

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92  
Д25

Nicolas Deneschaud & Bruno Provezza  
Uncharted. Journal d'un explorateur  
Édition française, copyright 2018, Third Éditions.  
Tous droits réservés.

Автор иллюстрации на переплете *Андрей «tramdreу» Негруль*

Издательство благодарит *Михаила Бочарова*  
за помощь в работе над книгой

**Денешо, Никола.**  
Д25 Uncharted. В поисках сокровища игровой индустрии /  
Николя Денешо, Бруно Провецца; [перевод с французско-  
го О. С. Прохоровой]. — Москва : Эксмо, 2023. — 352 с. —  
(Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-118236-6

Серия Uncharted по праву считается одним из главных сокровищ игровой индустрии. Она прошла через невероятные взлеты и грандиозные провалы, но в конце концов всегда добивалась успеха, как и ее главный герой Нейтан Дрейк. Она пользуется огромной популярностью среди миллионов геймеров благодаря продуманным до мелочей деталям геймплея и сюжета и харизматичным образам персонажей, созданным равнодушными и увлеченными людьми.

Книга перенесет читателей в закулисы разработки серии Uncharted, расскажет о том, чем вдохновлен образ Нейтана Дрейка и какими мифами руководствовались создатели, работая над каждой частью франшизы. И, конечно, о том, как студия Naughty Dog заслужила свою легендарную репутацию.

УДК 004.94  
ББК 32.973.26-018.2+77.056с.я92

ISBN 978-5-04-118236-6

© Прохорова О.С., перевод на русский язык, 2023  
© Негруль А., иллюстрация на обложку, 2023  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

*Антуану, моему маленькому искателю приключений...*

*Николя*

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	7
<i>Об авторах</i> .....	10
<b>1 Рождение догов</b> .....	12
<b>2 От сумчатого к мангусту</b> .....	24
<b>3 В неизведанные земли</b> .....	38
<b>4 Большие потрясения</b> .....	97
<b>5 За рамками саги</b> .....	119
<b>6 История и мифы</b> .....	152
<b>7 Анализ</b> .....	309
<i>Послесловие</i> .....	343
<i>Благодарности авторов</i> .....	347

## ПРЕДИСЛОВИЕ

**Е**сли ты читаешь эти строки, значит, в складках твоей выгоревшей на солнце кожаной куртки осела пыль пустыни Руб-эль-Хали. Значит, на твоих руках следы многодневных поисков под каждым камнем в руинах древнего города, затерянного в грозных джунглях. Значит, тебе не чужды запахи забытых рукописей и самодельных факелов. Значит, ран и многочисленных шрамов будет недостаточно, чтобы остановить тебя на извилистом пути слепой страсти. Наверное, это значит, что ты никогда не рассташься со своим кольцом и DualShock. Знай, что ты не один, а совсем наоборот.

Когда идея книги, посвященной саге *Uncharted*, начала обретать форму, мы увидели в этом возможность вновь погрузиться в игры, ставшие главными звездами консолей PS3 и PS4. Будучи духовным преемником Индианы Джонса, созданного Джорджем Лукасом

и Стивеном Спилбергом, Нейтан\* отчасти подражает вдохновителю. Они оба демонстрируют уверенность даже в самых экстремальных ситуациях, лихой юмор, в том числе и во время худших затруднений, и особенно энергичный взгляд на археологию, а также могут устроить настоящую катастрофу, разгадывая секреты Истории. И, разумеется, у них есть талант к сомнительному выполнению миссий по сохранению ценностей — их приключения неизменно заканчиваются более или менее умышленным уничтожением сокровищ и чудес, которые они пришли изучить.

