

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

UNCHARTED

В ПОИСКАХ СОКРОВИЩА
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



НИКОЛЯ ДЕНЕШО
БРУНО ПРОВЕЦЦА

**Бруно Провецца
Николя Денешо**
**Uncharted. В поисках
сокровища игровой индустрии**
**Серия «Легендарные
компьютерные игры»**

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69841885

Uncharted. В поисках сокровища игровой индустрии / Никола Денешо,

Бруно Провецца: Эксмо; Москва; 2023

ISBN 978-5-04-194600-5

Аннотация

Судьба серии игр Uncharted напоминает одно из многочисленных приключений Нейтана Дрейка. Это и невероятные взлеты, от которых перехватывает дыхание, и грандиозные провалы, ставившие под сомнение перспективы линейки. Но в конце концов Uncharted, как и ее главный герой, всегда добивалась успеха, что подтверждает ее огромная популярность среди миллионов геймеров. И очень важно, что Uncharted – серия, созданная неравнодушными и увлеченными людьми, что с легкостью прослеживается в продуманных до

мелочей деталях геймплея, сюжета и харизматичных образах персонажей.

Эта книга перенесет вас в закулисы игровой разработки Uncharted, и вы узнаете:

- Почему путь студии Naughty Dog был больше похож на заплыв против течения в океане игровой индустрии?
- Как вышло, что в Sony Interactive Entertainment изначально были категорически против названия Uncharted?
- Чем вдохновлен образ Нейтана Дрейка и почему этот герой так импонирует геймерам?

Понравилась книга? Поставь бумагу на полку!

Покупатели электронной книги найдут внутри скидку на бумажную версию.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Предисловие	6
Об авторах	9
1. Рождение догов	11
Решающая встреча	13
Многообещающее начало	15
Осторожно, злая собака	18
Приключение 3DO	21
Заново изобрести платформер	24
2. От сумчатого к мангусту	25
Sony приобретает студию	30
Очередной виртуальный дуэт	32
Принять изменения, но сохранить принцип	37
3. В неизведанные земли	42
На пороге новой эры	45
Затонувший проект	48
Удача сопутствует смелым	50
Конец ознакомительного фрагмента.	53

**Николя Денешо,
Бруно Провецца
Uncharted. В
поисках сокровища
игровой индустрии**

*Антуану, моему маленькому искателю
приключений...
Николя*



© Прохорова О.С., перевод на русский язык, 2023

© Негруль А., иллюстрация на обложку, 2023

© Оформление. ООО "Издательство "Эксмо", 2023

Предисловие

Если 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 расстанешься 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, Нейтан¹ 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

¹ 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.*

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 привели его к покупке этой игры. Поэтому мы приложили все усилия, чтобы немного углубиться во вселенную серии и раскрыть исторические источники ее вдохновения. Вы, возмож-

но, 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

Всеядный Николя, закормленный [кайдзю-эйга](#), черно-белыми научно-фантастическими фильмами и романами о пиратах, все еще пытается найти своего резинового цыпленка со шкивом посередине². 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 бумажной версии ежемесячного издания. Он также руководил подготовкой внеочередного выпуска, посвященного видеоиграм. В то же время он работает переводчиком в издательствах

² Предмет из игры *The Secret of Monkey Island* от Lucasfilm Games, который использует главный герой. – Прим. пер.

Flammarion и Pix'n Love, а также является соавтором книг³ *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.

³ На русском языке не издавались. – Прим. ред.

1. 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 не пришлось оттирать соус для спагетти от моей клавиатуры, но было приятно работать в студии, которая выполняла такую отличную работу и при этом сохраняла этот сумасшедший гаражный менталитет⁴. Просто эти парни работали над чем-то потрясающим»⁵.

Редко когда одно название студии вызывает единодуш-

⁴ Гаражный менталитет – выражение, применяющееся в США по отношению к компаниям, которые начинают деятельность в гараже за неимением офиса. Так, например, начинали HP и Apple. – *Прим. науч. ред.*

⁵ <https://www.ign.com/articles/2013/10/04/rising-to-greatness-the-history-of-naughty-dog>. – *Прим. авт.*

ное одобрение. Еще удивительнее, что достаточно просто упомянуть его, чтобы собрать шквал похвалы и превосходных степеней – подобная репутация может расцениваться как знак неоспоримого и бесспорного уважения. Стоявшая у истоков невероятных видеоигровых приключений, которыми являются саги *Uncharted* и *The Last of Us*, Naughty Dog в закрытом кругу разработчиков крупнобюджетных проектов сегодня считается синонимом технического перфекционизма. Они стремятся к совершенству на каждом этапе создания игры. Каждый релиз студии заявляет о себе как о событии. Это работает как для компании, которая обеспечивает студию, в данном случае Sony, так и для геймеров по всему миру, которые все больше восхищаются ее творениями.

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 созда-

нию 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 Гэньё 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 – видеоиг-

рам.

В 1986 году JAM Software выпустила первую настоящую игру – *SKI Crazyed*. Первоначальное название *SKI Stud* быстро заменили на более корректное⁶. 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 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 Crazyed* выпустил небольшой издатель из Мичигана Baudville, и она принесла друзьям первую прибыль в размере двух долларов за копию – игра в итоге продалась 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 разработали *Dream Zone* для того же издателя Baudville. *Dream Zone* стала более масштаб-

⁶ Ski Stud можно перевести как «жеребец на лыжах». – Прим. пер.

