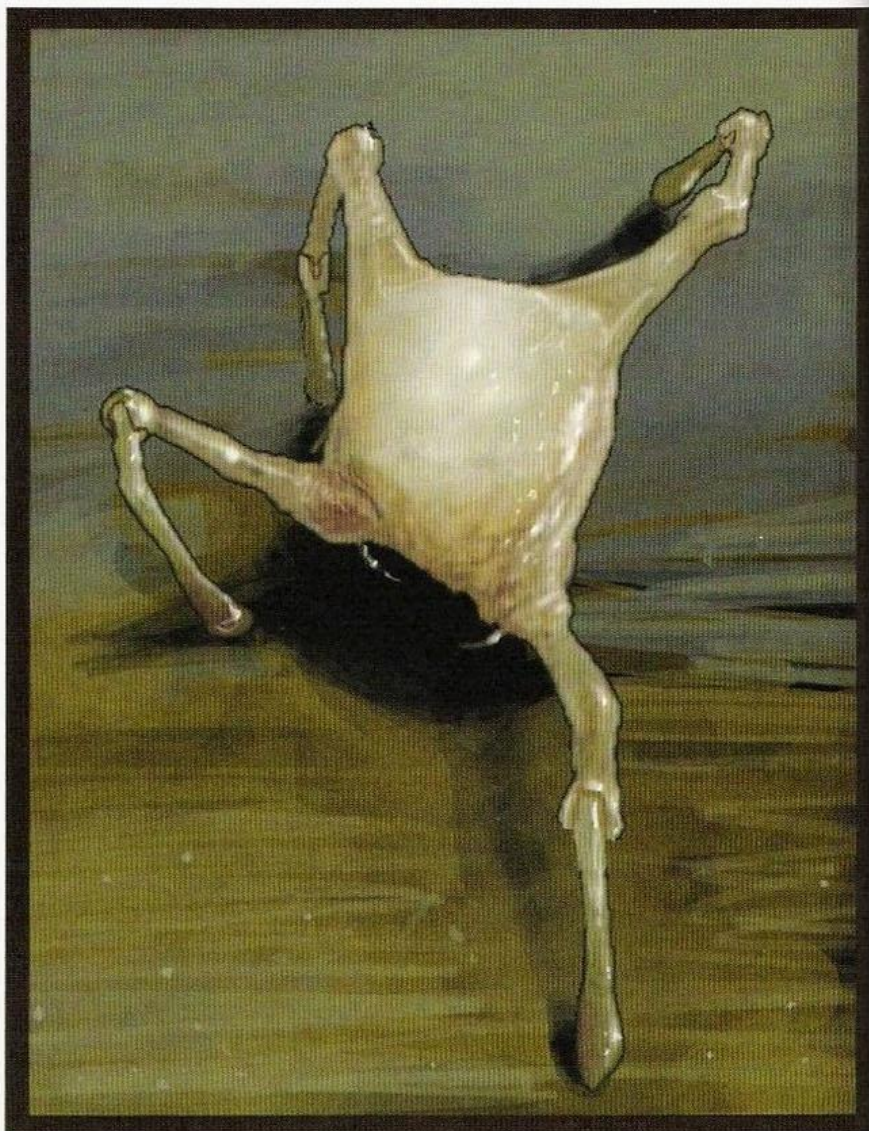
ЗОМБИ

"Много раз разработчики игр разыгрывали 'карту ужаса' и пытались создать нечто, что имеет большие острые зубы и сделать его настолько страшным, насколько это возможно. Мне никогда это не нравилось; это кажется мне слишком скучным и совсем не страшным. Вместо того, чтобы просто вызывать у игрока чувство ужаса, я больше люблю делать монстра как можно более отвратительным. Когда вы смотрите на многие вещи в природе, например на личинки, они не кажутся особенно страшными. Но когда вы видите их в живую, они становятся самой ужасной вещью, которую только можно себе вообразить. Именно такой концепции мы стараемся придерживаться" – Тед Бэкман

Хедкрабы

Тед Бэкман

Черный ядовитый хедкраб — мы экспериментировали с этой идеей, когда создавали Half-life, а затем вернули этого монстра и закончили для Half-life 2. Идея довольно проста: при атаке он фактически не убивает вас, но оставляет с одним пунктом здоровья, как бы мало его ни было. Черные хедкрабы были отличным инструментом для того, чтобы добавить панику в схватку с монстрами. Как только игроки запоминают отличительный звук ядовитых крабов и узнают их назначение, они начинают вращаться вокруг себя, отчаянно пытаясь найти это существо, не замечая других противников. Таким образом, простое присутствие угрозы сделало других монстров в сцене более опасными, а схватки более интересными" — Том Леонард

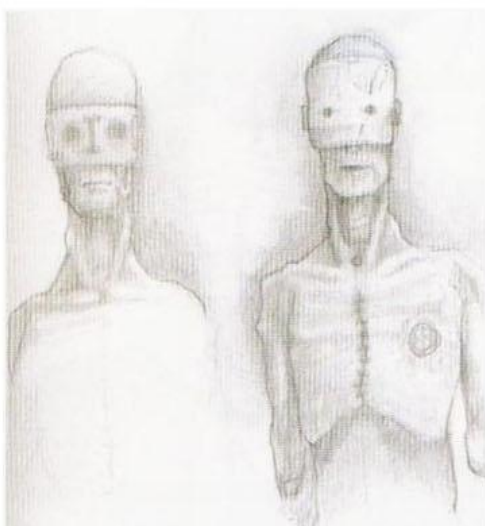


Зомби

Искусственный интеллект, используемый для быстрого зомби, первоначально был написан для инопланетного наёмника и предназначен для секции игры, которая никогда не разрабатывалась для конечного продукта. AI перемещали в разные места игры, но в конечном итоге этот код нашел свое место в Рэйвенхолме. Это породило ряд проектов для создания модели, подходящей к уже существующей структуре AI. Это один из очень немногих монстров, созданных таким способом в Half-life 2.

"Создание звуковых эффектов для HL2 – это огромный труд. У нас есть тысячи уникальных звуков. Я использовал комбинацию звуковых эффектов из библиотек, моих собственных записей, и звуков, которые я создал с помощью синтезаторов, как основу для всего происходящего в игре. Я обычно начинал с сырого звука, а затем тратил часы, разрезая его на части и играя с отрывками, чтобы получить какое-то уникальное или необычное звучание. Я использовал звуки охотничьих манков для лосей, американских волков, оленей, кроликов, гусей и уток чтобы попытаться придумать различные вокализации для монстров. Я считаю, что нет ничего лучше, чем звук быко-лосиного манка, проносящегося эхом по всем залам компании днем, чтобы разбудить ваших сотрудников" – Стена замка Ведущей бурильной трубы...



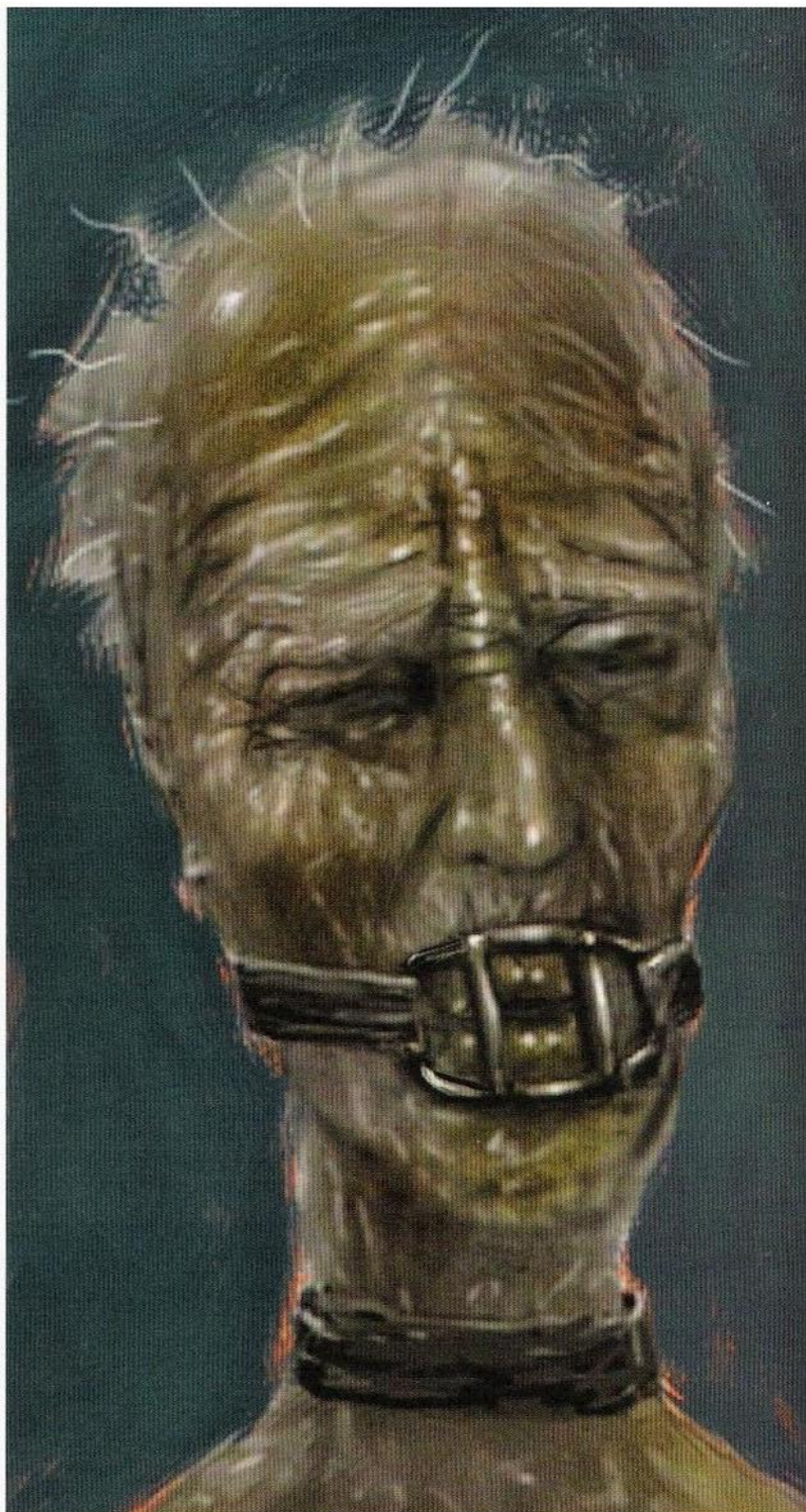


Сталкер

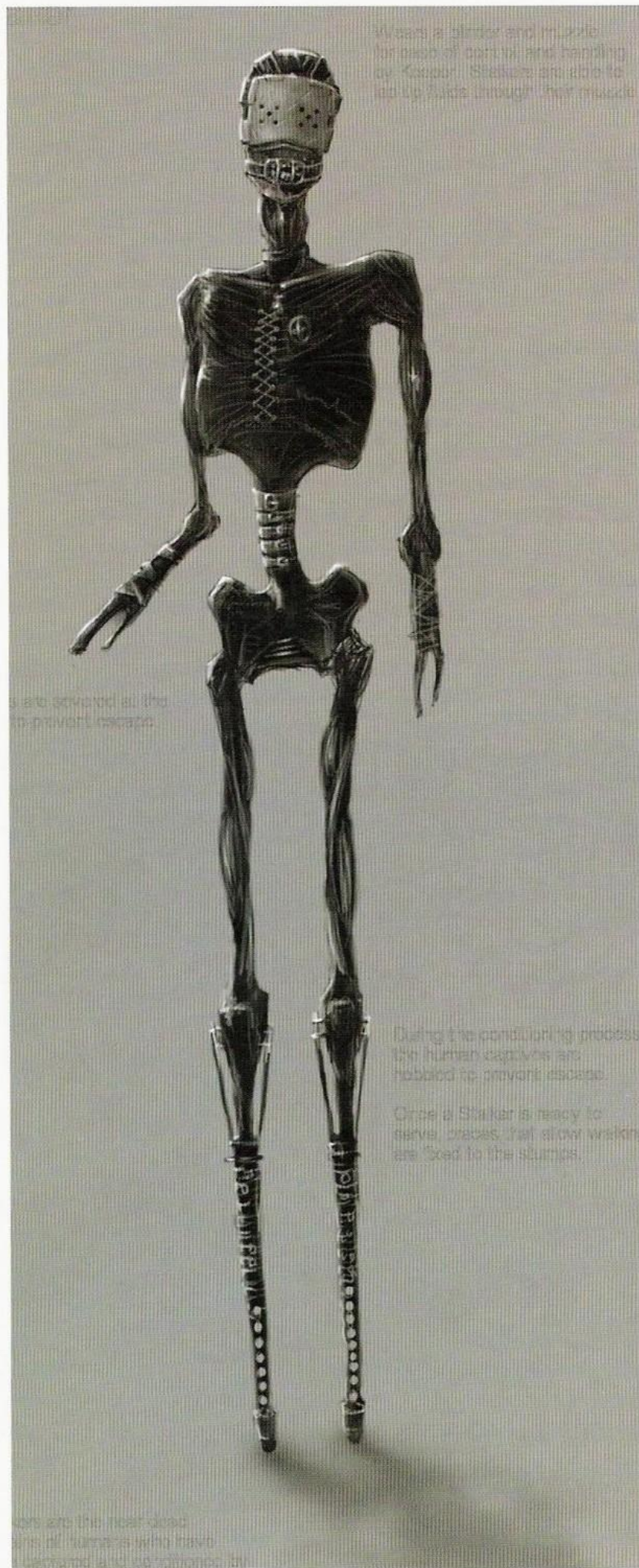
Тед Бэкман

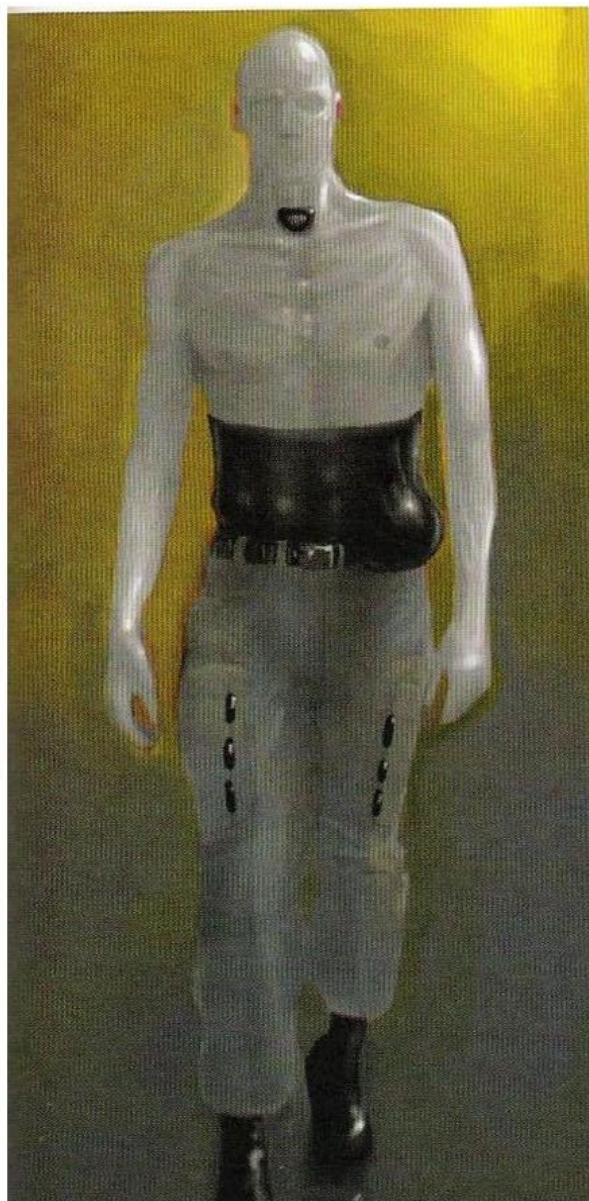
Люди, которых сажают на поезд из City 17 до Нова Проспект, попадают в руки ученых Альянса. Эти ужасные экспериментаторы отделяют высшие функции мозга, ставят сотни опытов над лоботомированными жертвами, вживляют нано-устройства в кожу и наблюдают за тем, как существо утрачивает все человеческое. Известные под кодовым именем "сталкеры", эти истощенные рабы отправляются на унижительные работы в Цитадель Альянса.

Сталкер на различных стадиях проекта, включая самый ранний проект с заткнутым ртом, более поздний — с шорами, почти заключительный проект с оружием, и наконец, игровая модель. В финальной версии, сталкер стал всего лишь рабом для Альянса, у него нет оружия, а шоры на голове вернули.



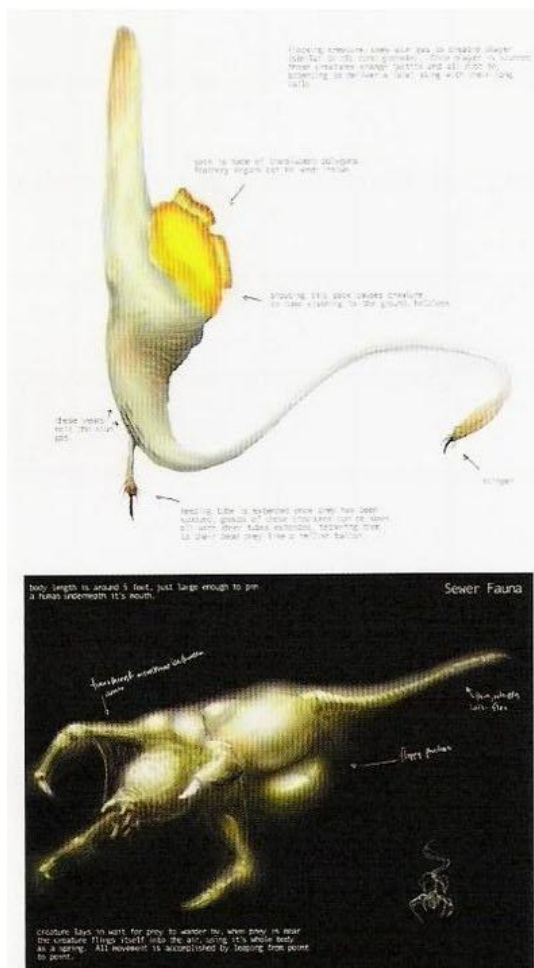






'Я думаю, что сталкер был отличным монстром; это был практически уничтоженный человек с ампутированными конечностями, которого раса Альянс превратила в чернорабочего раба. Они вырезали все органы и хранили их в солевом растворе, таким образом их было легче содержать. Мы хотели создать нечто, что таилось в тени вокруг игрока, а затем неожиданно нападало. Мы взяли полусырую идею и превратили её в нечто более ужасающее, потому что сталкеры на самом деле жертвы. Когда Вы оказываетесь перед ними, они – это сумасшедшие существа, наполовину люди – наполовину вещи, которым Вы не можете помочь, но которых Вам становится жалко. Я надеялся вызвать у игрока сочувствие, чтобы он понимал, что это не просто страшный монстр. Однако это ставило Вас перед моральной дилеммой каждый раз, когда Вы сталкивались с этим монстром. И это является, на мой взгляд, более интересной проблемой. Я считаю, что намного страшнее сражаться с безумным заложником, чем просто с монстром, который хочет сожрать Ваши мозги" – Тед Бэкман



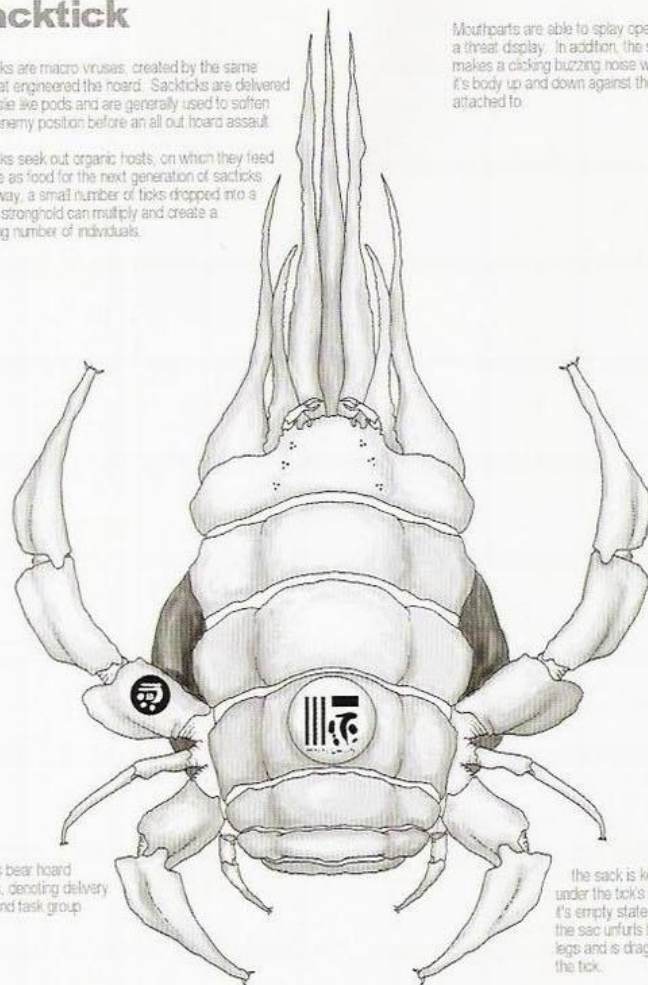


Инопланетная фауна, сакстик и трёхногий прыгун

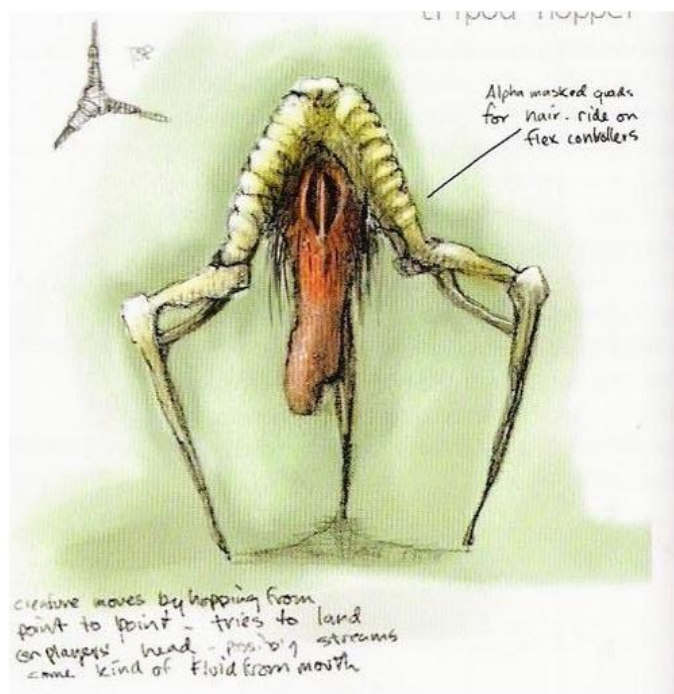
Сакстик ищут органических хозяев, которыми они кормятся и используют как пищу для следующего поколения. Таким образом, небольшое количество этих клещей, попавших во вражескую цитадель, могут размножиться и создать бесчисленное количество новых особей. Его челюсти могут угрожающе раскрываться, чтобы напугать врага. Кроме того, сакстик издает щелкающий и гудящий звук, когда вливается внутрь поверхности, к которой он прицепился.

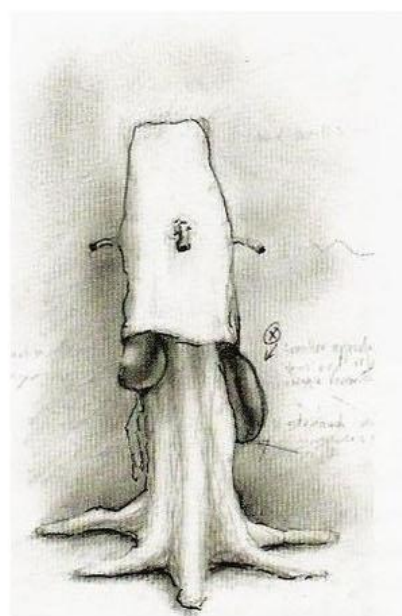
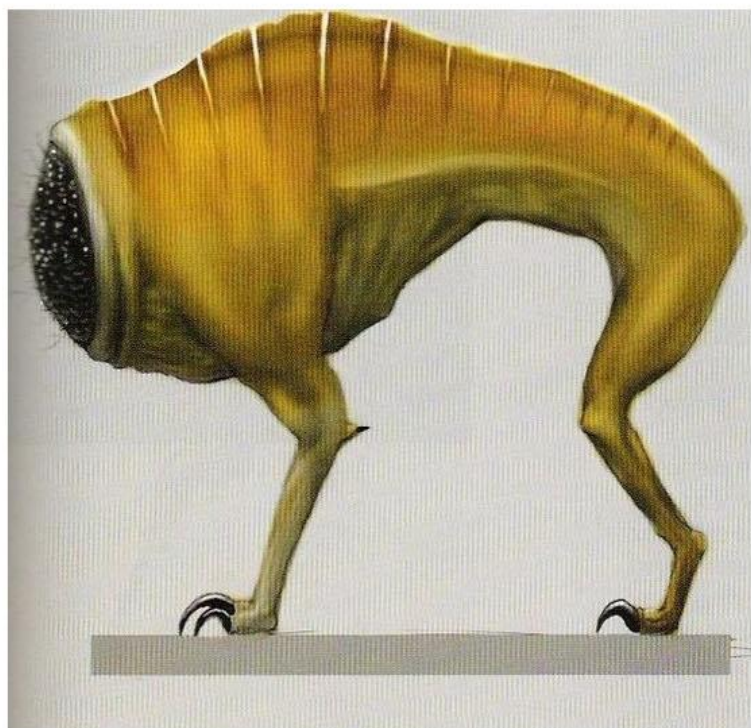
Sacktick

Sackticks seek out organic hosts, on which they feed and use as food for the next generation of sackticks. In this way, a small number of ticks dropped into a enemy stronghold can multiply and create a withering number of individuals.



the sack is kept curled under the tick's body, in its empty state. Once fed, the sac unfurls behind the legs and is dragged behind the tick.





Изгонятель, инопланетная фауна и хаундай
Тед Бэкман



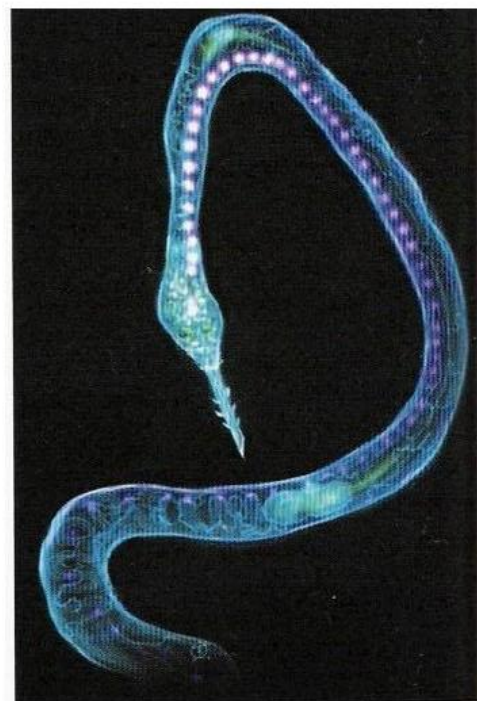
Гидра Тед Бэкман

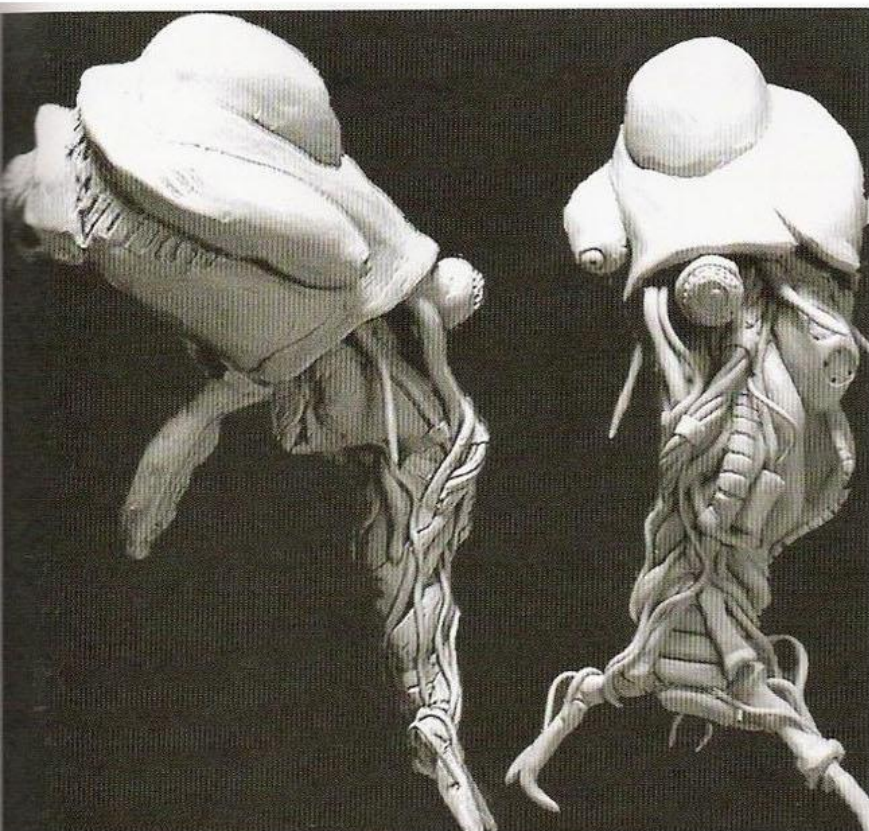
Гидра была сделана из люминесцентной студенистой плоти, с ясно различимыми внутренними органами. Голова в виде щупальца была лишь частью большого, массивного колониального организма.

"Гидра была моим любимцем, монстром, появления которого я ждал с самого начала проекта. Дизайнеры разработали большие игровые пространства специально для неё. Я лично провел около шести месяцев тяжелой работы над ней, приводя в действие все алгоритмы её движений и физики. Все скептически относились к этому проекту с самого начала, не верили что это вообще возможно сделать, поэтому я не сильно афишировал работу над гидрой. Но когда я заставил работать первый, еще совсем сырой код AI и показал свои ранние наработки, все больше и больше людей хотело посмотреть на Гидру в действии, увидеть всё собственными глазами, поразиться увиденным и начать поторапливать меня скорее закончить её.

Однако, чем ближе работа подходила к концу, тем яснее становился один критический недостаток: это было просто удивительно захватывающее зрелище, когда она убивала других игровых персонажей, но играть против неё самому было абсолютно неинтересно. Когда она атаковала других, как игрок вы могли видеть этого гигантского сияющего червя, который, извиваясь, полз по карте, круша всё на своём пути, это выглядело великолепно. Но когда она атаковала игрока, вы еле успевали заметить, как эта неопиcуемая капля делает что-то неопределенное – и вы уже мертвы.

Решение убрать гидру из игры было очень болезненным, но я должен был сделать это. Когда задумка просто не работает – она просто не работает. Я все ещё хочу увидеть её где-нибудь во вселенной Half-life, возможно даже переделать её AI в стиле муравьиного льва", – Кен Бёрдуэлл



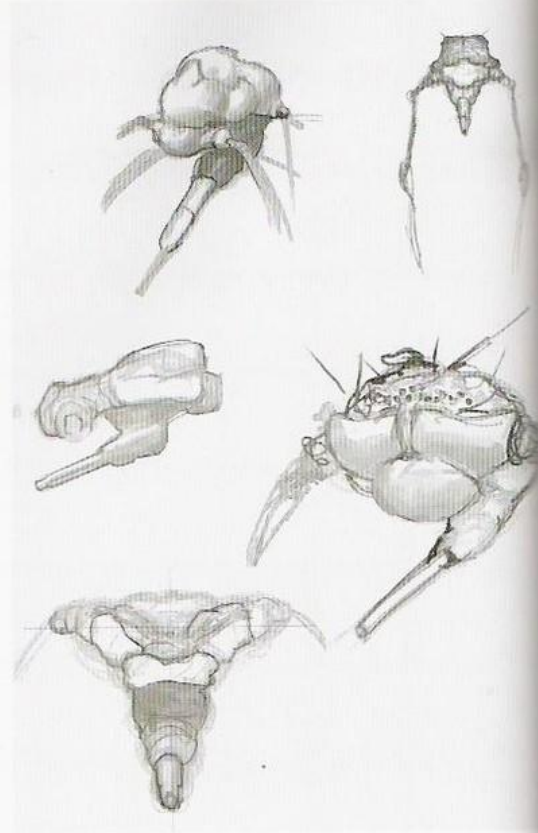
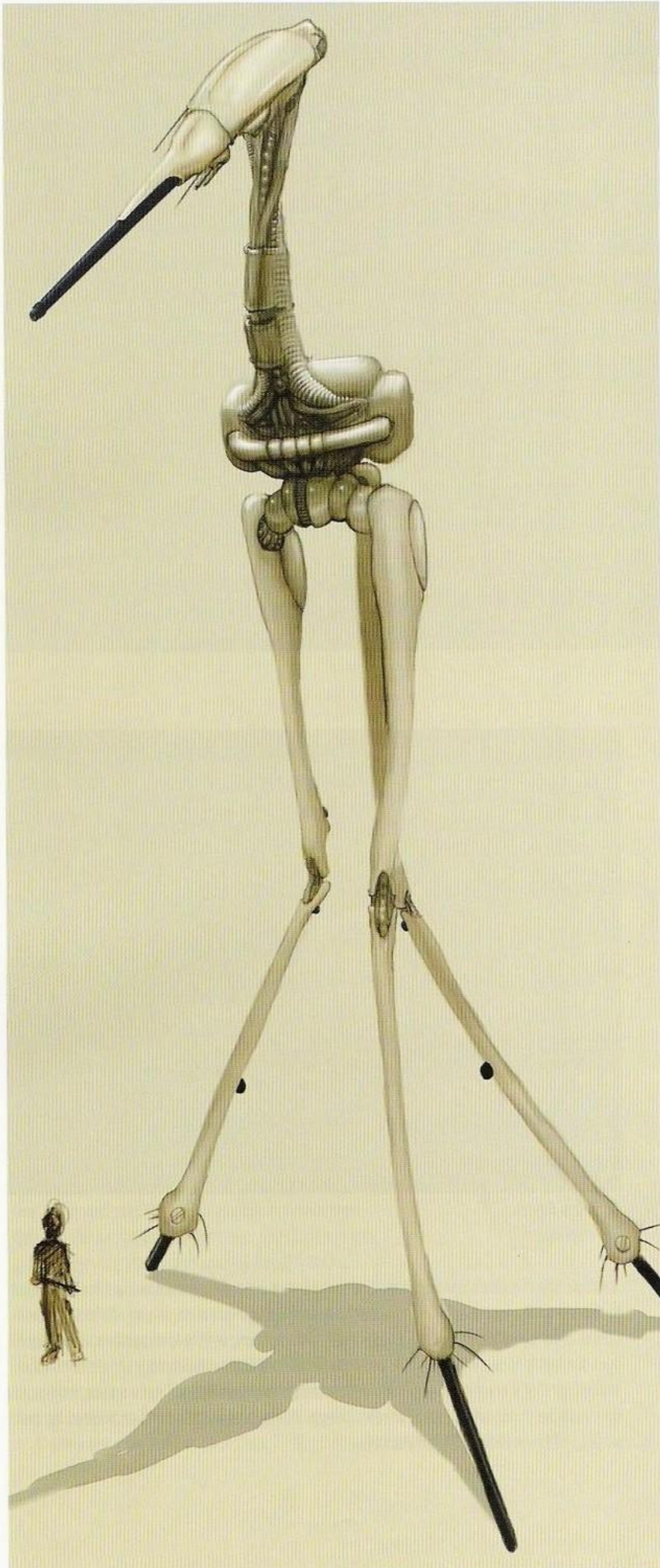


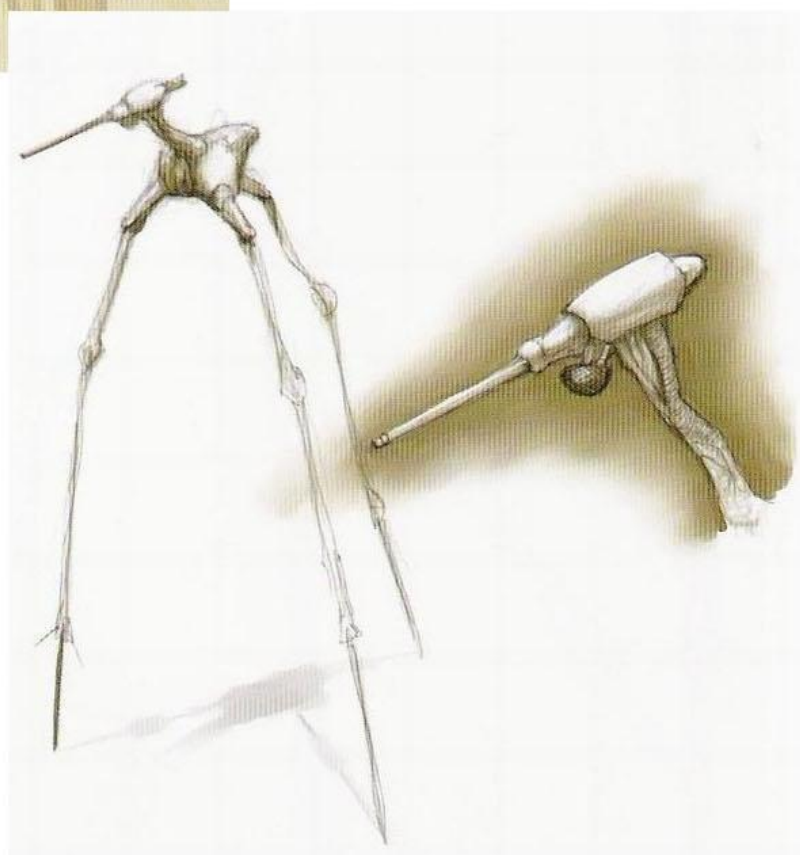
Советник Альянса

Тед Бэкман

Это существо, вероятно, является "мозгом" расы Альянс, ее предводителем, представляя собой нечто вроде пчелиной матки. Оно наделено силой телекинеза и, возможно даже умеет мысленно управлять другими существами. Именно оно ведет переговоры с главными представителями рас, такими как Брин для человечества и, вероятно, Нихилант для мира Ксен, заставляя их подчиняться расе Альянс.

"Разрабатывая этого персонажа, мы хотели предположить, что организм, мало чем отличающийся от человеческого, начал зависеть от технологии, предназначенной для улучшения качества жизни. В процессе своего развития это существо стало похожим на личинку, с конечностями, более не способными выдерживать его собственный вес, глазами, слишком слабыми, чтобы видеть без посторонней помощи, телом, неспособным к передвижению, полностью зависящим от технологии, которую оно само создало. Однако у этого существа была невероятно развита способность рассуждать, изобретать, и доминировать над мыслями и культурами других существ. Этот проект был также частично вдохновлен письмами Франка Герберта" – Тед Бэкман





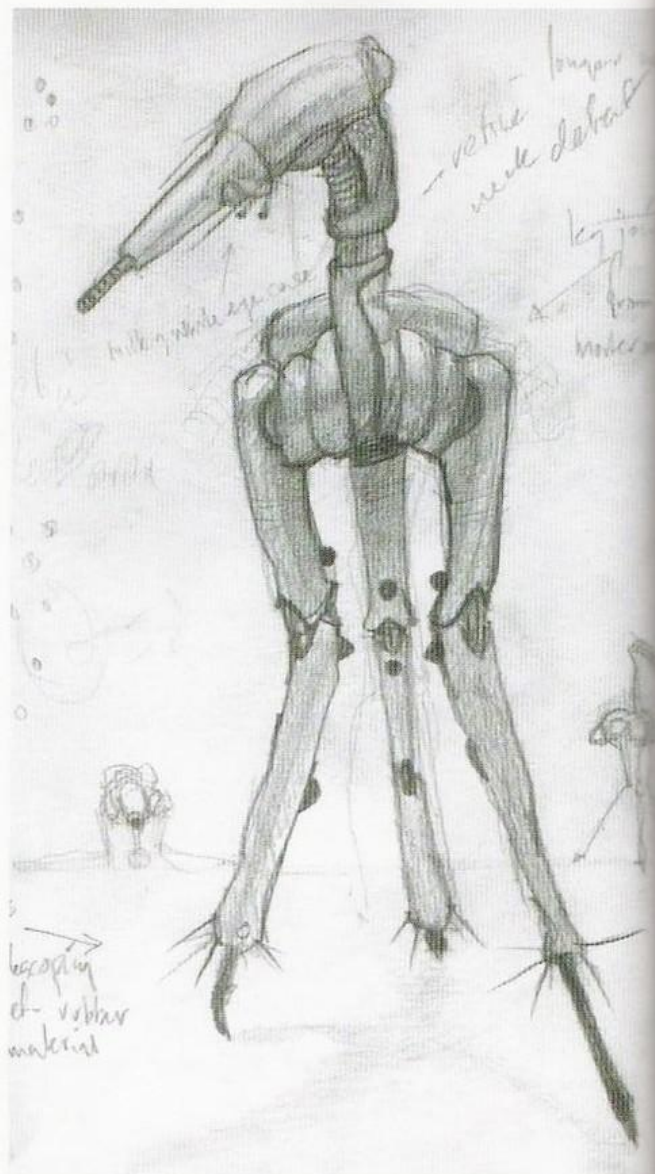
Страйдер

Тед Бэкман

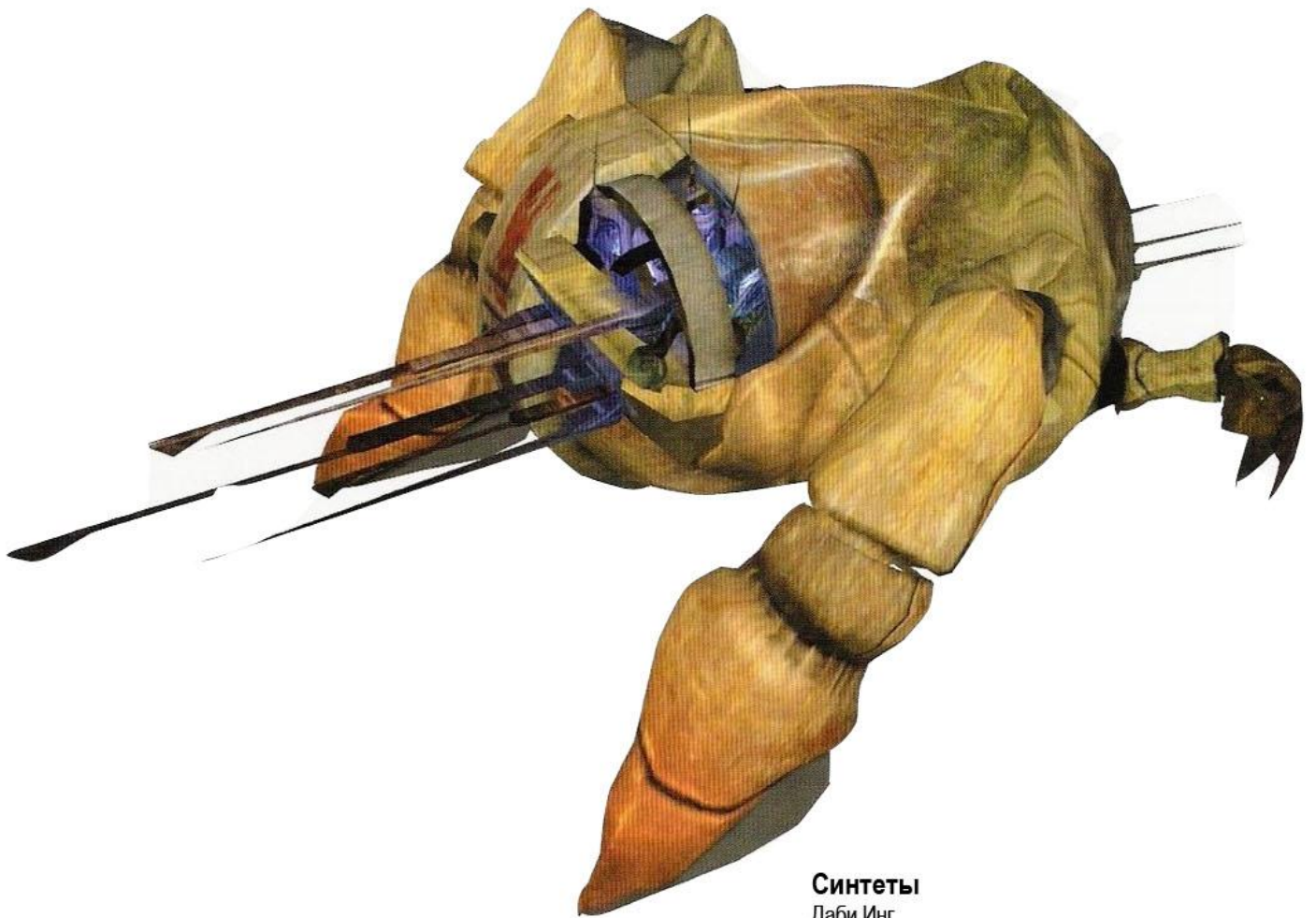
Гигантский синтет Альянса, разгуливающий по улицам City 17.

Этот громадный биомеханический трехногий монстр является еще одним видом армии Альянса, гораздо более мощным, чем солдаты. Он атакует с помощью двух видов оружия: пулемета Альянса и мега-пушки, которая стреляет мощным лучом, разрывающим материю пространства и уничтожающим все живое, что в него попадает. Также страйдер способен проткнуть врага одной из трех своих острых и мощных лап.

'Для разработки анимации страйдера я одновременно ссылался на движения жирафа и гориллы. Я хотел, чтобы у него была изящность и грациозность жирафа, и в то же время мощный топот и специфическое сгибание конечностей, как у гориллы, когда она идет, демонстрируя свою власть и силу' – Билл Флетчер





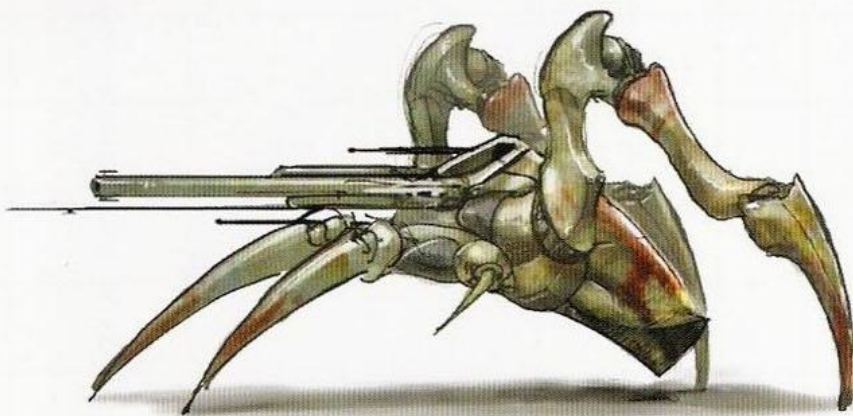


Синтеты

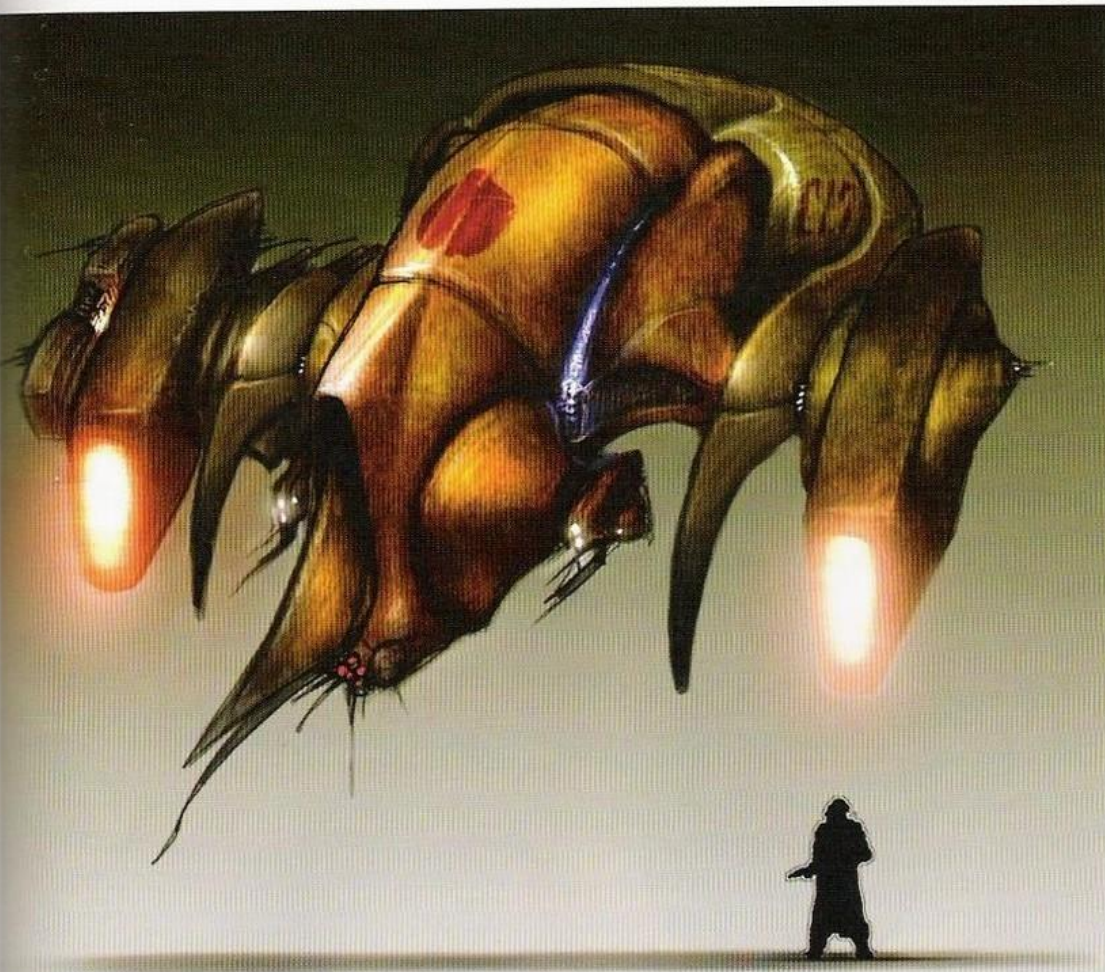
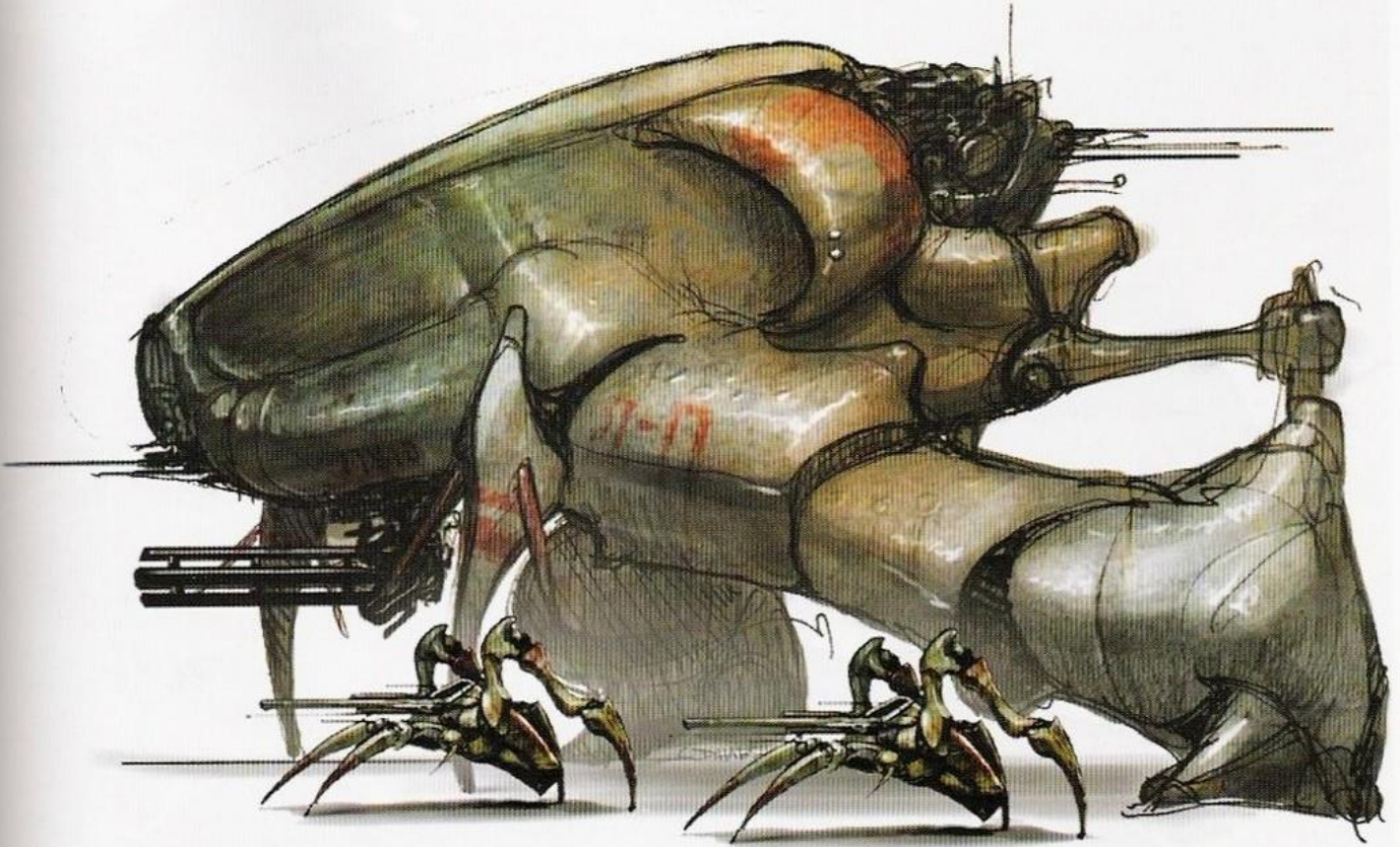
Даби Инг

Синтеты, самовоспроизводящиеся роботы, обладающие способностью к эволюции, были созданы или приняты Альянсом и порабощены во время их войн и завоеваний.

"Приступая к разработке больших существ Альянса, надо было иметь в виду, что эти громохочущие военные машины могли когда-то быть органическими существами, которые Альянс поработил и преобразовал во время предыдущих вторжений. Поэтому мы пробовали включить элементы, которые не были ни строго органические, ни просто механические. Мы не хотели делать просто гигантских неземных существ с прикрепленной или внедренной броней, но вместо этого пытались рассмотреть все это как действительное развитие существ под влиянием Альянса, а не природы. В конце концов, эти создания, превратились в нечто среднее между машиной и животным, о чем можно было судить по их внешнему виду и, что еще важнее, по их движениям и реакции на окружающий мир" – Даби Инг



Краб-синтет и мортира-синтет – Эти странные, неземные самовоспроизводящиеся и саморемонтирующиеся существа – опора всей последующей армии Альянса, которую она готовила для захвата Земли. Краб-синтет снабжен мощными огнестрельными пушками, а мортира-синтет – это биомеханическая артиллерия, сеющая разрушение на занятой людьми территории. Этих существ раса Альянса только готовила для атаки, но так и не успела использовать против людей. Во всяком случае, во второй части Half-life.





Вертолет Альянса

Трай Нгуен

Отправной точкой в дизайне вертолета являлся тот факт, что Альянс интерпретировал под свои нужды земные технологии, соединив их со своими собственными.

БАГГИ

Шум двигателя для Багги был создан из комбинации записей (из звуковой библиотеки) Camaro 1968 года с выхлопными трубами из нержавеющей стали и гоночного двигателя с высоким тоном.



"Мне хотелось, чтобы вертолёт выглядел так, словно его собрали по частям в какой-нибудь мастерской, я добавлял к текстурам все новые слои и натягивал их на модель. Выглядело так, словно он побывал в бою, а потом его наспех починили. Нужно было показать, что не всегда можно раздобыть нужные детали для ремонта, однако машина до сих пор на многое способна, да и горожане довольно изобретательны."

– Трай Нгуен





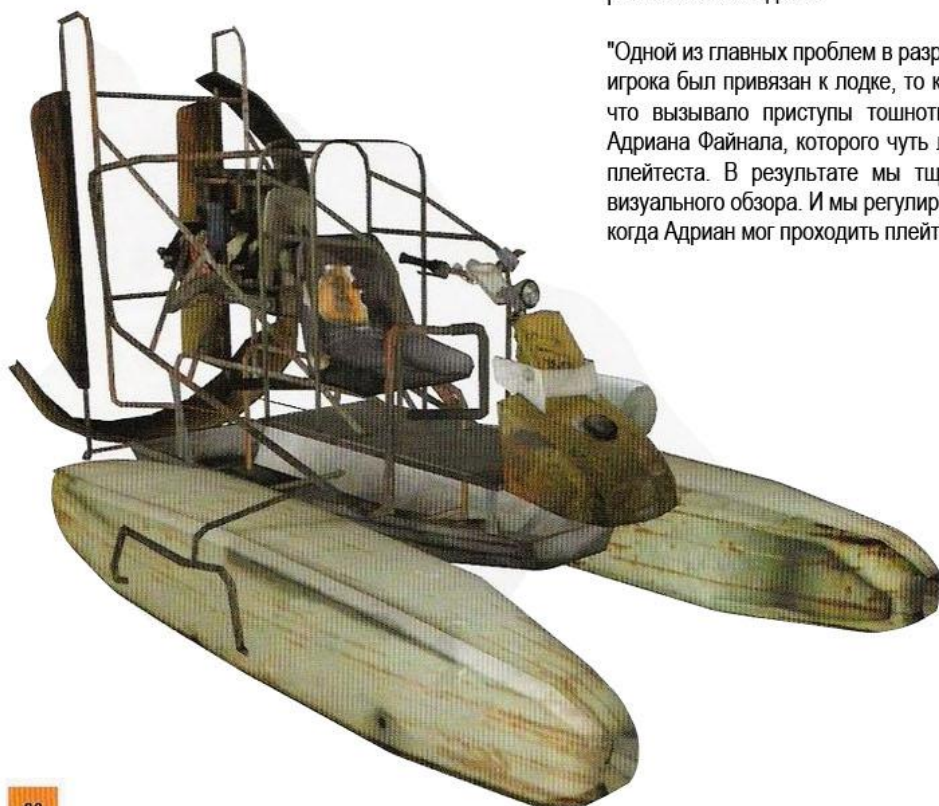
Скутер

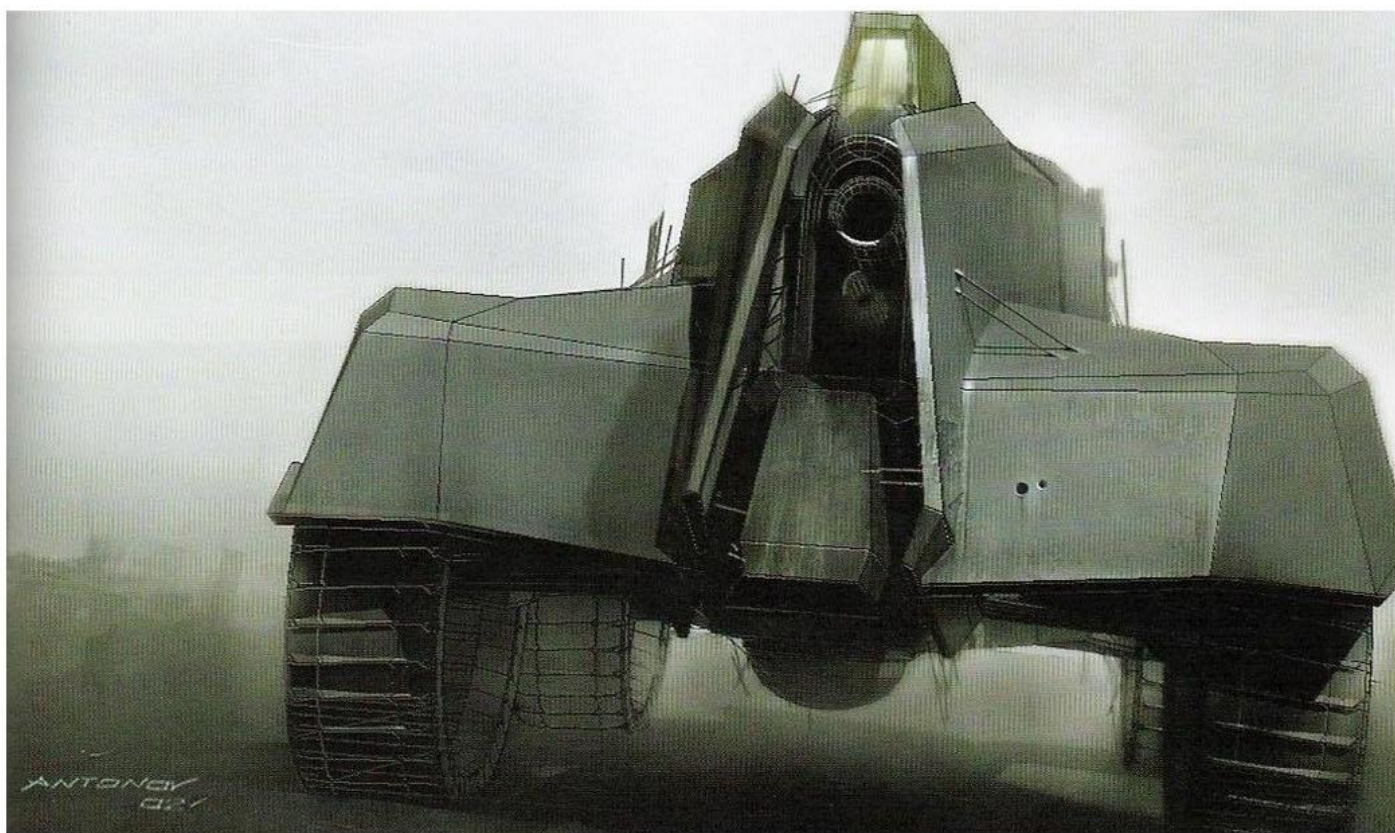
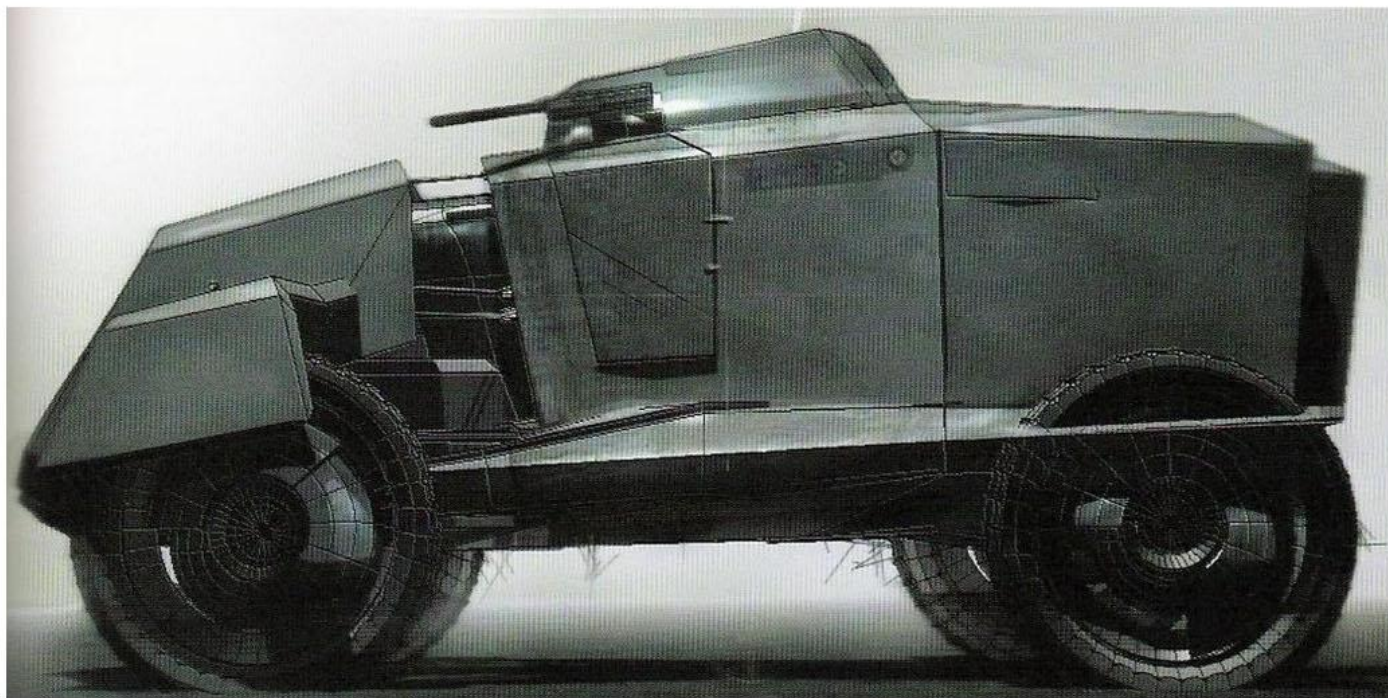
Трай Нгуен

Грязеход или амфибия

Лодка на воздушной подушке, официально известная как "грязеход", первоначально разрабатывалась как скутер, но не прошла плейтест. Используя вид от первого лица, управление скутером слишком сильно походило на бег вокруг себя на ногах, и имело серьезные проблемы с обзором при одновременном движении и осмотре вокруг. Новый проект «Амфибия» тоже столкнулся с этой проблемой, но он был больше пригоден для решения этой задачи.