Елена, Хлоя, Сэм, Салливан... По ходу саги встречи с друзьями и товарищами по несчастью позволили нам лучше понять, кто такой Нейтан Дрейк. Самопровозглашенный потомок знаменитого английского мореплавателя с той же фамилией, псевдоплохой парень, скандалист, сердцеед, везунчик, привлекательный и порой меланхоличный человек... Сага *Uncharted* больше, чем любая другая видеоигра до нее, — история о человеке. Вместо того чтобы просто предложить сыграть за главного героя, серия *Naughty Dog* приглашает нас присоединиться к его приключениям. Она зовет путешествовать по миру, переживать захватывающие события, уничтожать бесценные тысячелетние реликвии и вместе с прекрасной командой радостно и весело все взрывать.

Наше самое искреннее желание заключается в том, чтобы читатель смог открыть для себя тайны создания каждой из игр саги. Но также мы скромно надеемся, что сможем восстановить атмосферу и интересы, которые однажды

---

\* В русской локализации героя зовут Натан, хотя его имя произносят и как Натан, и как Нейтан даже в рамках одной игры. Однако в английском языке это имя звучит как Нейтан, и в этом издании будет использоваться именно такой вариант. — *Прим. пер.*

привели его к покупке этой игры. Поэтому мы приложили все усилия, чтобы немного углубиться во вселенную серии и раскрыть исторические источники ее вдохновения. Вы, возможно, обнаружите, что великая История ни в чем не уступает приключениям нашего героя: в ней существует столько же необычных судеб и невероятных тайн, сколько описано в *Uncharted*.

Сага от Naughty Dog, душевная и причудливая, очаровывает и увлекает. Достаточно услышать всего пару нот из музыкальной темы игры, и нас вновь охватывает желание отправиться в неизведанные края...

# ОБ АВТОРАХ

## Николя Денешо

**В**сеядный Николя, закормленный кайдзю-эйга\*, черно-белыми научно-фантастическими фильмами и романами о пиратах, все еще пытается найти своего резинового цыпленка со шкивом посередине\*\*. Он прошел через отдел кино на Cinegenre.net, затем перебрался на сайт Merlanfrit, а сегодня сотрудничает с Third Éditions.

## Бруно Провецца

Увлеченный с раннего детства видеоиграми и фантастическими фильмами, Бруно Провецца с 2002 по 2006 год занимал пост главного редактора официального сайта журнала *Mad Movies*, а затем присоединился к редакции

---

\* Кайдзю-эйга (от яп. кайдзю — «странный зверь», «монстр») — зародившийся в Японии жанр фильмов о гигантских монстрах (например, о Годзилле). — *Прим. пер.*

\*\* Предмет из игры *The Secret of Monkey Island* от Lucasfilm Games, который использует главный герой. — *Прим. пер.*

бумажной версии ежемесячного издания. Он также руководил подготовкой внеочередного выпуска, посвященного видеоиграм. В то же время он работает переводчиком в издательствах Flammarion и Pix'n Love, а также является соавтором книг\* *Resident Evil. Des Zombies et des Hommes* («Resident Evil. О зомби и людях»), *Bienvenue à Silent Hill. Voyage au coeur de l'enfer* («Добро пожаловать в Silent Hill. Путешествие в сердце ада») и *Le professeur Polymathus dans une brève histoire du jeu video* («Профессор Полиматюс в краткой истории видеоигр»), изданных Third Éditions.

---

\* На русском языке не издавались. — Прим. ред.



## РОЖДЕНИЕ ДОГОВ

*Sic parvis magna.*

*(Великое начинается с малого.)*

*Сэр Фрэнсис Дрейк*

**В** интервью американскому сайту IGN Тейт Мосесян рассказывает о своих первых днях после прихода в Naughty Dog в 2002 году: «Достаточно было войти в студию, чтобы началось волшебство. Не было никаких сомнений, что проект, над которым мы работали, будет завершен и будет хорош. Это заставляло постоянно прогрессировать. Разработка игры была невероятно профессиональна от и до. А все остальное было в полном хаосе. Само помещение не выглядело так, как ждут от студии, выпускающей AAA-игры\*. Что ж, да, было бы неплохо, если бы мне

---

\* AAA — термин, которым называют высокобюджетные, обычно масштабные игры от крупнейших студий мира. Они отличаются высоким уровнем графики, большим количеством контента и т. п. — *Прим. пер.*



А еще удивительно, что к этому моменту самая большая внутренняя студия бренда Sony и консолей PlayStation проделала такой нетипичный путь. История Naughty Dog связана с Историей (с большой буквы И) видеоигр. Эта студия контрастирует с остальной частью индустрии своеобразием и атмосферой кучки приятелей. История, передающая определенное видение американской мечты о двух парнях, которые начали разрабатывать игры в подвале небольшого домика в Вирджинии.

