

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
P20

HALO. LE SPACE OPERA SELON BUNGIE

Loïc Ralet

Édition française, copyright 2018, Third Éditions.
Tous droits réservés.

Автор иллюстрации на обложке *Константин Войд* (Konstantin Void)



THIRD
éditions

Рале, Лоик.

P20 Трилогия Halo. Истоки легендарной космической оперы Bungie / Лоик Рале ; [перевод с французского В. В. Бедрань]. — Москва : Эксмо, 2025. — 560 с. — (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-184782-1

Halo — это культовая космоопера и важная медиафраншиза, сосредоточенная на судьбе суперсолдата Мастера Чифа и борьбе человечества с инопланетным Ковенантом и древними угрозами, такими как Потоп и Предтечи. Книга возвращает читателей к истокам серии, исследуя оригинальную трилогию шутеров от Bungie, которая завоевала популярность благодаря инновационному геймплею и многопользовательскому режиму. Автор Лоик Рале, собравший обширную информацию о франшизе, раскрывает историю Bungie, трудности разработки Halo и переход франшизы к другой студии. Читатели смогут увидеть полную картину создания первых трех частей Halo, включая закулисные процессы и анализ геймплея.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-184782-1

© Бедрань В.В., перевод на русский язык, 2025
© Войд К.Р., иллюстрация на обложку, 2025
© Бабин Е.А., текст доп. главы, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

*Посвящается Янну, Фабьену, Тедди, Нилу и Лукасу,
моим Спартанским братьям, с которыми
мы сражались плечом к плечу*

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	8
<i>Об авторе</i>	11
<i>Вступление</i>	12

Часть I. История создания

1 Bungie, студия из двух человек	14
2 Восходящая звезда на Macintosh	20
3 Студия в эпоху перемен	35
4 Рождение Halo	50
5 Bungie, студия Microsoft	74
6 Halo, сложности разработки	101
7 Хит для Xbox	142
8 Halo 2, самая ожидаемая игра своего поколения	162
9 Эволюция Xbox и Bungie	215
10 Halo 3, игра для Xbox 360	222
11 Microsoft и Bungie, расставание	253
12 Halo: Reach, прощание Bungie с Halo	279

Часть II. Вселенная

1 Истоки Вселенной, Предтечи	310
2 Война с человечеством	316
3 Война против Потопа	323

4 Человечество вновь отправляется покорять звезды.	337
5 Программа «Спартанец-II»	349
6 Первый контакт	360
7 Ковенант.	367
8 Смертельная игра в прятки	382
9 Программа «Спартанец-III»	391
10 Падение Предела.	402
11 Война Кольца	417
12 Конец войны	428
13 Последствия	441

Часть III. Расшифровка

1 Космоопера от Bungie	448
2 Консольный FPS, который работает	454
3 FPS, который рассказывает историю	469
4 Неизбежный мультиплеер	483
5 Halo и американские войны	491
<i>Кем они стали?</i>	495
<i>Заключение</i>	503
<i>Послесловие. Новейшая история Halo</i>	506
<i>Библиография</i>	547
<i>Благодарности</i>	557

ПРЕДИСЛОВИЕ

Сколько себя помню, у меня всегда было странное отношение к космосу. Я совсем им не интересовался. С самого детства, едва завидев или услышав что-то увлекательное, я сразу погружался в книги и документальные фильмы о новой интересной теме. Мне всегда не терпелось узнать больше — выучить всю историю Франции, скандинавскую мифологию или новый язык. В погоне за знаниями я даже прочел Библию и Коран. Но космос? Про него я не знал ничего. Вероятно, я не был до конца уверен в своем желании познать его. Может, меня останавливал страх того, что люди могут оказаться не единственными обитателями Вселенной и, вероятно, однажды человечеству придет конец. Какие только кошмары не рисовало мое воображение, когда, маленький и напуганный до смерти, я слышал заглавную мелодию из «Секретных материалов»... Сейчас от тех страхов осталось только принятие того, что мне уже не суждено познать космос. А еще осталась *Halo*.

Как ни странно, иррациональный страх перед бесконечностью космических просторов лишь увеличивал мой интерес к мирам научной фантастики. Особенно меня привлекали истории, где человечество уже покинуло родную Землю и отправилось заселять дальний космос: открывать новые планеты, изобретать невиданные технологии... и воевать с неизвестными видами. Именно это много лет назад и привело меня, как и многих других геймеров, к *Halo: Combat Evolved*. Тогда я не понимал, что *Halo* — вовсе не игра о захватнической войне. Это игра о войне за выживание. Ведь такова вся суть

Halo: от неудач никому не скрыться, а смерть рано или поздно придет за всеми без исключения. За всеми, включая знаменитых Спартанцев — знаковых персонажей саги, среди которых самым узнаваемым является, конечно, Мастер Чиф¹. В свое время наибольшее впечатление на меня произвела как раз эта деталь: вопреки знаменитому слогану, герои в *Halo* умирают.

