

Формат подборка, статья, руководство, истории, интервью, колонка (внешний эксперт)	Подборка
Автор	Артём Фролов
Раздел	Геймдев
SEO Title	Семь лучших игр на Source, созданных за пределами Valve
Ключи	Source, моды, Titanfall, Insurgency, The Stanley Parable
Курс (название, ссылка)	Геймдизайнер — <a href="https://skillbox.ru/course/profession-game-design/">https://skillbox.ru/course/profession-game-design/</a>
<b>Внимание! Название — макс. 90 зн/пр., лид — макс. 150 зн/пр.</b>	

## 7 лучших игр на Source, созданных за пределами Valve

Рассказываем, как движок стал платформой для самых необычных проектов.

Не одними только Portal и Half-Life жив Source — на движке Valve не раз выходили проекты, чьи авторы решались на смелые эксперименты с геймплеем, сюжетом и даже самим форматом видеоигр. Не все они оказались одинаково успешны, но каждый вызывает как минимум любопытство, а некоторые и вовсе так сильно меняют изначальную технологию, что Source почти невозможно распознать под слоями модификаций.

Мы выбрали семь неочевидных релизов на Source, которые лучше всего показывают потенциал движка. Семь проектов, которые будут интересны каждому, кто любит необычные игры.

Dark Messiah of Might and Magic (2006)

The Stanley Parable (2013) и The Beginner's Guide (2015)

Insurgency (2014)

Titanfall (2014) и Titanfall 2 (2016)

Black Mesa (2020)

## Dark Messiah of Might and Magic (2006)

Пусть название не сбивает вас с толку: на деле это неофициальный сиквел Arx Fatalis, дебютного проекта Arkane Studios, который, в свою очередь, выступал в роли духовного наследника Ultima Underworld.

<https://www.youtube.com/watch?v=CXzBwMW5pzw> — Трейлер Dark Messiah of Might and Magic

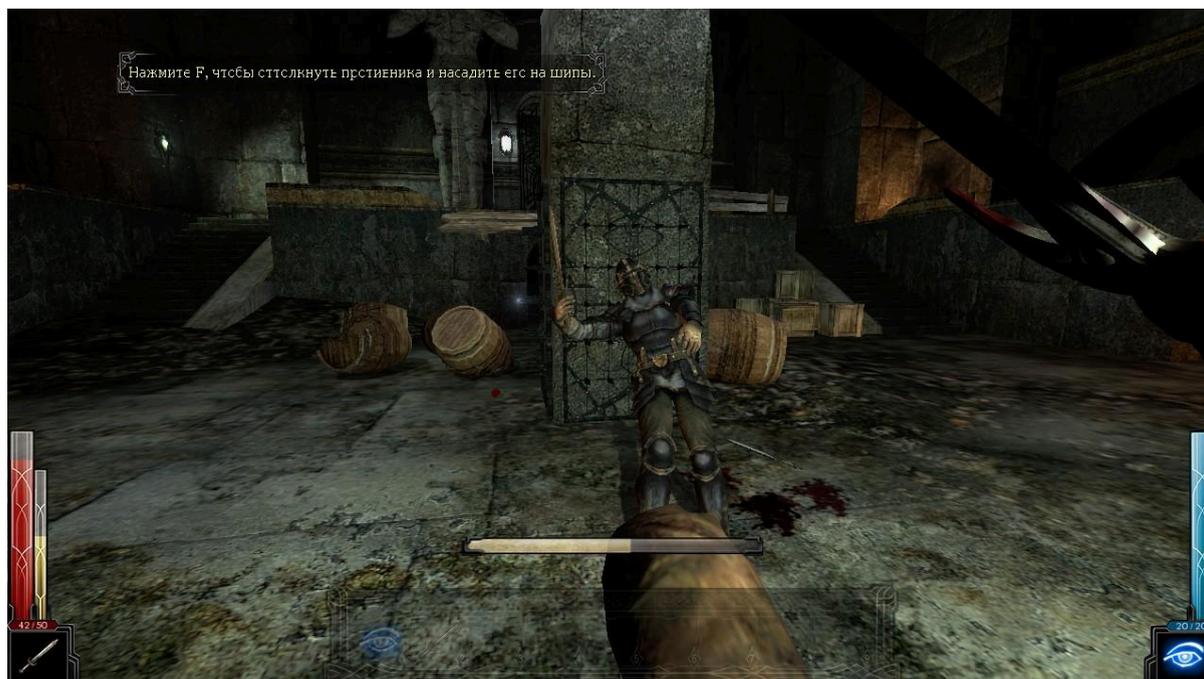
Слова Might and Magic появились в заголовке после того, как Ubisoft, получившая в 2003 году права на фэнтезийный мир Асхан, [предложила](#) студии сделать на движке Arx Fatalis новую игру по этой вселенной. При чём здесь тогда Source?

