

Привет ребята, с вами Джефф Кейли, и я здесь в офисе Валв, В Сиэтле, Вашингтон. Это очень важный день для меня, и я уверен для многих из вас тоже., потому что Валв готова представить свой новый проект. В 1997-ом когда я учился в колледже, я отправился сюда в Сиэтл и встретился с Гейбом Ньюэллом и командой, когда они делали свою первую игру. Я конечно-же про Халф Лайф, тогда я написал историю о создании игры, названную “Последние часы Халф Лайф”. Я сделал то-же самое для Халф Лайф 2, и сегодня я рад анонсировать что в 2020 я буду писать очередные “Последние часы” о следующем проекте, но что-же это? Это проект вселенной “Халф-Лайф”. Он называется “Халф-Лайф: Аликс” - полноценный приквел к “Халф-Лайф” в виртуальной реальности, и прямо здесь, позади вот этого лобби, последние несколько лет, команда из более чем 50-ти людей работала в полнейшей секретности над созданием этого проекта. Они работают над ней и сейчас. Я так-же был здесь, тихо документируя хронологию создания этой игры. Я уверен у вас полно вопросов, я не могу поверить что это действительно происходит! И сегодня мы покажем вам немного того чем занималась Валв последнее десятилетие, расскажем почему сейчас самое подходящее время начать говорить об этом проекте и почему он выходит в 2020.

Итак, поехали. Я знаю вы хотите узнать о “Последних часах”, но тут было много других игр над которыми вы (обращается к сотрудникам) ребята работали в течении последних девяти лет, о которых люди никогда не слышали, и которые никогда не увидели свет, правильно?

Да это так, параллельно с разработкой Соурс 2, мы создавали разные игры, для разных франшиз. И каждая из них позволяла продвинуть разработку движка на шаг вперед. Мы исследовали разные идеи и возможности, но потом находили лучшие варианты. Они были важными этапами на пути к тому что мы сегодня называем “Халф-Лайф: Аликс”. И я думаю было-бы очень интересно покопаться в этих этапах.

Да-да, мы сделаем это в будущем. Очень захватывающе! Кто-то может подумать “Валв тупо считают деньги, не выпускают игр” а вы тут работаете над несколькими проектами. Ну это всё нас подводит к вопросам, почему эта игра, почему сейчас? Некоторые циники скорее всего скажут “О, Валв вернулись к разработке игр, так как Эпики отжирают кусок Стива, а Артефакт не вышел хитом, на который они рассчитывали. Но это не то что на самом деле произошло, но может вы можете рассказать как вы пришли к “Халф-Лайф: Аликс”, и тому факту что это VR игра, и как вообще появилась эта идея?

Нам придется вернуться в 2016, когда вышел Вайв, и мне кажется после того как мы выпустили “The Lab”, многие пользователи вопрошали “Где большая VR игра?”. Многие видели надежду в VR платформе...

Ну “The Lab” была потрясающая.

Да, она была крутой, я обожал её. Это был потрясающий маленький эксперимент, не так ли?

Да, мы очень довольны “The Lab”. Мне кажется “The Lab” была объединением наших идей по пониманию виртуальной реальности и её механик. Понимание индустрии, и того что индустрия экспериментирует, со многими интересными вещами в VR. И потому, когда мы слышали вопросы от пользователей “Где большая VR игра?”, один из главных вопросов был “А что именно они хотят?”, потому что мы думали “The Lab” и есть большая VR игра, мы думали что многие инди студии выпускают потрясающие большие VR игры. И нам стало понятно, что многие спрашивают “Где большой водоворот событий которые ты получаешь в играх AAA класса с большим бюджетом.” И у нас было достаточно много причин почему было очень сложно оправдать создание чего-то такого масштаба в VR. Мы почувствовали что мы можем взять на себя такой проект, инвестировать в долгосрочные стратегии, вложить больше сил и денег в создание чего-то что даст нам отдачу от VR аудитории. Так что в 2016 мы выкатили “The Lab” и мы начали экспериментировать над тем что ещё мы можем делать в VR. Я помню Гейб говорил “Мы работаем над двумя или тремя VR проектами” - когда мы работали над идеями.

Это не было чем-то типа “давайте сделаем Халф Лайф VR”, это было чем-то типа “давайте сделаем большую VR игру”?

Да, это было именно “давайте сделаем большую VR игру”. И тогда мы исследовали разные франшизы. Мы как-то отбросили мультиплеер, просто потому что аудитория VR крайне мала, плюс дополнительные проблемы такие как реалистичные аватары в VR. И мы остановились либо на Халф-Лайф либо на Портал. И Портал в основном про бросание своего тела через порталы с полетом в воздухе, так что мы подумали что это вызовет тошноту у многих в VR.

“The Lab” во вселенной Портал сработал потому что там ничего такого не было. Но ты прав, полноценная Портал VR игра была бы сильно дезориентирующей.

Да, и тогда мы взглянули в сторону Халф-Лайф, и ДНК этого продукта и многие элементы становились только лучше в VR. Халф-Лайф это сочетание истории, сражения, головоломок, исследования, интерактивности, красивого окружения и других подобных вещей. И все они либо переоткрывались, либо улучшались в VR, так что мы начали экспериментировать в эту сторону. Я имею ввиду, вы начали экспериментировать, я тогда не был в команде. Когда вы начали делать прототипы?