ным 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 Энди и Джейсон продолжали учиться на расстоянии более тысячи километров друг от друга. Каждые каникулы они встречались в подвале дома родителей Энди, чтобы пообщаться и поработать вместе. Первоначально планировался выпуск для PC и Master System от SEGA, и лично Трип Хокинс разрешил Naughty Dog использовать последние девкиты для [Mega Drive](#). Несмотря на длительное изучение нового оборудования и хаотичную разработку, *Rings of Power* вышла для Mega Drive в США в 1991 году. *Rings of Power*, созданная по мотивам «Властелина колец» Толкина, – ролевая игра в изометрической проекции с пошаговыми боями. Ее критиковали из-за трудного управления и высокой сложности, но хвалили за большой мир и проработанный сеттинг. Игра снискала успех: первоначальный тираж в 100 000 копий легко разошелся в течение трех месяцев после выпуска. Но другая игра, сошедшая в то же время с конвейера Electronic Arts, перешла дорогу *Rings of Power*, забрав внимание СМИ и покупателей – *John Madden Football '92*⁷. Релиз версии для Mega Drive вызвал такой взрыв интереса,

⁷ Начиная с 1994 года игры серии будут выходить под названием *Madden NFL*. – Прим. науч. ред.

что она монополизировала производство издателя и лишила *Rings of Power* пополнения тиража.

После колоссального успеха *John Madden Football '92* амбиции Electronic Arts стали стремительно расти. Драконам, мечам и воображаемым мирам маркетологи с удовольствием предпочли пару бутс. Офис Redwood устроил целый парад звезд спорта, чтобы прорекламирровать новую золотую жилу. Марка EA Sports появилась на свет в том же году, но не вдохновила наш дуэт разработчиков, которые решили дать себе время и сделать спасительную паузу. Кроме того, Энди и Джейсон еще не закончили учебу, и если Джейсон мечтал о серфинге и Калифорнии, то Энди отправился за дипломом о высшем образовании в MIT (Массачусетский технологический институт) в Бостоне.

Приключение 3DO

Из-за невозможности заниматься серфингом внимание Джейсона Рубина быстро переключилось на только начинающую свое развитие технологию 3D. В 1993 году он создал новую компанию, инвестировал в дорогостоящее оборудование (необходимые для создания 3D- спецэффектов станции Silicon Graphics, цены на которые могли тогда достигать до 75 000 долларов) и даже получил невероятный контракт с Columbia Pictures на реализацию сложной съемки для фильма «Волк» режиссера Майка Николса.

В то же время в городе Редвуд-Сити харизматичный лидер Electronic Arts Трип Хокинс создал совершенно новую перспективную консоль. Он покинул компанию, чтобы основать другую, которая будет полностью занята разработкой этой игровой консоли – 3DO. Она фактически представляла собой стандарт архитектуры, по которому ее могли производить разные компании (первая 3DO будет продаваться Panasonic, затем GoldStar⁸ и Sanyo). Следуя последней моде на мультимедиа, 3DO имела встроенный двухскоростной CD-ROM, поддержку 3D и огромные возможности для видео. Технически сопоставимая с тем, чем год спустя станут SEGA Saturn и Sony PlayStation, 3DO нуждалась в играх, чтобы ее запуск в США стал успешным.

⁸ В настоящее время компания называется LG Electronics Inc. – *Прим. науч. ред.*

Еще до того как Джейсон Рубин начал работу над «Волком», ему позвонили. Вспомнив достоинства прежних проектов Naughty Dog и обрисовав ощутимую финансовую выгоду, Хокинс предложил Джейсону и Энди вернуться в строй и разработать игру для его новой приставки. Учитывая упомянутые преимущества, сделку заключили быстро. Чтобы обеспечить полную художественную независимость, дуэт выбрал самый модный на то время жанр. В 1992 году игровой мир потряс *Street Fighter II*. В том же году хитом стала *Mortal Kombat*, и вся молодежь США бросилась в залы игровых автоматов, чтобы в ней сразиться. Поэтому для поддержки релиза 3DO был нужен перспективный [файтинг](#).

Разработка *Way of the Warrior* началась во второй половине 1993 года. Она оказалась выкрученной на максимум *Mortal Kombat* (от Midway). В ней смешивались – иногда невероятным образом – битвы между оцифрованными персонажами, раскованный юмор и показное насилие. Чтобы довести производство до конца, Джейсон переехал в квартиру Энди в Бостоне. На каждом творческом этапе разработчики им помогали друзья, соседи, другие студенты и родственники. Снимки бойцов делали на фоне простыни, висящей на стене квартиры, костюмы собирали из упаковок от Хэппи Мил из Макдоналдс, а роли двух воинов играли сами создатели. Банковский счет дуэта быстро опустел, и лапша быстрого приготовления стала единственным блюдом на обеденном столе.

Все еще не имея издателя для *Way of the Warrior*, Энди и Джейсон на последние доллары арендовали несколько квадратных метров на выставке CES (Consumer Electronics Show) в Лас-Вегасе в январе 1994 года. На стенде 3DO среди нескольких скучных мультимедийных проектов игра Naughty Dog произвела хорошее впечатление. Три издателя сделали предложение о покупке новой игры: Crystal Dynamics, Universal и сам Трип Хокинс, но в итоге самым заманчивым стало предложение от Universal. Контракт давал Naughty Dog время на завершение файтинга, а затем – эксклюзивную возможность для разработки трех других игр с полной творческой свободой.

