INHALT

VORWORT 4

GRUNDLAGEN 6

Grundlegende Spielelemente 8
Wichtige Funktionen 18

WAS BISHER GESCHAH 20

Uncharted: Drakes Schicksal 22
Uncharted 2: Among Thieves 29

LÖSUNGSWEG 40

Einleitung 42
Kapitel 1 44
Kapitel 2 46
Kapitel 3 48
Kapitel 4 50
Kapitel 5 54
Kapitel 6 60
Kapitel 7 72
Kapitel 8 76
Kapitel 9 86
Kapitel 10 90
Kapitel 11 92
Kapitel 12 100
Kapitel 13 110
Kapitel 14 114
Kapitel 15 120
Kapitel 16 122
Kapitel 17 127
Kapitel 18 128
Kapitel 19 129
Kapitel 20 137
Kapitel 21 141
Kapitel 22 144

DATENBANK 148

Aktionsübersicht 150
Gegner 151
Waffen 156
Nahkampf 162
Schätze 164
Trophäen 166

MEHRSPIELER 170

Überblick 172
Mehrspieler-Features 175
Kampf 180
Fortschritt & Anpassung 188
Spieltypen & Tipps 204
Kompetitiv-Karten 213
Kooperativ-Abenteuer-Lösungswege 224

EXTRAS 234

Lösungsweg-Nachtrag 236
Uncharted 3: Handlungszusammenfassung 248
Uncharted: Handlungsanalyse & Interpretation 251

REGISTER

Mit der Registerleiste am rechten Rand jeder Doppelseite können Sie sich bei der gezielten Suche nach Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches auf, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des Kapitels, das Sie gerade lesen.

INDEX

Wenn Sie am liebsten mit einem Minimum an Unterstützung spielen möchten, können Sie den umfassenden Index am Ende des Buches zurate ziehen, um gezielt nach einem Tipp zu suchen oder sich über ein bestimmtes Themengebiet zu informieren.

UPDATE-HINWEIS

Wir haben sichergestellt, dass sämtliche in diesem Buch enthaltenen Informationen zum Zeitpunkt der Drucklegung dem Inhalt des Spiels entsprechen. Bei zukünftigen Updates von *Uncharted 3: Drake's Deception* könnten allerdings Anpassungen bei Details, der Spielbalance oder sogar der Auswahl an Features vorgenommen werden, die im Vorfeld noch nicht abzusehen sind.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

GRUNDLEGENDE SPIELELEMENTE

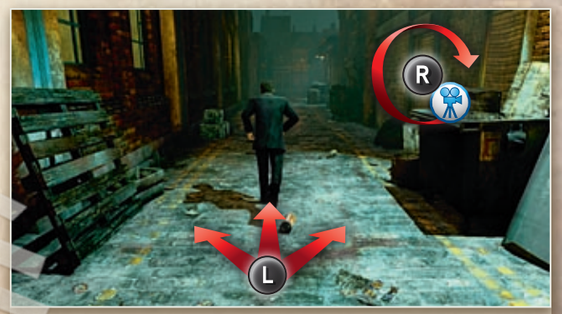
Der folgende Abschnitt ist darauf ausgelegt, die kurzen Tutorial-Sequenzen aus dem Eröffnungskapitel von *Uncharted 3: Drake's Deception* zu ergänzen. Falls Sie sich hingegen sofort ins Abenteuer stürzen möchten, können Sie das natürlich gerne tun, denn die Hinweise aus diesem Kapitel laufen Ihnen sicher nicht weg.

Einige Fähigkeiten aus dem Solo-Abenteuer funktionieren beim Online-Spiel ein wenig anders oder auch gar nicht. Unser Abschnitt über die besonderen Mehrspieler-Funktionen beginnt auf Seite 170.

BEWEGUNG & AKROBATIK

Auch wenn Nathan Drake kein geschmeidiger Kunstturner ist und sein individueller Stil gelegentlich ein wenig ungeschliffen und unkonventionell erscheinen mag, so muss er sich in Sachen Leistungsfähigkeit doch keinesfalls vor professionellen Athleten verstecken. Ganz im Gegenteil: Todesverachtende Sprünge und lebensgefährliche Kletterpartien sind in *Uncharted 3: Drake's Deception* praktisch an der Tagesordnung. Daher ist es nützlich, sich bereits frühzeitig eine solide Kompetenz in diesen Dingen anzueignen.

