

# Half-Life — Lurkmore

## Распилить!



**Анонимус** считает, что в статье **многобукав**. Пожалуй, для лучшего осмысления следует её разделить. В **обсуждении** могут быть подробности.

«Everything seems to be in order...»

— Вот такие фразы всегда приводят к *непредвиденным последствиям*

**Half-Life** (жарг. *Халфа*, *Халва*, рус. *период полураспада*, школьн. *полжизни*, *полужизнь*) — культовая компьютерная серия игр в жанре **FPS** от компании Valve. Началось все в 1998 году, когда и была выпущена первая оригинальная игра серии. Сейчас представляет собой сериал из двух полноценных игр, двух так называемых эпизодов и пяти спин-оффов. И первая, и вторая части получали звание игр года, причем вполне заслуженно. В 2012 году Half-Life 2 была награждена на VGA 10 (Video Game Awards) как лучшая игра десятилетия.

**HALF LIFE IN 60 SECONDS**  
Вся статья за 60 секунд

## Дела давно минувших дней

Началось всё с того, что Габи, работавшему тогда в **Microsoft** (вообще-то, он там работал целым менеджером проекта Windows ранних версий, так-то!), захотелось сыграть во что-нибудь в **Окнах**. Добравшись до компьютера, он обнаружил, что там **ничего нет**. Результат был очевиден: вскоре Гейб вплотную занялся портированием игр на винду, и это привело к тому, что сейчас на коробке каждого первого диска красуется надпись «Games for Windows». Линуксоиды негодуют! Портировать ему так понравилось, что спустя некоторое время Гейб вдвоём с другом Майком Харрингтоном покинули мелкомягких и основали Valve с целью сделать что-нибудь этакое. (Кстати, сразу после небывалого успеха Half-Life, Майк продал Гейбу свою долю, вышел на пенсию, купил большую яхту и рассекает на ней Мировой океан и по сей день).

Гейб и Майк, уходя из Microsoft, прихватили с собой самое ценное — её дух тех времён, подробно описанный в колонках **Джоэла Спольски**. Это когда на работу нанимают только суперзвезд, и менеджер своих программистов холит и лелеет, спеша убрать стульчик с дороги глубоко задумавшегося разработчика, чтобы не сбить его с важной мысли. Эту идею они довели до предела, сделав структуру Valve не только абсолютно плоской, то есть **без единого начальника**, но и бездолжностной — каждый занимается той работой, которой хочет в данный момент. (Отдельно доставляет служебная инструкция Valve, которая так описывает способ смены текущего проекта: «1. Выдвиньте колёсики у своего стола. 2. Откатите стол в группу нового проекта. 3. Уберите колёсики и приступайте к работе в новой группе»). В результате, очень трудно сказать, кто за какую часть игры отвечал. Например, знаменитая пятиминутная поездка в поезде в начале игры, ставшая самостоятельным мемом, была запилена за выходные Келли Бэйли (Kelly Bailey) на пару с ещё одним чуваком, а Келли в Valve считался, вообще-то, композитором (он и сочинил ни с чем не сравнимый электронный саундтрек). И вот так у них всё! Тем не менее, стоит отметить вклад в сюжет игры со стороны Марка Лэйдлоу (Marc Laidlaw), который, в отличие от остальных **сценаристов FPS** как в то время, так и сейчас, не только умел сочинять истории, но и делал это **профессионально**.

Для работы над уровнями пригласили самых известных дизайнеров карт из Quake-комьюнити. Соответственно, движок от Quake 1, чтобы делать на нём свои игры, лицензировали у id Software, благо денег в М\$ ребята заработали немеряно. (Позже один из разработчиков скажет, что Кармак закончил движок Q2 незадолго до выхода HL, и от него в игру вошли всего 50 строчек, так что, и GoldSrc, и даже Source он бы назвал «heavy modified Quake 1 engine»). Кстати, на id Гейб с Майком не произвели ровно никакого впечатления: ну, пришли какие-то позёры из Микрософта, всё равно ж у них ничего не выйдет... Так же их воспринимали и издатели. На одних переговорах валловцы имели неосторожность упомянуть, что



И Габен такой молодой, и первый Халф-Лайф впереди...

И Габен такой молодой, и первый Халф-Лайф впереди...



Незаслуженно малоизвестный Майк Харрингтон. Сооснователь Valve.

Незаслуженно малоизвестный Майк Харрингтон. Сооснователь Valve.

собираются прикрутить к движку Кармака скелетную анимацию. Услышав это, представитель издателя просто сказал: «Встали и вышли». И только Sierra поверила, что чудо произойдёт, на чём впоследствии и озолотилась.

Изначально планировались две игры, причём одна из них — Quiver («Дрожь»), создавалась по повести «Туман» [одного известного писателя](#). Зафейлив идеи обеих игр ещё в процессе создания, Вентиля решили круто замешать из них одну, но большую. Первый вариант Халвы вышел мрачным и полным странных существ и непонятных явлений наподобие сумасшедших учёных или собак, убивающих фаллическим отростком, и к тому же вылетающим по любому поводу. Взяв в руки напильник, Вэл запилили из этой хуевой тучи мусора то хтоническое существо, породившее множество мемов, а позже ставшее основой для огромного количества [модов](#) и аддонов, порождающих новые мемы и тысячи недомемов и [цугундеров](#). Half-life заставляла миллионы людей бросать всё к чертям и поднимать монтировку.

Во времена напстера из Half-Life было выужено много [лулзов](#) с помощью комиксов (им был посвящён сайт — Friendly Garg's Stories), сделанных в [пэйнте](#) и mp3'шек из звуков ХЛ.

Доделав Халфу и убедившись в безоговорочной победе, Valve решили запилить вторую часть. Поиссаявший источник идей восполнили создателями модов, которых вытащили из их подвалов к хорошей жизни в офис Valve.



Келли Бэйли: композитор, дизайнер поездатых уровней, донор морды лица для мистера Фримена.

## Антология

### Half-Life

«Игроки в халф лайф делятся на две больше группы - те, кто не доехал на поезде и те, кто прошел несколько раз.»

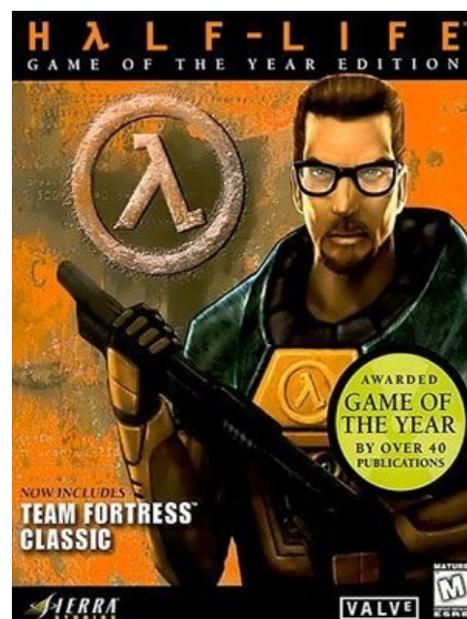
—  395831 —

Главный герой — [Гордон Фримен](#), Ph.D (доктор философии в болонской системе, по-нашему — кандидат наук) в области теоретической физики, суровый [нерд](#), работающий в огромном секретном лабораторно-испытательном комплексе «Чёрная гора или Black Mesa» где-то на северо-западе штата Нью-Мексико.

Очередной рабочий день Гордона начинается с поездки по внутренней монорельсовой дороге, игнорирования приветствий коллег, включения сигнализации, взрыва микроволновки, надевания защитного костюма HEV, проведения в лаборатории эксперимента по помещению [неведомого предмета](#) под неведомый разноцветный луч, созданию каскадного резонанса с последующим разрушиванием всего вылезшего из этого разрыва пиздеца. По мере развития сюжета в комплекс прибывают [бойцы ВДВ морпехи](#) — сокращать численность вылезших из телепортов монстров и избыток научного персонала. Для сохранения секретности, естественно. Следом прибывает ниндзя-спецназ, для окончательного выпила всех недобитых, включая не успевших эвакуироваться десантников. Опять же ради секретности. Посему кандидату наук приходится демонстрировать рвущий шаблон скилл владения огне-, мухо-, болто-, глюонострельными и иными средствами демократизации. И среди всего этого мракобесия перед глазами Гордона периодически мелькает фигура человека с дипломатом и в строгом деловом костюме, спокойно и невозмутимо разгуливающего по всей этой адовой кухне.

Успех игры был определен наличием в Half-Life сразу трёх труднодостижимых в жанре FPS особенностей.

**Во-первых**, действительно интересный сюжет, который последовательно подавался на протяжении всей игры, а не излагался [в одном абзаце приложенного к игре txt'шника](#) или в видеовставках (до него этим отличился только не менее культовый [System Shock](#)). Дело даже не в самом сюжете — игр с хорошим сюжетом много, — а в методе подачи сюжета «в процессе вашей игры», не через видео, не через речь стороннего персонажа, а через действие самого игрока. Побродя по многочисленным коридорам через трупы монстров и нажав заветную кнопку, благодаря которой вызывается событие, вы лучше



Синхрофазотрон есть? А если найду?

почувствуете атмосферу события, чем в играх, где сюжет объясняется извне. Так игрок каждый раз чувствует свою связь с игрой, а не просто бездумно бежит вперед накатив пивка.

**Во-вторых**, сам геймплей, который требовал от игрока осмысленных действий и интенсивной мозговой деятельности по нажатию кубических кнопок то тут, то там, а не спинномозгового «стреляй во всё, что движется, собирай всё, что собирается, дергай за всё, что дергается». Вышеупомянутый Шок имел паззлы и квесты, ещё более культовый Doom весь состоял из тактически-нелинейных хитрожопостей типа «с какой стороны и в каком порядке атаковать X и как зайти в спину Y», а сабж соединил по кусочку от того и этого, вследствие чего не каждый игрок мог пройти игру до победного конца. Также дело в правильном балансе между сюжетом и непосредственно экшеном. В старых FPS вроде Quake не было вмняемого сюжета, но был продуманный геймплей. Как пример — Quake 1, где уровень можно пройти многими способами. В большинстве новых — сюжет не хуже Half-Life, сюжет пишут на уровне кино, но игроку нужно лишь идти по коридору и смотреть на скрипты. Какое может быть погружение в игру после коридора? Этот момент неразрывно связан с...

**...третьим:** это отлично проработанная атмосфера игры, позволявшая действительно почувствовать себя главным героем и погрузиться в события игры с головой, периодически испытывая настоящий шухер при внезапном появлении хедкрабов, зелёных монстров и прочей иномирской флоры-фауны, без чего ни одна игра на «культовую» никогда не потянет. Ни одна, от ура-бравурного, ярко-попугайского *Wolfenstein 3D* и до безысходного серого ангста *Another World*. Тот момент, когда ты лазил в вентиляции на протяжении 20 минут и видел разные комнаты через ее щели, а потом оказываешься в этих самых комнатах, смотря уже на трубы снизу, не передать словами. Ты понимаешь, что окружение *действительно* является окружением, а не простой массовкой, как в остальных играх. Стоит также отметить более чем щадящие системные требования при весьма неплохой графике, которые анонимус никак не ожидал от столь доставляющей FPS, ведь игра без проблем шла на [первом пне](#). Персонажи хлопали ртами в такт словам, наклоняли свои чугунные бошки и меняли выражение лица прямо, можно сказать, «вживую».

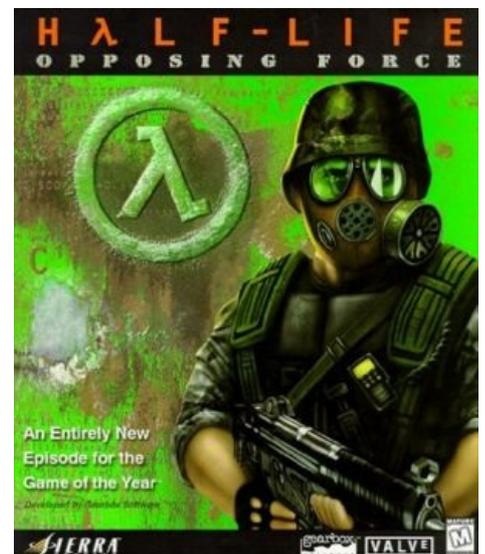
Интересный факт: в игре в некоторых деревянных ящиках валяются [диски с игрой Half-Life](#).

Альзо, была откопана alpha этого вашего Half-Life с крайне мозготроллинговым управлением и фичами.

В 2004-ом вышло переиздание Half-Life: Source. В чем отличие, догадаться по названию нетрудно.

## Half-Life: Opposing Force

Первое официальное дополнение к игре, созданное компанией Gearbox. Геймеру предлагается пробежаться по всё тем же пиздецам в Black Mesa в лице бравого американского морпеха Адриана [Шепарда](#). Временами встречаются другие выжившие морпехи, проку от которых куда больше, чем от охранников комплекса, и которые иногда критически важны для прохождения. В процессе игры, как ни странно, предполагается не отстреливать местный научный персонал, а, напротив, кооперироваться с учеными и охранниками (обилие тварей вокруг и отсутствие других зольдатен здорово способствует такой дружбе). Огреть пиздюли же приходится не только от пришельцев: в Black Mesa, наряду с оригиналом, появляются «[Черные оперативники](#)» — солдаты какого-то [секретного специального подразделения](#), получившие приказ массово [выпилить](#) всех в комплексе после того как солдаты [просрали все полимеры](#) в битве с инопланетной хуйнёй и Фриманом, и приказ распратился в том числе на [не успешных](#) вовремя свалить солдат, одним из которых Шепард, собственно, и является. В итоге, (*спойлер*: Оперативники попытались быстро решить проблему со свидетелями и инопланетной ебанью разом, взорвав весь комплекс ядерной бомбой, но, как мы знаем из событий второй части, [ничем это не помогло](#): про события в комплексе все знают, неведомые зверушки спокойно гуляют по Земле)



Мффмп фппффум мм ффмп пфм  
мпффп!

Дополнение по длине сравнимо с 2/3 оригинальной игры, в нём имеется много нового контента, что повлияло в свою очередь на стиль игры. Особенно доставляет возможность в Opposing Force пройтись живьем по местам боевой славы Фримена, которые последний мог только наблюдать утром из кабины [монорельса](#), а также вблизи увидеть желтого робота-муравья. Поэтому про Opposing Force [труЪ](#)-халферы скажут, что это [уже не тот](#) Half-Life, изредка даже возникают ебанутые холиворы Original Half-Life vs Half-Life: Opposing Force. Вообще Gearbox подкинул хорошую драмбамбу, поскольку придумал какую-то третью «[Расу X](#)», заставил зомби развиваться в более мощную тварь и вообще переключил всю ксенобиологию и половину вселенной, чем заслужил от Valve титул вечного апокрифа и «на-самом-деле-всё-было-не-так» ([на самом деле](#), события дополнения вроде как канон, но раскрывать их Valve пока не собирается, и, возможно, никогда не соберётся), но при этом сделано всё очень качественно и доставляюще. Вполне же себе «официальный» же Blue Shift при всей унылости написан без «левых» фантазий, поэтому он «настоящий» и развивается дальше в HL2 и иже с ними. Такое сочетание «качественное не-то vs борзописное то-самое» не могло не породить массовые [анальные страдания](#)

фанатов, которые до сих пор пытаются примирить в своих [высерах оба варианта развития событий](#) (окромя этого греха, приведенная писанина довольно лулзовая, по крайней мере, сцена «крабе и два зольдата» доставляет; видимо, сказалась слегка стебная направленность самого OF, например, сцена знакомства с инструктором в самом начале, после построения, оружие в виде рыгающих ящериц etc). Кстати, в этой части мы можем лицезреть доктора Фримана от третьего лица (буквально секунду доктор Фриман наблюдается капралом Шепардом в процессе отбытия в мир Зен через портал). Так же в игру в последних обновлениях была добавлена финтефлюшечка High Definition pack (HD pack) — о ней рассказывается ниже.

## Half-Life: Blue Shift

Ещё одно дополнение к «Халве». Главный герой — охранник комплекса Black Mesa Барни Калхун. В будущем он становится одним из главных персонажей Half-Life 2. Сюжет дополнения повествует о том, как роковой будний день Барни превращается в квест «Найди-собери ученых — перелопачай расположенное во всяческих ебенях научное оборудование — съебись с учеными из комплекса на жыпе». Еще Калхун воюет с танком, стреляет из люка железнодорожного вагона, стоя у [проффесора](#) на плечах, и лазит по миру Зен — всё традиционно.

Аддон в плане дизайна уровней и подачи событий сделан очень качественно, но, увы, пресно. В нем отсутствует какой-либо новый контент (за исключением каски и жилета в качестве брони, ну и пары несущественных мелочей), и даже представленный в оригинальном Half-Life присутствует далеко не полностью. Кроме того, дополнение несравнимо короче оригинала или Opposing Force. К примеру, у Барни всё подошло к концу, в то время, когда у Фримана всё самое интересное было еще впереди, это существенно символизирует тот момент в конце аддона, когда военные тащат Фримена.

С другой стороны, в Blue Shift впервые появляются относительно подолженные неигровые персонажи — трое учёных, которых надлежит встретить один раз, и больше не особенно терять из виду, поскольку именно через них происходит побег из кромешного пиздеца. Конечно, прописанны они далеко не так подробно, как персонажи следующих игр, и всё же это шаг вперёд, по сравнению с однообразными, неисчерпаемыми Барни из первой игры.

Также в комплекте с Blue Shift поставлялся High Definition Pack — эдакая официальная присадка, улучшавшая качество моделей, спрайтов и звуков, как для Blue Shift, так и для Opposing Force и оригинального Half-Life. Приятная штука, хотя, опять-таки, для заядлого халфодрочера игра с обновленными моделями выглядела как что-то [уже не то](#). (*спойлер*: Моделька MP5 (пистолет-пулемёт) менялась на "крутую" M16 (штормовая винтовка) при полном сохранении прежней убойности, что заставляло матюкаться всех кто имеет хоть какое-то представление об оружии. Впрочем, при наличии прямых рук и моддерских навыков можно было вернуть назад модель MP5, при сохранении всех других новых high-poly моделей)

Алсо, если в консольке напечатать thirdperson, то перед нами с вероятностью 99% явится не синерубашечник-охранник, а очень даже Гордон Фримен. (*спойлер*: разгадка очень проста. Gearbox на этот раз поленились сделать отдельную модель игрока для синглплеерной игры, как было с Шепардом, и просто скопипастили модель Фримена из оригинала. Если сильно хочется это исправить, то можно взять модель Барни из мультиплеера Opposing Force (именно оттуда), скопировать в папку с моделями Blue Shift и переименовать в player.)