Halo: Combat Evolved, *Halo 2* и *Halo 3* могут вызвать настоящее отчаяние и устраивают игрокам эмоциональные американские горки. Тем не менее, играя в них, просто невозможно сдаться и не бороться до победного конца. Что неудивительно, ведь *Halo* — это последний бой за достоинство человеческой расы, за ее спасение и сохранение остатков цивилизации. Финальная битва, которая объединила десятки миллионов игроков и сделала игру одним из крупнейших феноменов игровой индустрии начала 2000-х. Я и сам многим ей обязан. Не только лучшими часами жизни, проведенными в игровом мире, и прекрасными воспоминаниями, но и самым важным — страстью к игровой журналистике. Влюбившись в *Halo*, я начал искать информацию о тех, кто ее создал. Мне не терпелось узнать все о студии Bungie и о людях, которые там работали. Меня интересовали как хорошие истории, так и мрачные эпизоды: никогда и речи не шло о том, чтобы закрыть глаза на недостатки студии, которая претерпела достаточно неудач за свою почти тридцатилетнюю историю. Погоня за истиной отчасти и зародила во мне желание лучше разобраться в игровой индустрии... и поделиться находками с другими игроками. Так я оказался на сайте jeuxvideo.com, где моя новоприобретенная страсть впервые подверглась испытаниям, и, нужно признаться, весьма нелегким. В итоге это сподвигло меня написать книгу, которую вы держите в руках. Или как минимум согласиться ее писать.

¹ Master Chief — кличка, данная персонажу другими героями. Читается как «Мастер Чиф». Сокращение от флотского звания Master Chief Petty Officer. Если сравнить американский и российский табели о рангах, получится, что его зовут Старшина. — *Прим. науч. ред.*

На протяжении многих лет я, подобно белке, которая готовит запасы на зиму, собирал обрывки статей, интервью, видео, сообщения на форумах... Все, что хоть как-то касалось *Halo* и *Bungie*. Я делал это без особой цели, из чувства простого удовлетворения тем, что именно я сохраняю моменты истории. В общем, из сугубо эгоистичных побуждений. Сейчас же пришло время поделиться находками. Поэтому на протяжении целого года я сортировал, проверял и перепроверял всю собранную информацию, проводил интервью с разработчиками игры — короче, занимался тем, что так сильно люблю.

Я надеюсь, что моя книга понравится даже самым пылким фанатам *Halo*, и, прочитав ее, они узнают чуть больше об этой действительно захватывающей серии.

ОБ АВТОРЕ

Лоик Рале с детства был увлеченным геймером и всегда мечтал связать карьеру с видеоиграми, однако, когда пришло время получать высшее образование, его мечта перешла в разряд недостижимых. Хотя в основном Рале писал про политику, в 2013-м ему пришло заветное предложение от сайта jeuxvideo.com с приглашением на вакансию менеджера сообщества. Увидев прекрасную возможность поработать на сайт, за которым он следил вот уже пятнадцать лет, Рале согласился и бросил учебу, чтобы приехать в Канталь. Всего несколько месяцев спустя он стал полноценным членом редакции и со временем начал считаться главным специалистом по Xbox в команде.

Сейчас Рале проживает в Парижском регионе, куда переехал и сам jeuxvideo.com. Он проводит время за написанием чрезмерно длинных статей и потягиванием чая, уютно устроившись на диване между женой и котом. Столь стабильное положение в жизни позволяет ему поощрять два своих главных греха: любовь к кроссовкам и большим японским роботам.

ВСТУПЛЕНИЕ

История создания первой *Halo* не оставит равнодушным ни одного геймера, а сам проект студии Bungie по сей день вызывает оживленные споры. Созданная студией, которая хотела выбиться в высшую лигу, балансируя на грани банкротства, игра воплотила в себе все мечты Microsoft тех времен, когда компания была новичком в индустрии домашних консолей. Во времена, когда многим инновациям лишь предстояло появиться, *Halo* установила новые стандарты и привнесла в мир гейм-дизайна свежие приемы и практики. *Halo: Combat Evolved* — настоящая веха в истории видеоигр, и, как обычно случается в голливудских фильмах, появилась она благодаря невероятно удачному стечению обстоятельств.