"Одной из главных проблем в разработке амфибии была 'морская болезнь'. Если взгляд игрока был привязан к лодке, то каждый небольшой удар увеличивался в десятки раз, что вызывало приступы тошноты у плейтестеров, в особенности у программиста Адриана Файнала, которого чуть ли не наизнанку выворачивало после каждого такого плейтеста. В результате мы тщательно переделали управление руля, понтона, и визуального обзора. И мы регулировали эти параметры до того самого счастливого дня, когда Адриан мог проходить плейтест уже без тошноты" – Дэвид Спейрер

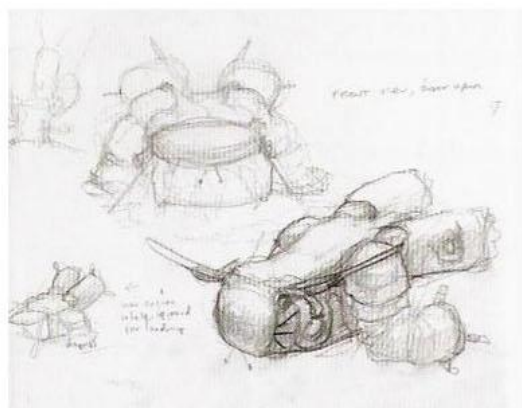




Транспортные средства (APC) Альянса

Виктор Антонов

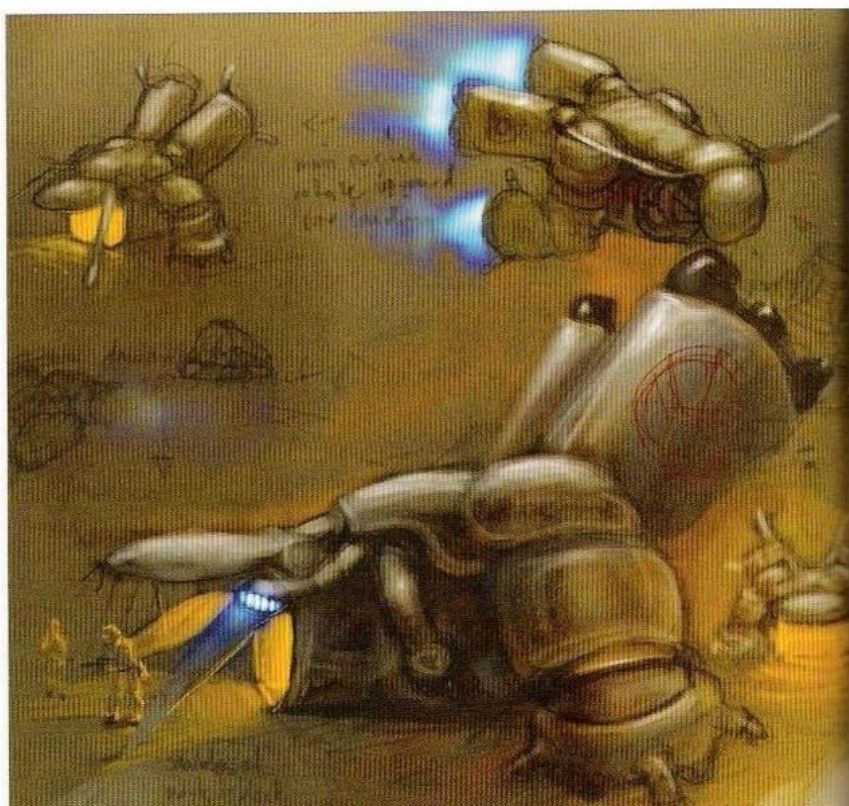
Эти транспортные средства первоначально предназначались не только для самих солдат Альянса, но и для управления игроком. Однако плейтестеры посчитали, что медленные машины не настолько удовлетворят игрока как, например, скоростной багги (англ. — детская коляска). Поэтому APC были переделаны и теперь используются только силами Альянса.

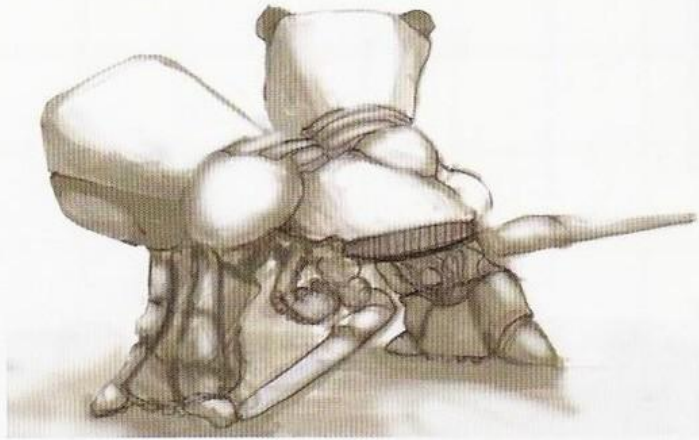


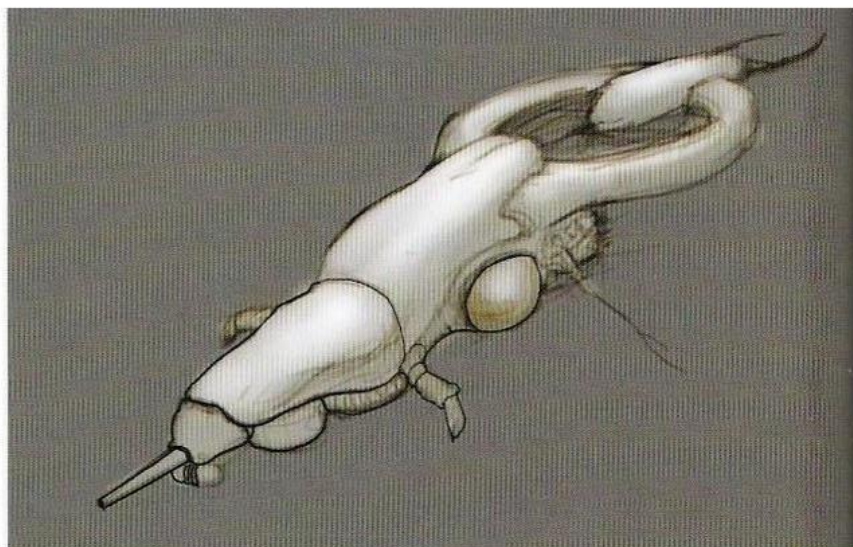
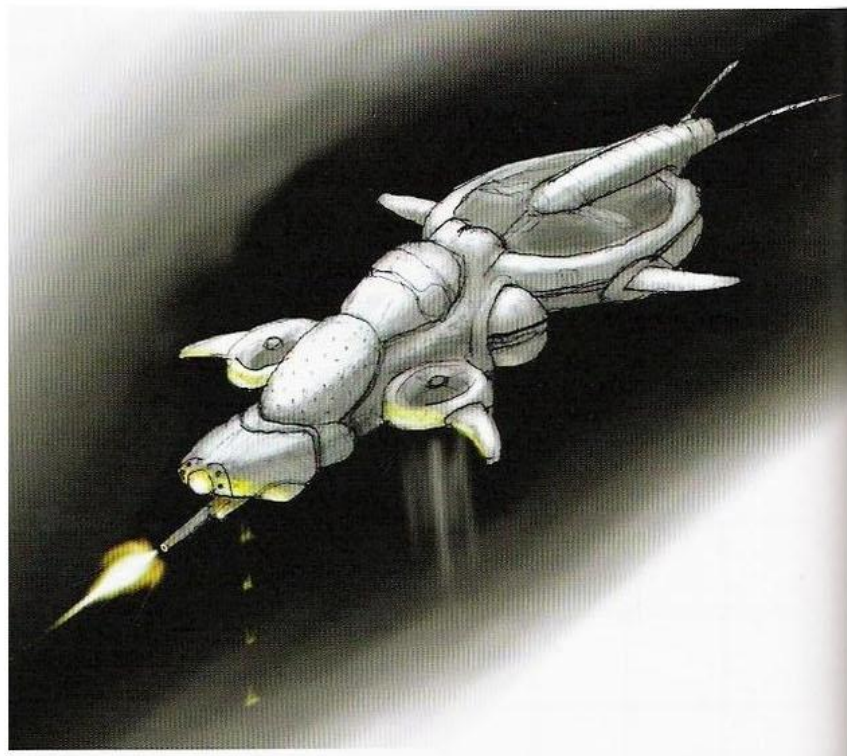
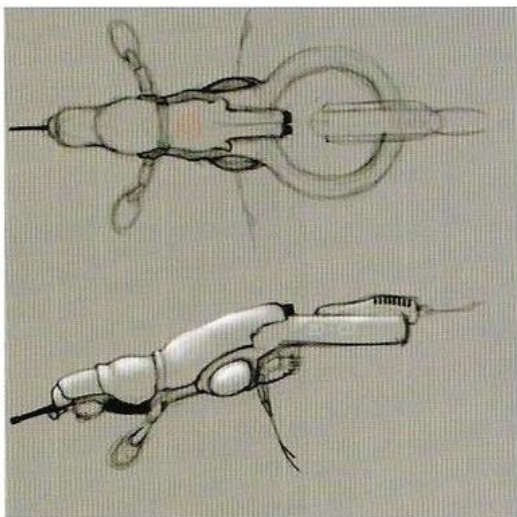
Транспортник Альянса

Тед Бэкман

Транспортник первоначально разрабатывался не только для перевозки солдат Альянса, но мог и сам ходить по земле в виде большого крабообразного существа. Также, как и большинство других видов войск Альянса, он является синтетом, т.е. биороботом – средним между живым существом и механическим.



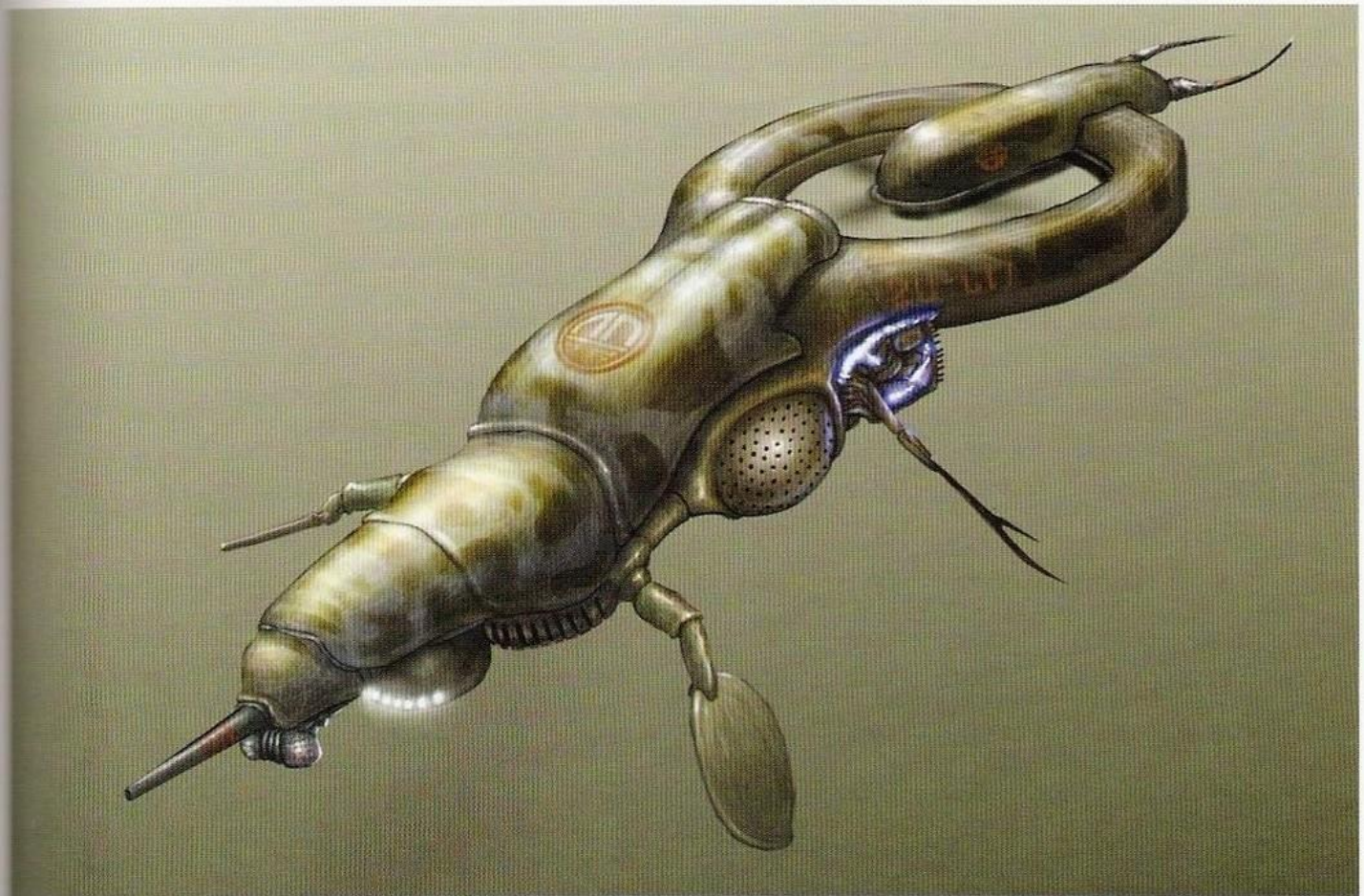


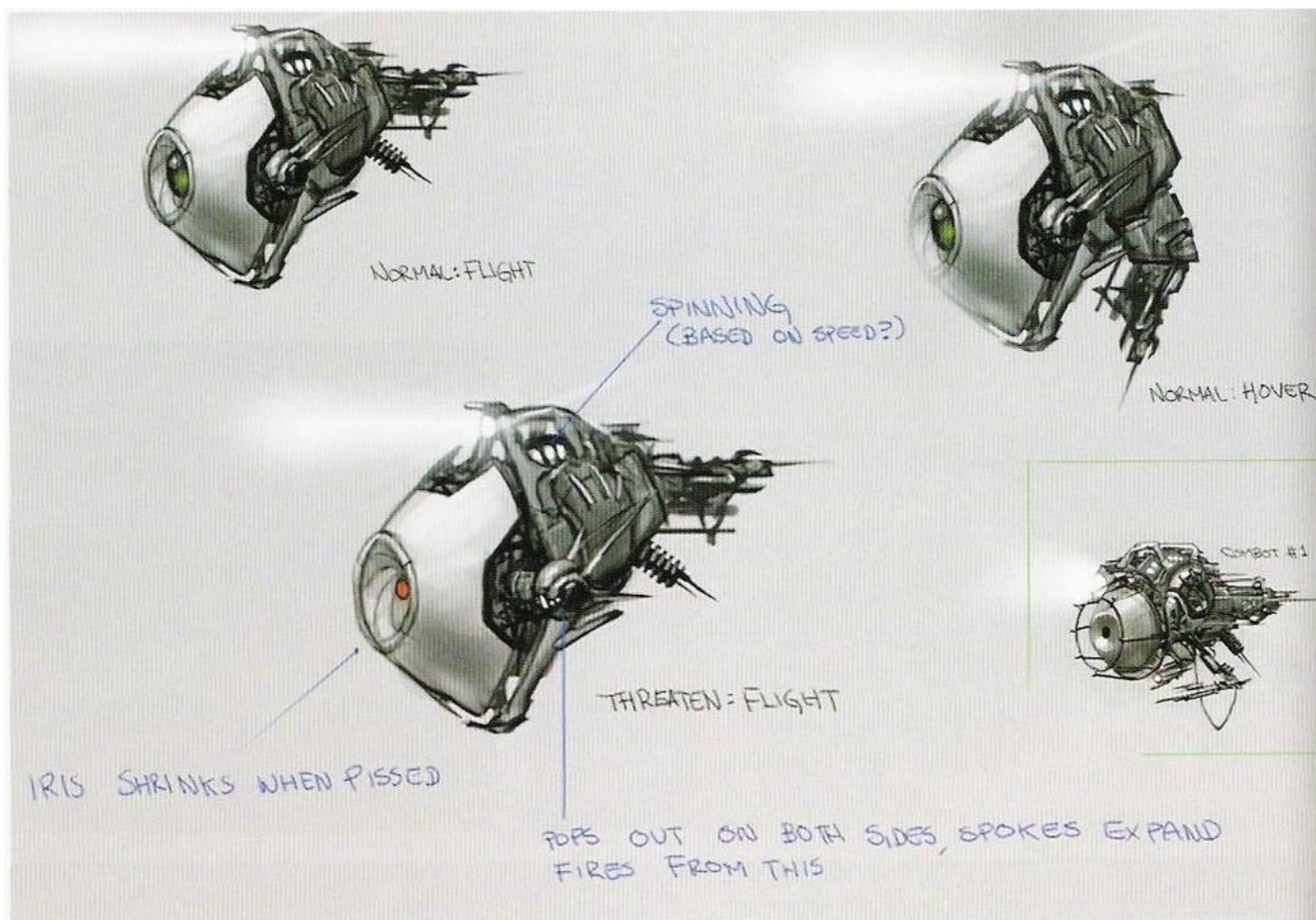


Боевой корабль Альянса

Тед Бэкман

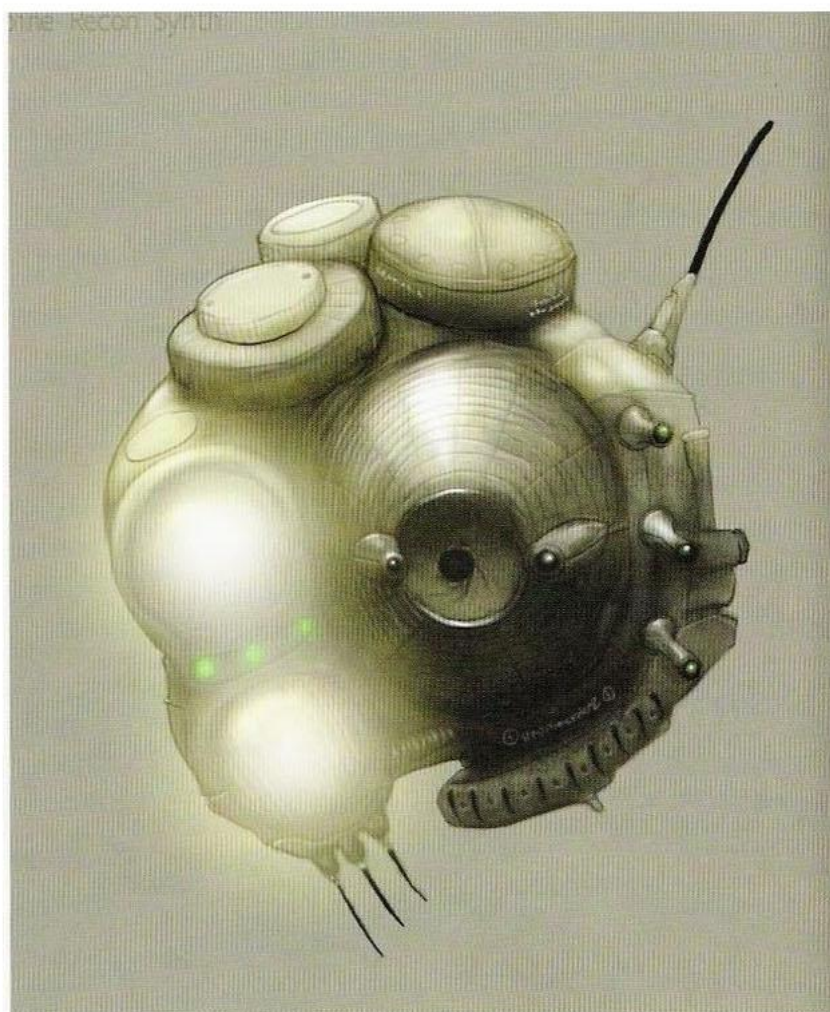
В то время как на ранних зарисовках боевой корабль был больше похож на машину, заключительная версия демонстрирует нам более неоднозначный, синтетический вид. В результате первых плейтестов, команда решила, что боевой вертолет будет иногда случайным образом считать ракеты, направленные на него, более важным врагом, чем сам игрок, и будет пытаться подстрелить их. Это работало настолько хорошо, что сражения ракетницы против боевого корабля стали похожи на игру в кошки-мышки.

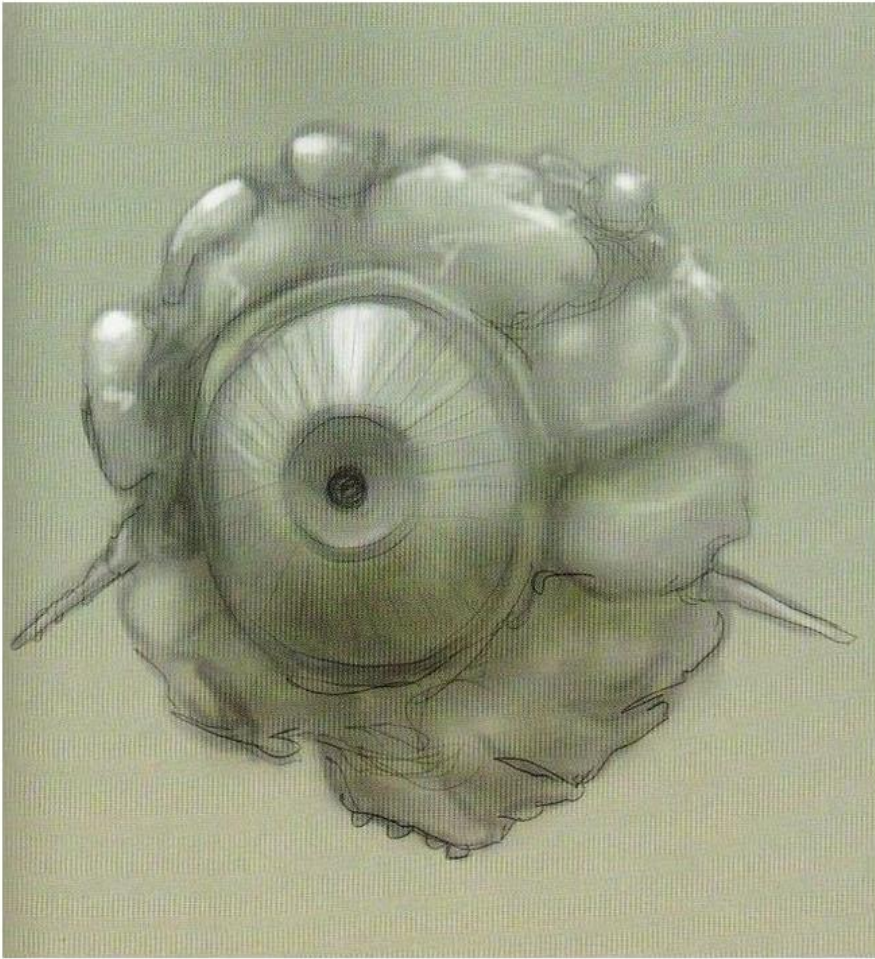




Объектив сжимается при испуге

Спицы, которые высовываются с обеих сторон, придают им более угрожающий вид.



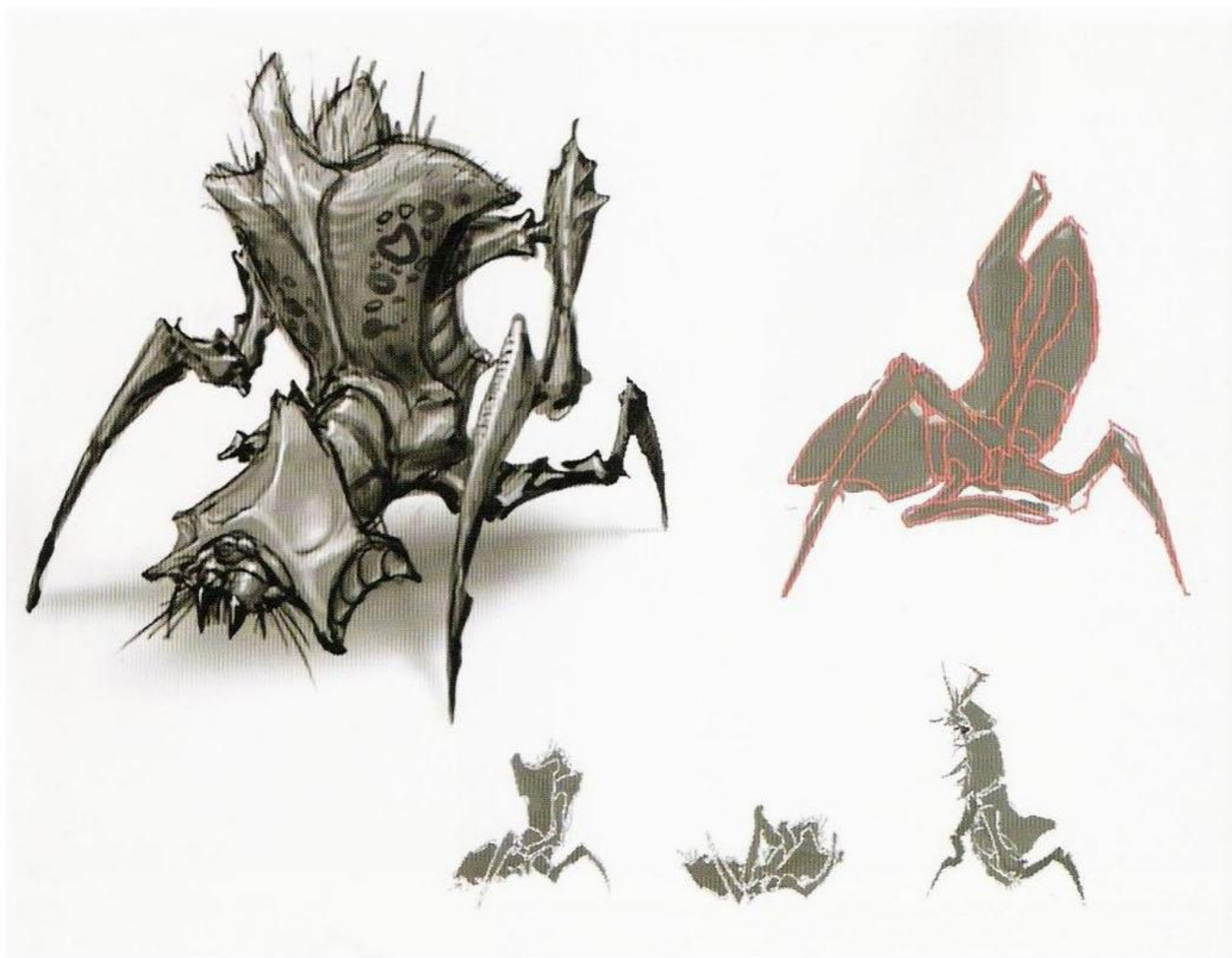


Сканер Альянса

Даби Инг и Тед Бэкман

Это создание Альянса служит для контроля над передвижением граждан. Множество сканеров летает по городу, фотографируя людей и передавая данные отрядам Защиты Населения Альянса. Сканер абсолютно безвреден, если не считать небольшого ослепления после вспышки. Дизайн городского сканера был первоначально смоделирован на основе формы и движений пираньи.





Муравьиный Лев

Даби Инг

Одним из самых интересных моментов в дизайне муравьиного льва является необычное положение его лап. Художники Valve решили поменять местами у этого монстра положение передних и задних лап.

"Муравьиные львы были одними из первых существ, которые были созданы и прошли через множество исправлений и дополнений в процессе разработки проекта. Сначала они имели тяжелую броню, но разрывание их пулями на куски было таким веселым процессом, что мы решили превратить их в пушечное мясо. Даже без лиц и диалогов муравьиные львы были в состоянии вызвать у игроков большое количество положительных эмоций. Некоторые люди любили посылать своих Муравьиных львов, чтобы их изрешетили пулями солдаты Альянса, другие использовали их как небольших домашних животных, с хихиканьем собирая их вокруг себя" – Джош Уэйер





Король муравьиных львов

Тед Бэкман

"Мы знали, что наши фанаты успели немного подрасти за период между HL и HL2 и хотели получить напомнить им о Мистере Френдли. Для дизайна короля муравьиных львов мы взяли голову паука сольнуги, немного изменили её и добавили немного бородавок на голове в виде 'короны'. Когда первые зарисовки этого персонажа были закончены, я сделал версию этого монстра из пластилина трех футов в высоту. (К сожалению, это было моей первой попыткой создания пластилиновой статуи монстра, и мой макет в конечном счете разрушился). Муравьиные львы должны были жить в патриархальном обществе, примерно как муравьи с королевой, но по размерам это существо должно было превосходить даже страйдера. В наших ранних идеях относительно масштаба, в макете, Гордон мог застрять между пальцами ног животного, которое возвышалось примерно на 60 футов. В процессе разработки муравьиные львы начали больше бегать по поверхности, и все больше подземных мест вырезалось нами до тех пор, пока для короля муравьиных львов уже не осталось места" – Тед Бэкман



Низко-полигональная модель муравьиного льва в игре



Низко-полигональная модель с подсвеченной картой нормалей



Низко-полигональная модель с картой нормалей (бампмап)

"Первоначально у нас была сложная авторская система бамппаппинга для наших персонажей. Мы провели бы долгие недели за созданием низко- и высоко-полигональных моделей этим традиционным способом, получив в итоге довольно посредственные результаты. Уже ближе к завершению проекта, я столкнулся с человеком по имени Бэй Рэйтт на встрече с Microsoft, на демонстрации графики будущего, где Бэй создал лицевую систему анимации для Горлума (также известного как Голый ;)) в кинофильме "Властелин Колец" и сделал цифровую модель головы Горлума. Я сказал ему, что мы, вероятно, уберем из игры бамппаппинг, хотя Бэй, также как и я, считал что это будет огромной ошибкой. Он взял одну из наших моделей Муравьиного льва и, используя инструмент под названием "ZBrush" – ту же самую программу, которую они использовали для "Властелина Колец" — и через двадцать минут новая модель была готова. Нашей команде это очень понравилось. Позже, мы переделали огромное количество моделей в игре, добавляя к ним карты нормалей, в том числе и лица для главных героев" – Гэри Мактагарт



Большой муравьиный лев (Antlion Guard)

Большой муравьиный лев начал жизнь как большое, быкообразное существо, которое могло видеть предметы только с близкого расстояния. Он мог засовывать свой нос в отверстие в стене и озиаться в поисках игрока или атаковать игрока, избивая его своей головой, похожей на огромную дубину. Бросая маленькие, ядовитые мячики в игрока (позже они станут фероподами, которые Гордон сможет использовать в своих целях), большой муравьиный лев мог выманить его из укрытия на открытое место, где игрок был более уязвим.



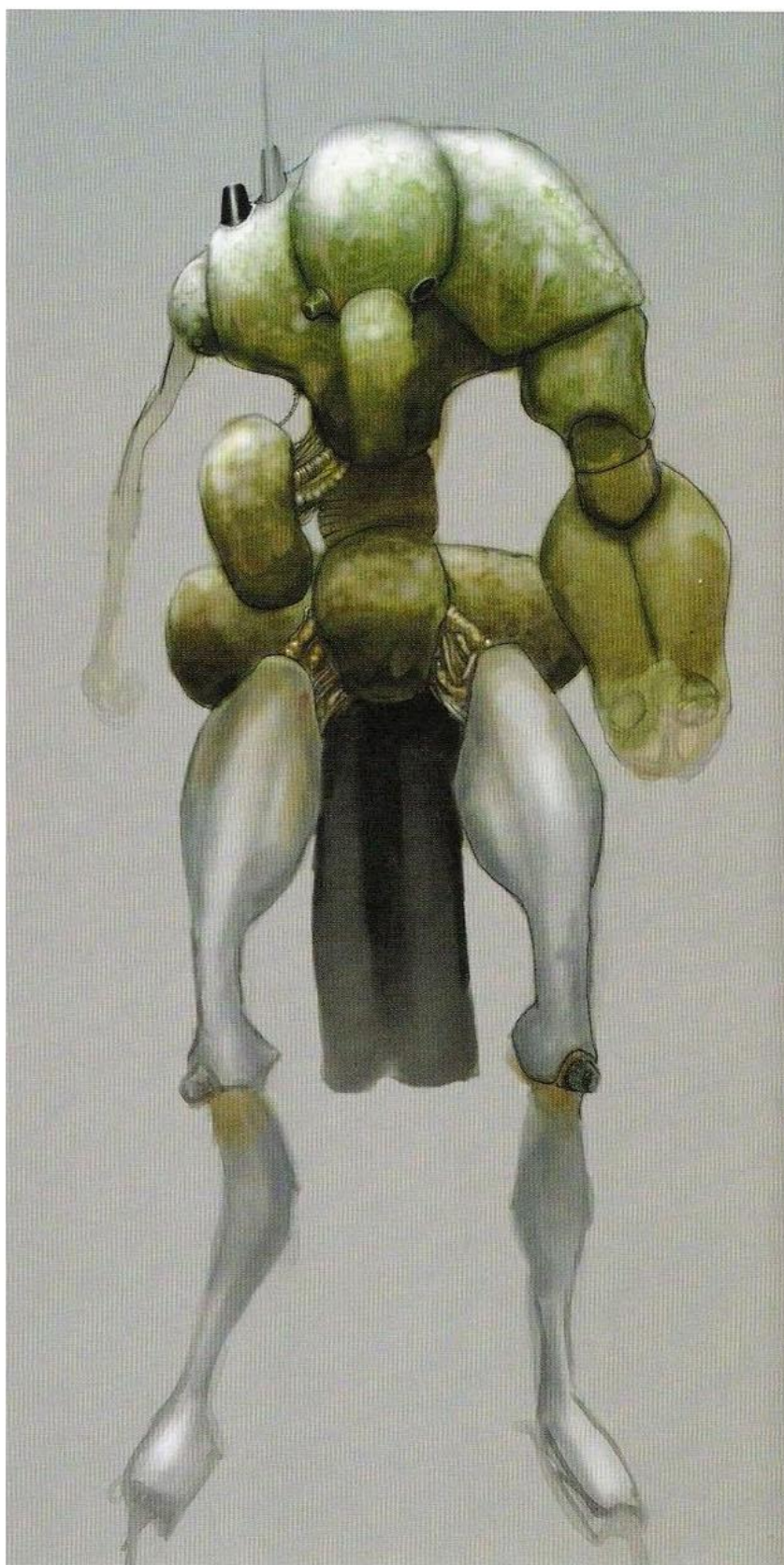


Наемный убийца Альянса

Тед Бэкман

Зарисовки женщины-убийцы для Half-life 2. Дизайн шлема позже стал использоваться в модели Элиты Альянса





Синтет Альянса – элитный солдат

Тед Бэкман

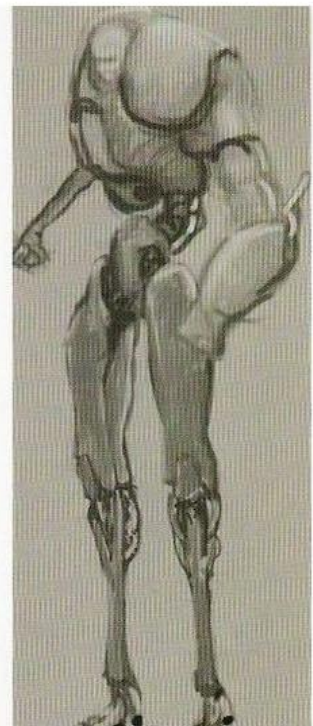
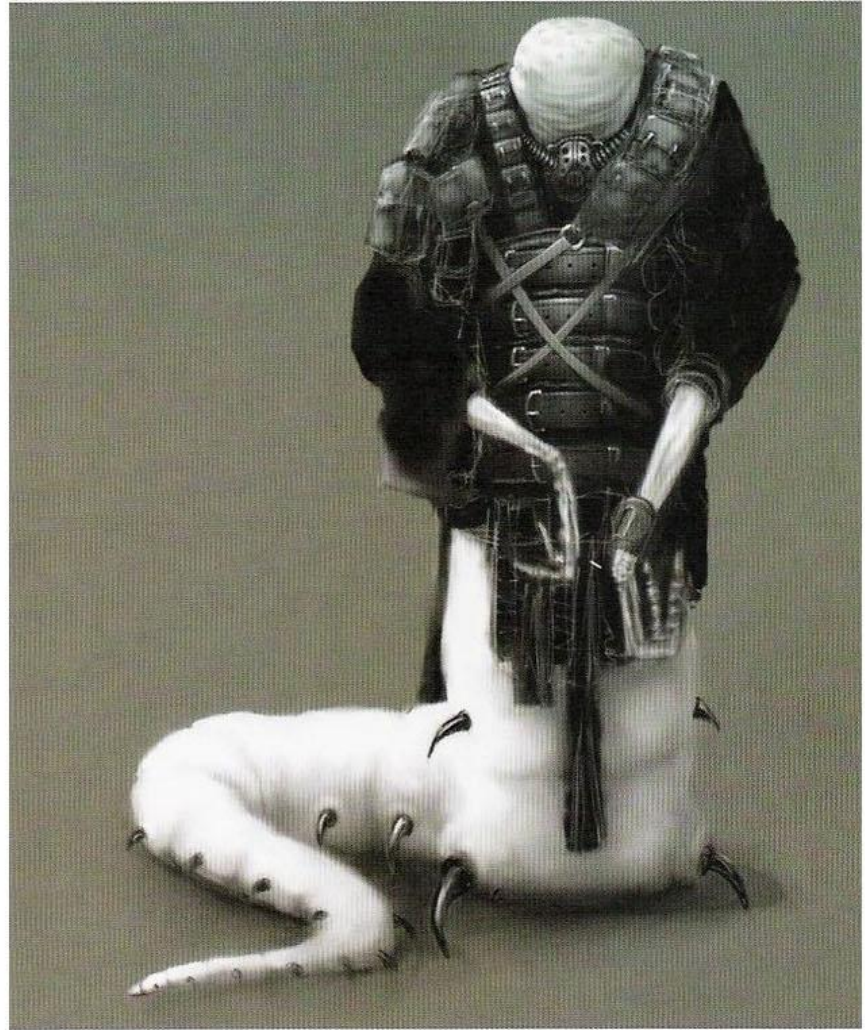
Различные варианты элитного солдата – наполовину человека, наполовину синтета Альянса.

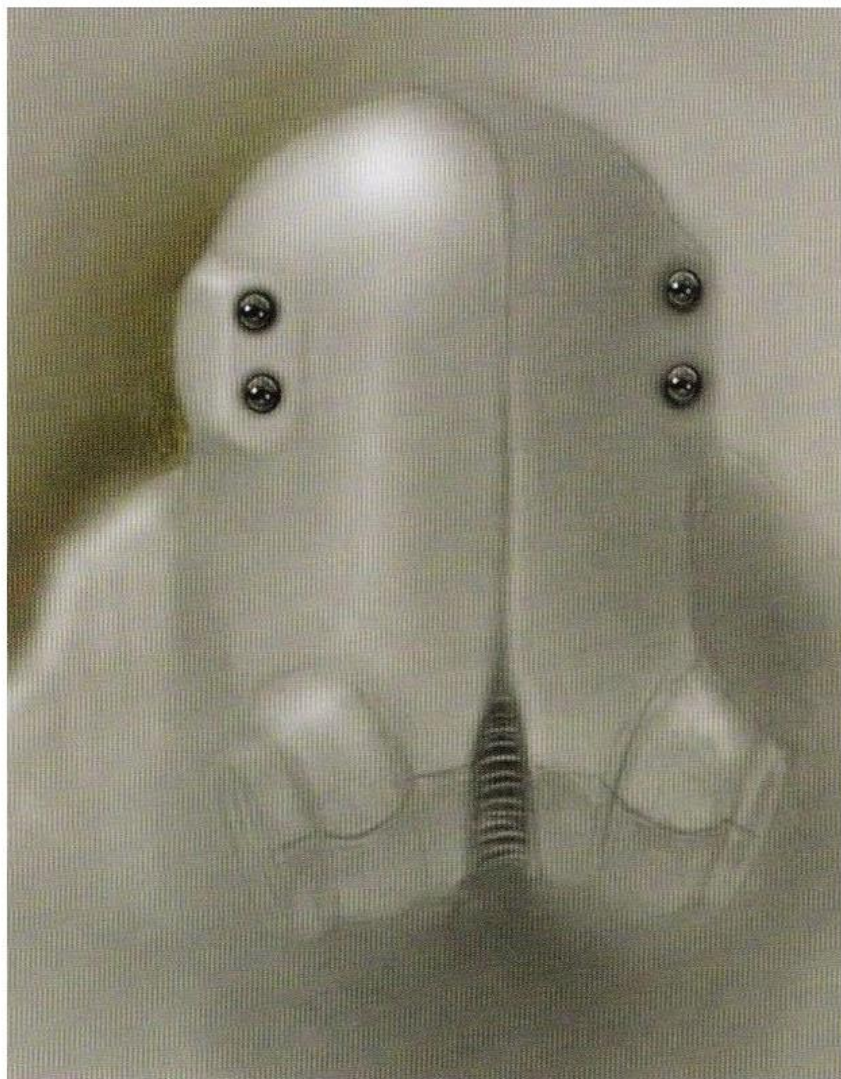
Заключительный вариант был больше похож на обычного солдата в шлеме и униформе, схожей с формой солдат Альянса.



Инопланетный солдат альянса Тед Бэкман

Это самая ранняя версия солдата Альянса, который передвигался как змея или червь. В конечном счёте было решено избегать любых явных изображений человекоподобных инопланетян, и изображать войска Альянса более нейтрально.





Шлем Альянса

Тед Бэкман

Ранний дизайн шлема Альянса был создан под впечатлением от работ Хаяо Миядзаки (Hayao Miyazaki).

Снайпер Альянса

Тед Бэкман

Снайпер был проектом поддержки, чтобы работать вместе с элитой Альянса



I.A. Latham



I.A. Latham

Тед Бэкман

Вариант боевого костюма для главного героя-женщины



Солдат-надсмотрщик

Тед Бэкман

Этот солдат должен был носить красивый камуфляжный костюм. Цвет и форма костюма могла изменяться, подстраиваясь под окружающую среду.

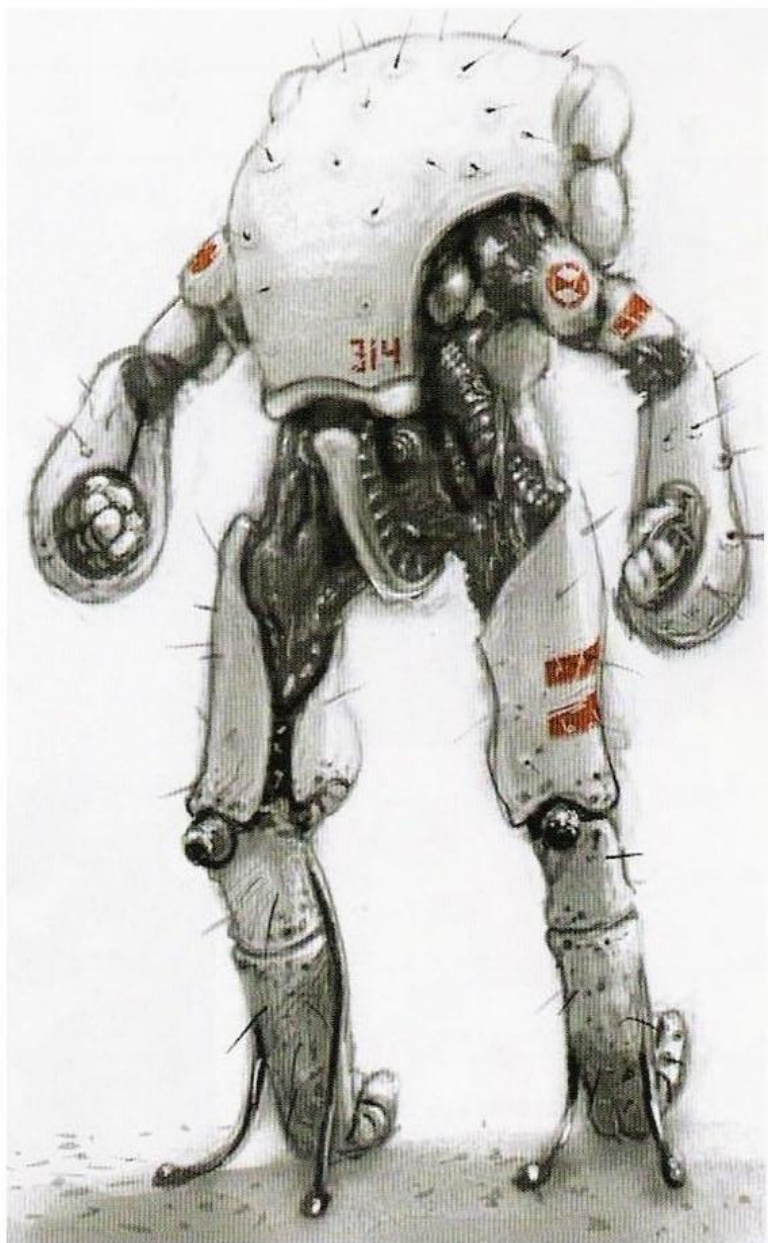
03

Half-Life 2: Creature Discomforts

Элита Альянса

Тед Бэкман

Элита Альянса была первоначально разработана как уже существующее создание Альянса, похожее на маленького двуногого страйдера с человеческими пропорциями. Но поскольку внутри Цитадели было решено оставить только неземных и не похожих на людей существ, от этого персонажа решили отказаться в пользу более "гуманоидных" созданий.





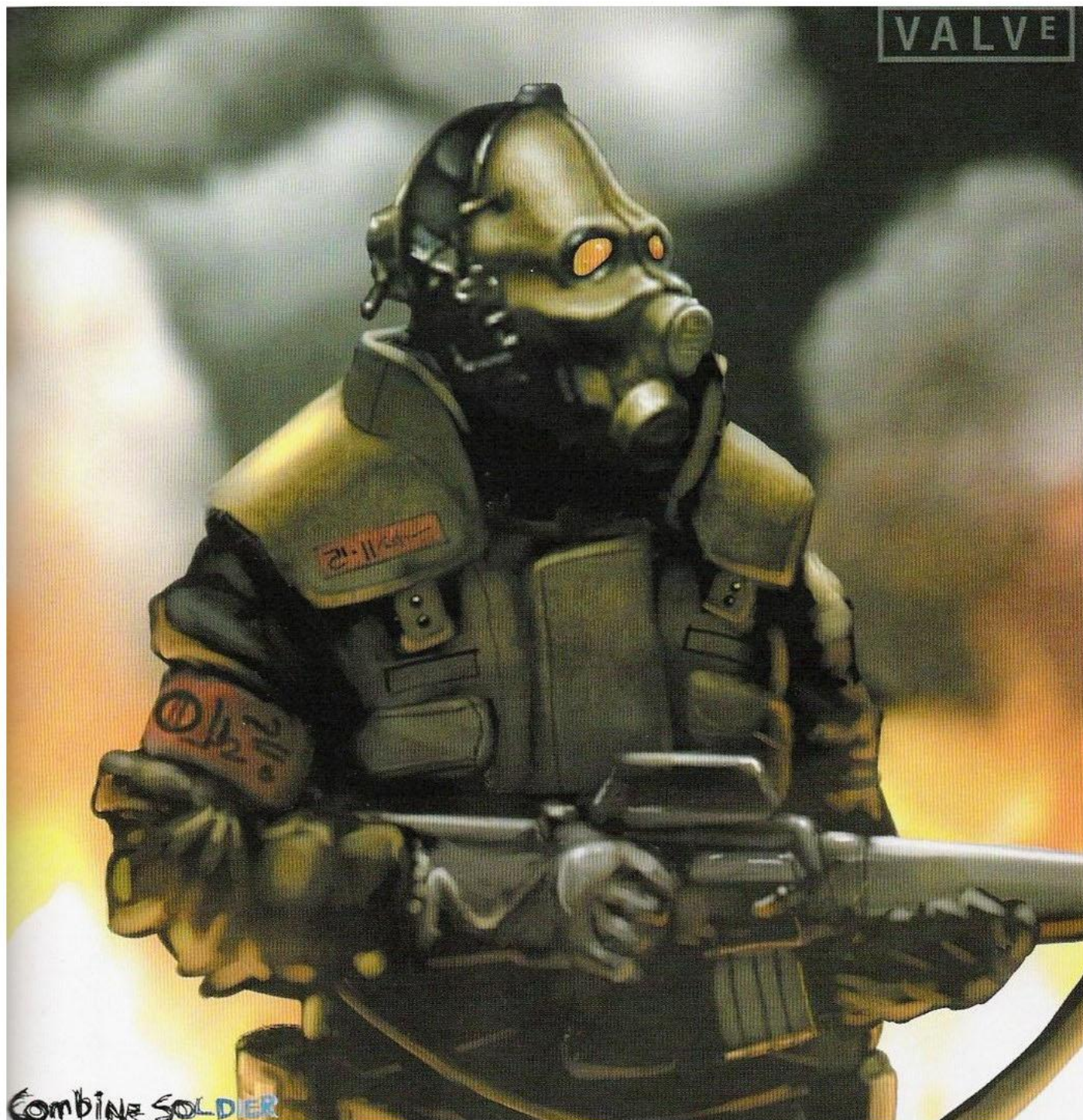
Элитный метрокоп

Стража Альянса

Даби Инг

Униформа для Стражи Альянса была частично вдохновлена униформой немецкой Секретной службы времен Второй мировой войны. На первых эскизах, солдаты носили длинные непромокаемые пальто. Как только были разработаны метрокопы, похожий шлем получили Солдаты Альянса.





Солдаты Альянса

Тед Бэкман

"Альянс – это название так называемой 'Империи зла'. Альянс, как единый организм, стал очень успешным из-за того, что он не имел какой-либо определенной специализации. Никакая цивилизация не была в состоянии достаточно быстро адаптироваться и оказать сопротивление Альянсу, потому что эта раса имела огромное количество оружия, множество различных видов атак и очень много разновидностей вооруженных и захваченных из других цивилизаций войск. Судя по внешнему виду метрокопов и солдат Альянса, человечество – последняя раса, которая эксплуатировалась Альянсом для своих темных замыслов" – Марк Лэйдлоу





Солдаты Альянса
Тед Бэкман

Разные варианты знаков отличия, шлемов и типов униформы для солдат Альянса



Метрокопы

"В процессе разработки для метрокопов создавалось множество различных вариантов анимаций. Ни один из них не выглядел достаточно убедительно, пока мы не решили дать им больше возможностей для запугивания людей. Я добавил немного важности в их походку, сделал так, чтобы они выпячивали вперед грудь, когда идут или стоят. Метрокопы любят вести переговоры, подключая свои шоковые дубинки, поэтому мы позаботились о том, чтобы у каждого солдата в руках была такая дубинка" – Даг Вуд



Элитный комбин

Солдаты Объединения

"Если Альянс имеет доступ к безграничным технологиям, то как должны выглядеть их защитные костюмы? Они должны быть похожи на обычные бронежилеты, состоящие из металлической пластины на груди и наплечников? И это на основе высоких технологий? Мне кажется, что это скорее похоже на низкие технологии. Заметьте, что на костюмах у солдат Альянса нет никаких наплечников, которые, похоже, каждый уважающий себя разработчик видеоигр считает своим долгом поместить на солдата. Я не знаю почему. Или, может быть, они думают, что солдаты будут иметь дело с простыми людьми? Я всегда стараюсь учитывать каждую мелочь при создании проекта и затем выяснять, есть ли необходимость в той или иной детали, или это просто ненужный багаж. При проектировании костюма, я хотел сделать так, чтобы каждая вещь имела смысл, и действительно могла существовать и использоваться в течение длительного времени" – Тед Бэкман









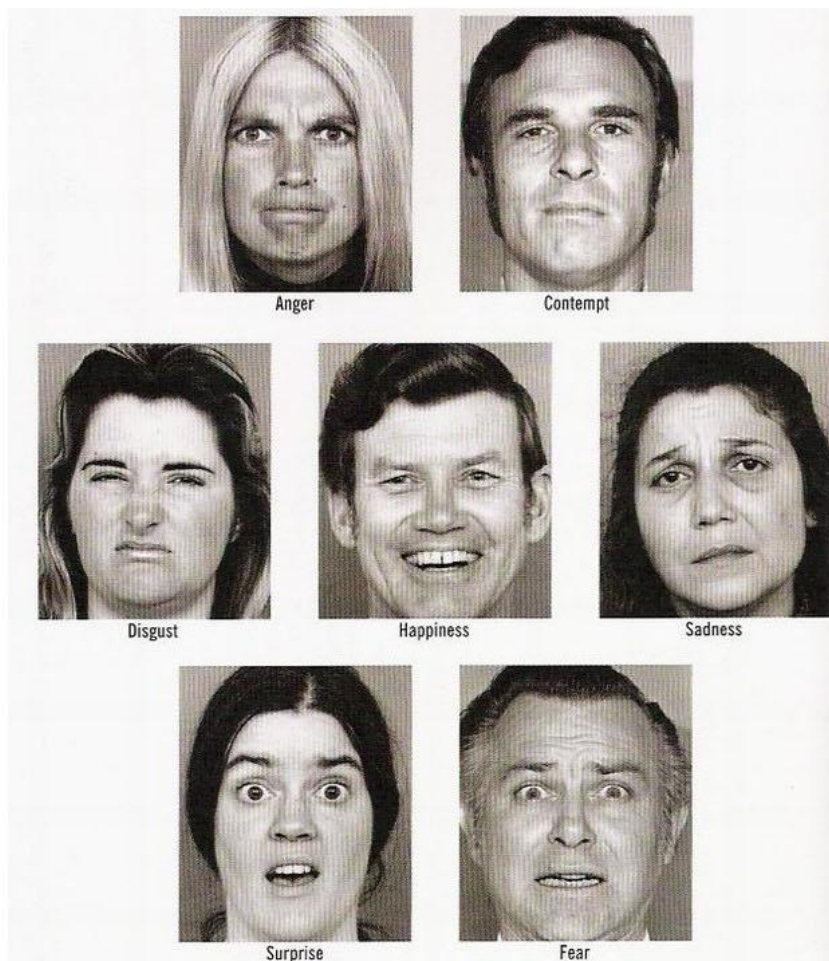
Half-Life 2: Digital Drama

.04

В Half-Life было очень мало драматических сцен, причём довольно примитивных. Однако они настолько понравились игрокам, что при создании Half-Life 2 Valve прежде всего развивать именно технологию актёрской игры и анимации. Для Half-Life революционным было уже то, что персонажи шевелили губами во время разговора, а создать более реалистичные и сложные сцены в то время было невозможным. Пока разработчики создавали мощную систему анимации, дизайнеры мечтали о сложных скриптовых сценах и сюжете, в котором одинаково важны и бой, и персонажи. Постановочная группа Valve брала уроки радио, режиссёрского мастерства и кинематографии, тем самым открывая всё новые возможности для представления в игре. Недалёк был тот день, когда «представление» в игре перестало бы быть ужасным закадровым голосом.

С самого начала Valve решила всерьёз заняться лицами персонажей, потому что в Half-Life игрокам очень понравились охранники и учёные.

«У нас был готовый план, и нужно было найти способ, как создать выражения лица. Мы перепробовали множество методов: некоторые были очень ограниченными, другие сложными, дорогими или просто безобразными, а некоторые всеми сразу. К счастью, мы нашли очень простой метод, не имеющий никакого отношения к компьютерной графике. В ранних 70х доктор Пол Экман искал способ постановки диагноза душевнобольным, основанный на выражении лица. Для начала ему нужно было описать все эти выражения, но не в сложных, а в очень простых терминах, чтобы получился этакий своеобразный словарь. В итоге у него набралось около 40 простейших «лицевых движений» вроде «поднятые брови», «сжатые губы», «отвисшая челюсть», «раздутые ноздри» и т.д. Он детально описал, как выглядит каждое из этих движений, и, что самое важное, как они все сочетаются вместе. Он хотел, чтобы медики описывали все выражения лица одинаковыми «лицевыми движениями», но оказалось, что если по этим правилам сделать компьютерное лицо, то оно будет не только принимать все человеческие выражения, но и никогда не сделает чего-то физически невозможного. Это очень важно при создании игры. Если в фильме с персонажем что-то не так, аниматоры могут заметить и исправить это, прежде чем он появится на экране. В игре же всякая сцена переигрывается заново с учётом всех внешних условий, и всякий раз она должна быть осмысленной» – Кен Бёрдуэлл

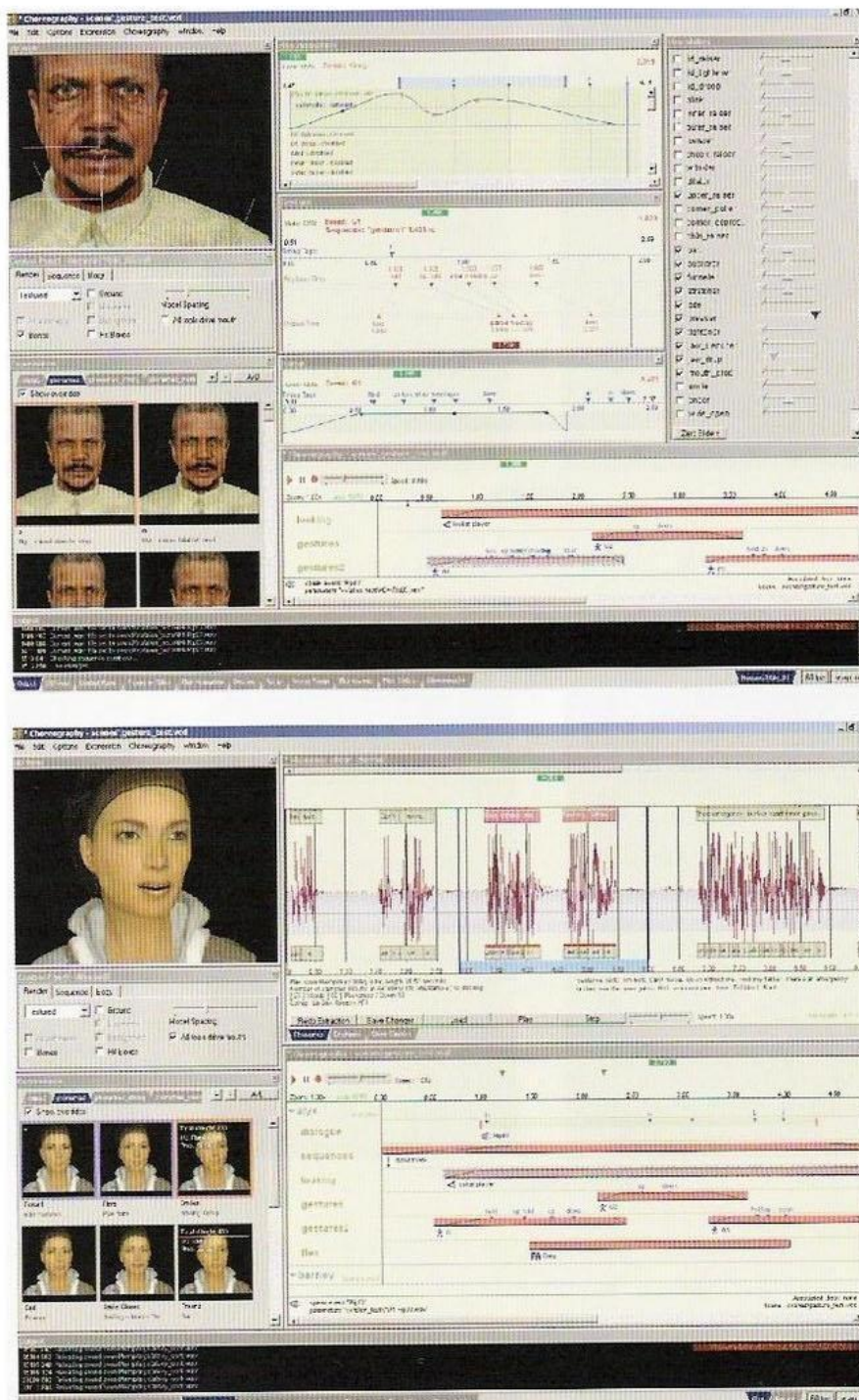


Facerposer

Программа Valve Facerposer в действии (справа). Facerposer позволяет задавать не только выражения лица, но также положение тела, жесты и направления актёров во время сцены. Эти инструкции проходят через всю систему, так что игра автоматически подстраивается к изменениям в игровом мире и к действиям игрока

«Сделать почти три часа актёрской игры без армии аниматоров можно было только создав библиотеку жестов и поз, а потом загрузить её в Facerposer. Мы составили чёткие правила, как могли комбинироваться выражения лица, и что могло влиять на них, так наша библиотека не приедалась даже при многократном использовании. У всех основных персонажей была уникальная библиотека, определяющая их личность. Это было очень важно с точки зрения разработки, и позволяло нам двигаться дальше».

– Билл Флетчер.

