

El arte de
UNCHARTEDTM

minotauro games

El arte de **UNCHARTED**



EL ARTE DE UNCHARTED™ TRILOGÍA

Prólogo

Erick Pangilinan

Textos

Erick Pangilinan

Robb Ruppel

Eric Monacelli

.....

EL ARTE DE UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN™

Escrito por

Evan Shamoon

minotauro games

THE ART OF THE UNCHARTED™ TRILOGY

Digital Production
Chris Horn

Designer
Stephen Reichert

Assistant Editor
Ian Tucker

Editor
Brendan Wright

Publisher
Mike Richardson

Agradecimiento especial a
*Lily Nishita, Arne Meyer, Sam Thompson,
Evan Wells, Vic Harris, y Bryan Pardilla de
Naughty Dog, y Kat Larson, Nick McWhorter,
y Andrea Sanders de Dark Horse Comics*

THE ART OF UNCHARTED 4: A THIEF'S END™

President and Publisher
Mike Richardson

Editor
Dave Marshall

Assistant Editors
Roxy Polk and Rachel Roberts

Designer
Stephen Reichert

Digital Art Technician
Chris Horn

Agradecimiento especial a
*Lily Nishita, Arne Meyer, Eric Monacelli,
Sam Thompson, Evan Wells, Vic Harris,
y Bryan Pardilla*

.....

THE ART OF THE UNCHARTED™ TRILOGY © 2015, 2018 Sony Interactive Entertainment America LLC. THE ART OF UNCHARTED 4: A THIEF'S END™ © 2016, 2018 Sony Interactive Entertainment America LLC. UNCHARTED™, UNCHARTED Drake's Fortune™, UNCHARTED 2 Among Thieves™, UNCHARTED 3 Drake's Deception™, and UNCHARTED 4 A Thief's End™ are trademarks of Sony Interactive Entertainment America LLC. All content created and developed by Naughty Dog, Inc. Licensed by SIEA. Naughty Dog® and the Naughty Dog logo are registered trademarks of Naughty Dog, Inc. All rights reserved. "Playstation", "PS one", and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and "PS3" are trademarks of Sony Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved. Dark Horse Books® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, LLC, registered in various categories and countries. All rights reserved.

EL ARTE DE UNCHARTED™

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona. ISBN: 978-84-450-0529-3.

Edición española publicada en 2018 por Editorial Planeta, S.A.

Traducción: Jaume Muñoz.