Это история о том, как двое студентов, увлеченных искусственным интеллектом, однажды решили создать собственную студию разработки; о том, как компания друзей несколько лет работала в невероятно сложных условиях, чтобы добиться успеха. Невозможно рассказать о саге *Halo*, не поговорив о жизни ее создателей, и такова главная задумка моей книги: за могучим силуэтом Мастера Чифа, за ошеломляющими цифрами продаж и сотнями миллионов долларов скрываются люди, которые делали и продолжают делать эти игры. Талантливые творцы, о которых, к сожалению, говорят совсем немного и которых пора вывести на свет, ведь их намерения, желания, страхи и стремления важны не меньше, чем цифры и проекты, упоминаемые на последующих страницах книги. Без них *Halo* никогда бы не существовало, и моя исполненная уважением к их труду книга может начаться только с них.

ЧАСТЬ I
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ



BUNGIE, СТУДИЯ ИЗ ДВУХ ЧЕЛОВЕК

Сегодня права на *Halo* в любящих руках 343 Industries, однако так было не всегда. Первоначальный замысел саги о Мастере Чифе зародился в стенах студии Bungie. Ее развитие так тесно связано с разработкой *Halo*, что невозможно отделить одно от другого, хотя студия сейчас двигается вперед и работает над новыми игровыми вселенными. Чтобы разобраться в истории *Halo*, необходимо вернуться в прошлое, к самому зарождению Bungie и знакомству двух товарищей, Александра Серопяна и Джейсона Джонса. Как заведено в истории компьютерных игр, все началось с обычной встречи.

ОТЕЦ-ОСНОВАТЕЛЬ

С самого детства Александр Серопян мечтал стать бизнесменом. Весьма неожиданная мечта для ребенка, однако Александр был серьезен в своих намерениях. Уже в девять лет он принял участие в сборе средств для больницы, в которой работал его отец, разнося и продавая по домам пригорода Чикаго фруктовое мороженое. Процесс обмена маленьких фруктовых льдинок на настоящие деньги приносил ему огромное удовольствие. Однако у юного Серопяна имелись и другие увлечения, одно из которых захватило все его внимание — компьютерные

игры. Его первое знакомство с новым хобби произошло в середине 1970-х, когда в подарок от родителей ему досталась приставка Telegames от Sears, бюджетная версия популярной тогда Atari 2600. Знаменитая аркадная игра *Pong* просто очаровала его. Перейдя в старшую школу, Серопян не упускал возможности пробраться в компьютерный класс с восемью новейшими компьютерами Commodore PET, чтобы изучать основы программирования. Дома родители решили проспонсировать увлечение сына и купили ему один из первых компьютеров Macintosh, за которым юный программист проводил все свободное от учебы время. Освоив Pascal², он начал разрабатывать игры, первая из которых основывалась на американском футболе. Серопян написал ее самостоятельно с нуля, чтобы испытать свои навыки кодирования на языке C³. На самом деле программирование завораживало его даже сильнее, чем видеоигры. Ему нравилось составлять бесконечные строки кода и смотреть на результат. К тому же он понимал, что если его творения смогут заинтересовать публику, то их получится продать и таким образом запустить собственный бизнес — эта мечта никогда не покидала юного разработчика.

Активно занимаясь программированием, Серопян продолжал и свою учебу. Он пользовался популярностью среди товарищей и учителей, поэтому его жизнь не походила на клише юного гика, одинокого и измученного местными хулиганами. Поступив в университет Чикаго, он стал выделяться среди сверстников — и не всегда в хорошую сторону. Будучи прагматичным человеком, он сообразил, что на конспектах можно отлично заработать. Особенно хорошо расходились

² Язык программирования, созданный Никлаусом Виртом. Используется для обучения программированию в старших классах и на первых курсах вузов. — *Прим. авт.*

³ Язык программирования, созданный Кеном Томпсоном и Деннисом Ритчи. Первоначально разработан для реализации операционной системы UNIX. На его основе были созданы C++, Java и PHP. Самый известный язык программирования в мире. — *Прим. авт.*

записи с лекций по химии, которые он посещал и сам. «Половина первокурсников в университете выбрали этот курс. Пары начинались в 8 утра и длились 90 минут, — вспоминает Серопян. — Большая часть студентов вообще не появлялись на занятиях. У меня был Mac, и я умел пользоваться софтом типа Quark Xpress. Моя девушка записывала конспекты, а я их печатал, придавал им товарный вид и продавал». Серопян даже развернул небольшую рекламную кампанию: он расклеивал по университету листовки с весьма нелестными шутками про преподавателя химии. Чаще всего в них обыгрывался его неразборчивый акцент. «Акцент был очень заметный. Один из моих рекламных слоганов гласил: „Если вы тоже ничего не понимаете из-за акцента, покупайте мои конспекты“». Такая наглость довела кафедру химии Чикагского университета до белого каления, и они положили конец маленькому бизнесу.