Заново изобрести платформер

Way of the Warrior вышла в середине 1994 года. Общее качество игры было посредственным, критики приняли ее безразлично, но продажи шли хорошо. Энди бросил учебу, и дуэт пересек континент, чтобы поселиться в Калифорнии недалеко от штаб-квартиры Universal. Энди и Джейсон знали, что для будущих проектов уже не хватит только их двоих. Опыт хаотичной разработки *Way of the Warrior* сподвиг их привлечь двух новобранцев. Так, разработчик Дэйв Баггетт и графический дизайнер Тейлор Куросаки, специализирующийся на телевизионных спецэффектах, стали первыми наемными сотрудниками студии. Теперь, когда основная команда была сформирована, осталось определиться с концепцией и начать разработку новой игры. Идея возникла вскоре после презентации совершенно новой консоли.

2. От сумчатого к мангусту

В переменах нет ничего плохого, если они идут в правильном направлении.

Уинстон Черчилль

И вновь в Лас-Вегасе на выставке CES 1995 года в истории Naughty Dog случился важный поворот. Презентация *Ridge Racer* (от Namco) для новой консоли под названием PlayStation, которая должна была появиться в магазинах США в сентябре того же года, потрясла всю недавно созданную команду. Как и в случае с *Way of the Warrior*, Naughty Dog, естественно, наблюдала за тенденциями и остановила выбор на модном тогда жанре платформера. В студии хотели превзойти его лучших представителей, используя возможности новых консолей и открывшегося перед ними мира 3D.

Первоначальная концепция *Crash Bandicoot* формулировалась просто: «Как бы выглядела *Donkey Kong Country* в 3D?» Осознавая недостаток опыта в новых технологиях и особенно в создании открытого мира, они задумали *Crash Bandicoot* как точное переложение классических платформеров во главе с Марио и Соником, которые осчастливили предыдущее поколение консолей. При этом они сохранили линейную структуру прохождения и придумали для проекта яркое прозвище *Sonic's ass Game* («Игра о заднице Сони-

ка»)⁹. В то время как у SEGA и Nintendo уже были маскиоты для поддержки их консолей, аутсайдер Sony отчаянно искала сильного персонажа, чтобы широкая публика могла узнавать бренд PlayStation. Так родился Вилли Вомбат, которого по предложению Дэйва Баггетта переименовали в Крэша Вомбата. В конечном счете он стал тем самым Крэшем Бандикутом, невероятной смесью влияния *Donkey Kong Country* и дизайна мультфильмов вроде *Looney Tunes*.

В отчаянных поисках маскаота руководителя Sony с первого взгляда влюбились в Крэша Бандикута. При этом им было необходимо представить яркие проекты на предстоящей выставке E3 (Electronic Entertainment Expo) в Лос-Анджелесе всего через три месяца. Sony сразу же сделала *Crash Bandicoot* одним из главных проектов своего устройства, готовясь конкурировать с *Super Mario 64* Сигэру Миямото и *Nights into Dreams* Юдзи Наки. Это был по-настоящему гигантский прорыв, немыслимый для маленькой студии из четырех сотрудников, до этого известной только в узких кругах.

Так, на E3 1995 года люди стали свидетелями противостояния трех франшиз – *Mario*, *Nights* и *Crash*. Если SEGA решила буквально воспроизвести геймплей 2D-игр, зафиксировав игрока на одной оси, то *Mario 64* предлагала гораз-

⁹ Такое прозвище было дано из-за того, что, в отличие от других платформеров того времени с видом сбоку, здесь вид персонажа был сзади, чего требовал трехмерный геймплей. Таким образом, игрок большую часть времени смотрел на задницу Крэша. – *Прим. науч. ред.*

до более впечатляющее и революционное видение, позволяя игроку путешествовать везде, где ему захочется. *Crash Bandicoot* как идеальное слияние этих двух концепций давала двигаться по нескольким осям, но на линейных и контролируемых уровнях- коридорах. Naughty Dog, полностью осознавая ограничения и в технологиях, и в ресурсах, решила максимально проработать все аспекты своей игры. Результат окупился. С визуальной точки зрения *Crash Bandicoot* резко выделялась и мгновенно очаровывала публику. Благодаря удачному дизайну и тщательной реализации, невиданным ранее световым эффектам, постановке, предлагающей разнообразные и динамичные ситуации, и общей простоте освоения *Crash Bandicoot* сразу же получила признание обозревателей. Энди и Джейсон быстро поняли, что определили концепцию разработки своих игр: предлагать игрокам мгновенное веселье.

Crash Bandicoot вышла в США 31 августа 1996 года и произвела фурор. Всего за несколько месяцев по всему миру было продано более 2 миллионов копий, она стала восьмой самой продаваемой игрой для этой консоли. Успех был таким, что *Crash* стала первой западной франшизой, проникнувшей в Японию, на рынок с [протекционистской политикой](#). Благодаря этому Naughty Dog смогла навязать новые правила издателю Universal и дистрибьютору Sony. В ряды Naughty Dog, чей штат для создания неминуемого *Crash Bandicoot 2* увеличится почти до двадцати человек, попал Марк Черни – ви-

це-президент Universal Interactive, продюсер *Crash Bandicoot* и будущий архитектор PlayStation 4.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back вышла в США 31 октября 1997 года. Год разработки позволил доработать формулу, нарушить линейность игры и применить элементы гейм-дизайна, которые не могли быть реализованы в первой части, скажем, управление камерой. За это время студия также переманила у конкурентов нескольких талантливых сотрудников, например Эрика Пангилистана (который через несколько лет станет арт-директором *The Last of Us*). В 1997 году ранним вечером он прибыл в маленькую калифорнийскую студию на собеседование. Открывшийся ему мир оказался противоположен его предыдущему опыту. На полу тут и там валялись обертки от гамбургеров и куски пиццы, которые бросали собаке – офисному маскоту. Помещение наполняли музыка и крики. Такая атмосфера резко контрастировала с привычными компаниями. Но что особенно обратило на себя внимание Пангилистана, так это всепоглощающая страсть каждого сотрудника Naughty Dog. Он увидел в этих людях группу бойких студентов, стремящихся к одной цели. В студии все работали как одна команда, как единое целое, но каждый сотрудник при этом был важен и мог повлиять на все этапы разработки игр.