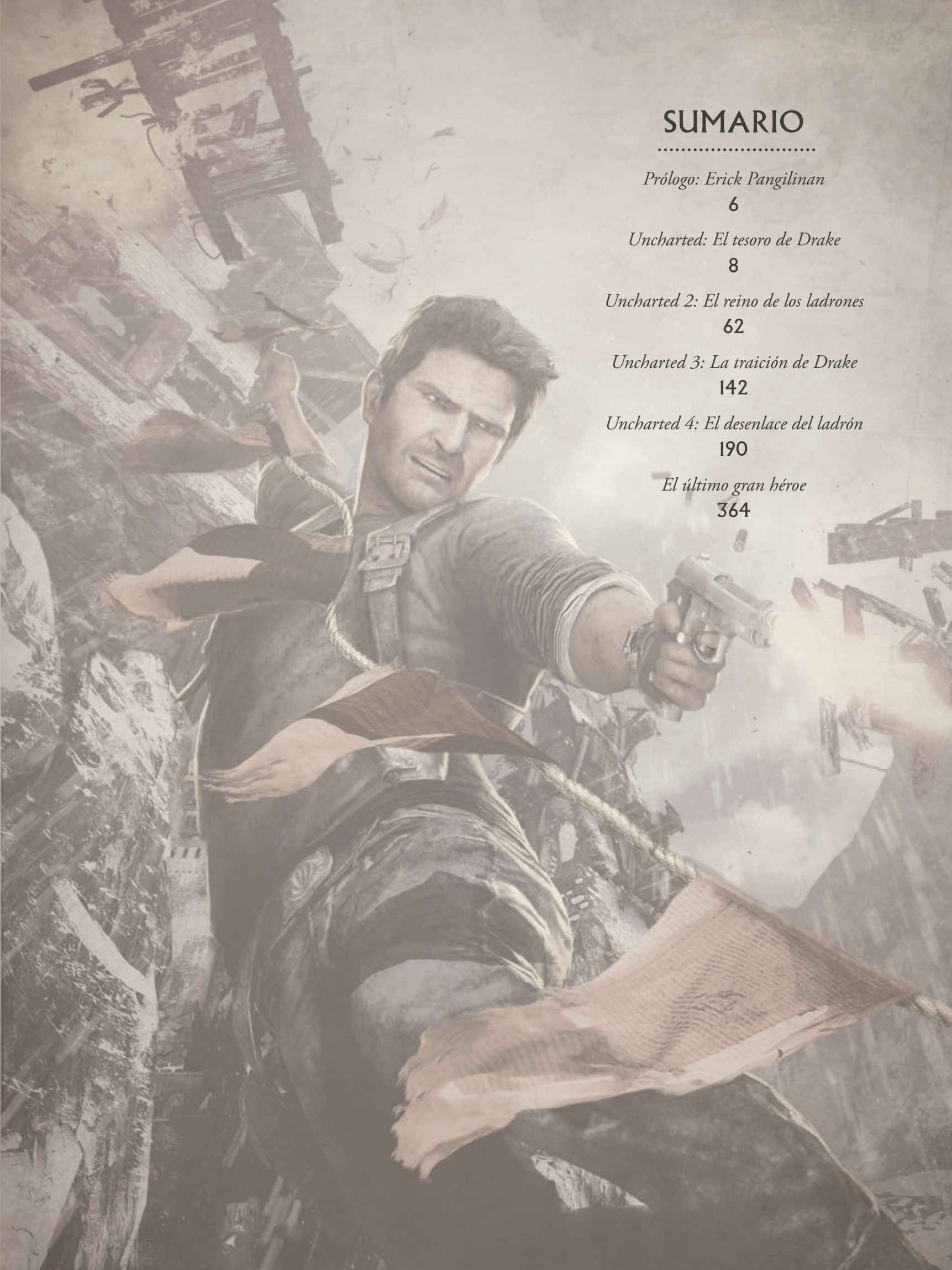
Depósito legal: B. 7.529-2018.

El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte.

Printed in EU / Impreso en UE.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Este libro se vende en librerías

A full-page background image of Nathan Drake from the Uncharted series. He is shown from the waist up, looking intensely at the viewer. He is holding a thick rope in his left hand and a silver handgun in his right hand, which is pointed towards the right. He is wearing a dark, long-sleeved shirt and a leather harness. The background is a dense, hazy jungle with wooden structures and debris.

SUMARIO

.....