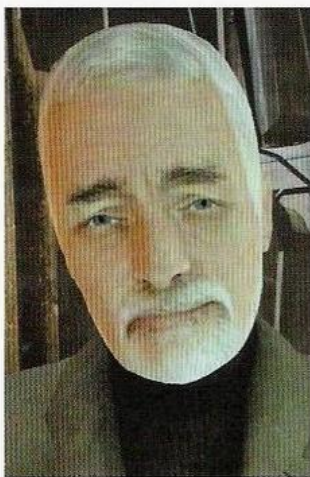
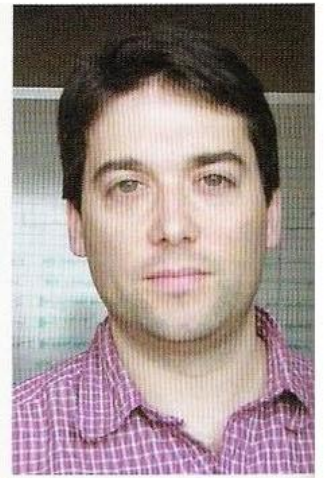




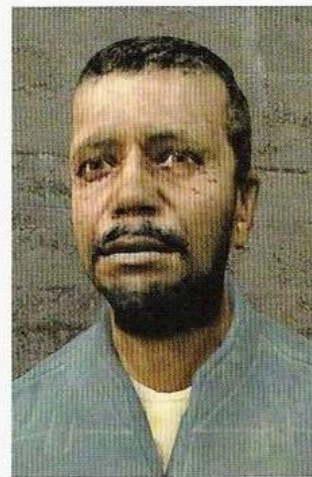
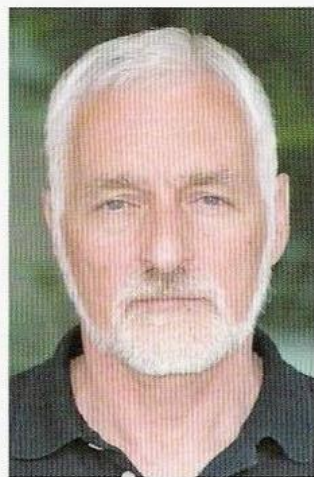
Alyx Vance



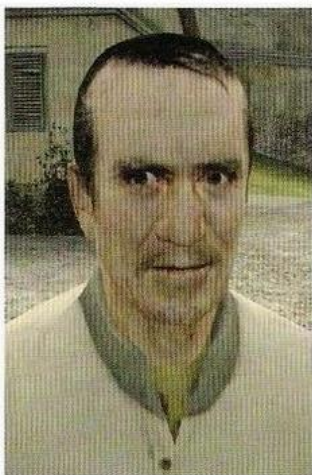
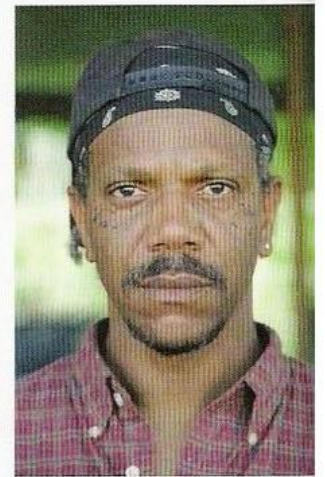
Barney Calhoun



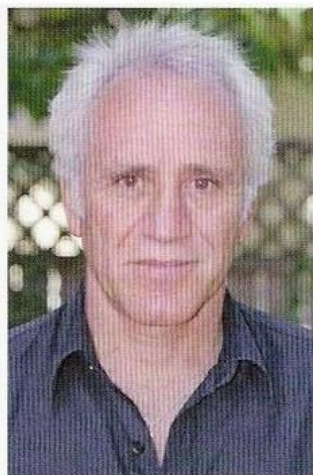
Doctor Wallace Breen



Repatriated Citizen

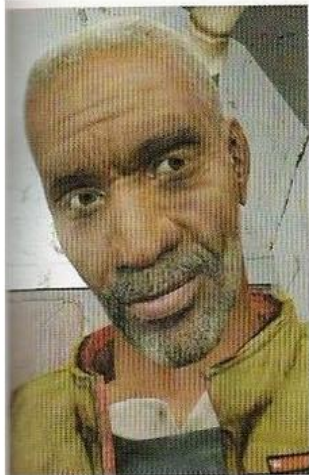


Resistance Citizen

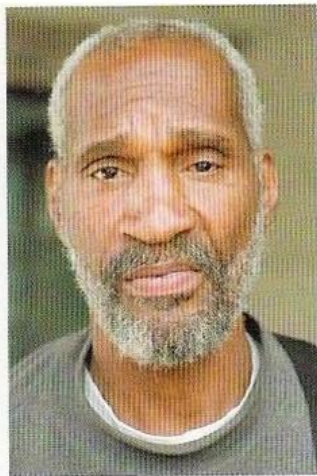


Resistance Citizen

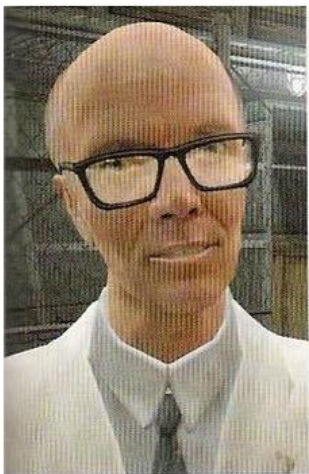




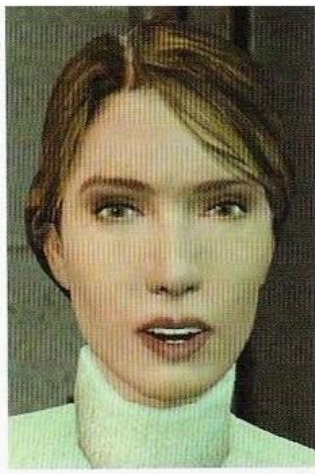
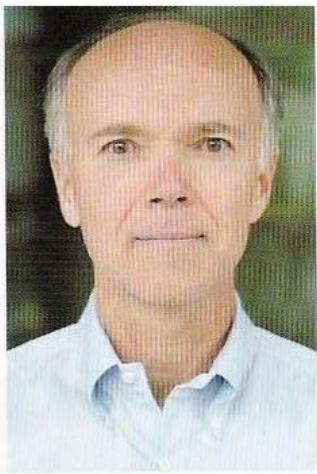
Doctor Eli Vance



Father Grigori



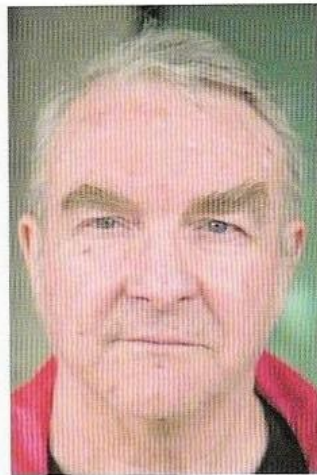
Professor Isaac Kleiner



Doctor Judith Mossman

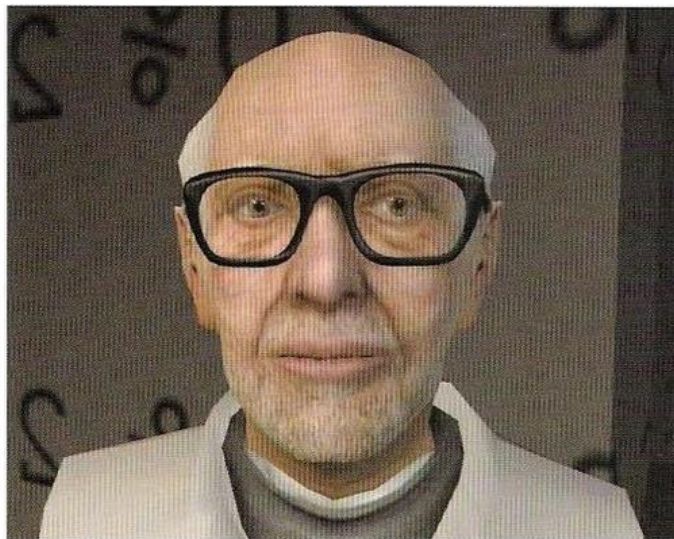


Colonel Odessa Cabbage



Модели для Half-Life 2

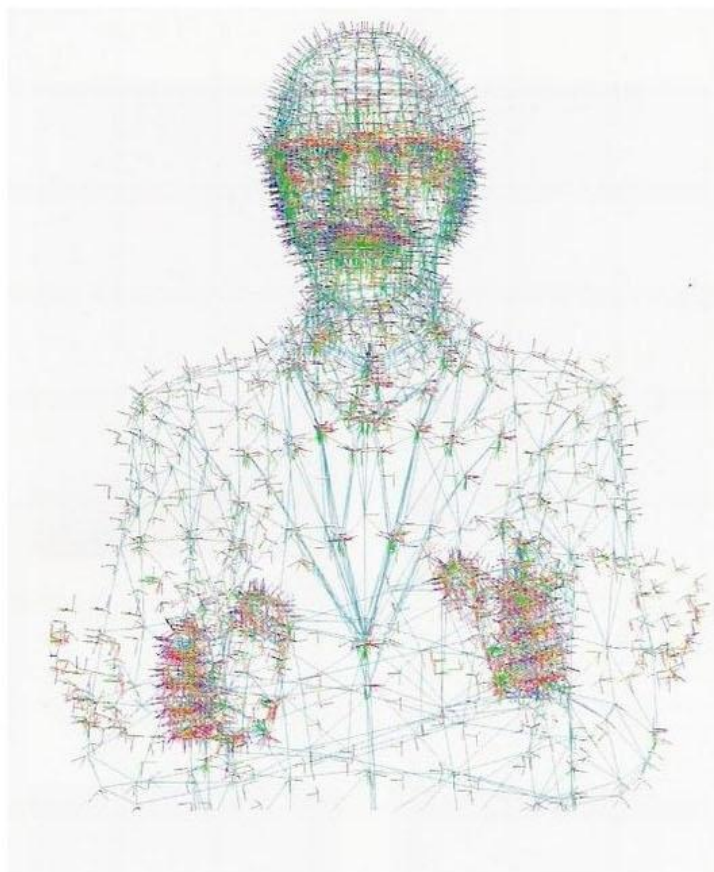
Подбирая лица для персонажей, художники Valve искали людей с яркой внешностью. Доктором Кляйнером стал бухгалтер из фирмы, расположенной над офисом Valve. Элай искал работу и бродил по улице с табличкой в руках. Отцом Григорием стал отец одного из моделлеров. Каббэдж – это учитель боевых искусств одного из членов команды. Лицо Барни – это замдиректора Valve. С непохожими женскими лицами пришлось сложнее, и в итоге Valve дала объявление в Seattle Times: «Ваше лицо в игре!»



Доктор Исаак Кляйнер

Ранний вариант модели (слева) и окончательный – модель со сложенными руками (справа). Доктор Кляйнер выжил в Чёрной Мезе, его задействовали в игре для пополнения команды учёных из Элая Венса и Джудит Моссман.

«Мы думали, что модель доктора Кляйнера у нас уже есть, пока встретили Тэда Корта. Мы ехали с ним в лифте и вдруг выпалили: «О боже, это доктор Кляйнер!» Мы поговорили с ним, и он охотно позволил использовать его лицо, так как оба его сына-подростка – фанаты Half-Life. Было забавно встречаться с ним в кафе «Starbucks» и видеть реакцию коллег, которые не знали, откуда взято лицо Кляйнера. Они начинали пялиться на него и сообщать, где же они его видели». – Билл Ван Бюрен

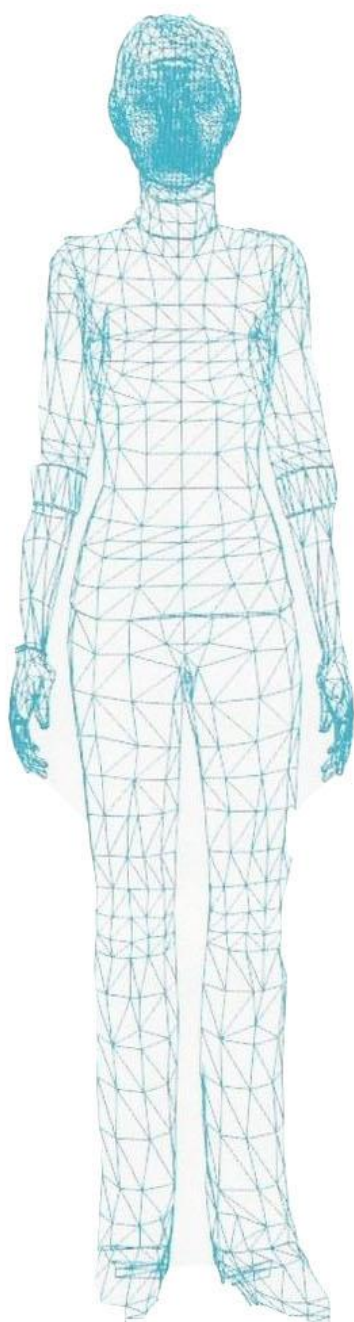


Ламар

Ручной хэдкраб Кляйнера назван в честь голливудской легенды 30-х – Хеди Ламарр. Она не только снималась в кино, но и занималась наукой – была одним из изобретателей технологии «скачкообразных частот», которая сейчас используется в мобильных телефонах.

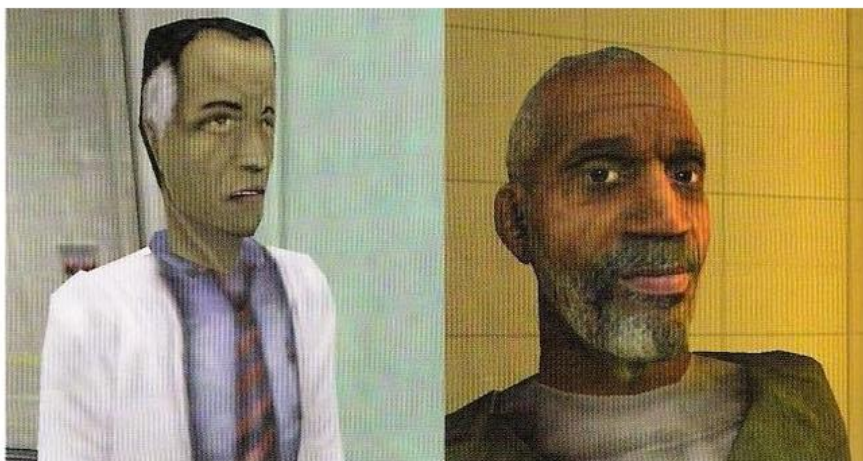
Доктор Джудит Моссман

Создав первоначальную версию доктора Моссман, разработчики окончательно решили, что волосы у всех персонажей Half-life 2 будут короткими или прилизанными – художники Valve называют это «причёска-шлем». Когда Мишель Форбз озвучивала Джудит Моссман, она становилась все милее и интереснее, и в итоге персонаж получился совсем не таким, как его задумывали изначально.



Одной из важнейших задач Valve было переделать некоторых персонажей Half-life в более высоком разрешении и придать им большую реалистичность в Half-life 2. Как только был утвержден внешний вид, разработали технологию для рендеринга на самом разном оборудовании.

«Помню, в конце 2000 г. я был на первом собеседовании в Valve. Я взглянул на ранний вариант Аликс и понял, что это будущее игр, и я хочу стать его частью. Мы прошли от простого портретного изображения в HL до очень реалистично смоделированных персонажей в HL2 – с полной системой лицевой анимации и сложными библиотеками для нее. Чтобы оживить персонажей, мы задействовали огромное количество деталей – от реалистичного заданного движения глаз до очень живой системы AI». – Билл Флетчер





Вортигонты

Вортигонты – дружелюбная раса, представители которой могут производить энергию. Вортигонты были порабощены до тех пор, пока их случайно не освободил Гордон Фримен, уничтожив Нихиланта в Черной Мезе. Не желая попадать в лапы Альянса, вортигонты остались на Земле и примкнули к людям для борьбы за всеобщую свободу.



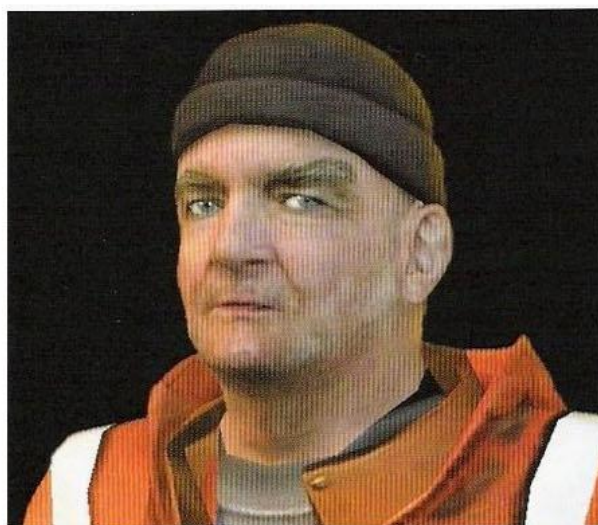
Барни Калхаун

Барни – крепкий парень, бывший охранник Черной Мезы. Теперь он для прикрытия работает офицером гражданской обороны в Сити 17. Он помнит, что должен Гордону пиво. Барни – очень ценный союзник в Half-Life 2.



Отец Григорий

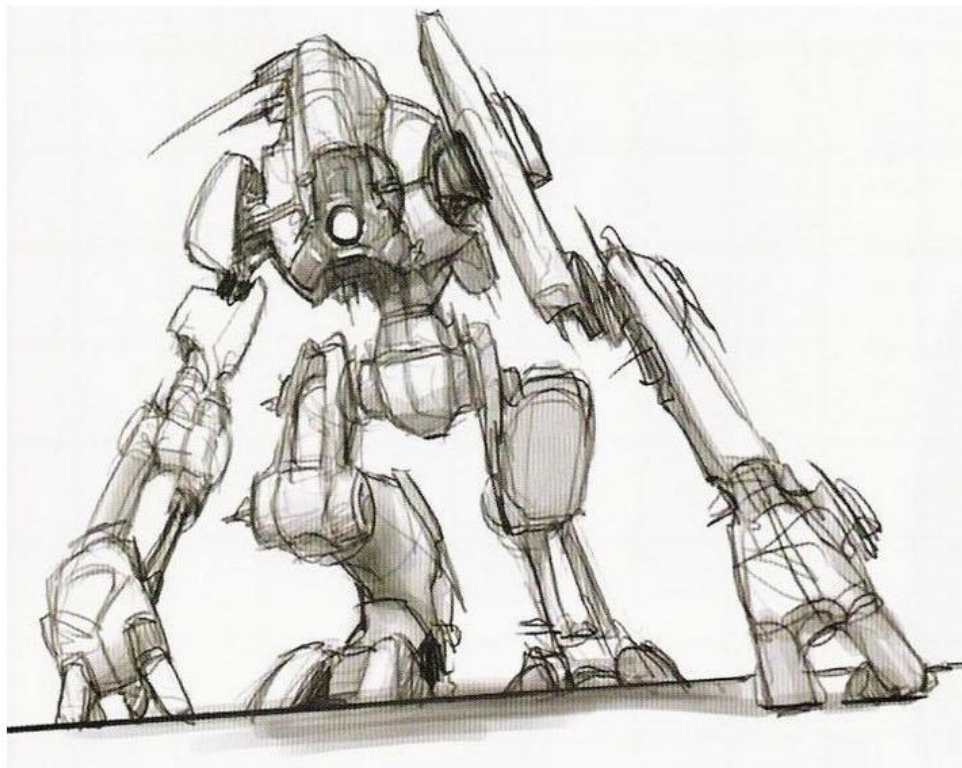
Как ни пытался сумасшедший священник помочь жителям Рэйвенхольма во время вторжения Альянса, все его усилия пропали даром. Паства нашла способ воскрешения весьма далёкий от христианского. Усеяв весь Рэйвенхольм горящими ловушками и бензиновыми гильотинами, он встречает врага безумным смехом и залпом из дробовика.



Полковник Одесса Каббэддж

Модель полковника Одессы Каббэджа (справа) – хвастливого командира отряда повстанцев, дислоцированного в прибрежном районе – первоначально предназначалась для персонажа HL2 по имени Оделл (вверху справа). Оделл был инженером на вмерзшем в лед исследовательском судне под названием Бореалис. Но после того, как от Бореалиса отказались, модель Оделла оставалась невостребованной, пока не появилась роль полковника Каббэджа.





Пес

Пес был одним из тех немногих, кто попал в игру прямо с наброска, с очень незначительными изменениями. Художников Valve вдохновили роботы из классических фильмов, так что Пес – почти двоюродный брат Робби из «Запретной планеты».

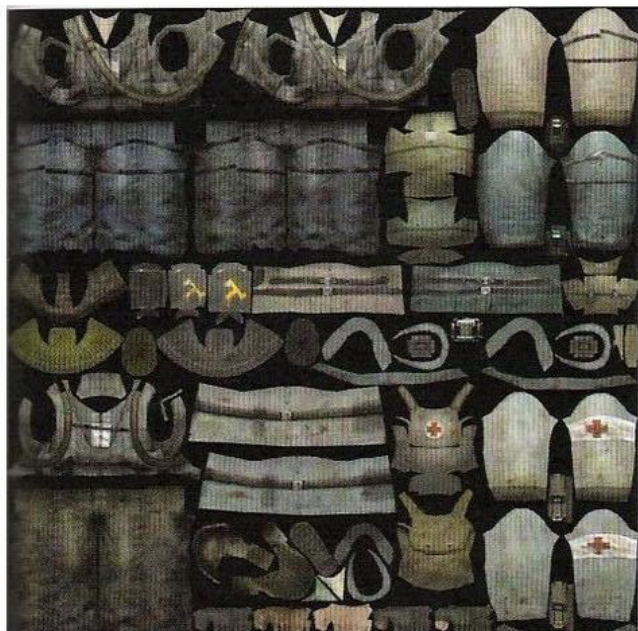




Две шеренги повстанцев – медики и бойцы



Концепт арт. Боец-повстанец.



Бойцы-повстанцы

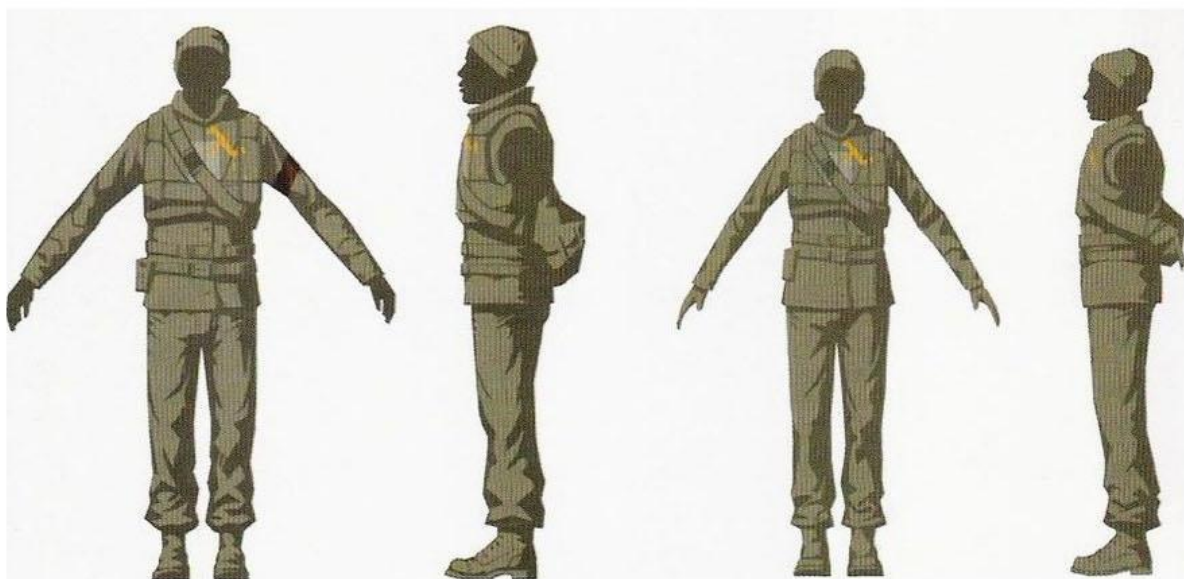
Моби Фрэнк и Тэд Бэкмен

«Разным художникам пришлось немало потрудиться, прежде чем появились окончательные модели горожан. Одной из самых больших проблем было собрать горожан в группы, и чтобы каждый в этих группах был неповторимым. Люди в Сити 17 и на побережье должны были отличаться от повстанцев и по внешнему виду, и по характеру. Иногда приходилось общаться с несколькими горожанами одновременно, поэтому они должны были быть разными – личностями, а не клонами». – Ариэль Диаз

.04

Half-Life 2: Digital Drama

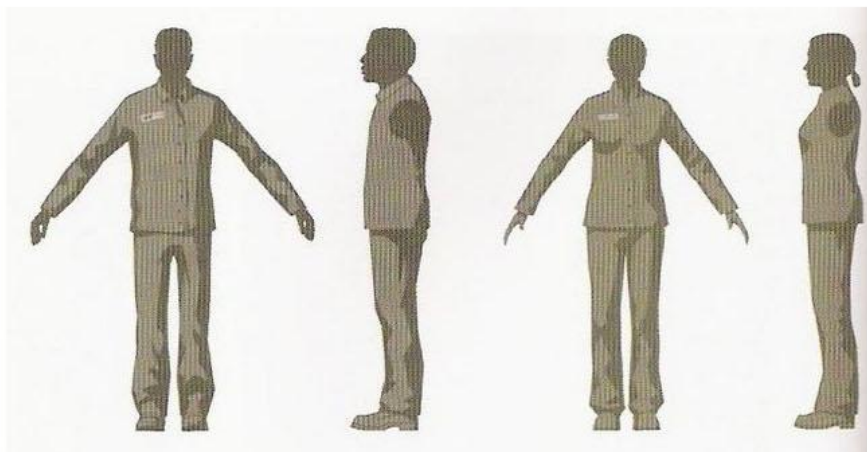
Игровая текстура, использованная для модели медика-мужчины.



Вернувшиеся на родину горожане

Моби Фрэнк

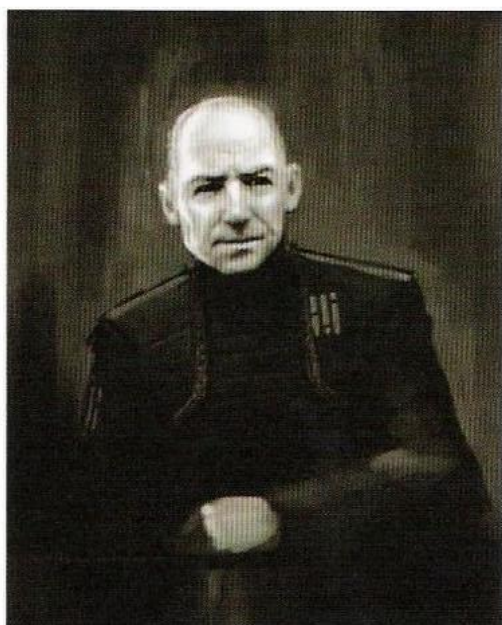
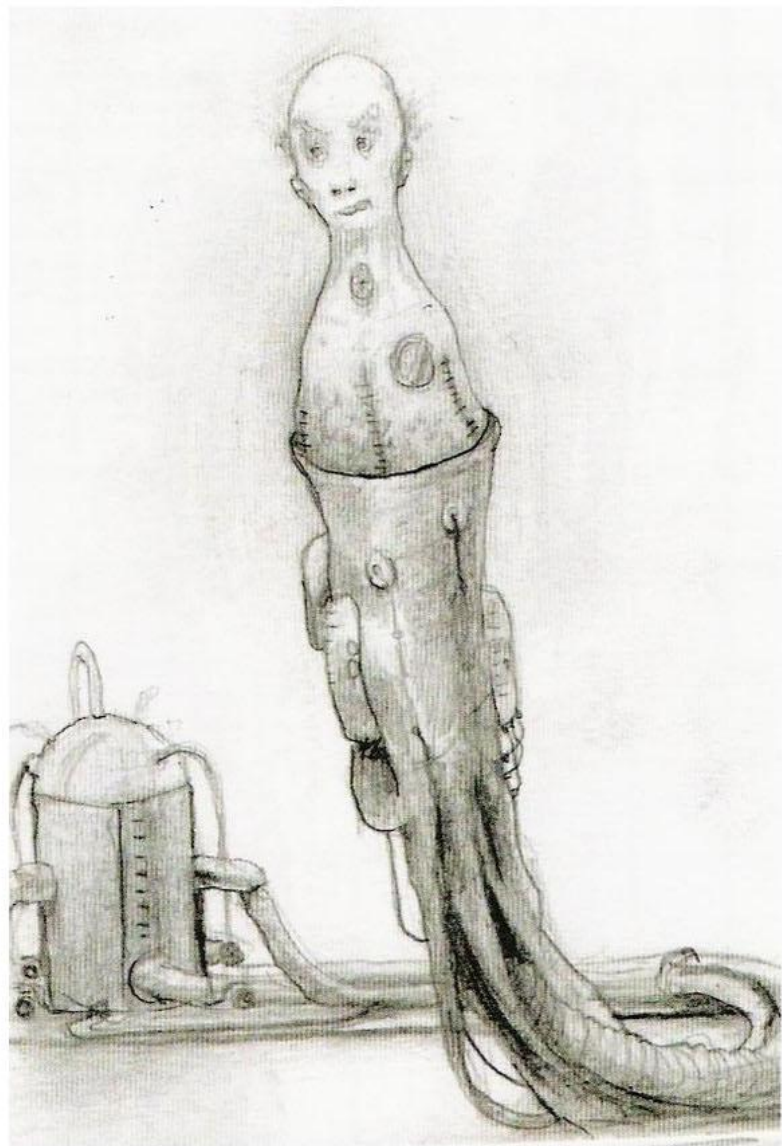
«Горожане в Half-Life 2 выглядят подавленными и угнетенными. Их костюмы – стандартная одежда – создают тюремную атмосферу. Действие в Half-Life 2 занимает три дня, и мы хотели, чтобы горожане соответствовали времени и месту событий в игре. Они появляются почти на каждой карте, но не слишком привлекают внимание игрока. Мы хотели, чтобы они дополняли мир, но не выделялись». – Моби Фрэнки



Газовая маска
Сити-17
Житель города
Даби Инг



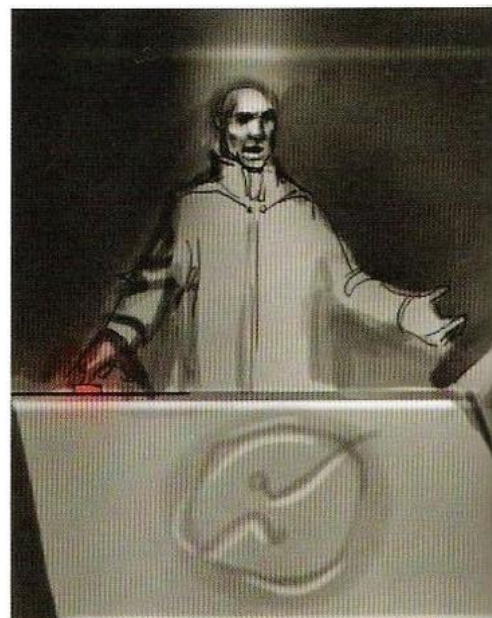




Доктор Уоллес Брин

Тэд Бэкмен и Даби Инг

Этот концепт-рисунки — ранняя версия сцены, где появляется доктор Брин (вверху слева). Игрок видел его лицо на больших экранах на протяжении всей игры. На момент финальной встречи Брин начинал процесс обретения бессмертия с помощью технологии Альянса для искусственного поддержания жизни. В начале Брин назывался «Консулом» (слева, справа), а в конце — «Администратором».



От: Грег Кумер

Отправлено: Пятница, 22 августа 2003, 19:19

Кому: Билл Ван Бюрен; Марк Лэйдлоу; Даби Инг; Билл Флетчер; Виктор; Рэнди Ландин

Тема: Re: Пожалуйста, помогите доктору Брину

Их здесь так много! Я никак не могу выбрать нужные, потому что мало что знаю про доктора Брина

Вот что я думаю о каждой оправе:

b. Эта мне нравится больше всего. В таких очках Брин смотрится более... мужественным и чуть более злым. А ещё в них он выглядит изменчивым и слегка гомосексуальным.

c. В этой он выглядит малость злым, и как будто он очень высокого мнения о себе (может, так и надо?)

d. Совсем не стильная оправа, в ней он становится неинтересным.

e. Идеально подходит к его костюму и делает Брина более старым, нервным и менее злым (может, так и надо?)

f. Это очень лёгкая оправа (по крайней мере визуально), но в ней Брин выглядит довольно старым и тихим.

g. «Я архитектор-авангардист, и не хочу говорить с вами сейчас, и вообще никогда!»

h. Хороший компромисс между сложной и простой формой. Эта оправа не выделяется на лице Брина которое довольно привлекательно. Она делает его более открытым, чем другие, но и немного слабым. Это нейтральная оправа, она даст ему развернуться как интересному и сложному персонажу.

-----Original message-----

От: Марк Лэйдлоу

Отправлено: Пятница, 22 августа 2003, 11:59

Кому: Билл Ван Бюрен; Даби Инг; Билл Флетчер; Виктор; Рэнди Ландин, Грег Кумер

Тема: Re: Пожалуйста, помогите доктору Брину

Мне нравится b или d... Хотя я бы предпочёл более строгую пару для чтения (поуже и без планки наверху)

-----Original message-----

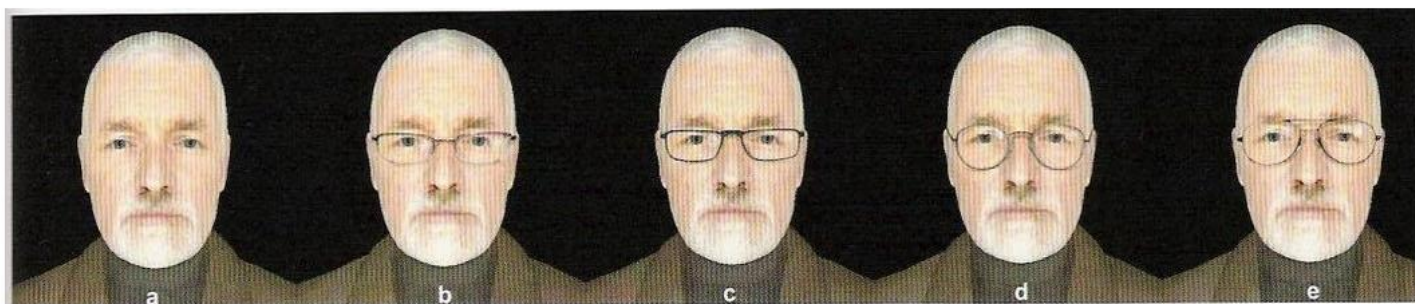
От: Билл Ван Бюрен

Отправлено: Пятница, 22 августа 2003, 11:56

Кому: Марк Лэйдлоу; Даби Инг; Билл Флетчер; Виктор; Рэнди Ландин, Грег Кумер

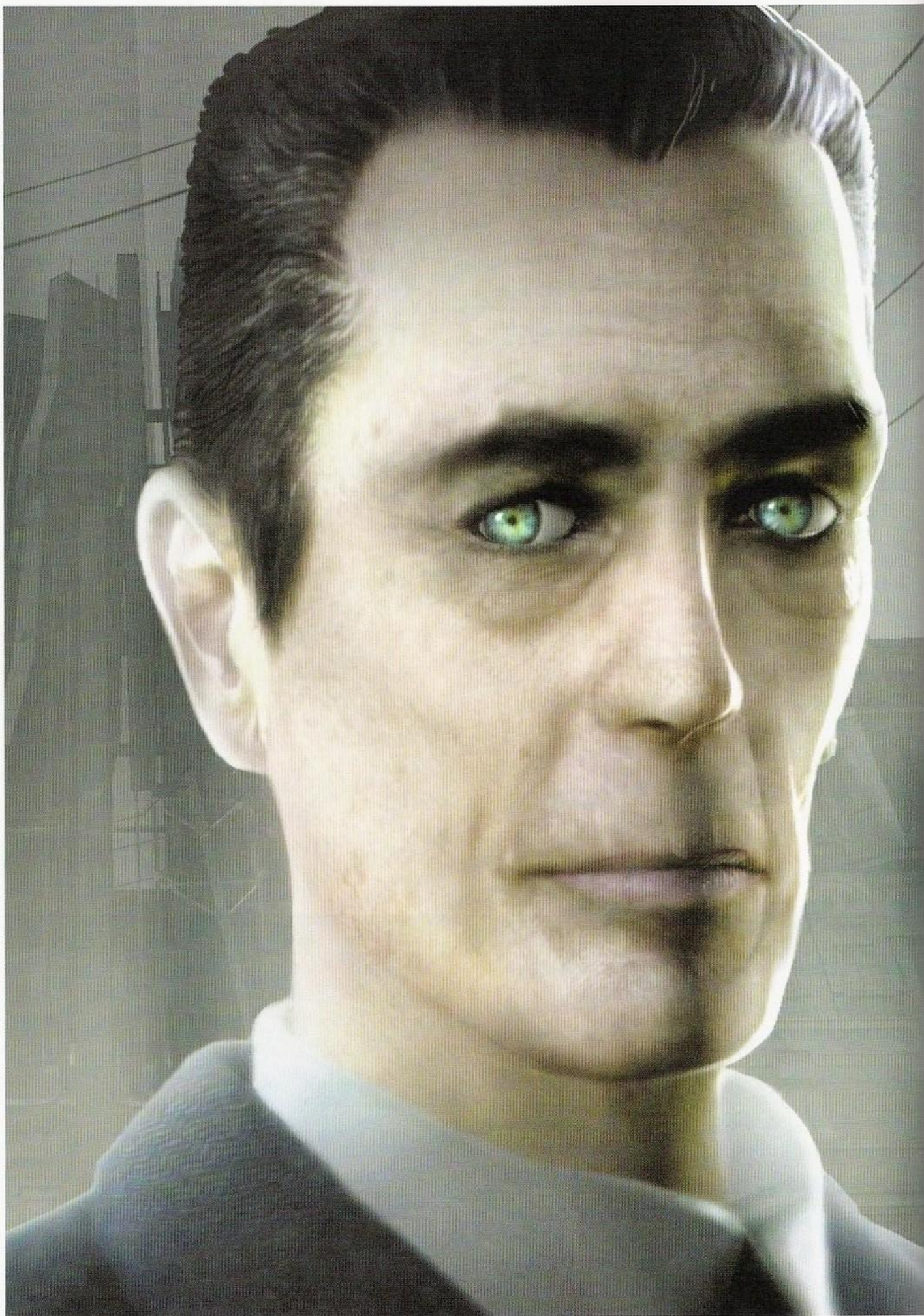
Тема: Пожалуйста, помогите доктору Брину

Доктор Брин обнаружил, что ему всё труднее читать свои частые объявления жителям Сити-17. Он решил, что пара очков подойдёт к его должности «администратора» Сити-17 и, к тому же, глаза не будут так уставать.



Так решалась судьба сцен в Half-Life 2: в этом электронном письме Билл Ван Бюрен спрашивает других разработчиков, какой тип очков они считают наиболее подходящим для доктора Брина.



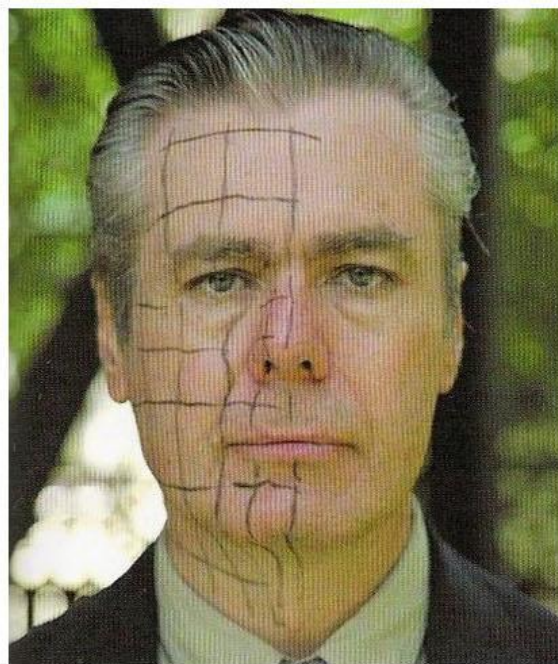
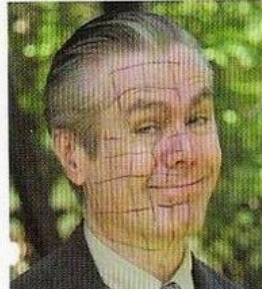
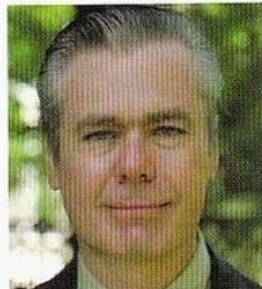
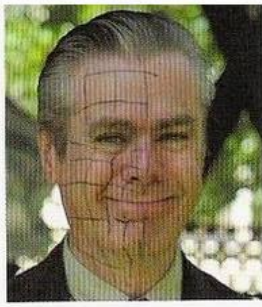
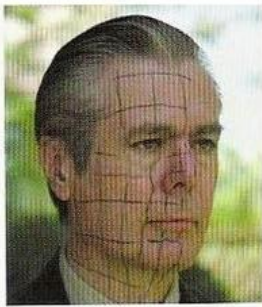
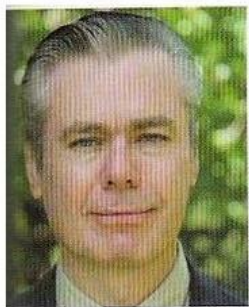


Г-мен

Даби Инг

Сотрудник всемирно известной «Alexander Technique» Фрэнк Шелдон изначально был прототипом доктора Брина. Билл Ван Бюрен разослал всем наспех обработанное в Фотошопе изображение Шелдона с грубо подстриженными волосами и уменьшенными чертами лица. Но всей команде стало ясно, что это не Брин, а Г-мен. Сетку с его лица использовали при построении трехмерной модели для точного и быстрого воспроизведения лицевой топологии. Ван Бюрен создал базовую модель, затем передал ее Даби Ингу, который втянул щеки и затемнил глазницы, чтобы придать модели злобный облик Г-мена. Аниматор Даг Вуд в процессе работы над выражениями лица Г-мена много времени провел перед зеркалом, сперва отрабатывая мимику на себе.

«Анимация Г-мена была сплошным удовольствием. Майкл Шапиро замечательно поработал над тем, чтобы придать ему более злобный характер, чем в Half-Life. Я хотел, чтобы игрок никогда не был уверен, на чьей стороне Г-мен. Я заставил его бросить извиняющийся взгляд на Гордона, как будто он «жалеет», что поставил г-на Фримена в такую ситуацию, но потом дал легкую ухмылку или улыбку в конце, чтобы заставить вас и дальше теряться в догадках относительно его искренности.» – Даг Вуд



ПРОШЕДШЕЕ ВРЕМЯ [Предлагается 2 июня 2000 г.]

Основная цель – показать период времени между Half-Life и Half-Life 2, используя новую местность, шейдёрные эффекты и трюки с телепортами, которые были задействованы в катастрофе из первой части. Это должно быть прямым продолжением концовки Half-Life: вы всё ещё под опекой и контролем Г-мена, зависли в безвременье, так что 10 лет для вас прошли как одна секунда.

КАРТИНКА ПРОЯСНЯЕТСЯ

ЭКСТЕРЬЕР. ШИРОКИЕ ЗЕЛЁНЫЕ ЛУГА

Вы стоите на небольшой возвышенности посреди прекрасных холмов. Трава зелёная, у ваших ног переливается маленький ручей, кое-где растут ивы. Вдали на горизонте современный город. Хоть картину пиши. Вы почти чувствуете запах свежего воздуха. Местность показана во всей своей красоте.

Г-мен появляется позади вас – а может, он всё время там был. Вы всё ещё находитесь под его влиянием, то есть, можете поворачиваться и двигаться куда угодно, но на очень маленькое расстояние. Сойти с холма нельзя.

Г-МЕН

Здравствуй, мистер Фримен. Простите, что заставил ждать. На вас, правда, время не повлияло, но так повезло далеко не всем. Я всё думал, как же объяснить вам, что произошло с миром в ваше отсутствие... Пожалуй, я вам просто покажу.

Происходит странное убыстрение, что-то вокруг меняется. Небо угрожающе темнеет. Яркая зелёная трава и листья блекнут. Птичьи песни замолкают. Налетает ветер. Ручеек стремительно мельчает.

Г-МЕН

Смотрите внимательно. Иногда всё может измениться за одну ночь.

Вспышка. Всё резко изменилось. Земля коричневая, небо серое. Русло ручья засохло и почернело. От деревьев остались лишь искривлённые скелеты. Вместо птичьих песен вдалеке слышны крики булльсквидов и хаундаев. На чёрной иве каркает съездившаяся ворона. Город на горизонте стал серым, словно нежилым. Над ним висит марево. В небе вспышки страшного света и тёмный самолёт. На горизонте слышны взрывы. Всё громче и громче, взрывы всё ближе и ближе. Транспортник Альянса с грохотом проносится над головой, и вас накрывает очередным взрывом.

А Г-мен всё спокойно говорит.

Г-МЕН

Не пугайтесь, мистер Фримен. Мы с вами не здесь... Пока что.

Вас ослепляет ещё одна вспышка, а потом вы видите, что местность снова изменилась. Земля окончательно изувечена. Русло ручья забито пеплом. Деревьев нет. На пустыре, где вы стоите, добавился новый звук: мерзкий стрёкот насекомых. Город превратился в руины, оставшиеся башни накренились и вот-вот упадут. Небо полно дыма. Из центра города начинает подниматься инопланетный шпиль, нависая над разрушенными земными постройками. На шпиле, словно на маяке, мигает свет.

Г-МЕН

Десять лет – долгий срок для людей, для некоторых – целая жизнь. Этого достаточно, чтобы зализать первые раны. Достаточно, чтобы забыть обо всяких мелочах, например, о свежем воздухе. Но вы-то помните, мистер Фримен? Для вас времени не прошло.

Пока он говорит, через землю потихоньку протягиваются рельсы, ведущие в город. Вдалеке слышится звук поезда. Он всё громче и громче, а Г-мен всё говорит.

Г-МЕН

Думаю, здесь всё готово. Для полноты картины не хватает только вас.

Поезд Пустошей подъезжает, разрезая вид, словно ржавый нож. Он тормозит прямо перед вами, останавливается и остывает, шипя и постукивая. В хвостовом вагоне открывается дверь.

Г-МЕН

Прошу на борт, мистер Фримен. Время ждёт лишь одного человека.

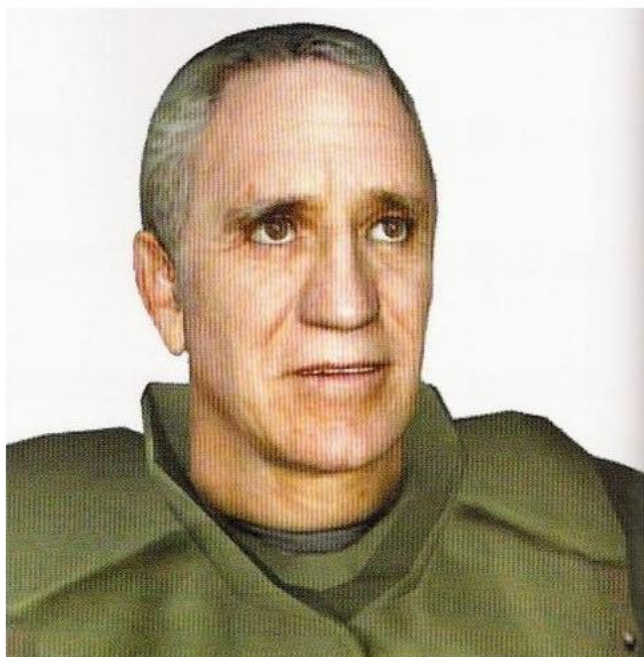
Вы забираетесь в поезд. В вагоне несколько пассажиров, но они все застыли в движении и не замечают вас.

Дверь с шипением закрывается. Секунду спустя состав приходит в движение. Поезд ползёт вперёд. Г-мен на чёрном холме скрывается из виду. А остальные пассажиры сначала медленно, а потом резко оживают.

Один из них, Сэмюэль, неприветливо глядит на вас.

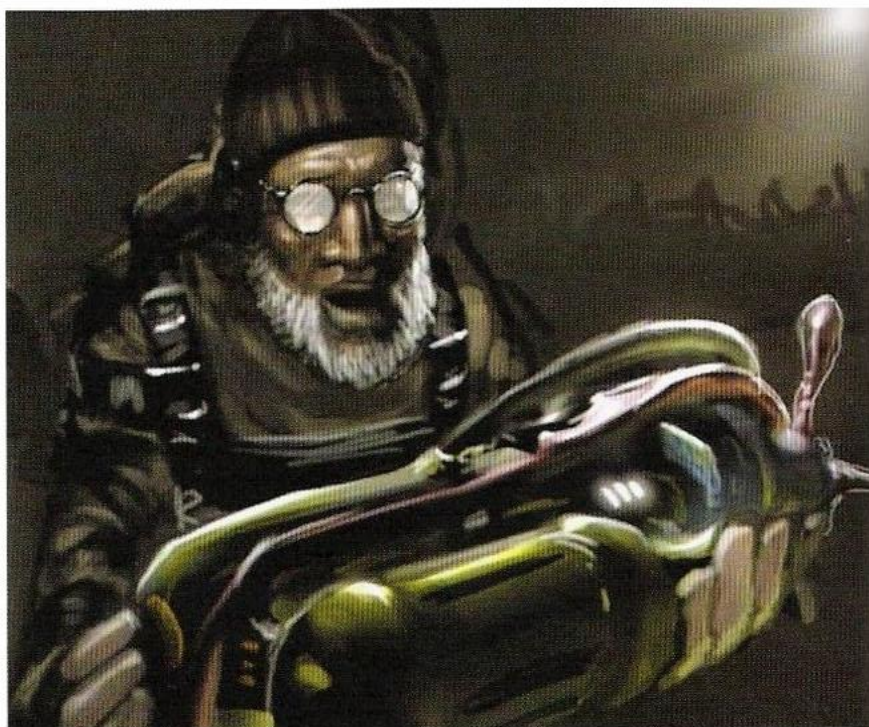
СЭМЮЭЛЬ

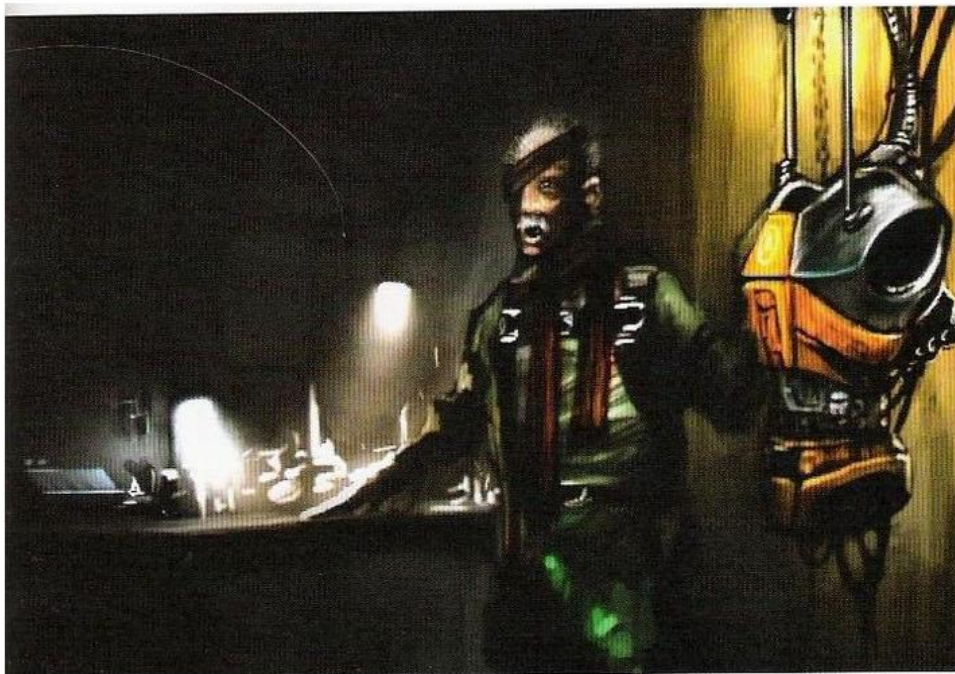
Эй, ты меня напугал!



Капитан Венс
Даби Инг

В ранних версиях игры Аликс была дочерью военного, капитана Венса, хотя она очень сильно была привязана к Элаю. Венс играл очень тяжёлую и опасную роль, охраняя воздухообмен, попутно организуя тайное сопротивление. Но в процессе разработки от воздухообмена отказались, и капитан Венс остался не у дел. Аликс немедленно сделали дочерью Элая, что ещё больше сблизило персонажей. Лицо Венса осталось в игре: на её основе сделали одну из девяти мужских голов в городе, а в первоизданном виде её использовали для заложников в Counter Strike: Source.

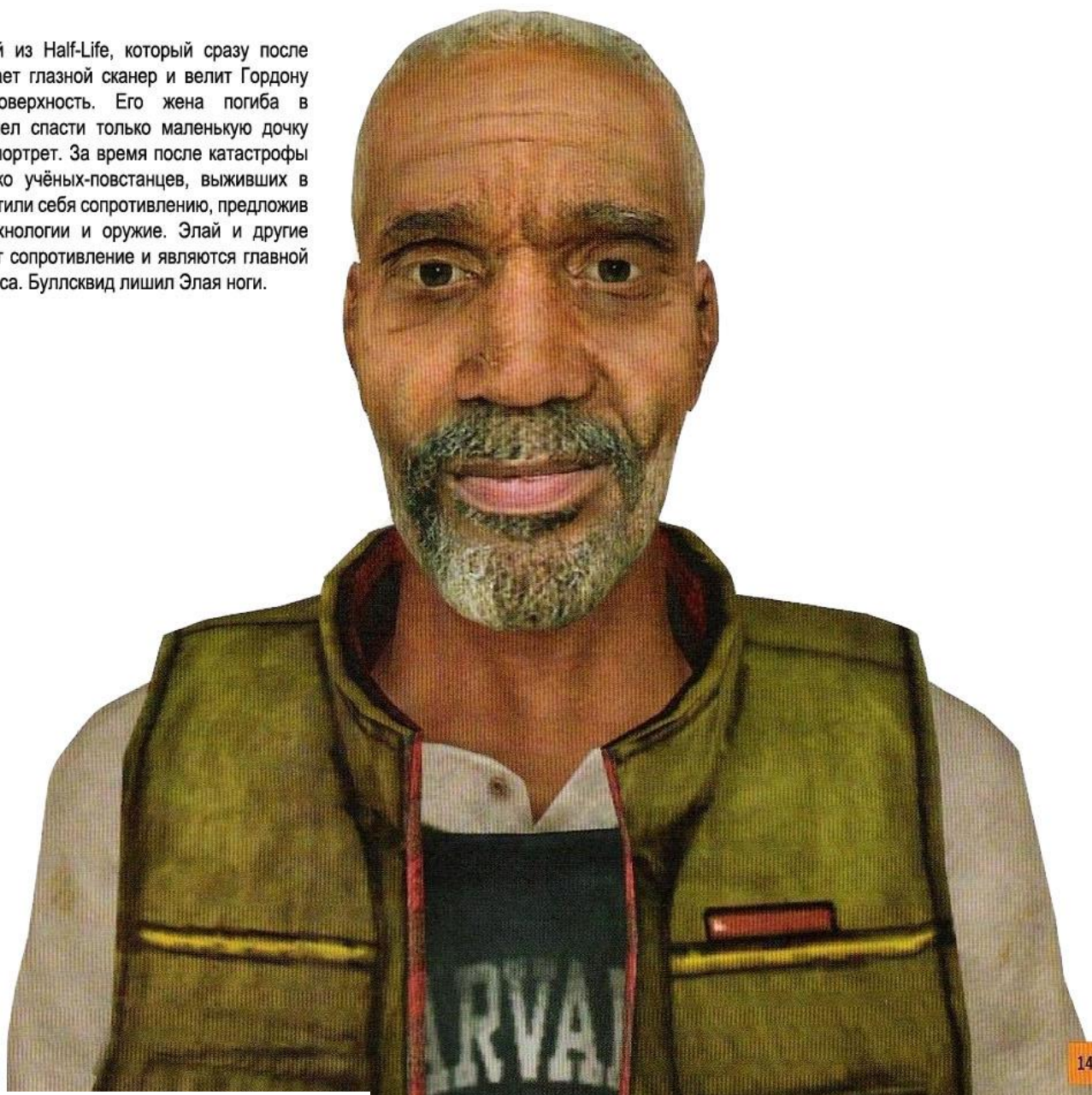




Доктор Элай Венс

Даби Инг

Элай – это учёный из Half-Life, который сразу после катастрофы запускает глазной сканер и велит Гордону выбираться на поверхность. Его жена погибла в катастрофе, он успел спасти только маленькую дочку Аликс и семейный портрет. За время после катастрофы он и ещё несколько учёных-повстанцев, выживших в Чёрной Мезе, посвятили себя сопротивлению, предложив ему поддержку, технологии и оружие. Элай и другие учёные возглавляют сопротивление и являются главной костью в голе Альянса. Буллсквид лишил Элая ноги.



*Элай включает проектор. На простыне, висящей на стене, появляется пятно света.

ЭЛАЙ: Так, посмотрим... Где тут начало?

Пока он говорит, появляются кадры:

- Чёрная Меза с высоты птичьего полёта
- Прибывающий поезд
- Тестовая камера

ЭЛАЙ: Чёрная Меза. Не будем на этом останавливаться. Тебя никто не винит. Мы все ответственны за случившееся... Главное – это то, что мы будем делать дальше. Я ещё дойду до этого. После катастрофы... Ну, скажем так, волна пошла дальше.

Следующие сцены напоминают адские полотна Норманна Рокуэлла.

- С полок супермаркетов на покупателей прыгают хэдкрабы
- Буллсквид гонится за семьёй из пригородного дома, хаундаи рыщут по улице Вязов (пасхалка? – прим. перев).
- Гаргантюа опрокидывает трактор, а фермер убегает по полю Небраски

- Ихтиозавр материализуется в общественном бассейне, прямо перед зажимающим нос мальчиком. Который только что прыгнул с трамплина

ЭЛАЙ: Сельская местность, пригороды и все местности, которые тяжело патрулировать, стали практически необитаемыми. В поисках защиты люди бросились в города.

- Люди толпятся у циклонной ограды с колючей проволокой, позади виднеется большой город, напуганные полицейские на сторожевых башнях стреляют по зомби за периметром.

ЭЛАЙ: Возникла иллюзия безопасности, но ненадолго. А потом появились цитадели. Всего за секунду, сразу по всему миру. Из центра города просто исчезал кусок, а на его месте появлялась цитадель, штаб-квартира Альянса. Центр вторжения.

- Центр города совершенно пустой, здания снесены начисто, из ниоткуда возникает огромная яма, куда падают люди.

- Тот же вид, только с нависающей в центре цитаделью.

ЭЛАЙ: Познакомься с новыми хозяевами.

- Крематоры, страйдеры и другие машины Альянса выходят из цитадели. В воздухе носятся транспортники.

ЭЛАЙ: Мы сопротивлялись, да.

- Танки, солдаты, армия людей приближается к цитадели.
- Та же армия разбита наголову, полностью уничтожена.

ЭЛАЙ: Земля бросилась в битву, которая длилась всего семь часов.

-Дымящиеся руины в форме пятиугольника.

ЭЛАЙ: А потом один человек захватил столько власти, сколько можно захватить в критический момент. И он использовал эту власть, чтобы заставить нас сдаться.

- Консул у подножия радиобашни, с наушниками и микрофоном. Он поднимает руки высоко к транспортникам Альянса и объявляет о капитуляции Земли.

ЭЛАЙ: Теперь они зовут его Консулом. У него всё хорошо. Он говорит от имени Альянса и делит с ними власть. Что же до остальных людей...

- Кадры из Сити-17, по улицам бродят сгорбленные горожане.
- Воздухообменник выплёвывает чёрный дым
- Высушенное море с обломками кораблей и скелетами китов.

ЭЛАЙ: Ну вот, теперь и ты в курсе. Они заменяют воздух какой-то дрянью, которой едва можно дышать. Они осушают океан. Мы не знаем, готовят ли они планету к новым поселенцам, или просто забирают все оставшиеся ресурсы. Всё, что мы знаем – это то, что их надо остановить. Ваш выход, мистер Фримен. Это вы должны...

Проектор гаснет.

Слайд-шоу

Марк Лэдлоу

В ранних версиях сценария Half-Life 2 Элай Венс показывал Гордону слайд-шоу, которое рассказывало о событиях, произошедших между Half-Life и Half-Life 2.

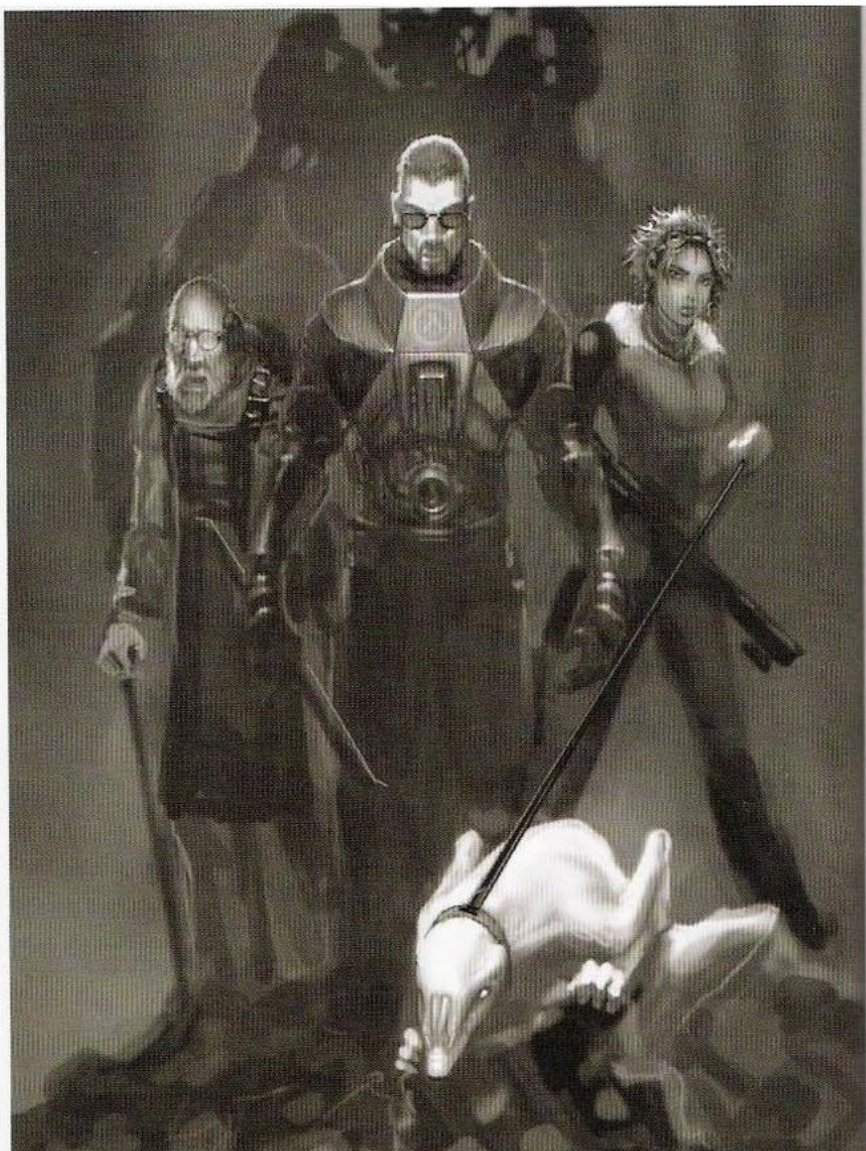
«Я очень надеялся, что описав эти сцены, я заставлю Даби Инга нарисовать их» – Марк Лэдлоу

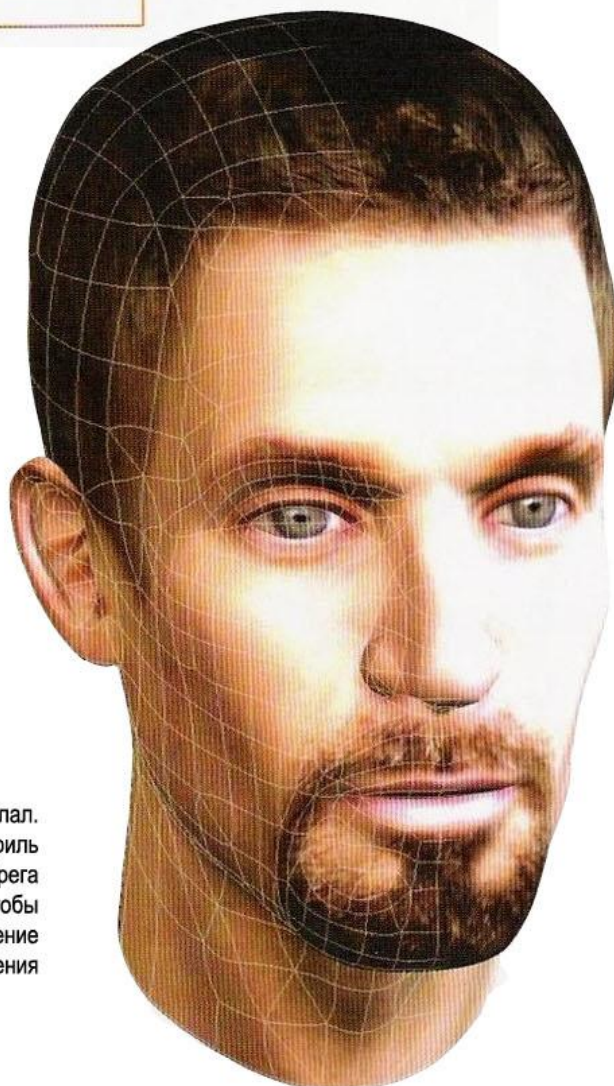
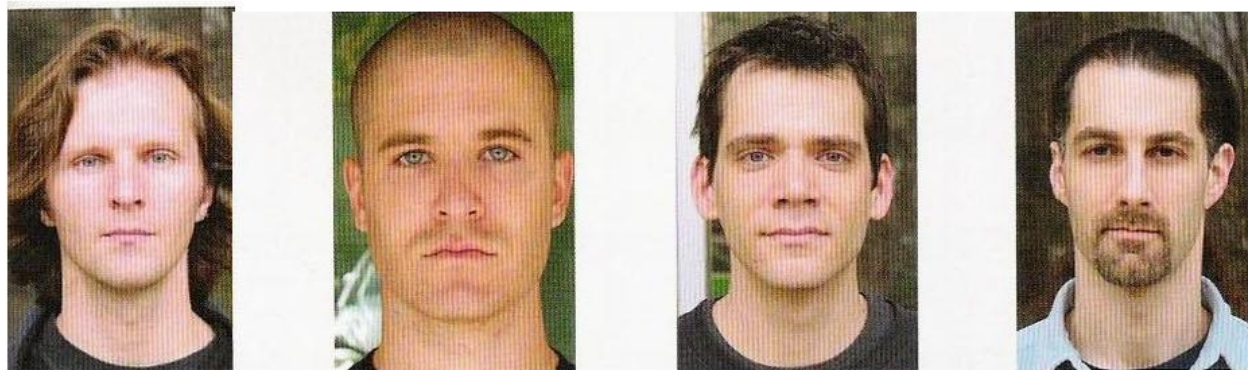




Гордон Фриман
Даби Инг

В первые годы разработки вместо Дога у Аликс был питомец по имени Скитч. Дог которого мы сейчас видим в игре, появился немного позже.