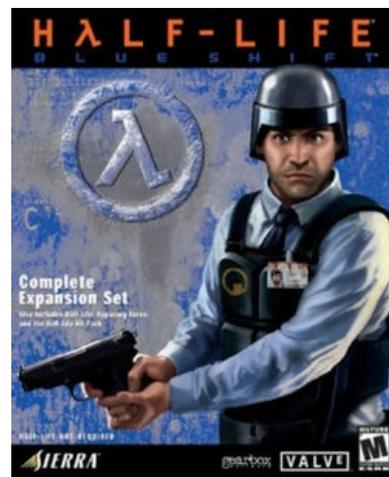
Еще один факт: Blue Shift разрабатывался для [Dreamcast](#) (бонус, каким стал Decay), но из-за того что консоль была провалом, этот аддон перенесли на ПК [1]

## Half-Life: Decay

Третий аддон, по традиции слепленный Gearbox в 2001 году, является эксклюзивом на Sony PlayStation 2 и достается игрокам в комплекте с оригиналом. Спустя 7 лет украинцы таки портировали аддон на ПК.

Игрок снова оказывается свидетелем БП в Чёрной Мезе, но в этот раз уже в роли коллег Фримена — [доктора Джинны Кросс](#) и [доктора Колетт Грин](#). Доктор Джина Кросс — создательница того самого HEV-костюма, она уже встречалась игрокам в виде голограммы во время тренировки Hazard Course в Half-Life, а также как модель для коллективного режима игры Half-Life, и, наконец, как труп в затопленной пещере в OF. Доктор Грин — это совершенно новый персонаж, впервые появившийся в Decay.

Хотя Gearbox планировала сделать версию Decay для ПК, но она так



Этот парень должен тебе пиво.

и не вышла «из-за возможных сложностей с управлением». Однако 23 сентября 2008 года Desay был успешно портирован украинцами на движок GoldSrc, хоть и не без кучи глюков, которые так никто и не пофиксил.

Собственно, благодаря тому, что аддон не был на ПК, можно вычислять псевдохалферов-нубов, коих в последнее время over 9000. Конечно, аддон не торт (не OF и не оригинал, даже до BS не дотягивает), но всё-таки это часть вселенной, следовательно, каждый фанат должен с ней ознакомиться, учитывая то, что портировали его на ПК с изменениями — хитрые украинцы напихали в порт кучу отсебятины: были заменены некоторые текстуры (например, ученый-нигра вместо белого или наоборот), звуки, также есть небольшие изменения в дизайне некоторых уровней. Быдлофанатам [похуй](#), но анон не забывает и не прощает. Новый, более близкий к оригиналу порт на момент марта 2021 так никто и не завез, но существует [патч](#) на старый, который делает его чуточку более играбельным.

## Half-Life: Uplink

По сути, вырезанный из оригинальной игры уровень, минут на десять-двадцать игнорирования, по совместительству — демо, показывающее с кем, чем и как надлежит сражаться, так что, казалось бы, и упоминать не стоит, но! Uplink является по сути воплощением философии первой линейки — нас посылают чёрте-куда, мы там всё делаем, возвращаемся, а потом встречаем HEX, против которого у нас нет оружия, и, видимо, бесславно дохнем, под ласковым взглядом дяденьки с портфелем. Невероятно жизненная награда за наши усилия. Неофиту настоятельно рекомендуется начинать изучение линейки именно с Uplink — сразу станет понятно, твоё это всё, или не твоё.

## Half-Life<sup>2</sup>

«The right man in the wrong place  
can make all the difference in world»

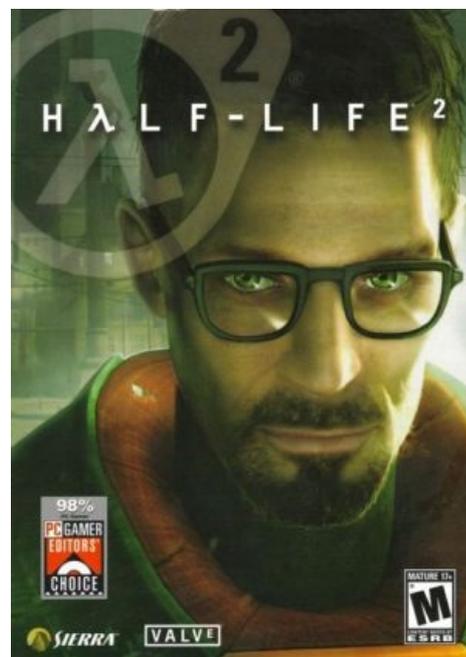
— G-man

После событий первого Half-Life прошло около двадцати лет. Пока Гордон находился в стазисе под контролем Гугль-мена, злобные пришельцы напали на Землю и в результате «семичасовой войны» опустили всех в бездну анальной оккупации. Дабы народ от безделья не начал плодиться в геометрической прогрессии (да и вообще освобождать бы потихоньку свой голубой шарообразный жилищный фонд), инопланетяне смачно пидорнули людей «полем [подавления](#)» и принялись добросовестно выкачивать из нашей уютненькой планетки все полезные ништяки, а заодно и глобально переделывать привычные аборигенам климатические и географические традиции с не вполне понятными целями, но по [косвенному упоминанию](#) кого-то из персонажей — вроде бы для подготовки планетки к колонизации.

И вот в такой уже устоявшийся [симбиоз](#) в Сити 17 [зайцем на поезде](#) прибывает сам Гордон Фримен с целью разнести Цитадель и замочить своего бывшего начальника Уоллеса [Брина](#), того самого Администратора из Black Mesa, сдавшего нашу планету в аренду инопланетянам и пребывающего ныне при них в должности местного гауляйтера. По пути в цитадель Гордон изучает местную систему канализации, проводит бета-тестирование самопального телепорта, на халяву катается на аэроглицсере и багги, легкомысленно для человека с ученой степенью играет с манипулятором энергетического поля нулевого уровня, нарушает мирный неспешный быт шахтерского городка, вместе с оравой жуков выносит всю охрану био-тюрьмы (Nova Prospekt), выключает поле подавления (точнее, устройство подавления на Нексусе, являющееся большой аннигилирующей пушкой), и вообще занимается подрывной деятельностью. В конце концов взрывает телепорт, этакий диверсант, на верхушке Цитадели вместе с Брином, собой и Аликс. Но тут на [рояле из-за кустов](#) опять выезжает G-man, и, легким движением руки остановив время, вытягивает мистера Фримена из этой кухни для дальнейшей эксплуатации, оставляя Аликс расщепляться на атомы. На момент создания HL2 Аликс



Джина и Колетт смотрят на тебя, как на виновного в [случившемся](#).



Хорошо сохранился за двадцать лет-то.

задумывалась как второстепенное украшение игры, однако когда армия фапальщиков достигла критической массы, было решено в «эпизодах» навертеть вокруг неё целую мыльную оперу — с чудесным спасением зелёными чертями (вортигонты, где-то между первой и второй частями игры превратившиеся из стандартных монстров-врагов в няшную дружественную расу) и нежными чувствами к дяде Гордону.

В последующих эпизодах (Half-Life 2: Episode One, Episode Two) доктор Фримен занимается разгребанием той херни, что сам же и наворотил во время HL2. Кстати, с точки зрения Гордона с момента начала первого Half-Life до конца Episode Two проходит всего неделя игрового времени. Парадоксально, что Фримен от обилия впечатлений за столь короткий срок не свихнулся. Три дня в HL1, три дня в HL2, вечер шестого дня в Episode One, и, наконец, еще один день в Episode Two. Символизирует? Нет, это ничего не символизирует, так как заявлено 3 эпизода, а его продолжительность нам неизвестна пока. Так что это — притянутая за уши идея. В Episode Two геймплей уже больше похож на игры поколения нулевых — линейность, никаких исследований коридоров.

Стистика игры, по сравнению с первой халвой, поменялась кардинально. Если игрок Half-Life изначально был помещен в незнакомую, непривычную и диковинную среду секретного исследовательского комплекса (и мира Xen, естественно), то Half-Life 2 рвал шаблон соединением пейзажа самого обычного города и какой-то **атсральной** диссонансирующей творящейся в нем хуйни с окружающим до кучи постапокалиптическим унынием. Особенно доставляет архитектура, созданная под впечатлением внешнего вида городов Восточной Европы: слегка приправленные киберпанком и разрухой, до боли знакомые **хрущобные** районы для местного анонимуса аки бальзам на душу. Но конечно больше доставляет раскиданный то тут то там местный автохлам. Ибо сплошь и рядом попадаются **баржи**, газоны и даже **запор**.

За некоторое время до выхода игры у клапановцев была уворована и выложена в интернет альфа-версия, отличавшаяся от оригинала не вошедшими в него локациями и деталями. Существует мнение что именно из-за этого инцидента сюжет и получился невнятным, так как в изначальной версии все было логично, но из-за срочной переделки за связным и последовательным донесением сюжетных перипетий уже просто не уследили. Также существовал ролик, где показывалось все так, будто проходить игру надо с помощью физики: например, уронить бочку в нужном направлении, решить задачу — а не просто смотреть на демонстрацию гравипушки, раскидывая людей наобум.

### Косячные локализации от Буки

Драма с локализацией — вещь, так или иначе касающаяся всех игр серии, начиная с HL2. Сначала компания Valve вообще не собиралась переводить HL2: мол, субтитров вам достаточно будет, — но потом решила таки запилить русский перевод. Однако была проблема: в игре были перепутаны все ветки диалогов. Несмотря на то, что все прекрасно фиксилось скачиванием **GCFscape**, распаковкой GCF-архива со звуком и правкой неправильных названий (дело муторное, но оно того стоит), Бяка решила сделать свою собственную локализацию с блэкджеком и шлюхами, хотя могла бы просто исправить старый перевод. Но нет, они пригласили новых актеров. **Результат — говно**. Старые персонажи заговорили голосами старых пидарасов. Досталось и монстрам — зачем-то был переозвучен зомбированный солдат, он же зомбайн. Да и работа была выполнена спустя рукава (кое-что за 2 года исправить так и не смогли, впрочем, не все так плохо: **анонимус все сделал**). С Episode One тоже вышел fail: у людей не отображались комментарии разработчиков. Казалось бы, при чем тут распиздяйство? Ан нет, в Episode Two, выпущенном через 3 года, тоже были косяки: у многих персонажей не отображались субтитры + те же комментарии. И опять пользователи были вынуждены **исправлять все сами**. Но накладывание голосов друг на друга так и не были исправлены. Хорошо хоть краны сжалились над фанатами и впилили в стим возврат старой озвучки HL2 как аддон.

### Black Mesa

«Black Mesa — это ремейк СТАРОЙ игры, на движке СТАРОЙ игры.»

— Адовая Кухня

Ранее Black Mesa Source. Ремейк первой части игры на движке Source, недозапиленный 14 сентября 2012 года командой моддеров, не имеющих отношения к Valve. Из главных достопримечательностей — оторванные гениталии монстров (как и в оригинале) и фапабельная графика. Был более ожидаем среди халферов и прочей школоты, чем эпизод три. Являлся эпичным долгостроем, ибо начал разрабатываться после выхода



Я твой Альянс цитадель шатал.

Half-Life: Source (где-то в 2005), а выйти должен был в 2009 (до этого назывались и другие даты), но [Valve Time](#), интегрированный в движок Source, сорвал все планы.

Сразу же после остановки релизного счетчика сайт упал и лежал практически час, подарив анону повод посомневаться в достоверности инфы о релизе. После того, как сайт поднялся, торренты со скрипом заработали, а все плюшки, которые могли уронить сайт вновь, были откручены.

В общем и целом ВМ оказался [хорошим, годным](#) ремейком первой HL: приятное улучшение графики, переработка звуков и минимум изменений в сюжете. Однако как всегда не обошлось и без ложечки говна в плане оружия, боеприпасов и прочего.

Так, нам обещали сделать прицел на мушке, в духе Сталкера или Red Orchestra, но не выполнили его (точнее сделали только для .357-го Кольца), кроме того, убрали пробивную способность Гаусса, а так же изменили урон и скорость ударов фомки Фримена. Не в лучшую сторону и занерфили и без того низкую скорострельность Магнума до уровня болтовушки из КС.

Нововведения в картах хоть и малочисленные, но соответствуют обеим сторонам медали. Главы «Office Complex», «Unforeseen Consequences» и «Questionable Ethics» были расширены, а локация с плотиной в главе «Surface Tension» была увеличена в несколько раз. В добавок были порезаны главы «On A Rail», «Surface Tension» и «We've Got Hostiles». Но не стоит печалиться — на данный момент разрабатывается мод [On A Rail Uncut \(Релиз Беты\)](#) и уже допилены [Surface Tension Uncut \(Релиз V2.0\)](#) и [Vent Mod \(Релиз V2.2\)](#), возвращающие прежнюю длину вышеуказанным главам. Кроме этого в наличии [переделка всего оружия](#), а также [локализация игры](#) в исполнении сторонней команды GameSVoice. Такие дела.

Впрочем, нашлись и [старые пердуны](#), с альтернативным мнением, нарекшие сей ремейк своей любимой игрушки второсортным, неправославным [ЮОВА](#)-ремейком для [самизнаетекого](#). Как говорится: на вкус и цвет...

Алсо, 5 мая 2015 года [вышла](#) в Steam. Мультиплеер в наличии. Зен, пиленный Вульвой в спешке, решено было расширить и подать на десерт [летом 2017-го](#), потом [отложили до декабря](#), но в конце концов [отложили на ХЗ какой срок](#). По состоянию на осень 2016 главе Surface Tension таки вернули нормальную длину, а вот On a Rail Uncut всё ещё валяется в мастерской; там же можно откопать фанатский вариант Зена (который является тупо перекрашенным Зеном из HL:Source). Ну еще и анимацию Фримена/оружия/говна — порезали/заменяли, без прав на обжалование и апелляцию... ну или хотя бы права выбора меж двух сортов... Nuff said.

25 июня 2019 года в техническую бету [наконец-то выпустили](#) первые три карты первой главы Зена. Целью этой беты было показать фанатам, что разрабы таки не хуи пинали, а также собрать инфу по багам (коих было весьма много). Как и было обещано, из кучки наспех развешанных островов оригинала Зен превратился чуть ли не в [Пандору](#) со своей экосистемой, парой новых монстров, остатками полевых исследовательских станций Чёрной Мезы, заполненными зомби в костюмах HEV и прочими [нововведениями](#).

2 августа этого же года [вышли в бете](#) остальные три карты главы «Зен» и логово Гонарха, которое опять же расширили из оригинального «постреляй в мошонку, пока не убежит, догони и повтори процесс ещё два раза» в целую главу с парой битв на широких аренах, несколькими перебрасываниями говном на расстоянии, погонями (причём теперь убегает Гордон) и парой головоломок между стычками.

1 октября [вышли в бету](#) первые пять карт главы «Interloper», где появилась деревня с дружелюбными вортигонтами, которых содомируют и анально унижают контролёры и пехота элиенов, а посему ворты с радостью помогают Фримену, либо просто не лезут под ноги. Кроме того, теперь контролёры больше не переключает вортигентов в перманентный режим агрессии одним своим спауном, а берут их под контроль напрямую, и после гибели летунов ворты снова становятся смирными, то есть при наличии прямых рук можно не убить ни одного вортигонта за весь Зен, (*спойлер*: за что полагается ачивка). Фабрика пехотинцев тоже была расширена и теперь действительно похожа на фабрику, а не на серию комнат с конвейерами и лифтами.

А 24 декабря случилось то, что ждали 7 лет — Зен целиком вышел в релиз. Но плашку раннего доступа не убрали, ибо ещё требуется убрать баги, добавить зеновские ачивки, и вообще довести ремейк до ума.

И наконец, 6 марта 2020 наступил гранд-финал эпопеи, продолжавшейся почти полтора десятилетия — Black Mesa официально получила версию 1.0 и вышла из раннего доступа.

Скачать бесплатно без смс и регистраций всё ещё можно с [ModDB](#), только стоит иметь в виду, что это сырая версия 2012-го года, когда Black Mesa ещё была модом на HL2.

[Black Mesa Official Trailer](#)  
Трейлер  
[Black Mesa: Source - Leaked "On A Rail" Gameplay Video \(1080p HD\)](#)  
Утекший Pre-beta геймплей



Black Mesa на фоне [Глока](#)

## Фанатские римейки аддонов HL на Source

Было несколько попыток римейков со стороны комьюнити, но авторам большинства не хватило усидчивости и они были, так сказать, Left 4 Dead.

Однако в последнее время в связи с успехом Black Mesa есть надежда, что кому-то из фанатов всё-таки хватит перчику допилить их. На момент правки были активны проекты:

- [Guard Duty](#) — римейк Blue Shift
- [Operation Black Mesa](#) — римейк Opposing Force
- [Peer Review](#) — римейк Decay

Guard Duty и Operation Black Mesa изначально разрабатывались разными командами, но позже объединили свои усилия, так что можно резонно ожидать совпадения и recycling'a внутриигровых ассетов — звуков, моделей, текстур и пр. Но стоит заметить, что эти римейки самостоятельны, и не используют никаких ассетов из Black Mesa, да и вообще разрабатываются абсолютно другими людьми. Будет ли конечный результат лучше или хуже ВМ — покажет только время.

## Half-Life 3 / Half-Life 2: Episode Three

**Valve Time работает.** Только на этот раз, в отличие от Half-Life 2, фанатам приходится довольствоваться несколькими концепт-артами и довольно туманными намеками в играх Valve. В ожидании новой Half-Life, будь то Half-Life 3 или Half-Life 2: Episode Three, фанаты параноидально схватывают любую информацию, содержащую цифру 3. Среди фанатов бытует мнение, что Valve не умеет считать до трех ввиду того, что не выпустила ни одной игры с цифрой три в названии. *Finita la comedia*, братцы, Гейб намекнул что Half-Life 3 заморожен, потому как [школьников](#) и [лузеров-задротов](#) их любимая [дотка](#) никогда не заебёт, а Valve от этого получает профит. К тому же, с выходом Steam Machines студия явно забила на своих фанатов, вожделеющих поиграть в новую «Халфу», и ориентируется теперь в основном на онлайн. Sad, but true. Алсо, задержка/невыход игры может объясняться тем, что народ ждёт «игру тысячелетия», в которую будут переделаны все существующие на сегодняшний день свистелки-перделки, а графон будет круче реальности, и вентиля тупо боятся обоссаться (напомним, что пацаны ни одного говна не выпустили). Любая попытка вентиля впахнуть в хлЗ нечто новое рискует быть воспринятой в штыки олдфагами, любая попытка сохранить "дух" классики может быть встречена волной говна о том, что вентиль не показал нам ничего нового и интересного. Любой конец сюжетной линии встретит волну негодования фанатов, а попытка удлинить сюжет вызовет праведную ярость и посты о том, что хл скатывается в FF. Короче, дорогой анон, ты сам себе выкопал яму ожидания, благодаря своим комментам в инете. Но если речь идёт не о новой части, а о новом эпизоде второй, то Valve могут выпустить хоть халтуру а-ля первый эпизод — фанаты будут довольны anyway. Also, в SFM иногда появляются скрипты вроде dog\_fight или hl3\_movies.