Дарио и небольшая группа из нас, мы начали с ассетов первой Халф-Лайф, второй Халф-Лайф, мы сделали этот короткий 15 минутный экспириенс. Да, мы взяли текстуры и ассеты первой халфы, перчатки из контр страйк, которые тогда ещё даже не вышли для КС:ГО. Всё что связано с боем, тогда работало напрямую из Халф-Лайф 2 - Искусственный Интеллект... На тот момент всему этому было 12 лет. Да, очень ностальгично...

В течении нескольких лет я думал, когда же они наконец используют эти ассеты. Иногда я спрашивал, есть ли у них что-нибудь новое, новая модель G-map, но нет, это все та-же модель..

Дарио, ты был в команде выпустившей оригинальную игру, когда я посещал офис в 1997-ом. Много времени прошло. Вы решили “было бы круто сделать что-нибудь по Халф-Лайф”, но вы же понимаете что это значит, что это за собой влечёт? И я думаю многие из нас, кто смотрит это сегодня, не думали что этот день когда либо настанет. Был ли у вас момент сомнения, “да мы можем сделать Халф-Лайф но...” Ставки высоки.

Вначале это была небольшая команда изначально. Возможно нам было проще из-за того что мы решили сначала экспериментировать с механиками, а не сразу начать делать игру по Халф-Лайф. И это было намного проще, сразу стало видно как мы можем превратить механики Халф-Лайф в шлем и контроллеры VR устройства, и мы сразу увидели насколько огромен потенциал. И мы просто одну-за одной переносили механики Халф-Лайф в VR. Некоторые сразу работали отлично, некоторые были комичны поначалу, но этого было достаточно чтобы увидеть потенциал. Мы органично росли с развитием. Как уже было сказано, ДНК Халф-Лайф становится только лучше. Мы начали давать людям играть в 15ти минутный прототип, а они бы застревают там на 45 минут, делая вещи которые мы бы никогда не заметили. Они вели себя так необычно, мы никогда не видели такого поведения у игроков в плоские игры. Они тратили намного больше времени на исследование окружения, замечали детали, и всё это отлично подходило для Халф-Лайф. Это нас очень воодушевило, раз игроки проявляют такой интерес в исследовании окружения до того как мы дали им причину исследовать окружение в этом прототипе, и кстати это были практически пустые локации, но это было не важно. Ощущение погружения, ощущение того что ты находишься внутри, достаточно сильное...

Сыграв в нее сейчас, это просто потрясающее ощущение погружения. И то что вы сделали визуально, как она выглядит, это точно Халф-Лайф. Это и правда будет тем что удивит людей. Ходили слухи, что вы делаете какой-то VR проект Халф-Лайф, и люди скорее всего ожидали что это будет небольшая комнатка с ассетами, а это полноценная AAA игра, что не может не радовать меня. Но большой вопрос который я думаю у всех на уме - VR развивающийся рынок, очень маленький процент фанатов и заинтересованных Халф-Лайф имеют VR шлем, так что я уверен некоторые думают “Отлично, новая Халф-Лайф, это очень круто, но почему она только для VR?”, и вы должны понимать что это заботит многих, не так ли? Почему они заставляют меня купить VR для новой игры Халф-Лайф? Потому ли что вы думаете что VR может принести новый виток инноваций и ощущений? Вы не делаете плоскую версию?

Мы бы хотели выпустить версию для клавиатуры и мыши, но как я уже сказал, это всё началось с исследования VR и чем больше мы использовали шлем и контроллеры, мы видели как много интерактива это позволяет, количество возможностей колоссально. И все эти ощущения, их просто невозможно перенести на клавиатуру и мышь. Возможность

двигать руками отдельно от головы и прочее. И когда ты создаешь механики на основе всего этого, они просто не подходят для клавиатуры и мыши. Например сражения, когда ты вынимаешь обойму и вставляешь новую в пистолет, приседаешь прячась за укрытием. У меня есть забавное видео того как я валяюсь по полу пригибаясь, перестрелки по настоящему реальны и напоминают мне оригинальный "Халф-Лайф", но различия столь велики. Наверное, какие-то из этих действий можно заскриптовать на клавиши, но это будет не то. В VR оно просто лучше, оно намного сложнее, нам придется назначить секцию клавиш только для открытия дверей, просто чтобы дать ту-же свободу. В VR ты знаешь как двери работают, ты немного её толкнул одной рукой, и просунул вторую руку с пистолетом через щель. Сделал пару выстрелов и засунул руку обратно. Вы сможете подглядывать через щель, вы сможете вломиться, вы сможете закинуть гранату и закрыть дверь. В игре есть один момент, когда вам надо приоткрыть дверь, что-то закинуть и быстро закрыть, и это очень весело. Это уникально, и по моему мнению это то что Халф-Лайф всегда из себя представлял - инновации в том как вы играете. А как ты уже сказал, это просто не подходит для традиционного управления. И чем больше мы исследовали эти механики, тем яснее становилось, что если мы хотим выпустить плоскую версию игры, то придется вырезать очень многое. Все эти механики очень нравятся тестерам, так что мы решили этого не делать.

Это да, вы бы тогда разбавляли VR погружение, пытаться усидеть на двух стульях.