Первоначальный контракт с Universal предусматривал производство трех проектов, но в итоге Naughty Dog выпустила четыре игры подряд. *Crash Bandicoot 3: Warped* вышла

в США снова для PlayStation в октябре 1998 года. Критики были почти единодушны и хвалили постоянное переосмысление серии, совершенствующее оригинальный рецепт. Это снова был успех, и снова графические и звуковые достоинства и гибкость управления подарили *Crash* любовь постоянно растущей аудитории.

Для производства *Crash Team Racing*, четвертой части серии, студия решила освободиться от Universal. Антропоморфный Крэш стал всемирно узнаваемым маскотом. Он появлялся на коробках Pizza Hut и на поездах Eurostar, однако эффективность Universal в продвижении оставляла желать лучшего. Права выкупила Sony, и студия-разработчик решила самостоятельно профинансировать большую часть новой гоночной игры. 30 сентября 1999 года *Crash Team Racing*¹⁰ появилась на американских прилавках и снова получила признание публики и прессы. Игра стала неожиданной альтернативой непобедимой *Mario Kart* от Nintendo, предлагая долгожданные изменения геймплея в проекте, который отдавал дань отслужившей свое PlayStation.

¹⁰ В «Википедии» и на портале MobyGames указаны 19 и 20 октября (19-е – США, 20-е – Европа). – Прим. науч. ред.

Sony приобретает студию

Но переход в новое тысячелетие стал для студии синонимом перелома. Разработка *Crash Team Racing* была чрезвычайно сложной в техническом плане, усиливалось давление со стороны Sony, желающей получить нового маскота для поддержки следующей PlayStation 2. Энди Гэвин впервые задумался о продаже своей доли в компании, чтобы отдохнуть от лихорадочного темпа работы в индустрии. Рынок видеоигр стремительно менялся, команда для разработки игр следующего поколения должна была существенно увеличиться, а бюджет следующего проекта Naughty Dog предварительно оценивался примерно в 14 миллионов долларов. Энди боялся потерять чувство беззаботности и свободы, которое было так дорого его сердцу. Однако без существенной финансовой поддержки идти по тому же пути становилось невозможно.

Именно после представления боссам Sony нового «Проекта Y» (который позже превратится в *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*) произошла окончательная продажа студии. Так, в январе 2001 года Naughty Dog официально стала собственностью японского производителя, а Энди и Джейсон остались ее соруководителями. С независимостью было покончено, но отношения с Sony до сих пор были бесспорно выгодными, так что дуэт из Вирджинии без сожалений под-

писал соглашение, которое окажется чрезвычайно выгодным для Sony. Naughty Dog продолжала неизменно выпускать игры все более высокого качества, никогда не ставя под вопрос условия управления или творческую свободу. Немногие разработчики на невероятно изменчивом рынке могут сказать то же самое.

Очередной виртуальный дуэт

Основная концепция «Проекта Y», следующей серии студии, в целом повторяла *Crash Bandicoot*: красочная платформенная вселенная. Но поскольку технические характеристики будущей PlayStation 2, похоже, не совсем подходили догам¹¹, было решено, что в общем дизайне игры не будут делать ставку на фотореализм. На этот раз в Naughty Dog хотели открыть игроку возможности для исследования, как в *Mario 64*. Первоначально в «Проекте Y» было три главных героя, однако впоследствии Джош Шерр (режиссер кат-сцен первых трех *Uncharted*), принятый на работу в феврале 2001 года, оставил лишь двух. Он же стал автором финального дизайна персонажей и их имен: герой Джек и выдростай (помесь выдры и горносталя) Декстер.

Во время производства *Crash Team Racing* Энди Гэвин получил первые девкиты того, что позже станет PS2. Оборудование Sony казалось сложным и экзотичным, но предлагало интересные перспективы и позволяло догам самостоятельно с нуля создать эксклюзивный язык программирования (GOAL) и в дальнейшем удачный игровой движок. Он был настолько мощным, что среди вышедших в первые годы существования PS2 игр *Jak and Daxter* сразу выделилась

¹¹ От англ. *dogs* – прозвище, которое разработчики используют между собой, чтобы подчеркнуть свою принадлежность к студии. – Прим. авт.

своим техническим исполнением. Энди Гэвин хотел создать интерактивный открытый мир, сохранив прежний уровень проработки и плавности. Первоначально персонажи также должны были эволюционировать по ходу игры (как Тамагочи), но в итоге эту идею отбросили, чтобы сосредоточиться на сути игры – геймплее и повествовании. Чтобы обеспечить непрерывность погружения, разработчики приняли логичное решение: никаких экранов загрузки. Это станет особенностью многих будущих проектов студии.

Чтобы добиться такого результата на PS2, радикально отличавшейся от предыдущего поколения консолей, Гэвину пришлось принимать технические решения, используя всю свою изобретательность. Например, известно, что часть компонентов консоли использовалась для эмуляции старых игр для PS1 и облегчения обратной совместимости. Это дало Гэвину идею разработать 3D-движок, который реализовывал бы некоторые элементы игры непосредственно через процессор, предназначенный для обратной совместимости с PS1, в дополнение к собственным ресурсам PS2. Фактически GOAL – гибридный движок, который объединял два поколения консолей, обеспечивая потрясающий результат на экране. Со своей стороны Джейсон Рубин был расстроен, что не смог воплотить свои повествовательные амбиции на консоли предыдущего поколения. Однако мощь нового оборудования позволила ему превратить игровой опыт в настоящую одиссею в живом, правдоподобном и связном мире.