Лицо Гордона один человек бы не сделал. Дизайнеры Valve взяли фото анфас и в профиль Дэвида Спейрера, Эрика Киршмера, Грег Куммера и Келли Бейли и совместили их, чтобы получить текстуру головы Гордона. Изображение Грег стало отправной точкой для построения модели головы Гордона в XSI.









Аликс Венс

Даби Инг

Ранние наброски Аликс Венс и фото Джамил Маллен, которая послужила прототипом для лица и тела Аликс. Маллен провела несколько дней в студии захвата движения: там записывали бег, прыжки и боевую анимацию, на основе которой потом создали библиотеку движений.

Оригинальная модель Аликс использовалась на протяжении всей разработки, пока не настало время показать её на Е3. Здесь нам пришлось переосмыслить свой подход. Гейб спросил: «Что отличает её героинь других игр?» На тот момент различий было немного. У неё был двухцветное трико, ботинки до колен, ремни, пряжки и ничего новенького. Так что за две недели за объявления нам пришлось срочно собираться и переделывать весь дизайн. Мы собирались небольшой группой по выходным и изо всех сил думали, как бы сделать её непохожей на остальных. Одни предлагали надеть на неё очки, как у Гордона, другие – браслеты, но это, слава Богу, не прижилось. Пока все вокруг сыпали идеями, я делал наброски, и в конце концов получилась наша Аликс: молодая, храбрая дочь исследователей, которая не боялась запачкаться и довольствовалась тем, что имеет. Она заклеивала липкой лентой дырки в куртке, носила старенькую кофточку из Чёрной Мезы и ремень с инструментами». – Даби Инг

АЛИКС

Сколько он спал – и как вообще смог уснуть – Гордон не знал. Должно быть, его убаюкал стук колёс где-то под вагоном. К тому же, он столько времени двигался без остановки, неудивительно, что он так изнемог. Но то-то внезапно изменилось, какое-то предчувствие закралось в его сон, и он проснулся прежде, чем для этого появились причины. Он всё ещё сидел один в вагоне с оружием, спрятавшись за ящиками и канистрами, которые тихонько подрагивали. В вагоне воняло машинным маслом и дизельным топливом. Он был голоден – последний раз он ел у Элая, а это было довольно давно. Ещё было холодно, словно отказали терморегуляторы костюма. Он почти было испугался, что его костюм может в любую минуту выйти из строя, связки и автозамки заклинит, и он останется связанным по рукам и ногам. Так он и будет лежать в этом вагоне, как остальные неподвижные ящики пока его не найдут охранники.

Но он так и не испугался: помешал взрыв.

Поезд повело в сторону, он сошел с рельс. Ящики, за которыми он прятался, улетели в сторону, и он свернулся клубочком, чтобы костюм защитил его от тяжёлых контейнеров. От сильнейшего толчка вылетели даже стальные болты, и оторвались привязанные к стенам и привинченные к полу ящики. Раздался тревожный свисток, и одновременно Гордон полетел следом за ящиками, чудом приземлившись на ящик размером с холодильник. Вдалеке послышались крики, выстрелы и взрывы. Он встал на ящик и потянулся к двери вагона, которая теперь была у него над головой, но едва смог до неё дотронуться. Хотя если бы и дотянулся, вряд ли бы дверь открылась.

Вдруг наверху загрохотали шаги. Остановились. Он решил, что толпа солдат прибежала спасать своё снаряжение. Что-то лязгнуло по толстому металлу с безумно знакомым звуком. Где же он слышал его?

Слабый высокий звук сработавшего детонатора освежил его память.

Гордон прыгнул в самый дальний конец вагона, защищённый ящиками. Они чуть не пришибли его, но теперь могли спасти ему жизнь.

Как только он коснулся пола, прогремел взрыв. Шрапнель обожгла ему затылок, он закашлялся от резкого запаха: наполовину от свежего воздуха, наполовину от взрыва. Невольно поднявшись, отстраняясь от дыма, он увидел над собой ночное небо. Потолок (раньше он был стеной) прогнулся вниз, как обугленный металлический цветок, а посреди его острых лепестков болтались ноги в чёрных тяжёлых ботинках. Их владелец словно присел на краю пруда порыбачить, только вот вместо удочки на Гордона направили ствол с лазерным прицелом. Он закрылся от красного луча и услышал тихий голос, прошептавший что-то вроде: «Ну-ка взгляни, Снитч».

Гордон охнул, когда что-то спрыгнуло в вагон и двинулось к нему, прыгая с ящика на ящик и прикрываясь. Оно выглядело постоянно мокрым, какого-то токсичного окраса, глаз не было видно, зато зубов было предостаточно. Оно нависло над ним, высунуло язык, и он почувствовал, как через щеку протянулся кислотный шрам.

«Не двигайся, – сказал человек сверху. – Один укус – и ты труп».

Послышался удар, и человек спрыгнул вниз. Несмотря на тяжёлую чёрную одежду, патронташи, защитные очки и коротко стриженные волосы, он сразу понял, что это женщина. Она подползла поближе к своему питомцу, щёлкнула языком, как будто звала лошадь, и существо развернулось и забралось ей на плечи, обивая их, как блестящее боа

Щёлкнул фонарь, ослепив его. Она ахнула.

«Вы! – сказала она. – Что вы...»

В этот момент они оба услышали шаги снаружи, как будто кто-то шёл по гравии. Она выключила свет, и рукой в перчатке зажала ему рот, да он и сам не собирался кричать. Шаги всё приближались, но голосов не было – должно быть, они умели общаться беззвучно. Сомнений не было: вагон окружили.

«Ладно, – прошептала она. – Так и быть, поверю тебе. У меня есть кое-что полезное. На, пошли!»

Она отстегнула что-то от ремня, и Гордон почувствовал, как ему в руку сунули оружие. Он не знал, какое именно, но достаточно было и того, что он нашёл курок. Она подала ему руку, и он постарался как можно тише вскарабкаться на ящик. Она ухватила за край отверстия, пробитого взрывом, подтянулась и вылезла наружу. Он видел её силуэт, стоящий на коленях на крыше вагона. Как только Гордон полез вверх, она стала срывать со своего пояса гранаты и швырять их во все тени вокруг вагона. Взрывы сопровождались скрежетом металла и резкими криками. Гордон встал позади неё, паля по фигурам внизу. В слабом свете, заполнявшем открытые дороги пустостей, поблёскивал металл, и он не был уверен, что стрелял по людям. Всё закончилось через несколько минут: она прекрасно умела управляться с гранатами, и позиция на крыше вагона была лишь небольшим преимуществом.

«Сейчас ещё придут, – сказала она. – Большие. Давай-ка выбираться отсюда».

Она нырнула назад в вагон. Он услышал приглушённый взрыв, с помощью которого она открыла контейнер, а потом она стала бросать ему маленькие коробки. Через минуту она снова была наверху.

«А, я Аликс, – сказала она, распахивая коробочки по карманам. – Я уже знаю, кто вы. И, наверное, могу сказать, куда вы ехали».

Она указала на какую-то возвышенность, едва проступающую сквозь дым, она была похожа на панцирь огромного спящего жука – обтекаемая гряда ржавого металла. Судя по плотности дыма, вонючему воздуху и жжению в глазах, Гордон предположил, что он попал в то место, которое Элай называл «Воздушным кондиционером».

Аликс напряглась и вскочила на ноги, выхватывая автомат. Что-то длинноногое приближалось из-за горизонтовашигаивая сквозь туман, причём не одно. Он прищурился и разглядел какой-то огромный трипод, увенчанный огромным телом, и слабый блеск линз. Он подумал, что это могли быть собратья Пса, только в сотни раз сильнее. В глазу далёкого существа мелькнула зловещая вспышка, и вдруг их с Аликс снесло с крыши вагона. Он больно ушибся о гравий и несколько секунд пролежал оглушённый, соображая, где он, как вдруг его ухот закололи маленькие иголочки.

Он пришёл в себя и оттолкнул от головы маленькое существо, Снитча. Зверёк метнулся назад, облизывая челюсти и обнажая подкожные зубы.

«Она всего лишь сделала тебе укол адреналина, – сказала Аликс, протягивая руки и помогая зверьку забраться ей на плечи. – Думаю, ты бы не возражал. А теперь нам нужно бежать, и очень быстро».

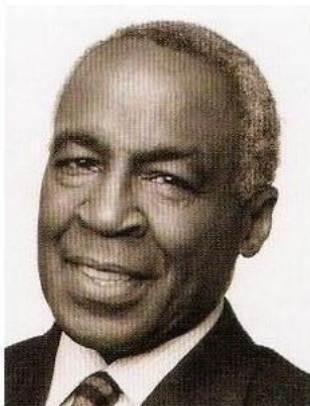
Из-за дальнего конца вагона поднялся первый трипод и направил на них свой глаз. Глаз снова начал нагреваться, готовясь для очередной атаки. Аликс уже отползла. Гордон вскочил и понёсся со всех ног, прежде чем успел даже подумать о вспышке.

Всё вокруг было покрыто ядовитым налётом, киноварью, серой и какими-то другими осадками, сыплющимися с атмосферного перерабатывателя Альянса. Едкие хлопья сыпались, как снег. Гордон карабкался на откос, который так и рассыпался в зелёный порошок в его руках. Аликс куда-то стреляла с верхушки обрыва, потом она спрыгнула в трубу, по которой тек тонкий ручеек кислоты. Гордон бросился за ней. Ему показалось, что он видел какие-то фигуры вдалеке, но вот видели ли они его? Аликс медленно двигалась по водостоку, но как только Гордон пошёл за ней, сзади что-то зашевелилось. На краю оврага возникли высокие фигуры в сверкающей броне, вооружённые до зубов. К тому же их позиция была гораздо выше. Аликс тоже их заметила.

«Вот чёрт, – прошептала она. – Элитные солдаты».

Они были словно сделаны из металла, но их движения были мягкими, почти беззвучными. Гордон не слышал, как прямо перед ними в трубу проник ещё один отряд. Он просто понял, что их окружили...

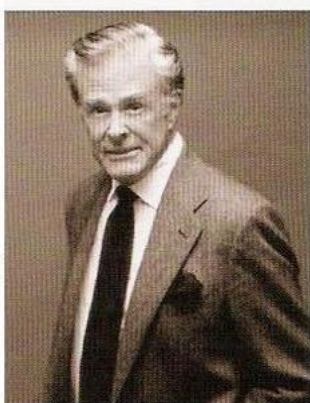
Голоса Half-Life 2



Роберт Гилльом – доктор Элай Вэнс

Исполнитель десятков ролей в кино и театре, обладатель премии «Тони» Роберт Гилльом более всего известен как исполнитель главной роли в комедии «Бенсон». Его голос также знаком публике по мультфильму «Король Лев» (Рафики).

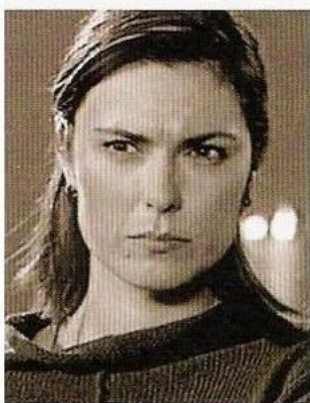
«Мы дали нашим агентам по кастингу краткие описания каждого из персонажей, указав имена нескольких актеров в качестве примеров голосов/характеров, которые нам нужны. В описании Элая Вэнса Роберт Гилльом был назван в качестве примера того, какой актер нам нужен. Никто не предполагал, что он сам вызовется на эту роль – мы пришли в восторг, когда он согласился» – Билл Ван Бюрен.



Роберт Калп – доктор Уоллес Брин.

Роберт Калп наиболее известен по работе в телесериале 60-х годов «Я шпион». Самое большое впечатление на разработчиков Half Life произвел его персонаж в классическом сериале «Внешние пределы» (The Outer Limits) – серия «Демон со стеклянной рукой» и др.

«На пробных записях Роберт Галп читал какие-то жуткие заумные тексты и звучали они очень забавно. Я подумал, что если уж ЭТО у него звучит здорово, то разглагольствования доктора Брина будут просто изумительными. Во время нашей первой записи г-н Галп попросил дать ему минутку, чтобы «разогреть голос», и вышел из студии, декламируя отрывки из шекспировского «Генриха IV». Тогда мне действительно стало очень интересно, каким же получится доктор Брин». – Марк Лэйдлоу



Мишель Форбз – доктор Джудит Моссман

Мишель Форбз, возможно, лучше всего известна геймерам по роли лейтенанта Ро в Star Trek: The Next Generation. Но идеальной актрисой на роль доктора Моссман ее сочли благодаря роли Джулианны Кокс – судебного патологоанатома в сериале Homicide.

«Кассета, которую мы увидели, представляла собой подборку сцен из телевизионных и художественных фильмов с Мишель Форбз. Билл Флетчер, Билл Ван Бюрен и я смотрели ее молча, еле сдерживая слезы под конец – такое впечатление произвели на нас несколько маленьких пробных зарисовок». – Марк Лэйдлоу



Майкл Шапиро – Барни Калхоун и Г-мен

Майкл Шапиро – актер, режиссер, продюсер. Он также озвучивал такие непохожие игры как Blood II и Spy Fox.

«Я озвучивал многие компьютерные игры. Half-Life просто здорово написана. Озвучивать Барни очень весело, и он мне симпатичен. А реплики Г-мена просто великолепны» – Майкл Шапиро



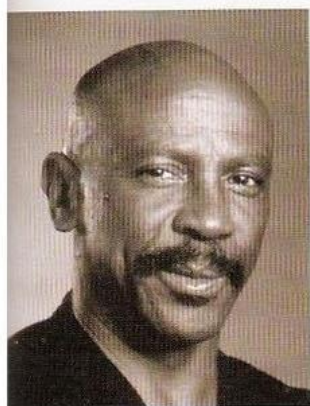


Мерли Дэндридж – Аликс Вэнс

Мерли Дэндридж в основном играет в театре, в том числе на Бродвее. Принимала участие в постановках «Иисус Христос – суперзвезда», «Аида» и «Арендная плата».

«Наши агенты по кастингу записали пробы более сотни актрис на роль Аликс. Мы всё это прослушали, и выбор сузился до пяти актрис, которых было бы интересно послушать «живьём». После прослушивания в студии мы даже не обсуждали результаты. Мерли Дэндридж – то, что нам нужно».

Она великолепна. Для Аликс требовалась актриса с красивым голосом, которая могла бы быть очаровательной, очень женственной и дружелюбной, но затем в напряженной ситуации стать сильной, уверенной личностью – реалистичным персонажем жанра «action». Не так много актеров могут сыграть обоих персонажей, но Мерли отлично справилась» – Билл Ван Бюрен



Луис Госсетт младший – Вортигонты

Лу Госсетт получил награду Оскар за роль в фильме «Офицер и джентльмен». Благодаря роли инопланетянина Джерриба Шиген в фильме «Враг мой», он казался идеальным актером для дружественного вортигонга в Half-Life 2.

«Кастинг на роль вортигонга был забавным. Кассеты с пробами на эту роль были отвратительными, и мы дали нашим агентам по кастингу дополнительные указания: нам нужен кто-то говорящий на языке людей, но не являющийся человеком. Как Винсент Д'Онофрио в роли Эдгара в фильме «Люди в черном». Другой хороший пример – Лу Госсетт в фильме «Враг мой». Вот что мы ищем. А потом нам позвонили и сказали, что Лу Госсетт заинтересовался ролью». – Билл Ван Бюрен



Гарри С. Робинс – профессор Исаак Кляйнер

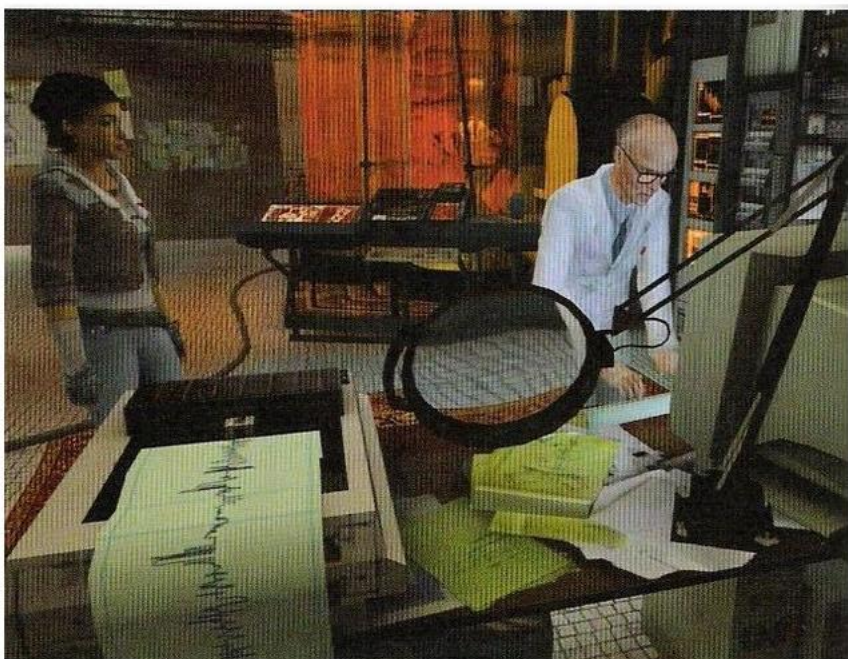
Гарри С. «Хэл» Робинс стал культовой фигурой благодаря своим подпольным комиксам в таких публикациях как R. Crumb's Weirdo and The Meaning of Lost and Mismatched Socks, и своим эзотерическим разглагольствованиям на радиопрограммах Subgenius в шоу Burning Man и регулярным появлениям в качестве доктора Хаула в ночных клубах Сан-Франциско.

«Озвучивая хорошего ученого, я полагаюсь на интуицию. Я представляю себе неуживчивого высокомерного специалиста с манерой слишком подробно все объяснять, как будто он считает всех невежественными и нуждающимися в детальных указаниях. Это само по себе определяет комедийность персонажа. Лучший голос и манера «сумасшедшего ученого», о которых я знаю и которым я как-то пытаюсь подражать – у Лайонела Джеффриса в английском фильме «Первые люди на Луне». Я ориентировался на его разговорную манеру, но мне всегда помогали полезными наблюдениями и указаниями, так что копировать его подчистую не пришлось» – Гарри С. Робинс



Постановочная команда Valve решила начать работы со сцены в лаборатории доктора Кляйнера. Эта сцена послужила бы моделью для других драматичных ситуаций. Ясно, что персонажи должны быть целостными и обаятельными, дабы вовлечь игроков в свой мир.

«Каждая сцена начиналась со скрипта, который проходил сквозь множество черновиков и совещаний с аниматорами. Я хотел быть уверенным в том, что мы пишем сцены, которые дадут аниматорам множество возможностей для интересной работы. Потом, когда звук был записан, мы составляли аудиоряд, основываясь на скрипте». – Марк Лэйдлоу





Одной из самых сложных задач в драматичных сценах было освещение персонажей. Актеры в кино находятся в заранее определенных помещениях и показываются с заранее заданных углов. Освещение персонажей в Half-Life 2 требовало, чтобы они выглядели отлично со всех сторон и с любых углов. «Актеры» освещены светом, который присутствует в их мире, но в некоторых случаях пришлось добавить «фальшивый» свет, который движется в пространстве, когда персонаж перемещается в другую точку уровня.

«Как только сцена была готова в виде «радиопьесы», мы начинали обдумывать ее визуальный ряд, который состоял бы из одной или нескольких уникальных анимаций. Они бы не только воплощали сцену зрительно, но и давали бы игроку разобраться в эмоциональных подтекстах и взаимоотношениях персонажей. Один из моих любимых примеров — эпизод, когда мы возвращаемся в лабораторию Кляйнера, и Аликс вновь встречается с Псом. Я знал, что это отличный эпизод не только для классной анимации Пса — бегающего и подхватывающего Аликс, — но и для показа сильной привязанности между ним и Аликс, и того, как ей не хватает отца» — Билл Флетчер



«Мы очень хотели, чтобы персонажи и их мир казались игроку реальными. Поэтому мы уделили много внимания физическому взаимодействию персонажей с окружающим миром и между собой. Например, мы хотели, чтобы герои могли пожимать руки и обнимать друг друга или брать предмет и передавать его игроку. Это была непростая задача, так как необходима точность и в анимации, и в механике карты. Но у нас все получилось. Такое взаимодействие значительно повлияло на наши сцены, существенно усилив реалистичность персонажей и мира» — Джейк Николсон

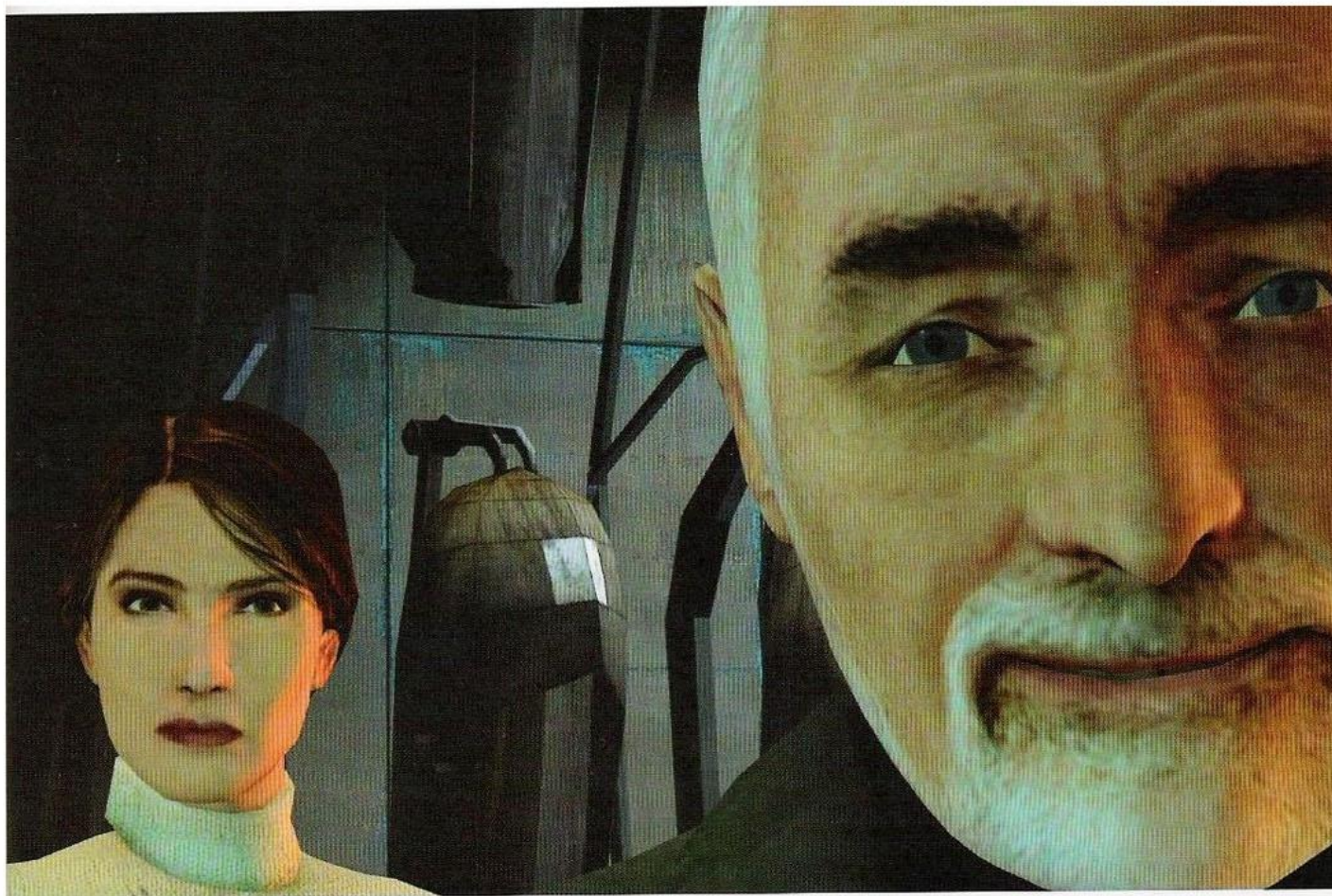
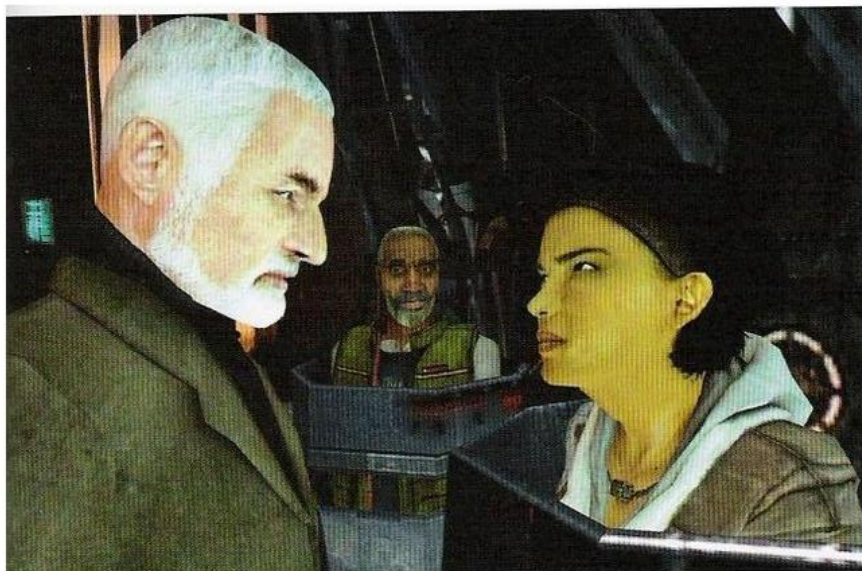


«После обсуждения скрипта и планирования сцены мы обычно рисовали действие в редакторе уровня, расставляя все основные отметки для актеров и задавая исходную логику в черновом варианте карты. Черновик позволял всей команде представить, как будет выглядеть сцена, и где необходимо внести изменения, ориентируясь на игрока. Когда сцена проигрывалась в черновом варианте, мы настраивали и перекраивали её в зависимости от того, насколько хорошо она работала. А когда все ключевые компоненты уже работали на движке, аниматоры могли начинать работать над взаимоотношениями между актерами и их взаимодействием с любыми объектами на карте. Затем мы фиксировали синхронность и логику всех элементов сцены. Такую карту уже можно было отдать тестерам, чтобы игроки помогли нам усовершенствовать её» – Мэтт Вуд.

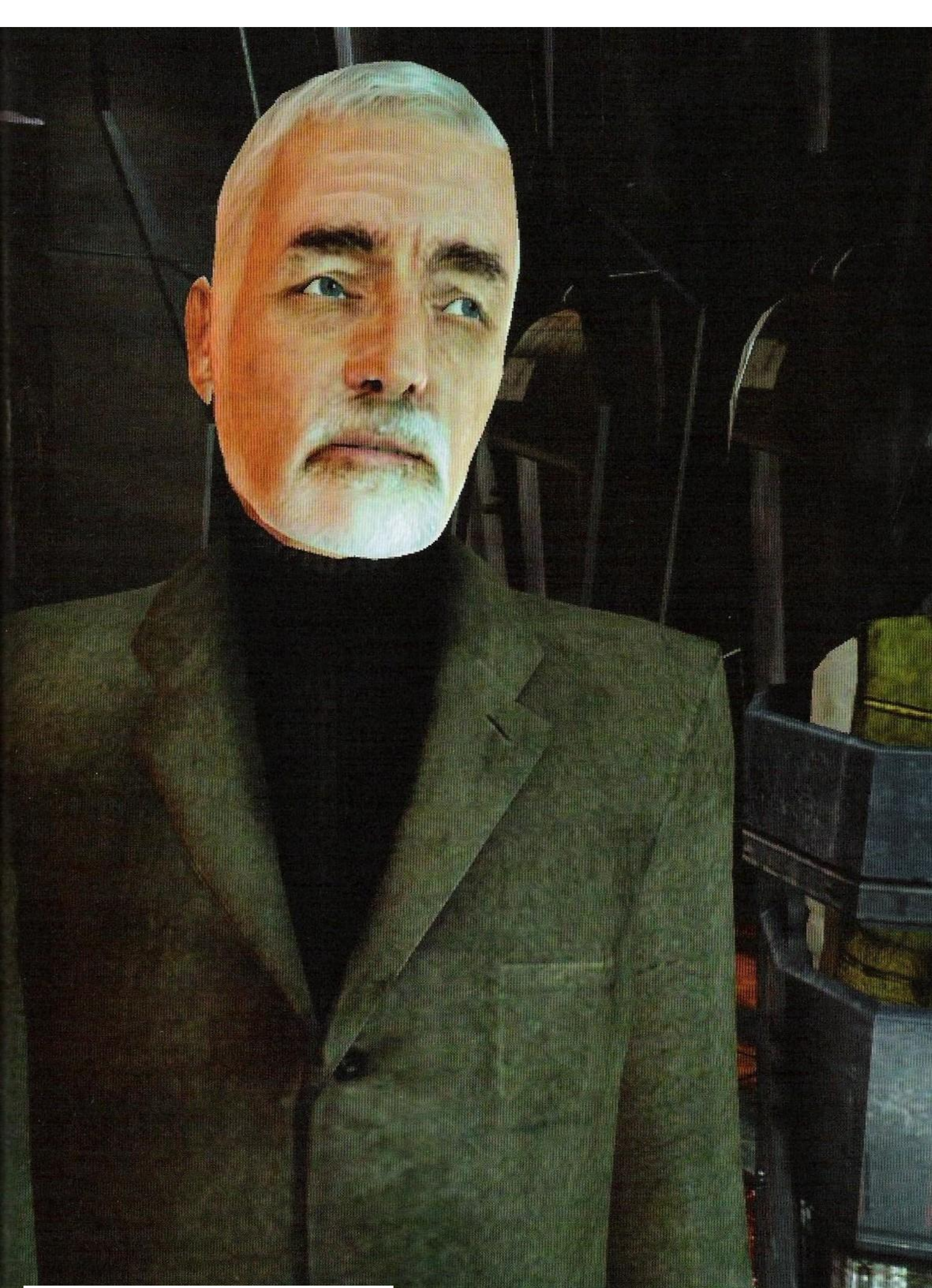


«Последняя сцена в игре, нежно прозванная «Сцена Брина», также была последней полномасштабной сценой для постановочной команды. Кроме того, это одна-единственная сцена за всю игру, где все анимации работали вместе. В некоторых случаях аниматоры работали параллельно: работа одного накладывалась на работу другого, а третий в то время занимался лицевой анимацией. Развитие сцены действительно впечатляло. Ты загружаешь уровень, чтобы проверить только что сделанную работу, и видишь то, что кто-то другой только что добавил к сцене. Каждый день было что-то новое, и с каждым наложенным слоем персонажи действительно оживали. Моя любимая сцена в игре – это результат слаженной работы в команде»
– Майлз Эстис.

«Приступая к работе в студии, мы имели четкое представление о биографии и характере доктора Брина, но Роберт Калп принял очень активное участие в дальнейшем развитии персонажа. Он предлагал внести маленькие изменения в реплики – в тех моментах, которые кажутся незначительными, пока к ним не присмотришься, и тогда оказывается, что они играют очень важную роль. Он действительно много вложил в своего персонажа. Во время записи последних сцен было много творческого сотрудничества, и Калп сумел сделать Брина таким, каким мы даже не представляли его изначально. Это стало основой характера Брина. Это не было чем-то, что можно запланировать с самого начала. Все должно было развиваться при взаимодействии персонажа с актером, и в какие-то моменты они рисковали, выходя за рамки – точно так же, как мы рисковали со всей игрой. Если Брин выглядит не просто типичным главным злодеем, то это результат работы многих творческих людей, постаравшихся раздвинуть границы привычного клише». – Марк Лэйдлоу









Half-Life 2: Welcome to City 17

.05

История Half-Life 2 началась с пачки карточек, на которых были написаны названия потенциальных игровых локаций. Первоначальные наброски игры были очень масштабными: Гордону Фримену предстояло эпическое путешествие от вмёрзшего в лёд корабля до подводной базы, от Вашингтона до Ближнего Востока, от огромной свалки, забитой останками мировых армий до крепости инопланетян. Но по мере того, как сюжет становился всё более чётким, всё внимание сосредоточили на более коротком круговом пути, а количество основных локаций снизили примерно до дюжины. У дизайнеров было две основных задачи: создать непротиворечивую и оригинальную вселенную и создать неповторимый вид и стиль Half-Life 2. Придумав реалистичную вселенную и добавив ей глубину и историю, художники Valve создали пугающий новый мир: Сити 17 и окружающую территорию.





Эта сцена была написана для разработчиков Half-Life 2, чтобы дать им общее представление об игровой атмосфере и локациях.

ПРИБЫТИЕ В СИТИ-17

Яркие вспышки в глазах... Шипение декомпрессии... И вдруг внезапный холод. Холод... Хотя какое-то чувство.

Они ничего не чувствовал уже... Сколько? Он спал? Даже во сне люди что-то ощущают: образы, звуки, вкусы. Но для Гордона Фримена уже давно ничего не было. Даже снов. Что-то гораздо глубже. Темнее. Какое-то оцепенение, после которого даже этот ледяной пар показался ласковым рассветом.

Теперь ярче. Там что-то движется. Кто-то. Примешиваются новые чувства. По его лёгким растекается боль. Он хотел бы потерять руки, чтобы вернуть им чувствительность, но не знал, где они. Не совсем верится в то, что у него есть тело способное ощущать боль. А ещё этот голос, проникающий внутрь, вкрадчивый, как шипение ледяного пара:

«Проснитесь и пойте, мистер Фримен. Полагаю, я заставил вас достаточно ждать».

Этот голос... И откуда-то из темноты проступает расплывчатый образ. Морщинистое лицо с прищуренными глазами, кажется, будто оно одновременно парализовано и поражено резкими тиками – так бывает в глубокой старости или при нервном расстройстве. Лицо парит в дымке, оно размыто по краям и кажется нереальным. Где-то он уже слышал этот голос... Когда-то...

«Десять лет, мистер Фримен. Разумеется, для вас всё совсем не так. Но десять лет – это долгий срок. Достаточно для человечества, чтобы проглотить свою гордость и смириться со всеобщей долей. Достаточно, чтобы ваши собратья привыкли к хозяйскому ошейнику. Достаточно, чтобы зажили первые рубцы от кнута. Достаточно, чтобы забыть как всё было раньше».

Теперь появился какой-то тикающий звук, низкий гудящий перестук. Голос затихал, лицо исчезало. Чувства стали отчётливее.

«Но вы не забыли, мистер Фримен. Вы всё ещё помните вкус свежего воздуха. Вы помните что такое свобода. Вы помните... небо».

И оно исчезло. Твёрдая поверхность под ним. Лязгающий звук больно ударил в уши, и он узнал перестук вагонных колёс.

«Эй, приятель...»

он открыл глаза. Лицо – не то знакомое из тумана, а другое, нависало над ним. Он резко выпрямился и уставился на другого человека, своего попутчика. Завертелся на сиденье, дико озираясь. Это был вагон поезда, и на какую-то секунду ему вспомнился другой поезд, из другого времени. Сколько же времени прошло? И как он сюда попал?

«Мистер, нельзя так разгуливать, – сказал человек, участливо глядя на него. Говорил он взволнованным шёпотом. – Где ваша маска? Только суньтесь без неё наружу, будете кровью харкать! Оглянуться не успеете, как помрёте. Вот, нате, у меня есть запасная Приберёг тут на всякий случай. С меня как-то одна свалилась, и с тех пор я всегда ношу запасную. Мне тогда очень туго пришлось... Надеюсь, у меня не будет из-за этого неприятностей, но вам она нужнее. Давайте... Мы вот-вот приедем в Сити-17. Надевайте».

Он едва мог поднять руки. Жизнь в них возвращалась очень медленно. Пока он пытался привести себя в чувство, незнакомец натянул на него маску и туго закрепил на затылке. В нес ударил затхлый угольный запах, и он чуть не задохнулся, но потом успокоился. Велев себе продумать, изучить и спланировать все свои движения. Через слегка закруглённые линзы Гордон уставился на загаженный вагон.

Рваные подушки на сиденьях, тусклые лампочки, половина из которых перегорела пол засыпан мусором, опилками и окурками, на ободренных алюминиевых панелях следы сорванных объявлений. Повсюду плакаты с изображением серьёзного человека с совиными глазами, наблюдающими за пассажирами. Везде одно и то же выражение лица и несколько вариантов одной и той же надписи: «КОНСУЛ ГОВОРИТ ... НЕ ВОЙТЕСЬ. КОНСУЛ ГОВОРИТ... ДОКЛАДЫВАЙТЕ».

«Ну вот».

Незнакомец уселся назад на противоположное сиденье, облегчённо улыбаясь. В окно позади него виднелся отвратительный пейзаж. Обломки, руины, запустение, останки ландшафта, который он едва узнавал, и который лишь частично напоминал тот, что он видел раньше. Казалось что мир, который он знал, прошлый мир, подняли и сбросили с огромной высоты. Разрушенные здания, столбы с оборванными проводами. Жирные, раздутые деревья, казалось, прижимаются к поезду, втягивая пыльный воздух.

«Меня, кстати, зовут Самуэль. Самуэль Г-11789РФ, если вас интересуют формальности. Я тут шёл мимо и увидел вас, лежащего на сиденье, думал, что вы уже коньки отбросили. Не знаю, как вас вообще пустили на экспресс без маски. Вы, наверное, в куполе работаете, да? В пустошах? Мы все удивились, что они взяли да и остановили экспресс неизвестно где – первый раз такое вижу. А вы сами из Сити-17? Я пару дней назад получил предписание: «Переехать в 17». Как всегда. Переселяют народ, морочат всем голову. Последние три месяца я провёл в 49. Я ни в одной зоне больше шести месяцев не задерживался. 17, может, ещё ничего. Я слышал, что Консул живёт там уже некоторое время. Может, я даже смогу увидеть его... Некоторые его ненавидят, но я думаю... Что можно против него сделать? Можно было пойти на сделку или умереть, так? По мне, так мы многим ему обязаны. Мне бы очень хотелось увидеть его своими глазами. О! А вот и Семнадцать».

Гордон обернулся и посмотрел в окно позади него. На горизонте растянулось что-то огромное, какая-то тень проглядывала через облака газа, поднимавшиеся от руин, словно там был огромный пожар, который невозможно погасить. Город.

Вдалеке, за угрожающими обломками, виднелись многоуровневые башни. Ряды поднимались строения неизвестного возраста и архитектуры – изолированный город, проступающий из кислотного тумана. Позади строений с трудом просматривался огромный шпиль неправильной формы – его верхушка скрывалась в дыму, затянувшем небеса.

Самуэль сказал: «По-моему... Так это очень похоже на 49. И на 40. Издалека они все кажутся одинаковыми. Только когда попадёте в город, начинаете понимать, каким он был раньше – ну, вы знаете. До этого».

Гордон не заметил приближающегося туннеля. На секунду ему показалось, что дым стусилился так, что закрыл собой весь свет, но потом услышал грохот поезда в тёмной трубе. Потом мимо пронеслись тусклые лампочки, осветив серебристые камни и шлак, соединённые какими-то железками. Ему показалось, что он видел человеческую бедренную кость, торчавшую из стены, и круглое углубление, похожее на кусок черепа. Они проехали через раздвижные ворота, и стены стали гладкими, тёмными и ровными. А потом поезд дёрнулся, и заскрипели тормоза. Впереди вспыхнул свет, и они въехали на просторную станцию.

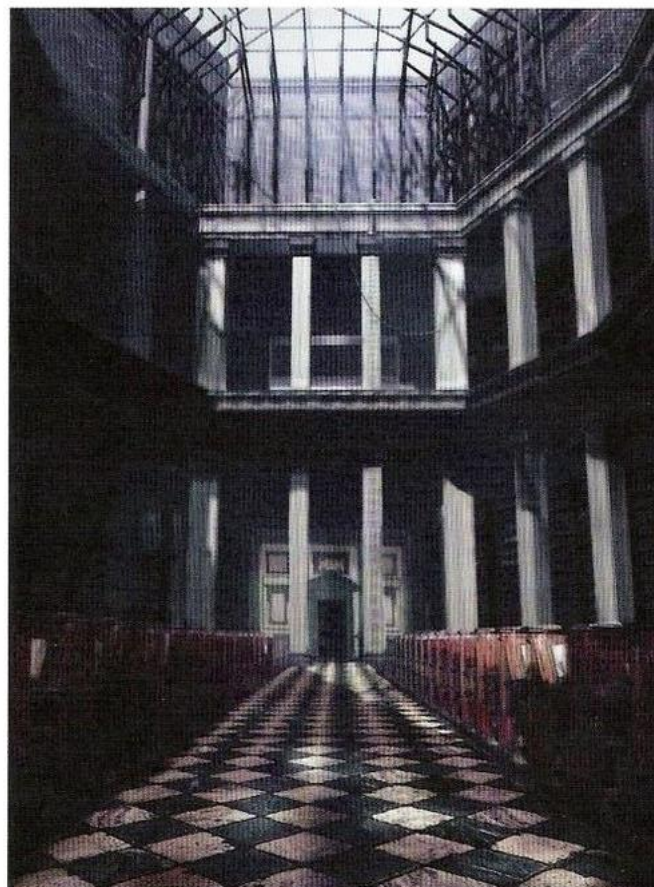
«Станция Сити-17», – сказал поезд.

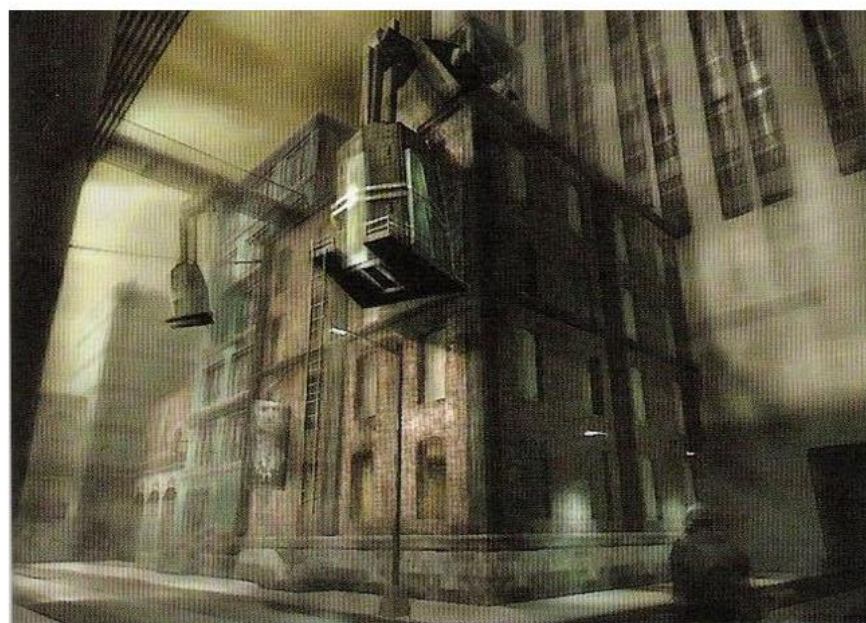
Создание Сити-17

Виктор Антонов

При создании дизайна и стиля основного места действия – вымышленного Сити-17 – мы брали за основу эволюцию нескольких европейских городов. Команда художников начала с архитектуры 19 века, и на её основу добавила здания 1930х, 40х и 70х годов. Когда был достигнут необходимый реализм, мы добавили инопланетные элементы – отпечаток Альянса на земной цивилизации.

Одной из причин, почему мы выбрали Восточную Европу, было то, что там старое смешивается с новым – в США такого нет. В Восточной Европе сразу видишь смешение новой и старой архитектуры, падения коммунизма и всё такое... Чувствуется, что это солидное историческое место. Мы отказались от готических тем, связанных с Прагой и вампирами, и более пристально изучали другие особенности этого региона.





«Half-Life была очень стильной игрой – и по атмосфере, и по тому, как она была сделана. Мы очень тщательно выбирали уровень стилизации. Можно было сделать игру на 100% реалистичной, но нас интересовало не это. Мы хотели добиться ощущения некоего искажения, абстракции и сюрреализма» – Виктор Антонов.

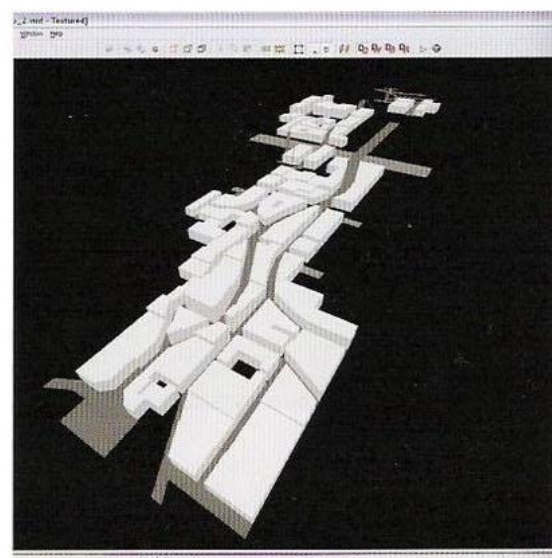


Сити 17

Виктор Антонов

Собирание фотографий из Болгарии, России и Румынии было только началом. Ничто не попало в игру без художественной обработки, усилившей визуальный эффект.

Сити 17 в редакторе Valve Хаммере. Здесь показан путь от станции к Цитадели, но в игре нельзя пройти напрямую. В геймплее полно интересных препятствий, а путь игрока всегда сложный и запутанный.





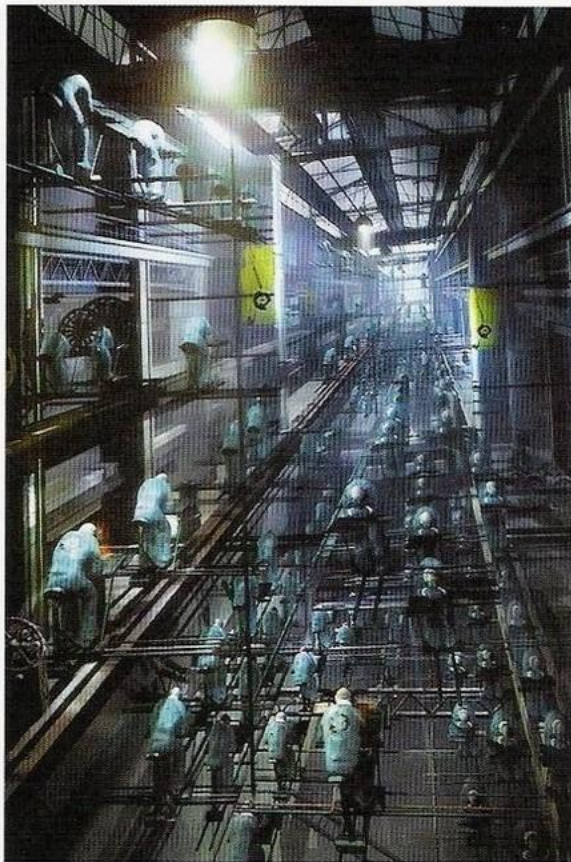
Ранние эскизы Сити 17

Даби Инг

Концепт-зарисовка (сверху) мрачной улицы, в итоге ставшей вокзальной площадью. Акцент ставился на угнетающей атмосфере, без каких-либо признаков времени, но с налётом футуристичности.

Вначале мониторы для вещания доктора Брина имели форму глаз (справа).





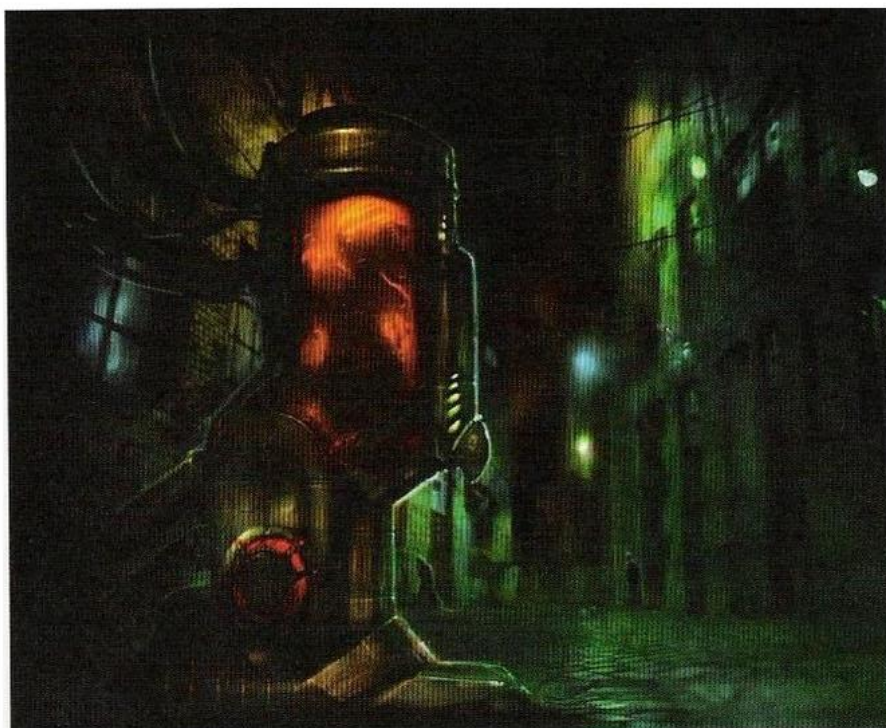


Фабрики Альянса

Виктор Антонов и Даби Инг

Различные виды человечества, порабощённого Альянсом. Широкая щель для стенографера (вверху слева) должна была создавать кошмарную рабочую атмосферу, но не вписалась в геймплей и была перенесена в часть Сити 17, которую вырезали в самом начале.

Детская фабрика (внизу слева) так и не ушла дальше грубых набросков. Сначала в игре были дети, но потом стало ясно, что Альянс подавлял человеческий цикл размножения уже много лет. Отсутствие детей стало для игры незначительным, и от детской фабрики отказались. Ворти-клетки (справа) использовались в качестве станций для высасывания энергии у пленных вортигентов, которых Гордон пытался освободить.





Технология вторжения

Виктор Антонов и Даби Инг

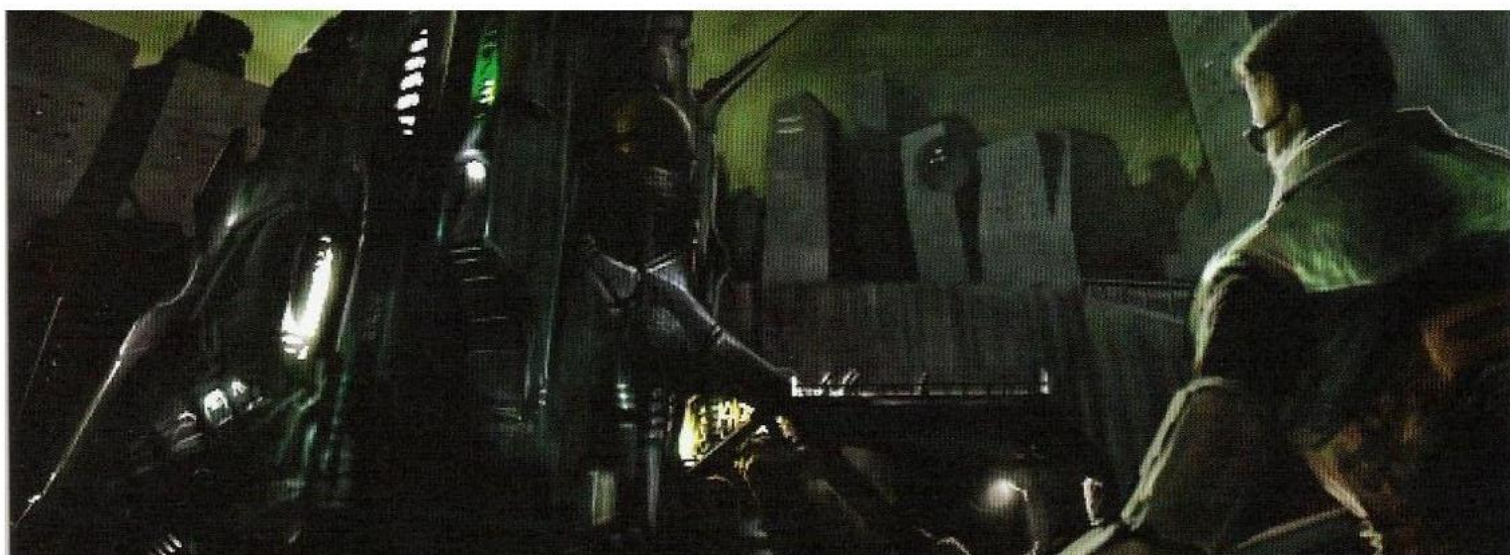
Художники и аниматоры работали вместе, исследуя возможные виды технологии Альянса, создавая хорошо анимированные и прорисованные машины для ворот, мостов и стен. Самый яркий пример технологии, вошедший в игру – это множество огромных стен, проламывающих здания и перегораживающих все улицы на пути игрока.

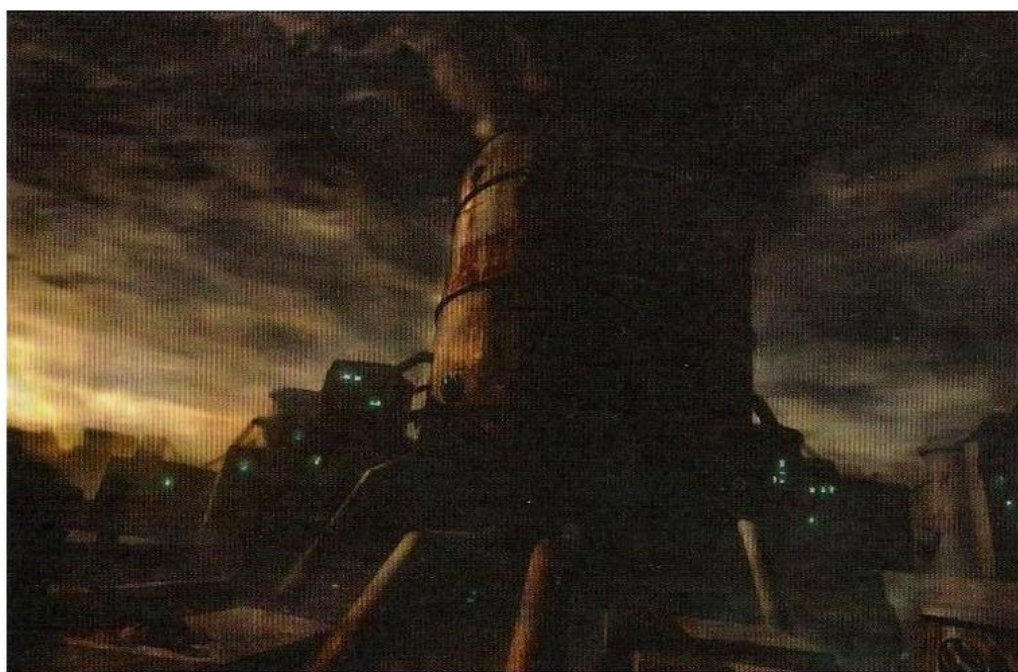




Игра с менхеками

Сначала предполагалось сделать так, чтобы менхеками управляли жители-геймеры, уверенные в том, что они играют в видеоигру, а не охотятся на живых людей. Как и многие ранние идеи, эта хорошо выглядела на бумаге, но потом оказалось слишком сложной и не особо смешной.





Воздухообменник

Виктор Антонов

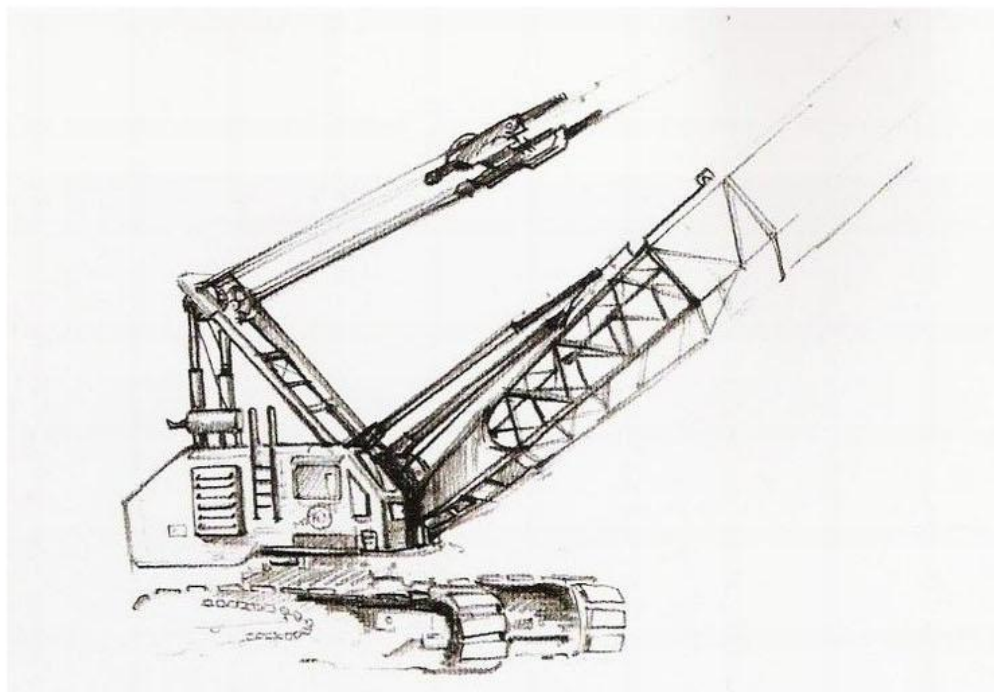
Огромный воздухоперерабатывающий завод должен был стать поворотной точкой в путешествии Гордона – там должен был произойти саботаж и повлечь за собой восстание людей. В итоге эта сцена произошла в Нова Проспект.

Пустоши

Виктор Антонов

Ничто так не изменилось при разработке HL2 как местность за пределами Сити 17. Valve пробовала всё – от огромной свалки, полной сломанной военной техники до высушенного морского дна с порталом, через который утекала вода. Связующей нитью должна была стать железная дорога от Сити 17 до внешнего комплекса под названием Воздухообменник, Депо, Гулаг и, наконец, Нова Проспект. Всё изменилось, но железная дорога осталась.



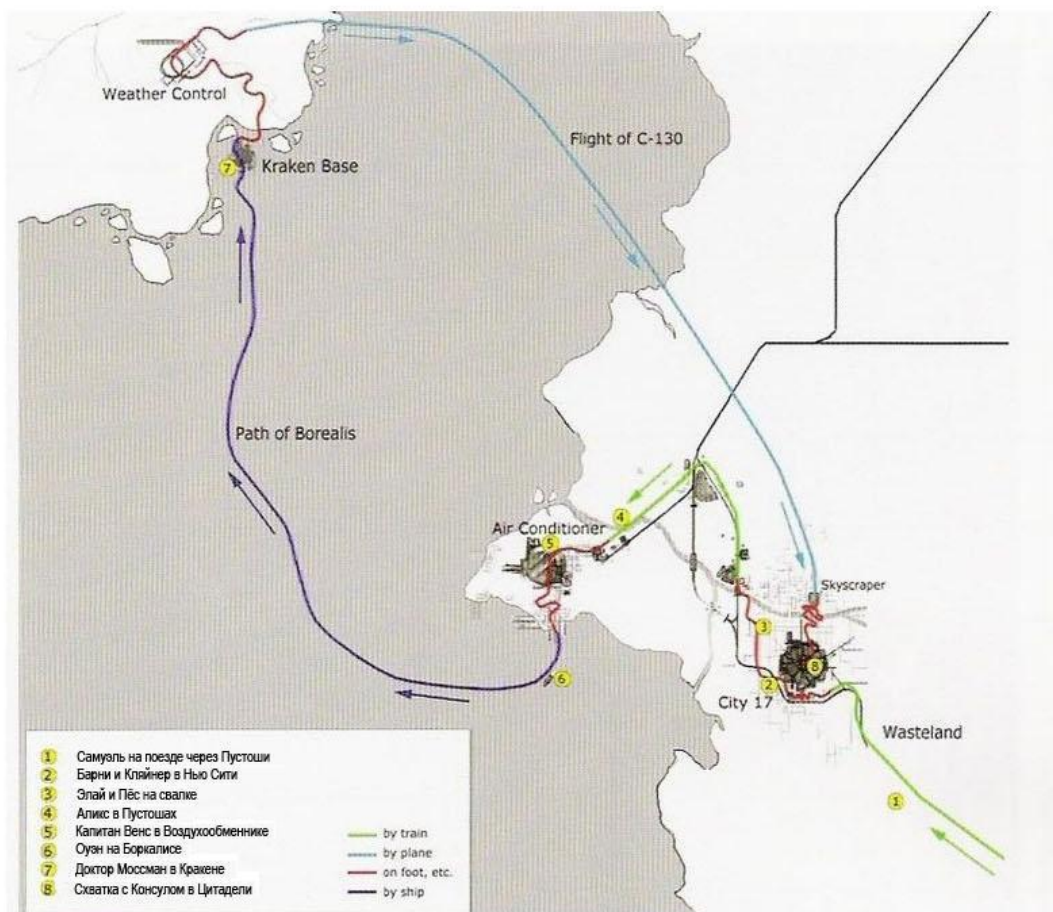


Побережье

В поисках материалов художники и дизайнеры уровней побывали на авианосцах, корабельных верфях и арктических исследовательских судах. Некоторые из этих материалов впоследствии разбросали по побережью – их можно встретить на второй день путешествия Гордона Фримена – но большинство из них сохранили для следующих приключений.

