

Антология — Lurkmore

← [обратно к статье «Half-Life»](#)

Антология

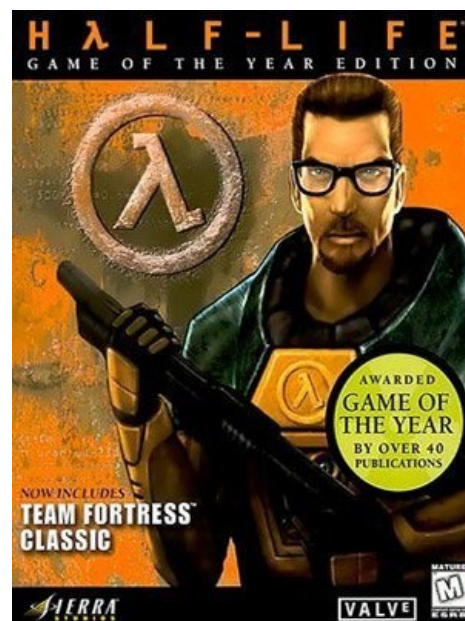
Half-Life

«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 разруливанием 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-, глюноострельными 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.



Синхрофазотрон есть? А если найду?

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 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 вменяемого 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 массовой, 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».

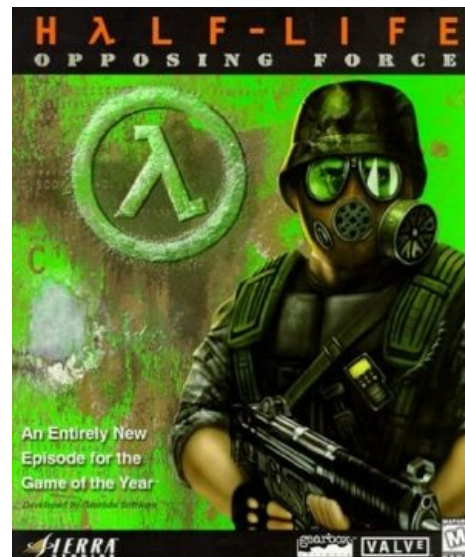
Интересный факт: в игре в некоторых деревянных ящиках валяются [диски с игрой Half-Life](#).

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). Огрывать 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 распространился в том числе на [не успевших](#) 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 борзопысное 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 лузовая, 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 — перелапай расположенное во всяческих ебнях научное оборудование — съебись с учеными из комплекса на жыпе». Еще Калхун воюет с танком, стреляет из люка железнодорожного вагона, стоя у [профессора](#) 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 полноценные 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 (штурмовая 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 Decau), 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 Джини 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 Decau.

Хотя Gearbox планировала сделать версию Decau для ПК, но она так и не вышла «из-за возможных сложностей с управлением». Однако 23 сентября 2008 года Decau 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 псевдохалфферов-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 играния, по



Этот парень должен тебе пиво.



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

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, бесславнодохнем, 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-Life²

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

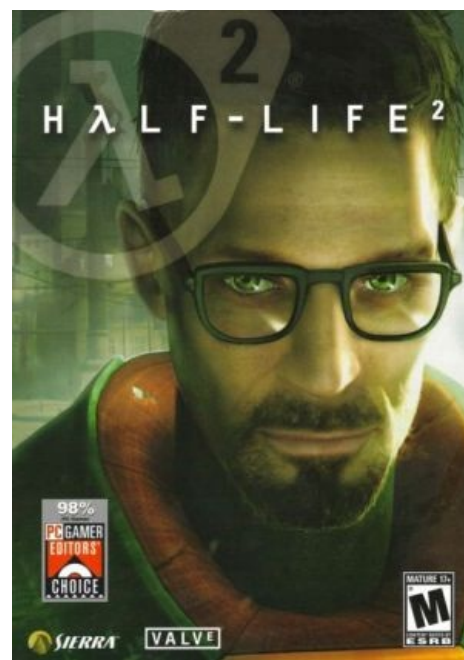
— G-man

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.