### Флешмобы

- Самым масштабным флешмобом можно считать [A Call for Communication](#). Фанаты надеялись вывести Half-Life в топ статистики Steam, тем самым призвав Valve к коммуникации с сообществом. К акции также присоединился Нотч, создатель [Майнкрафта](#). Однако все кончилось [немного не так](#), как этого ожидали фанаты, и игра не выбралась и в топ-10, а Valve акцию [успешно проигнорировали](#).
- Другим флешмобом была попытка фанатов [массовой отправки](#) монтировок в офис Valve. Не помогло.
- Летом 2011 года пара фанатов решила устроить [пикет](#) у офиса Valve. В итоге, Гейб накормил протестующих, вдобавок подарив немного сувениров.

### Намёки/троллинг

Как и упоминалось выше, фанаты параноидально цепляются за каждую тройку. И если подобный абсурд не вызывает ощутимой реакции, то после очередного троллинга Valve ошметки от пердаков фанатов улетают прямиком в Хеп. Существует мнение, что Valve [таким образом](#) не даёт утхнуть интересу к игре. И, надо отметить, получается у них это более чем хорошо.



Суть

**Годный комикс на тему сабжа**

- На **новогодней распродаже 2011-го года** в рисунках, сопровождавших каждый день акции, и комиксах фанаты находили намеки на новую Half-Life. Счастливые поклонники Гордона Фримена уже начали доставать монтировки из дальних полок своего шкафа, как... Ничего не случилось. Гейб доволен, у всех [баттхерт](#).
- На **VGA 2011** Valve были номинированы на премию. По этому случаю был снят ролик с Уитли из [Portal 2](#). Безумные фанаты, конечно же, нашли намеки на HL3 (дошло до того, что они анализировали помехи), однако никакой новой информации не было получено.
- **Gamescom 2012** — самый жирный и загадочный троллинг Valve. Получилось так, что Half-Life 3 была добавлена в официальный список игр, которые будут представлены на конференции. [Как утверждает сайт LambdaGeneration](#), ссылаясь на представителя геймскома, Valve сперва попросили добавить игру в список, а затем попросили убрать. Пердаки фанатов взорвались с рекордной силой.
- В июне [незнакомец передал](#) в руки фан-сайта Valve Time старые (датированные 2008 годом) арты Episode 3.
- В [гипножабе](#) Нила Стивенсона на Kickstarter'e [2] некто, похожий на Гейба [кует монтировку](#).
- Под конец 2012 года Гейб знатно повеселился, [заявив](#) на Ubuntu Development Summit, что Half Life 3 станет эксклюзивом для [Linux](#). [Линуксоиды](#) ржут над [удачной шуткой](#), кое-какие виндузятники на всякий случай изображают недоумение.
- В сентябре 2013 Valve анонсировали свою собственную ОС с блекджеком и шлюхами — [Steam OS](#), основанную, внимание... на [Linux](#). Мало того, в след за анонсом Livingroom, «некто» подал [заявку](#) на регистрацию торговой марки Half-life 3 в Европе. [Ан нет](#).
- В январе 2014-го года в своём интервью Гейб заявил что делать одиночные игры не выгодно, и они уже отжили своё. Что можно расценивать как непрозрачный намёк на то что HL3 никогда не будет. Понятно что будь HL мультиплеерной, это была бы совсем иная игра, более похожая на L4D чем на HL. Также с 2007 года Valve ни разу не выпускала чисто одиночных игр, а и с вменяемым синглом после был только Portal 2 (2011), который имел нехилую ориентацию на кооп.
- Весной 2014-го года на главной страничке официального сайта другой игры от вентиляй — [Team Fortress 2](#), [внезапно](#) случился обратный отсчет. Храбрых диванных бойцов невидимого фронта за жизнь и смерть Гордона Фримена, конечно, не смог смутить тот факт, что отсчет ведется на сайте совершенно левого проекта, они в момент распознали в нем грядущий анонс своей святыни, ибо вера выше разума! В час X их чаяниям, ожидаемо, было сбыться не суждено. Valve всего-то презентовали новый мультик по вселенной TF. ЧТД
- На **GDC 2015** Габен ещё раз добротнo потроллил халфофагов, назначив своё выступление на 3 марта (3.03) на 3 часа дня. Естественно такое сочетание циферок не могло не поворачивать фанатов из самых глубоких нор. Что же в результате? Милаха Гейб ни слова не сказал о сабже, зато представил третий по счёту движок valve под названием... Правильно. **Source 2**. Пердаки фанатов снова горят, Габен доволен, презентация собрала (в три раза) куда больше народу, чем могла бы, не неси она в себе столько троек.
- 24 августа 2017 Марк Лэйдлоу (это ведущий сценарист серии) выложил сценарий третьего эпизода (или какие-то наброски). [Оригинал](#) той истории. Правда все персонажи наделены новыми именами и [полом](#), но это сделано достаточно очевидно. [Здесь](#) всё переименовано. Пользуясь [набросками](#) Лэйдлоу и успехом Блэк Месы, группа фанатов решила сделать свой Half-Life 3 с [хаундаями](#) и [Аликс в ушанке](#) на движке Unreal Engine 4, собрав для этой цели штат из семидесяти человек. По состоянию на 2019 год готово аж 3,5 новых анимаций и эффектов и выпущена техническая демка.



Обречённый [йумор](#)

## Half-Life: Alyx

В 2019 году по сети пошли слухи о спин-оффе многострадальной Халфы для очков виртуальной реальности. 19 ноября (в день рождения первой HL) Valve таки прервала многолетнее молчание и [разродилась](#) официальным анонсом новой части Half-Life. Так как белые гетеросексуальные физики уже давно не в моде, главную роль в новой игре сыграет боевая подруга Фримена Аликс Вэнс, а действия игры развернутся до событий второй части. Как и ожидалось, игра станет эксклюзивом для новомодных VR-шлемов, в отличие от остальных игр серии, заточенных под ПеКа-гейминг. Вскоре показали и трейлер новой игры с HD-версией Сити-17, хэдкрабами и [гравиперчатками](#). Выход игры был назначен на 23 марта 2020 года.

Ещё до анонса фанаты разделились на два лагеря. Одни были рады новой игре и заранее нарекли её революционной, уверяя, что за VR-шлемами стоит будущее игропрома в принципе. Другая часть восприняла проект холодно, замечая, что не этого сообщество ждало десять с лишним лет. Кроме того, устройства виртуальной реальности, что десять-двадцать лет назад, что сейчас, представляют собой крайне сырую и дорогостоящую [безделушку](#), непригодную для [хорошей, годной](#) игры. Так или иначе, пресловутая Half-Life 3 так и осталась лишь в головах фанатов, а анонс спин-оффа для несколько иной аудитории лишь усилил чувство безысходности.

Тем не менее дата выхода приближалась. Вольво, вопреки своей давней традиции, регулярно снабжала фанатов [геймплейными роликами](#), поддерживая таким образом интерес игроков на должном уровне. За несколько дней перед самым релизом наступило полное молчание и вот, без единого (*спойлер*: традиционного) переноса дат, 23 марта, выходит на свет Half-Life: Alyx, с небольшим интервалом между основными конкурентами в лицах Doom Eternal и ремейка Resident Evil 3. Очевидно, Вулва решила показать своё превосходство, чтоб не зазнавались.

Сказать, что игра оправдала самые смелые ожидания — ничего не сказать. Степень проработки игрового мира поразила воображение: маркеры рисовали на стеклах (*спойлер*: обычно [МПХ](#)), пусть даже такая механика и не нова ([Duke Nukem Forever](#) 2011-го года уже позволял рисовать всякое на всяком), но в VR такое решение выглядело свежо, на радиоприёмнике подстраивалась частота, строительные каски, иногда встречающиеся на уровнях, можно было собственными руками надеть на голову ГГ для защиты от барнаклов. Виртуальная реальность и фактически полный контроль над телодвижениями ГГ работали отменно, добавляя нелинейность при решении головоломок, связанных с физикой. Отдельный бонус для постсоветских игроков — до боли знакомая архитектура, сильно отдающая нотами [ДС2](#), ВНЕЗАПНО советский лифт с невпопад присобаченными светящимися кнопками. К несчастью, заметно похудел арсенал, который теперь состоит только из [короткоствола](#) и [дробовика](#). Отдельного упоминания заслуживает (*Внимание! Спойлеры*) [концовка](#), раскрывшая наконец судьбу третьей части. Строго говоря, HL: Alyx — проект, доказавший, что есть ещё у Valve порох в пороховницах и не зря они деньги пользователей прожигали. За [десятилетие](#), предшествовавшее выпуску HL: Alyx, компания выпустила только [одну игру с синглом](#), и то в начале десятилетия, ввиду чего была объявлена безблагодатной многими фанатами Half-Life. После откровенно провальных консолей Steam Machines, операционки [SteamOS](#), карточной игры Artifact, [Dota Underlords](#), после непрекращающейся [выкачки бабла](#) из игроков при помощи Dota 2 и этой вашей [контры](#), полноценная сюжетная AAA-игра, пусть и в VR — глоток свежего воздуха.

Несмотря на всю [православность](#), поиграть в HL: Alyx не на [ютубе](#) смогли лишь [немногие избранные](#) ввиду [дороговизны](#) VR на момент выхода игры и ВНЕЗАПНОГО скачка цены нефти. В итоге получилась хорошая, годная игра, вполне заслуженно получившая положительные отзывы, но [просравшая](#) в продажах новому [Super Doomslayer Bros.](#), вышедшему тремя днями раньше. Благо моддеры уже допиливают возможность свободно играть в HL: Alyx и на стандартном монике.

## Мультиплеер Half-Life 1

Особое место в HL занимает мультиплеер, смысл которого сводится к убийству всего, что движется, в дезматч-режиме и убийству членов команды противника в тимдезматч-режиме. Наиболее популярная карта — crossfire и её модификации, doublecross и карты, допиленные и скопипизженные из CS.

Алсо, данные карты генерируют лулзы ещё и тем, что можно невозбранно вызывать тонны ненависти у игроков, расстреливая их из пушек на бункере, а после включения сирены не давать им проникнуть внутрь. Как правило, спешащий до закрытия дверей в бункер Анонимус испытывает дичайший [бахёрт](#), когда его снимают из арбалета, того же Гаусса или «пылесоса» — уникальной вундервафли, очень быстро убивающей врага, и мешающей ему прицелиться. Фишка в том, что ворота довольно быстро закрываются, а успеть от респа до бункера до их закрытия весьма проблематично, а оставаться на респе и ждать



Не то что курьеры, даже местные жители уже давно считают, что это место миф и не могут найти его...



Забвение Valve



Виртуально-реальный Сити-17 в 2019-м году с бойцами Альянса и обезглавленным [Ильичом](#)

пролёта самолёта с экстерминатусом очень неприятно.

Алсо, похожего эффекта можно достигнуть, если играть командами и выпиливать игроков своей же команды из пушки (которая убивает всех). Пища обеспечена.

Однако же этот сценарий не работал на тех серваках и в тех клубах, где у большинства игроков присутствовал мозговой аппарат — рубилово на арене происходило настолько интенсивно, что никому не было никакого дела до sireны и в бункер тупо никто не бежал — на кроссфайре одной смертью больше или меньше — одинаково. Поэтому в правильных клубах кемперок так и сидел в бункере, жмакал кнопку, собирал патроны, сосал аптечки, а фраги не тикали, да ещё и время от времени залётные игроки стреляли в башню из базуки или плазменки и быстренько уёбывали, чем люто бесили кнопкодава. К тому же перед самым прилётом авиаудара умершие товарищи не спешили респавниться и спокойно переждали несколько секунд, пока не хлопбьнет авиаудар, уже потом воскрешались и всё шло по новой. В общем, было бы желание, а выход из трудной ситуации всегда найдётся.

Также нормальные люди использовали специальную плюшку под названием longjump (Сервопривод, в русской вариации), которая даёт очень длинный прыжок, которым можно абюзить бесконечно. Для использования этой фишки надо нажать определённые кнопки: слегка нажать приседание и затем прыжок+движение вперёд. На crossfire она находится в комнатах, где можно зарядиться броней от специальных щитков, своим видом напоминает что-то вроде ранца. Только полные нубы-ламаки не знали, что даёт эта непонятная хрень. Олдфажный боец, прошедший первую халву, мог с помощью longjump'a за секунду подлететь вплотную к врагу и прикончить его монтировкой, например, когда тот перезаряжал ракетницу, или подскочить к врагу и отдуплить его с дробовика. Опять же, избебнувшись, можно быстро залететь в бункер, особо не опасаясь криворуких кемперов с гауссом и арбалетом, а можно было быстро оббежать всю карту по верхнему этажу и собрать сотни брони или пополнить здоровье. Также в халфе задротами используется такая фишка, как gaussjump — зарядка гауссгана (вторичная атака) и затем выстрел с него под себя (в простейшем случае), что позволяет быстро и красиво летать по карте, прямо как супермен, очень шустро собирая все вкусняшки. Управляемость таких полётов определяется только опытом летуна.

Нубы не могут понять, как опытные игроки их постоянно убивают гауссом через стены. А всё очень просто. Заряженный (вторичная атака) гаусс простреливает насквозь тонкие стены, как и вообще любые тонкие предметы, углы стен и т. д., при этом область поражения за стеной уже не точечная, а накрывает приличную площадь. Даже целиться не надо. Настоящие задроты заучивают последовательность респавнов на карте, наводя прицел заранее в то место, где возродится неудачник. Ещё, весьма очевидно, что играть надо бы со звуком, в хороших наушниках. Это позволяет слышать все шорохи на карте, и буквально пасти жертву.

Тонкие эстеты и исследователи на crossfire нашли ряд неизвестных широким массам лулзов:

\* Если закинуть мину с дистанционным подрывом точно в створку окна, а лучше две друг на друга, чтобы при закрытии бункера их прищемило, то скриптовая механика створок ломается напрочь. Бункер оставался с закрытыми окнами в мирное время и открывал окна во время тревоги. Таким же принципом блочатся лифты, но нужна стопка из двух мин.

- Если пару этих мин стопкой закинуть в дырку, где красная кнопка, так чтобы они легли на выдвигающуюся вверх часть, то при нажатии этой самой кнопки она не сможет закрыться. А значит, ещё один БАДАБУМ можно будет сделать гораздо быстрее. Хотя, через энное количество раз кнопка иногда таки закрывается. Увеличение количества мин вроде решает проблему.
- Повернув ствол пушки так, чтобы он перекрыл лесенку, а потом сдриснув по шахте вниз, можно раз и навсегда заблокировать путь в бункер через башню для большинства игроков. Для блокировки самой двери юзаем тот же принцип, что и у окон, только нужна стопка из трёх мин. Проникнуть внутрь для задрота не составит труда, т. к. умельцам гаусс-джампинга залететь в окно башни - что два пальца об асфальт, а затем прыгнуть через дырку, в которую можно попасть с башни в бункер.
- Можно вообще сделать так, что в бункер не сможет попасть никто, кроме тебя. Для этого блочим 2 кишки, соединяющие башню с бункером, используя известный баг с повисающими в воздухе минами (описывать не буду, будет много букв, за всеми разъяснениями обращаться к олдфагам). Твои мины нематериальны для тебя, но материальны для других. Так-то! Владея командой drop, можно использовать больше "максимально допустимых" пяти мин. Если тебя таки убили, но в этот момент у тебя в арсенале не было этих мин (юзаем drop), то твои труды так и останутся на карте (пока тебя не приморочат в тот момент, когда мины у тебя будут). Благодаря этому, обновляющий свои "баррикады" олдфаг ловит дичайший баттхёрт, когда его снимают именно в момент манипуляции с минами, пока он не успел их выбросить (ибо все его "постройки" после этого исчезают). На некоторых картах, в силу особенностей архитектуры, часто идут такие "баррикадные войны". Люто доставляет в этом плане 2000\_2 и её моды. Кстати, карта эта - отдельная песня, имеет кучу секретов, один из которых по секретности и последствиям его применения не сравнится ни с чем (постоянный, до конца раунда, экстерминатус всех, кто находится на "улице"). Во всём мире его знает лишь 3,5 анонимуса. Также неизвестно, секрет ли это собственно, или же винрарнейший баг.
- Если стрелять мухами (первичной атакой) по закрывающейся двери в бункер, она будет останавливаться.