## РЕШАЮЩАЯ ВСТРЕЧА

В начале 1980-х годов, когда на экраны вышел фильм «Империя наносит ответный удар» и целое поколение узнало, что Люк — сын своего отца, залы игровых автоматов наводнили *Donkey Kong*, *Frogger*, *Defender* и *Galaga*. На севере Вирджинии страсть к видеоиграм объединила Энди, Джейсона и несколько других детей. На солнечном восточном побережье США они проводили дни в освещенных флуоресцентными лампами игровых залах, проматывая сбережения в попытках побить рекорды.

Все они разделяли любовь к пикселям и Apple II. Это маленькое сокровище от Стива Возняка, предок PC, позволяло выполнять простые задачи с помощью программирования на Integer BASIC или Applesoft — несложных в использовании и доступных для всех инструментах. Спокойный и замкнутый юноша Энди Гэвин — перфекционист кода. В течение двух лет он разрабатывал на Apple II незатейливые, но технически интересные небольшие игры. Более непоседливый Джейсон Рубин был художником группы. Несмотря на отсутствие мыши и допотопную клавиатуру, он часами сидел над своими

творениями. И хотя их характеры кардинально различались, два молодых вирджинца быстро заметили, что их навыки дополняют друг друга. Тогда это было сложно представить, но их совместный путь через несколько лет приведет к созданию одной из крупнейших всемирно известных студий разработки видеоигр.

Первоначальная деятельность этого братства Apple II ограничивалась взломом игр, которые покупали их друзья. Пока персональные компьютеры для широкой публики были новинкой, найти способ обойти незамысловатую защиту игровых дискет было настоящим техническим вызовом. Информационных ресурсов не было, но это не останавливало команду: они шутя меняли исходный код, чтобы поместить свои имена в финальные титры и вообразить себя создателями величайших проектов того времени. В феврале 1984 года залы завоевала *Punch-Out!!* (боксерская игра от Nintendo), и приятели решили устроить масштабный проект, практически в точности воспроизведя игру Гэнъё Такэды. Они сфотографировали каждое движение персонажей и приступили к написанию кода.

Это продлилось всего несколько месяцев. Когда проект приближался к финальной стадии, случилась катастрофа: Энди нечаянно стер содержимое дискеты, на которой была записана единственная версия игры. Проект «*Punch Out* от Энди и Джейсона» остановился из-за роковой случайности.

## МНОГООБЕЩАЮЩЕЕ НАЧАЛО

К счастью, двух молодых программистов эта трагедия не остановила. В конце 1984 года они приступили к разработке оригинального программного обеспечения *Math Jam*.

Это образовательная программа, далекая от игровых интересов Энди и Джейсона, но тогда этот жанр был популярным на рынке: компании искали способ понравиться родителям и таким образом проникнуть в дома.

Отец Джейсона, юрист в области хозяйственного права, помогал творцам основать их первую компанию, которая будет называться JAM Software (то есть Jason & Andy's Magic Software — «Волшебный софт Джейсона и Энди»), и разработать первый проект. Как следует из названия, *Math Jam* позволял изучать основы арифметики в игровой форме, подходящей для самых маленьких. После одобрения несколькими местными учителями дуэт молодых предпринимателей начал продавать свою первую игру. Они копировали ее на дискеты, прикрепляли краткую инструкцию, сами делали конверты и отправляли в региональные школы. Но чтобы они могли распространять программу в более крупных масштабах, американский орган, ответственный за образование, попросил JAM Software обратиться в комиссию на другом конце страны для проверки ее содержания. Энди и Джейсон сдались и решили вернуться к своей первой любви — видеоиграм.