Fortbewegung



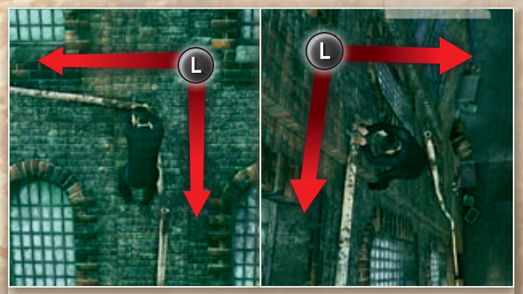
Mit L bringen Sie Nate zum Gehen (leichte Neigung des Sticks) oder Laufen (volle Neigung). Mit R können Sie die Kamera schwenken, es sei denn, die Blickrichtung ist wie in einigen besonderen Szenen vorgegeben. In den meisten Fällen haben Sie jedoch auf diese Weise Gelegenheit, die Umgebung nach Passagen abzusuchen und nach möglichen Gefahren oder Schätzen Ausschau zu halten. Daher empfiehlt es sich, den rechten Stick regelmäßig auf diese Weise einzusetzen. Wer weiß, was Ihnen alles entgeht, wenn Sie immer nur nach vorn schauen. Recht nützlich ist dabei übrigens die Funktion, Drake per ✥ augenblicklich in die Blickrichtung der Kamera zu drehen.

Springen & Klettern

Mit ✕ helfen Sie Nate, über kleine Hindernisse wie zum Beispiel halbhohe Mauern hinwegzuspringen. Drücken Sie die Taste möglichst genau dann, wenn er in Reichweite des Hindernisses kommt, damit er es ohne Zögern überquert. Das kann besonders inmitten wilder Schießereien von Vorteil sein, oder wenn die Zeit aus anderen Gründen knapp ist.

Per Druck auf ✕ lassen Sie Nate in die Richtung springen, die Sie mit L vorgeben. Die Art des Sprunges ist situationsabhängig: In der Regel überquert Nate schmale Lücken mit einem kleinen Hopser, während er sich kraftvolle Sprünge für gefährliche Abgründe aufspart. Das genaue Timing für den Tastendruck hängt von der zu überbrückenden Entfernung ab. Sie sollten versuchen, lange Sprünge hinauszuzögern, bis Nates Füße das Ende der Oberfläche erreicht haben. Falls er nicht auf seinen Füßen landen kann, wird er automatisch nach geeigneten Haltemöglichkeiten in Reichweite greifen.

Solange Sie Drake nicht gerade auf einen Abgrund zusteuern, beginnt er mithilfe von ✕ zu klettern. Drücken Sie einfach die Taste, wenn Sie sich einer geeigneten Fläche nähern (von Leitern über Seile oder Kisten bis hin zu Felsvorsprüngen), damit er springt und sich festhält. Mit ✕ zieht Nate sich auch auf eine höhergelegene Ebene.



Die mit L vorgegebene Richtung sollte immer an der aktuellen Kamerablickrichtung ausgerichtet sein, nicht an Nate selbst. In der Regel ist Klettern besonders einfach und intuitiv, wenn Sie die Kamera mit Blick auf Nates Rücken positionieren.

Drücken Sie beim Klettern ◎, damit Nate den Griff lockert und sich fallen lässt – am besten, wenn eine sichere Landung garantiert ist. Beachten Sie, dass er sich automatisch an verfügbaren Griffmöglichkeiten festhält, wenn er daran vorbeifällt. Sie können mit dieser Methode an Leitern oder Seilen hinunterklettern oder dafür sorgen, dass Nate sich aus stehender Position über einem Abgrund an die Kante hängt. Halten Sie ◎ gedrückt, wenn Sie nicht möchten, dass Nate im Fallen nach Halt greift.

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Spielelemente
Wichtige Funktionen

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

EINLEITUNG

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Einleitung
Kapitel 1
Kapitel 2
Kapitel 3
Kapitel 4
Kapitel 5
Kapitel 6
Kapitel 7
Kapitel 8
Kapitel 9
Kapitel 10
Kapitel 11
Kapitel 12
Kapitel 13
Kapitel 14
Kapitel 15
Kapitel 16
Kapitel 17
Kapitel 18
Kapitel 19
Kapitel 20
Kapitel 21
Kapitel 22

A **Lösungsweg:** Diese Texte sind der Kern des Kapitels. Sie beschreiben die wichtigsten Schritte, die Sie auf Ihrem Weg durch das Spiel machen werden, und zudem warnen sie vor solchen, die Sie lieber vermeiden sollten. Informationen über die eigentliche Handlung werden dabei ganz bewusst ausgespart. Ein illustratives Bildschirmfoto begleitet jeden Eintrag; römische Ziffern veranschaulichen die Reihenfolge. Das Kamerasymbol (📷) zeigt Ihnen, welcher Teil des Textes durch die Abbildung verdeutlicht wird.

B **Schätze:** Jeder Schatz wird in einem separaten Kasten vorgestellt; Text und Bild führen Sie an den genauen Fundort. Viele der wertvollen Fundstücke kann man leicht verpassen; darum weisen wir im Lösungsweg-Text zum gegebenen Zeitpunkt darauf hin. Zur besseren Übersicht haben wir alle Schätze nummeriert; die Reihenfolge entspricht der Gesamtübersicht im Datenbank-Kapitel.

C **Große Gefechte:** Besonders umfangreiche oder herausfordernde Kampfhandlungen werden auf gesonderten Seiten mit Karten, Bildschirmfotos und nützlichen Hinweisen erläutert. Als Orientierungshilfe kommt auch hier das Kamerasymbol zum Einsatz, das den Blickpunkt der dazugehörigen Abbildungen veranschaulicht.

