Персонажи — Lurkmore

← обратно к статье «Half-Life»

Персонажи

Гордон Фримен

«Он придёт и молча поправит всё »

— *БГ*

^-^

Гордон Фримен (обладает говорящей фамилией: слово *freeman* означает воплощение благородства, как то *почётный гражданин города* или просто «Свободный человек», например) родился в Сиэтле и, по идее, должен был пойти на работу к Большому Биллу, однако с малых лет проявил благоразумие и взялся за изучение физики. Поступил в M.I.T., 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 LHC. 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 MIT, 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 русский 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 жрат), 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 METPO 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 прочитать 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 намекаэ 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 девайся а-ля монтировка.

Налицо явное сходство с сабжем

Монтировка

> «Думать нужно головой, а не монтировкой. »
>
> — *Из одного роисского 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.

Девайс

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 коллайдере или любых других крупных научных экспериментах. Хомячки предлагают массово [b] закупать монтировки. ТруЪ-халферы уже давно хранят у себя лом-гвоздодёр 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.

...и ~~его~~ твое рабочее место

В фильме «Война миров Z», главный герой Питт бегает по лаборатории полной зомби с этой самой монтировкой и мочит их направо и налево с особой жестокостью. Причем 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 отсылка 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».

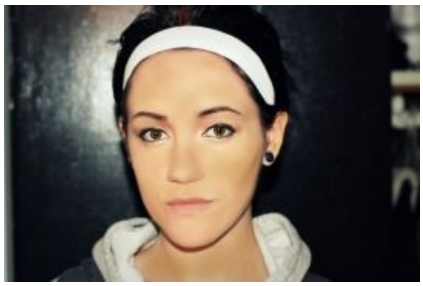
Аликс Вэнс

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 лютый, 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.

Она самая ^_^

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 нервозностью 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».


Косплэй с туннелями

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*.

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 Г-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

Сама конфиденциальность…

голоса, иногда даже в середине слова. Большинство фраз G-Man произносит плоско, механическим тоном и без акцента. В словах часто удлиняет звук «С» («Мисссс-тер 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 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) — Gman»). 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’а, 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 **G**oogle-**man**, Гымен, Glassman, Gay-man, Человек из Правительства (**G**overnment **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 — **G**ordon Free**man**, устроившийся после обоих БП на хлебное межгалактическое место, а с навара 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 Alyx, путешествовать во времени Гугл-Мэн умеет.

Алсо, как настаивает Педивикия, в комментарии к модели G-Man’а «npc_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'а 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 намаекет.

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 дает понять, что связан с какой-то серьезной 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'а. 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 вселеной 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

Кто звал пророка?

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 ряшку его можно невозбранно увидеть в бета-версии.

Барни Калхун

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

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 AP 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 джипе с учёными.

В HL² 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 военов в атаку на треножники 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 aka 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*

HAAAAAAAX — это туда!

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. Hax.

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 Hax.

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