“Когда нужно было нарисовать магнитный кран, я взяла камеру, и мы с другом поехали в западный Сиэтл, где таких полно. Кабину крана я срисовала с кабинки бульдозера – сходство получилось абсолютным” – Лаура Дабук.





Подведение итогов

Виктор Антонов

Ранняя карта Half-Life 2 (сверху)

Усовершенствования очень важны. У нас есть одно агрессивное утверждение на этот счёт, оно не совсем верно, но всё равно интересно: не важно, что мы вырезаем, если это даёт нам время сосредоточиться на других вещах, потому что любая незаконченная вещь будет плохой, а любая законченная – хорошей. Главное не то, на каких вещах мы заостряем внимание, а то, что мы сосредотачиваемся на них и раз за разом пересматриваем их с оружием, монстрами и уровнями. Хуже всего пытаться сделать слишком много. Вместо этого лучше сфокусироваться на чём-то одном, выявить все интересные проблемы и способы использования созданной вещи. Делать что-то наполовину – это хуже всего для креативности, это плохо и для команды, и для игрока.» – Гейб Ньюэлл





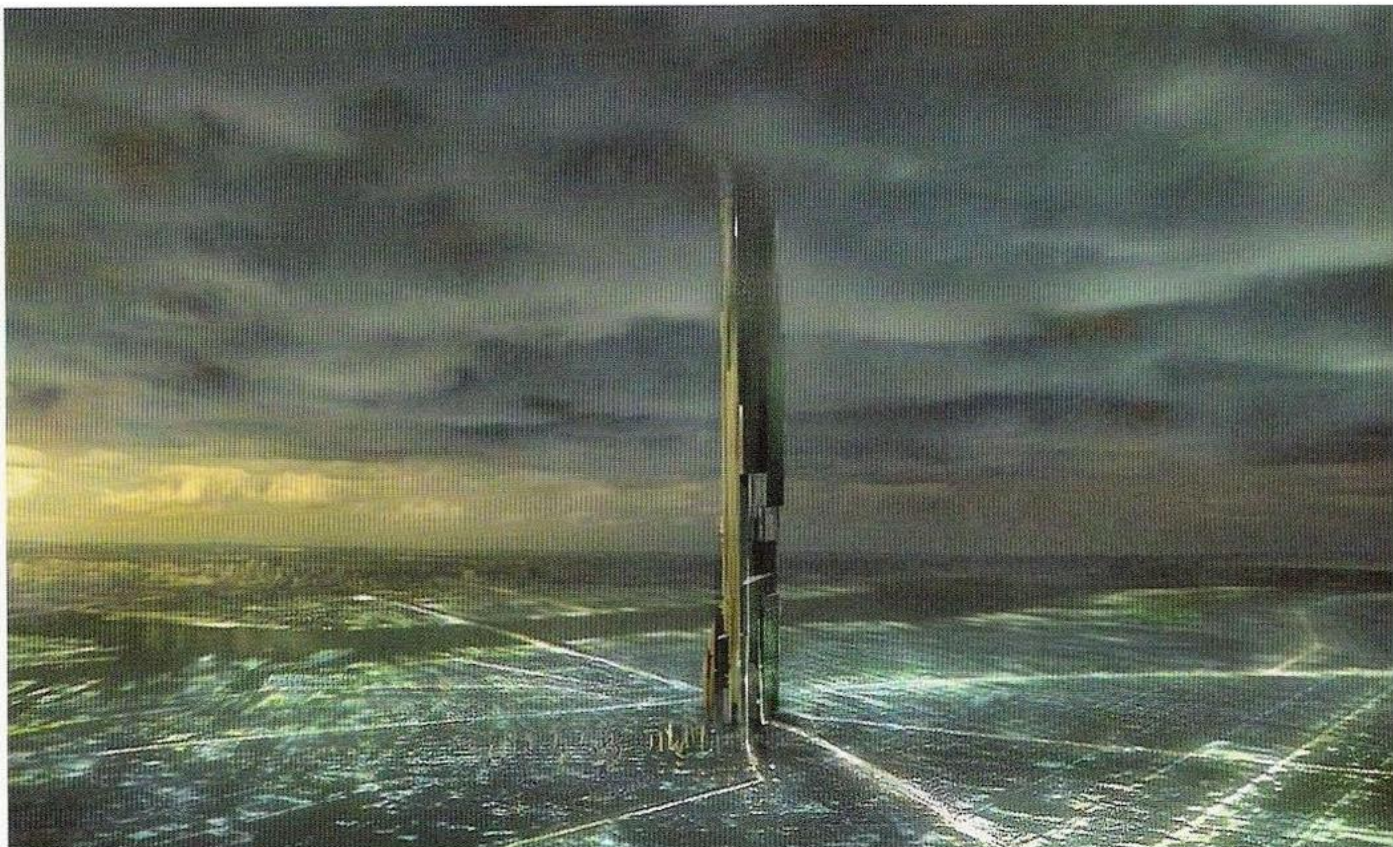
Интерьер Воздухообменника

Виктор Антонов

Детальные сцены из Воздухообменника. Для этого огромного промышленного кошмара был создан прототип, но он так и не был закончен. Это дало команде возможность сфокусироваться на местах, более полезных для геймплея.



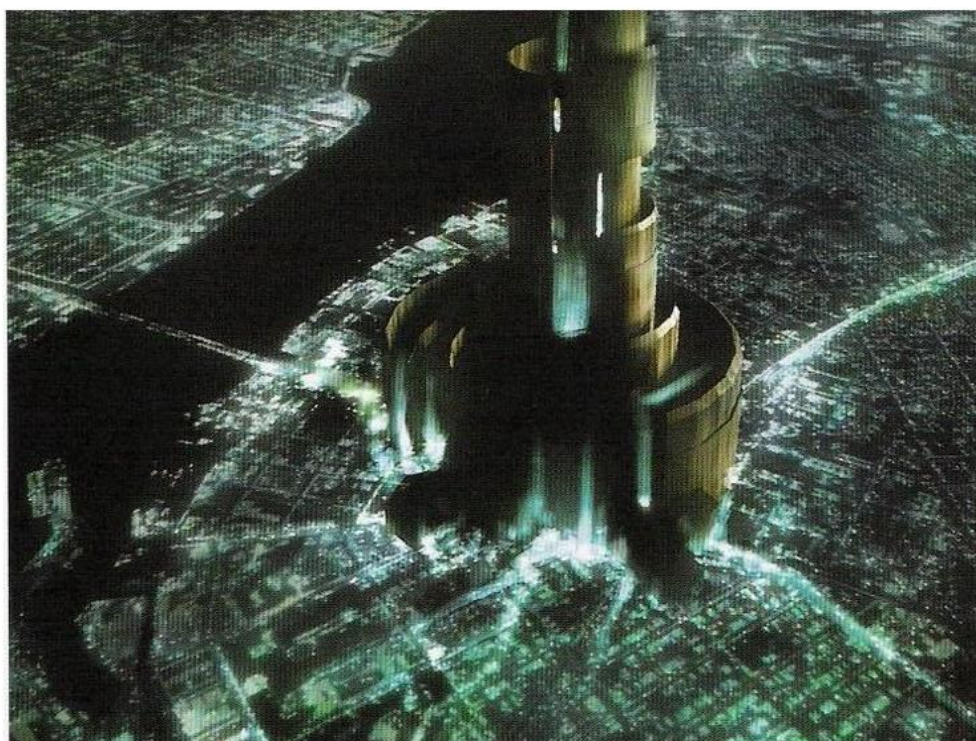


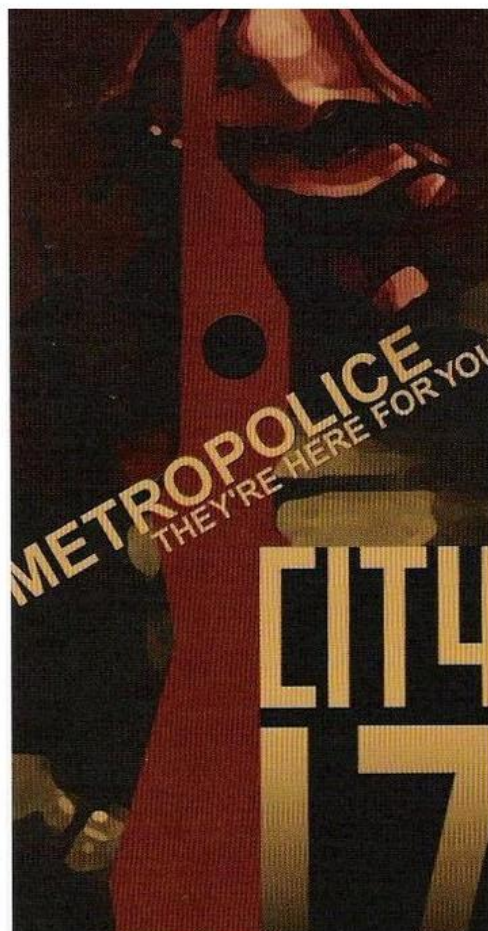


Цитадель

Виктор Антонов

Мы хотели, чтобы конец игры совпадал с началом. Мы хотели, чтобы с первых же секунд игры была видна окончательная цель путешествия, и когда игрок добрался бы до Цитадели, она была бы ему знакома. Нам не удалось достичь этого в Half-Life, и мы твёрдо решили не повторять эту ошибку.» – Марк Лэйдлоу

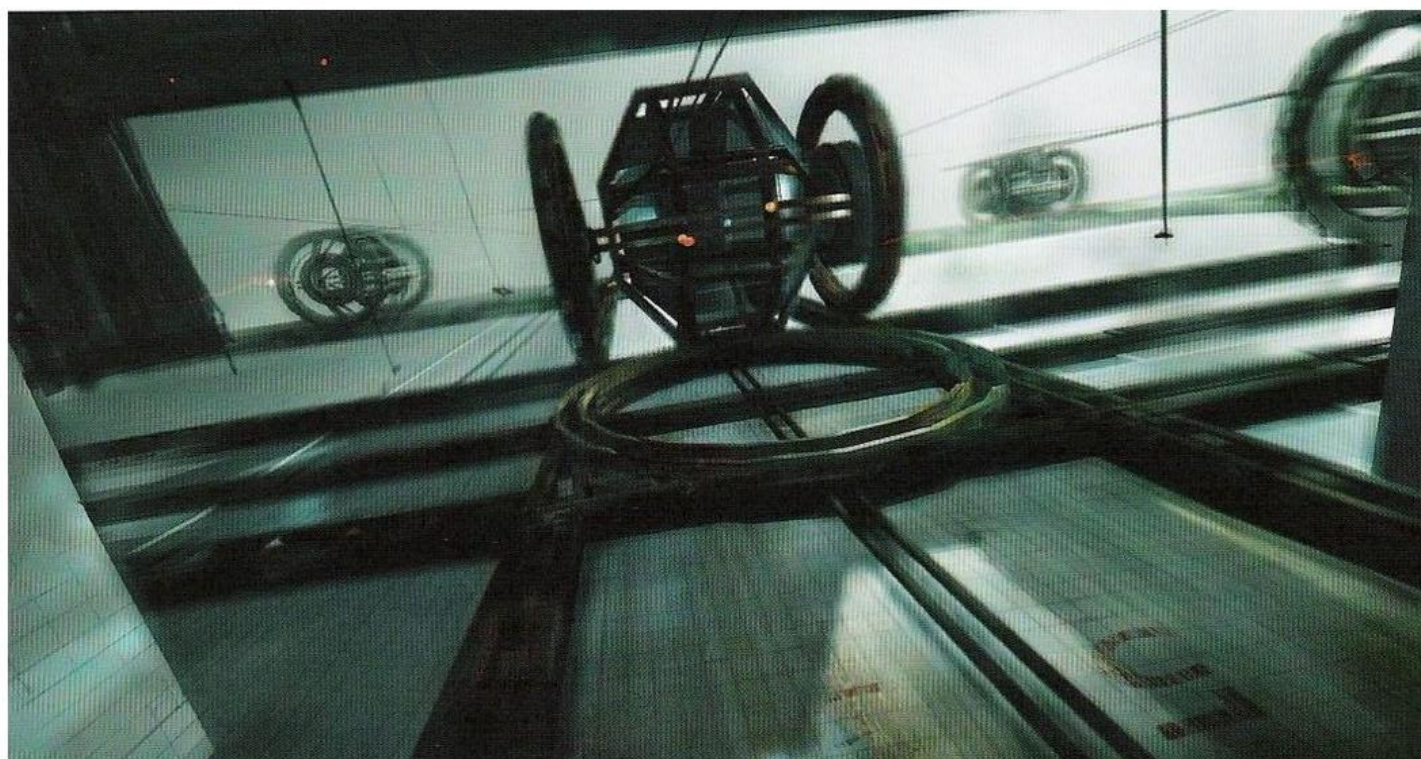


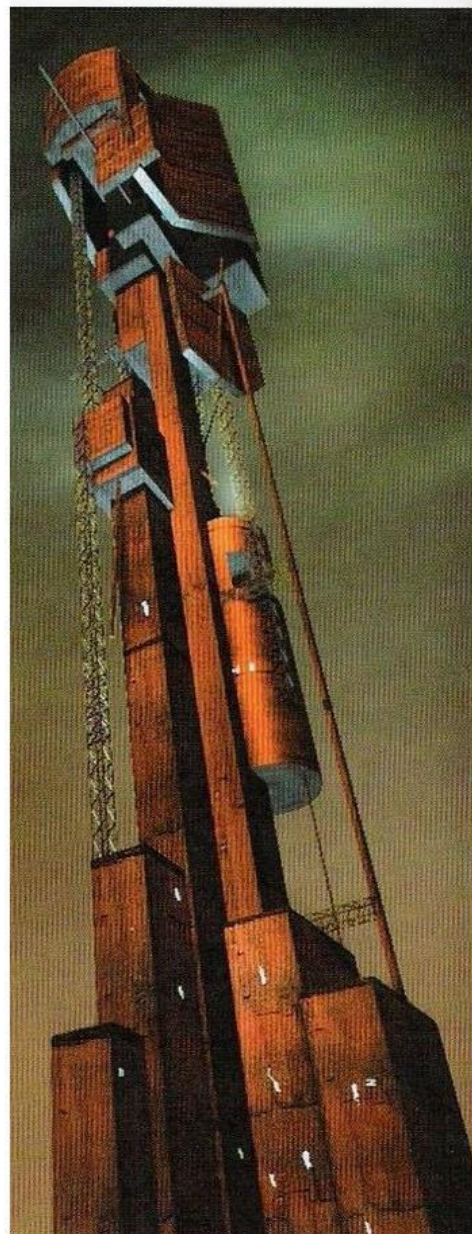
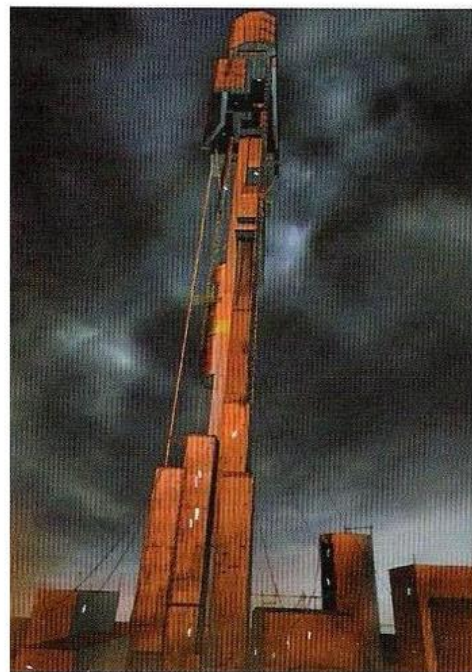
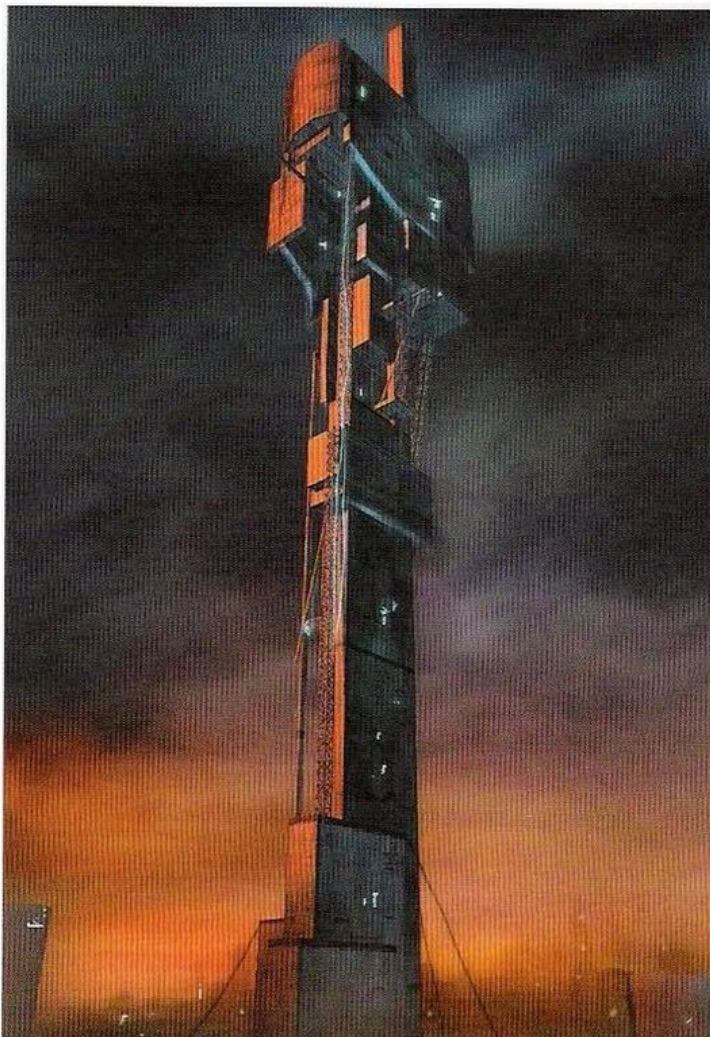


Пропаганда Альянса

Рэнди Ландин

«Периодически мы пытались разбросать по всему Сити 17 пропаганду Альянса, но потом решили, что большинство плакатов резко контрастируют с общей атмосферой – это было слишком грубо и навязчиво. К тому же было ясно, что Альянс может достичь своих целей не используя никакой пропаганды», – Рэнди Ландин.





Технология Альянса

Виктор Антонов

Несколько зарисовок промышленной башни Воздухообменника показывают, как команда пыталась разработать для Альянса отчётливый дизайн, прослеживающийся во всех его созданиях. Обратите внимание на асимметрию, нарушенную композицию и несколько массивных форм, благодаря которым машины для массового производства работают с ужасающей эффективностью. С точки зрения геймплея, игроку предстояло пробиться на самый верх этой башни, а потом спуститься в крошечный резервуар с растворителем в её основании.



Марк Лэйдлоу

Зарисовка, написанная для разработчиков Half-Life 2, чтобы дать им представление о дизайне.

Место действия – арктическая база, которую вырезали на ранней стадии разработки.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ

Они узнали о прибытии Альянса по далёкому рёву. Гордон посмотрел на небо: с момента его приезда оно расчистилось, волокнистые клубы зелёного пара рассеялись, и через них пробилось яркое солнце. Ледяные каньоны, через которые они ехали на побитых ЕМП, угрожающе засверкали: если так пойдёт и дальше, ему понадобятся солнечные очки.

Но с ярким кусочком неба пришло и напоминание о смерти – скорее даже обещание, чем напоминание.

Облака прорезала стая кораблей, они пролетели так высоко, что поначалу он принял их за птиц. Лёгкие быстрые самолёты пронесли перед глазами, и лишь через несколько секунд прокатилась звуковая волна. Они скрылись в облаках. На мгновение всё стихло. ЕМП ехали вперёд, но солдаты, люди Венса, замолчали и схватились за оружие.

Секундой позже их накрыло ледяным взрывом. Стену каньона разнесло на сверкающие обломки. Гордон увидел, как шедший впереди ЕМП завертело и бросило поперёк дороги, а потом он врезался в противоположную стену. Второй взрыв, на этот раз где-то сзади, оглушил его. Он видел, как кричат солдаты, но не слышал ничего кроме звона. Инстинктивно упав на колени, Гордон попытался спрятаться, и в этот момент увидел ещё один корабль Альянса – тот летел низко над каньоном, прямо над их головами. Впереди них что-то ударило в лёд. Люди, заметившие это, попрытались позади одного из ЕМП, словно он мог защитить их. Гордон бросился на снег, и тут же его накрыло взрывной волной.

Когда он пришёл в себя, остальные пытались освободиться из-под горы снега. Некоторые не двигались. Вверху серая фигура, покрытая снегом, храбро поманила их за собой. Солдаты нетвёрдой походкой двинулись вперёд, и оставшиеся ЕМП покатались вверх по каньону, к месту назначения. На последней машине он заметил Аликса, и удивился, почувствовав при этом облегчение.

В ожидании очередной схватки наверху, Гордон вскарабкался к покрытому льдом солдату. Это был сам Венс, он собирал своих людей и выкрикивал команды, которые Гордон едва слышал. Но отряд, похоже, своё дело знал. Рассредоточившись по всей ширине каньона, они спешили вперёд, скользя по льду. За следующим склоном каньон открылся, и Гордон впервые увидел погодную станцию.

Это был низкий купол, усеянный антеннами и спутниковыми тарелками с мигающими красными огоньками. Вокруг купола было много низких белых зданий, практически неразличимых на фоне ландшафта. Вся конструкция была присыпана снегом, словно сахарной пудрой, но любоваться долго не пришлось. Здесь уже шёл бой. Из трещины в куполе поднимался дым. Узнав о восстании, солдаты внутри станции напали на рабочих Альянса, и теперь разрушали купол изнутри.

Венс заметил Гордона, схватил его за руку и приблизил своё морщинистое лицо к его уху: «За тобой летит грузовой самолёт, Гордон, но никто не знает, когда он будет здесь – если вообще будет. Как только ты поднимаешься на борт, ты сможешь увести все эти корабли назад в Сити 17. но до этого ещё нужно продержаться. Мы будем отбиваться от Альянса отсюда, пока можем, а потом отойдём на погодную станцию. Я бы поторчал тут этакой приманкой, но здесь мы будем совершенно беззащитными».

Словно в подтверждение его слов над ними нависла тень. Гордон посмотрел вверх и увидел огромный корабль на гребне каньона, с такого близкого расстояния казалось, что он ползёт по льду.

«Иисусе, это же транспортник! – сказал Венс. – Не думал, что он появится так скоро! Шевелись!»

к ужасу Гордона, транспортник устремился напрямик между ним и погодной станцией. Он думал, что корабль приземлится на лёд и окончательно перекроет им дорогу, но вместо этого в его брюхе открылся люк, и на снег опустился огромный металлический ящик. Транспортник взмыл в воздух, а ящик начал распаковываться, превращаясь в кошмарную, но уже знакомую фигуру. Это была машина, одна из тех, что преследовали его в пустошах и напугали их с Аликс

Это был родственник робота Элая, Пса, но явно только что сделанный, без каких-либо повреждений. Свои первые шаги он сделал вполне уверенно, ничуть не шатаясь.

Гордон смотрел на эту штуку с каким-то благоговением, но солдаты его изумления не разделяли. Они уже много раз видели такие машины, может даже боролись вместе с ними, но бороться против них им ещё не приходилось. Но они не колебались ни секунды. Быстро и слаженно, словно уже не в первый раз, они заняли оборонительные позиции. Каждый солдат знал, что делать. Гордон начал палить по металлическому корпусу машины, но так и не смог его пробить – если корпус вообще пробивался. Но солдаты действовали более слаженно. Машина начала стрелять по ним, каждым выстрелом снимая по солдату, но оставшиеся люди продолжали действовать по плану.

Пuls Гордона участился, когда он заметил внизу, в самой гуще битвы Аликс. Она прыгнула с одной ВМП, катящихся к погодной станции, и подбегала к роботу сзади, держа наготове гранату. Венс что-то проорал и бросился прямо к ней, и, должно быть, этот крик отвлек её – граната пролетела мимо и взорвалась в воздухе рядом с «головой» робота.

Машина замерла, посчитав взрыв гораздо большей угрозой, чем оружие солдат, и начала медленно поворачивать голову к Аликс. Наверное, Гордон и сам что-то прокричал, но он не замечал ничего кроме стоящей там Аликс. Она внезапно сделалась очень маленькой, одинокой и прекрасно различимой на льду. Он побежал к ней, беспомощно паля по сияющему корпусу, побежал как Венс за своей дочерью.

С головой робота что-то произошло: она налилась тусклым свечением, словно набирая энергию для особо мощного удара. Один из стволов нацелился на Аликс, и она отпрянула в шоке, не в силах поверить, что могла так промахнуться.

Робот начал стрелять, но в ту же самую секунду его верхний корпус взорвался

Гордон увидел дым, поднимающийся от погодной станции: он шёл от ствола огромной пушки, стоявшей на поле возле купола. Взрыв снёс глыбы слежавшегося льда с противовоздушных орудий, а потом и другие пушки начали плеваться огнём и ракетами, пока люди из ВМП прыгали в бункеры и готовились пересечь на воздушные корабли

Аликс упала, но пока Гордон шёл к ней, она уже поднялась на ноги с помощью капитана Венса. На её лице промелькнула улыбка, а потом девушка показала на пушки: «Там нужна наша помощь» – и побежала. Она всё ещё бежала, когда каньон опять накрыла тень, и прибыли силы Альянса – и на этот раз не просто элитные солдаты.

Внутренние дворики

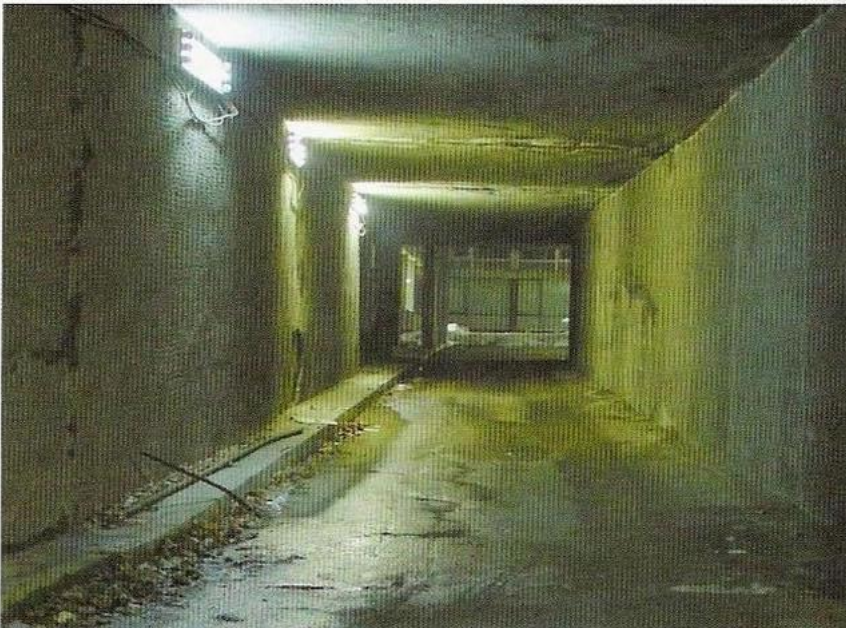
«Мы не хотели ограничиваться только поверхностью и фасадами, поэтому строили город с нуля: все бульвары, улицы и скрытые местечки, как, например, дворик на этом скриншоте. В таких секретных местах обычно скрывается то, чего вы не видите, приезжая в город. Мы хотели придать нашему миру чувство глубины», – Виктор Антонов.



Освещение

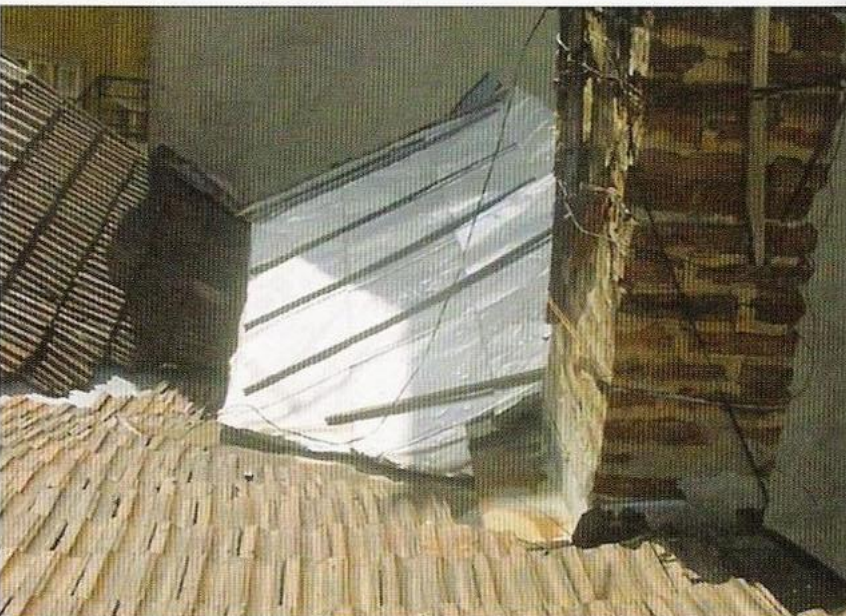
Сделать хорошее освещение едва ли не сложнее, чем хорошую графику. У Hlaf-Life 2 должен был быть свой свет, не похожий на другие игры, поэтому художники Vlave сделали его мягким и рассеянным. Отражение и подвижный свет создали необходимую атмосферу и придали игровой геометрии законченный вид. Мы очень ловко использовали свойства материалов и тщательно следили за использованием отражений.

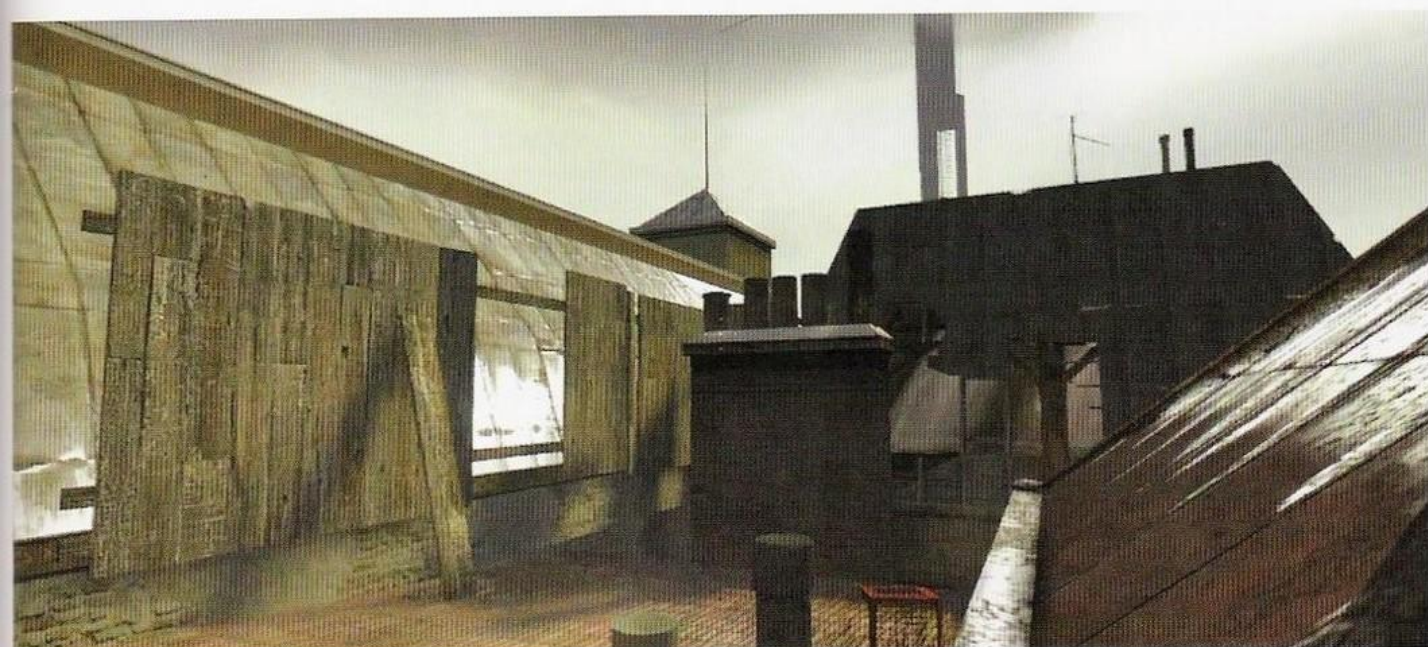
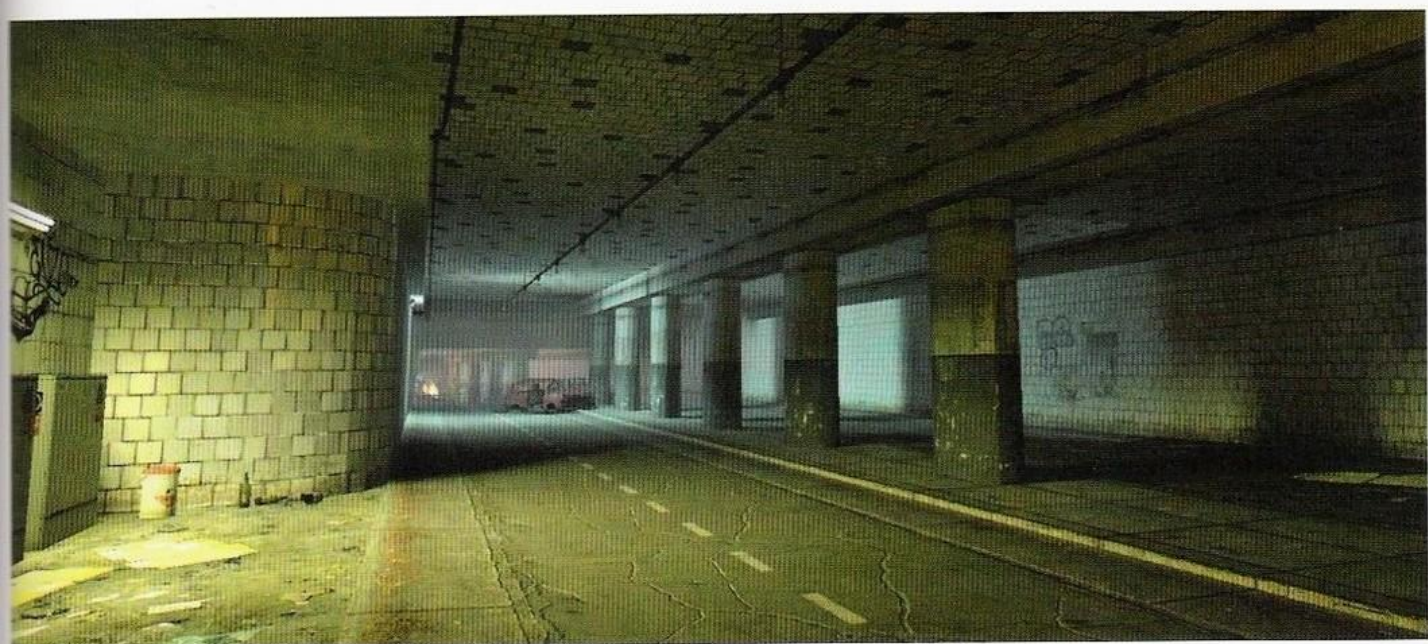
«Мягкий и нежный осенний свет снаружи резко контрастировал с искусственным стерильным неоном в помещениях. Это и было нашей основной палитрой. Мы очень тщательно следили за падением света, размытыми краями теней и тёплой температурой, как на этом скриншоте. Холодный свет мы использовали для того, чтобы обозначить присутствие захватчиков – это стало их визитной карточкой» – Виктор Антонов.



Исследования

«Исследования для этого проекта были жизненно необходимы. После создания воображаемой локации требовалось сделать её настоящей. Художественный отдел начинал предварительную подготовку, а разработчики тем временем создавали и настраивали инструменты для моделирования мира. Мы хотели добавить как можно больше деталей на все здания. Наш фотограф тщательно исследовал разные места, где он фотографировал все на первый взгляд неважные детали – вот, например, фотография крыши в Софии – она помогла нам создать наши собственные крыши. На следующем скриншоте показано похожее место, воссозданное с большим уровнем стилизации. Здесь мы изучали жёсткость, терракоту и свойства их поверхностей, чтобы потом воссоздать их в эпизоде на крыше. При создании шейдеров мы хотели в точности передать отражающие свойства и отражения разных материалов. Нашей целью было создание



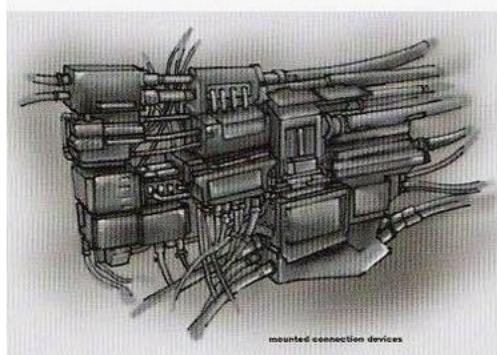
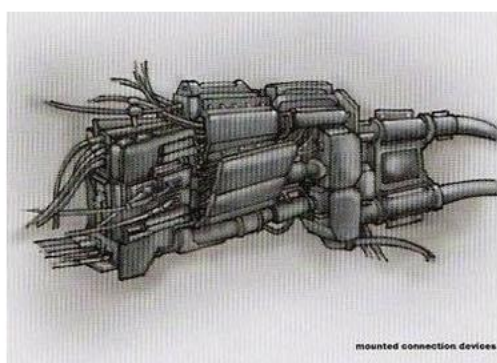






Вторжение Альянса

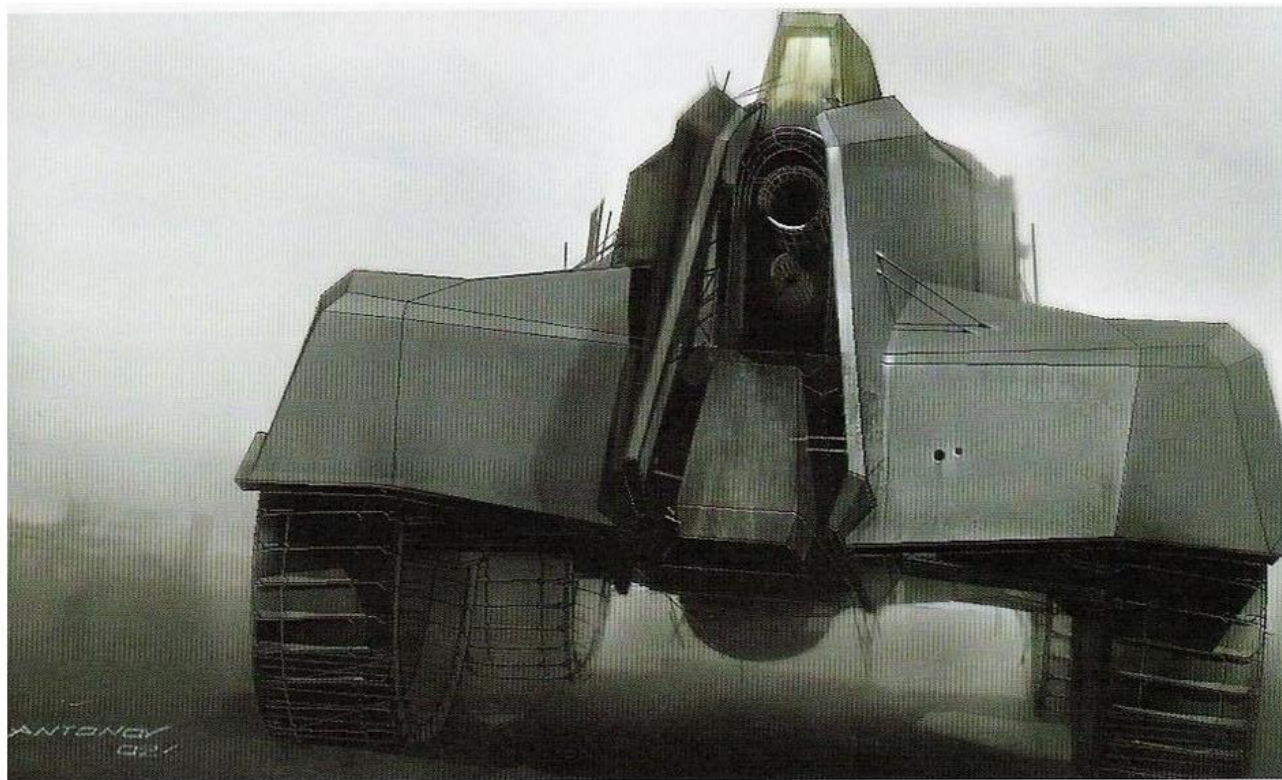
Для создания эффекта инопланетного вторжения, художники сначала создавали реалистичную локацию, а потом добавляли детали, резко контрастирующие с ней. На этом скриншоте показано, как инопланетная технология поглощает человеческий город, создавая чувство вторжения и конфликта.



Технология Альянса

Виктор Антонов и Эрик Киршмер

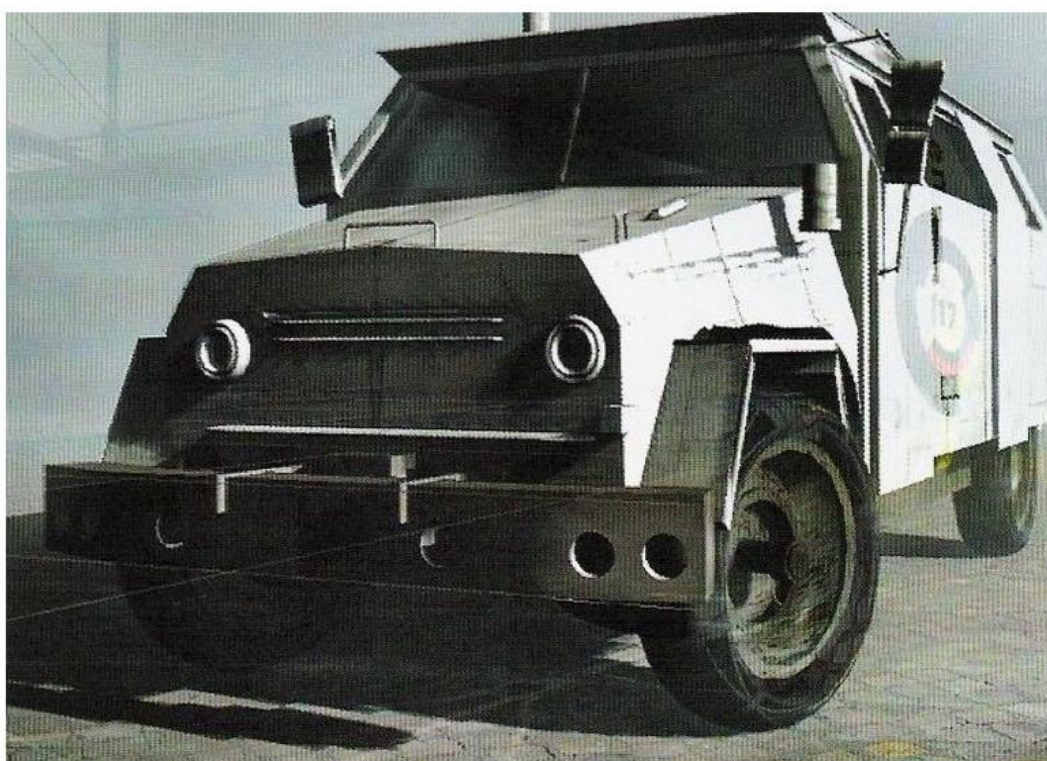
На ранних набросках показано, как стена Альянса поглощает город на протяжении всей игры. Этот металлический монстр постоянно перестраивал себя, продвигаясь вперёд.



Стиль Альянса

Виктор Антонов

Как только был разработан основной стиль для инопланетных захватчиков, его стали применять ко многим объектам в мире.



Поезд в Сити 17. Введение

Марк Лэйдлоу

Рабочая версия начальной сцены на вокзале

TRAIN TO CITY 17

Brief: As in H2.1, the trainride must showcase all the promises we're making about our new game and technology. From a storytelling perspective, the trainride must unfold in such a way that it helps tell the story of events in Gordon's absence. Starting with familiar elements, the landscape will get stranger and more ravaged as we approach City 17. Train announcements, posters on the train, overhead conversations among other passengers will also serve to clue the player to the new world.

TRAIN SCRIPT

- You are in the the Wild Train, speeding across the ominous landscape of the Wild.

TRAIN PA

Train announcements play continually, in ironic counterpoint to the vistas seen from the windows. They prepare the passengers (and by extension the player) for arrival in City 17, giving them some idea of the paperwork and processing they must submit to when they arrive.

- Nonlinear transition effects: Each time you pass through the darkness of a tunnel, the population of the car changes to give the impression that you are still in the G-Man's influence, that the passage of time and distance is being blurred. Distinctive sound and visual artifacts will help to give these moments the G-Man's stamp, and they will be used in later parts of the game, at moments of transition or fugue, when we again wish to bridge the passage of time and show the G-Man's influence. The style of the G-Man "back-out" should be prototyped based on the experimental Hazard Course map.
- For the next several minutes, we pass through representative zones of the Wild, each sector telling a bit of the story of the last 10 years. We move from remote wild into successively more fortified and urban areas, until we are in the heart of City 17. The changes are gradual, covering a spectrum. Meanwhile, we play out a scene with your fellow passenger, including the incidents described below: we run announcements from the Wildland Train's PA system; we allow the player to move and look around freely, providing enough events that they can play this opening sequence several times and continue to notice and discover new details. The views are always of things the train is leaving behind, providing a novel and disorienting twist on previous train rides.
- The train car itself is a decrepit passenger car, ugly, weird and functional rather than comfortable. The windows are protected by shutters that raise and lower at the engineer's will; some are webbed with impact cracks. Peeling propaganda posters show the face of Dr. Breen as well as views of the CITADEL. The other passengers sit huddled in their seats. The one at the rear of the car is known as SAMUEL G-1173PFF; he is the character who will interact with you. The others will only grunt, shake their heads, and mutter, "leave me alone" if you try to interact with them (using -use).
- As the ride begins (in motion), the train speeds through a nightmarish landscape, with wide panoramic views of a mutilated countryside. Distant ruined objects are silhouettes on the horizon. There are twisted shapes

of what used to be trees, tangled forests of dead wood. An occasional crumbled chimney and marks of building foundations. Broken roads with overturned bulks of cars, trucks, buses, tractors. And in the midst of everything, glimpses of movement: Alien fauna. Only shapes that might be massive bullquid; packs of boundeyes that hunger has turned into fierce, voracious predators; and new things, never seen before.

- Off to one side, you see another train hurtling through the dusk. It gives you some sense of the train you are riding. The nose of the engine steel plow designed to shear through herds of whatever creatures might stray across the tracks or try to take the train head-on. Something that resembles the old gargantuan looms up from a fissure, lunging at the parallel train, and the engine slices right through the thing, leaving it in sorry pieces on the track.
- The wild gradually gives way to a more suburban variety of ruins. Now we see broken buildings, choked streets, and fewer monsters. On the horizon, in the distance, we see huge, skeletal shapes, enormous mortar-machines, marching in silhouette against the mangled strip of reddish sky. Machines have replaced beasts as the biggest threat. We will encounter these creatures, and all these areas, later in the game, on foot.
- Something hurles itself against the train, smashing part of a window. Noxious gas trickles into the car. The thing, whatever it is, clings to the roof of the car. You can hear it scurrying about up there, but all you see is one grasping, suckalined appendage or tentacle which continues to flail at the broken window. The passengers take little notice of it. The passenger sitting at the broken window merely gets up and moves to the other side of the car. When the train is struck, the car shudders. A few several suitcases slide from the overhead racks and crash down on the floor. They are all empty.
- The train tracks, closer to City 17, begin to run through a protective barrier of electrified wire fences. Caught in the wires are the skeletal and charred remains of monsters that have killed themselves trying to get at the most reliable source of food in the wild. Beyond the wires, other creatures watch hungrily as you pass. Occasionally something huge makes a rush at the fence and dies there in an explosion of sparks.
- Closer to the city, the train passes through mountains of debris. It's as if bulldozers have pushed all the remains of the old world out here, forming a huge barrier that surrounds City 17. You look down into ravines full of poisonous liquid, monsters foraging and borrowing in the traps. The broken carapace of one of the mortar-mechs lies near the train. If you happen to know what you're looking at.
- The train slows for no obvious reason. At the rear, you become aware of a pack of wild monsters that have somehow gotten inside the track barrier. They are galloping up on the train from behind. As they come closer, the train pulls slowly through a huge set of gates. The monsters are gaining on the train-just about to leap through the gates-when a pair of autoturrets mounted on either gate open fire on the pack, tearing the beasts to shreds as the gates slam shut.
- The train moves at reduced speed through a security area. CREMATORS are at work in the train yard, hosing the yard with fire-catching headbeams

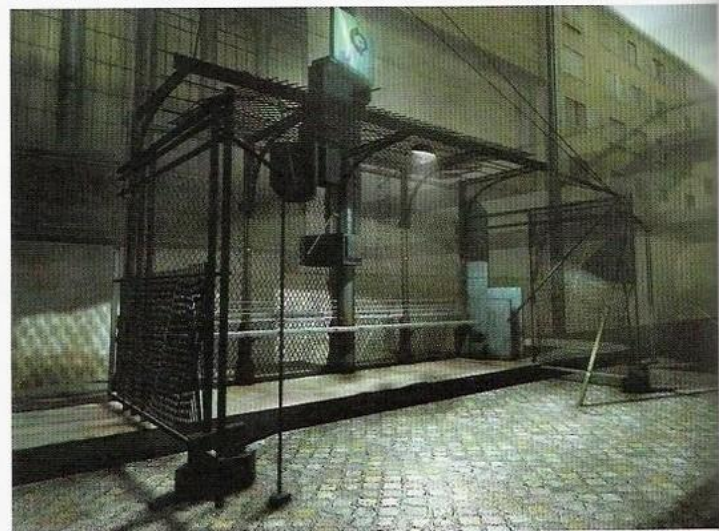
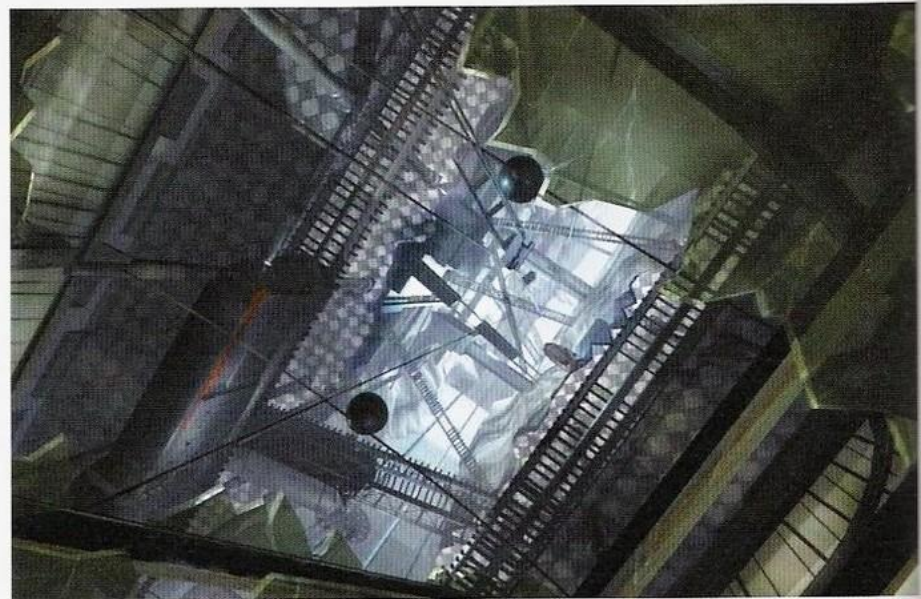
and perhaps a bullquid that have managed to get into the perimeter, and incinerating them.

- The next area is a former switching yard. You can see other trains coming into City 17 through other gates. Metropolis police patrol the yard. Stalkers move about busily in the dim light it's hard to see them clearly. One of the stalkers is crushed beneath the rails of a train, but no one seems to notice.
- Beyond the switching yard, the train passes out into the Old City on an elevated track. The ground drops away, and we thread slowly through old brick buildings, lopped-off freeway ramps, deserted streets. Fires burn down in the crumbled buildings; there might be people in there but it's hard to be sure. In a street below, a man runs out of an alley and rushes down the street, parallel with the train. Behind him, a squad of Metropolis step from the alley and open fire. The man falls. The scene passes from view as the train moves on, into a tunnel.
- When the train emerges, it is winding through a section of the New City. Grey, fortress-like buildings, cold and impenetrable. The train slides slowly past an apartment building that looks like a prison gun-tower. You get a glimpse into one of the apartments: It is uninviting, sparsely furnished. A TV glares from the wall, and on the screen you have your first glimpse of the living Dr. Breen, making one of his interminable broadcast speeches. There is a family gathered around the TV. All of them are wearing their rubber suits and masks. Beyond the building, in an open square, a giant monitor looks down on the avenue below. The same Dr. Breen broadcast is projected here. You see pedestrians and buses moving below. Things are too orderly, regimented.
- Above the buildings, for the first time, you get a view of the Citadel. An ominous alien spire that looms at the center of City 17. It's a brief glimpse, for now.
- The train now screeches into Station 17, braking. The Station is elevated above street level; beyond the security checkpoints, stairs and ramps and escalators run down to the street, or arch off to some of the buildings. You pass into a tunnel, into the station proper, and the train comes to a halt at the security gate.

TRAIN PA

Now arriving, City 17.







Вокзал

Виктор Антонов

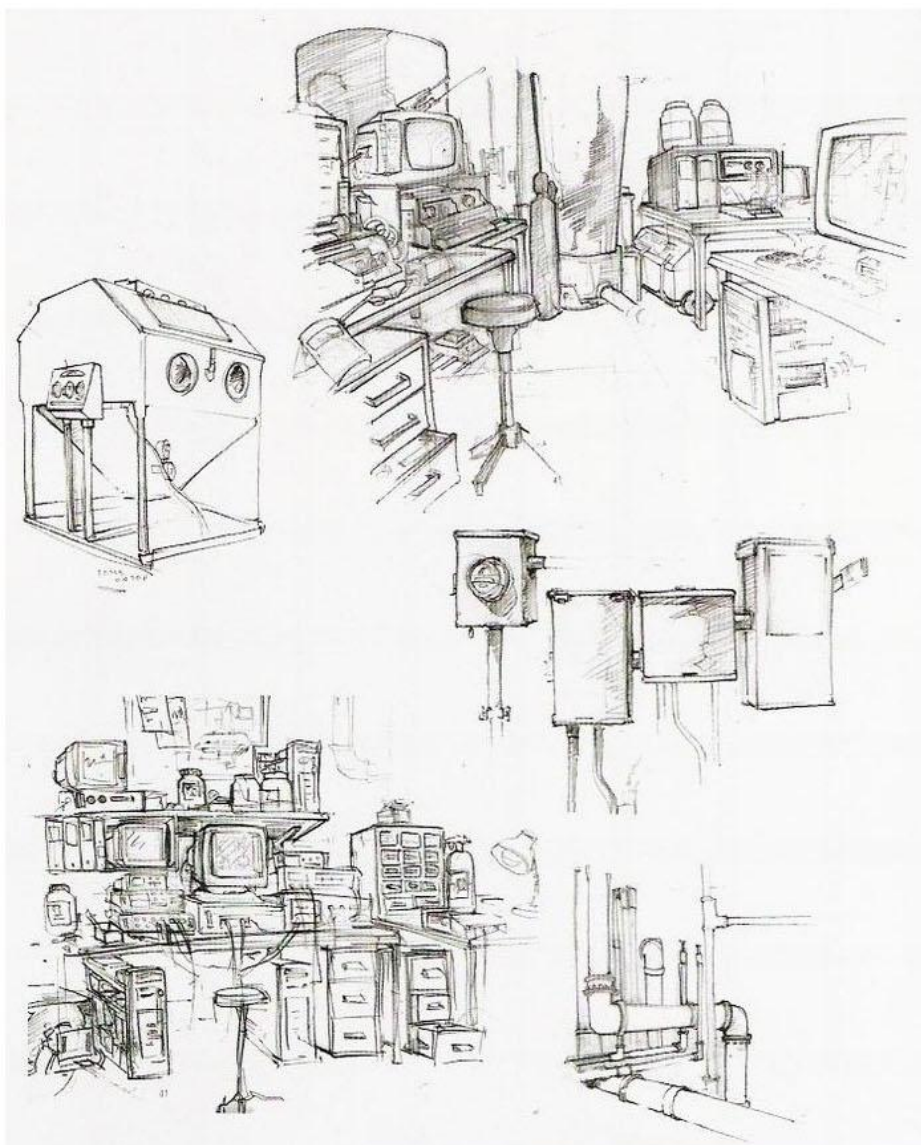
Путь игрока через вокзал в Half-Life 2 был нужен для того же, для чего и поездка на поезде в Half-Life 1 – игроку давалась возможность самостоятельно осмотреться, никуда не торопясь, и пообщаться с персонажами, типичными для этого места.

«Вокзал нужно было сделать таким, как надо, потому что именно в этом месте игрок составлял своё первое впечатление о мире – о том, как он изменился и что в нём осталось человеческого». – Аарон Барбер.

«Первый вокзал был очень похож на тот, что Жан Густав Эйфель, создатель Эйфелевой башни, спроектировал в Будапеште, столице Венгрии. Последняя же версия была больше похожа на один парижский вокзал, рядом с которым я жил» – Виктор Антонов.





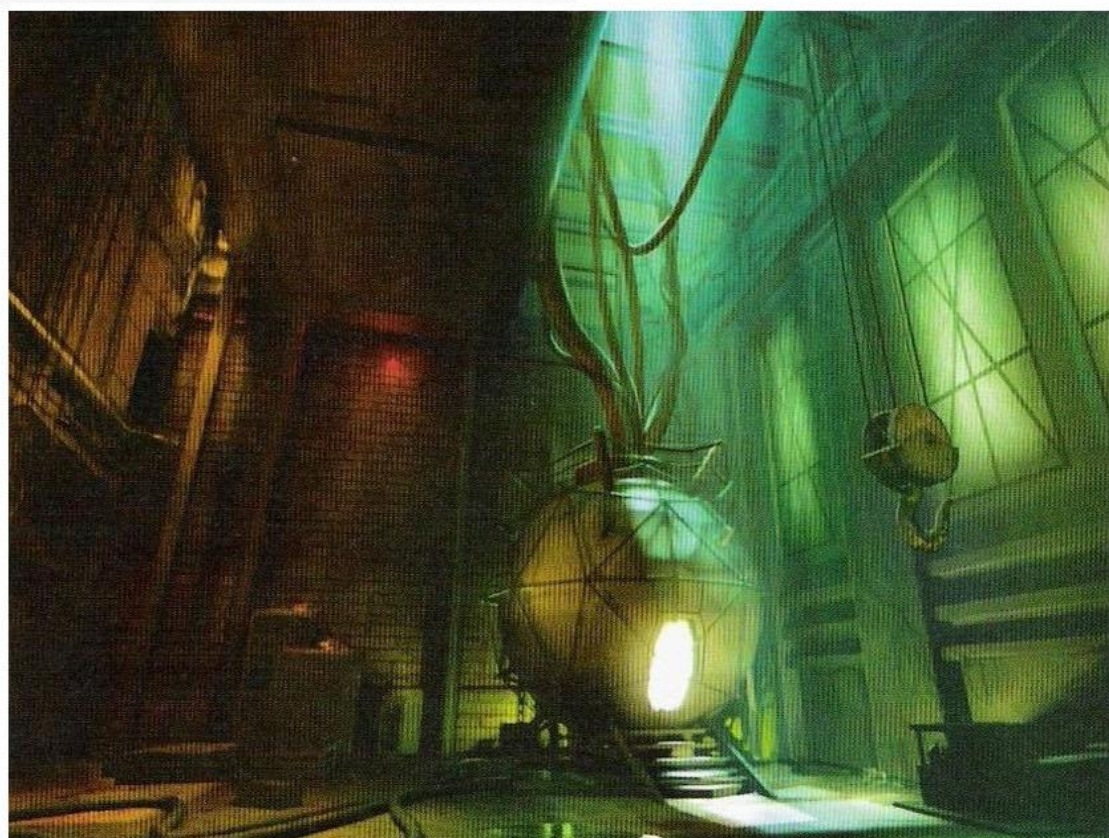


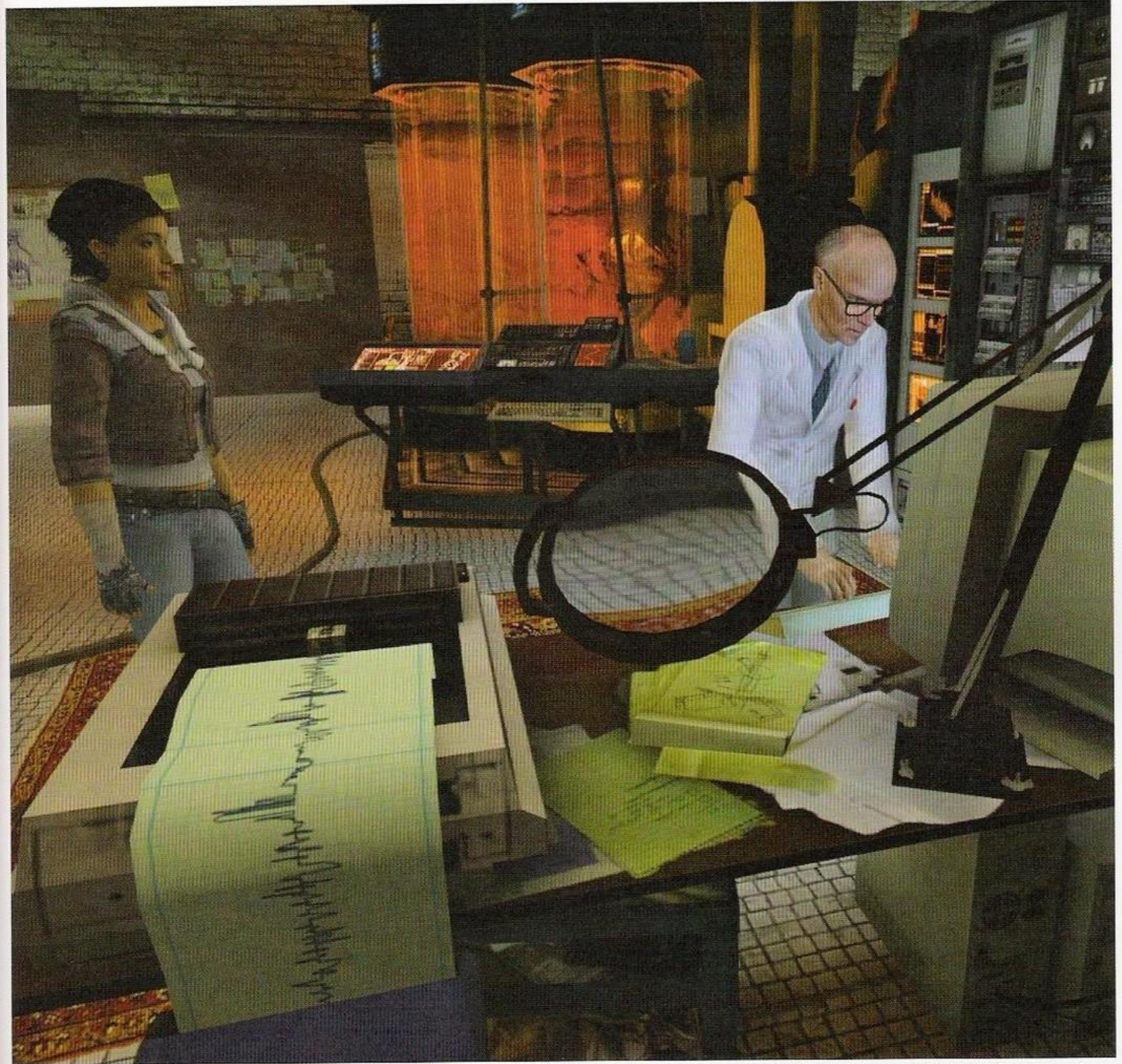
Лаборатория доктора Кляйнера

Эрик Киршмер и Даби Инг

Ранний эскиз телепорта доктора Кляйнера (внизу). В лаборатории Кляйнера полно интерактивных предметов для неугомонных игроков.