Талант Серопяна не остался незамеченным. Еще студентом он успешно прошел собеседования в несколько чикагских компьютерных компаний. Одной из них было подразделение Microsoft в столице штата Иллинойс. В итоге Серопян попал на стажировку в команду, ответственную за разработку утилит для программирования. К концу испытательного срока он встал перед дилеммой: окончить учебу и присоединиться к Microsoft или пойти навстречу тайной мечте и запустить собственный бизнес. Одним майским днем 1991 года он решил обратиться за советом к отцу. «Тогда он посоветовал мне выйти на работу, изучить все, что смогу, и уже потом запускать собственный бизнес», — рассказывал Серопян. Однако совет пролетел мимо ушей юного программиста: на самом деле заветное решение давно было принято, а к отцу он обратился не столько за советом, сколько за поддержкой. В итоге для Серопяна совет сработал в обратную сторону, и уже через пару дней, 19 мая, он создал собственную компанию, которую назвал Bungie Software Products Corporation.

Для запуска новой компании Серопян занял немного денег у родителей и друзей семьи. Он самостоятельно собрал

копировальную станцию для дискет и начал работу над первыми видеоиграми. Все еще проходя стажировку в Microsoft, Серопян незаметно воровал пустые дискеты, чтобы распространять на них свои проекты. Первой его игрой стал клон культовой *Pong* под названием *Gnop*. На продажи этого проекта Серопян очень рассчитывал. С дискетами подмышкой он ходил по улицам и раздавал бесплатные копии игры. Однако успех не приходил, и занятая сумма таяла на глазах. Несмотря на это, Серопян не терял надежды и начинал снова и снова в надежде хотя бы немного заработать. Он был уверен: если вложить достаточно средств, Bungie выстрелит и станет процветающим бизнесом. На тот момент он работал над первой полноценной игрой от Bungie, *Operation: Desert Storm*, которую студия выпустила в октябре 1991 года. Как видно из названия, концепция основывалась на событиях нашумевшей тогда войны в Персидском заливе, точнее, на операции «Буря в пустыне». Игрок управлял танком с видом сверху и должен был преодолеть 20 уровней, чтобы добраться до финального босса — огромной головы Саддама Хусейна. Игра, разработанная на Macintosh, любимом компьютере Серопяна, разошлась тиражом около 2500 экземпляров. Неплохой результат для учебного проекта, но для начинающего предпринимателя этого было недостаточно. Серопян не собирался мириться с такими цифрами. Он понял, что в одиночку ему не справиться. Тогда он решил найти партнера, который мог повысить качество игр и наконец-то привести Bungie к успеху. Серопян с самого начала знал, к кому стоит обратиться: к студенту, с которым он посещал один курс в университете.

СИЛА В ЕДИНСТВЕ

Этим студентом был Джейсон Джонс, которого Серопян знал через общего знакомого, Пита Халленберга. Юноши периодически виделись в стенах университета: они вместе посещали курс искусственного интеллекта. Джонс, а точнее, его компьютер, сразу привлек внимание Серопяна. «У него была

машина с оперативной памятью в 8 Мб, по тем временам это было безумием», — рассказывает он. В университете Джонс жил в общежитии. В тесной комнате царил безупречная чистота, и помещались там только кровать, стол и, конечно, компьютер с гигантским монитором. Помимо интереса к искусственному интеллекту, Серопяна и Джонса объединяла любовь к компьютерам Apple. Как и Серопян, Джонс был программистом-самоучкой. В старшей школе он освоил языки программирования Apple Basic и 6502 Assembly, а затем и Microsoft Basic 1.0 после того, как родители купили ему Macintosh 128k. В конце концов он добрался и до языка C на Apple II, правда, использовал его исключительно в среде PC. Это позволило ему еще до поступления в университет найти работу в небольшой компании по разработке программного обеспечения для производств. Там Джонс на протяжении целого года разрабатывал программы для устройств



НА ДЕНЬГИ С РАБОТЫ
ОН ПРОДОЛЖАЛ
СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ
СВОИ НАВЫКИ:
НАПРИМЕР, ОН КУПИЛ
И ОСВОИЛ MACINTOSH
PROGRAMMER'S WORKSHOP
(MPW) И НАПИСАЛ
КОД ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ
ИГР НА MAC, А ТАКЖЕ
АДАПТИРОВАЛ ПОД
MACINTOSH ОДИН ИЗ
СВОИХ СТАРЫХ ПРОЕКТОВ
НА APPLE II.



устройств компании. На деньги с работы он продолжал совершенствовать свои навыки: например, он купил и освоил Macintosh Programmer's Workshop (MPW) и написал код для нескольких игр на Mac, а также адаптировал под Macintosh один из своих старых проектов на Apple II. Это была игра *Minotaur*, и, несмотря на непривлекательный внешний вид, проект был по-настоящему инновационный: он представлял собой набор процедурно генерируемых подземелий. Джонс работал над игрой еще со времен, когда программировал на Apple II; тестировали ее он сам и его друзья. Прислушиваясь к отзывам, Джонс постоянно