В 1986 году JAM Software выпустила первую настоящую игру — *SKI Crazed*. Первоначальное название *SKI Stud* быстро заменили на более корректное\*. Цель проста: нужно спуститься с заснеженного склона, избегая препятствий по пути. Для такого незатейливого проекта анимация и графика были сделаны очень тщательно. Чтобы достичь такого результата с таким простым оборудованием, Джейсон использовал редактор другой

---

\* Ski Stud можно перевести как «жеребец на лыжах». — Прим. пер.

программы, Pinball Construction Set. Он позволил ему более точно прорисовать персонажей и декорации все еще без мыши и с очень ограниченным разрешением мониторов того времени. Эта находчивость станет девизом будущей Naughty Dog: для каждой технической проблемы есть решение. *SKI Crazed* выпустил небольшой издатель из Мичигана Baudville, и она принесла друзьям первую прибыль в размере двух долларов за копию — игра в итоге продана в количестве примерно 1500 экземпляров. Целое состояние для двух товарищей, которые могли наконец сделать первое значительное вложение — купить жесткий диск.

В Вирджинии Энди и Джейсон успешно окончили среднюю школу и поступили в разные университеты. Несмотря на расстояние — Джейсон учился в Мичигане, Энди — в колледже Хаверфорд в Филадельфии, — они продолжали приключения в JAM Software и работали *Dream Zone* для того же издателя Baudville. *Dream Zone* стала более масштабным проектом, представляющим собой смесь из оцифрованных изображений и рисунков. По сюжету ребенок погружается в странный мир своих снов. Интерфейс игры был вдохновлен первыми текстовыми квестами, а реализация снова была исключительно качественной от музыки до графики. Кроме того, впервые, опираясь на атмосферу грез в игре, Джейсон и Энди поработали над повествованием. *Dream Zone* стала довольно успешной, разошлась в количестве чуть более 10 000 копий и принесла своим создателям «всего лишь» 17 000 долларов. Это оказалось бесценной наградой для дуэта не по годам развитых семнадцатилетних ребят, чьи амбиции теперь были безграничны.

## ОСТОРОЖНО, ЗЛАЯ СОБАКА

Именно эти амбиции побудили Энди и Джейсона прекратить сотрудничество со скромным издателем Baudville и постучать в дверь Electronic Arts. В 1987 году компания, созданная Трипом Хокинсом (бывшим сотрудником Apple), уже была мировым гигантом, производящим, распространяющим и издающим крупные франшизы (*Ultima*, *The Bard's Tale*, *Skate or Die!*). Дуэт без стеснения отправил копию *Dream Zone* одному из руководителей калифорнийской компании и в качестве ответа получил лаконичное: «Мы отправляем вам договор». Имея в кармане чек на 15 000 долларов и 10% авторских отчислений с продаж, Джейсон и Энди на основе *Dream Zone* создали *Keef The Thief*, фантастический квест в средневековом сеттинге. Игра появилась на полках магазинов в 1989 году для PC, Amiga и Apple II под вывеской Naughty Dog — нового названия студии, которое друзья придумали во время разработки. Хотя работа по контракту с Electronic Arts была выполнена, создателей не устроили условия разработки. Посчитав игру слишком серьезной, студия Redwood по сути приказала им добавить в проект юмор, а это искажало атмосферу и тон, задуманные Джейсоном и Энди.

Тем не менее разработчики из Electronic Arts косвенно признали, что изменения, привнесенные в *Keef The Thief*, на самом деле не улучшили качество продукта; тогда Энди и Джейсон согласились подписать новый контракт. На этот раз издатель предлагал 150 000 долларов — огромный гонорар для того времени — для создания амбициозной приключенческой игры. Производство началось в 1989 году, невзирая на то что