Prólogo: Erick Pangilinan

6

Uncharted: El tesoro de Drake

8

Uncharted 2: El reino de los ladrones

62

Uncharted 3: La traición de Drake

142

Uncharted 4: El desenlace del ladrón

190

El último gran héroe

364

UNCHARTEDTM

EL TESORO DE DRAKE

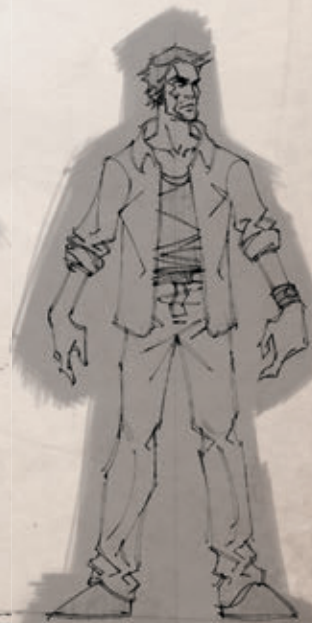
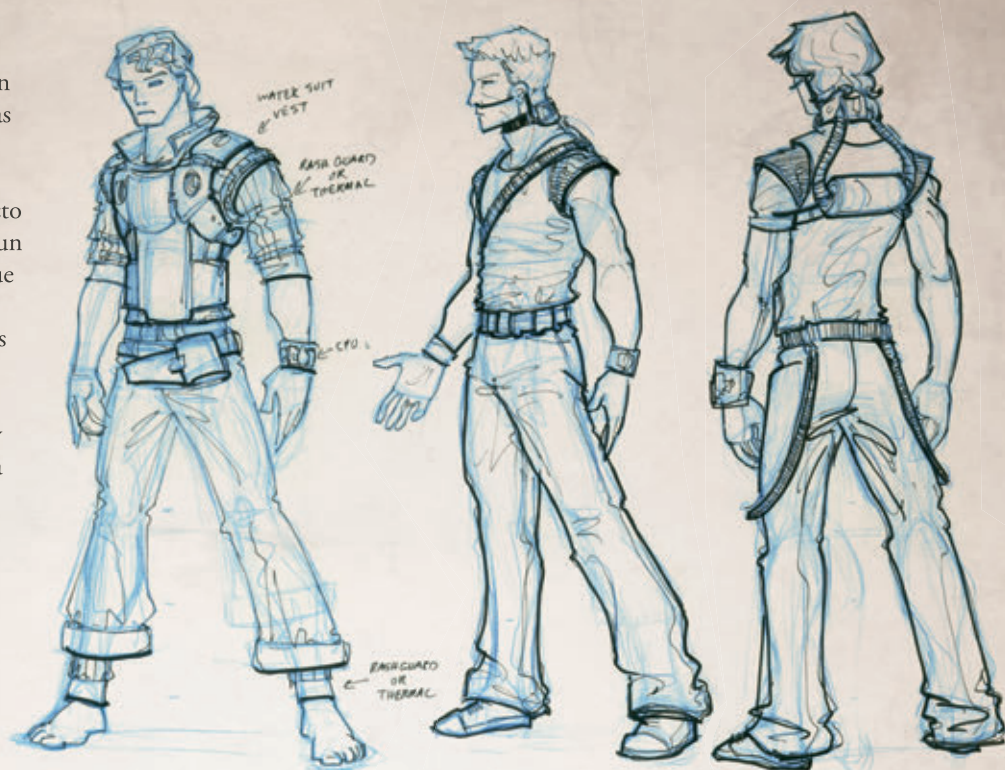


Uncharted: El tesoro de Drake

DISEÑO DE PERSONAJES

DRAKE

Antes de que Nathan Drake fuera Nathan Drake, estuvimos tanteando muchas ideas distintas. En esta página se pueden ver algunas de las primeras exploraciones. Desde el principio optamos por un aspecto de hombre común. Esto no solo supuso un distanciamiento respecto al típico enfoque de diseño, sino que además presentó desafíos técnicos a los que no hubiéramos tenido que enfrentarnos si nuestro héroe hubiera llevado una armadura metálica rígida. Teníamos que reproducir el pelo y hacer que la ropa le encajara y se moviera de forma realista.



En este punto, ni siquiera estábamos seguros de qué estilo tenía el juego que estábamos creando. Algunos de estos diseños tenían elementos futuristas y una estética exagerada. Fue un verdadero desafío crear un personaje con el que estuviéramos cómodos y alrededor del cual pudiéramos crear todo un mundo.



El diseño de Nathan Drake tenía que encajar con el público; los jugadores tenían que sentirse identificados con él. Elegir ropa como tejanos, una camiseta bicolor y unas zapatillas deportivas contribuyó a hacerlo un personaje familiar.



En los primeros esbozos, Nathan Drake era más joven que en la versión final. Queríamos a un tipo despreocupado y temerario, que a estas alturas ya debería estar muerto teniendo en cuenta los riesgos que corre, pero que de algún modo encuentra una forma de superar obstáculos aparentemente imposibles.

ELENA

Elena Fisher tenía que ser el ligue potencial de Drake, pero además tenía que ser un personaje fuerte que pudiera ir mano a mano con Nate. En tanto que periodista acostumbrada a trabajar en solitario, ha aprendido a buscarse la vida en prácticamente cualquier situación. Pero Elena no sabía lo que le esperaba cuando su camino se cruzó con el de Nate y se propusieron recuperar el ataúd de Sir Francis Drake, enterrado en el mar cerca de la costa de Panamá.



Para conseguir el aspecto adecuado para Elena, tuvimos que hacer muchas pruebas y tantear varios peinados distintos. Al final, decidimos hacerla rubia y con el pelo largo.