- Ну и командная работа в общем дезматче тоже давала ряд лулзов. Например, приколы под названием «ковровая бомбардировка». Несколько человек с ракетлаунчерами драпают на летное поле, поближе к башням. Выключают лазерные прицелы и начинают херачить под углом в небо, стараясь, чтобы их ракеты пролетели над двором, едва касаясь крыш. Один человек с ракетницей и включенным лазером пердолит во двор, скрываясь в туннеле. Он является корректировщиком. Наводя лазер на всех, кого видит, но не стреляя сам — незачем, ракеты первых чуваков почуют лазер и ломанутся вниз. Смертоносный град снарядов обрушится туда, куда укажет корректировщик! Правда, фраг достанется челу с аэродрома.
- Если взять в руки гранату, вырвать из нее чеку (зажать и не долго не отпускать "атаку") и переключиться на другое оружие, вроде бы ничего не произойдет. Но, если взять в руки эту же гранату, она окажется без чеки и Гордон (или кто там у вас) **самоубивается**. А самый лютый и бешеный вин можно получить, если после смерти с невзорванной гранатой без чеки ваш лут подберет другой задрот и возьмет в руки эту самую гранату. Фрустрация обеспечена. Правда, на многих серверах это уже не работает, дело то ли в новой версии протокола, то ли в каких-то плагинах.
- Еще можно, максимально задрать пушку, встать на её кончик и невозбранно закидывать подствольные гранаты через крышу во двор.
- Особо много лулзов доставляют лампы. Не все, но на карте много ламп, шмальнув по которым гауссом с полной раскрутки, можно прострелить обширную площадь, срубив сразу несколько фрагов, в зависимости от количества нубов на сервере. Выстрел по ней гауссом (с полной раскрутки) почти всегда выпиливает всех, кто находился в этой комнате, в коридоре, и на обширной площади этажом выше. Только кишки во все стороны летят. На некоторых особо продвинутых серверах даже работает плагин от этого "лампочного" бага. За подробностями - также обращаться к олдфагам. Есть малоизвестные прострелы, например лампы в бункере над аптечками - действуют на нубов, царящихся возле кнопки. Кроме ламп, такой же мощный эффект имеют все рупоры, надо стрелять с полной раскрутки в углубление рупора, и накрыешь приличную площадь за ним. На самом деле, лампы и рупоры тут непричём. Всё дело в том, что они расположены не на стенах, а отстоят от них на 1 юнит (высота модели игрока - 72 юнита). Этот 1 юнит при желании можно разглядеть, и убедиться, что лампы на самом деле висят в воздухе. Этот 1 юнит при простреле лучом не учитывается, поэтому луч "думает" что прошёл тонкую стенку (т. к. лампа довольно тонкая), и накрывает приличную площадь уже за толстой стеной, которую прямым выстрелом не прострелишь. Описанный эффект можно получить от очень многих предметов на карте. Например, можно, находясь ВНЕ бункера, убить нуба, шарящегося в бункере возле кнопки. Для этого нужно удачно попасть в край настенной аптечки, стрельнув через открытые створки бойницы. Если при этом на пути луча, до вхождения его в стену, будет отрезок длиной менее 1 юнита - эффект обеспечен, и толстая стена, отделяющая переднюю комнату бункера от главного зала, будет прострелена, как тонкая. А ничего не подозревающий неудачник внезапно разлетится на кишки :)
- Иногда возникает ситуация, когда хочется прыгнуть на площадку с гауссом с парашюта, на котором лежат ручные гранаты. Нуб скажет, что это невозможно. И действительно, без longjump или распрыга не допрыгнешь точно. Но всё-таки способ есть. Нужно использовать баг, при котором игрок немного ускоряется, когда идёт "по стенке". Для этого прижимаемся боком вплотную к стене, идём вперёд и зажимаем стрейфинг в сторону стены. Прыгаем у самого края парашюта. В полёте приседаем, это увеличит шансы перелететь через оградку. Немного тренировки, и ты владеешь фишкой. Забавно, но кроме этого есть ещё целых 2 способа допрыгнуть, причём стена даже не нужна. Это Strafe-jump и Air-move. Чтобы прыгнуть стрейфджампом, встаём на край, развернувшись назад, делаем плавный поворот взгляда на 90 градусов, в конце онога зажимаем стрейф в нужную сторону и делаем обычный прыжок. Это непросто, и нужна солидная тренировка. При эир-муве просто прыгаем, а в воздухе делаем те же движения, что и при распрыге. Моаг: на некоторых серверах скорость игрока сильно завышена, в этом случае действительно может получиться допрыгнуть без хитростей.
- Есть предположение, почему на crossfire отсутствуют лазерные мины. Создаём локальный сервер, вбиваем код на всё оружие, чтобы получить эти мины, либо ищем сервер с модифицированной картой crossfire, где мины есть. Подходим к любому из двух лифтов, где есть место сбоку от лифта. Жмём кнопку, но быстро отскакиваем, чтобы лифт уехал, а ты остался внизу. И пока лифт не опустился снова, шлёпаем мину на пол под лифтом, можно сразу несколько. При этом лифт должен опуститься до того, как на mine включится луч. Если получилось, то лулзы обеспечены. Такую мину под лифтом невозможно уничтожить ни гранатой, ни прострелом с гаусса. Только тушкой, попавшей в луч, либо включением лифта, что также прибавит вам халявный фразг. На карте два лифта не позволяют быстро отойти в сторону, чтобы остаться внизу, когда лифт поднимается. Можно использовать гаусс, чтобы быстро выскочить с уезжающего лифта. Поэтому любой лифт на карте может быть так заминирован. Кто смог дочитать до сюда: способ (кроме БАДАБУМа) безвозмездно уничтожить такую мину всё же есть :) Кидаем радио-бомбу или гранату так, чтобы она легла на луч. Либо пускаем на луч снарков. Надо заметить, что такое поведение свойственно очень многим подвижным объектам в халфе. Например во Fgrenzu можно лазерную мину так же поставить на косяк двери задвижной двери. Мина пропадет и уничтожить ее нельзя, но если дверь откроется, то фразг твой.
- На crossfire есть секретная комната, так называемая blue room — комната с синим освещением и

сотнями аптечек и брони. Она расположена за стеной от маленькой комнаты с longjump. Попасть в неё так же легко, как пройти сквозь стену. То есть невозможно. Но... барабанная дробь! И на этот случай есть один баг. Тебе придётся обзавестись таким же доморощенным напарником, чтобы один из вас в нужном углу комнаты сделал стопку из мин высотой почти под потолок. Далее, другой, в приседе, с помощью гаусса, запрыгивает на неё, и начинает в приседе прыгать под потолком. Его напарник, с очень близкого расстояния, «дарит» ему жука, который начинает его жрать. При удачном стечении обстоятельств, модель жука окажется внутри модели игрока, а последнего чудесным образом протолкнёт сквозь потолок, в заветную синюю комнату :) Обрато из неё можно выйти цивилизованным способом: забраться вниз под наклонную плоскость, тогда ненадолго откроется выход из комнаты. Есть сервера, где в эту комнату можно попасть, просто нажав «действовать» там, где открывается выход.

- На crossfire можно спокойно сидеть под "потолком" карты во дворе, если с помощью гаусса взлететь и застрять между стеной и боком рупора. Начинаящему сделать сложно, но на самом деле всё просто. Встаём вплотную к стене, чуть в стороне от рупора (только чтобы бошкой в него не влететь), примерно на 3/4 раскручиваем гаусс, вертикально взлетаем, в полёте приседаем, в высшей точке делаем ещё один накопительный выстрел в бок, чтобы отбросило на боковину рупора.
- И самый четкий трюк, который беспокоил умы многих: **как не умереть при авиаударе, находясь не в бункере?** Спустя несколько секунд после закрытия главных ворот в бункер, стоя на летном поле, нужно накопить заряд Гаусса до НИМАгу и выстрелить под себя (чтобы взлететь выше, нужно перед самым выстрелом подпрыгнуть, лучше longjump'ом, так, чтобы при выстреле под себя ты уже имел максимальную вертикальную скорость, полученную за счёт прыжка). Оторвавшись от земли, снова копить заряд и, вылетая на максимальную высоту после первого выстрела, облегчиться еще раз. **При этом жизнелюбивый геймер подлетит немного выше.** И еще несколько мелких накопительных выстрелов из-под себя. Затем происходит авиаудар и Анонимус, как ни странно, **остаётся жив.** Идея заключается в том, чтобы правильно рассчитать **тайминг последовательных Гаусс-джампов** так, чтобы во время BigBadaBoom'a пребывать на той высоте, где авиаудар не достанет. А затем можно смело падать вниз. Хотя не совсем смело... Если остался заряд накопителя после взрыва, при падении желателно снова заюзать альт\_атаку и на довольно низкой высоте испустить заряд под себя, чтобы компенсировать силу притяжения Земли и мягко сесть. Well done! Печально, но выжить во дворе, как бы халфоман не старался, невозможно, поскольку «небо» там низковато.

Здесь перечислены далеко не все возможности багов HL. И далеко не все баги.

Конечно, не кроссфайером единым жив мультиплеер первой Халвы. Карт для HLDM созданы тысячи, и создаются до сих пор. Мочилово на *Stalkyard* было не менее напряжённым, хитрожопые снайперы на *Frenzy* или *Bounce* (где грамотный подбор окраски персонажа был отнюдь не последним делом) доводили своих жертв до реальной истерики, ну а **дичайший чад кутежа**, творившийся вокруг «паровозика» на *Subtransit*, со слезами умиления вспоминает каждый **олдфаг**, хотя бы раз в нём участвовавший.

Жаль что в последние годы в HL, вслед за Counter-strike, развелось много настоящих читеров. 3 основных типа читов: wallhack — ушлёпок видит тебя сквозь стены, aimbot — мудель с поразительной регулярностью ставит тебе хедшот, speedhack — пиздрон нереально быстро бегаёт по карте (намного быстрее полёта с гауссом), и также быстро стреляет (ускорение ударов ломом по только что убитой твари к этому не относится — это просто баг HL). Админы серверов стали очень подозрительны, всё больше хороших честных игроков стало страдать от незаслуженного бана. Ведь в отличие от speedhack, доказать применение aimbot и, особенно, wallhack обычно невозможно, за исключением очевидных систематических случаев. Применение aimbot можно достаточно отчётливо разглядеть, если во время раунда на сервере записывать повтор (демку), а потом просмотреть её от первого лица предполагаемого читера, на максимально замедленном повторе. Если человек целился не сам, это обычно отчётливо видно.

Ещё есть способы быстрого перемещения по карте: распрыг (bunny hop) и duckroll. Это не speedhack, а вполне "законная" вещь, просто есть сервера где распрыг отключён а где нет. Со стороны их легко отличить от speedhack по анимации модели игрока и не такой бешеной скорости.

## Мультиплеерный троллинг

Возможен в **великом множестве** вариантов различной толщины и виртуозности. Вообще, один из мажнейших винов халвы в сравнении с не менее любимыми народом контрой и квакой — это наличие не просто горы самого разнообразного оружия, но и целого меню взрывчатых боеприпасов. Наличие подобных **девайсов** сильно оживляет мультиплеер, позволяя, во-первых, устраивать несравнимую мясорубку с **пидарасингом** целых толп нубов и не очень. Во-вторых, постоянное запаadlo даже от более слабых игроков неплохо разминает мозги, заставляя усиленно отслеживать ситуацию на карте, ибо нет такого врага, которого нельзя было бы **победить грамотной тактикой**.

**Мякотка** ещё и в том, что переигравшие в контру **ветераны** часто срать хотели на замысел разработчиков халвы и почему-то не признают никакого другого боя, кроме как в чистом поле да с хедшотами из якобы **правильных** пушек. О чём каждый второй не преминет **высказаться** в микрофон своим **ломающимся голосом**, мол, чо ты там гашишься, выходи как **мужык**, ёба!

На этом и основаны **многiя** методы разжигания пуканов, особенно у ламерящей школоты, которая про эти методы либо не знает, либо **не в состоянии нормально исполнить**, либо по названной выше причине **контры головного мозга** не приемлет. Упомянем основные способы:

- **Минирование респаунов**. Толсто. Даже слишком.
- Минирование порогов и вообще любая установка мин так, чтобы луч был вровень с полом или (**ВНЕЗАПНО**) с белой полосой на стене и не виден. На `boot_camp` установка мины в самый угол рядом с дверью незаметна и при этом обеспечивает отличную прожарку забежавшего ламера, не догадавшегося перепрыгнуть порог. В меру тонко.
- Минирование пылесоса парой взрывпакетов, которых не видно внутри пылесосной текстуры. Креативно и весьма зрелищно, например, на центральной площади `subtransit`.
- Минирование труб и каналов под поверхностью воды. Часто получается незаметно и прекрасно разматывает народ, например, на `bounce`.
- Минирование любимых кемперами локаций, если удалось **добежать до них первым, нагадить и смеяться**. Пролетающие ошметки **не сумевшего** забраться по лестнице кемпера на `bounce`, потому что наверху была пара взрывпакетов, — бесценно.
- **Минирование всей карты ВООБЩЕ**, если удаётся побыть на серваке минут 10-15 одному.
- Сворачивание на `crossfire` пушек набор, что делает невозможным попадание в башни по лестницам.
- Ломание минами и взрывпакетами скриптов любых мостиков, дверей, крышек и вообще всего движущегося. Про `crossfire` уже сказали. На `snark_pit` можно сломать практически все решётки, включая опускающуюся в отходы (похоронить её на дне). Весьма толсто, так как на некоторых картах это создаёт неприступные зоны, которые народу приходится штурмовать толпами, пока засевавший кемпер набивает на них фраги.
- Выкуривание кемперов осами — одна из немногих жизнеспособных стратегий троллинга кемперов на `bounce`, где обычно **троллят вас** засевавшие с арбалетами негодяи.
- Беготня с взведённой гранатой в расчёте **прошипеть полторы секунды и взорваться рядом с кем-нибудь**.
- Приближение почти вплотную к другому игроку и закидывание его десятком снарков. Если умело бросить, то достаточно одного снарка - лох в нём застрянет с последующим почти гарантированным экстерминатусом. Вообще, закидывание узких и тесных мест снарками.
- Изобретательный поиск неочевидных мест, где можно спрятаться, и сидение там при игре 1 на 1, никак себя не проявляя.
- Подводная охота с арбалетом на заплывших ламеров, не успевающих под водой переключиться хотя бы на пистолет (да и тот их мало спасает). На `subtransit` можно вообще **жить в трубе** и изображать из себя троглодита.
- Тайный сговор друг с другом и де-факто игра командой. Особенный жир — **групповое озалупливание читеров/кемперов** или просто толстые выходки типа совместного сидения на пушках на `crossfire`. Генерирует немало еды. Сюда же — подыгрывание команде противника в тимплее.
- Установка в целом нейтрального, но в узких кругах откровенно оскорбительного ника, в том числе на международных серверах (к примеру, упоминание Косово как части Сербии **запускает у албанцев скрипт** написания **встречных оскорблений в чат**, пока остальные лоллируют и делают на них халявные фраги).
- Не менее толстая установка откровенно тёлачьего ника и разыгрывание из себя **зашедшей поиграть блондинки**. **Поверившие** в существование **девушки своей мечты** пубертатные задроты **лезут знакомиться**.
- Просто **выяснение отношений в чятике**.
- **Вопли в микрофон** и **проигрывание в него же хороших, годных семплов**.
- Установка неудобоваримых скинов типа палочного человечка, которого очень плохо видно. Граничит с читерством.
- Сговор с одменом сервака, который даёт кому-либо `poslip`, и тот сидит в углу скайбокса с арбалетом и **модерирует** оттуда зажавшихся кемперов или просто **всех подряд**. Сей метод и вовсе является абсолютным рекордсменом по **ударной реализации продовольственной программы**.

Короче, сотни их. От игрока требуется только изобретательность.

## Мультиплеер Half-Life 2

Он же HL2DM. Сильно напоминает мультиплеер Half-Life 1, геймплей почти тот же, но процент серверов с совершенно убанецкими модификациями повысился. Нет многих винрарных стволов из первой части, что отчасти компенсируется наличием гравипушки, с помощью которой можно пиздрютировать врагов всяким хламом. Есть фанпорт кроссфаера и свой аналог — `dm_runoff`.

## Персонажи

### Гордон Фримен

«Он придёт и молча поправит всё»

Гордон Фримен (обладает говорящей фамилией: слово *freeman* означает воплощение благородства, как то *почётный гражданин города* или просто «Свободный человек», [например](#)) родился в Сिएтле и, по идее, должен был пойти на работу к [Большому Биллу](#), однако с малых лет проявил благоразумие и взялся за изучение физики. Поступил в М.И.Т., где показал себя как по-настоящему талантливый учёный и даже получил степень [доктора философии](#) (аналог в [этой стране](#) — *кандидат наук*). Затем был приглашён в Инсбрук, где участвовал в экспериментах, но, к великой печали коллайдер-фагов, не с [ЛНС](#). Много думал над способами телепортации материи, но [не получалось](#). И тут [внезапно](#) Фримену пришло письмо с предложением работы от его бывшего учителя, доктора Айзека Кляйнера, который уже нагрел себе хорошее место в той самой Black Mesa. Фримен, естественно, согласился и до [большого пиздеца](#) даже успел стать работником месяца. Когда Кляйнер забывал ключи в кабинете, лез за ними по вентиляции наперегонки со своим другом Барни, проигравший ставил [пиво](#) — вот и допились до каскадного резонанса и зелёных чертей.



^\_^

До БП Фримен работал в лаборатории по исследованию [аномальных материалов](#), но дальше с ним никто даже не попытался заговорить на эту тему. По видимому, из-за неспособности пациента отвечать, хотя, с другой стороны, разработчики могли просто забить на эту тему, решив, что порталы интереснее.

По мнению [некоторых личностей](#), Фримен является членом тайного клуба [ломонатирателей](#).

Также есть мнение, что Фримен должен быть [морфинистом](#), так как после ранений его костюм милым механическим женским голосом заявляет, что введен морфий — в целях обезболивания. Выходит, главный герой — наркоша-объебос, сражающийся монтировкой с [зелёными пришельцами](#).

Алсо, Фримену [27 лет и он бородат](#). А иметь в 27 кандидата наук в МИТ, это, согласитесь, non penis canina.

Между Гордоном Фрименом и Грегори Хаусом есть определённое сходство. Оба доктора, оба носят бороду. И внешне друг на друга похожи. Также люто доставляет фактически фотографическое сходство ГФ с Чарли Шином из к/ф «Прибытие» 1996 года, где Шин, ЧСХ тоже сражается с пришельцами. Есть мнение, что создатели вдохновлялись именно этим фильмом. Также имеет место забавное совпадение названия фильма и первой главы HL2 в одной из русских локализаций, которая именуется также «Прибытие». Хотя оригинальные названия разные.

Еще доподлинно известно, что Гордон Фримен [умирал как минимум пять раз](#): в «S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl» можно найти его труп (при чтении КПК с трупа выясняется, что Гордон таки расстался с монтировкой из-за того, что было нечего жрать), в годном фанфике А. Левицкого «Выбор оружия» (тоже СТАЛКЕР) присутствует следующий эпизод:

Проходя мимо вагонетки, я скользнул взглядом по телу. На человеке были большие очки в черной оправе. Коротко стриженные волнистые волосы каштанового цвета, бородка и усики, а одет в комбинезон с кругом светлой ткани на груди, где было вышито нечто вроде перевернутой буквы «У». Лежащий рядом крысиный волк прокусил ему шею, но и сам погиб: незнакомец раздробил ему башку ломиком, валявшимся тут же. Ломик этот мне сразу понравился — тонкий, загнутый на конце, раздвоенный, как язык змеи, чтобы можно было вырывать гвозди и разгибать прутья.

На ходу подхватив его, я поспешил дальше.

В «Penumbra: Overture» присутствует торчащая из замерзшего озера рука, которая сжимает монтировку с подписью «Фримен». В самой игре рука принадлежит некому Джонни-О, забравшему монтировку у своего бывшего друга — одного шахтера по фамилии Фримен, не имеющего никакого отношения к Гордону. В МЕТРО 2033 в одной из полузасыпанных комнат можно найти скелет Гордона Фримена, его очки и монтировку. Ну и также в Sacred, где на одной из многочисленных могил можно прочесть надпись «Здесь покоится Фримен, убитый монтировкой».

Алсо в Unreal Tournament 2004 встречается персонаж расы «гуманоид» под именем Dragon, который явно похож на сбежавшего в ещё более далёкое будущее Гордона Фримена, напялившего модные очки и в новом HEV-костюме (очевидно, серии «Марк 6» или позднее). Описание также [намекает](#) на то, кто на самом деле скрывается под маской некоего [анонимуса](#) Dragon`а. Но главное отличие — этот иногда издаёт какие-то звуки в прыжке и не имеет заветного девайса а-ля монтировка.