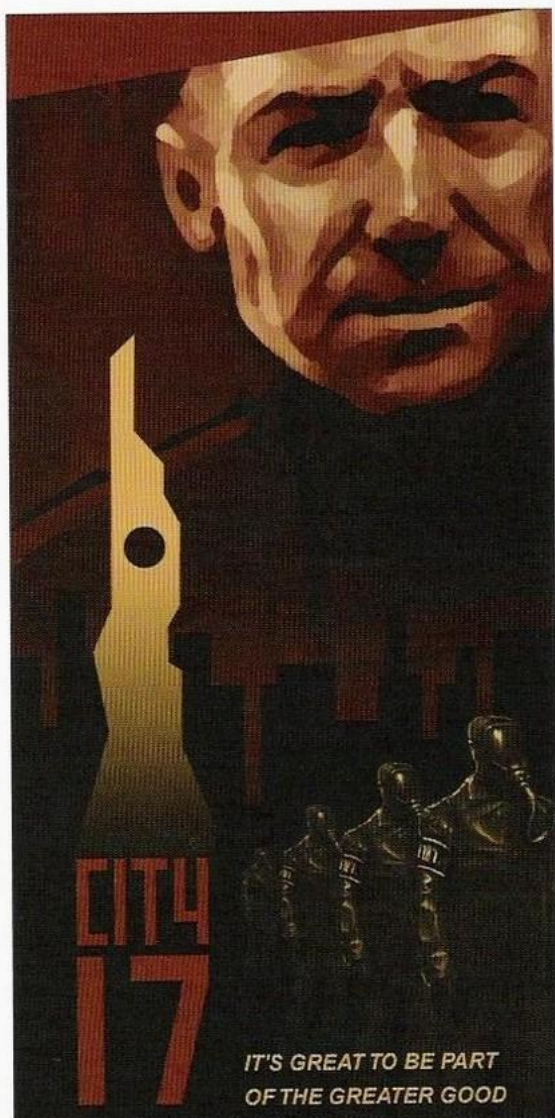
«Мы добавили мониторы слежения, за которыми можно понаблюдать, мини-телепорт, с которым можно поиграть, кучу мелких интересных деталей и всяких других штук, чтобы игрокам было, чем заняться» — Даби Инг





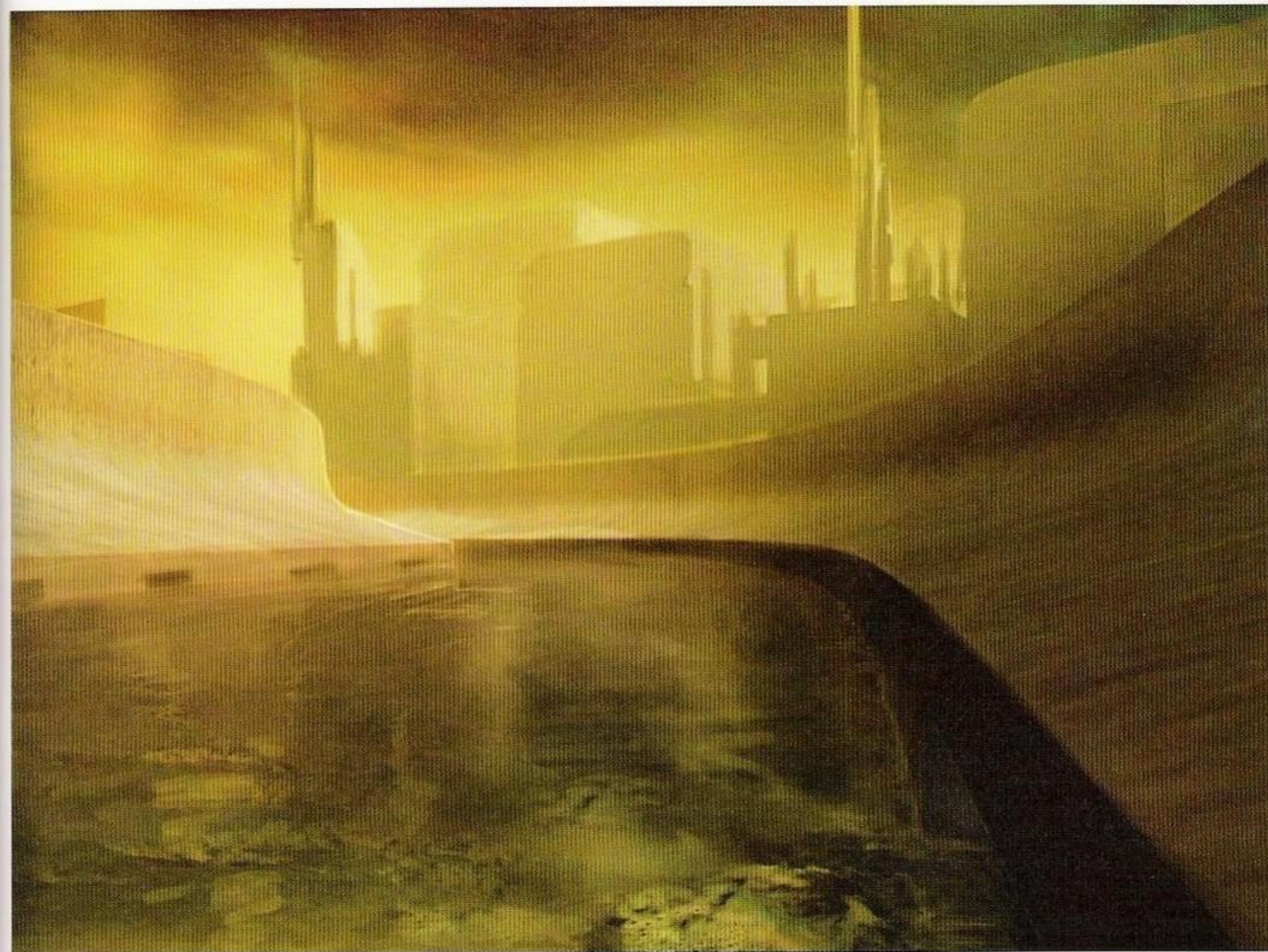


City 17

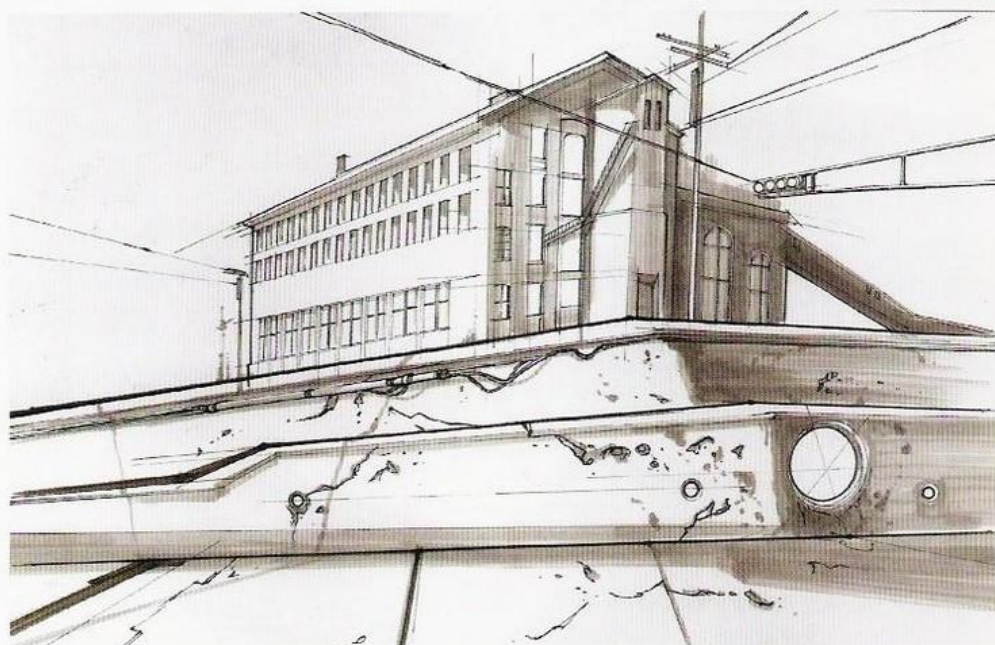


City 17 Propaganda
Randy Lundeen



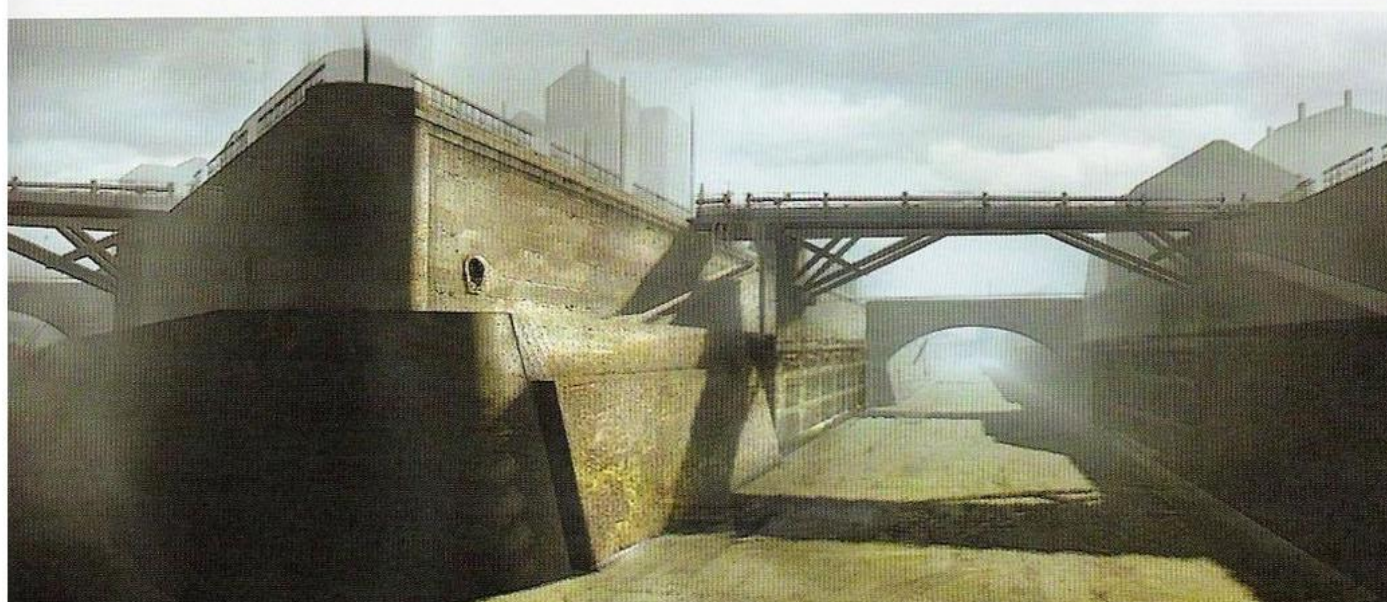
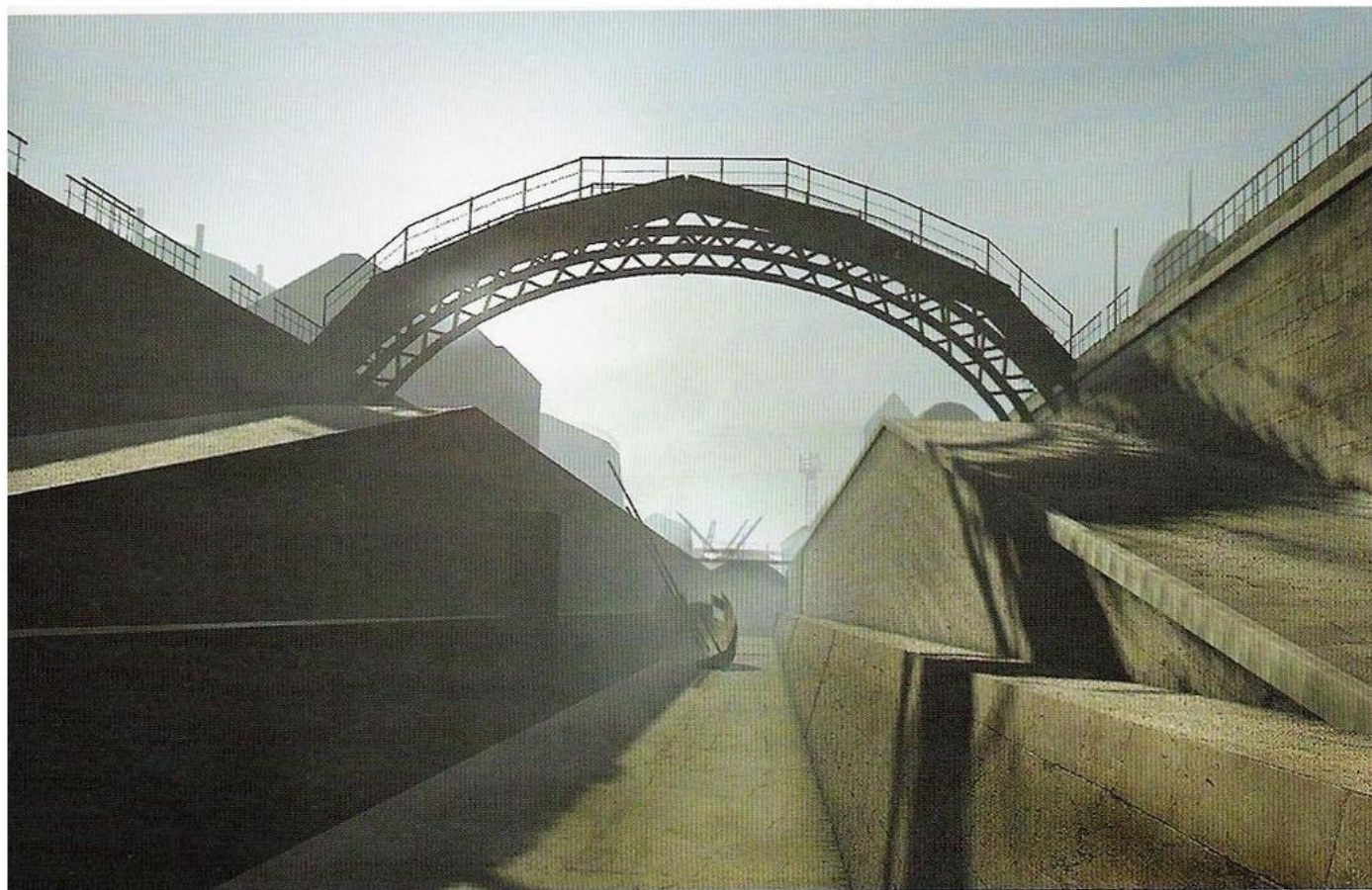


Canals
Dhabih Eng & Tri Nguyen





Canals
Tri Nguyen



Каналы

Виктор Антонов

«Сначала предполагалось сделать так, чтобы в каналах игрок проезжал подо многими врагами, но потом оказалось, что людям это не нравится. Никто не хотел оставлять у себя за спиной преследователей и постоянно думать, что он сделал что-то не так. Все хотели получать 100% удовольствия от игры, но такого у нас не получалось. Поэтому пришлось внести в каналы довольно много изменений, сделать схватки и навигацию попроще» – Дарио Казали





Лаборатория Элая

Даби Инг

Ранний эскиз лаборатории Элая (внизу) и окончательный её вариант (справа). В процессе разработки база Элая многократно изменялась. Сначала её разместили под перевернутым кораблём, потом – в глубокой горной пещере с висячими садами и подземными колодцами. Единственное, что не менялось – это ощущение безопасности, база была словно тёплый дружественный оазис в этом враждебном мире.

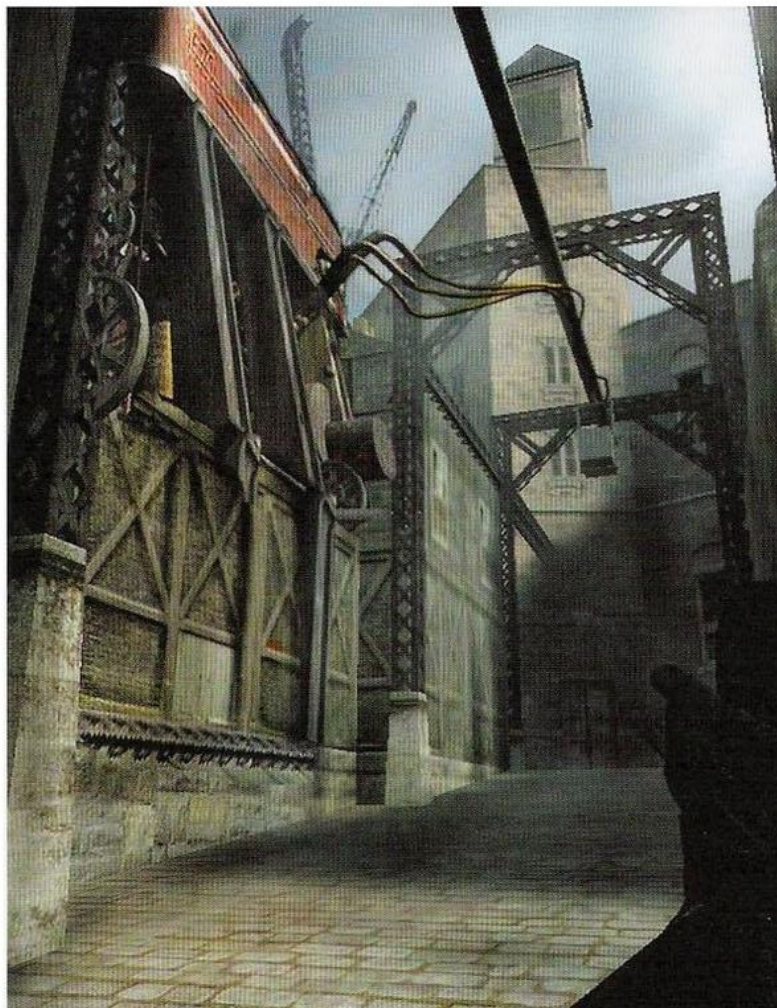


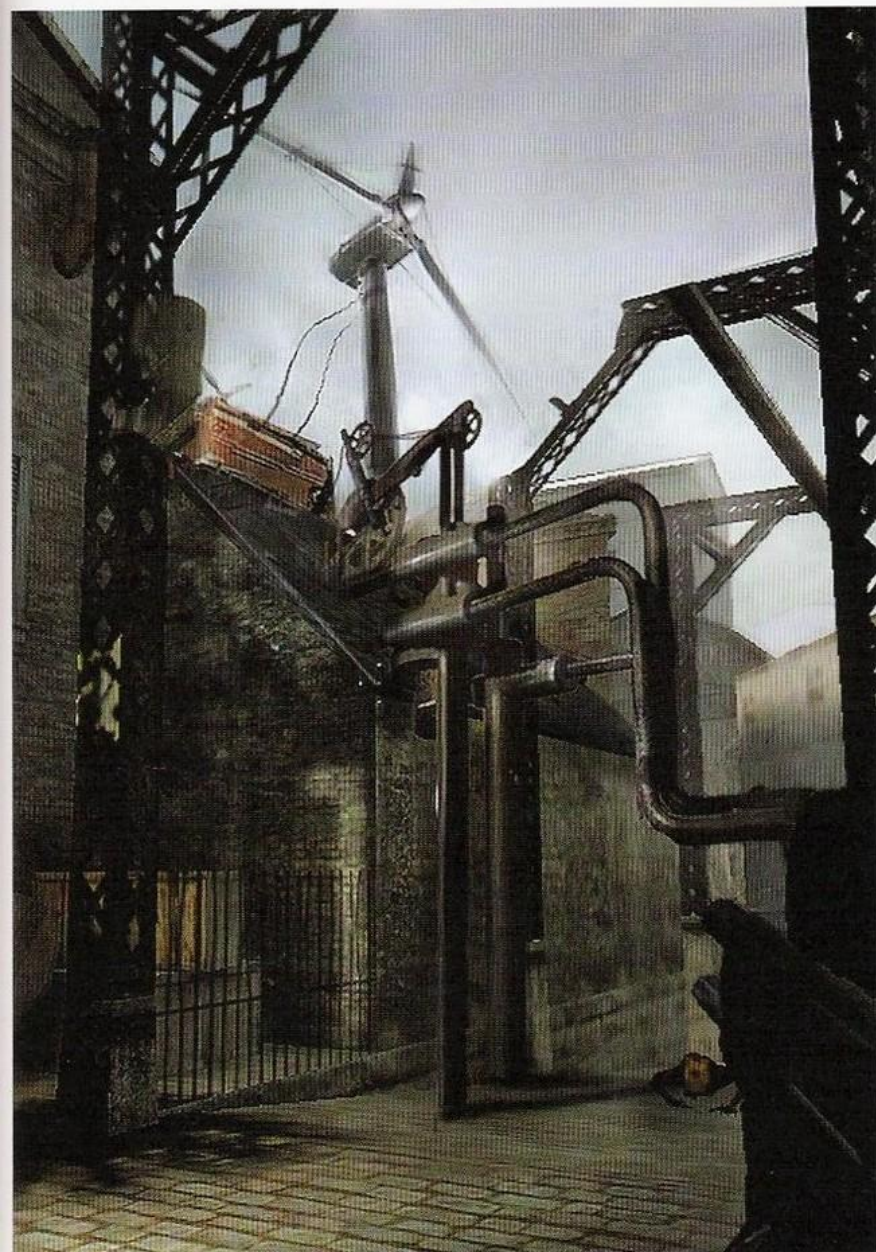


Рэйвенхольм

Виктор Антонов

«Рэйвенхольм – это убежище, внезапно превратившееся во враждебное место. Игрок ожидал найти там помощь и союзников, но все союзники вдруг превратились во врагов. Нужно было построить уединённый город, достаточно удалённый, чтобы Альянс долгое время не замечал его, однако живущий так же, как и Сити-17» – Дарио Казали

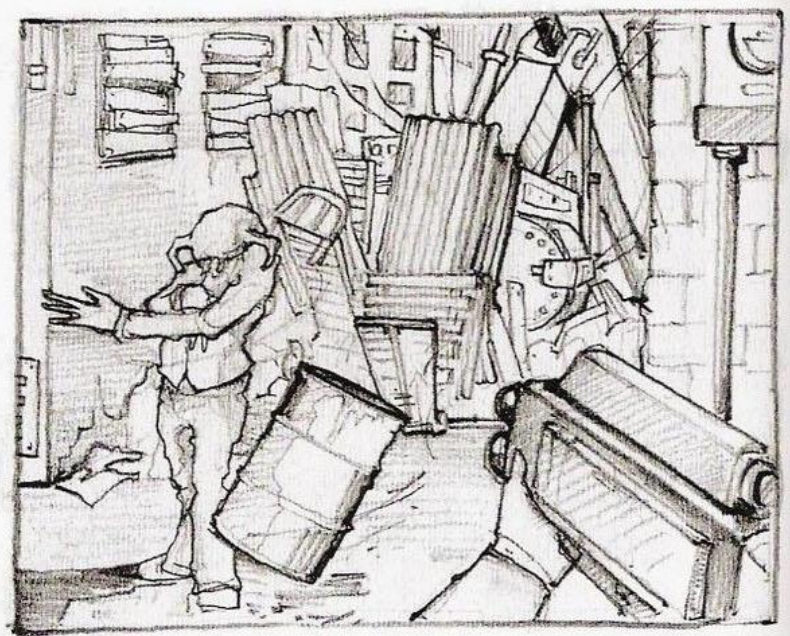
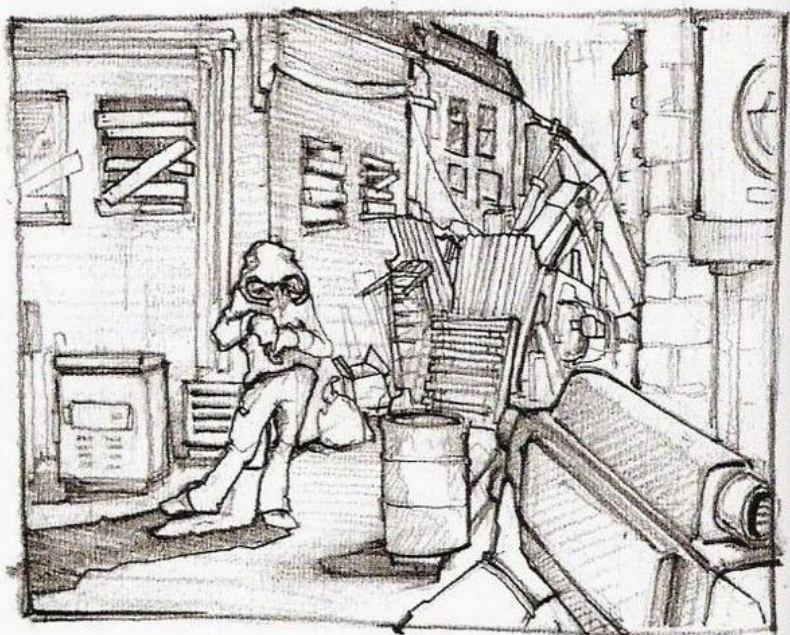


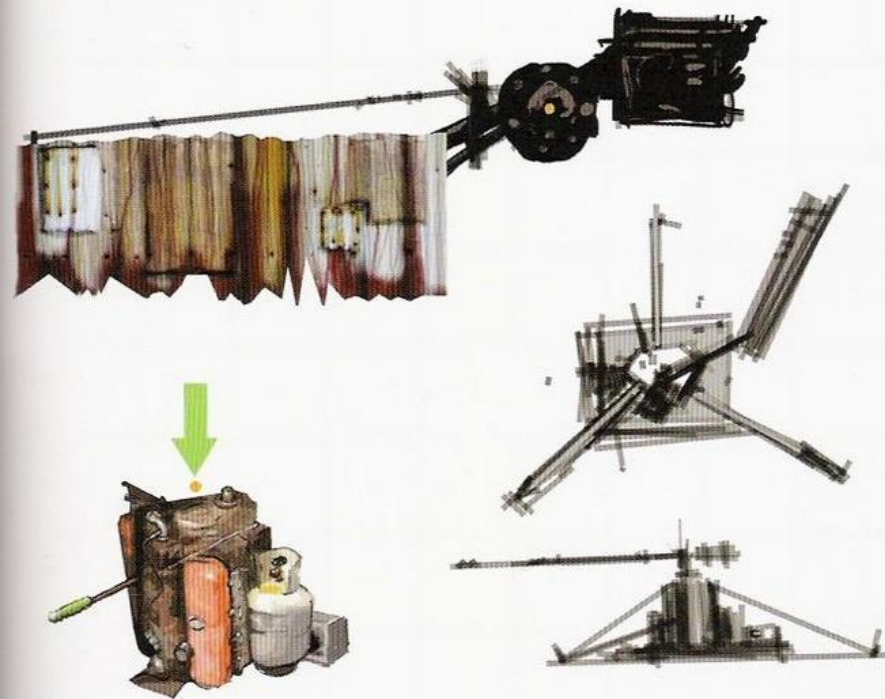


Рэйвенхолм

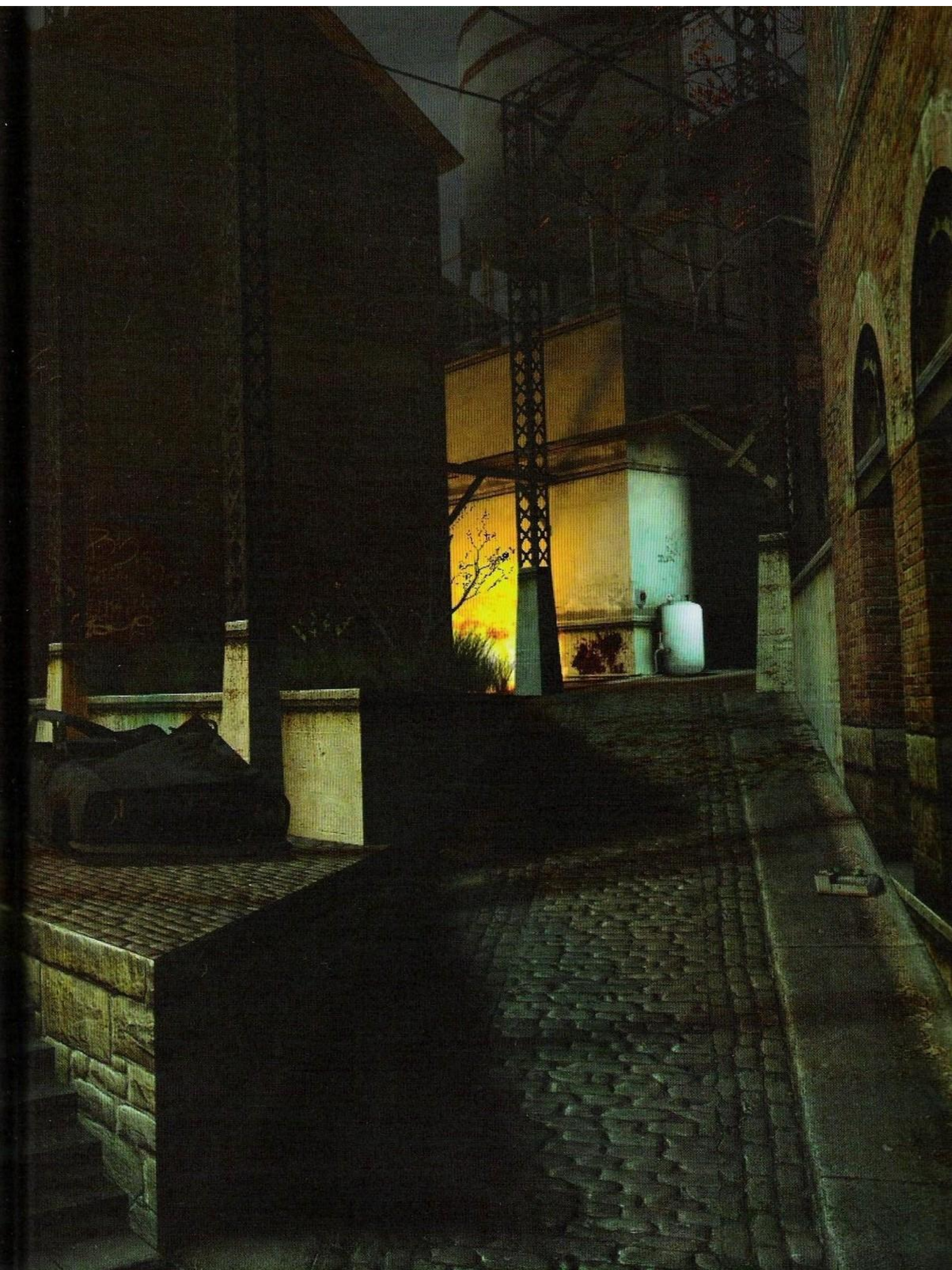
Эрик Киршмер и Хория Дошью

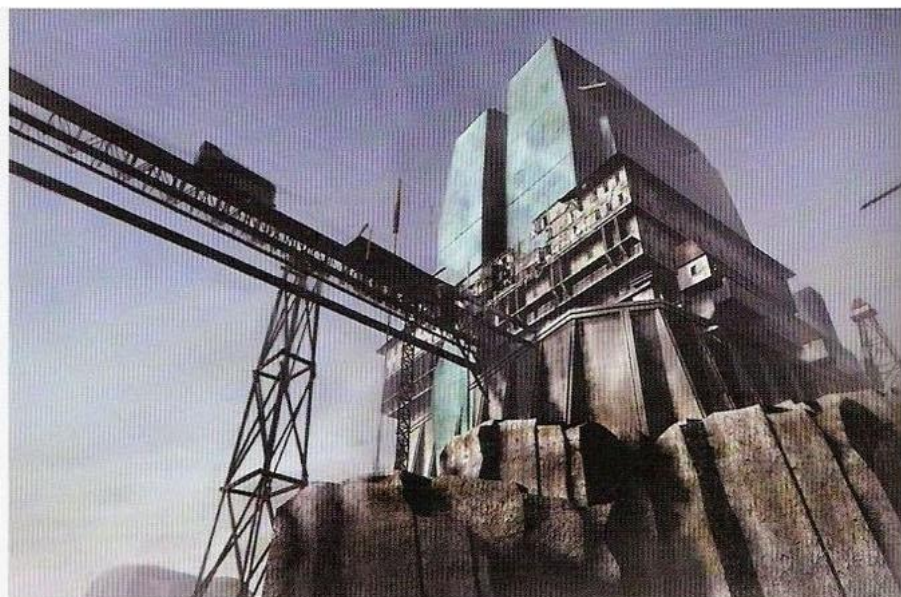
Часто художники работали вместе с дизайнерами уровней, чтобы вид и геометрия игровых объектов точно совпадали. Сначала дизайнер уровней делал наброски ловушек при помощи простых геометрических форм, а потом художники превращали их в детальные модели.









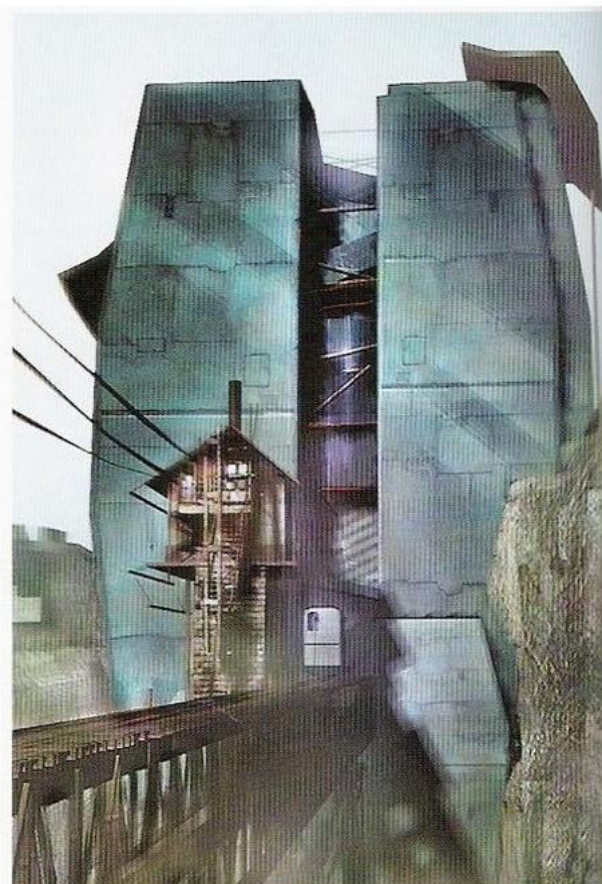


Побережье

Виктор Антонов

Уже на ранней стадии разработки было решено, что путешествие Гордона Фримена через пустоши будет проходить параллельно железной дороге из Сити 17. Поезд был ключевой темой в игре, он связывал все важные объекты и увозил таинственный груз из Сити 17 на внешние фабрики.

По дороге встречались депо, где поезд останавливался, заправлялся, разгружался или забирал груз. Одно главное депо должно было стать станцией на пути к Воздухообменнику, но в итоге оно стало конечной станцией. Затем, когда Воздухообменник заменили Нова Проспект, в это депо добавили соответствующие элементы дизайна, чтобы ещё чётче обозначить путь через игру.





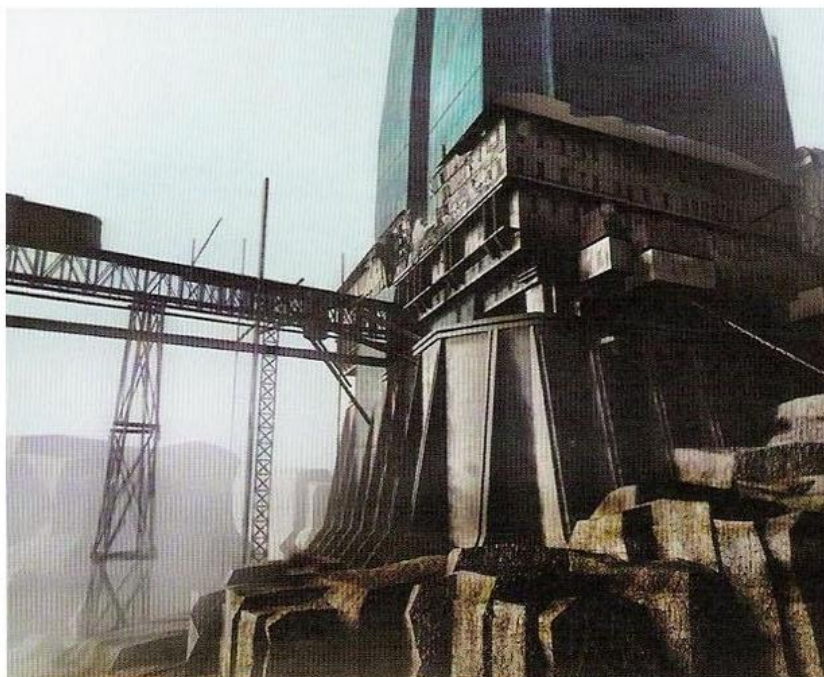




Побережье

Виктор Антонов

«Постоянной проблемой для дизайнеров уровней был конфликт между геймплеем и художественной концепцией. В геймплей постоянно вводились элементы, которые не вписывались в художественное оформление, и его приходилось изменять. Художественные изменения, в свою очередь, тоже сказывались на геймплее. Большинство уровней несколько раз переделывали, заставляя обе стороны идти на компромисс. Самыми лучшими уровнями стали те, где художественные изменения успешно вписались в геймплей и стали новым источником вдохновения. Карта с мостом на побережье – мой самый любимый пример, это один из уровней, где художественное оформление и геймплей переплелись очень тесно» – Дэвид Соьер

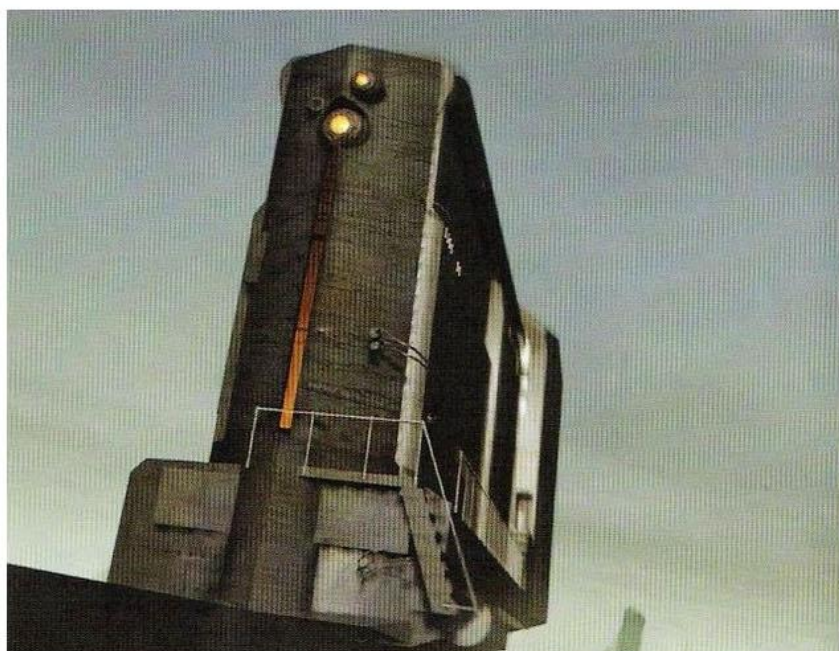


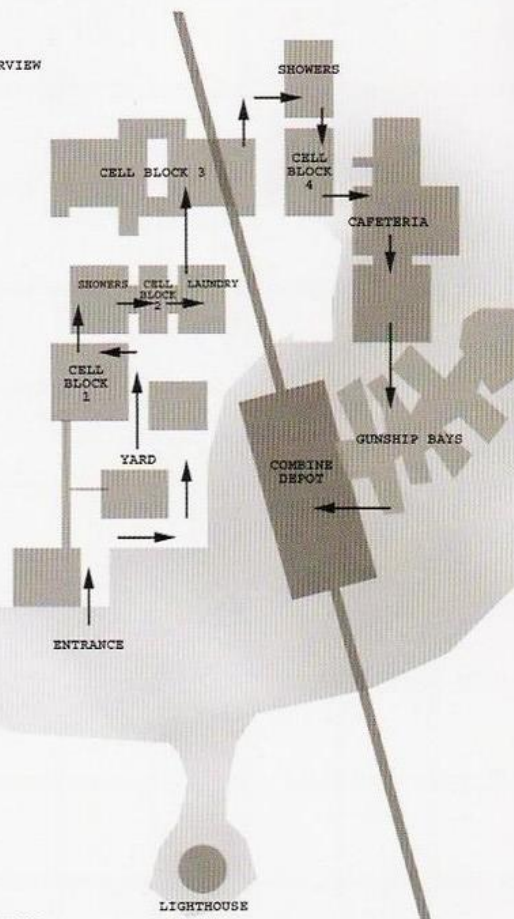


Экспресс до Нова Проспект

Виктор Антонов

Одним из первых механизмов для Альянса был разработан поезд (также называемый Поездом-Бритвой).



HL2 DEPOT
PRELIMINARY OVERVIEW

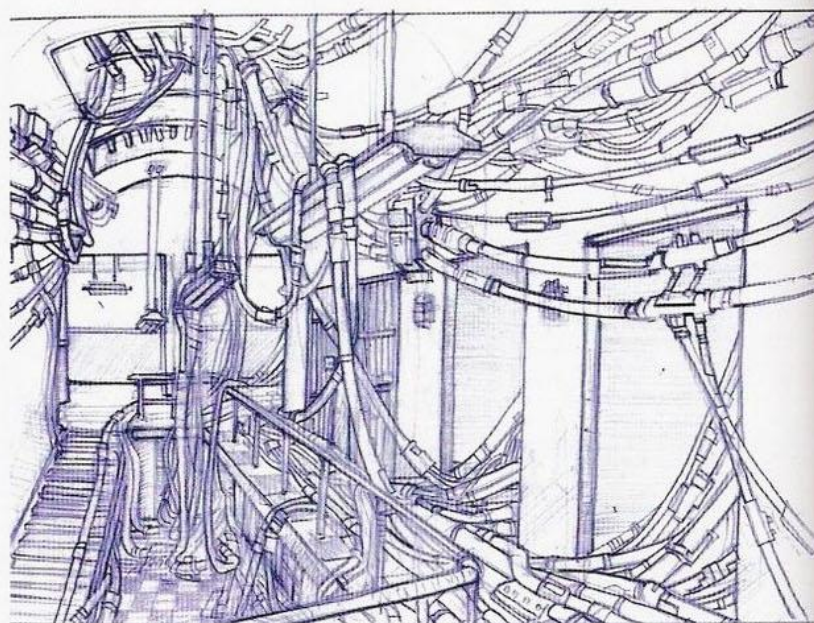
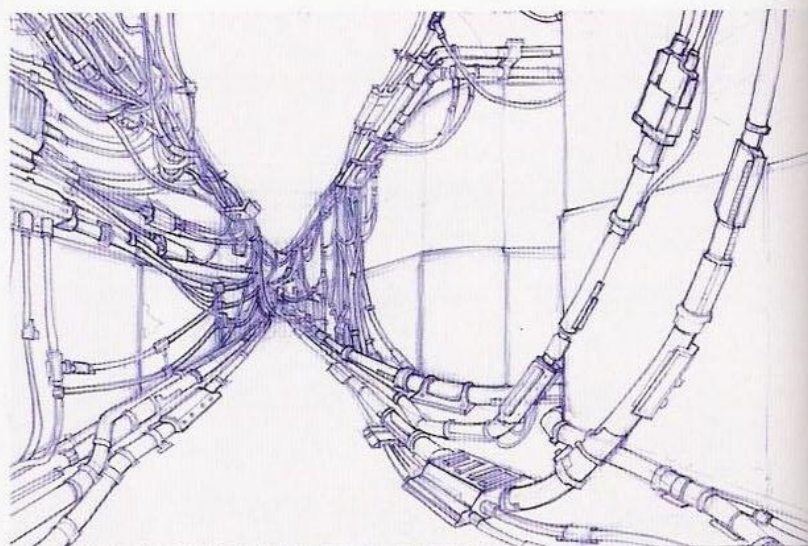
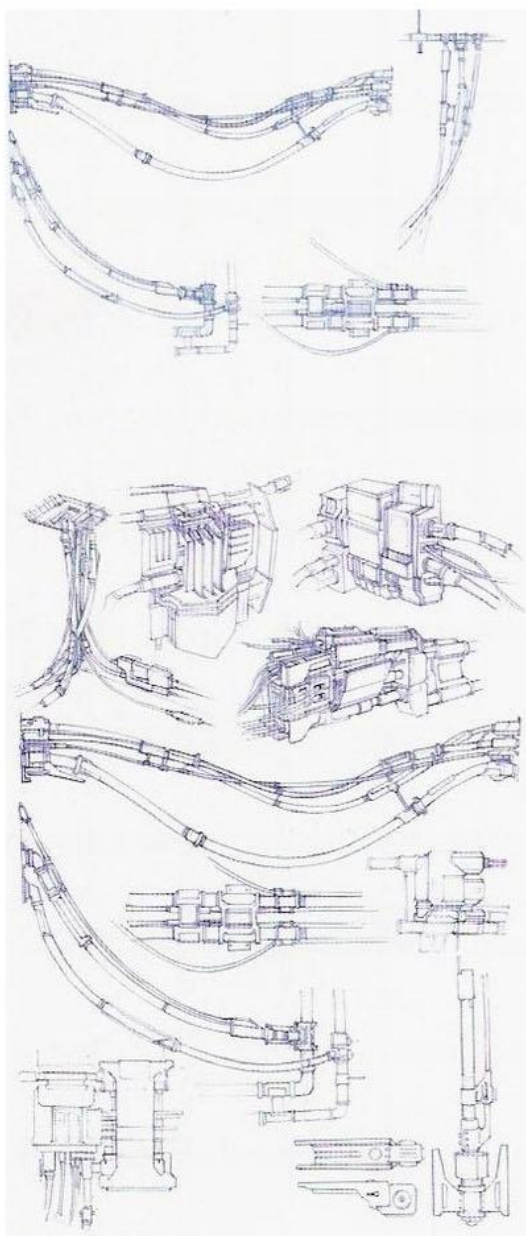
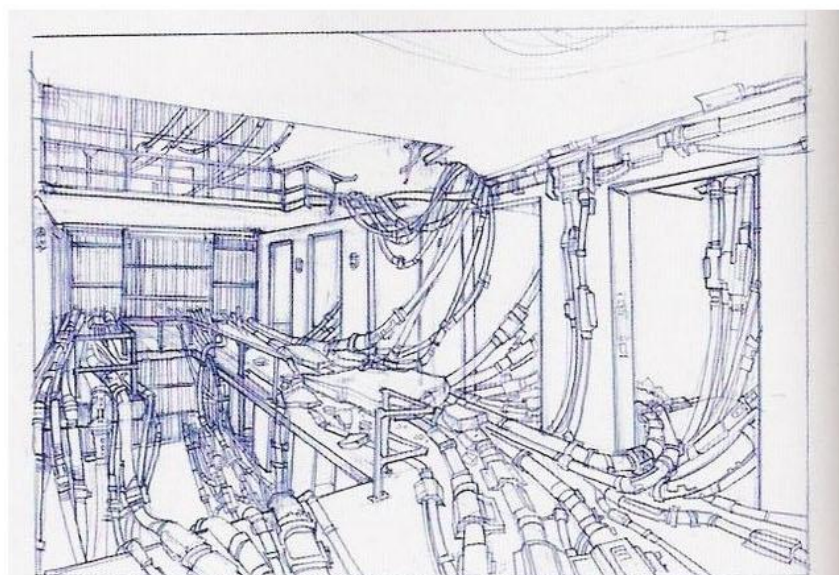




Нова Проспект

Эрик Киршмер и Виктор Антонов

Когда Воздухообменник заменили Нова Проспект, промышленное оформление сменилось таким, где в качестве машин использовали людей. Такая последовательность наблюдается на протяжении всей игры: она начинается в знакомой человеческой обстановке, в которую постепенно добавляется все больше и больше инопланетных элементов, и в конце концов уровни едва ли не полностью состоят из материалов Альянса.





Стая муравьиных львов
проламывается через
стеклянную крышу

Игрок карабкается по цепи,
чтобы добраться до верхнего
уровня с выходом

Ограда

Эти корзинки можно толкать

Стиральные машины дают солдатам
возможность спрятаться, а муравьиным
львам - занять более высокую позицию

Игрок входит в прачечную
из тупикового коридора

Тележки можно толкать

DEAD END

Схема Нова Проспекта

1) Игрок входит на
обзорную площадку
с лестницы

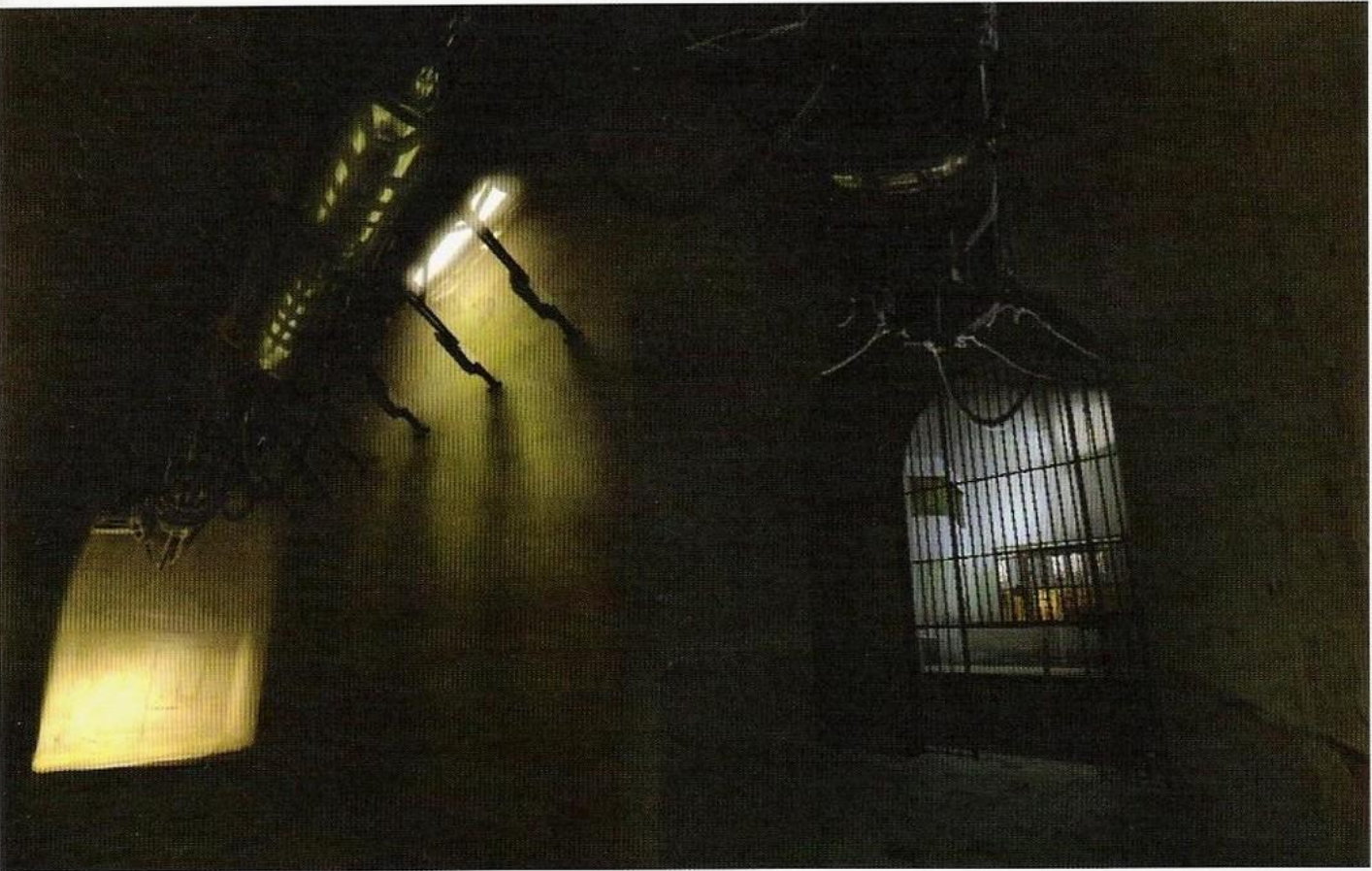
2) Спрыгивает на
первый этаж

3) AI-охранник
пробивается
через этаж с
душевой в
канализацию

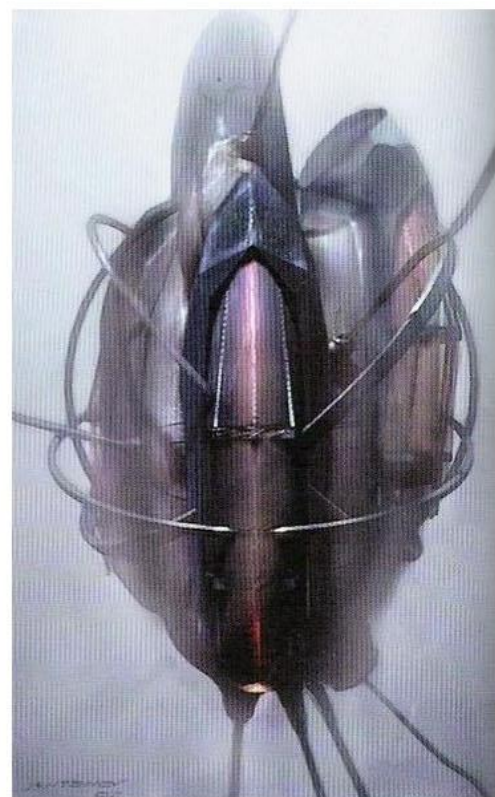
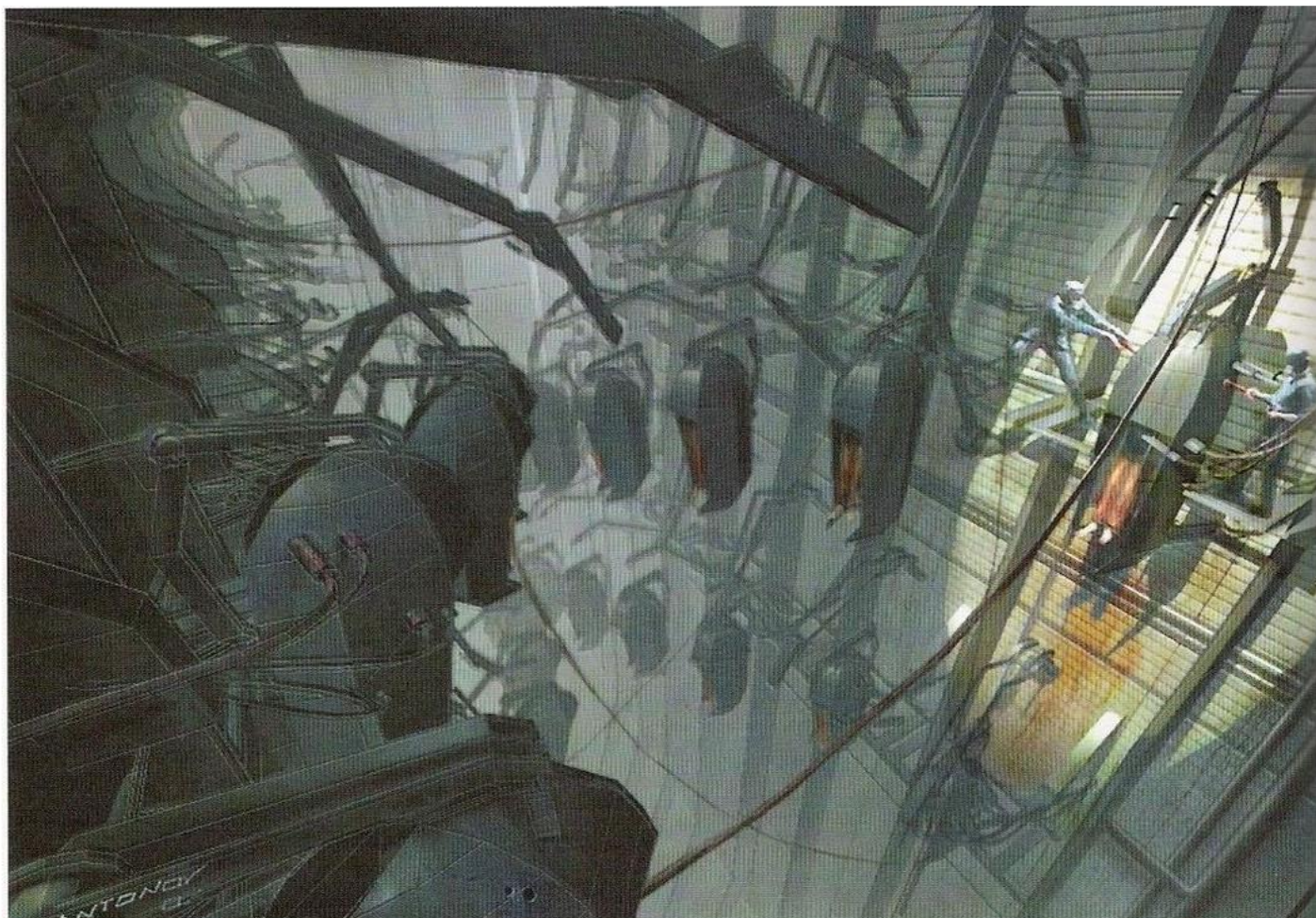
4) Муравьиный лев гонится за
охранником через пролом

5) AI-охранник сшибает ящики и
унитазы, высвобождая аптечки и
оставляя игроку предметы,
которыми можно бросаться

6) Игрок заставляет AI-
охранника выбить двери
или проламывает их при
помощи гравипушки.



Nova Prospekt
Dhabih Eng & Eric Kirchmer



Нова Проспект

Виктор Антонов и Даби Инг

Художники часто делали скриншоты прямо из игры, а потом дорабатывали их в Фотошопе. Так можно было усилить эффект наплаивания машин Альянса, а потом смоделировать эти модели, чтобы дизайнеры уровней смогли поместить их прямо в игру.

HL2 Depot -

CELLBLOCK 3
(MELEE AND BARRICADES)

Cellblock profile

Most battle is happening on ground floor - the top floor provides a breathing space from which to watch and intervene in player's favour, though stray antlions sometime come up the stairs or through windows.

Lower floor is swarming with antlions, but player can pick them off from the safety of the mezzanine/catwalk, thus easing escape through collapsed floor and to level exit.

Med supplies

Corridor split with cart system using barred mezzanine track (see reference)

dead Antlion Guard

Player can drop bugbait or grenades onto soldiers below, softening the area before entering via damaged area of floor-bars.

Antlions also enter through windows

rusty cell doors not always enough... **PLAYER EXIT (TO SHOWERS)**

Scripted sequence - soldiers erect barricade, only to have antlions burst through ground behind them.

PLAYER ENTRANCE

(LAUNDRY)

If player did not kill or bugbait guards (a) at start of level, they will have to be fought to pass.

empty cells with working doors can be used as antlion containers via bugbait, alternative to combat.

Isolated guards holed up in cells

Soldier ragdoll

Earlier Barricade destroyed and overrun by antlions. (player has to find place to climb/squeeze through)

Med supplies, wounded soldier.

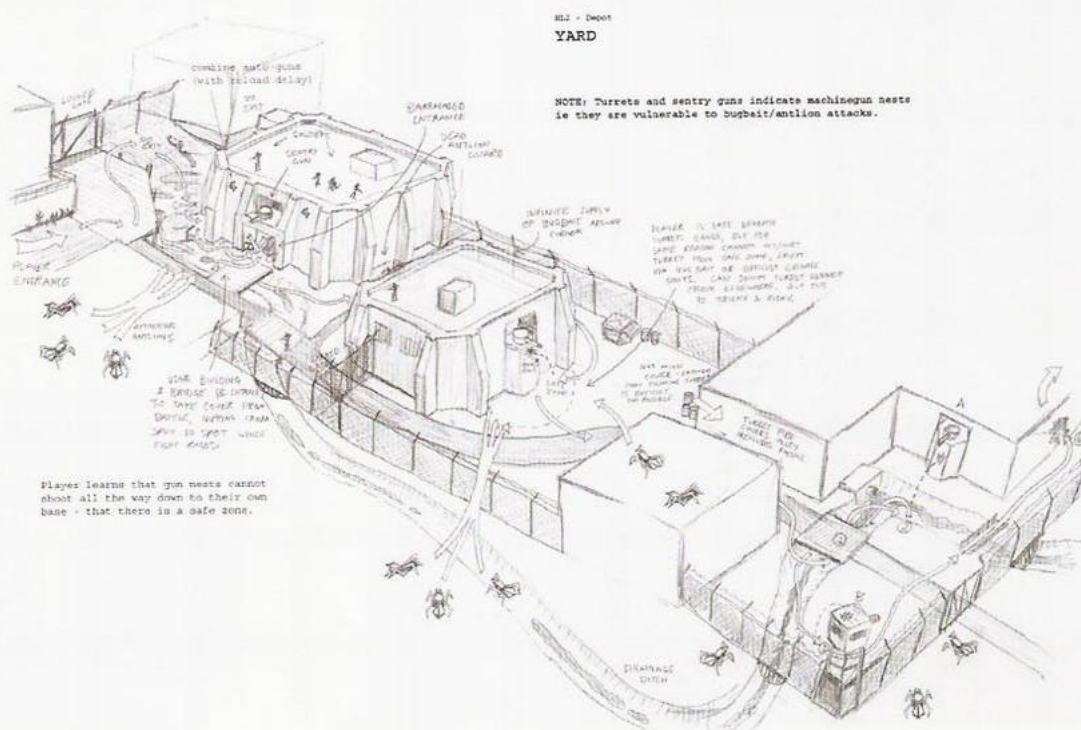
Player has to drop into cluster of soldiers but can use height advantage (and/or bugbait) beforehand.

Guards (a) have backs to player, player is free to ignore them or ambush them

As player comes around corner, antlions break through barricade at end of hall, and overwhelm guards at (b). Player can bug bait guards (a), or a call or fight through.