Наконец-то технические ограничения больше не были тормозом для безудержного воображения авторов, которые воплотили желание рассказать историю в игре.

Однако испытания поджидали их не только на этапе написания сценария. Нужно было обратить особое внимание на то, о чем разработчики редко задумывались в начале 2000-х годов, – на постановку. Первые тесты прототипа *Jak and Daxter* разочаровали Джейсона, посчитавшего анимацию слишком «видеоигровой». Движения персонажей были чересчур чувствительны к сигналам с DualShock (геймпада PS2), а диалоги сводились к простому движению камеры, снимающей каждого персонажа по очереди. Именно тогда Джош Шерр и Эван Уэллс (в будущем он станет сопresidentом Naughty Dog) предложили команде забыть о правилах и условиях, действовавших в видеоигровой среде. Вместе они переосмыслили основы постановки: план – контрплан, осевая симметрия, уникальная точка съемки камеры... Вдохновляясь методами кино, они попытались добавить в *Jak and Daxter* динамику, способную полностью увлечь игроков. Несмотря на многочисленные трудности, возникавшие во время разработки (она длилась в общей сложности три года) и ставившие под угрозу выпуск игры до Рождества 2001 года, команда решила сдать копию с пятидневным опозданием, чтобы довести ее до безукоризненного уровня. Работа предков, финального босса игры, доделали всего за 48 часов до окончания разработки.

Jak and Daxter: The Precursor Legacy вышла в США 3 декабря 2001 года. Миллион копий раскупили по щелчку пальца – настоящий подвиг для того времени. Пресса высоко оценила творческий подход, новаторство и внимание к деталям. Sony потирала руки и спешила популяризовать двух новых маскотов, в том числе удостоенного награды Game Developers Choice Awards 2002 в номинации «Лучший оригинальный игровой персонаж года». Почти сразу началось производство *Jak II: Renegade*. Шерр снова диктовал «кинематографическое» видение постановки, настаивая на ее важности – именно она позволила бы выделиться среди конкурентов. *Grand Theft Auto III* от Rockstar Games вышла почти одновременно с *The Precursor Legacy* и вызвала эффект цунами, оказав сильное влияние на игровой мир. Шерр убеждал команду, что выделить *Jak II* из общей массы сможет именно тщательная разработка вселенной и сценария. Игрока не привлечет простое прохождение уровней одного за другим ради испытаний или развлечения; нужно вызвать в нем желание узнать продолжение истории.

Для этого игра в основе своей должна быть задумана как фильм, то есть как настоящее приключение. Нужно забыть о классическом чередовании игровых и кинематографических этапов. Игра должна стать единым целым, а игровой опыт – непрерывным, чтобы игрок погрузился в историю и переживал за будущего героев. Это будет новый лозунг Naughty Dog: предложить приключение сильных и привлекательных

персонажей в увлекательном мире, обеспечивая при этом высокий уровень проработки игры и несомненный азарт. *Jak II: Renegade* вышла в США 14 октября 2003 года и была принята холодно. Ее критиковали за слишком высокую сложность; неоспоримые достоинства вроде ощущения свободы или проработанного повествования не улучшили общественного мнения. В Японии игра громко провалилась: геймеры остались недовольны более темной стороной приключений главных героев.

Тем не менее Джейсон Рубин настаивал на том, чтобы сделать вселенную *Jak and Daxter* более зрелой, чтобы соответствовать вкусам взрослеющей американской публики. Последний эпизод серии *Jak 3* постепенно сменил жанр и стал скорее шутером от третьего лица, смешанным с платформером. В игре также была возможность передвигаться на автомобиле багги, и разработчики позже признали, что напрямую вдохновлялись играми Rockstar Games. *Jak 3* вышла в США 9 ноября 2004 года и едва окупил бюджет в 10 миллионов долларов, несмотря на поддержку критиков, тщательно продуманный сюжет и, как всегда, яркое исполнение. Однако результат очевиден: за год было продано менее 2 миллионов копий игры, что почти вдвое меньше, чем у ее предшественницы.

Принять изменения, но сохранить принцип

В тот момент Энди и Джейсон поняли, что они измотаны и устали от бесконечного марафона с момента выпуска первой *Crash Bandicoot*. Проекты шли один за другим, рынок менялся, гонка становилась безумной, а Naughty Dog непрерывно росла. Тем не менее особая организация студии обеспечила сотрудникам относительную гибкость в работе. Действительно, иерархическая структура Naughty Dog называется «горизонтальной»: руководство приветствовало личные желания и инициативы. Цель, график и бюджет задавались в начале проекта, а затем благодаря полной свободе действий каждая команда и каждый сотрудник могли дать волю творчеству. Из-за этого возникали периоды кранча¹² – нехватки времени, из-за которой все сотрудники студии должны были работать не покладая рук день и ночь, в будни и выходные, чтобы детально отладить геймплей, исправить [баги](#) или заполировать¹³ внешний вид готового продукта. В такой систе-

¹² Кранч (от англ. *crunch*) – сленговое слово, означающее особый род затяжного аврала, с которым часто связана разработка игр. От обычного аврала кранч отличается тем, что может длиться много месяцев, превращаясь в почти штатный способ делать игры. – *Прим. пер.*

¹³ Полировать (от англ. *polish*) – сленговое выражение. Так называют процесс исправления багов, тонкой настройки игры и доведения до ума прочих мелочей, которые и определяют, насколько приятно будет в нее играть. – *Прим. пер.*

ме выделяются индивиды, и именно так в компании заметили двух человек.