Налицо явное сходство с сабжем

## Монтировка

«Думать нужно головой, а не монтировкой.»

— Из одного русского сериала

«Человеческое» название инструмента — «лом-гвоздодер», однако

для гопоты это слишком сложно. **Правильная** монтировка должна быть непременно красного цвета. Монтировкой Свободный Человек истребляет хедкрабов, ящики, доски и любых других неписей. Во второй части была почти полностью изжита **еретической** гравипушкой, которая к последним уровням заряжается **читерской** энергией.

Лом Фримена является воплощением всея **титановых ломов**, поэтому служит для выпиливания всех **неправославных** элементов общества.

Также рука, держащая монтировку, очертанием напоминает ту самую лямбду.

В интернетах монтировка непременно сопутствует большинству новостей о коллаидере или любых других крупных научных экспериментах. Хомячки предлагают массово **б** **закупать** монтировки. ТруЪ-халферы уже давно хранят у себя лом-гвоздоёр на чёрный день, причём чаще всего сделанный из куска арматуры, толщина которой доходит до совсем уже диких значений. Впрочем, лом чаще используется для устрашения быдла, шумящего ночами у подъездов, что чаще заканчивается фейлом и уж в совсем редких случаях помогает развивать навыки обращения со стальным йухом. Помни, анон: если ты **мудак** с монтировкой, то это не значит, что ты Гордон Фримен.

В фильме «Война миров Z», главный герой Питт бегаёт по лаборатории полной **зомби** с этой самой монтировкой и мочит их направо и налево с **особой жестокостью**. Причём получает он сей девайс у ученого, внешне похожего на Фримана Г.

В игре GTA: San Andreas, в миссии «Black Project», на одном из столов в Зоне 69 лежит красная монтировка (прямая ссылка к HL). Добавить в арсенал её нельзя, но тем не менее.

В третьей **дьябле** можно отыскать (и примерить) красную монтировку Фримена, по игровому описанию — «идеально подходящую для убийства ракообразных на лету».

## Аликс Вэнс

Несомненно, самый спорный персонаж Half-Life 2 и по совместительству местная богиня — помесь нигры и азиата как бы намекающая на толерантность и прочую анальную дружбу народов. По задумке разработчиков, должна была стать фронтовой женой Гордона Фримена и провоцировать **лютых, бешеный фап** среди игроков. И таки почти уже стала, ибо в последних эпизодах она присутствует в игровом процессе почти постоянно. Однако, по всей видимости, не была протестирована **Face Poser'ом** и получила **жуткую улыбку, скрывающую боль**, чем отбила всякое желание у профессиональных фаперов. По-видимому, у Valve вышел косяк с мимической структурой лица Аликс и в результате получилось, что при попытке задания ей улыбки мы имеем форменный вырвиглазный ужас (пруфов не будет, ибо картинками и ссылками ничего не докажешь: те, у кого есть Garry's Mod, могут лично проверить этот факт, попробовав получить улыбку на лице рэгдолла Аликс с помощью инструмента Face Poser). Впрочем, **школоту** и **быдло** эта проблема не волнует. Они продолжают фапать и устраивать холивары с противниками Аликс.

Большой популярностью среди них пользуется **Alyx Nude Mod**, представляющий сие чудо природы без одежды. Впрочем, в некоторых эпизодах Аликс может задолбать «кого угодно» (как правило людей с повышенной нервнойностью и любителей пострелять под пиво) постоянными вскриками: «Глянь туда» или «Смотри, это <X>!». Любителям-извращенцам рекомендуется **послушать французскую озвучку**. Альзо, была окрещённая ненавистниками словом «Узомбище», в силу тупой шутки «про зомбайнов».

Что характерно — Аликс имеет реальный прототип (см. тематический буклет Raising The Bar). «Должно быть что-то, что будет отличать A.V. от остальных похожих героинь в игрушках». «Мы поработали с набросками, и вот наша Аликс: молодая и дерзкая дочка четы ученых, не боящаяся замарать руки и пытающаяся достигнуть всего возможного доступными средствами — отсюда, например, заклеивание скотчем дыр в жилетке, привычка таскать шмотки из Black Mesa и неизменный пояс с инструментами» — *Dhabith Eng*.



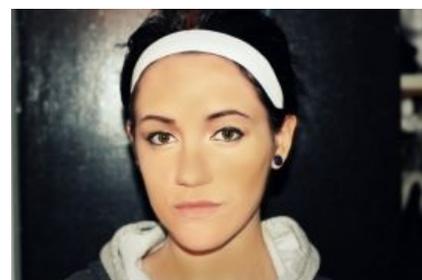
Девайс



...и её твоё рабочее место



Она самая ^ \_ ^



Косплэй с **туннелями**

Смотря с другой стороны, можно узреть Аликс как вполне приличного персонажа, способного вызвать симпатию и дружеские чувства. В кои-то веки нас не пытаются подкупить дешёвыми самоходными сиськами, а подкидывают в игровой процесс нечто более занимательное и проработанное.

В 2020 году Вэнс удостоилась собственной игры для шлемов виртуальной реальности, призванной оживить франшизу. Действие Half-Life: Alyx разворачивается за пять лет до событий второй части, в конце игры Аликс **ВНЕЗАПНО** (*спойлер*: отправлена в стазис вместо дискредитировавшего себя Гордона. Взамен G-man позволяет Аликс **нарушить пространственно-временной континуум** и спасти своего отца от нападения Советников в будущем, отретконив тем самым концовку Episode Two. Так что ждём камбека Гордона и Илая в HL3.)

В бета-версии Half-Life 2 Аликс была гораздо фапабельней и одетой в крутой зелёный комбинезончик (стоит вспомнить Jade из Beyond Good & Evil). Ну и конечно, **правило 34** распространяется и на неё (ублюдки...):

## Знакомьтесь — Аликс Вэнс



Челл...



Как **вы** любите



**Укоризненная**  
улыбка

## G-Man

«You are man. He is not man. For you he waits, for you. »

— Нихилант о сабже



**В эту статью нужно добавить как можно больше косплееров-гменов.**

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие **кошерные** вещи.

Человек лет сорока-пятидесяти в цивильном костюме и с чумаданом. Самая загадочная личность, аватара Анонимуса в мире Half-Life. Его цели неизвестны, а мотивы неясны. Приходит к Фримену только в эпичные моменты, разговаривает с трудом, в кейсе носит пистолет, ручку и фотографию себя любимого (что является просто приколом моделиста и не имеет к настоящему G-мену никакого отношения). У него скрипучий насмешливый голос, со странными ударениями и сменами интонации. Голос, который ускоряется и замедляется совершенно непредсказуемо, как будто говорящему **непривычна человеческая речь**.

G-Man говорит медленно, скрежещущей манерой, ставя ударения на неверные слоги, делая ненужные паузы и неуклюже изменяя тон своего голоса, иногда даже в середине слова. Большинство фраз G-Man произносит плоско, механическим тоном и без акцента. В словах часто удлинняет звук «С» («**Мисссс-гер Фримен**»). Костюм так и вообще самая криповая часть всего образа: как бы оделся абсолютно нечеловеческий представитель другой цивилизации, если бы хотел пойти на переговоры с хуманами, но при этом не напугать их до усрачки? Правильно, в то же самое, что сами хуманы одевают, когда идут на официальные мероприятия

- строгий костюм. Ведет себя подобно менеджеру управляющей компании на какой-нибудь стройке, даром что на «объектах» его работы мозгососов и солдат combine потенциально встретить куда проще чем кирпичи: преспокойно разгуливает в своем костюме и с дипломатом по местам, соседствующим с локациями адового пиздеца, иногда смотрит на игрока **как на говно** откуда-нибудь **из недоступного далека** (обычно туда Фримен потом попадает и сам), после чего удаляется, оставив нам **хуиту** вроде боеприпасов-аптечек, или недолго беседует там о чем-то с третьестепенными NPC. Всё это в сумме характеризует данного персонажа, как того, кто крайне ответственно и последовательно выполняет некую задачу, но при этом совершенно не улавливает атмосферу и вообще плохо понимает людские реалии. О том, кто он



Сама конфиденциальность...

такой, **ничего не известно**. Даже погоняло изначально было дано фанатами по названию файла его модели в игре. Алсо, в титрах, после окончания игры, существует момент, где перечисляются актеры, озвучивавшие персонажей, и среди прочих проскальзывает «Mike Shapiro (он говорил за Барни) — G-man»). Несмотря на это, можно утверждать, что он обладает практически исчерпывающей информацией о происходящем **БП**, заинтересован в выживании Фримена и ставит себя по отношению к Фримену, то есть основному возмущающему фактору, как **куратор** и наниматель из настолько **вышестоящей организации**, шопесдецнах. Его появление в процессе игры на первый взгляд намекало на то, что **власти скрывают**; однако сам факт выживания ГГ в конце первой части был обусловлен атсральными **чёрными вертолётами** G-man'a, несколько выходящими за пределы возможностей **предполагаемых спецслужб**. Во второй части он больше **символизирует** и даёт слабину, покуда зелёные черти волокут Фримена из **атсрала**. Интересно также сравнить финальную сцену собственно HL2 с аналогичным местом кинофильма Time Bandits, несмотря на форсируемые Вачовскими параллели с унылыми сиквелами **Матрицы**.

Известен под именами Человек-гугль или просто **Google-man**, Гымен, Glassman, Gay-man, **Человек из Правительства (Government Man)**. В разговорном пиндосском G-Man как раз значит «агент ФБР». Раб **Б-жий (G-d's Man)**. Сам же говорит что служит людям, для которых нет ничего невозможного.

Некоторые особо упоротые фаны выдвигают другую теорию, основанную **на догадках**: мол, **на самом деле**, он — **Gordon Freeman**, устроившийся после **обоих БП** на хлебное межгалактическое место, а с навару прикупил себе костюмчик, сделал лазерную коррекцию зрения, научился говорить и отправился в прошлое, чтобы **устроить себя на работу по своей же протекции**. Тем паче что, как показано в Half Life Alox, путешествовать во времени Гугл-Мэн умеет.

Алсо, **как настаивает Педивикия**, в комментарии к модели G-Man'a «nrc\_gman.cpp» написано следующее: «//Purpose: The G-Man, misunderstood servant of the people». Дословно — «G-Man — неверно понятый слуга людей». Если припомнить греческую мифологию, то можно предположить, что «слуга людей» — это Прометей, тот самый, что подарил людям огонь. **Эксперты** проводят параллели между древнегреческим Прометеем. Комментарий «непонятый слуга народа» даёт нам правительственного агента, с определённого момента действующего независимо наперекор каким бы то ни было указаниям сверху; то есть, учитывая прорывы, сделанные как комплексом Black Mesa, так и Aperture Science, вполне можно представить G-Man'a этаким Демиургом тире Вечным Жидом, просто слинявшим с наилучшей технологией от правительства США и имеющим либо диктаторские, либо альтруистические амбиции. Также, очень часто в Portal 2 появляется информация о Прометее, Тартаре, а также цифре 9. Что какбы намекает.

Кстати, почти за 30 лет до создания игры в советской космоодиссее «Москва — Кассиопея» фигурировал подозрительно похожий персонаж, который представился как и. о.о. — исполняющий особые обязанности; некий мутный тип, который явно знает больше всех остальных и явно даёт понять, что связан с какой-то серьёзной организацией. И. о.о. так же **внезапно** появляется и исчезает, пользуется, по его словам, пока неизвестными людям технологиями: телепортация, видеосвязь без приемо-передатчиков и много чем еще. Постоянно крутится среди ученых, разрабатывающих космическую программу, но не относится к ним, и вообще хуй знает кто это такой. В начале фильма произносит монолог вполне себе в стиле G-man'a. Правда, в отличие от сабжа, влияет на сюжет несколько больше, чем нихуя, более склонен к общению и все-таки является положительным персонажем, но никак не нейтральным. Видимо, игроделы **курили** то же самое, что и создатели фильма, ведь вряд ли в пиндостане кто-то смотрит такие фильмы. Но, скорее всего, власти от нас **что-то скрывают...**

А разгадка, на самом деле, проста: Марк Лэйдлоу, главный сценарист Half-Life, является страстным фанатом творчества **дяди Говарда**. В его самой любимой повести — **«Сомнамбулический поиск неведомого Кадата»** — встречается, казалось бы, всесильный персонаж, появление которого знаменует грядущий хаос и разрушение, и который, по собственным словам, является всего лишь скромным служащим более могущественных, чем он сам, сил. Вывод? Марк потырил у Лавкрафта к себе в сценарий того самого **Ньярлатотепа**. Да, факт. Нет, не **что-то плохое**.

Алсо встречается в фанатской серии анимации на движке Half-Life по вселенной EvE-Online «Clear Sky» (наделали на 3 полноценных фильма), где является все тем же сорока-пятидесяти в цивильном костюме и с чумаданом личностью.

Так же G-Man лицом смахивает на Кристофера Уокена, но любые разговоры на интеллигентные темы типа **Яйцо или курица** автоматически **рофлятся** и отвергаются, ибо о МБ было известно чуть менее, чем ничего, ENW сходство имеется.

## **Адриан Шепард**

Герой винрарного аддона по мнению **большинства фанатов игры** — Opposing Force. Является персонажем Gearbox Software, и Valve не признаётся (как и все имевшие место в дополнении события, прогнуть сюжет под которые Вальву не дало распухшее ЧСВ).

Боец HECU (Hazardous Environment Combat Unit). Не любит исполнять приказы, но зато умеет устраивать **сокрушение хребтов** при помощи газового ключа № 3 не хуже, чем Фримен монтировкой. И хотя Valve давно сказали, что создатели аддона всё

сделали не так и поэтому могут идти на [йух](#), за долгое время после выхода сего творения, VALVE получили множество писем от фанатов, в которых они просили вставить капрала в серию игр Half-Life 2, на что [Гейб Ньювелл](#) ответил: «I am sure we will see him again», («Я уверен, что мы его ещё увидим»). Шепард продолжает являться объектом [фапа](#) шепардофагов, устраивающих срач и холивары на тему Shephard vs Freeman.

Всю игру проходил в противогазе, однако ряску его можно невозбранно увидеть в [бета-версии](#).

## Барни Калхун

Барни Калхун (пинд. Barney Calhoun) — герой аддона Half-Life: Blue Shift. В отличие от Фримана и Шепарда, одет не в какой-то крутой защитный костюм, а всего лишь в бронежилет и каску. Притом пополняет АР он собирая бронежилеты и каски возле трупов своих коллег. Видимо они умирают с мыслью «А вдруг кому нужен мой бронежилет?» и перед смертью снимают его.

Барни обычный охранник, недоучившийся на профессионала, и также как Гордон, постоянно опаздывает на работу. Его приоритетом является охрана Black Mesa'ы и персонала, личная безопасность имеет низкую важность, что указано вам в начале игры, чтобы не зазнавались. Доставляет, что до БП учёные говорят вам что-то в духе: «По-моему вы должны что-то охранять...», а после наступления БП обращаются к вам «Mister Calhoun».

Барни адски хочется выжить, но к помощи G-Mana, в отличие от малодушных предателей Шепарда и Фримена, он не прибегает, а просто сваливает на джиле с учёными.

В HL<sup>2</sup> является одним из важных NPC. В качестве внедренного агента работает в местном филиале КГБ, носит маску-противогаз и безуспешно старается выполнить план по избиениям и пыткам. За 20 лет не забыл, что должен Гордону пиво. В процессе игры снимает маску, чтобы его не пристрелили восставшие жители Сити 17, хотя и оставляет полицейскую униформу. Занимается тем, что ведет пеших военнов в атаку на тренажники и вертолеты, освобождает из заключения простых жителей и вообще всячески создает себе репутацию спасителя угнетенных. Как и все NPC, тупит и тыкается в предметы обстановки как слепой котенок чуть менее, чем всегда.

## Уоллес Брин ака Доктор Хакс

«Скажите мне, доктор Фримен, если сможете. Вы так много разрушили! Создали ли вы хоть что-нибудь? Можете назвать хоть одну вещь? Я так и думал! »

— *Сабж*

Доктор Уоллес Брин — тролль, лжец и прагматик, наместник пришельцев на Земле нашей. Главный антагонист второй части игры. Сам по себе не меметичен, но его модель с увеличенной головой родила мем Dr. Naх.

Дело было так. 22 ноября 2008 года пользователь ютуба [DasBoSchitt](#), мастеривший видеоролики в Garry's Mod, залил первый выпуск «[GMOD Idiot Box](#)». Казалось бы, обычное видео про беспредел, который можно устроить с помощью GMOD, если бы не доктор Нах.

В одном из эпизодов ролика герои Half-Life играют в [контру](#) по локалке. Один из игроков использует читы, из-за чего прочие игроки срут кирпичами. Вот тут-то доктор Брин и палит читера. Он тычет в него пальцем, делает страшную рожу и с криком «НАААААААХ», по-видимому с помощью телекинеза, бросает монитор в свою цель. Впрочем, и без доктора Хакса, «[GMOD Idiot Box](#)» вызывает истеричный смех, что и определило популярность канала, набравший в пике популярности более 450 тысяч подписчиков. Так же фаны создают контент в песочнице с тематикой сабжа, например как двойная кувалда из мониторов, самого сабжа типа NPC и прочей нечисти.

## Галерея

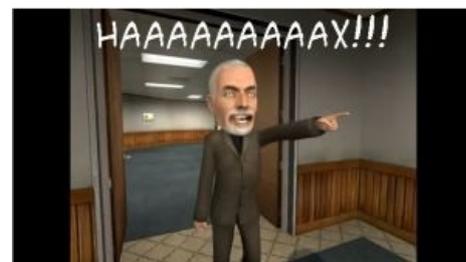
<gallery> Файл:Gman.jpg|Vol.1, vol.2, [vol.3](#) Файл:Gman awesome.png|[Awesome](#) Файл:Cosplay gman.jpg|Жутковатый косплей Файл:Tumblr gman cosplay.png| [И ещё](#)



Кто звал пророка?



Барни пытается понять, какого х%я на нем рубашка...



[НАААААААХ](#) — это туда!

## Хедкрабы...

Хедкраб (*окобочок, головокраб, мордопрыг, лицевхват, мозгоб, крэнк, квакша, оккупированная пиздень, крабовая голова или просто рак мозга*) — один из символов Халфы наравне с титановым ломом. После [каскадного резонанса](#), учинённого некомпетентностью некоторых научных сотрудников, из безразмерного [атсрала](#) сабжи повылазили как тараканы и зохавали мозг большей части учёных в НИИ (к слову, в ранних версиях HL1 учёные были просто сумасшедшими). Хедкраб инертен ко всему вокруг, пока поблизости не появляются свежие [мозги](#) или монтировка. Тогда он бурно реагирует и прыгает, во втором варианте — выпадает в осадок. По мнению экспертов, хедкраб необходим только для того, чтобы наткнуться на монтировку. Или на луч гравипушки: в HL2 хедкраб и его разновидности убиваемы «отталкивающим» лучом. Ещё умеет зарываться в грунт и ~~ебать мозги крета~~ и оттуда ВНЕЗАПНО прыгать на игрока, заставляя просраться кирпичами.