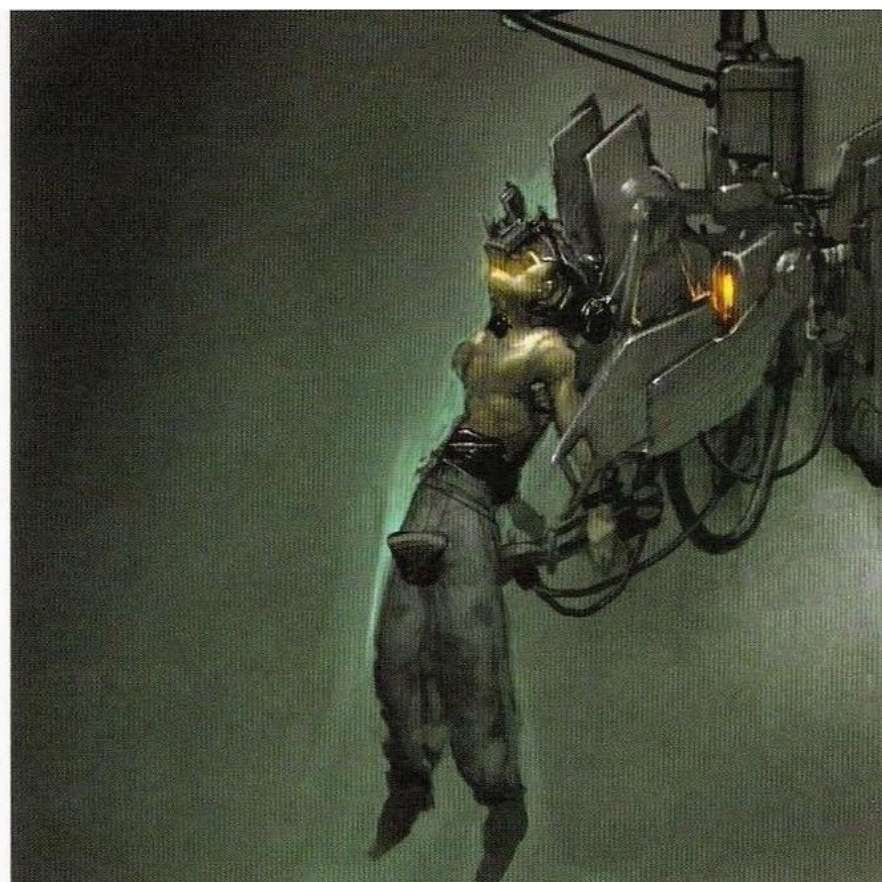
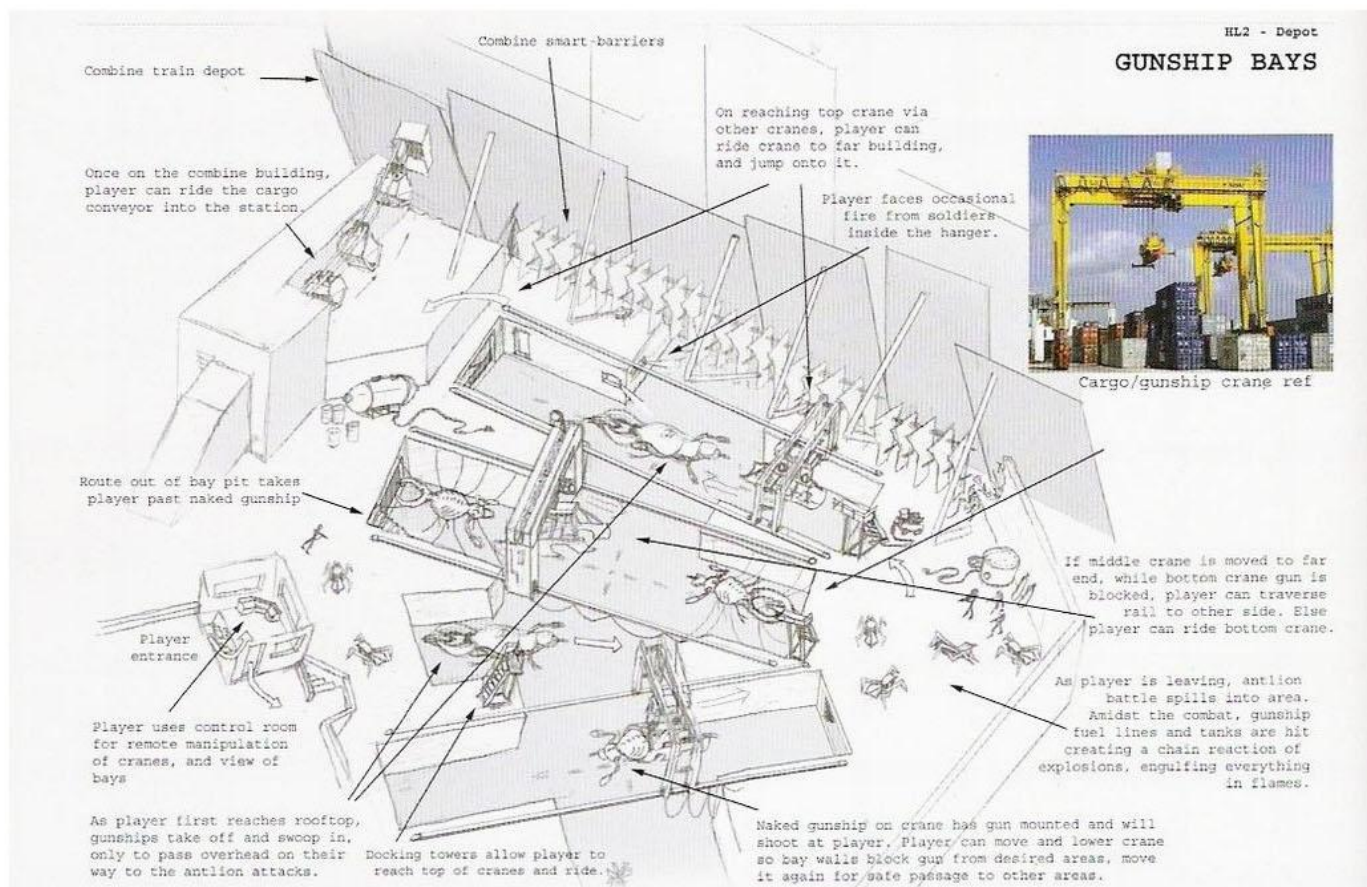
HL2 - Depot
YARD

NOTE: Turrets and sentry guns indicate machinegun nests so they are vulnerable to bugbait/antlion attacks.



Player learns that gun nests cannot shoot all the way down to their own base - that there is a safe zone.

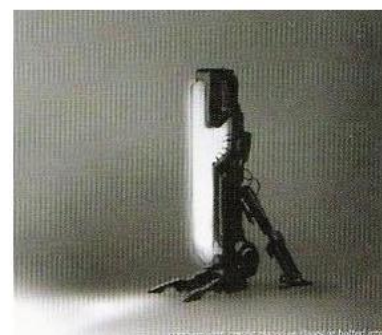
- (1) Bridge - swivel from guns, but player cannot see or shoot guns while shattering
- (2) Ditch - shelter from gun B, and in one area passes close enough to base of gun A that A cannot shoot either. A cannot be seen or shot from safe area, but bugbait is effective, grenades can also work (though are difficult).
- (3) When bugbait/antlions bring down gun A, the ditch then provides cover from B and thus a safe route to the safe-zone base of B. Repeat bugbait attack.
- (4) Once gun B is down, the exit corridor is no-longer lethal, player can finish.

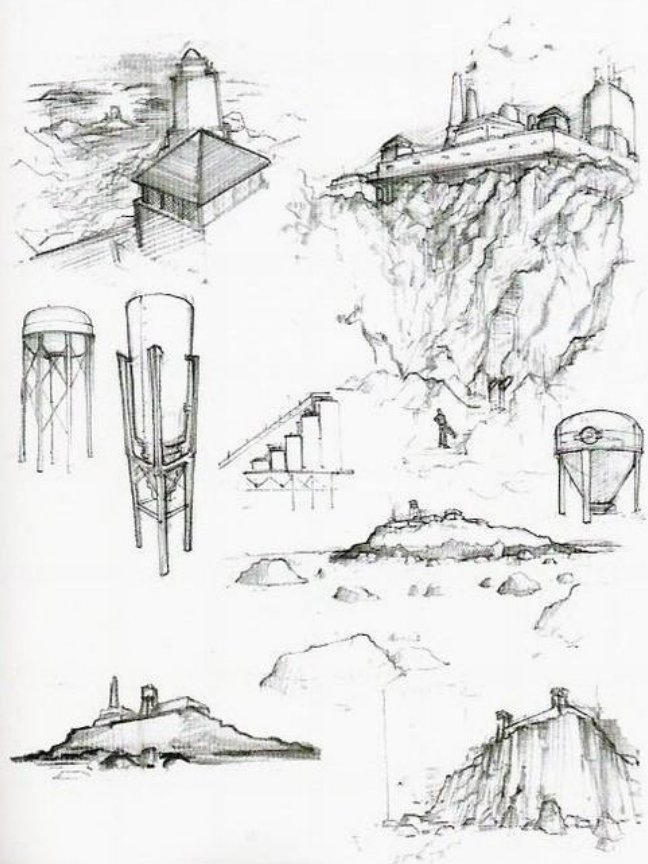
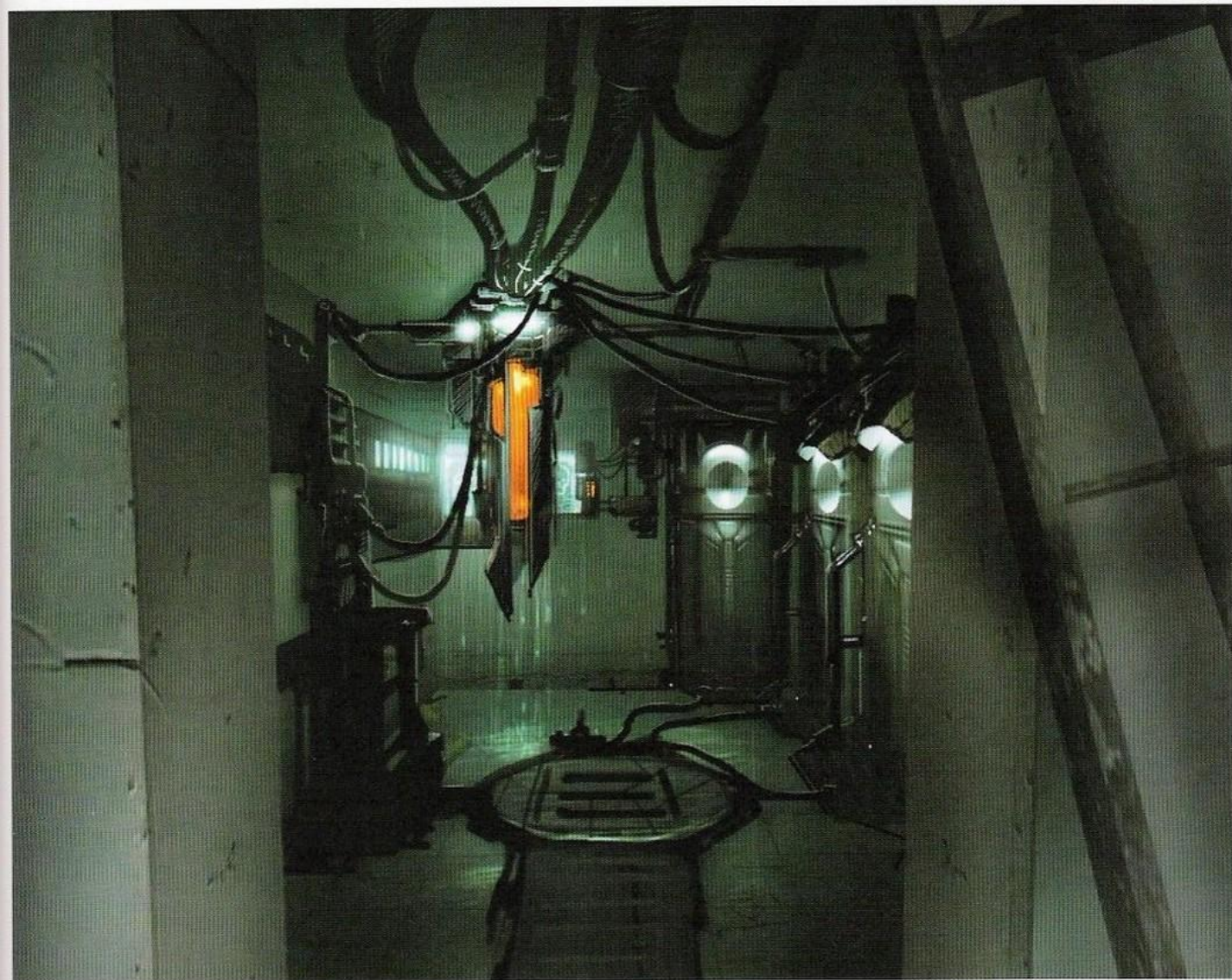


Нова Проспект

Даби Инг и Эрик Киршмер

Детальные планы ремонтного депо штурмовиков, которое было тщательно протестировано. В итоге игрок увидел это депо всего лишь мельком, во время своей поездки по Цитадели.







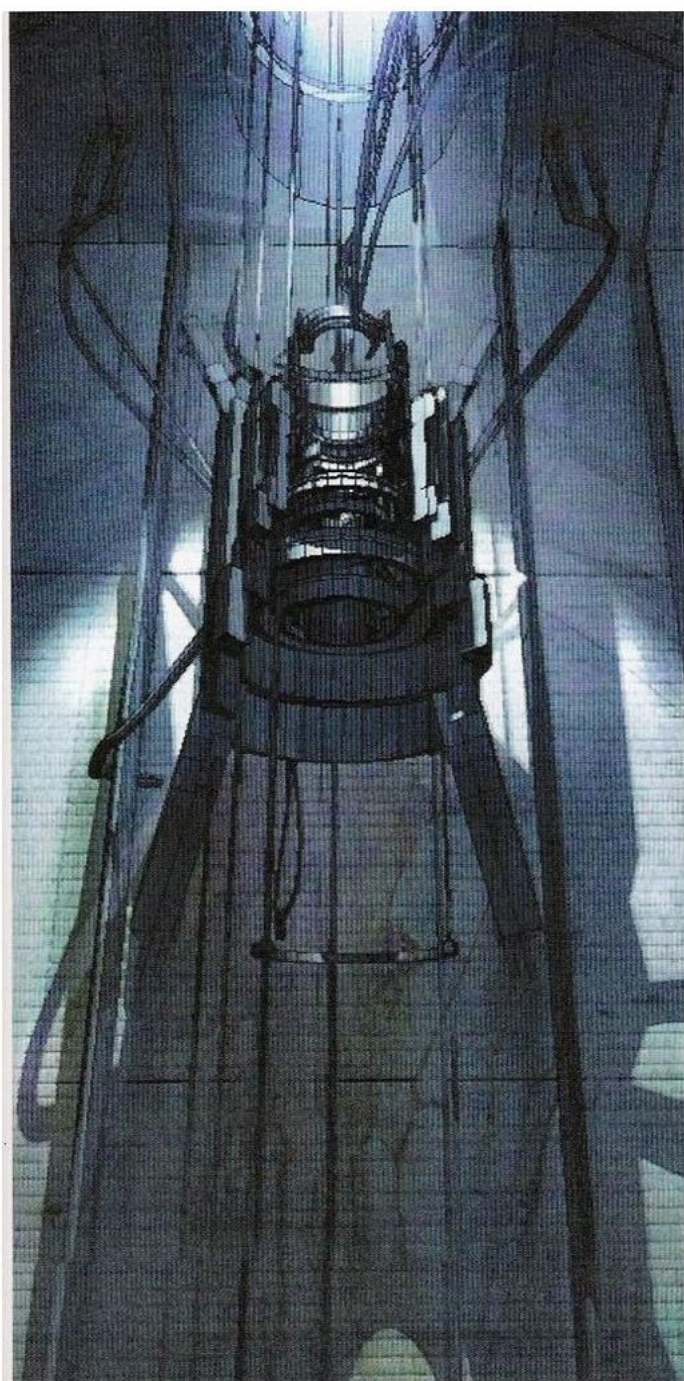




Телепорты

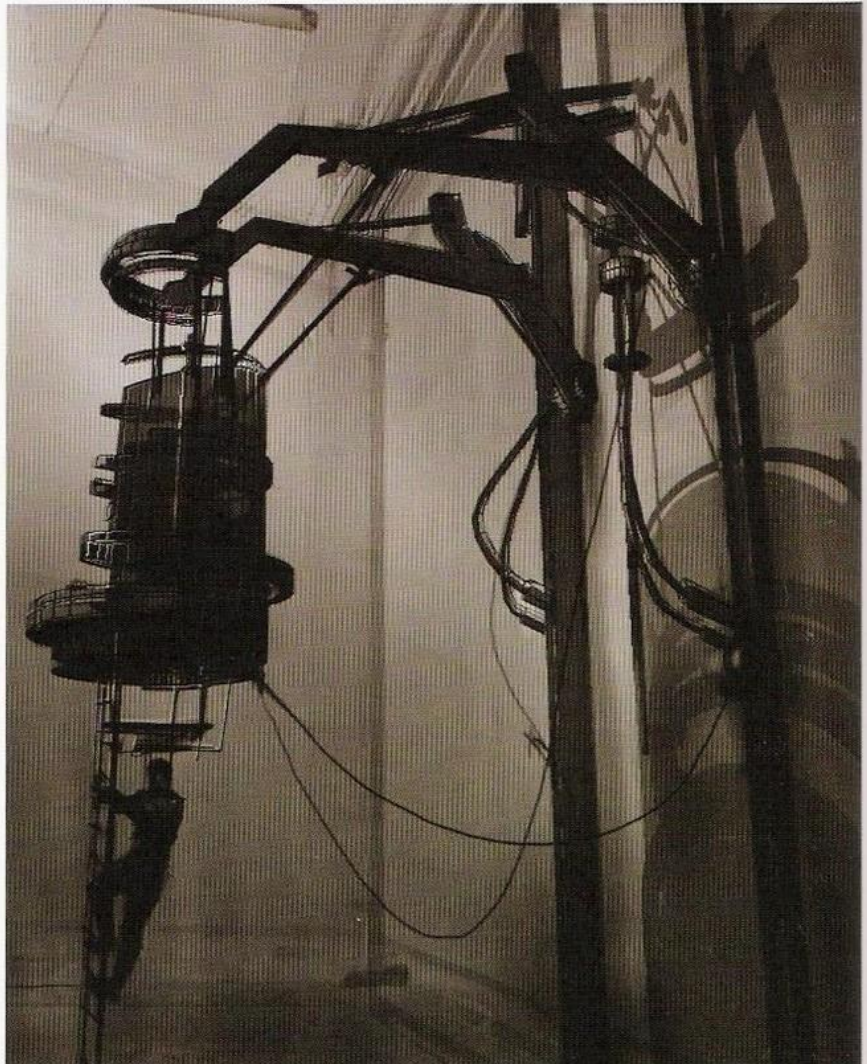
Виктор Антонов

По мере того как игрок приближается к Цитадели, знакомое человеческое окружение заменяется подавляющим инопланетным. Это отражено в телепортах, встречающихся в игре: от топорных недоделанных машин в лаборатории Кляйнера и Элая до идеально отлаженных телепортов в Нова Проспект, и, наконец, до внушительного портала в Цитадели. Создание устройств, похожих друг на друга, но в то же время чётко различимых в зависимости от создателя было настоящим испытанием для художников.

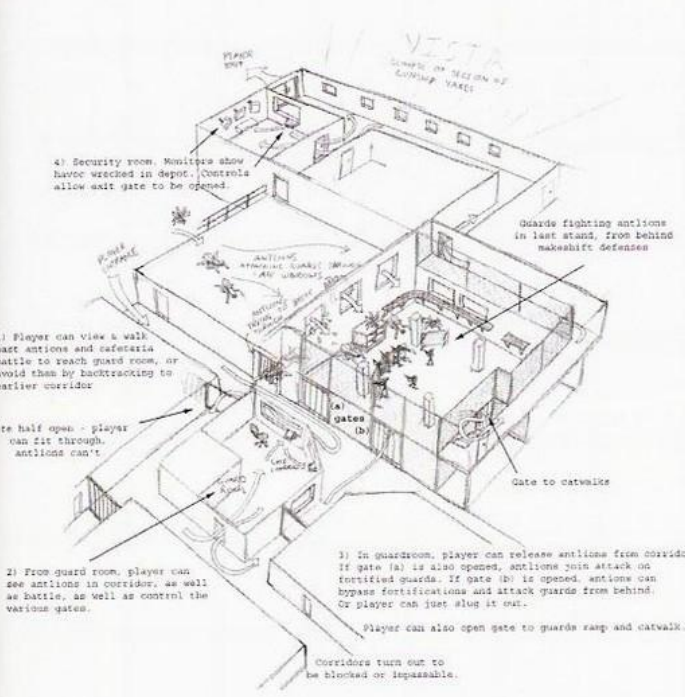




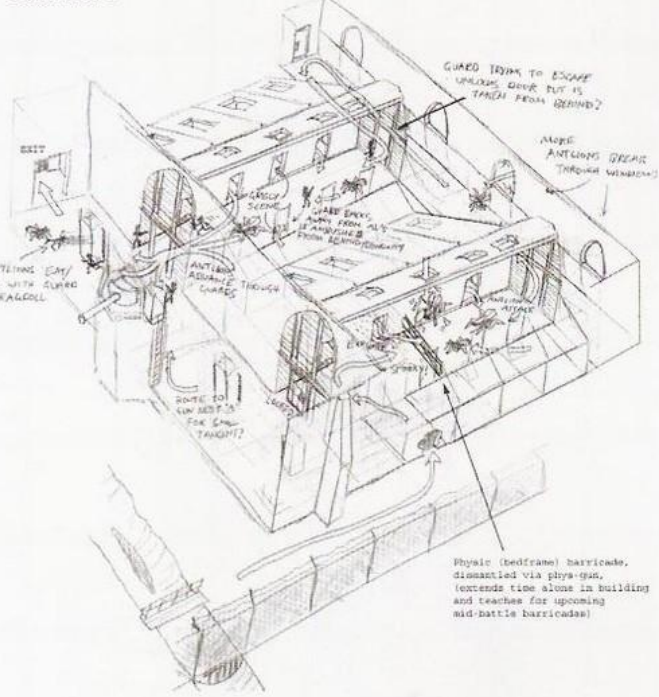
Teleport Studies
Viktor Antonov



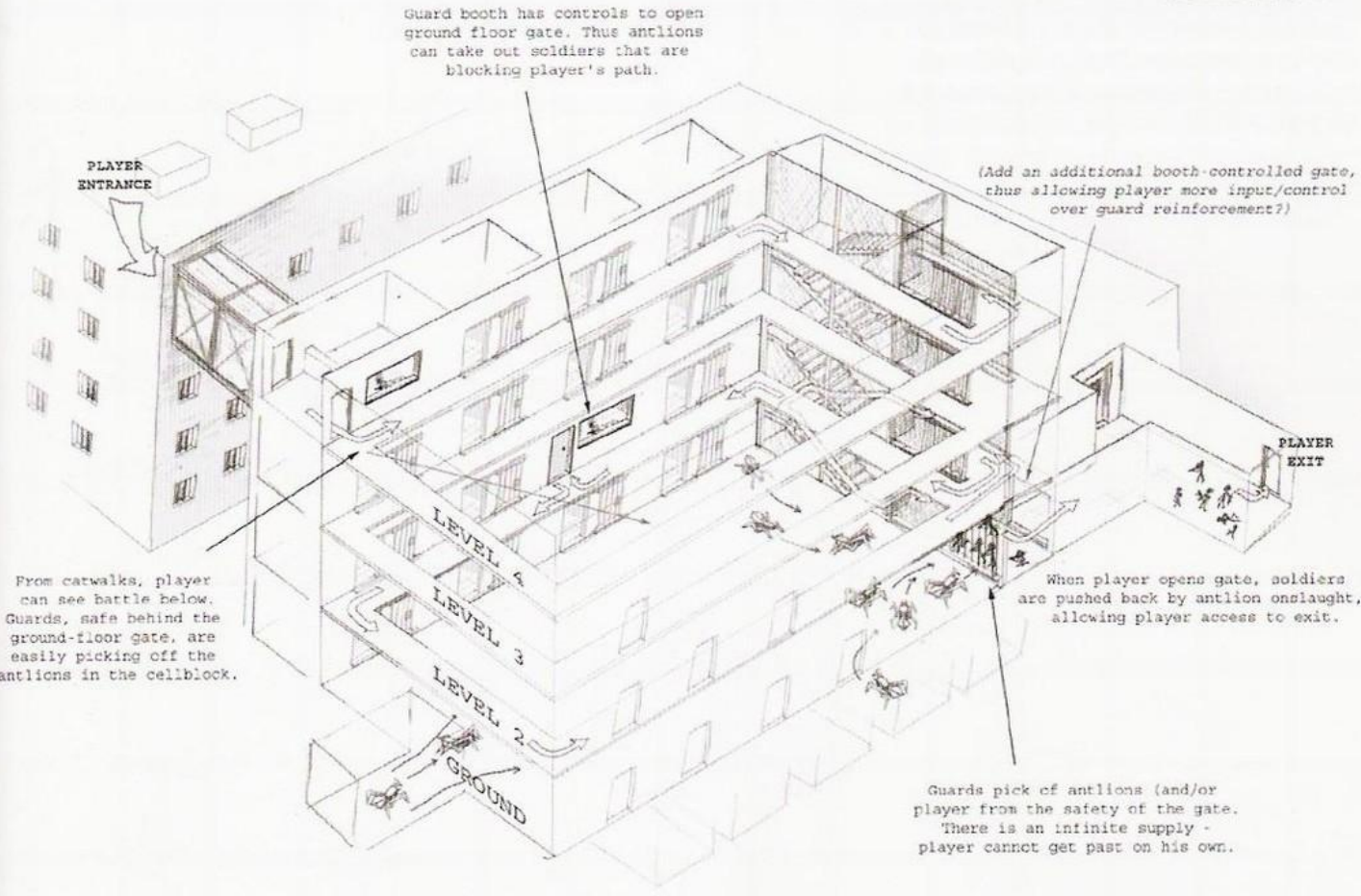
CAFETERIA



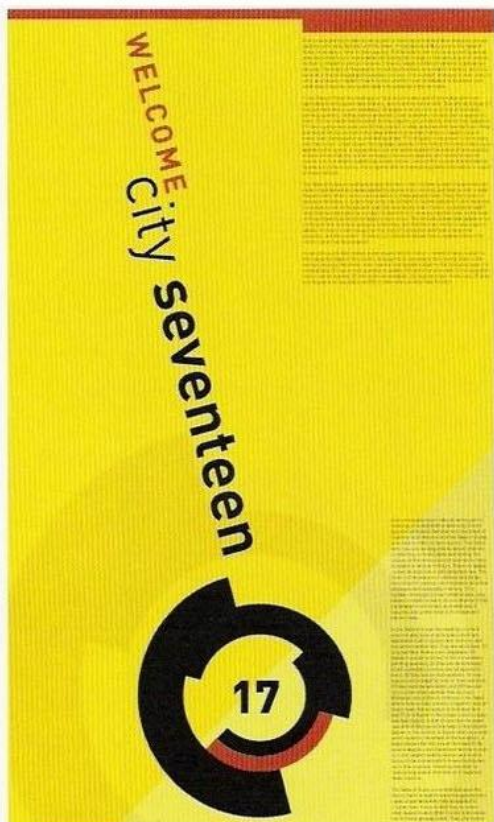
HL2 Depot
CELLBLOCK 1



HL2 Depot
CELLBLOCK 2



Meticulous sketches of Nova Prospect, from the depot point to the cellblocks, showers, and cafeteria, show the merging of art and gameplay at the most basic level.



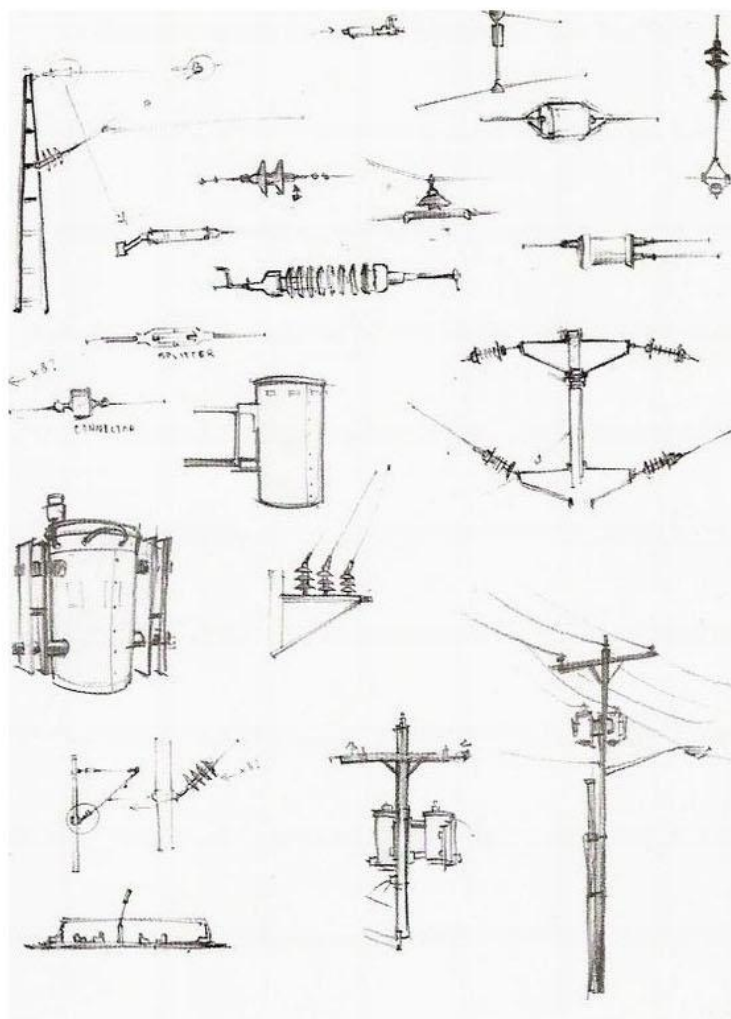
Один из самых успешных примеров пропаганды в Сити 17, который не был вырезан из игры. Этот рисунок был сделан под впечатлением от российских и американских военных плакатов. Большинство печатных материалов на стенах Сити 17 было впоследствии заменено вездесущими «Экранами Брина».

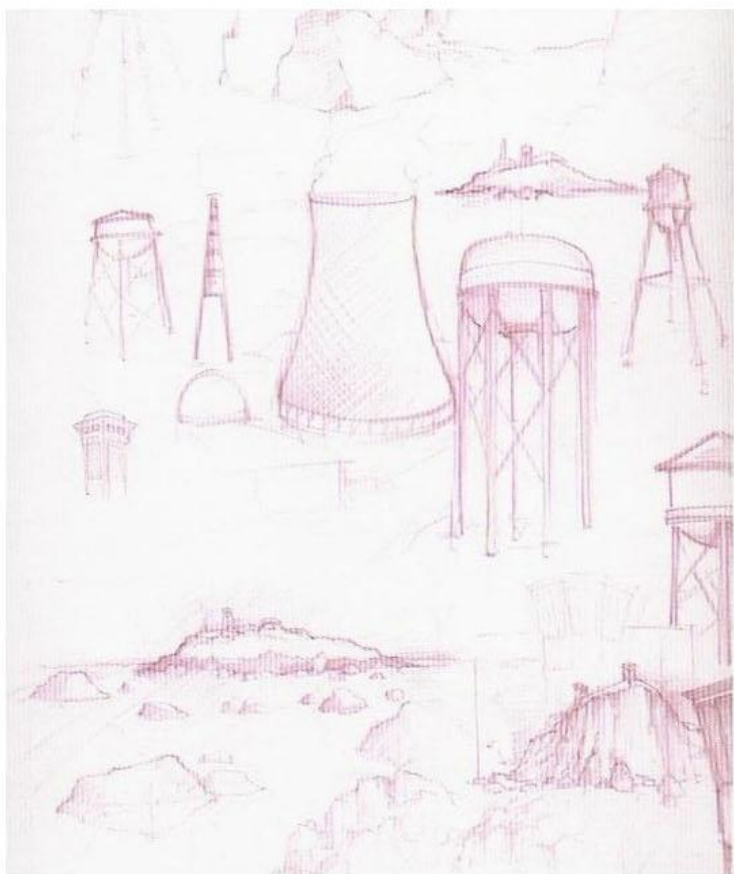
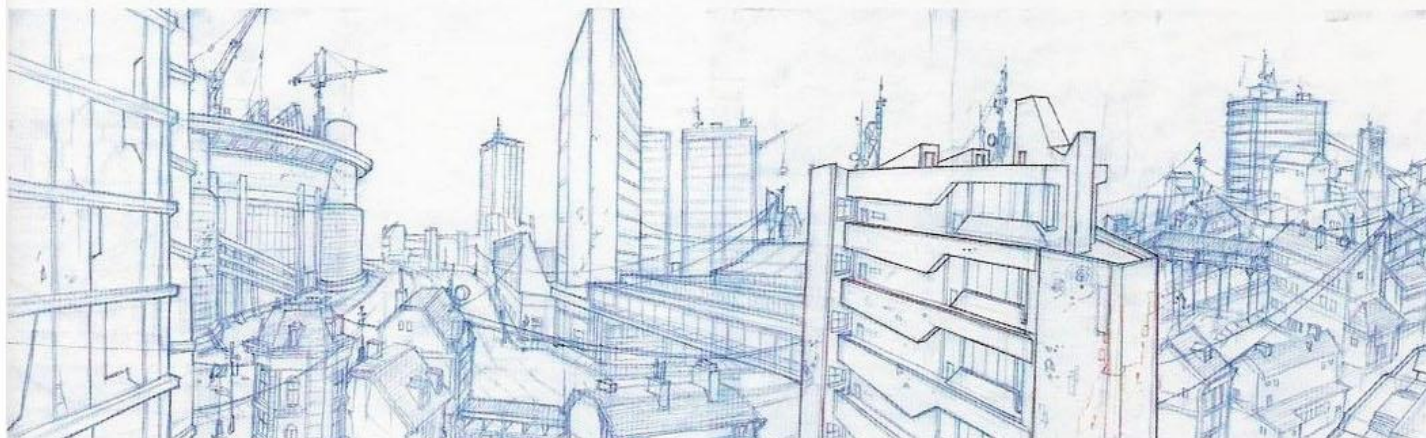
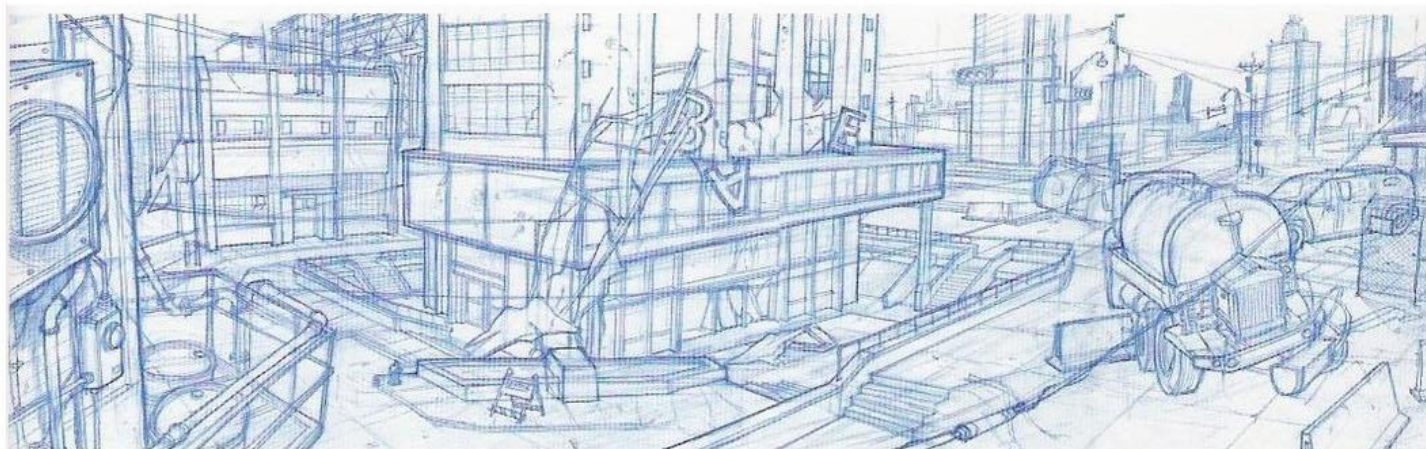
Сити 17

Дамаркус Холбрук, Трай Нгаен и Эрик Киршмер

Для каждого уровня был выбран основной элемент, который постепенно превратился в отличительную черту. В Сити 17 очень много проводов, антенн и дымовых труб. Поначалу крыши в Half-Life 2 были видны лишь издалека, но из-за геймплея и своего визуального потенциала они стали частью пути игрока.

«У нас есть три основных размера игровых объектов и формула, по которой можно сделать сбалансированный уровень. Есть большие, средние и маленькие объекты, и по нашей формуле нужно проверять каждый из них, чтобы он соответствовал уровню деталей. Сначала мы делаем городские кварталы, большие балки и большие архитектурные модели. Затем добавляем орнаменты, антенны и деревья, а потом – мусор, плакаты и маленькие рисунки», – Виктор Антонов

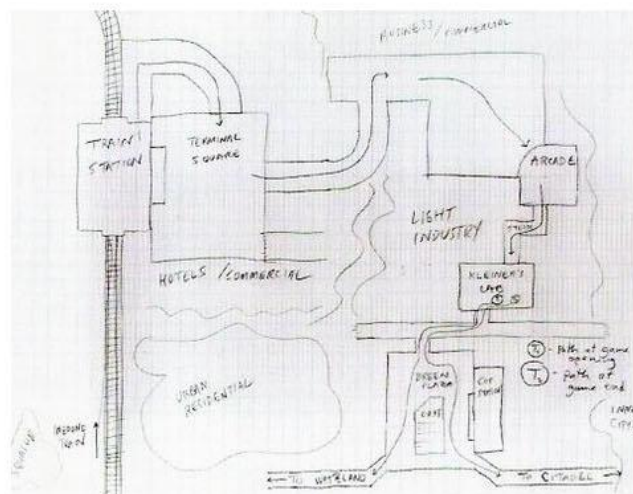




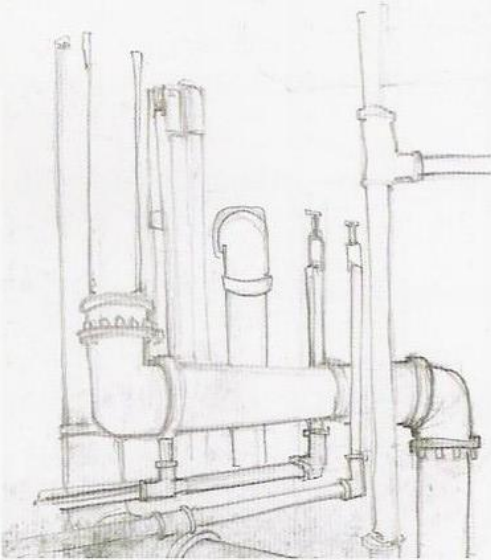
«Думаю, два года назад у нас было около 4-5 тысяч текстур и 2-3 тысяч моделей. Я им уже счёт потерял. Во всяком случае, для каждой локации мы создали слишком много объектов. Мы шутили насчёт того, что можно было собрать все наши архитектурные диски и продавать бутылки, скамейки или стулья» – Рэнди Ландин

Схема вступительной сцены

На этой карте небольшой секции Сити 17 показан ранний набросок пути от вокзала до лаборатории Кляйнера. Почти весь маршрут был проложен сразу, но путь был таким длинным, что начало игры получалось слишком утомительным. В конце концов сделали так, что игрок входил на вокзальную площадь, а потом обходил вокзал сзади, где и находил лабораторию Кляйнера.







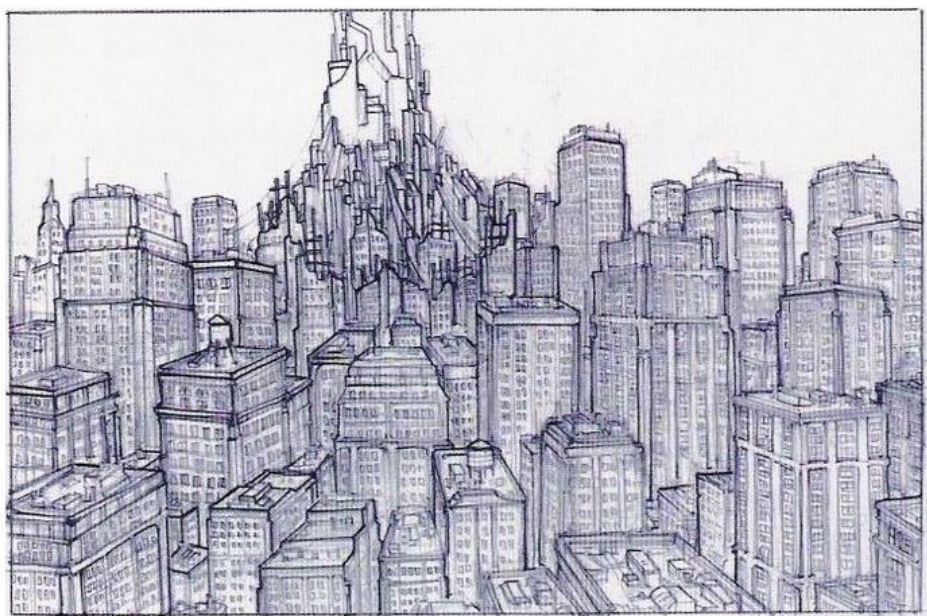
05-13-02



Разрушенный Сити 17

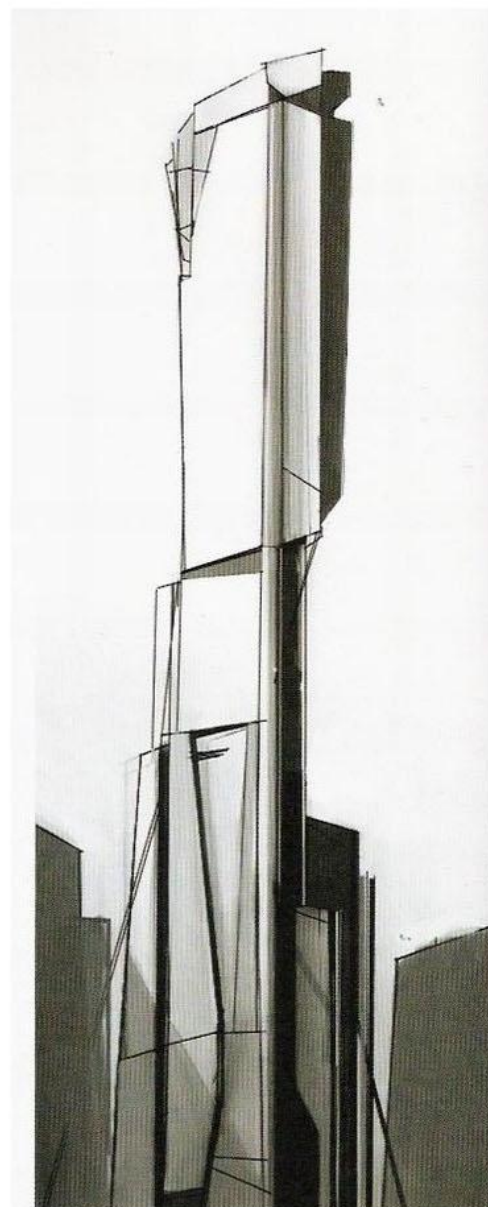
Эрик Киршмер и Дамаркус Холлбрук

Чтобы построить разрушенный город, дизайнеры построили в редакторе «Хаммер» здания с малым количеством деталей, потом перенесли их в Softimage XSI и «разрушили» их, разломав на части и добавив арматуру и трещины.





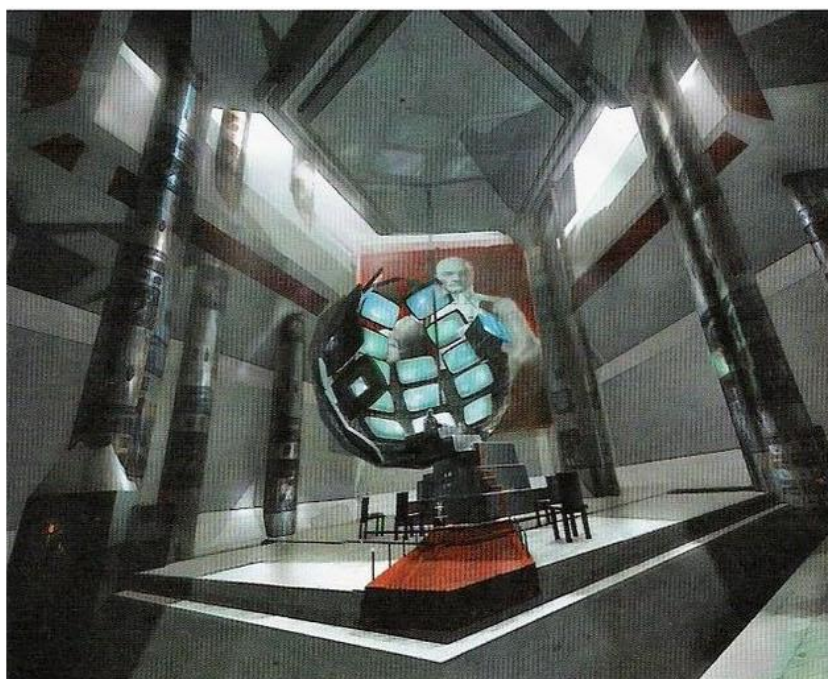




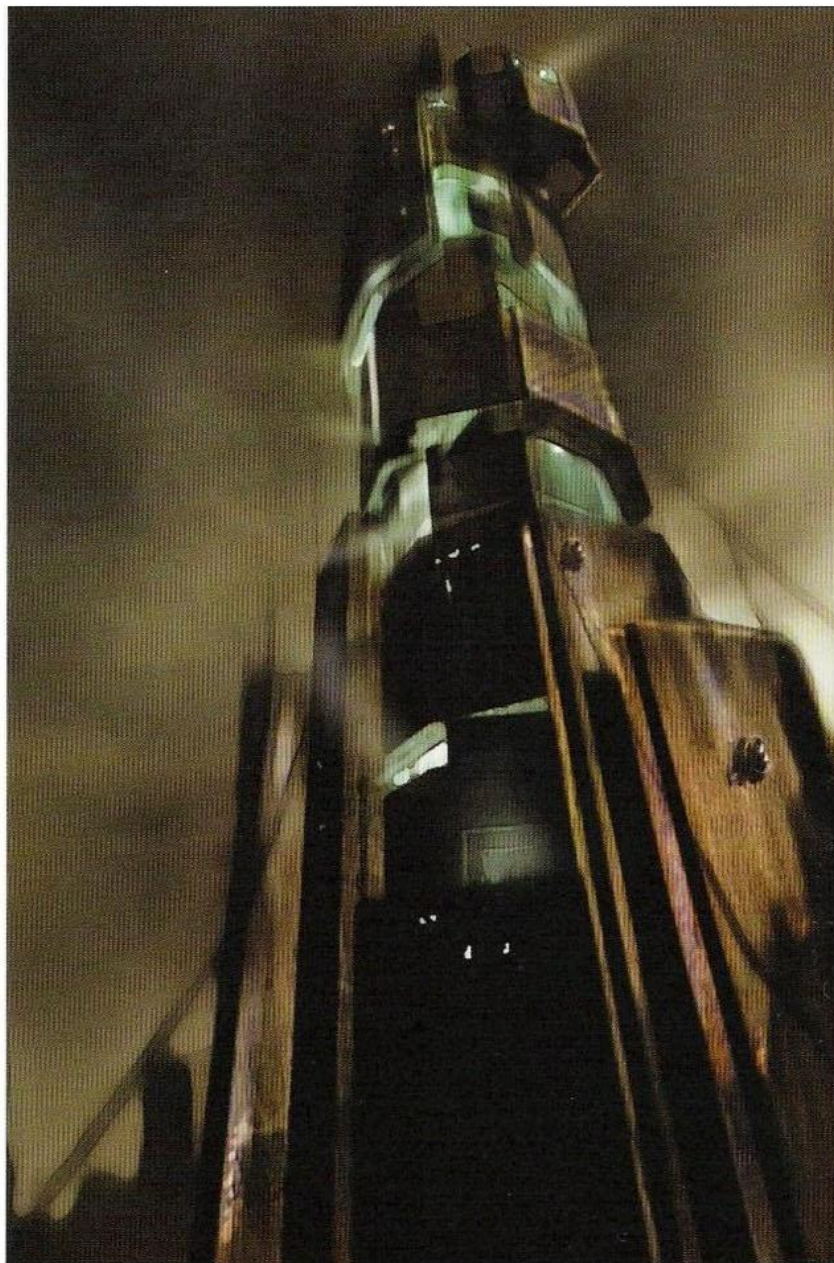
Интерьеры Цитадели

Джефф Бэллинджер и Виктор Антонов

Примером для интерьеров Цитадели послужила монументальная тоталитаристская архитектура нацистского и коммунистического режимов. Единственное отличие состояло в нарушенной симметрии, создававшей неуютное чувство.







Цитадель

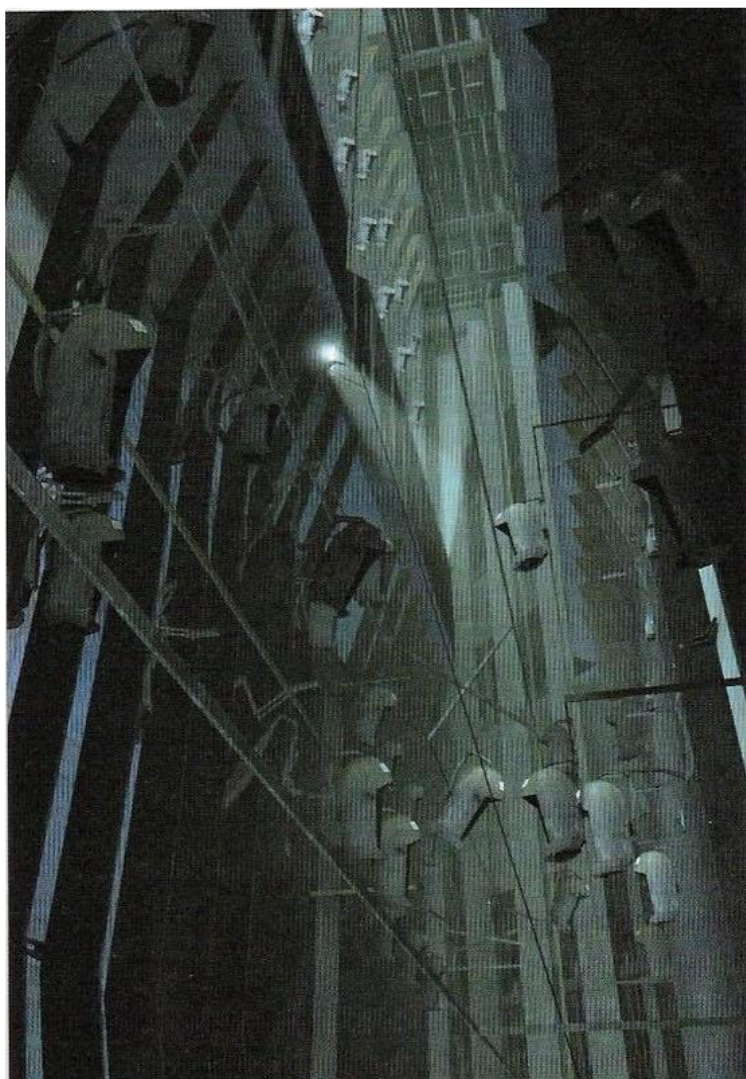
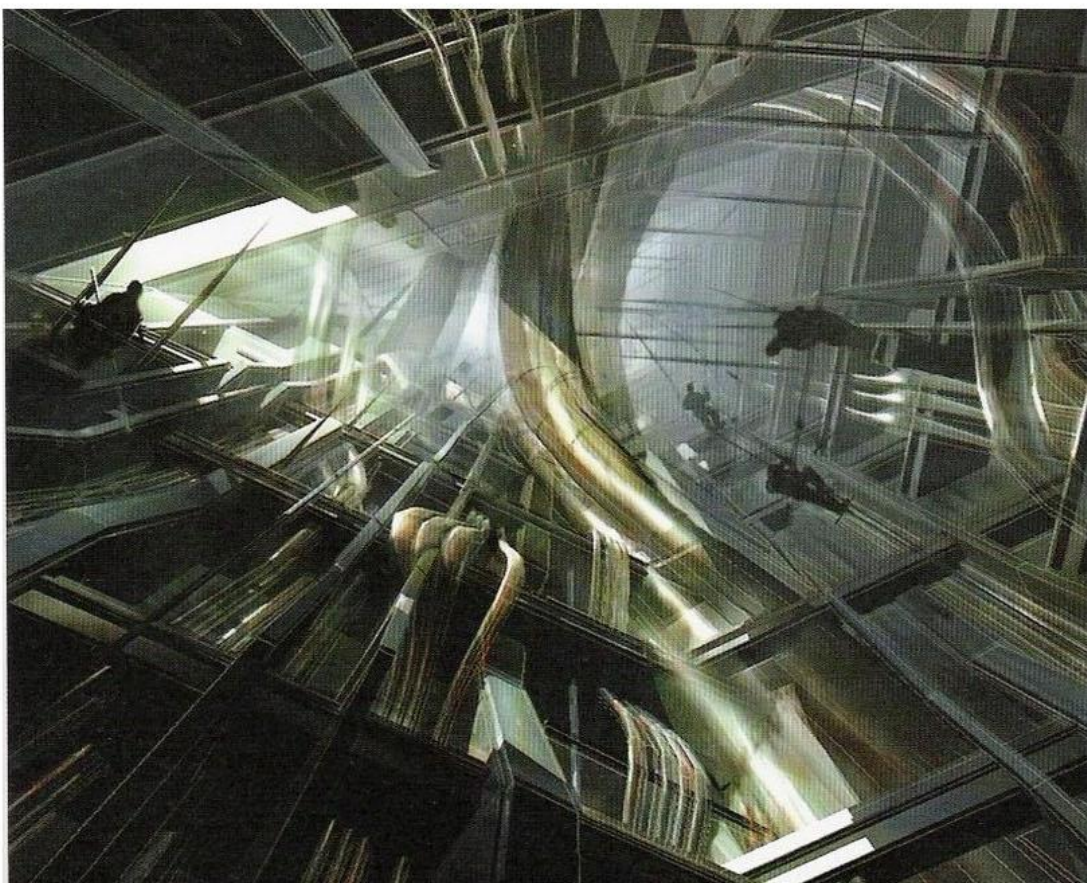
Виктор Антонов

На ранних набросках показана инопланетная архитектура Цитадели, насаждённая на знакомые европейские постройки.



VALVE





Цитадель

Виктор Антонов

«Контейнеры», в которых люди перемещались по Сити 17 и Цитадели были ещё одним важным элементом дизайна, т.к. впервые их можно было заметить в самом начале, но окончательно понятными они стали лишь в последнем акте. Дизайнеры Valve хотели сделать их интригующими, и не раскрывать раньше времени







Half-Life 2: Final Sequence

■ 06

Создание игр – это такой процесс, где новейшие технологии используются как для разработки игры, так и в самом игровом процессе. Процесс создания игр состоит из множества маленьких и нескольких огромных шагов, здесь всё нужно по многу раз тестировать, проверять, исправлять и опять тестировать. Народ в Valve постоянно выдвигает совершенно дикие предложения и безумные идеи насчёт геймплея, настроек или персонажей, однако между нами существует негласная договорённость о том, что даже самая гениальная идея не должна нарушать последовательность и целостность игры. Окончательно решение принимается в зависимости от того, как эта идея сработает на определённом уровне – то есть, в таком месте, где все части – геймплей, арт, действия и всё остальное – собираются вместе. Труднее всего одновременно делать много маленьких кусочков и одновременно держать в голове общую картину.

Группы Half-Life 2

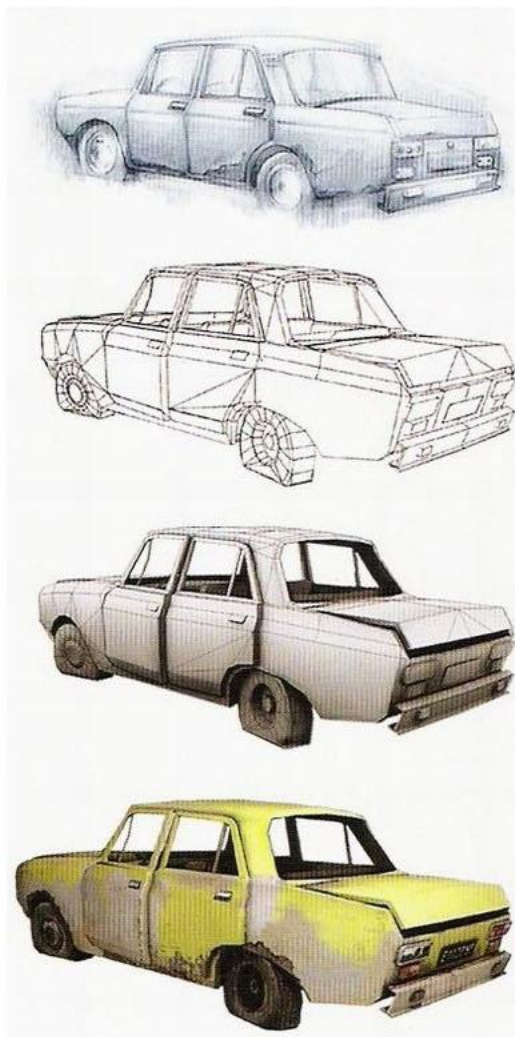
К началу 2003 г. стало ясно, что Half-Life 2 невозможно создать одной большой командой. Нам пришлось разбиться на несколько маленьких групп, каждая из которых сосредоточилась на своей проблеме, не отвлекаясь на всякие посторонние проблемы. Эти маленькие группы были практически независимыми командами – аниматор, два программиста и два дизайнера уровней. Три группы работали над локациями – Побережьем, Каналами, Тюрьмой и т.д. Четвёртая группа занималась всеми действиями в игре, а параллельно с ней работали группы, отвечающие за сюжетные сцены. Так вот мы и работали последние полтора года.

Моделирование игрового мира

Эрик Киршмер

Чтобы построить что-то в Half-Life 2, мы прежде всего тщательно это исследовали. Наши художники постоянно куда-то ездили, привозили тысячи фотографий, искали снимки разных местностей в Интернете, а потом рисовали эскизы и делали предварительные наброски на компьютере. За шесть лет разработки они накопили более 50 тысяч рисунков.

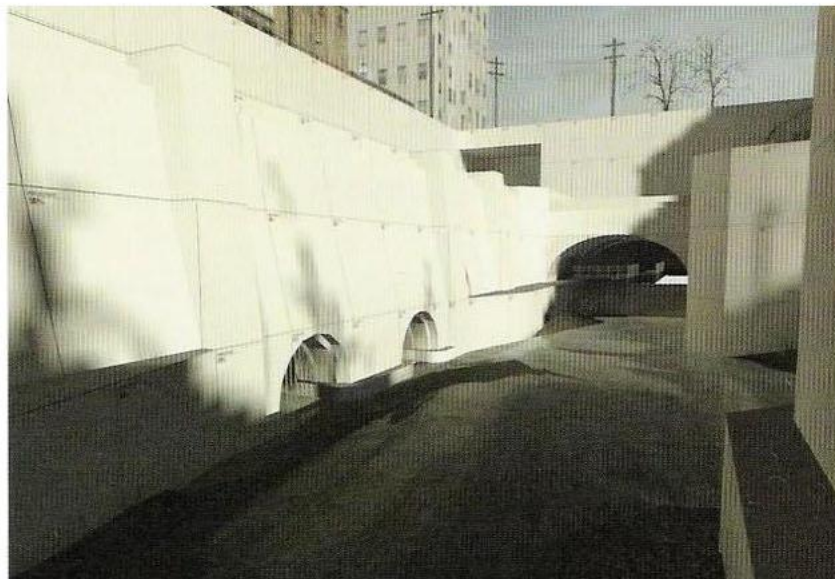
Игровой мир создавался по фотографиям разных восточно-европейских городов. Сначала мы делали грубые наброски и композиции какого-нибудь места, а потом воплощали это в 3D. Затем мы добавляли в эту модель свет и примерные углы, совмещали всё это с используемым материалом и, наконец, выбирали подходящую цветовую гамму. Когда было готово несколько моделей, мы располагали их на примитивной карте и отдавали дизайнерам уровней. – Эрик Киршмер.





Первые модели

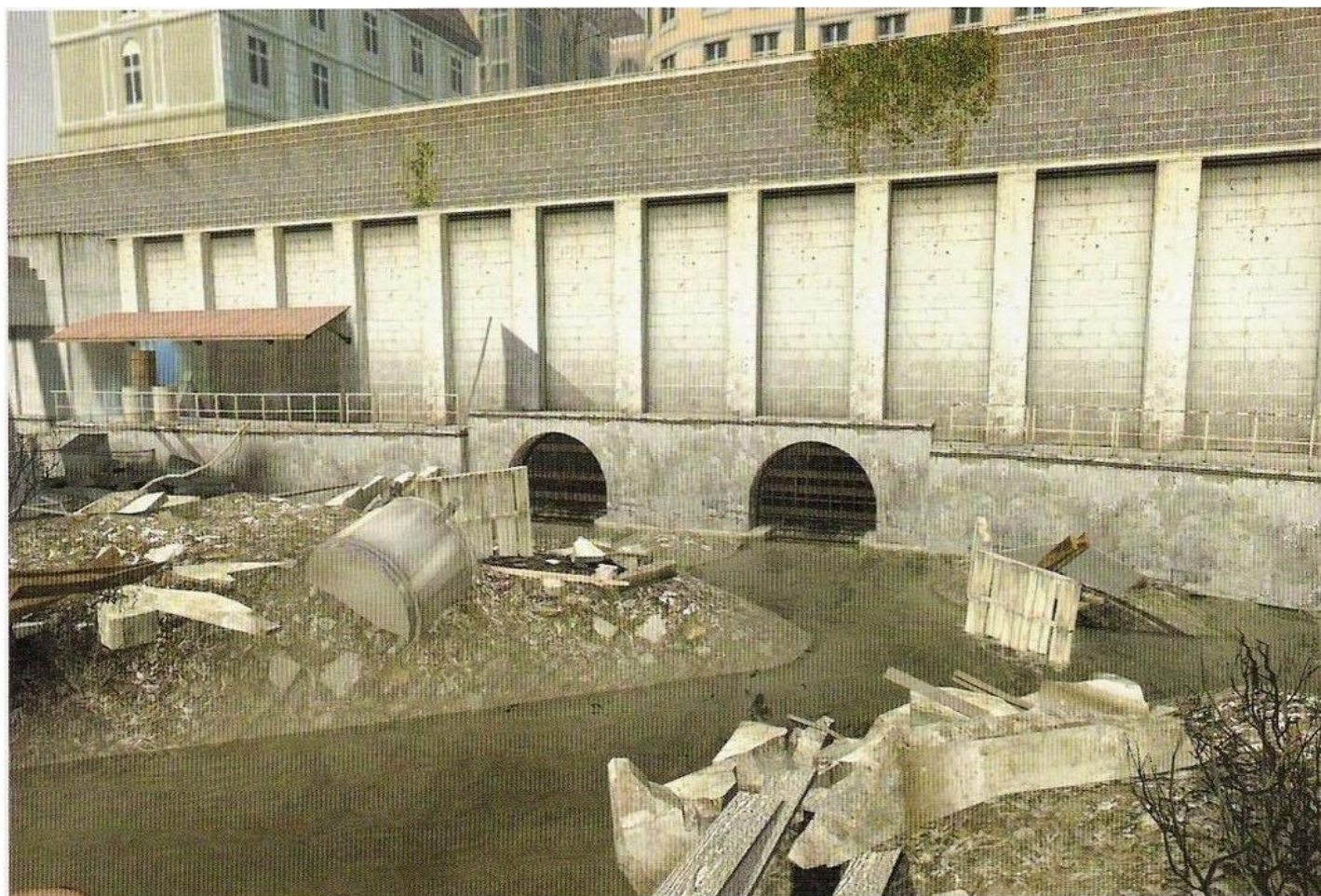
Первые модели – это вроде кубиков Лего, из которых потом собирается обстановка. Здесь было очень важно рассчитать все пропорции вместе с художественным директором, чтобы потом художники передали эти «кубики» дизайнерам игры, а те в свою очередь сделали первые наброски. «Кубики» выстраивались по чёткой сетке, чтобы их было легко совмещать и чтобы к ним подходили все текстуры на всех разрешениях.



Весь игровой мир изобилует мелкими деталями, которые обошлись нам достаточно дешево. Например, на берегу реки полно опавшей листвы, разбитых машин, мусора, камней, брёвен и глубоких заводей, которые игрок может исследовать и найти там что-нибудь интересное или полезное. В камышовых зарослях можно наткнуться на мёртвое тело с припасами, можно найти череп в грязи на дне омуты, или какой-нибудь сюрприз в затонувшей трубе. Все эти мелкие детали и сюрпризы говорят о том, что над игрой работали хорошие дизайнеры. – Дэйв Филлер.

Стилевые образцы

Как только были созданы первые модели, художники брали по одной или нескольку сцен из локации и тщательно их прорисовывали. Они рисовали для уровня детальные текстуры, свет, атмосферные эффекты, размещали мебель, всякую рухлядь, мусор, палую листву, рисунки и провода. По этим образцам дизайнеры игры рисовали детали для следующих моделей.