Эван Уэллс – ветеран индустрии. Он вошел в мир видеоигр скромно, начав с летней подработки для *ToeJam and Earl in Panic on Funkotron*, платформера для Mega Drive от SEGA. По-настоящему он дебютировал уже в Crystal Dynamics, работая над *Gex*, другим платформером, разработанным для 3DO в 1995 году. Именно во время портирования *Gex* на PS1 в 1996 году он заметил рекламу *Crash Bandicoot*. Впечатлившись техническим уровнем игры от догов, Уэллс при первой же возможности устроился в их студию. Придя в 1998 году, он работал в качестве простого программиста над *Crash Bandicoot 3: Warped*, а затем принимал участие в разработке *Crash Team Racing*. Позднее он стал гейм-дизайнером серии *Jak and Daxter*. Находясь под сильным влиянием кино, в 2001 году он преподавал в USC School of Cinematic Arts (Школе кинематографических искусств университета Южной Калифорнии) в Лос-Анджелесе. Кроме того, он стал олицетворением смены курса Naughty Dog на более повествовательный подход для серии *Jak and Daxter*.

Ярко заявил о себе и еще один сотрудник – француз Кристоф Балестра. В 1990-х годах, еще в средней школе, он участвовал в нескольких демосценивых группах – любительских коллективах, создававших короткие ролики для демонстрации всей возможной мощи компьютеров того времени, Atari ST. В 1997 году вместе с несколькими друзьями он ос-

новал Rayland Interactive. Они выпустили *Mad Trax* – футуристическую гоночную игру для PC, а затем *Bang! Gunship Elite* – экшен-игру; она вышла для PC и Dreamcast. Каким бы скромным ни был этот послужной список, Балестра понимал многие творческие и технические аспекты производства игр. После закрытия Rayland Кристоф Балестра переехал в Тулузу и начал работать в филиале Bits Studios, английской компании, специализирующейся на портировании игр на карманные консоли. Всего через несколько дней после приезда Балестра встретился с директором, приехавшим уволить всех сотрудников. В итоге он оставил только Кристофа, восхитившись прямоотой молодого разработчика. Именно тогда, планируя обосноваться в Лондоне, Балестра открыл для себя *Jak and Daxter: The Precursor Legacy*. Он немедленно откликнулся на первую появившуюся на сайте Naughty Dog вакансию, и ему назначили собеседование на следующий же день. Он что-то бормотал по-английски, кивал на все вопросы, но впечатлил всех своим техническим мастерством в так называемых низкоуровневых языках программирования. Благодаря опыту с демосценами Балестра умел программировать на языке ассемблера и был знаком с ограничениями кодирования сложных алгоритмов при небольшой вычислительной мощности – это сразу привлекает специалистов по кадрам. В конце концов в 2002 году он приехал в Калифорнию во время разработки *Jak II: Renegade*. За неделю он заработал в студии репутацию солидного технаря, впечатлив даже Энди

Гэвина. Несмотря на языковые трудности, характер Балестры принес ему прозвище «Мистер Нет» – он был первым, кто осмелился категорично отказать Джейсону Рубину, когда тот попросил его предоставить результаты теста в процессе программирования для *Jak 3*.

Энди и Джейсон решили покинуть основанную ими компанию в 2004 году. Переходный период должен был пройти безболезненно во время разработки *Jak X: Combat Racing*. Хотя на должность сопрезидентов Naughty Dog сразу решили назначить Эвана Уэллса и Стивена Уайта, последний не выдержал давления и предпочел присоединиться к Sucker Punch – студии, создавшей серии *Sly Cooper* и *inFAMOUS*. Тогда на должность вместе с Уэллсом назначили Кристофа Балестру, потому что они оба пользовались у коллег равным уважением.

Jak X, гоночная игра, по плану завершавшая сагу *Jak and Daxter*, была простым проектом, мостиком между эпохами (не за горами был выход новой консоли от Sony, и разработка гипотетической новой франшизы могла подождать). Это дало Naughty Dog время реорганизовать внутреннюю структуру. Сотрудники должны были привыкнуть к изменению ролей Балестры и Уэллса, чтобы избежать спешки и потенциального закрытия студии. Таким образом, *Jak X: Combat Racing* для PlayStation 2 вышла в США 18 октября 2005 года и стала для догов эпилогом серии. Что не помешало появиться двум другим эпизодам для PSP (PlayStation Portable)

– *Daxter*, разработанной Ready At Dawn Studios (сейчас наиболее известна по игре *The Order: 1886*) в 2006 году, а затем *Jak and Daxter: The Lost Frontier* 2009 года от студии High Impact Games.

3. В неизведанные земли

Игра, выход которой задержался, может быть хорошей. Но игра, выпущенная в спешке, навсегда останется плохой.

Сигэру Миямото

После того как Sony на выставке E3 2005 года в Лос-Анджелесе объявила о выходе PlayStation 3, Naughty Dog нужно было решить две проблемы. Во-первых, их движок GOAL не работал на новой консоли Sony, поэтому необходимо было разработать с нуля новый. Почти одновременно с этим из студии ушел технический руководитель Энди Гэвин, и это только усложнило задачу. Кроме того, воодушевленная успехами студии, Sony решила разделить ее на две команды: первая должна была работать над проектом, предназначенным для PSP, а вторая – создать достойную игру для стартовой линейки будущей PlayStation 3.