«Несколько лет назад, когда мы выпустили Arx Fatalis и показывали игру на Е3... сотрудники Valve зашли в нашу кабинку поздороваться и сказать, что им понравилась игра. Чуть позже мы начали работать над новым движком для нашей следующей игры, которой стала Dark Messiah... и тогда же мы увидели демоверсию Half-Life 2 — и остались, конечно, под большим впечатлением».

Рафаэль Колантонио, [основатель](#) студии Arkane

Вскоре у Arkane созрело решение — перейти на Source. Движок привлёк разработчиков прежде всего своей продвинутой физикой.

Дело в том, что Dark Messiah — экшен от первого лица с элементами RPG, где ваше главное оружие не меч и не топор, а... правая нога. Вы пинками насаживаете врагов на колья, отправляете их в костёр или сбрасываете с обрыва — прямо как в Bulletstorm, но на пять лет раньше. И это лишь одна из нескольких механик игры.



Тот самый пиннок. Скриншот: игра Dark Messiah of Might and Magic / Arkane Studios

Как насчёт того, чтобы разломать бочки и ящики о головы противников? Поджечь врагов заклинанием или заморозить пол, чтобы они поскользнулись на льду? Убить рухнувшей на голову люстрой? В середине прохождения игрок получает крюк-кошку, чтобы забираться в ранее недоступные места.



Сейчас эта люстра закончит схватку одним ударом. Скриншот: Dark Messiah of Might and Magic / Arkane Studios

Сюжет Dark Messiah, завязанный на древних пророчествах о конце света, имеет третьестепенное значение: куда интереснее наблюдать за тем, как возможности Source в этой игре встречаются с философией Arkane: «Говори игроку: „Да“». В итоге получается симулятор средневекового Джеки Чана, где ловкость и смекалка игрока ценятся больше, чем грубая сила и очки характеристик.

Игра не стала крупным хитом, да и критики отнеслись к ней [прохладно](#) — но этот релиз показал креативность и будущий потенциал Arkane. Позже студия сделает куда более успешные, глубокие и проработанные Dishonored и Prey, — но ни одна из них так и не приблизится к хаотичному веселью боёв Dark Messiah of Might and Magic.

## The Stanley Parable (2013) и The Beginner's Guide (2015)

Эти две игры часто ставят вместе, ведь у них один автор — Дэви Риден и одна цель — деконструировать видеоигры.

В основе The Stanley Parable лежит простой вопрос: что будет, если игрок взбунтуется против рассказчика?

«У меня была идея игры, которая сломает ожидания игроков, которая подаст знакомый опыт в новой форме... Я пытался описать мои идеи другим, но они вообще не понимали, о чём речь, так что я решил пойти и сделать игру просто ради того, чтобы посмотреть, получится ли».

Дэви Риден, [автор](#) The Stanley Parable и The Beginner's Guide

В июле 2011 года он выложил первую версию игры, тогда ещё мод для Half-Life 2, на сайт [Mod DB](#).

Здесь уже присутствовала знаменитая завязка: Стэнли, простой офисный работник, в один день замечает, что все его коллеги куда-то испарились. Отправившись на их поиски, он вскоре приходит в комнату с двумя открытыми дверьми. Рассказчик в лице Кевана Брайтинга сообщает: «Стэнли пошёл в левую дверь слева» — но правая дверь остаётся открытой.