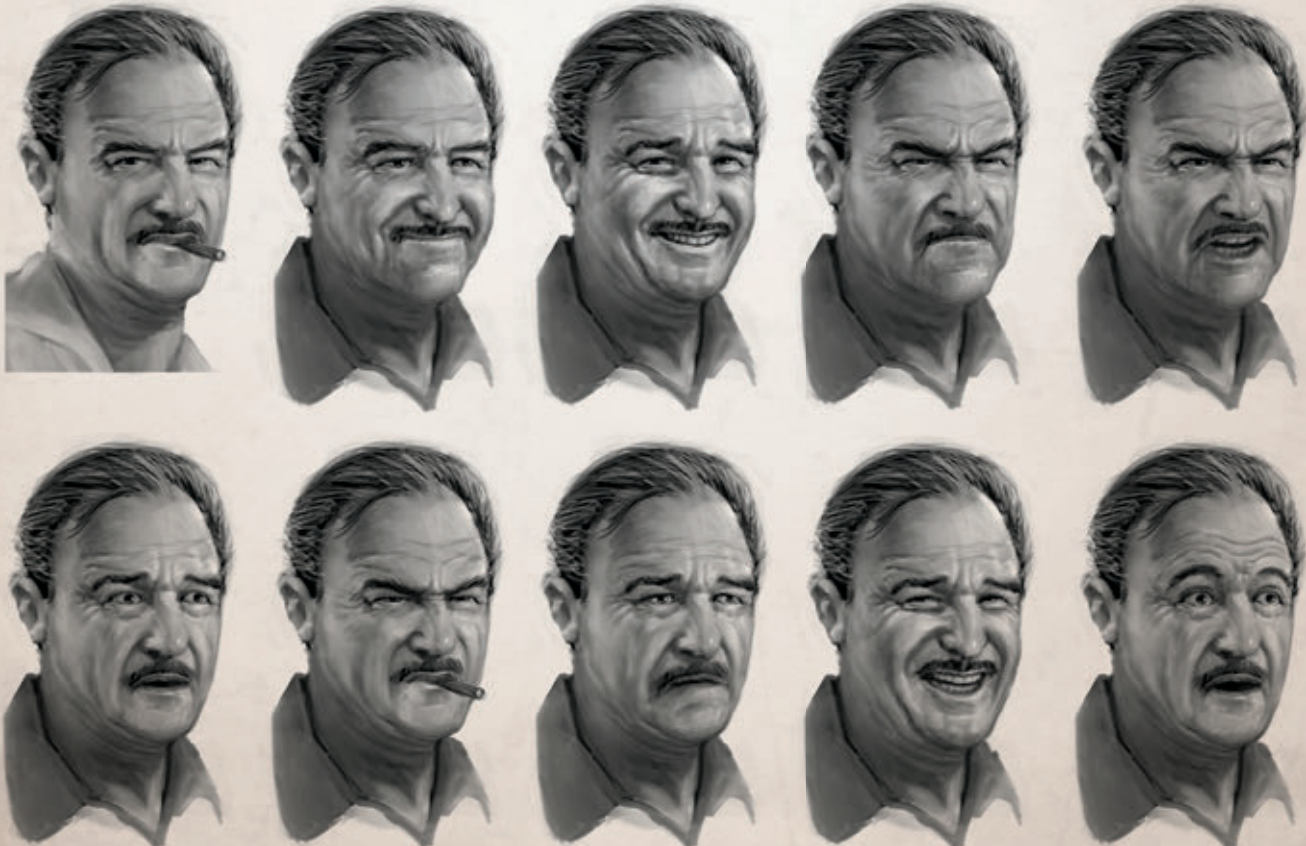
Creamos muchos esbozos para todos nuestros personajes para mostrar un amplio abanico de emociones y características. En Uncharted, esto ayudó a definir sus rasgos de personalidad y costumbres únicos, además de darles el tono adecuado.





SULLY

En tanto que mentor y figura paterna de Drake, Victor Sullivan fue concebido desde el equilibrio entre dureza varonil y cierto grado de accesibilidad. Sullivan sirvió en la Marina de los EE. UU. y más tarde se convirtió en un cazador de tesoros profesional. Sully es la figura de estabilidad del equipo. Queríamos que tuviera una imagen de confianza y experiencia, pero que a la vez diera la impresión de tener un pasado cuestionable. Aunque lo motiva el dinero, en el fondo es un buen hombre y al final hace lo correcto.