Хедкраб, сука, опасен!

Человек с мозгом, захаванным хедкрабом, превращается в бестолкового зомби с разорванной грудью и костлявыми руками, кидающегося на всех, имеющих мозг. Стоит также заметить, что в первой части зомби отличались тем, что у них в животе тоже была дыра, но служила она немного другим целям, ибо это был... рот! Видимо, первоначально зомби так питались (рот же у них закрыт хедкрабом), но потом этот вариант был отменён во второй части, а рот сменился дырой с ободранными внутренностями. Кроме того, хедкраб выдаёт жертве белую робу, поэтому все зомби щеголяют с этим предметом одежды, отличаясь от прочих жителей Сити-17, поголовно одетых в синее. В HL2 зомби также могут швыряться различными предметами, а будучи подождёнными, кричат что-то очень похожее на «Ййебаать, больнаааа!!!». Впрочем, пытливые умы фанатов, заподозрившие, что неспроста англоязычные человеки внезапно после встречи с мозгусом совокуплякусом выучивают русский матерный, [обнаружили](#), что «Ййебаать, больнаааа!!!» — это фраза «God, help, help me», [прокрученная задом наперед](#). А в Эпизодах встречается ещё и зомби-солдат, который, кроме повышенного здоровья и умения относительно быстро бегать, имеет склонность к исламу и гранату. ИЧСХ, всё время пытается [сделать это](#) рядом с Фрименом.

Также в первой части в Зене был босс — Гонарч (Гонарх), по сути — невьёбенно огромная хедкрабина, смахивающая на мошонку с четырьмя ножищами. По словам Valve, это взрослая особь, до которой не все доживают по причине всяких там Фрименов. Быстро бегал, плевался вверх ядом подозрительно белого цвета и [постоянно рожал](#) маленьких крабов, которые не то чтобы опасны, но под ногами мешаются. В отличие от стандартного краба эта эпичная [вундеркрабина](#) держала телом over 9000 выстрелов из различного огнестрела и помирать упорно не хотела. Вот вам и хэдкрабик.



Гонарч с потомством

Во второй части появились ещё несколько разновидностей:

- **Быстрый «Хуй попадёшь» краб**, превращающий людей в бешеных зомби. Зомби этого хедкраба появляется с невьёбенно дико-аццим воплем, чем вынуждал срать кирпичами даже самых олдскульных игрофагов. В отличие от версии 1.0 из первой части халатов, впрочем, уже не выдает, но тушку жертвы непонятным образом превращает в нечто крайне обглоданное, с виду среднее по строению между обезьяной и волком и с легкостью скачущее по крышам и прочим водосточным трубам.
- **Ядовитый «Железобетонный» краб** — мяукающая хрень, особо мерзкой особенностью которой является временное уменьшение здоровья игрока до 1hp при успешной атаке. Отличается повышенным здоровьем, периодически встречается на жирных ядовитых зомби, которые, помимо своего чугунного здоровья и издавания звука «**БЫЫ!**», ещё и бросают тварей в игрока. Владелец весьма характерного писка, похожего на мяв придушаемых котят: Valve рассказывали, что тестеры, услышав ядовитого краба, забивали на окружающее и в срочном порядке искали эту чёрную прелесть. А также ещё установили что другие, наоборот, стремались ломиться его искать (игрок подолгу не решался резко действовать, услышав знакомые звуки), ибо страшно. Носитель, кстати, помирал с характерным человеческим плачем. Значит, таки что-то человеческое в зомбях оставалось. Об этом свидетельствуют и зомбовские крики о помощи, описанные выше.

Алсо, во второй части в лаборатории ученого Кляйнера живет ручная хэдкрабиха Ламарр (названная так, очевидно, в честь [w:Хеди Ламарр](#)), по ходу игры доставляющая немало лулзов Фримену и сотоварищам своим постоянным стремлением залезть куда не просят (в частности, прыгает в механизм телепорта в момент, когда Фримена пытались телепортировать на Восточную Чёрную Мезу, из-за чего он попадает [не туда](#) и потом в течение двух глав вынужден переть до Мезы почти весь путь пешком). Во втором эпизоде залезает в ракету (можно даже закрыть за ней дверцу), позднее учёные замечают, что ракета перегружена на 5 килограмм, но, несмотря на это, ракету запускают.

Стало модным заводить себе домашних хедкрабов и отлынивать с их помощью от хозяйственных дел. [Домашний хедкраб](#), хоть и сделан из бумаги, но выглядит настолько реально, что легкий обморок родни, увидевшей на вас уродливого мозгососа, на некоторое время выбьет из их голов мысль о том, что вы уже третью неделю не вытирали пыль с носков, разбросанных по комнате. А если лень мастерить или руки кривые, то готового плюшевого хэдкраба можно [купить](#) и носить вместо шляпы, epic win!

## ...и тентакли

По неизвестным причинам разработчики включили в игру монстра под названием «тентакль». Возможно, из-за любви к [тематическому](#) прону? Впрочем, тентакль в изнасилованиях замечен не был, хотя регулярно утаскивает к себе в нору учёных и охранников. Выросла гигантская тварь прямо посреди технической шахты-глушителя для испытания ракетных двигателей, выпилить ее с помощью обычного оружия не представляется возможным (можно лишь ненадолго огорчить), поэтому приходится устраивать запуск этого самого ракетного двигателя, от которого тентакль весьма [былинно](#) погибает. Алсо, погибает он, возможно, от скуки, ибо весь уровень по этажам шахты приходится ползать на брюхе, дабы тентакль не услышал и не запалил Гордона Фримена. Хотя, впрочем, если уж очень хочется, то при полном запасе гранат можно пройти и перебежками. Помимо эпичной сцены с ракетным двигателем, тентакли также ненадолго появляются в Зене и в нескольких сценах OF (правда, там их роль уже скорее декоративная).



Алсо, Гидра! Существует только в древних трэйлерах Half-Life 2 и фантазиях ХЛ-фагов. Вырезана из игры, по заверениям разработов, из-за трудностей с AI. Но на самом деле она была выпилена по причине того, что игроку было интересно наблюдать за её действиями со стороны (выпиливание солдат Альянса, например), благодаря эпичности анимирования оных, а вот сражаться самому с ней — нет. Так невидимый монстр, убивавший Фримена одним ударом, [по злой насмешке судьбы](#) оказался не нужен.

## Мир Half-life

### Black Mesa

Ох уж это многострадальное место! Как название только не переводили. Блэк-Меса — столовая гора на вулканическом плато на крайнем северо-западе штата Оклахома, в районе Панхэндл (Panhandle), недалеко от административных границ со штатами Нью-Мексико и Колорадо, [вот она](#). Наиболее высокая вершина штата, 1516 м. Ах да, имена собственные же не переводятся. Когда-то Black Mesa была ракетной базой, откуда США собирались дать отпор [Кузькиной матери](#). Однако потом счастливые обладатели [чёрных вертолётов](#) решили, что пора бы и науку уже развивать, поэтому базу переоборудовали в огромный научно-исследовательский комплекс, какой CERN'у с их доморощенным [коллайдером](#) и не снился, хоть на базе и до самого конца оставался приличный запас вкусных ядерных подарков всех мастей. Изучалось в Black Mesa всё подряд, в основном телепортация. Учёным даже удалось наладить работающий телепортёр и даже обнести инопланетян. Весь профит, включая самих братьев по разуму, учёные изучали, резали, потрошили, облучали, расщепляли и меняли пароли. Начиная от самого верха, где жили учёные, охранники и все остальные, до самого низа, куда сливали зелёную гадость, всё было заткнуто металлическими дверями и насыщено жуткими звуками.

Ну и, как всегда, власти всё скрывали, поэтому учёные из одной части ВМ зачастую не знали, что делают их коллеги в соседней лаборатории.

*(спойлер: В Opposing Force лабораторию экстерминирует ядрёной бомбой Человек-Гугль.)*

*(спойлер: В творчестве дяди Говарда так же имеется малоизвестное произведение "Курган", главная роль в нём отводится огромному кургану или холму, одиноко возвышающемуся посреди прерии на запада штата Оклахома, через который можно было попасть в подземно-параллельный мир, населённый высокоразвитыми но сомнительно настроенными созданиями.)*

### Рейвенхольм

## «Умри, дитя моё!!»

— Отец Григорий отпускает грехи зомби

Отдельного рассказа заслуживает город Рейвенхольм, расположившийся неподалёку от Сити 17. Бывший [шахтерский городишко](#), ныне заброшенный оттого что все жители давно зохаваны, кто не зохаван — убит альянсом, а населяющая его теперь зомбота к поддержанию банального порядка и зданий в пригодном для проживания виде тупо не приучена. Все — это кроме отца Григория, [нелюбезумного](#) охувшего от всего этого банкета, но держащегося тунцом священника, целыми днями отстреливающего зомбей из охотничьей двустволки. В чём ему Гордон Фримен и окажет содействие в одну лунную ночь.

Тут-то и проявляются чудесные качества гравипушки. Раскиданные по Рейвенхольму диски от циркулярной пилы, газовые баллоны, канистры и прочие полезные вещи становятся как нельзя кстати, когда на вас прет пяток зомбарей. Неиллюзорно доставляет возможность делить зомби на [ноль](#) две части при помощи диска от циркулярной пилы, пущенного из гравипушки — правда, потом придется разбираться отдельно с недовольным бывшим владельцем тушки —



Отец Григорий предпочитает фотограха, гмхааха, ха-ха, ХА-ХА, УАХА-ХА-ХАА

хедкрабом, что доставляет уже некоторые неудобства. Между прочим, можно [стать героем](#), если выстрелить диском вертикально вверх и подождать... Алсо, заботливым падре кое-где расставлены ловушки: подвешенными на блоках Волгами и Москвичами можно давить зомбарей, как тараканов тапком, канистры с газом превращают супостата в барбекю, а люто доставляющий мотор с противовесом на одной стороне и ножом на другой шинкует ползучую дрянь в салат. Кроме весёлого нрава в подобных затеях, Гриша (после отдачи помповика Фримену) весьма неординарно вооружён — его [винтовочка](#) Marlin 1894С по прозвищу [Аннабельль](#) заряжается патронами .357 S&W Magnum, как револьвер ГГ. Откуда такое чудо? Б-г послал, не иначе.

Замечательные просторы для использования гравигана ко всему прочему дополняются ачивментом «Зомбомёт» (ачивмент этот добавили аж спустя три года после выхода ХЛ2 для консолей, и еще через три — на РС; до этого было достижение «Святая земля», то есть просто выжить в Рейвенхольме). Стоит заметить, что несмотря на повышенную плотность зомбированного населения на квадратный сантиметр, эта ачивка выполняется с диким весельем и со стороны игрока и со стороны зомби, стоит только принести из Восточной Черной Мезы мячик Пса. Зомби, уставшие от отсутствия активной развлекухи, вместо порубания доблестного Фримана в капусту, с радостью пытаются играть то ли в футбол, то ли в баскетбол. Так как у мячика, в отличие от его неприрученных собратьев из Эпизода Один, автовыдача пиздюлей врагам отсутствует, то для превращения зомбей в мясо необходимо принять активное участие в их игре, но, ЧСХ, мячик они, как правило, поймать не успевают.

Вообще, Рейвенхольм — самая впечатляющая глава игры после, пожалуй, первых двух-трёх и последних. Есть СПГСное мнение, что Рейвенхольм — это город Воронеж (ибо «Raven» в переводе на русский означает «Ворон»). Перевод названия, отче Григорий и внешний вид обитателей символизируют. Однако, внезапно Ravenеж является одно-трёхэтажным мелким шахтерским городишкой, где добывают уголь и прочие ништяки, а климат ну очень уж теплый. См. ниже про City 17.

## City 17

Зомби-столица, название которой образовано по принципу «[Арзамас-16](#)» и подобных «номерных» городов. Какого только СПГСа не слышал Анонимус! Сити-17 был определён то как Калининград или Рига (*спойлер*: БЛДЖАД, откуда в Прибалтике горы?), муссировалось мнение, что Сити 17 находится где-то в Восточной Германии: среди раздолбанных машин попадаетея немало «[Трабантов](#)», которые нигде, кроме как в ГДР (в городе Цвиккау), не выпускались, ну могли встречаться и в Прибалтике, но не в таких же количествах. Некоторые анонимусы утверждали, что Сити 17 — это Одесса (в Халфе есть местечко под названием «Маленькая Одесса» (названо в честь полковника Одесса Капусты, *Odessa Cabbage*), а в одном из Эпизодов есть «Шахта Победы им. 50-летия» (*sic!*)). В пользу СССР работают развешенные по стенам местных Крестов афиши спектакля «Лес» в постановке Мейерхольда. Своё право на город-призрак невозбранно имеют вполне даже Эстония или Чехия. По крайней мере, на АЗС, встречающихся на одном из уровней, стоимость бензина на заправочных автоматах исчисляется в кронах, что очень «веско» аргументирует (методами СПГС вообще можно «доказать», что раз крона — то Швеция, а раз Швеция — то G-Map на самом деле Карлсон). Вообще, игра содержит много подсказок о местонахождении города: в пригороде Сити 17 Рейвенхольме находится православная церковь и знаменитая вывеска «Цимент» (из всех языков, использующих кириллицу, «цемент» пишется так только по-болгарски), что указывает на страну — Болгария (алсо, один из разработчиков — расовый болгарин Виктор Антонов); при этом Сити 17 — крупный город и морской порт, а таких в Болгарии два — Варна и Бургас.

Алсо в Half-Life 2: Episode Two в последней главе Аликс с Гордоном собираются лететь искать «Борей» на старом Ми-17. Судя по тому, что «Борей» находится в каких-то льдах, но точно не в Антарктиде, это может быть остров Шпицберген или Новая Земля. От Санкт-Петербурга до этих островов расстояние примерно 1000 км. Знающие люди скажут — дальность полёта Ми-17 с ПТБ (Подвесной Топливный Бак) составляет до 1600 км. Вероятно, Аликс и Гордон летят в один конец, в надежде найти топливо по мере приключений (или собираются вообще возвращаться другим способом). Расстояние от Мурманска до Шпицбергена и Новой Земли примерно 500 км. Так что вполне возможно, что именно Мурманск и есть Сити 17. Алсо, неподалеку от города Краснознаменска Московской Области существует поселение под названием [Городок-17](#). Так-то.

Также в одном из срачей на тему происхождения City 17, который регулярно всплывает на всех халфовских форумах, была выдвинута теория, что Альянс просто переименовал крупные города в City, выдав им порядковый номер. Как пример был подан список:



Здесь безопаснее...



City не 17 с Цитаделью IRL. Здесь безопаснее...

- Tokyo = City 8
- New York = City 12
- London = City 3
- Paris = City 1

После чего некий анонимус неиллюзорно подбегнул французов, выдав, что номера наверняка выдавались в том порядке, в котором города сдались. [Как это было](#)

Феерическую расстановку точек над СПГСом провели сами авторы, честно признавшись в «Raising The Bar», что взяли восточно-европейскую архитектуру в основу карт [просто потому что](#) им нравился контраст старой архитектуры 19-ого века и более современной советской, безо всяких конкретных скрытых смыслов, [но мы-то с вами знаем](#). (*спойлер: Есть мнение*, что советская архитектура должна была [символизировать](#) тоталитарность Альянса.) Изначально была вообще готическая тематика. В свете этого история с Сити 17 может быть смело помещена в Палату Мер и Весов как эталон СПГС, для изучения и в назидание потомкам. Однако (*спойлер: во Втором Эпизоде в убежище Илая, в шахте, на экранах компьютеров видно место запуска ракеты - Европейская часть России, значит гору рядом с Белой рощей можно считать Эльбрусом, море - Чёрным. Заодно сюда вписывается Маленькая Одесса.*)

## Цитадель



Цитадель, чёрный вертолёт и тучи сканеров вокруг. [Старший Брат смотрит на тебя!](#)

научных методов.

Цитадель — железная военная база, высотой около 2500 метров, установленная в центре Сити 17. Является странным, изредка, бессистемно и поочередно во все стороны как бы совершающим шаги множественными гигантскими сегментами своего основания строением, захватывая по дороге старую городскую застройку (подробности видны на многих артах к игре, алсо под «шаг» одного из таких сегментов ближе к концу игры попадает сам Гордон). Появилась она за 10-20 лет до событий ХЛ2, когда Гордон спал в стазисе под надзором Человека-угля. Появилась Цитадель чрезвычайно [внезапно](#), так что никто ничего не понял. Причём безо всяких там НЛО или других тарелок. Пытавшиеся отсюда братья по разуму быстро поработили жалких людей. В Цитадели сосредоточено всё, что только есть у пришельцев, включая доктора Брига, предателя № 1, именующегося Консулом. А вот режут людей хитрожопые негуманоиды почему-то в старой тюрьме Нова Проспект.

В Цитадели есть множество непонятных приборов, категории «не влезай — убьёт». Большинство из них Фримен пользоваться не умеет, но может кидать их гравипушкой куда попало и ломать генераторы и порталы, демонстрируя полное отстранение своей личности от



Цитадель в Е-бурге.



Поднебесная Цитадель

(*спойлер: Трудями Фримена Цитадель тоже выпиливается. Собственно, этому увлекательному процессу посвящена концовка Half-Life 2 (выпилить на йух). Но вся операция накрывается стараниями комбайнов (начало первого эпизода, когда Аликс сообщает, что реактор заблокирован специально, т. е. ебануло, но не как надо), а целью Гордона является [спасение себя, Аликс и всех людишек в городе](#), включая Барни (потом Цитадель таки была окончательно выпилена самими комбайнами для подачи сигнала о том, что настал полный пиздец всей их конторе на Земле). Наконец, Episode Two посвящен попыткам выпилить гиперпортал, возникший после экстерминатуса Цитадели, что у них и выходит.)*

Особый лулз [приносит](#) тот факт, что в Питере на деньги [Газпрома](#) собирались к [2012 году](#) возвести небоскрёб [сходного дизайна](#). После завершения строительства он должен был быть виден из любой части города, что как бы символизирует. Но место стройки [решили перенести](#). Подробнее [в педивикии](#).

Алсо, в китайском городе Нанкине существует небезынтересный небоскрёб под названием Zifeng Tower, который также подозрительно похож на брутальную Цитадель.

Также архитектура Сити-17 весьма схожа с архитектурой Петербурга, на что намекают дореволюционные здания и советские многоэтажки, коих в HL2 хоть жопой ешь.