Никогда не знаешь, куда заведёт очередная развилка. Скриншот: игра The Stanley Parable / Galactic Cafe

Это и есть главная механика The Stanley Parable: игрок выбирает, следовать указаниям Рассказчика или сделать всё по-своему. Пойти в правую дверь. Выдернуть телефонный провод. Нажать кнопку самоуничтожения. В ответ игра предлагает самые безумные, смешные и жуткие концовки, ломающие разом и четвёртую стену, и представления игроков о геймдизайне.

В первой версии было всего шесть концовок, что не помешало ей стать [очень успешной](#): по словам Ридена, за первые две недели её скачали 90 тысяч человек. Воодушевлённый тёплым приёмом, Риден

решил превратить мод в отдельную игру, для чего [взял в напарники](#) мапмейкера Уильяма Пью. Вместе они придумали ещё полтора десятка концовок и обновили визуальную стилистику.

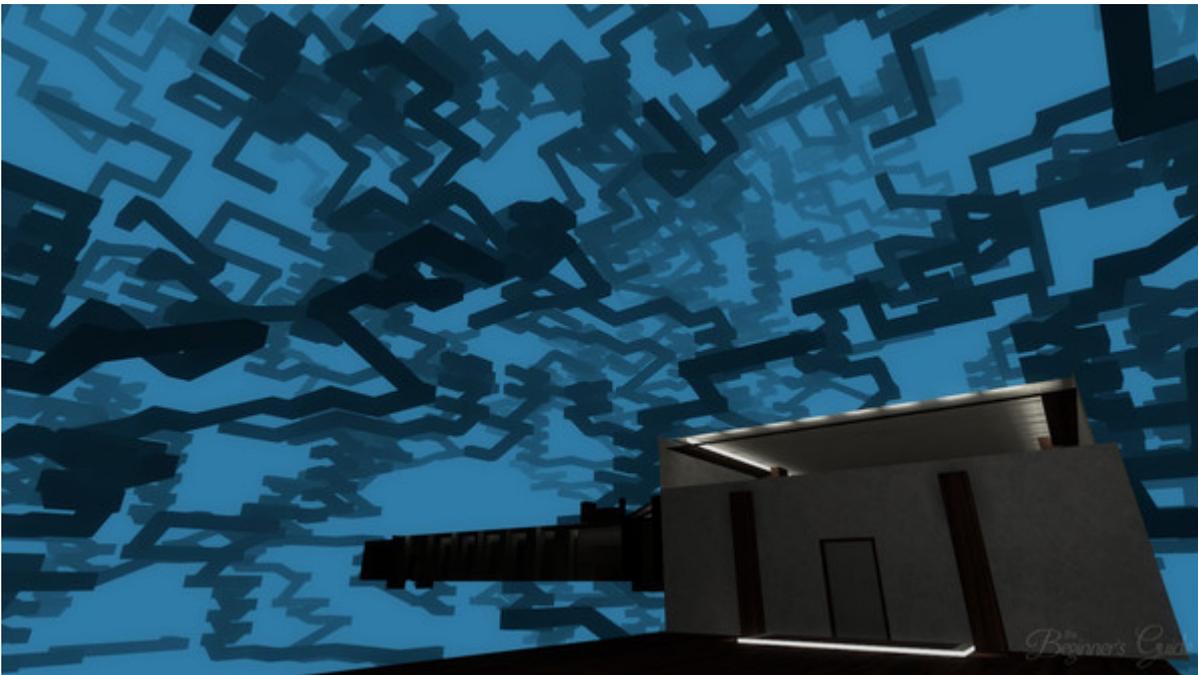
<https://www.youtube.com/watch?v=fBtX0S2J32Y> — Трейлер полной версии The Stanley Parable

Полная версия The Stanley Parable, вышедшая в октябре 2013 года, [заслужила](#) восторги критиков за сухой юмор и умелую деконструкцию нарратива в видеоиграх. Пока другие геймдизайнеры пытались добавить своим творениям нелинейности, Риден и Пью поставили под сомнение саму идею свободы выбора в играх. Пускай Рассказчик удивляется, злится и пытается подстроиться под наши выходы — мы-то понимаем, что его реакции заранее прописаны и заскриптованы. Всё уже просчитано, даже наш бунт.

Игры разума продолжились в The Beginner's Guide. Она задаёт несколько иной вопрос: где заканчиваются мысли автора и начинаются трактовки аудитории?