Exploraciones del abanico de emociones de Sully. Era esencial que fuéramos capaces de capturar cualquiera de las expresiones de Sully con su característico puro en la boca.

ATOQ NAVARRO

Navarro es un teniente traicionero de la banda de Gabriel Roman. Al final traiciona a su jefe y se une a Drake. Queríamos a alguien que fuera capaz de compensar el personaje de Drake, y que pudiera ser su archienemigo... alguien que fuera un contrincante digno en una escena de lucha culminante. Los pómulos altos y el mentón prominente le dan un aspecto típicamente suramericano... atractivo a la vez que peligroso. Utilizamos formas angulares y rasgos marcados para darle un aspecto más agresivo.



El diseño de vestuario de cada personaje fue importante para distinguirlos entre ellos por la forma y el color. Para Navarro, elegimos colores terrosos oscuros, para que contrastara con Drake.

GABRIEL ROMAN

Este es el enemigo principal, además de una contrapartida de Sully. Queríamos darle un aire de señor del crimen. Hicimos varios esbozos, en los que se parecía demasiado a un jefe de la mafia. Al final le dimos una personalidad más sofisticada, pero con un toque cruel.



Estos esbozos exploraban diversos tipos de aspectos para un señor del crimen, desde un líder criminal suramericano bastante obeso a un mafioso en plan El Padrino.



EDDY RAJA

Queríamos un gángster del sureste asiático, extravagante y un poco chabacano, que se ve a sí mismo como una especie de *cowboy* elegante. La mezcla de mal gusto en la moda y falta de sentido común definen a este asesino arrogante. Lo vestimos con una camisa de seda estampada, un chaleco de piel, pantalones de raya diplomática y botas de *cowboy*. Va armado con un revólver de *cowboy* y varias dagas.

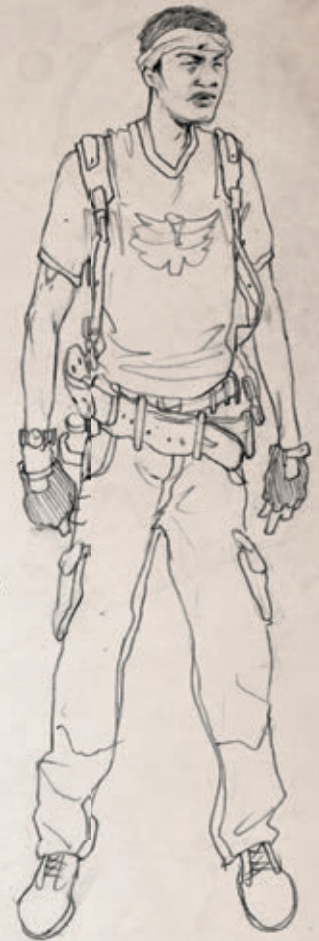




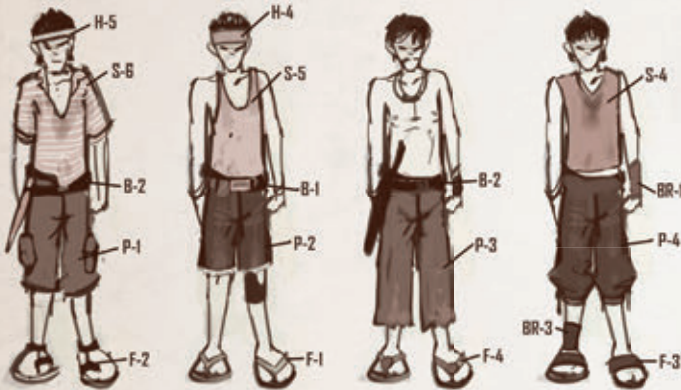
LOS PIRATAS

Para crear estos mercenarios nos inspiramos en los piratas reales que operan en la costa de África y en las guerrillas de insurgentes del Sureste Asiático. La mayoría van vestidos para un clima cálido, con pantalones cortos, camisetas y camisetas de tirantes. La idea es que tengan el aspecto de gente que cobra poco, está muy desesperada y, al mismo tiempo, va armada hasta los dientes.