## Хен

Собственно мир, из которого к нам и явились все эти вортигонты, хэдкрабы, тентакли и проч. Представляет собой [левитирующие островки](#). Доставляет низкой гравитацией, лужицами для восстановления здоровья, живыми светильниками и телепортами, работающими на бабочках. Алсо, тут нам предстоит завалить взрослою особь хэдкраба Гонарха (Гонарча), главного босса

Нихиланта, и вообще отлично провести время. Название образовано, очевидно, от греческого слова *xenos* — чуждость, чужеродность (оттуда же произошло слово «ксенофоб»). А вот Гонарха никто вслух не поминает, поэтому Гонарч он, Гонарх или Гонарк — неизвестно. Существует 100500 слов на *-arch*, которые читаются и так, и сяк, и эдак, и вдобавок — традиционная конверсия «-арк» в «-арх» при переводе (по аналогии с *monarch*, например).

## Живучесть игры

Обоснована **уникальной** возможностью допиливания оригинального контента собственными поделками. В частности, каждый **доморощенный геймдизайнер** хочет за несколько часов воссоздать свою **унылую квартиру** или школу в редакторе, что зачастую выглядит предельно уныло, так как мапперить почти никто никуда не умеет.

Кроме того, авторами игры было выпущено достаточное количество утилит и руководств по созданию моделей, звуков и прочих полезных вещей, но **рядовой модмейкер** редко выходит за рамки Хаммера и пизженных из других игр текстур. Распространение **вселенского знания** по запиливанию собственных модов лежит на крепких плечах комьюнити игры.

Тем не менее, именно Халфа (как первая, так и вторая) своей способностью допила облегчила жизнь множеству хороших, годных моддеров, а некоторым из них даже дала возможность попасть на работу в Valve. Конечно, самый популярный вид таких работ — просто новые карты или небольшие дополнения, но основательные и наиболее успешные моды впоследствии обрелись новым контентом и становились самостоятельными играми, после чего официально записывались в **Магазинчик дядюшки Гейба**, где по сей день приносят своим создателям стабильный PROFIT (даже в случае **f2p**, ибо всегда **найдутся благодарные почитатели**). Яркие примеры — рассадник всех шапкобобов **Team Fortress 2**, тонкий шведский хоррор **Cry of Fear<sup>[1]</sup>** и винрарный **майндфак The Stanley Parable**. (*спойлер*: Последний не имеет никакого отношения к Half-Life, ибо сделан на движке **Portal 2**)

## Задротство

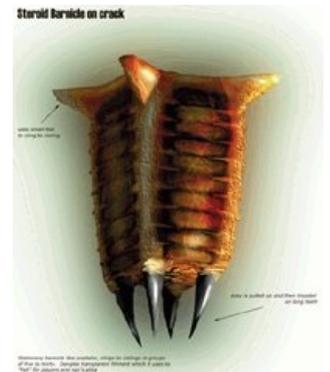
Как и у любой неплохой игры, у HL1 есть свои задроты, исследующие каждый сантиметр игрового мира и оттачивающие какие-либо способности. Особо популярно прохождение на скорость (или спидран, от англ. *speedrun*) с абсолютным вылизыванием уровней и использованием 9000 багов — первая часть пройдена за умопомрачительные **20:41**, да (впрочем, авторы спидрана не отрицают возможности пройти ХЛ меньше, чем за 20 минут (sic!), а вторая — за **1:27:51**, или прохождение с минимальным кол-вом смертей (аки ХЦ в **Diablo**), или с использованием только слабого оружия (пистолет или стрелялка мухами, обычно используется монтировка) и еще больше стапичот вариантов.

## Моддинг

А как же без него! Без моддинга на халфу не было бы этой вашей контры, и ещё до кучи менее популярных, но всё же годных игрулек. Исторически сложилось так, что если какой-то школьник выкладывает «мод» на халфу, обычно на выходе мы имеем пачку карт плюс слегка изменённый HUD, а то и вовсе без него. Такие дела. Тем не менее, именно благодаря моддингу халфа до сих пор живёт и здравствует, а количество годных модов давно перевалило за сотню. Для ознакомления рекомендуются **RTSL** и русскоязычный **HL Loess**.

## Half-Life 1

- **They Hunger** — Эпичная трилогия за авторством ветеранов Quake-маппинга, чья первая часть стала одним из первых синглплеерных модов к халфе, выйдя аж в 99-ом. Геймплей является оммажем к классическим фильмам про восставших мертвецов (Джорджа Ромера и серии «Живых мертвецов» в частности), и для своего времени обладал весьма гнетущей атмосферой.
- **Action Half-Life** — Попытка заточить мультиплеер халфы под кинематографичность и прочую матрицу, причём довольно успешная — есть акимбо, слоу-мо, кикбоксинг и прочие элементы уважающего себя кино. Не хватает только музыки Клинта Мэнселла или Ханса Циммера. В своё время была относительно популярна, но ныне незаслуженно забыта, как это было с **Action Quake 2**. Какое-то время котировался его собрат и последователь — **The Specialists**, сегодня его вспоминают даже чаще, но как и со многими мультиплеерными модами к халфе, сервера нынче пусты.
- **Brutal Half-Life** — После успеха **Brutal Doom** (элементы которого ID Software использовали в своём четвертом думе, от оно как) какой-то хороший человек запилил нечто подобное для первой халфы. В комплект входят: больше крови, жестокости, повышенная сложность, новое оружие, новая система урона. Допиливается, но крайне неохотно, присутствуют баги.



**Barnacle (Жралка)** — абсолютно неподвижный, но чрезвычайно внезапный монстр. Замечателен тем, что поедает как друзей, так и врагов (более того, в ремейке **Black Mesa** за скармливание ему хедкрабов есть ачивка). А во второй части еще и всякую хуйню, которую, пожевав, выплевывает.

- Day of Defeat — тактический шутан в сеттинге WW2. Есть много разных классов, карты, в той или иной степени достоверности воссоздающие определённые исторические баталии, несколько режимов игры. Со временем стала самостоятельной игрой, перейдя с ModDB в стим. Есть версия Day of Defeat: Source на движке второй халфы, где убрали одну фракцию (британцев) и почти половину классов, зато наконец-то внесли какой-никакой баланс в игровой процесс.
- Counter-Strike. Nuff said.
- Team Fortress Classic — в представлении так же не нуждается. Стоит отметить, что игровой процесс очень приближён к оригинальному TF на движке первокавы и если сравнивать его с Team Fortress 2, то это как небо и земля. С выходом Fortress Forever утратил значительную часть аудитории по понятным причинам.
- Crack-Life — геймплейно-сюжетный мод, наполненный квинтэссенцией [того самого](#). Количество трэша стремится к максимуму, а если учесть внесённую долю эпика, получим то, что имеем. При этом концовка пробивает на целую бурю эмоций, а оружие, несмотря на его крайнюю трешовость (автомат, стреляющий по 64 пули в секунду или МПХ вместо пистолета) очень хорошо сбалансировано — даже лучше, чем во многих современных AAA-проектах.
- Half-Quake — серия психоделически-меланхолических проектов от разработчика под псевдонимом Muddasheep. По сути представляет собой садистский набор головоломок навеянных фильмом Куб и музыкой Мэрилина Мэнсона, Aphex Twin и прочих индастриал групп. Атмосферно похож на нигилистическую версию ада, но подходящие слова для описания найти проблематично, лучшим решением будет поиграть самому или глянуть видео с прохождением на тытрубе.
- Cry of Fear — начинался как мод, закончил как отдельная сюжетная игра. Очень мрачная атмосфера и дикие сюжетные повороты включены. После прохождения (а иногда и в процессе) может последовать депрессивное настроение в течение длительного времени.
- Sven Co-op — мультиплеерный мод заточенный под кооператив, один из первых мультиплеерных модов. Примечателен тем, что до сих пор активно развивается и имеет поклонников, однако на данный момент комьюнити в основном состоит из школьников, скачавших его потому, что в комплекте идёт бесплатная халфа (разрабы давно спросили у Вэлвов разрешение на использование их кампании). В плане контента весьма разнообразен, вплоть до того, что многие сделали свой мини-кампанию, образуя рекурсию.
- Paranoïa — годный мод от российских разработчиков под кураторством Дяди Ваеи Миши, впоследствии ставший отдельным standalone-игрой на самопальном движке xash3d. Повествует про русского солдата Калашникова из группы Альфа, который защищает и завод от внезапно напавших муслимов, и секретную исследовательскую базу от восставших зомби, и даже пресекает попытку кражи тайной информации от иностранных войск. В этой модификации можно побегать по армейской части, послушать там армейские песенки, пострелять в супостатов, исследовать местную фауну законсервированной подземной базы КРОТ-1 и в конце сбить перехваченный врагами вертолет. Во второй части была значительно улучшена графика (движок не голдсорс теперь) и рассказывается, что [происходит дальше по сюжету](#). Первая часть разрабатывалась еще с 2003 года и вышла в 2007 году, что еще сильнее ее роднит с похожей на нее другим [долгостроем](#).

## Half-Life 2

Тут всё куда более скудно, но что поделать.

- SMod — крайне нашумевший в узком кругу мод от анонимного японца, судя по всему, не совсем здорового. Представляет из себя суровый оверхол всего и вся, расчленёнку, кучу новых стволов и возможность добавления своих собственных, возможность редачить расположение объектов на картах без залезания в редактор, гибкие настройки через консольку, одним словом — кастомизация. По этой причине на его базе было сделано множество редакций, таких как например SMod Redux, SMod Tactical, SMod Realism, SMod Outbreak и так далее. По ряду причин большинство редакций (первые три в списке выше, например) — попытка запилить «тактический реализм» выходцами с [гейбананы](#), а люди оттуда, как известно, имеют исключительно своё представление о том, что есть «реализм». Исходный код был написан на движке версии 2004 года, а исходники автор открывать не спешит, что в своё время вызвало бурления говн на форумах.
- Argentum — TBD (ещё не вышедший) мод на вторую халфу, эпизоды и, теоретически, любой пользовательский набор карт, от отечественных разработчиков. Ирония в том, что, как писалось выше, большинство модов представляют из себя набор псевдосюжетных карт с минимальными изменениями игрового процесса, но тут дело обстоит обратным образом, поскольку мап-то новых нет, но реворкнуто и изменено почти всё: геймплей (чего стоит одна только новая система отдачи), звуковая сопровождающая (включая бодрый саундтрек), интерфейс, графоний, оружие, неписи. Исправлены некоторые оригинальные баги, добавлены свои собственные. Обещают кастомизацию всего и вся, как в моде выше.
- Black Mesa (первоначально Black Mesa: Source) — попытка перенести первую халфу на движок второй. Делалась чуть ли не десять лет, после выхода реакция была неоднозначной: с одной стороны, сделано за столь долгий срок было крайне мало (вторая половина с ксеном так и не была перенесена), с другой стороны — сделано на крепкую пятёрку, и уже полностью готов Ксен с Нихилантом и Г-Мэном.
- Cinematic Mod — попытка одного немца выжать максимум из движка Source и яркий пример того, как **не надо** делать подобные моды. Просранная атмосфера в лице небоскребов на заднем фоне в Сити 17, звуки треножников из Войны Миров с Томом Крузом, куча ненужной растительности, уродские новые модели у основных персонажей и Аликс в частности (но можно поставить

оригинальные), школограффити и куча всякой ненужной хрени. При этом создаётся впечатление, будто Альянс после завоевания Земли начал её отстраивать заново словно Адвент из XCOM 2, а не гнобит людишек и не высасывает из них все соки.

- **Kayf-Life** — упоротый российский мод «под Гоблина», меняющий озвучку и скины. В новом сюжете G-map, крупный наркоделец, нанимает наркомана Жору Фридмана для внедрения в Бобруйск-17, закрытый диспансер под тоталитарным правлением педиковатого доктора Брунькова и его мордovorотов. Мат, лулзы и пизженные треки Шнура с Пушным прилагаются. В 2011 году вышел ремейк, в котором есть **новый гуй**, **клубная** музыка и продолжение истории под названием KAYF-LIFE Page One, **мода на HL2 Episode One**. Ещё через шесть лет ремейк вышел снова, но уже разработчиками Argentum, где также была изменена музыка и гуй, а также добавлены фиши из Argentum. И ещё через год вышел в ранний доступ Kayf-Life Page Two.
- **MMOD** — Довольно свежий годный мод, улучшающий картинку, освещение и кучу других вещей. Теперь стрелять стало еще приятней, можно целиться (в тех стволах, где было нельзя) оружие переработано и выглядит хорошо. Кнопочка перезарядки при полном магазине включает анимации, что довольно приятно. Также добавили электро-дубинку полицаев (доставляет юзать её в воде и получать не хилый урон). И еще появилась возможность снять стационарный пулемет и дрявить комбайнов где хочешь. У мода имеется гибкая и тонкая настройка всех свисто-перделок и прочего. В некоторых местах, которые к слову и в оригинале были красивые — в моде стали еще сочнее и глазоограничивающими. Стоит попробовать, если хотите вспомнить старые времена, ибо тут нет всякого лишнего дерьма как в упомянутом выше синематике, читай аля правильный ремастер игры. Ставить можно на все эпизоды, даже на Lost Coast.
- **Quantum Paradox** — ещё один TBD и тоже российский, под рабочим названием «Побег из Петербурга». Поиграться в демку дали только избранным. Хотя мод строится на движке для HL:A, большая часть текстур с модельками дёрнута с HL2.

## Сообщество

В расовых русских интернетах комьюнити складывается на основе **героического** сайта half-life.ru, вернее, до сих пор живого форума на нем, а также тесно сопутствующего ему сайта hlfx.ru, и вычитается на основе официального hl-inside.ru. **Старые члены сообщества** также выпускают свои **ростки** в ЖЖ и более мелкие сайты/форумы, однако основная жизнедеятельность и смертеленство происходят именно на указанных выше ресурсах.

## Ненависть

Несмотря на отсутствие видимых проявлений, между half-life.ru и hl-inside.ru пролегла бездна непонимания. Адепты первого обвиняют адептов второго в **зацикленности** на лицензионности копий игры, что абсолютно обоснованно, так как любые упоминания о пиратке или бета-версии там караются баннным днём, а вторые проявляют **истинно арийскую сдержанность** по поводу наездов и невозбранно трут ссылки на half-life.ru и hlfx.ru в **педивикии**.

## hl-inside.ru

Стоит сказать, что вообще форум hl-inside представляет собой нечто ужасное. Мало того, что он не обновлялся ровно с момента создания в 2001 году, так там ещё и запрещено вставлять картинки в сообщения через хостинги изображений, можно только присоединить файл через форум и он будет уныло болтаться в конце поста: админ объясняет это тем, что через код изображения на форум могут проникнуть злые **вирусы**. Кроме того, на форуме отсутствует нормальная система репутации, хотя это, наверное, и к лучшему. Нельзя поставить юзербар. В общем, админы гордо отвергают все возможности, удобство современных движков и упорно сидят на vBulletin **десятилетней давности**. А для тех, кто ещё не понял, насколько большое внимание админы уделяют развитию сайта, приведём ещё один факт: FAQ-и и заголовки многих важных тем не обновлялись аж с момента выхода Half-Life 2 (2004 год), и содержащаяся там информация нередко полностью противоречит актуальной на сегодня или состоит из мёртвых ссылок.

«Таких хуев с завышенным ЧСВ вы мало где найдете. Они позиционируют форум как исключительно свою собственность, забывая, что его предназначение — общение других людей. Им наплевать на любые ваши предложения, OVER 9000 шуток они воспринимают, как флуд.»

— *Несправедливо забаненные об админах*

Апофеозом маразма однажды стал спор в теме о **русской армии**, в которой господин администратор писал несколько постов подряд, нагло ругался, пользовался своей админской вседозволенностью, и под конец забанил одного человека просто потому, что не смог доказать ему свою точку зрения. Впрочем, следует добавить, тот самый забаненный отличился тем, что **срывал покровы** и рассказывал про **миллиард расстрелянных лично Сталиным** в той самой теме, чем вызвал лютую ненависть того самого **господина администратора**.

Но даже это меркнет по сравнению с тупостью тамошних юзеров. Безусловно, на форуме есть толковые люди, но 95% его населения — толпа фанбоев с ФГМ, ЧСВ и всем, чем только можно. Порой дети начинают заниматься фаллометрией и кричат на весь форум о том, у кого больше лицензионных игр от компании Бука™. В связи с этим форум легко троллится — достаточно создать тред про пиратку, и уже через пару минут школьники сообщат вам, что вы не Ё-фоннат HL, если у вас нет купленной на родительские деньги лицензии, и что Гейб Б-г вас покарает за это. И действительно, через час приходит Б-г в облике модератора и выпиливает весь десяток страниц срача.

За упоминание украденной бета-версии HL2 вас также обзовут еретиком и сожгут на костре, хотя достоверно известно, что в эту самую бету играли сами модеры и писали о ней статьи.

В 2003 году злейший модератор инсайда — ProvocatoR — почтил своим визитом хл.ру, где доставил кучу лулзов посетителям, жалуясь одним модерам на других, а админам пообещав лучи поноса. Эпичное шествие будущего модера по форуму закончилось баном.

- Алсо, есть чат в [стим-группе сайта](#), населенный в основном троллями, посетителями имиджборд, военными и просто идиотами, и посему — доставлявший, а ныне, как и все в этом мире, скатился в странное говно.
- Есть группа людей, выступающих против ненавистного вышеупомянутого минготно-хедкрабо-унылого сообщества. Именуют они себя весьма пафосно — [Anti-Inside](#), в которую вступают обиженные инсайдом хорошие халферы.
- На самом сайте не нужна регистрация для оставления комментариев к новостям, что регулярно выливается в полное засирание комментариев троллями. Несмотря на это, администрация продолжает игнорировать просьбы посетителей о введении регистрации, предпочитая выгрести тонны говна из комментариев и раздавать баны по IP на месяц или около того.

## hl2dmu.ru (hl2dm.pro)

Учебник по расово верной игре Half-Life 2 DeathMatch, и в то же время — самое крупное HL2DM-сообщество в рунете. В начале своего существования представлял копипасту <http://hl2dm-university.com/>, но позже был переделан. Доставляет постоянными срачами и драмами (а как же, мультиплеер подразумевает перманентную фаллометрию между игроками). Сделан на [юкозе](#), за что в начале 2009 был зверски выпилен троллем-неудачником. Тем не менее, имеет нешаблонный дизайн и даже нормальный домен <http://hl2dmu.ru/>.