Чтобы решить технические проблемы и попробовать максимально использовать возможности новой PlayStation, разработчики эксклюзивных игр для консолей Sony создали объединение из Insomniac (*Ratchet & Clank*), Guerrilla (*Killzone*), Santa Monica (*God of War*), Sucker Punch (*inFAMOUS*) и Naughty Dog. ICE Team (Initiative for a Common Engine – «Инициатива по созданию общего движка») под руководством Марка Черни должна была объеди-

нить самые ценные данные студий для разработки движка, который бы обеспечивал их будущие проекты, – похвальное начинание, характерное для этой компании (Microsoft попытается воссоздать эту схему для своих студий). Но вместо того чтобы удовлетворить участников, представив единый, всеобъемлющий движок, проект ICE в конечном счете стал не более чем набором дополнительных инструментов, который значительно уступал первоначальным амбициям. Хотя интерес именно Naughty Dog заключался в том, чтобы активно участвовать в разработке PS3 и освоить ее еще до того, как будет утвержден окончательный прототип; этот хаос заставил сотрудников сомневаться в будущем студии, и они начали уходить в другие компании.

Как уже говорилось, первая команда Naughty Dog должна была работать над продолжением *Jak and Daxter* для PSP, а вторая – сосредоточиться на подготовке следующей флагманской серии под кодовым названием *Project BIG*, которая сопровождала бы выход PlayStation 3. Хотя первые мнения о портативном проекте звучали неплохо, работа над игрой не увлекла разработчиков. Шаткое положение студии и общее разочарование высококвалифицированных технических специалистов отрасли из-за работы над второстепенным проектом не помогали в разработке новой *Jak and Daxter*. Даже приход талантливой молодого дизайнера Нила Дракманна не смог возродить интерес разработчиков. Тогда пришлось принять трудное решение: Naughty Dog предпочла

отказаться от портативной игры, чтобы сосредоточиться на PS3. Нужно было признать, что студия не тянула разработку двух игр одновременно. Результаты второй команды тоже не вдохновляли: разработка новых инструментов стала катастрофой, а препродакшен погряз в хаосе. Если бы не отказ от проекта для PSP (который через несколько лет станет *Jak and Daxter: The Lost Frontier* под вывеской другой студии), вероятно, серия *Uncharted* никогда не увидела бы свет. Студия остро нуждалась в притоке новых сил, способных взять на себя ответственность.

На пороге новой эры

Получив диплом по литературе в Калифорнийском университете в Беркли, юная Эми Хенниг решила продолжить учебу в области кино в стенах университета Сан-Франциско. В 1989 году она случайно, скорее из-за финансовой необходимости, получила первую работу в качестве внештатного художника Atari. Она работала над экшеном *ElectroCop*, который так и не увидел свет. Однако для нее он стал настоящим откровением: этот вид медиа открывал бесконечные, неизведанные пока перспективы. Увлеченная кинематографом с первого просмотра фильма «Звездные войны: Новая надежда» в 1977 году, она, впрочем, поняла, что возможность попасть в мужской мир скорее зависит от связей и случайностей, чем от реальных художественных навыков.

В самом деле, присутствие женщины в этой среде было столь же неожиданным, сколь и «подозрительным». Однако она проявила упорство и в 1991 году устроилась на работу в Electronic Arts. Два года спустя она воспользовалась уходом арт-директора, чтобы занять его место в проекте *Michael Jordan: Chaos in the Windy City*. Игра получилась удачной, но вот кампания по продвижению со знаменитым спортсменом смотрелась неестественно и неуместно. Тем не менее Хенниг смогла подняться по служебной лестнице, став одной из немногих женщин, занимающих ответственные должности в

видеоигровой индустрии. В конце 1990-х годов она не упустила шанс устроиться в Crystal Dynamics. Там она встрети-лась, например, с Ричардом Лемаршаном и Брюсом Стрей-ли, которые потом также присоединились к Naughty Dog. Но сначала они вместе работали над отличной игрой *Legacy of Kain: Soul Reaver* (3D-продолжением *Blood Omen* от Silicon Knights), запомнившейся владельцам первой PlayStation. За-мечательная проработка локаций, схожая с революционной *Tomb Raider*, впечатляющее исполнение, множество сюжет-ных поворотов и яркие персонажи – *Soul Reaver* стала для Эми Хенниг первоклассным успехом и трамплином в буду-щее.

Она отвечала еще за две игры (*Soul Reaver 2* и *Legacy of Kain: Defiance*), а затем перешла в Naughty Dog, которая уже некоторое время «строила ей глазки». Хенниг присоеди-нилась к калифорнийской студии в 2003 году как простой раз-работчик и трудилась над *Jak 3*, но вскоре стала частью ко-манды, в 2005 году занимавшейся новой франшизой для сле-дующей консоли Sony – пресловутым *Project BIG*.

Эми Хенниг, креативный директор саги *Uncharted* от Naughty Dog, – уникальная, пронизательная личность с хо-рошим чутьем в области развлечений. Она проделала нети-пичный путь сильной женщины в самом сердце мужской вселенной. С 2003 года и до своего неожиданного ухода в 2014 году в разгар производства *Uncharted 4: A Thief's End* («Uncharted 4: Путь вора») Эми Хенниг была лицом серии,

установившей беспрецедентный стандарт качества, который переизобрел встроенное в геймплей повествование и стал самой сутью саги.