<https://www.youtube.com/watch?v=RBK5Jheu0To> — Трейлер The Beginner's Guide, хорошо передающий суть игры

В роли рассказчика здесь выступил уже сам Риден: он знакомит нас с играми-зарисовками некоего Коды, которого якобы встретил на геймджеме в 2009 году. Дэви ведёт нас по его творениям, объясняет их значение и рассказывает об авторе — а затем наступает концовка, дающая понять, что интерпретации Ридена куда больше говорят о нём самом, чем о Коде.



Скриншот: игра The Beginner's Guide / Everything Unlimited Ltd.

The Beginner's Guide не получила такого же признания, как The Stanley Parable, но эти два произведения удачно дополнили друг друга, предложив игрокам взглянуть со стороны на условности и клише их любимого формата. Как выяснилось, игроки давно ждали подобной возможности.

«Сначала я делал The Stanley Parable для себя, вот почему разработка была такой сложной: я просто сидел за компьютером, работая над ней в одиночку. Я не осознал до тех пор, пока не начал говорить с людьми, которые прошли [её], что на самом деле игра была для них — она отражала их интересы и давала им площадку для исследования новых идей».

Дэви Риден, [автор](#) The Stanley Parable и The Beginner's Guide

## Insurgency (2014)

Идея этой игры пришла к Эндрю Спирину во время службы в канадской армии в первой половине 2000-х. Он не участвовал в боевых действиях, но ему хватило тренировок, чтобы понять, сколько всего упускают геймдизайнеры, когда изображают в играх войну.

«Я натурально сидел в окопе и думал: „Так, игры показывают это неправильно. Что можно сделать, чтобы показать это правильно?“».

Эндрю Спирин, [гейм-директор](#) Insurgency

Вместе с разработчиками первой Red Orchestra он сделал шутер про вымышленную войну между современной армией и террористами на Ближнем Востоке. Сначала это была глобальная модификация для Half-Life 2, которую выложили в 2007 году на сайте Mod DB. Игрокам релиз понравился: в первую же неделю Insurgency: Modern Infantry Combat скачали миллион раз, а позже [наградили премией](#) «Мод года».



Скриншот: мод Insurgency: Modern Infantry Combat / Insurgency Team

Затем было несколько лет мучительной разработки отдельной игры, которую подкосила [провальная кампания](#) на Kickstarter: из заявленной суммы в 180 тысяч долларов удалось собрать только 66 тысяч. Тем не менее в 2013 году New World Interactive выложила Insurgency в раннем доступе Steam, а ещё

через десять месяцев [состоялся](#) её полноценный релиз. Что же выделило игру на фоне десятков других шутеров в том же сеттинге?

<https://www.youtube.com/watch?v=fstNLK6xCFM> — Геймплейный трейлер Insurgency

В этой игре нет перекрестия прицела и счётчика патронов, попасть во что-либо при стрельбе от бедра невозможно, а ваши разговоры по громкой связи могут услышать не только союзники, но и противники. Впрочем, сам Спирин считает, что главная составляющая геймплея Insurgency в другом.

«[Многие солдаты знают, что боевой опыт] это не только стрельба из оружия, но и взаимодействие с другими солдатами».

Эндрю Спирин, [гейм-директор](#) Insurgency

Чтобы подстегнуть слаженную работу в команде, в Insurgency действует необычная система респаунов. Игроки здесь возрождаются не по одному, а «волнами» через отведённые промежутки времени. Запас «волн» ограничен, и, чтобы получить новые, нужно захватывать контрольные точки или выполнять другие условия. Когда у команды заканчиваются «волны» — и все, кто остался, убиты, — она проигрывает.

Игрокам такой строгий подход понравился: в сентябре 2014 года Эндрю Спирин [отчитался](#) о том, что с момента выхода в ранний доступ игру купили 400 тысяч раз. С тех пор она получила два продолжения, уже на движке Unreal Engine 4: ещё более успешную Insurgency: Sandstorm и спин-офф про Вторую мировую Day of Infamy.

Тем не менее свой путь серия начала как модификация на Source — и кто знает, что бы с ней случилось, если бы не поддержка сообщества.