## Ещё сообщество

Так уж получилось, что одно из многочисленных сообществ Халф-задротов тёплым осенним днём 23 сентября доставило немало лулзов всем православным обитателям Луркморя. Дети с [быдлофорума](#) решили, что придумали величайший мем Half-Life всех времён и народов, и попытались зафорсить его в уютеньком (речь идет о «[Green Titizen](#)», простой опечатке). Форсинг сопровождался настолько феерическими примерами ЧСВ, что [анонимус](#) не выдержал и порейдил форум в ответ. Результатом стала деанонимизация [SupLisEr](#)'а и мегатонны лулзов в процессе.

## Кино

Уже снимают кино, только любительское. Пара [аффтатов](#), запасясь 500 баксами, сняли коротенькое кино, которое ввел в ступор даже [Valve](#). В нем рассказывается, как пара повстанцев бегут из City-17 и мочат направо и налево всех [представителей власти аки супермены](#) всем, что попадает под руку, и, кстати, легендарной фомкой тоже. (*спойлер*: Один из героев — Адриан Шепард.) Фильм послужил шаблоном для большинства последующих авторов, в результате мы получили не одну безблагодатную и безыдейную короткометражку о том, как стереотипные повстанцы бегают по стереотипным свалкам от стереотипных солдат. Ко всему добавляется также явное нежелание создателей хотя бы мельком посмотреть ту же Overwiki или просто ещё раз перед съёмками пройти игру не на скорость.

В 1999 по заказу издателей Халфы, Sierra'ы, был снят (очень) короткометражный фильм [Half-Life: Uplink](#) о журналисте, который залез в Black Mesa, чтобы запечатлеть [неведомую хуйню](#), которая там творится.

Что касается официальной™ экранизации, дела с ней обстоят следующим образом: Valve неоднократно заявляла, что фильм по игре они сделать совсем даже не против, но не хотят отдавать своё любимое дитя в руки уеболлов и прочей киношлочки. Более конкретно, никто пока просто не смог предложить не то, что сценарий, который бы устроил валловцев, а [даже синопсис](#). Каждый раз, когда они встречались с дельцами от синемаатографа и слышали: «Ну вот, а после этого Гордон женится на Аликс и хэппи-энд»,

[Freeman's Days. Day One. Part 1 \(English subtitles\) Half-Life](#)

Русская экранизация [Побег из Сити-17 Эпизод 1](#)

«Побег из Сити-17»

[Escape From City 17 \(Russian\), Побег из Сити 17](#)

То же, с русскими субтитрами [Beyond Black Mesa](#)

Еще одна безблагодатная любительская короткометражка <https://www.youtube.com/watch?v=O0P2WgPBP2k>

Вторая часть «Побега»

они в ужасе сбегали. Так что, анонимус, хорошо знающий английский и имеющий гениальное представление об экранизации, [возможно это твой шанс!](#)

Гейб, будучи звездой-миллиардером и просто [интересной личностью](#) периодически пересекается с разными крутыми чуваками (и потом частенько оказывается, что он прикупил в команду очередного сумрачного гения). Однажды он где-то познакомился с [Джей Джей Абрамсом](#) и предложил ему [подумать об экранизации валвских франшиз](#). С тех пор прошло много лет и стало очевидно, что Джей Джей решил свою репутацию на кон не ставить.

В 2019 году вышел фильм «Captive State» (*надм.* — «Битва за Землю»), сюжетно явно напоминающий вторую часть.

## Реалии

«xxx: может хоть ты объяснишь, что значит татуировка у парня - лямбда в кружочке?

ууу: а хорошая, кстати, идея... xxx: да вы что все сговорились?!

»

—  418104

В 2008 году, при постройке [LHC](#) (Большого Адронного Коллайдера) ВНЕЗАПНО выяснилось, что личность Г.Фримена чуть более чем эпична. Камера показала, что Фримен принимал-таки участие в создании сего мегадевайса, что само по себе [доставляет](#). Затем появились эти [фотографии](#).

[На самом деле](#), Гордон Фримен изучал физику только в прошлом. Теперь он — [археолог](#).

В действительности, ракетная база [Black Mesa](#) находится на юго-востоке Юты. Использовалась с 1963 по 1971.

22 июня под Чёрными холмами (Black Hills) в Южной Дакоте официально начала работу Сэнфордская подземная лаборатория... [Официальный сайт](#) её щеголяет [внушительным адресом](#). Хотя переоборудование шахты в лабораторию ещё только началось, всё подозрительно напоминает. [Nuff said](#).

Доктор Айзек Кляйнер, скрываясь под личиной простого ученого, работает в российском институте ([\[3\]](#)), правда тематика несколько иная, но мы-то знаем, что без работ в области криогеники и низкотемпературной теплофизики никакой телепорт не построить.[\[4\]](#)

Алсо, сладкая парочка [Илай и Моссман](#), IRL теперь работают на «[проект Венера](#)» под конспиративными именами. Также известно, что глава этого «достопочтенного» сайта тоже очень походит своим лицом на Фримена.

## Concerned

Помните письмо, которое зачитывает доктор Брин по [пропагандовизору](#), заканчивающееся словами: «Обеспокоенный гражданин»? Поскольку гражданин этот обеспокоен, главным образом, тем, почему Альянс никак не снимет [поле подавления](#), [мещающее размножаться](#), с полным основанием *concerned* можно было бы перевести на русский не только как «обеспокоенный», но и как «озабоченный». История этого таинственного гражданина так взбудоражила воображение некоего Кристофера Ливингстона, что он решил изложить её в виде [комикса](#) при помощи [Garry's Mod](#), [Фотошопа](#) и (наверно) целого мешка [забористого укропа](#).

В общем, жил да был в [оруэлловском](#) мире парень по имени Гордон Фроман (не Фримен). И был он [феерический](#), [сказочный](#), [невероятный МУДАК](#). Как водится, сам он от этого никаких проблем не испытывал, зато щедро награждал ими окружающих. Однажды он сел на поезд и приехал в Сити-17, где ему ужасно понравилось: Альянс! Страйдеры!! Шоу доктора Брина по телеку!!! Парень устраивается на работу в



Фримен на коллайдере.

Фримен на коллайдере.



G-мен там же.

G-мен там же.

Цитадель, передаёт Брину сообщения Советников («**Правьте! Убивайте!**») и носит кофе, мечтает, что однажды его повысят до полноценного солдата Альянса (и беспокоится, покроет ли страховка хирургическую операцию в Нова Проспект). Кроме того, заводит девушку («Говорю вам: я НЕ его девушка!») и находит гравипушку. В общем, пока сраная земляшка стонет под игом инопланетных жуков, хоть кто-то живёт счастливо.

Но тут из поля стазиса выпускают одного немого физика и тот, ни сказав ни слова, рушит всё, что так дорого сердцу Фромана. Он забирает себе гравипушку. Он устраивает революцию. Повстанцы заглядывают ему в рот и смотрят на Фромана как на говно даже ещё больше. Фромана бросает девушка («Последний раз: Я. НЕ. ЕГО ДЕВУШКА!!!» — «Хорошо, хорошо, Сэнди, успокойся»). Как истинный мудака, Гордон решает покончить с Гордоном... **ИЧСХ, ему это удаётся!**

В процессе выясняется, **кто** устроил взрыв в Чёрной Мезе, придумал начинать ракеты хедкрабами («Хм... Гениально! Немедленно известите наши лаборатории»), превратил Рэйвенхолм из солнечного филиала рая на Земле в мрачный заброшенный городишко, полный зомби. Кроме того, можно увидеть, как Фроман косплеит изобретателя («Чтобы не наступать на песок, я прибил ботинки к лыжам гвоздями! **Ой...** наверно, надо было их сначала снять»), **доктора** («У него массивное внутреннее кровотечение, сломано четыре ребра...» — «Он пришёл к вам с растяжением связок! Почему вы просто не дали ему аптечку?» — «Послушай, старик, я же не учу тебя, как оплакивать твоего мёртвого сына!»), пятую колонну («Меня удерживают в плену распоясавшийся **вахтёр** и лысый безумный учёный, срочно высылайте страйдеры!») и просто хорошего человека.

Проведя строгий кастинг, Крис назначил на роль Фромана **синего титизена** model\_07. После чего раз в неделю в течение полутора лет выкладывал на **свой сайт** новый стрип. Комикс быстро набрал такую бешенную **популярность**, что заслужил **отдельную статью** в Загнивающей, откуда и более известные произведения **выкидывают** на счёт раз. Разумеется, отечественные надмозги не смогли остаться в стороне от такой жирной темы и **наперегонки бросились** клепать свои переводы. Результат **понятен**.



Гордон Фроман.  
Скромен и велик.

Гордон Фроман. **Скромен и велик.**



Я изобрёл реактивную летающую лодку. А чем можешь похвастаться ты, мальчик?

Я изобрёл реактивную летающую лодку. А чем можешь похвастаться ты, мальчик?





Фроман пишет письмо: «Чё-как, Брини? Где мой стоячок? То есть, э-э... Почему Альянс подавляет наш репродуктивный цикл?».

Секрет таинственного исчезновения G-man'a

Среднестатистический читатель этой статьи, дай ему волю, делал бы то же самое.

«А вот Фримен был так крут, что мог управлять людьми одним взглядом». «Я тоже могу!». «Я чувствую желание тихо съебаться!»



У Альянса тоже есть чувства: «Больной ублюдок Фримен убил Френка. Просто взял и кинул в него стулом. Дети безутешны».

«Так мой сын мёртв?!». «Нет-нет, сейчас он встанет и пойдёт... только поймаю хедкраба»

«Я знаю всё про то, как сражаться на войне». «И чему учит нас эта история? Не наряжаться на войну как ебанько? Не стоять на линии огня? Не быть законченным идиотом?». «Не сражаться на войне»

«Сегодня на Нова Проспект никто не напал! Всё просто прекрасно!»

## Троллинг фанатов

Основные точки контакта для первой части:

- Костяк команды разработчиков родом из [мелкомягких](#), как и сам Гейб
- Движок заимствован у [Quake](#), отчего и лимиты сидят на уровне 96-го года
- Сама идея игры почти полностью заимствована из старого [Дума-1](#): те же эксперименты по телепортации, тот же портал в другой мир, тот-же герой-одиночка и борьба с монстрами. И в отличие от дума, тут упор был сделан на сюжет, а не на играбельность.
- [Unreal](#) вышел раньше
- Сабж [безумно популярен](#) не в последнюю очередь из-за [Counter-Strike](#)

[Особый смак](#) можно извлечь из троллинга мододелов, в 2010 годы делающих моды под эту игру, но необходимо знание матчасти.

Для второй части:

- Утверждение, что пиратка работает нормально, но подключение к инету при каждом запуске не требует (особо хорошо, [но недолго](#), работает на hl-inside.ru)
- Сравнение с [Doom 3](#)
- [Сравнение с первой частью не в пользу второй](#)
- Упоминание очередного Unreal'a
- [Мыльность оперы](#) (эпизоды, да-да)
- Написание имени Аликс как «алекс». Куча [grammar nazi](#) гарантировано!
- Если в Half-life 2 посмотреть на табличку которую держит Кляйнер когда читает изменения в

костюме. Можно заметить имя костюма MARK-5. Фанатам Железяк бурление говн обеспечено.

## Half-Life SFX

**Half-Life SFX** — тренд на [Ютубе](#), где в фильмах, сериалах, машинимах, и пр., вся [звуковая дорожка](#) заменяется звуками из первой Халвы. Некоторые переозвучки доставляют много [лулзов](#) и добавляют абсурдности происходящему, так что эти видео успели завируситься в [узких кругах](#), а затем и [другие](#) узнали об этом.

[Half-Life SFX Meme Compilation](#)  
Компиляция

В середине 2019 начали появляться различные видео, где в различных фильмах/сериалах/реальной жизни/играх переозвучивали ранее упомянутое содержимое звуками из HL1. Тогда данные видео никого не интересовали, и о них знали [3,5 анонимуса](#). Но по стечению обстоятельств, эти 3,5 анонимуса и [стали создавать и продвигать видео в массы](#). Появлялись [много разных авторов](#), которые тоже подхватывали этот тренд, и их видосы иногда выходили в топ и в рекомендации халферов, геймеров, и пр. По состоянию на июнь-июль 2020, подобные видео продолжают выходить, и набирают(от силы) 200к-700к(в зависимости от известности автора), но из-за [специфичности контента](#), такое бывает за некоторыми исключениями.

Как было упомянуто выше, берётся разное по жанру видео, и все звуки в нём заменяются на звуки из Халвы. Из звуков выступают:

- Неожиданно, [стандартные звуковые эффекты из игры](#). Будь то: звуки ходьбы, открытие дверей, звуки аптечки/зарядника, и пр.
- Фразы учёных и охранников из Black Mesa. Добавляют видео эффект комичности. Например: [FREEMAN, YOU FOOL!](#), [СТАНП!](#), обычные фразы, и т. п.
- Звуки монстров. [Nuff said..](#)
- Звуки разнообразной техники, оружия, приборов, некоторых песен из оригинального саундтрека игры, и пр.

По концепции, сабж чем-то напоминает [Gachimuchi](#), но с поправкой на песни. [Имеются случаи переозвучки фильмов с помощью гачи](#).

Примечательны пародии на Терминатора, Операцию Ы, видео IRL, переозвучки сериала Чернобыль, и т. д. Также имелись попытки переозвучивать фильмы звуковыми эффектами из других игр, [но дальше одного ролика они не ушли](#). Такие дела.

<a href="#">The Terminator dubbed with Half-Life SFX</a> Терминатор	<a href="#">[Half-Life SFX] Industrial Troubles.</a> Операция Ы
<a href="#">Green Mesa ( green elephant dubbed with Half-life SFX )</a> ЗС	<a href="#">[Half-Life SFX] Program Galileo in Black Mesa</a> Галилео
<a href="#">no more memes but dubbed with HL SFX</a> Сашко	<a href="#">Chernobyl dubbed with Half-Life SFX</a> Чернобыль
<a href="#">The Doner with Half-Life SFX</a> Шавуха	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=L4ZM0rDT5rY">https://www.youtube.com/watch?v=L4ZM0rDT5rY</a> Ну, погоди
<a href="#">Cooking with Half-Life SFX: Pelmeni</a> Пельмени	<a href="#">Back to the Future dubbed with Half-Life SFX</a> Назад в будущее
<a href="#">The Simpsons dubbed with Half-Life SFX</a> Симпсоны	<a href="#">σ'boss of this test chamberσ</a> Boss of this gym

## Галерея



Фейк Half-Life 3, датированный 2005 годом



Баг в исполнении скриптов



Фримен перепутал Тбилиси с City-17



Awesome



Некоторые из героев



Шапка-хэдкраб



Фриманка. А ещё ей можно гвозди выдергивать



Русский хэдкраб



Вместо тысячи слов



Что за 3,14здец тут случился? И где моя фомка?



Комикс «Stupid Scientist Story» сделан в православном Paint



Хэдкраб IRL



Хэдкраб IRL v.2



Хэдкраб IRL v.3



На тему Episode Three



Русский Фримен борется с комбайнами копирастами



Замечен и в Call Of Duty



Ногохуйц



Вдохновение для видеоигр



Гордон Фомкович Фримен



Небыдло-медик и быдло-инженер в команде Шепарда

Так вот какой он Срыв покровов с молчаливости



My Little Half-Life Вот и поговорили Полубомж

Разработчики Сталкера вдохновлялись «Халфой»



Сам

Возможный прототип Джимена из мультика «Тяжёлый митол»

Халфа головного мозга. Наш ответ пастафари

## Видео

Half-Life 2: Расстановка точек

Полная расстановка точек над домыслами школьников

Half Life 2 Facts - Real Photos  
Актёры и декорации

<https://www.youtube.com/watch?v=7J80KD4BG7M>

Мысли Фримена  
Half-Life in 20:41

Задротское прохождение первой «Халфы»

Half-Life 2 - SPEED RUN - Part 1

Задротское прохождение второй «Халфы»

Blue Shift Speedrun 25:03 by quadrazid and rayvex

Задротское прохождение Blue Shift

Half-Life 2 - City17 - East Europe

Феерическая расстановка точек над домыслами школьников

<https://www.youtube.com/watch?v=7zKFeEW04f8>

Пасхалки HL2

Half-Life: Full Life Consequences

История брата Фримена  
Half-Life No-damage Run

Задротский no-damage ран

Opposing Force 19:23 speedrun

Задротское прохождение Opposing Force

(SFM) Half-Life 3: Fan Made Cinematic Trailer

HL3 трейлер фан-мейд

<https://www.youtube.com/watch?v=IttD5mPl2XE>  
v=IttD5mPl2XE  
v=IttD5mPl2XE  
HL3 геймплей фан-мейд      Время неумолимо  
КОТ ОБЗОР HALF LIFE 1 и 3  
аддона: Opposing Force, Blue  
Shift, Decay + интересное  
Обзор Half-Life 1 и 3 аддонов

## Алсо

- [Freeman's Mind](#) (разум Фримена) — серия роликов, представляющая собой Half-Life с озвученными мыслями Фримена. Алсо, [разум Шепарда](#) не менее доставляет.  
 <https://www.youtube.com/watch?v=7J80KD4BG7M>  
Первая серия
- Менее эпический, но весьма доставляющий сериал [Civil Protection](#) (аки Гражданская Оборона), который смастерил Росс Скотт (создатель Freeman's Mind).
- [Beyond Black Mesa](#) (надм. *По ту сторону Черной Мезы*)
- [Комикс на русском языке](#) о житие 2-х барнаклов.
- [Прощай, Гордон](#), или Почему не стоит ждать Half-Life 3
- Как-то фанаты довели со своими шутками про HL3 до алкоголизма Гейба Ньюэлла [5]
- Фрагмент HL 1 засветился в сериале Lost, s01e21.
- [Пранк на тему Half-Life 2](#)

## См. также

- [Half-life.ru](#) — клуб почитателей ХЛ и [любителей работать](#) монтировкой. Основное пристанище ХЛ1-моддеров в Рашке.
- [Counter-Strike](#)
- [Portal](#)
- [TF2](#)
- [Garry's Mod](#)
- [Left 4 Dead](#)

## Ссылки

- [Весь СПГС по вселенной HL, сведённый в одну вики](#)
- [Русская вики, долгое время пребывавшая в полумёртвом состоянии и наконец-то ожившая](#)
- [Московская история HL. Вылазка в Цитадель](#)
- Башорг по теме: [b 396639](#), [b 141314](#), [b 395831](#)
- [Статья о сабже на Нетлоре](#)

## Примечания

- ↑ Создатели данного шедевра настолько суровы, что запилили свое детище на движке еще первой Халфы, причем сам движок при этом настолько [обшаманили](#), что уровень графики в игре вполне сопоставим с ранними поделками на Source.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Dagger Disciples

Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

[ae:Half-life](#) [w:Half-Life](#) [en.w:Half-Life \(video game\)](#) [tv:Half-Life](#)