Intentamos crear una especie de código para cada clase de pirata. Hay un vínculo entre la vestimenta, la armadura y la musculación de un personaje y su durabilidad (el número de disparos necesarios para derribarlo). Dado que ajustamos el nivel de dificultad y desafío de estas clases distintas, era importante ser capaz de diferenciarlas rápidamente en el plano visual, para que el jugador pudiera ajustar su estrategia.



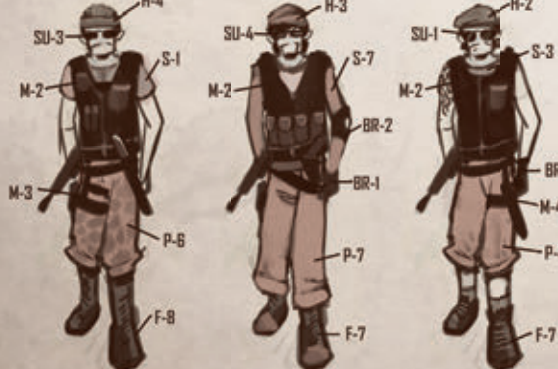
NOVATOS



Pistoleros



Elite



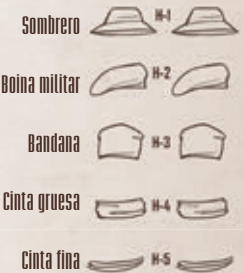
PROTECCIONES



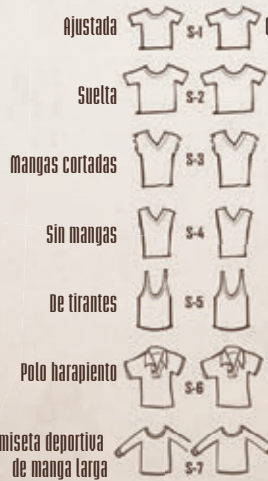
GAFAS DE SOL



SOMBREROS



CAMISETAS



PANTALONES

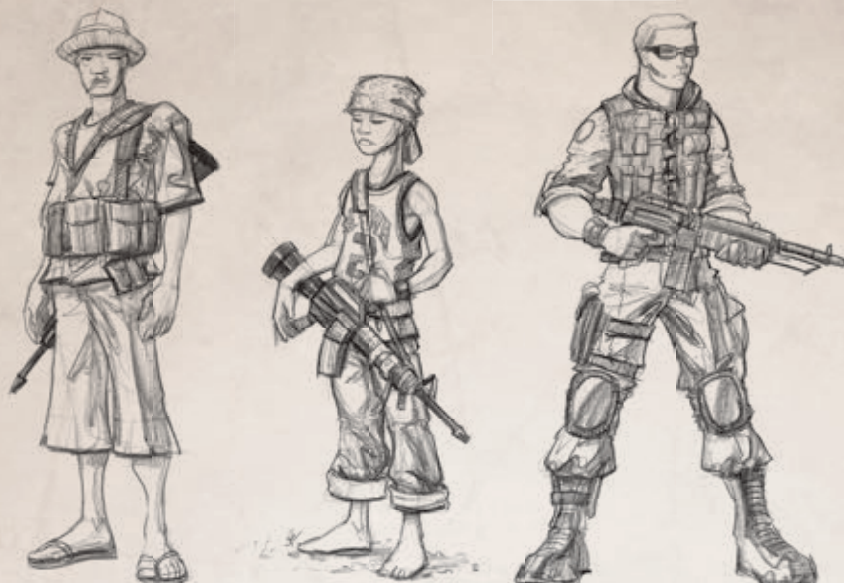


CALZADO



ÉJERCITO





Exploramos diferentes tipos de mercenarios, partiendo de la idea de que venían de regiones geográficas distintas. Por lo tanto, pudimos variar su altura, peso y color de pelo y piel.

Abajo: Esbozos de piratas que se parecen más a gánsteres urbanos modernos.





Los descendientes

Los diseños de los descendientes (antiguos conquistadores españoles mutados) se hicieron pensando en monstruos que vivían en cuevas.