## Titanfall (2014) и Titanfall 2 (2016)

Две части Titanfall — самые невезучие игры в нашей подборке. Эта серия родилась из желания Respawn Entertainment уйти от наследия франшизы Call of Duty, которую придумали основатели студии Джейсон Вест и Винс Зампелла.

Команда провела целых два года в спорах и дискуссиях о том, как будет выглядеть футуристический шутер про роботов-мехов, — но выбор движка не составил большой проблемы.

«Мы выбрали [Source], потому что наши дизайнеры хотели делать геймплейные прототипы с первого же дня [разработки], а в движке за десять лет накопилась масса геймплейных инструментов от разных игр Valve, которые мы могли использовать. К примеру, они сделали вот такую вот штуку в Team Fortress — давайте разберём её и поймём, как она работает. И если нам это нравилось, мы шли и делали что-то своё, лучше подходящее для наших нужд».

Дрю Маккой, [продюсер](#) серии Titanfall и Apex Legends

Тем не менее программисты Respawn существенно модернизировали движок в процессе разработки — дошло до того, что, по словам Дрю Маккоя, он ненавидит «говорить, что это Source Engine».

Большая часть усилий [ушла](#) на то, чтобы сделать движок многопоточным: для этого инженеры пересобрали почти каждую систему Source, от анимации и спецэффектов до сетевых функций. Благодаря этому движок научился делить свои процессы на потоки, что существенно ускорило его работу. Кроме того, программисты переписали рендерер и звуковой код, добавили собственную систему освещения и редактор уровней.

Всё для того, чтобы впечатлить игроков битвами солдат и боевых роботов. Во многом Titanfall обогнала своё время. Тут были и бег по стенам, и вертикальный геймплей, и скоростные перестрелки на масштабных картах, и масса пушек и способностей, и схватки мехов, для которых в кои-то веки не приходилось покупать отдельный пульт с десятками кнопок.

<https://www.youtube.com/watch?v=nHvoaAAhGno> — Трейлер Titanfall 2, демонстрирующий мультиплеер игры

Однако игрокам [не понравилось](#). Titanfall получила заслуженно высокие оценки прессы, но публика оказалась не готова выкладывать шестьдесят долларов за игру без одиночного режима. Titanfall 2 исправила эту ошибку с помощью одной из лучших сюжетных кампаний десятилетия, но теперь свинью разработчикам подложил собственный издатель: Electronic Arts зачем-то [выпустила](#) игру в тесном трёхнедельном промежутке между Battlefield 1 и Call of Duty: Infinite Warfare. В этой битве титанов у Respawn попросту не было шансов.

И всё же движок Source не остался лежать без дела. В 2019 году Respawn выпустила на нём королевскую битву Apex Legends, которая стала для студии долгожданным хитом: в апреле 2021 года общее число игроков в неё [перевалило](#) за сто миллионов.

Что же до Titanfall, то эта диалогия по-прежнему заслуживает вашего внимания — тем более что недавно разработчики снова взялись за поддержку её мультиплеера. В последние годы аркадные шутеры переживают явный ренессанс, и благодарить за это стоит в том числе Respawn, ведь они были среди тех, кто напомнил нам, что веселье зачастую важнее реализма.

## Black Mesa (2020)

В конце 2004 года случился релиз Half-Life: Source — порта первой части на новый движок, который, правда, почти ничего не поменял в сравнении с оригиналом. Текстуры, уровни, 3D-модели — всё осталось прежним. Конечно, игра по-прежнему увлекала и безо всяких модификаций, но фанаты ведь ждали гораздо большего.

«Мне кажется, многие думали, что Half-Life: Source будет HD-ремастером. В реальности он демонстрировал, как легко переместить проекты на Source».