Затонувший проект

В то время как первая команда готовилась отказаться от производства *Jak and Daxter* для PSP, вторая команда Naughty Dog без устали трудилась над новой концепцией в рамках *Project BIG*. Во главе стояла Эми Хенниг в сопровождении Джоша Шерра, Эвана Уэллса, Нила Дракманна и Ричарда Лемаршана, все вместе они придумали первый черновой вариант под предварительным названием *Zero Point*. Местом действия первоначального сценария стала подводная научная база. Биотеррористы взяли комплекс в осаду, и небольшая команда героев должна была сделать все, чтобы восстановить контроль и избежать экологической катастрофы. Коварный план некоего Наварро состоял в том, чтобы выкачать с подводной базы яд, способный уничтожить леса по всему миру. В общем дизайне игры использовались элементы стимпанка и викторианской архитектуры, а внешний вид героя (которого звали Дрейк) напрямую отсылал к Марти Макфлаю, ярко сыгранному актером Майклом Дж. Фоксом в саге Роберта Земекиса «Назад в будущее». Первые технические прототипы различались от фотореализма до мультяшной стилизации, колеблясь между стилями, а общая структура уровней требовала разработки мощного движка для управления жидкой средой (большая часть уровней находилась под водой полностью или частично). Архитектуру-

ра подводной базы была открытой и давала возможности для исследования. Технических проблем стало еще больше, когда дизайнеры решили добавить оружие, основанное на управлении жидкостями, рукопашные бои с разнообразными врагами и систему прицеливания с автоблокировкой, которая позволяла бы не наказывать игрока за ошибки и сместить акцент на повествование. Было придумано множество головоломок, некоторые из которых даже базировались на звуковых волнах.

Именно в этот момент доги обнаружили превью без преувеличения амбициозной игры, разработанной в 2K Boston Кеном Левином. Он представил всему миру *BioShock*, свое последнее творение, с великолепным художественным оформлением, сложной вселенной и потрясающими визуальными эффектами. Анонс немедленно положил конец *Zero Point* – несмотря на разный подход, эти игры оказались слишком похожи, а проект Naughty Dog был на слишком раннем этапе разработки для конкурентной борьбы.

Удача сопутствует смелым

Когда *Zero Point* снесли почти до основания – ее первые наброски пригодятся потом для *Uncharted: Drake's Fortune* («Uncharted: Судьба Дрейка»), – перед руководителями Naughty Dog встали тяжелые вопросы. В результате смены поколений консоли стали более ресурсоемкими и стали требовать большего технического мастерства. Кристоф Балестра сам признавал, что программисты студии несколько отстали в технических навыках с учетом прогресса в языках программирования для PC и распространения [шейдеров](#). *BioShock* – яркое тому подтверждение.

Вычислительная мощность процессоров постоянно увеличивалась, графические чипы решали все более конкретные задачи, емкость памяти резко выросла с включением в PS3 проигрывателя Blu-ray. Разработчики трудились не покладая рук, им приходилось кое-как усваивать последние компьютерные достижения, а пресловутый *Project BIG* откатился к точке старта после отказа от *Zero Point*. Эми Хенниг вспоминала: «Переходный период был настоящим кошмаром (*смеется*). Нет, это действительно было очень сложно. Нам пришлось начинать с нуля, мы не могли использовать то, что до этого разработали для *Jak and Daxter*. Мы получили новую платформу, много новых людей в команде и новую концепцию. Как и все переходы такого уровня, это

действительно был большой скачок. На ум приходит пример, что раньше художники буквально рисовали текстуры на объектах, а теперь нам приходилось использовать шейдеры, как это делают люди, которые работают в Pixar. Внимания требует каждый камень. Мох, который его покрывает, тоже. Нужно уметь управлять светом, тем, как он падает на этот самый камень. Нужно уметь придать коже персонажей реалистичную текстуру. И каждый раз нужны последовательные слои шейдеров. И это лишь несколько примеров. Чтобы добиться такой картинки, требуется гораздо больше работы гораздо более сложными методами, чем в прошлом. И все это лишь для визуальной составляющей игры! А еще нужно позаботиться о геймплее. Короче говоря, это настоящий вызов, но лучшим в своем деле нравится браться за такие трудные задачи. Интересно заново все изучать, а люди, которые не любят перемен, не очень долго живут в мире видеоигр»¹⁴. Прямое следствие: именно в этот момент многие обеспокоенные ситуацией сотрудники решили сойти с корабля, опасаясь оказаться в творческом и техническом тупике. Для некоторых это стало предвестником скорого конца студии. Число увольнений достигло беспрецедентного пика – в среднем одно в неделю; в числе ушедших было несколько квалифицированных сотрудников, которых трудно заменить немедленно. Это еще больше накренило и без того идущую на дно сту-

дию. Кроме того, новичкам, нанятым в спешке, чтобы компенсировать внезапное бегство сотрудников, оказалось трудно вписаться в команду тех, кто остался на борту. Механизм выплаты заработной платы, жизненно важный для бесперебойной работы бизнеса, сломался.

Тогда Балестра принял радикальное решение: он заперся в своем офисе более чем на две недели, днями и ночами в одиночку пересматривая большинство IT-инструментов производственного пайплайна¹⁵

¹⁵ Пайплайн (от англ. *pipeline* – «конвейер») – порядок разработки. Над разными этапами создания игры работают разные отделы: например, сперва художник по концептам рисует концепт-арт, потом 3D-моделлер превращает его в модель, аниматор – анимирует и встраивает в игру, а дальше программисты настраивают, когда какая анимация проигрывается. Отлаженный пайплайн означает, что все участники процесса понимают, кто за кем следует и кто кому передает эстафету, и это происходит без сбоев. – *Прим. пер.*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.