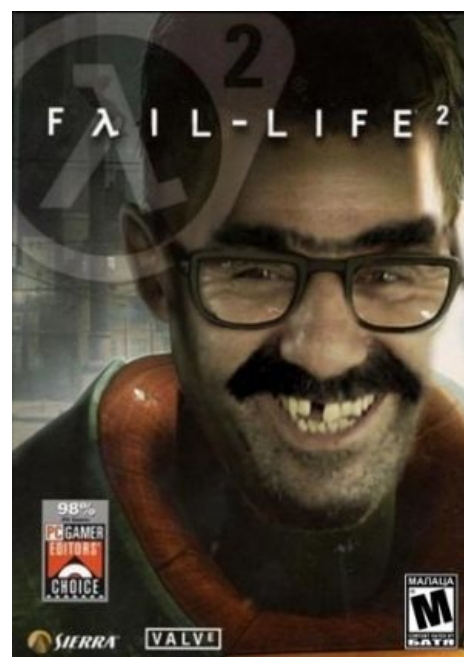
И вот в такой уже устоявшийся [симбиоз](#) в Сити 17 [зайцем на поезде](#) прибывает сам Гордон Фримен с целью разнести Цитадель и замочить своего бывшего начальника Уоллеса [Брина](#), того самого Администратора из Black Mesa, сдавшего нашу планету в аренду инопланетянам и пребывающего ныне при них в должности местного гауляйтера. По пути в цитадель Гордон изучает местную систему канализации, проводит бета-тестирование самопального телепорта, на халяву катается на аэроглизсере 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 задумывалась как второстепенное украшение игры, однако когда армия фапальщиков достигла критической массы, было решено в «эпизодах» навести вокруг неё целую мыльную оперу — с чудесным наведением зелёных чертяк (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.

Стилистика игры, по сравнению с первой халвой, поменялась кардинально. Если игрок Half-Life изначально был помещен в незнакомую, непривычную и диковинную среду секретного



Хорошо сохранился за двадцать лет-то.



Я твой Альянс цитадель шатал.

исследовательского комплекса (и мира Xen, естественно), то Half-Life 2 рвал шаблон соединением пейзажа самого обычного города и какой-то [атсральной](#) диссонирующей 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 мутное, 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 расприздяство? 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 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 открыты.

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 Кольта), 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

[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](#)

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 переключают 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.

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 BM — 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 бояться обосраться (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.

- 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



Суть

Годный комикс на тему сабжа



виндюзятники 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 вентилей — [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 добротнотроллил халфофагов, назначив своё выступление на 3 марта (3.03) на 3 часа дня. Естественно такое сочетание циферок не могло не похвастаться 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 [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.

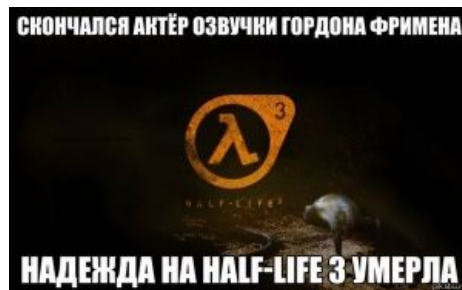
Half-Life: Alyx

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, Вульва 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



Обречённый юмор



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](#)

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 прожирали. 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 [батхёрт](#), 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 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 сирены 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 пережидали несколько секунд, пока не хлопыхнет 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 дает очень длинный прыжок, которым можно abusить бесконечно. Для использования этой фишки надо нажать определенные кнопки: слегка нажать приседание и затем прыжок+движение вперед. 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 дает 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 гауссана (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 респаунов 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 широких 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, еще 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 приморчат 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 винрайнейший 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, прикол 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 задрав 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, шарящихся возле кнопки. Кроме ламп, такой же мощный эффект имеют все рупоры, надо стрелять с полной раскрутки в углубление рупора, и накроешь 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 парапета, 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 парапета. 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 оно зажимаем стрейф в нужную сторону и делаем обычный прыжок. Это непросто, и нужна солидная тренировка. При эир-мове 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 фраг. 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 Frenzu можно лазерную мину так же поставить на косяк двери задвижной двери. Мина пропадет и уничтожить ее нельзя, но если дверь откроется, то фраг 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. Начинающему 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 желательно снова заюзать алыт_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 кроссфаером единым жив мультиплеер первой Халвы. Карт для HLDM созданы тысячи, и создаются до сих пор. Мочилов 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 гасишься, выходи как [музык](#), 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 смяться](#). Пролетающие ошмётки [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 засевший кемпер набивает на них фраги.
- Выкуривание кемперов осаами — одна из немногих жизнеспособных стратегий троллинга кемперов на bounce, где обычно [троллят вас](#) засевшие 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 лолируют 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 убаюнающими модификациями повысился. Нет многих винчарных стволов из первой части, что отчасти компенсируется наличием гравипушки, с помощью которой можно пиздрютировать врагов всяким хламом. Есть фанпорт кроссфайера и свой аналог — dm_runoff.