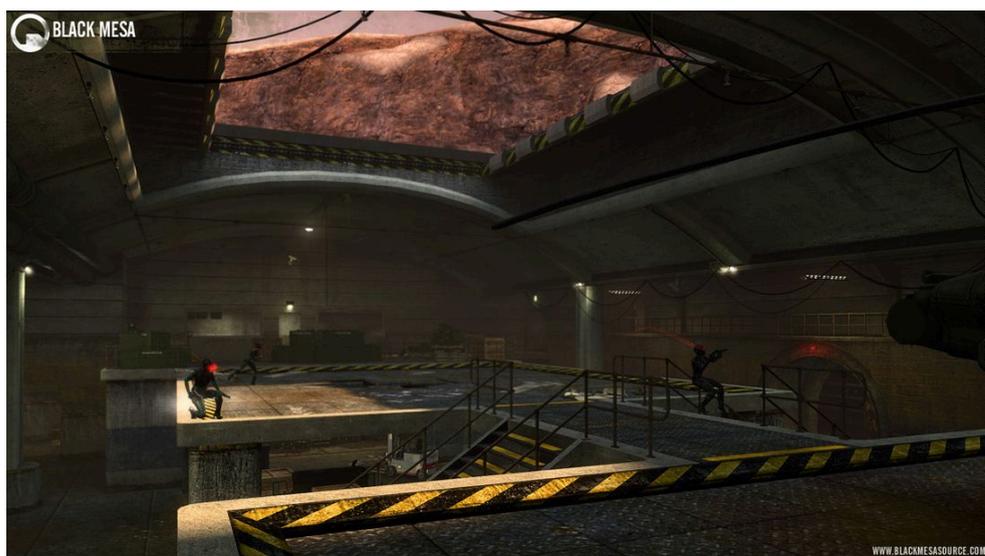
Адам Энгельс, [глава](#) Crowbar Collective

Энгельс был среди энтузиастов, взявшихся делать истинный ремейк первой части. На это у них ушло шестнадцать лет.

В 2004 году стартовало сразу два проекта — The Leakfree и Half-Life: Source Overhaul Project. Их участники быстро поняли, что у них общие цели, и объединились в одну команду под названием

Crowbar Collective. У неё не было постоянного состава: это была скорее группа волонтеров, работавших над игрой в свободное время.





Кадр времён релиза первой версии. Скриншот: игра Black Mesa / Crowbar Collective

В сентябре 2012 года Crowbar Collective [выложила](#) в интернет первую, бесплатную версию Black Mesa, где были все уровни оригинальной игры, кроме последних пяти — тех самых, где действие разворачивается в измерении Зен. Запутанность и неуклюжий платформинг сделали эти главы самой нелюбимой фанатами частью первой Half-Life. Black Mesa должна была это исправить.

В мае 2015 года игра вышла в Steam в раннем доступе. Чуть раньше с Crowbar Collective связались сами Valve и предложили сделать игру коммерческим релизом, а также дать команде доступ к полной версии Source. От такого предложения коллектив не мог отказаться. «Это дало нам намного больше ресурсов, чтобы разработать игру», говорил Энгельс.

Деньги, поддержка Valve и обратная связь от поклонников упростили задачу, но у разработчиков ушло ещё пять лет на то, чтобы завершить уровни Зена. Релиз версии Black Mesa 1.0 состоялся в марте 2020 года, всего за две недели до выхода Half-Life: Alyx.

<https://www.youtube.com/watch?v=V7vDsarvyoc> — Релизный трейлер Black Mesa

Black Mesa не ставит себе целью заменить оригинал. Стрельба и движения в ней ощущаются по-другому. Часть уровней (например, «По рельсам») заметно сократили, другие («Поверхностное натяжение»), наоборот, расширили. Главы в Зене и вовсе разрослись с полутора до четырёх часов: Crowbar Collective вернула туда массу контента, который в своё время пришлось вырезать из оригинала.

Вдобавок Black Mesa обзавелась яркой картинкой, выжимающей все соки из графики Source, физикой движка Havok, а также вменяемым звуком, который больше не хрипит как старенький радиоприёмник.

У Crowbar Collective и в самом деле получился ремейк первой Half-Life: он одновременно хранит дух первоисточника и улучшает большинство его аспектов. Игра понравилась и [фанатам](#), и [журналистам](#),

а в месяц релиза [вышла в лидеры](#) продаж Steam — редкий случай, когда игровой долгострой оправдал ожидания.

\*\*\*

Black Mesa и другие приведённые в этой подборке игры стали одними из последних, созданных на движке Source. С середины 2010-х Valve всячески развивает новую версию технологии, получившую название Source 2. На ней уже созданы, например, Artifact и Half-Life: Alyx. Больше узнать о прошлом и будущем движка компании Valve можно в [другом нашем материале](#), посвящённом истории развития этой технологии.