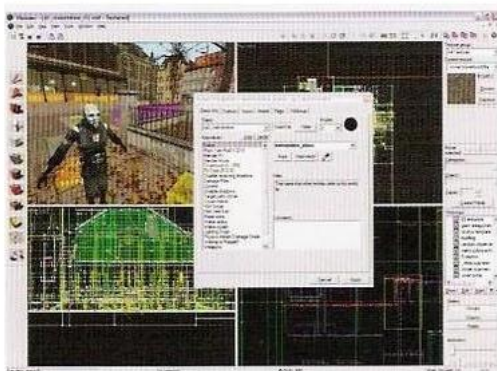


Добавление арта

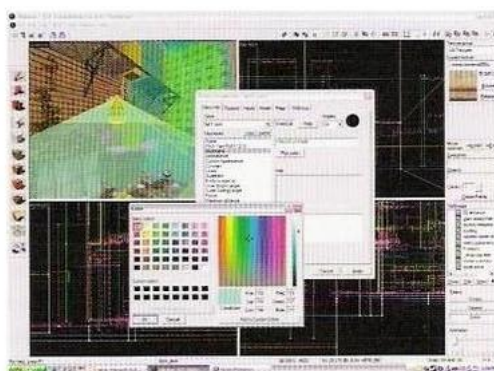
После того, как были готовы первые модели и стиливые образцы, у художников уходило несколько дней на то, чтобы пройти каждое из этих мест. Это было самой трудной частью разработки, потому что требовалось соблюсти баланс между геймплеем и эстетикой. Рэнди Ландин и Аарон Барбер были первыми звеньями между художниками и дизайнерами уровней. Им приходилось много раз всё тестировать и искать компромиссы, чтобы исполнение оставалось на должном уровне.

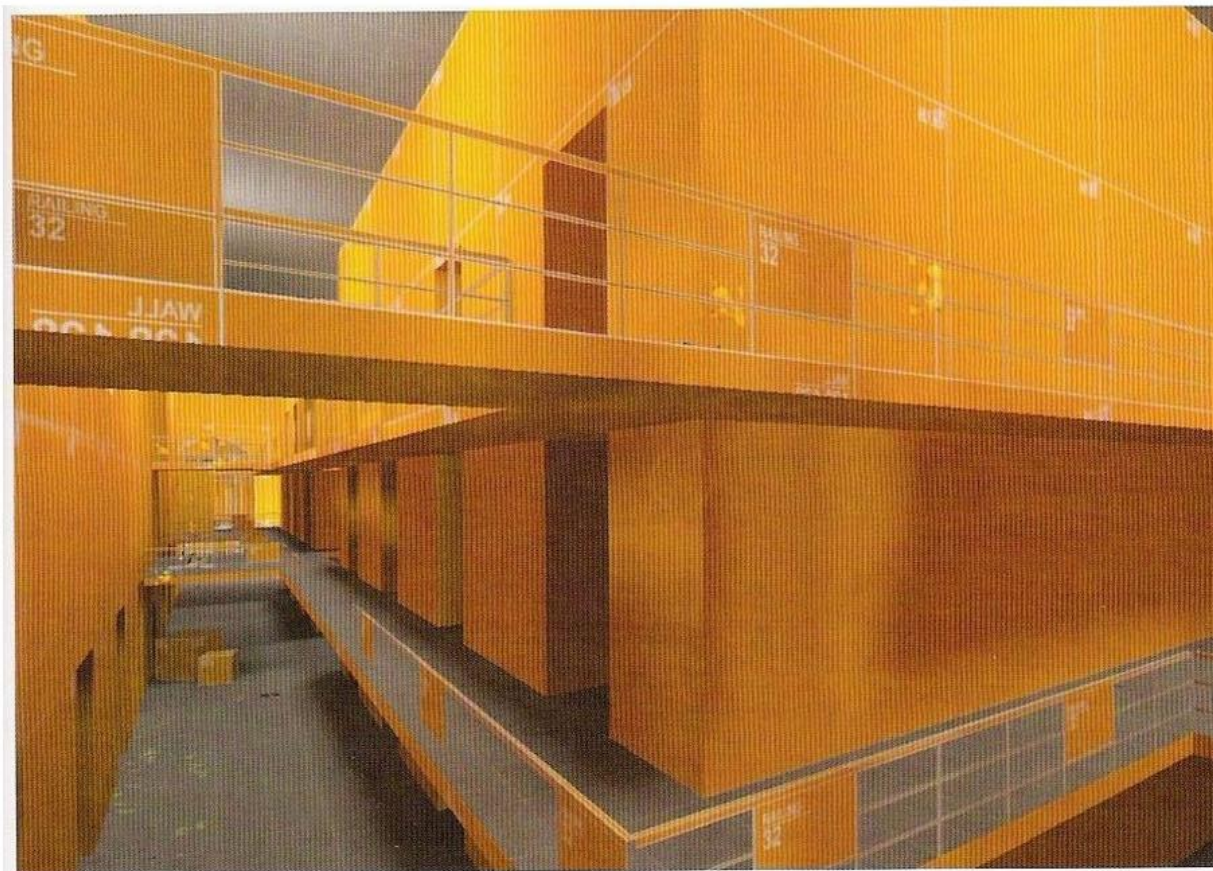
Оранжевые карты

«Если на уровне были временные текстуры или арт, который можно было считать завершённым, люди не обращали на него внимания, а сосредотачивались на геймплее. При помощи оранжевых карт мы могли чётко разделить геймплей и арт на ранних стадиях уровня, и работа шла не в пример быстрее. Уровень с простыми текстурами и конструкцией можно было как угодно изменять, а если бы на него были наложены детальные текстуры, это отняло бы очень много времени. Если мы хотели опробовать какую-нибудь новую идею в геймплее, то лучше всего было создать несколько оранжевых карт и добавить на них совсем немного настоящего арта – тогда мы сразу получали представление о пространстве и геймплее в нём». – Дэвид Соьер



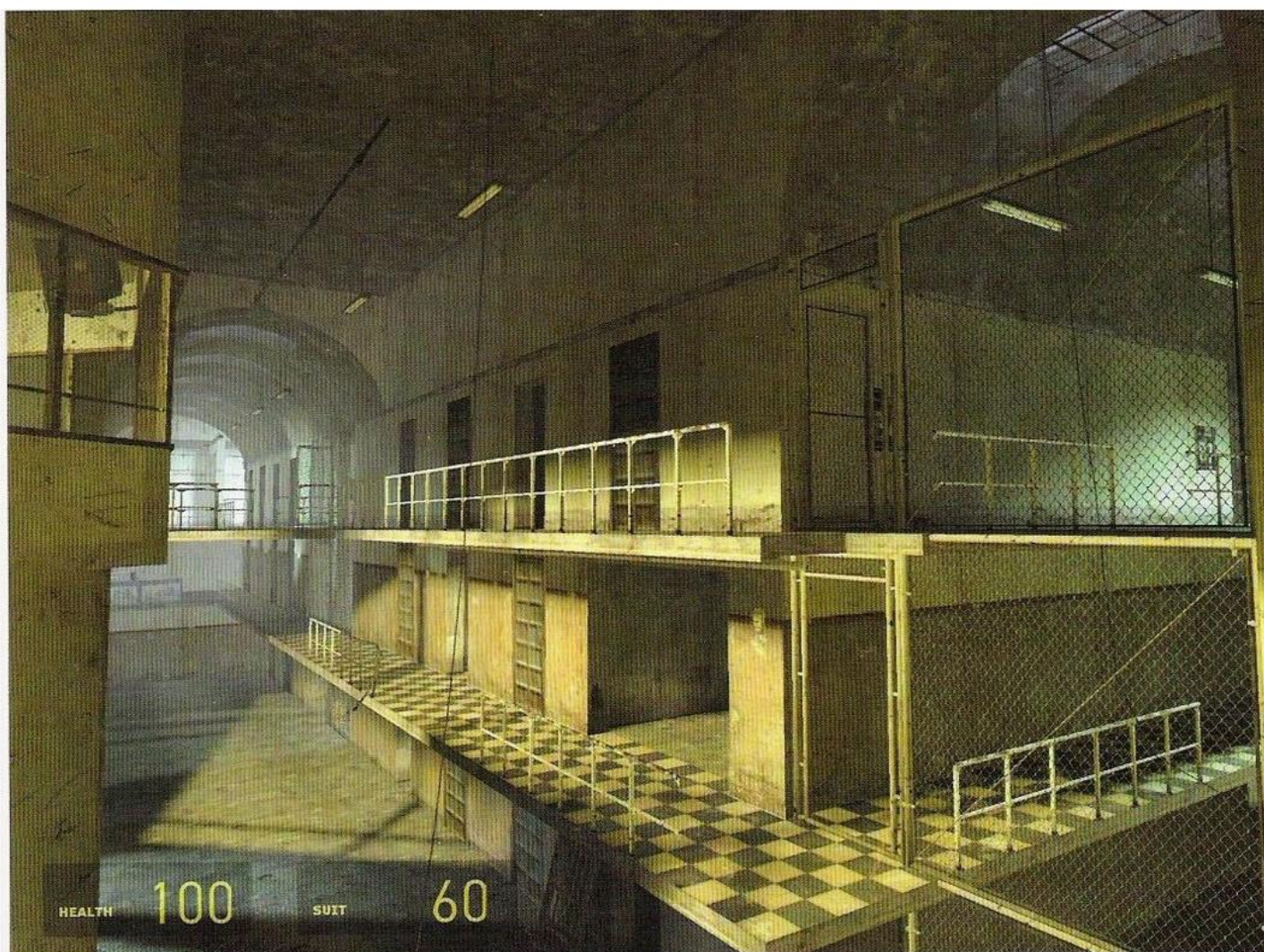
Редактор карт Hammer





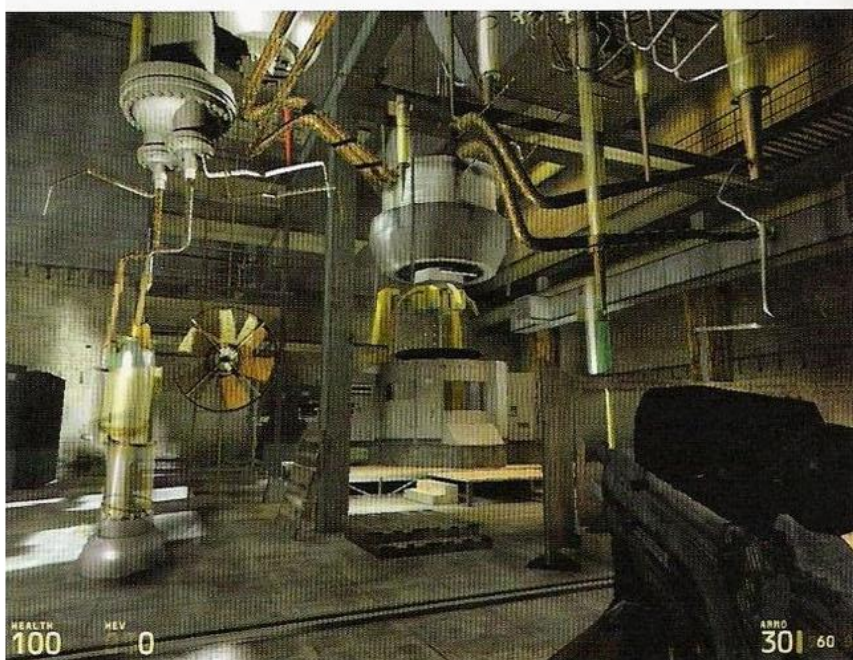
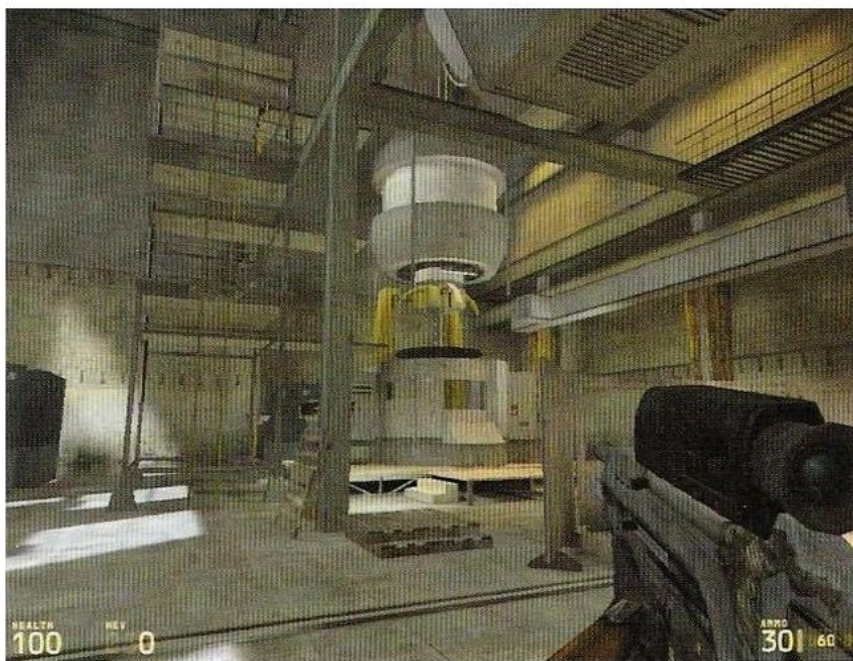
06

Half-Life 2: Final Sequence





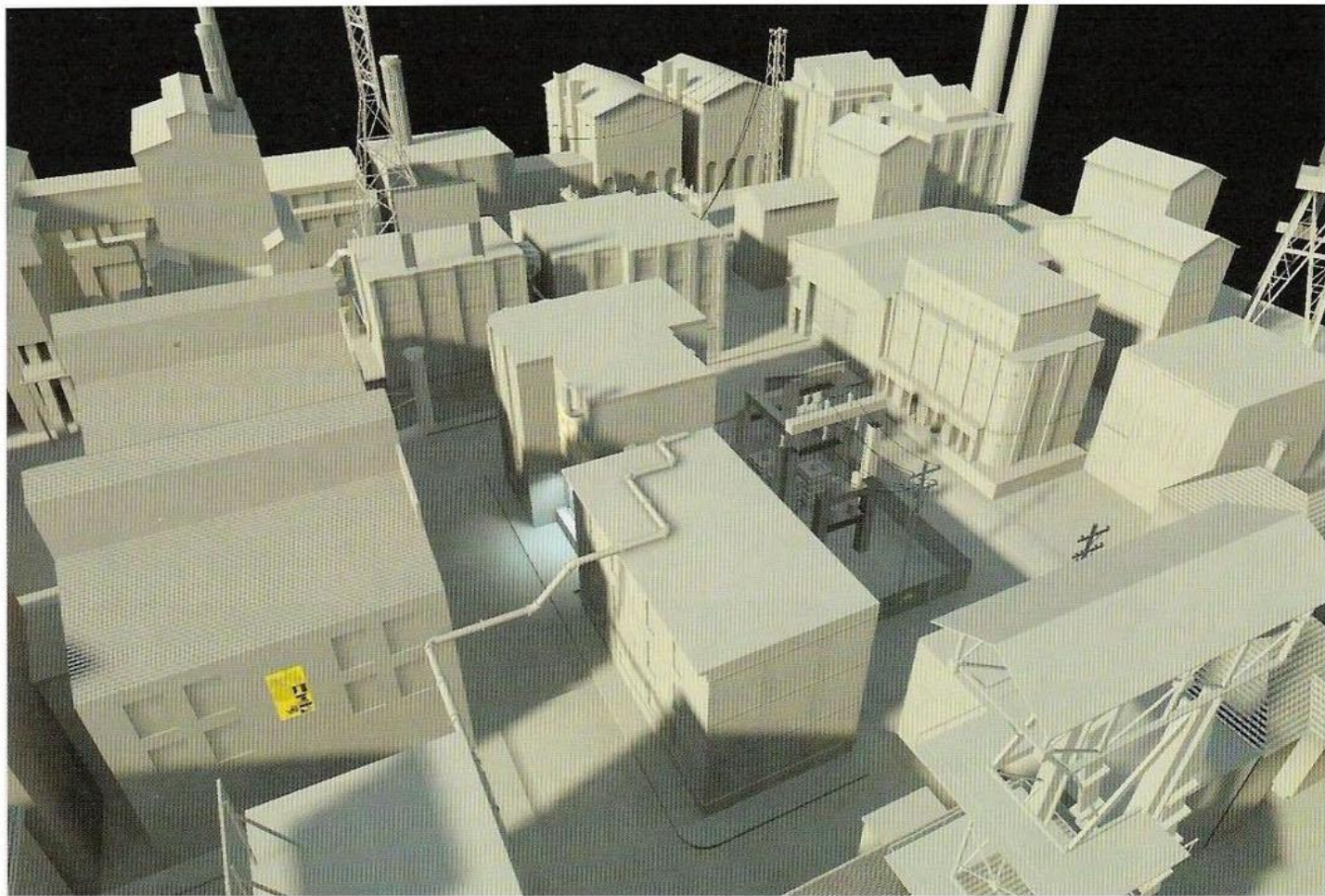
«Во время разработки мы очень беспокоились о ящиках. Потом мы просто махнули на них рукой, и ящик оказался одной из первых вещей, которые вы видите в игре. Похоже, Старик Мюррей просто решил пустить всё на самотёк»
– Гейб Ньюэлл.

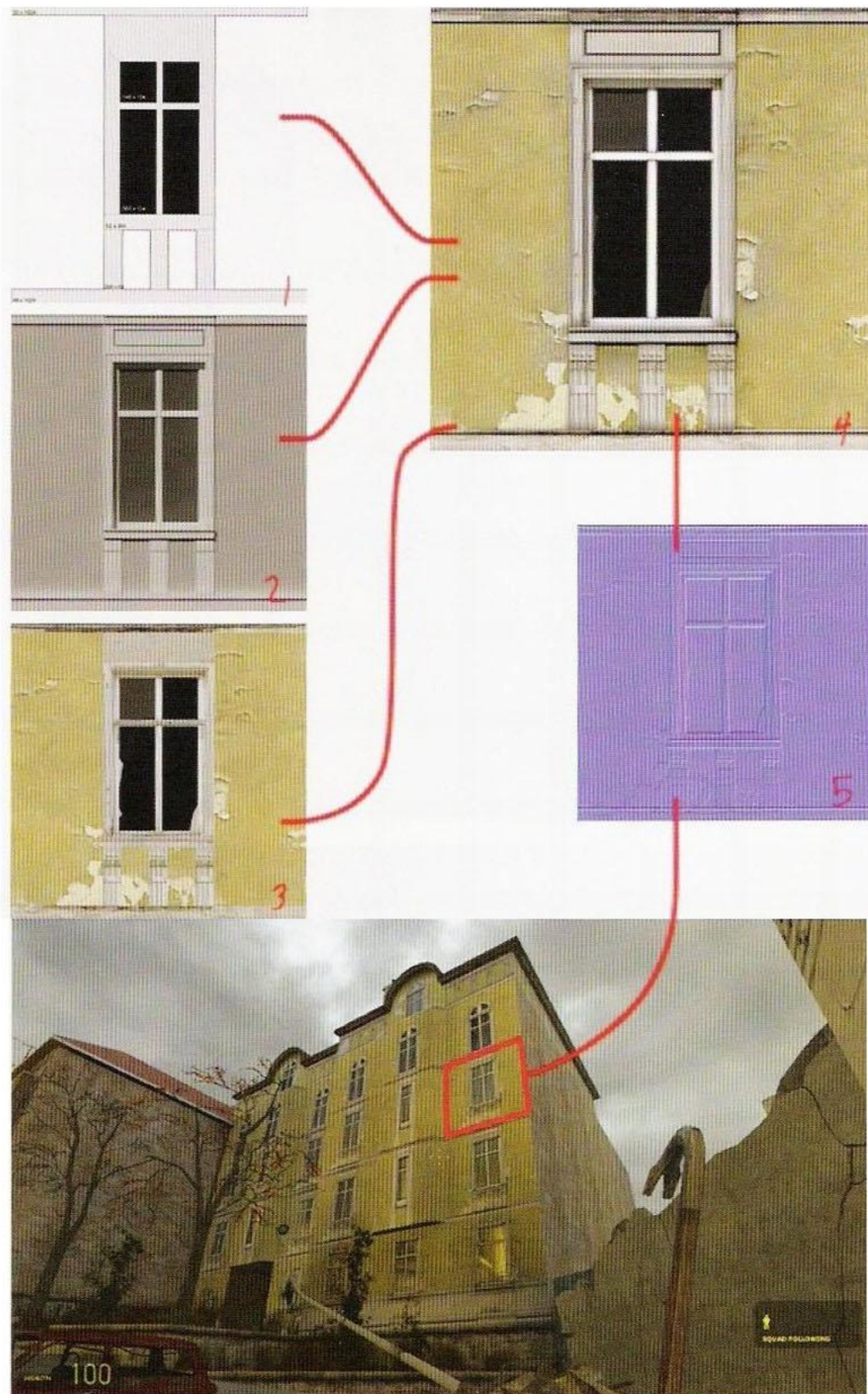


Лабораторию доктора Кляйнера сначала воссоздали на движке, а потом по скриншотам нарисовали концепт-модель в Фотошопе.



При размещении моделей дизайнеры Valve используют этот фон, известный как «Цитадель».





Наложение текстур

Джефф Бэллинджер

01. Сначала художники определяют размеры и позиции.
02. Затем они делают трёхмерные текстуры и создают тени, объёмы и формы.
03. Потом они добавляют цвет – рисуют или используют заготовленные фото.
04. Вот так и получается текстура.
05. И, наконец, добавляются карты нормалей и делаются рельефные поверхности.

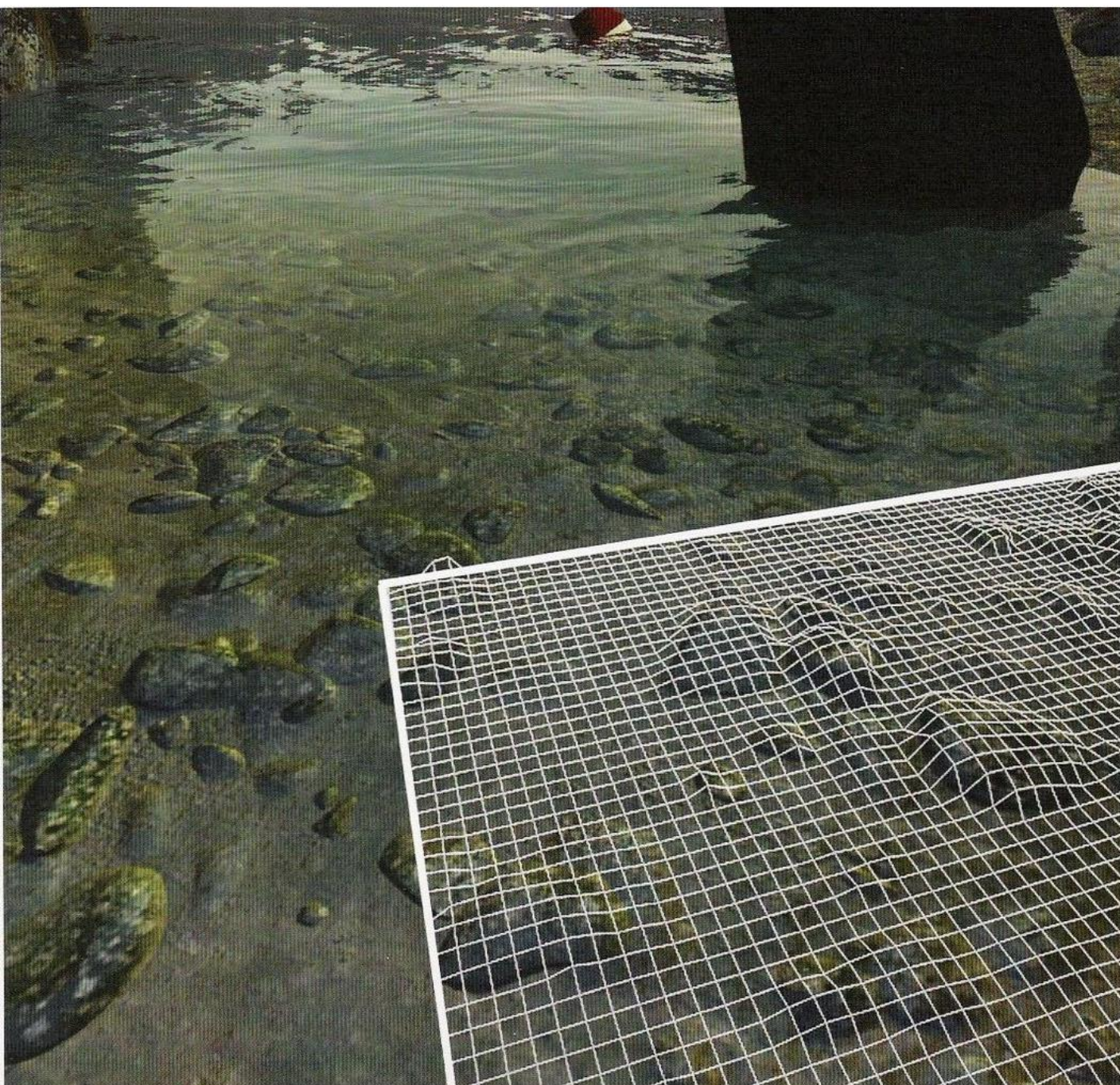
Рельефные поверхности

Когда рельефные поверхности на движке Source были закончены, графический гуру Valve Гэри МакТаггарт передал художникам работу над нормальными картами. При помощи этой техники в игровой мир добавляется глубина (например, морщины или выбоины), и модели не выглядят такими плоскими. На рисунке внизу из набора текстурных карт получились прибрежные скалы, а не геометрические модели.

«Джефф Бэллинджер создал большую часть материалов/текстур для геометрии мира. Через месяц мы продолжили работу над рельефом, и он сделал очень много рельефных карт для игрового мира. Большинство из них были построены при помощи моделирования геометрии поверхностей – это позволило нам повысить уровень детализации, чем если бы мы работали с одной геометрией» – Гэри МакТаггарт

Шейдеры

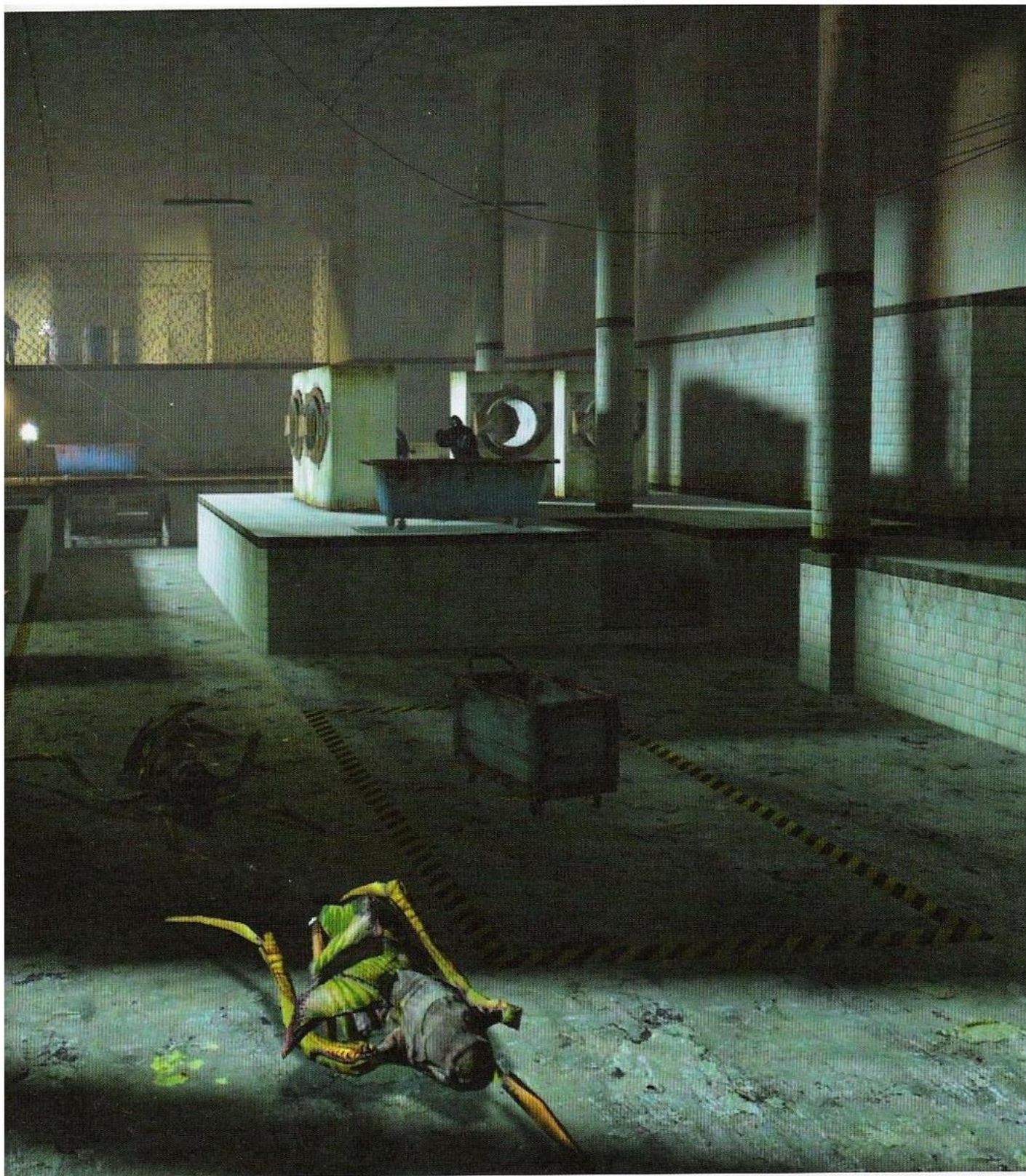
Шейдеры какое-то время очень широко использовались в киноиндустрии. Суть шейдера такова, что вид поверхности можно отделить от конкретной геометрической формы или поверхности. В нашем случае Шейдеры представляют собой алгоритм, по которому нужно рендерить поверхности, а материал – это пример шейдера с набором художественных параметров. Если наши люди смогут отделять шейдеры от геометрии, то потом они смогут накладывать их на любые геометрические формы» – Гэри МакТаггарт.



Прежде чем начать работу над уровнем в редакторе, я стараюсь собрать как можно больше информации о том месте, которое мне придётся воссоздавать. Для этого обычно приходится просматривать разные картинки, книги по архитектуре или фотографии, смотреть художественные и документальные фильмы, или ехать на место и делать снимки. Как только информация покажется мне достаточной, я делаю первые наброски на бумаге или прямо в редакторе

Когда я, наконец, готов к созданию уровня в редакторе, сначала я обычно делаю его полную картину, а не одно место за другим, или там комнату за комнатой. Я иду от большого к малому, то есть, держу в голове общую картину всего уровня, а потом добавляю к ней мелкие детали. Первым делом я работаю над пространством и композицией, а про финальные текстуры, геометрию и свет даже не думаю. Когда уровень относительно готов, я начинаю более детальную работу, разбиваю его пространство на мелкие проблемы. Этот метод себя оправдывает, он наиболее продуктивен, потому что проблемы с дизайном можно легко решить в ходе работы, а вот исправить и переработать несколько областей на готовом уровне гораздо сложнее». — Аарон Барбер





Финальная правка

На последней стадии разработки художники вносят окончательные исправления в графику и дизайн каждой карты. К этому времени каждый уровень уже много раз пройден, и все замечания внешнего тестирования учтены и внесены в игру. Команда также пришла к единому соглашению насчёт текстур, реквизита, температуры и интенсивности света – словом, каждый визуальный элемент уровня уже обговорён и отшлифован.

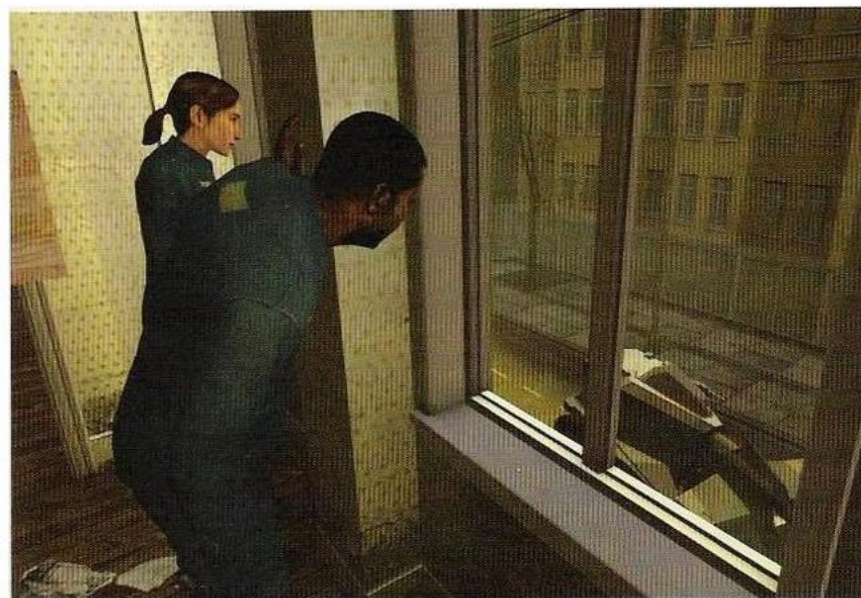
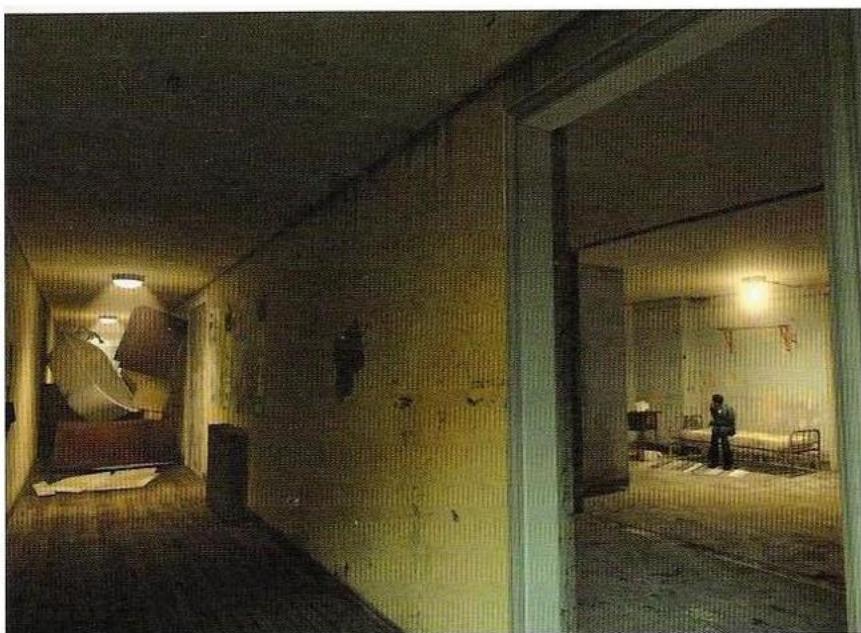
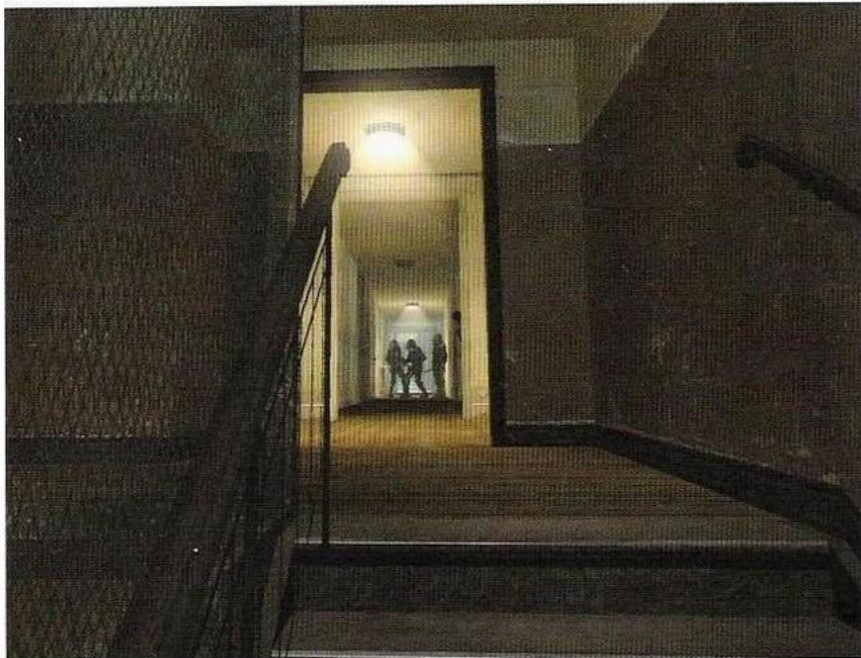


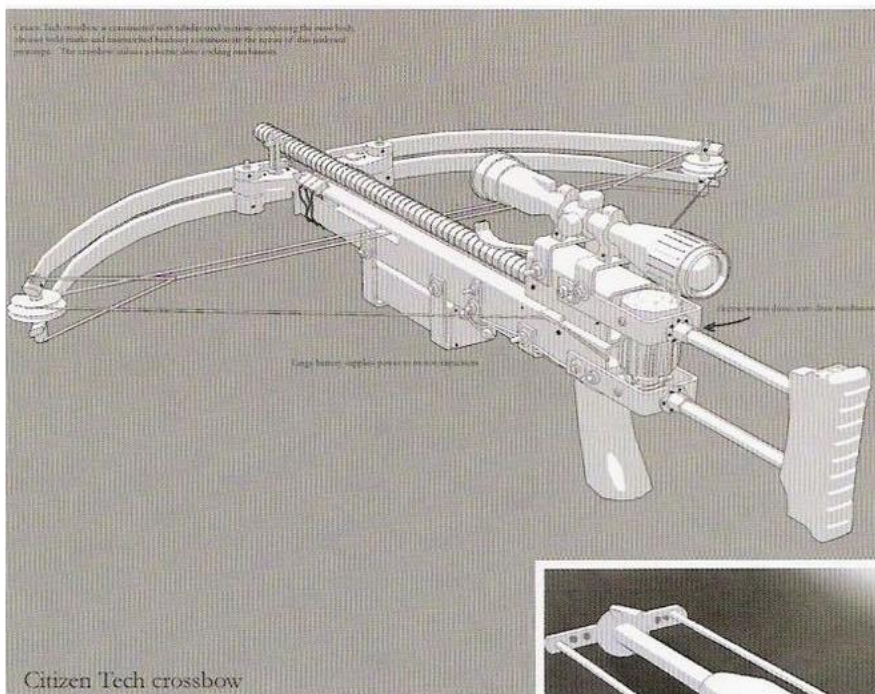
Жилые районы

Тестирование – это одна из составляющих процесса разработки в Valve. При первой же возможности создаётся прототип каждого сценария в игре, после чего его проходит тестер под наблюдением разработчика. Пока идёт разработка, каждое дизайнерское решение проверяется на исполнение тестерами. Тестеров набирают из людей, работающих над другими частями игры, служащих других отделов Valve и через внешние связи компании. Дизайны, не прошедшие тестирование, приходилось изменять. Многократное тестирование – залог того, что конечный продукт понравится игрокам

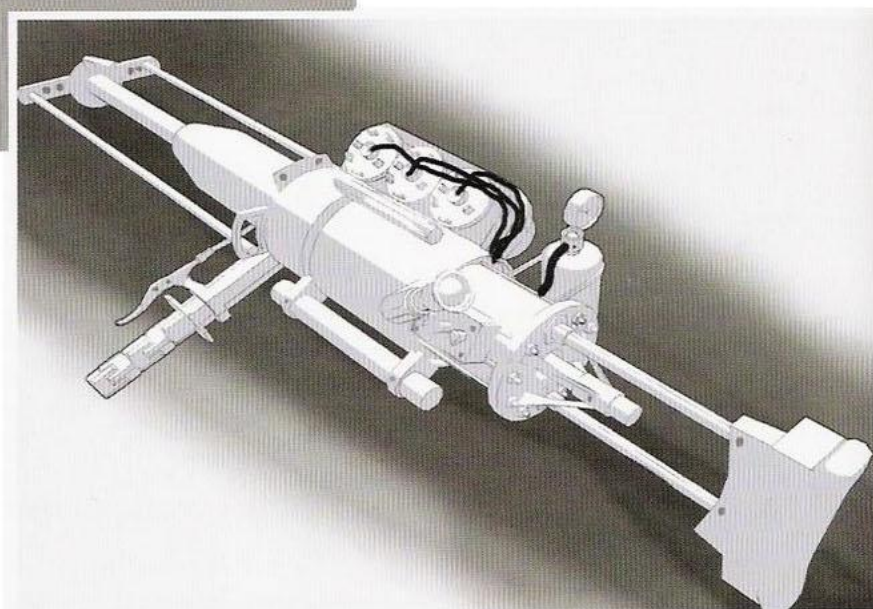
«Посещение жилых кварталов было самым большим испытанием на картах Вокзала. Наши самые большие опасения насчёт того, что игроки не поймут, что им надо бежать, не оправдались: как только тестеры слышали крики горожан и видели первого метрокопа, вламывающегося в комнату, они тут же поворачивались и неслись со всех ног, даже не оборачиваясь посмотреть, как метрокопы избивают жителей. Когда метрокопы выскакивали на лестницу перед игроками и преграждали им путь, многих тестеров охватывала паника, они начинали кричать и вертеться на месте, ища, куда бы сбежать. Большинству тестеров удалось в первый же раз ускользнуть от копов живыми, но они чувствовали себя так, словно это произошло с ними самими». – Робин Уолкер.

«Мы решили добавить в игру жилой квартал, потому что у нас уже были заготовки двориков и крыш Сити-17, по которым можно было добраться в лабораторию Кляйнера, но они никак не были связаны между собой. На крышу следовало попасть через чердак, так что интерьеры были единственным чем нам не хватало. Идея была такова, что жители Сити-17 не хотели разговаривать с вами на улице, под недремлющим оком Альянса, однако в своих квартирах они были бы более разговорчивыми. Игроки мог бы лучше вникнуть в положение жителей города и посмотреть на жизнь под властью Альянса». – Джефф Лейн





В результате двух дизайнерских идей относительно сопротивления появился арбалет. Он позволял стрелять искусственной стрелой, которая пригвоздила противников к стене.

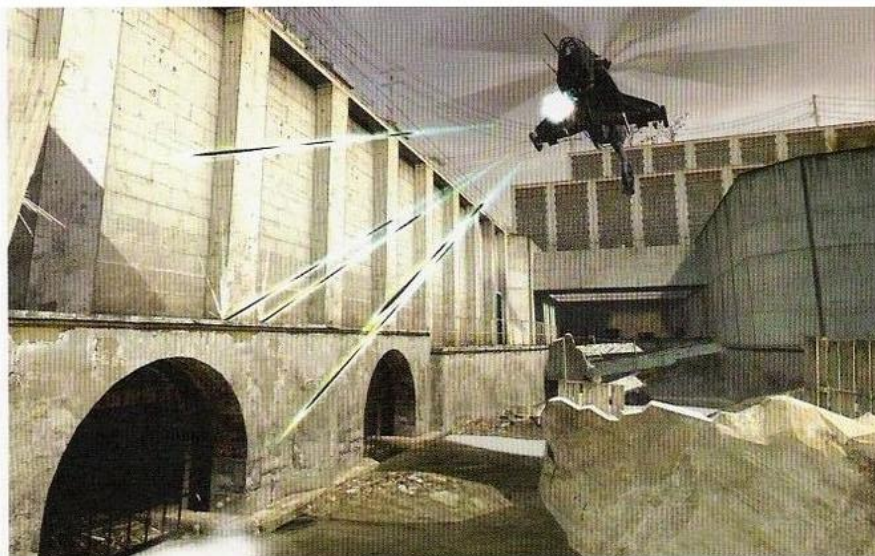


«Ракетам с хэдкрабами изначально отводилась большая роль в истории Half-Life 2. По плану вы должны были прийти к большому орудью, из которого Альянс выпускал такие ракеты. По некоторым причинам, в игре остались только сами ракеты. Альянс использовал их для того, чтобы зачистить территории с повстанцами, и чтобы после бомбардировки никто не мог там снова поселиться». — Джефф Лейн



Физическая система движка Source, возглавляемого лидером проекта Джейм Стели, задействована в каждом моменте игры. Если уронить кому-нибудь на голову что-то тяжёлое, этот кто-то получит травму, а если поскрести железом по бетону, раздастся характерный скрежет и посыплются искры. Мёртвые тела тоже падают как положено. Игроки подчас забывают, что это всего лишь игра, потому что физика настолько хорошо просчитана и отлажена, что про неё вспоминаешь крайне редко. Самое полное погружение в игру происходит тогда, когда люди забывают о том, что играют.

«Я наблюдал, как тестеры мучились с покрывшей: они раскачивали её взад-вперёд и пытались закинуть наверх, у них почти получилось, но шина соскользнула. Тогда они побежали вперёд, чтобы подхватить её, но не успели – шина упала им на голову и прибила насмерть. Они радовались, как дети, и говорили, что никогда ничего подобного не видели. Конечно, они не потому радовались, что их убило покрывшей, а потому, что они сделали это сами, потому что они нашли способ взаимодействия с игровым миром, и игра позволяла это делать. Здесь дело даже не в реализме, а в том, как игровой мир реагирует на них, и как в игре можно находить интересные эффекты и последствия». – Джей Стели



«В игре очень много вещей, которые изначально оказались багами. Вот, например, «вертолётная мега-бомбардировка» в последнем секторе каналов. Пока мы писали код для «бычьего» поведения вертолёта (это когда он улетает далеко вперёд, разворачивается, открывает огонь и несётся на игрока), я случайно сделал так, что он вместо того, чтобы стрелять, сбрасывал бомбы. Он их столько понакидал, что моя машина подвисла, но мне это очень понравилось, и я решил оставить в игре такую сцену, если, конечно, она впишется в рамки бюджета». – Брайан Якобсон



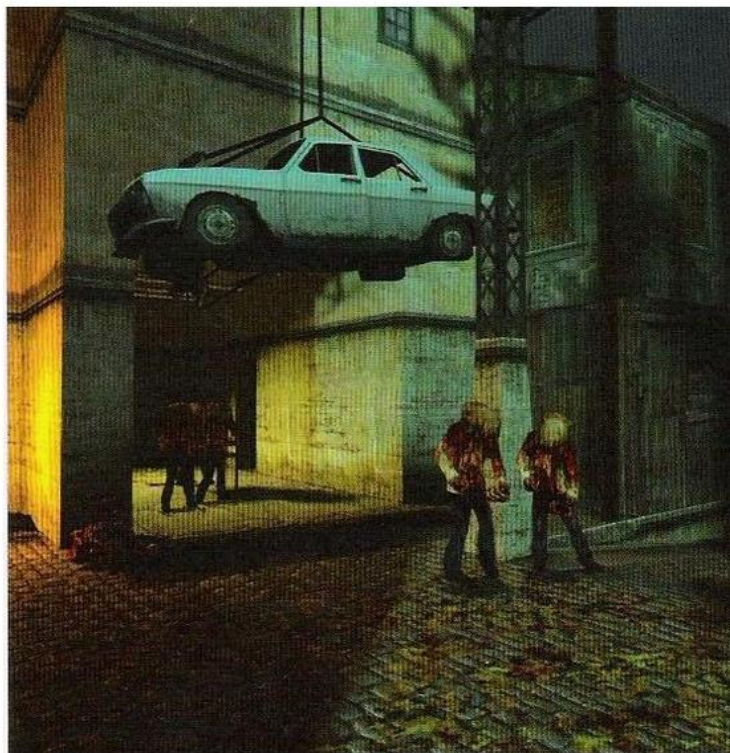






«Постоянные эксперименты, наблюдения за тестерами и изменения в дизайне – очень важная часть разработки. В процессе разработки Рейвенхольма выяснилось, что людям больше нравится приносить ловушки Григория к зомби, чем наоборот. Поэтому мы разбросали по всему Рейвенхольму диски от циркулярных пил и бочки с бензином – а ведь в самом начале у нас и в мыслях такого не было» – Джош Уэйер





«Головоломки – это очень хорошее средство дать игрокам отдохнуть и успокоиться после напряжённого экшена, и дать им возможность оглядеться и исследовать окружающий мир. В игровом мире очень много интересных подробностей, но обычно игроки со свистом проносятся мимо и не замечают их. Головоломки похожи на мороженое в обед из нескольких блюд – они позволяют игроку передохнуть и как следует оценить то, что будет дальше. Без таких перемен всё превращается в один нескончаемый утомительный экшен, который очень скоро надоедает».

– Джой Уэйер

«Я помню один момент, который повлиял на весь дальнейший дизайн игры. Келли Бэйли тестировал кусок карты Побережья, и уже находился на последней карте перед Нова Проспект. У него почти не осталось здоровья, и он едва смог добраться живым до следующего пункта с припасами. До этого момента мы старались избегать таких случаев, однако после этого тестирования мы согласились, что такое напряжение как раз к месту. С тех пор мы ориентировались именно на это. Сначала мы повсюду разбросали аптечки и патроны, но потом убрали большинство из них и сделали большие запасы, но гораздо дальше друг от друга. В результате все схватки стали более напряжёнными, а каждый ящик припасов казался просто манной небесной». – Джефф Лейн.



Был такой период в тестировании, когда игроки могли ранить своих союзников. Но в то же время, на побережье были такие моменты, когда игроку нужно было вылезти из баги и внимательно всё осмотреть. Одной из таких попыток вытащить игрока из баги был житель, который внезапно выбегал на дорогу, махал руками и орал: «Сюда, сюда!». Сами понимаете, чем это заканчивалось». – Чарли Браун.



«В Half-Life мы очень тщательно продумали весь путь игрока, но нам также требовалось сохранить иллюзию нелинейности: добавить очень много необязательных элементов – необязательных в том смысле, что игрок мог их не заметить, а мог специально пропустить. Конечно, такой игровой мир сложнее и дороже строить, но зато он получается огромным и богатым, давая игрокам возможность исследовать его и находить что-то новое». – Дэйв Риллер

В Half-Life 2 было решено обойтись без режима тренировки, как в Half-Life. Вместо этого, чтобы погружение в игру было полнее, обучение проходило в процессе игры. Игроков очень ненавязчиво обучали всем основным приёмам с самого начала игры. Например, им приходилось поставить ящики друг на друга, чтобы вылезти из окна на Вокзале, или выполнить более сложные задания, такие как тренировка с приманкой для насекомых – фероподами муравьиного льва на Побережье. По мере того как игроки осваивали все необходимые приёмы, сложность заданий увеличивалась.

«Мы хотели, чтобы жители могли отвести игрока куда-нибудь, поэтому мы сделали так, чтобы они говорили, куда надо идти, а потом сами шли туда. Если игрок отставал, житель должен был обернуться и крикнуть игроку: «Пошли!» На первом тестировании мы выловили забавный баг: проводники были ужасно назойливыми, и если игрок отставал от них хоть на шаг, они тут же начинали орать без остановки: «Пошли! Пошли!», а тестеры им отвечали: «Да слышу я! Ладно! Иду, иду! Блиин!» Мы в это время сидели позади тестеров и корчились от смеха. После этого в нашем офисе народ то и дело начинал орать: «Пошли! Пошли! Пошли», когда ждал кого-нибудь».



«Больше всего я любил захватить гравипушкой мэнхек, а потом бегать с ним, как с бензопилой. Это очень пригодилось в некоторых секциях тюрьмы, где стоят пулемёты, бегают толпы солдат, и мэнхеки так и сыплются на голову. А ещё гравипушкой очень удобно притягивать аптечки и патроны, не выходя их укрытия». – Робин Уолкер

«Пока игроки с боем прорывались через улицы, мы хотели удостовериться, что они знают, за что сражаются. Мы решили добавить сцену, где жители срывают монитор, с которого разглагольствует Брин. То, что они делают это во время сражения, даже когда война ещё не кончилась, должно было показать игрокам и Альянсу, что жители не остановятся ни перед чем, чтобы отвоевать Сити-17». – Даг Вуд







«Одно из различий между Half-Life 1 и 2 в том, что когда мы делали первую часть, нас почти никто не знал, мы были такими аутсайдерами, от которых никто ничего не ждал. Но после оглушительного успеха первой части всё изменилось. Ожидания насчёт Half-Life 2 полностью вышли из-под контроля, даже с нашей стороны. Мы постоянно волновались, стараясь выпустить игру, которая бы соответствовала ожидаемому уровню, и соревновались прежде всего сами с собой». — Дэйв Риллер

«Между собой мы говорили о Half-Life 2 совсем не так, как на публике. Нашей целью было сделать самую лучшую игру всех времён на PC, не меньше. Мы говорили именно так, чтобы команда ни на секунду не усомнилась в наших серьёзных намерениях. Это не просто слова, и не рекламный слоган — это то, чего мы должны достичь любыми средствами» — Гейб Ньюэлл

«Мне очень понравилось писать музыку для Half-Life 2. Большая часть музыки была написана в моём офисе с помощью программ, воспроизводящих звукозаписывающую студию и инструменты. В основном я пытался описать мелодию несколькими словами, и держать это описание в голове во время работы. Например, мне требовалось «быстрое действие, напряжение», или «тихое исследование, тайна», или «медленная, раздражающая, тёмная». И каждый раз, когда я писал музыку, я ориентировался на это описание. Я могу очень долго бродить и без конца сочинять музыку, а такой метод помогает мне сконцентрироваться и собраться». — Келли Бэлли



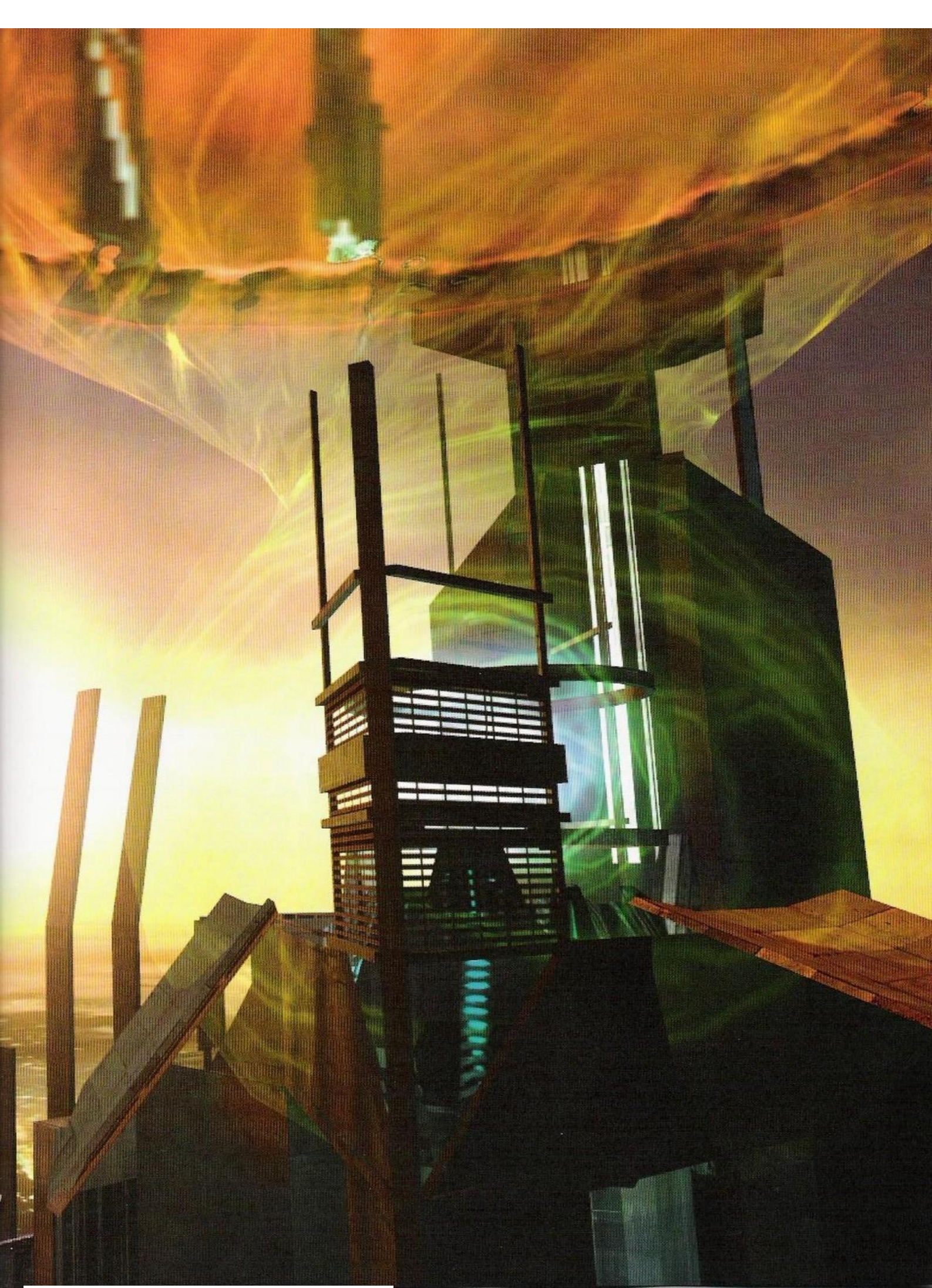


«Цитадель очень агрессивна – она уходит под землю в Сити-17, а её искусственные стены расползаются во все стороны, снося всё на своём пути. И вот вы выходите из разломанной канализационной трубы, торчащей над разломом, проделанным Цитаделью. Аарон Барбер создал вид, который открывается вам, когда вы впервые вылезаете из трубы и видите нависающую над вами Цитадель, а потом Джефф Лейн и я добавили ненадёжную тропку, по которой нужно пробраться внутрь. Нам приходилось также раздавать некоторые вещи, чтобы при каждой встрече с людьми в игре они вам помогали. Сначала мы расставили на улицах людей, стреляющих по Цитадели из ракетниц, и хотели сделать так, чтобы они все вместе напали на неё. Но потом мы решили, что будет лучше, если игрок пойдёт туда один, и единственное, что он будет слышать – это пугающий треск и скрежет Цитадели. Это сильно напоминало классический квест "Ions knight", где нужно было войти во вражескую крепость, именно такие чувства мы и старались вызвать».

– Дэвид Спейрер

«Half-Life 1 оставила нам огромный потенциал. Смогли ли мы его использовать, сделали ли мы то, чего все от нас ожидали? Я думаю, да. Я счастлив тогда, когда люди, ожидавшие от нас очень многого, садятся играть, а потом говорят: «Фига себе. Круто! Это превзошло все мои ожидания!» Это и правда превзошло из ожидания? Если да, то я думаю, что мы свою задачу выполнили». – Гейб Ньюэлл







VALVE

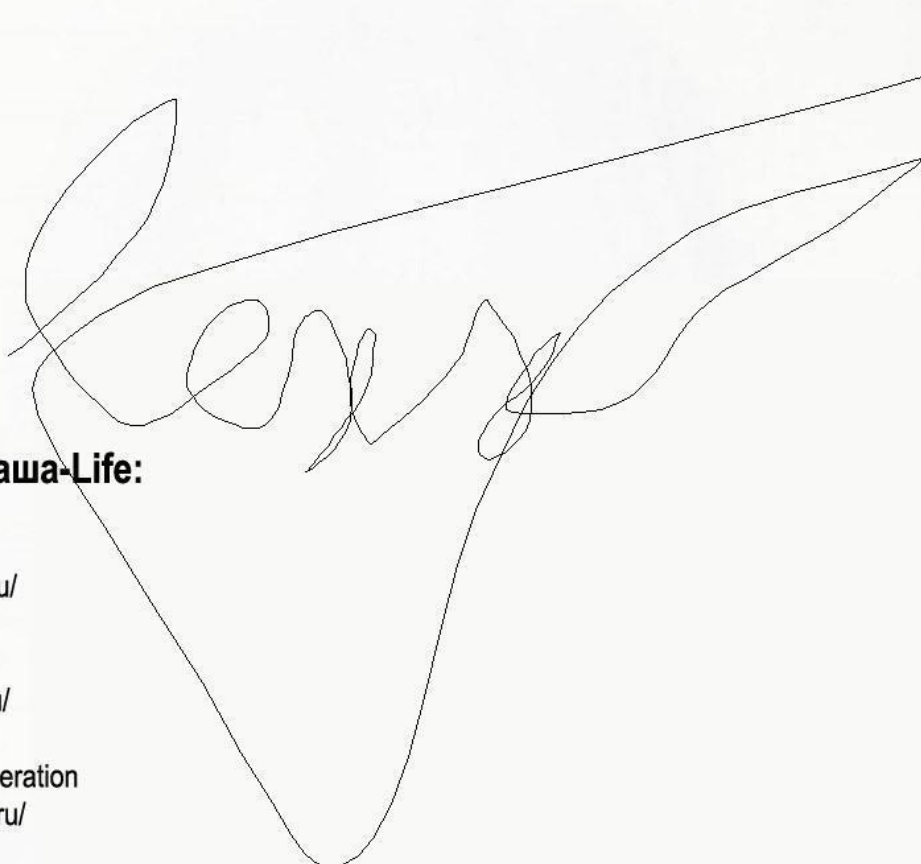
Viktor Antonov
 Ted Backman
 Kelly Bailey
 Jeff Ballinger
 Matt Bamberger
 Aaron Barber
 Yahn Bernier
 Ken Birdwell
 Derrick Birum
 Chris Bokitch
 Steve Bond
 Matt Boone
 Charlie Brown
 Julie Caldwell
 Dario Casali
 Yvan Charpentier
 Jess Cliffe
 John Cook
 Greg Coomer
 Kellie Cosner
 Scott Dalton
 Kerry Davis
 Jason Deakins
 Ariel Diaz
 Quintin Doroquez
 Martha Draves
 Laura Dubuk
 Mike Dunkle

Rick Ellis
 Dhabih Eng
 Miles Estes
 Minh Le
 Adrian Finol
 Bill Fletcher
 Moby Francke
 Pat Goodwin
 Chris Grinstead
 John Guthrie
 Leslie Hall
 Damarcus Holbrook
 Tim Holt
 Brian Jacobson
 Erik Johnson
 Jakob Jungels
 Iikka Keranen
 Eric Kirchmer
 Marc Laidlaw
 Jeff Lane
 Minh Le
 Tom Leonard
 Doug Lombardi
 Randy Lundeen
 Scott Lynch
 Ido Magal
 Gary McTaggart
 John Morello II

Bryn Moslow
 Gabe Newell
 Tri Nguyen
 Jake Nicholson
 Martin Otten
 Kristen Perry
 Bay Raitt
 Alfred Reynolds
 Dave Riller
 Danika Rogers
 David Sawyer
 Aaron Seeler
 Nick Shaffner
 Taylor Sherman
 Eric Smith
 David Speyrer
 Jay Stelly
 Mikel Thompson
 Kelly Thornton
 Carl Uhlman
 Bill Van Buren
 KayLee Vogt
 Robin Walker
 Josh Weier
 Doug Wood
 Matt T Wood
 Matt Wright

Перевод материалов книги выполнен стараниями инициативной группы на форумах сообщества сайтов Наша-Life:

LEXX
Nat
Xfrid
ARHON



Сообщество Наша-Life:

Общий сайт
<http://www.nashalife.ru/>

Всё о Hall-Life
<http://www.hl-inside.ru/>

CS:Source |Next-Generation
<http://www.cs-source.ru/>

Day of Defeat: Source.ru
<http://www.dod-s.ru/>

Всё о технической стороне HL2
<http://inside.hl2.ru/>

Отдельное спасибо Nat... Замечательной девушке, без которой бы перевод не состоялся. СПАСИБО!!!

Все пожелания и благодарности принимаются по адресу :
spider128@mail.ru



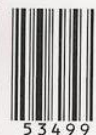


U.S. \$34.99 Can. \$49.95 U.K. £19.99

ISBN 0-7615-4364-3



9 780761 543640



53499



0 86874 54364 5