D **Besondere Ereignisse:** Ausgedehnte Verfolgungsjagden und ähnliche Besonderheiten werden jeweils durch eine vertikal angeordnete Bildschirmfotoserie mit kurzen Bildunterschriften vorgestellt, die entscheidende Momente und Gefahrensituationen zeigt.

E **Puzzlelösungen:** Immer wenn Sie im Rahmen der Handlung auf ein Rätsel stoßen, erhalten Sie im Lösungsweg-Text erste Hinweise, die Ihnen beim Erraten helfen. Sollten diese noch nicht zum gewünschten Heureka-Moment führen, können Sie die ausgelagerte Lösung zurate ziehen. Dort führen wir sie Schritt für Schritt zur richtigen Antwort, sodass Sie noch die Möglichkeit haben, selbst mitzuknobeln, bevor schließlich das konkrete Resultat genannt wird. Falls Sie das Ergebnis gerne in plakativer Bildform sehen möchten, werden Sie im **Lösungsweg-Nachtrag** fündig.

F **Feature-Vorstellung:** Tauchen im Spielverlauf neue Waffen oder Gegnertypen auf, erläutern wir Ihnen in kompakter Form ihre jeweiligen Stärken und Schwächen.

G **Entwickler-Kommentare:** In diesen speziellen Abschnitten teilen Mitglieder des Entwicklerteams von Naughty Dog ihre Gedanken zu verschiedenen Themen wie Game Design oder künstlerische Inspiration mit. Leser, die besonders sensibel auf mögliche Spoiler reagieren, sollten diese hochinteressanten Einblicke zurückstellen, bis sie den jeweiligen Abschnitt des Spiels vollständig kennen.

H **Lösungsweg-Nachtrag:** Dieser Abschnitt des Extras-Kapitels ist in erster Linie für einen zweiten Spieldurchgang gedacht, kann aber im Prinzip jederzeit genutzt werden, da Spoiler zur Handlung auch hier nach Möglichkeit vermieden wurden. Er enthält spezielle Stealth-Strategien, unkonventionelle Taktiken, besondere Features sowie Geheimnisse und Tipps für den freischaltbaren Schwierigkeitsgrad „Extrem schwierig".

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

KAPITEL 6:

DAS SCHLOSS

I. Die Abzweigung gleich nach dem Start dieses Kapitels erweckt den Eindruck, dass der Weg durch den Wald ein Labyrinth sein könnte. Aber die Route zum Château ist nicht besonders kompliziert. Machen Sie an dem Bach einen Abstecher zum Schatz Nr. 23 (📷) und wendenSie sich anschließend am Wasserfall nach rechts, dann sehen Sie bereits Ihr Ziel. Halten Sie sich auf dem Weg vor der Statue links und sammeln Sie den Schatz Nr. 24 ein.

II. Klettern Sie rechts von der Statue eines Flötisten nach oben und folgen Sie dem schmalen Vorsprung über dem Abgrund zu einer Höhle (📷). Drinnen springen Sie über das Loch im Boden zum Vorsprung rechts. Ziehen Sie Nate hoch und hüpfen Sie zum Pfad hinunter. Nach der Überquerung des Baumstamms halten Sie sich leicht links und springen dort hinunter. Laufen Sie den Hang hinauf zum Eingang des Schlosses.

III. Der Haupteingang lässt sich nicht öffnen; also müssen Sie einen anderen Zugang finden. Beginnen Sie bei den Vorsprüngen rechts neben der Tür und folgen Sie der hier abgebildeten Route. Die Entfernung vom Balkon zum nächsten Gebäudeteil ist recht groß; daher sollten Sie den Sprung erst auslösen, wenn Nate den Rand erreicht hat. Hangeln Sie unter der Öffnung im Eckturm weiter nach rechts und holen Sie sich den Schatz Nr. 25, bevor Sie hineinklettern.

IV. Versuchen Sie beim teilweise eingestürzten Bodenteil, langsam nach unten zu steigen. Nach Nates (unsanfter) Landung zerschießen Sie das Vorhängeschloss am Fenster, damit Sully dort einsteigen kann. Die Ausgangstür ist durch einen massiven Holzbalken blockiert, den Sie nur von oben aus bewegen können. Gehen Sie zu dem umgestürzten Schrank links neben Sullys Einstiegsfenster und drücken Sie △, um ihn mit vereinten Kräften aufzustellen (📷). Nun ist es möglich, die verfallene Wendeltreppe zu erreichen.

V. Von der oberen Ebene aus gelangen Sie mit dem Kronleuchter auf die gegenüberliegende Seite. Betätigen Sie die Kurbel (📷), um den anderen Kronleuchter anzuheben. Über die beiden Leuchter kommen Sie nun auf die Plattform über dem Ausgang. Triggern Sie beim Balken △, damit Sully unten die Tür aufbekommt, und folgen Sie ihm.

23 ANTIKER WACHSSIEGEL-STEMPEL

Folgen Sie dem Bach, der vom Wasserfall wegfließt, bis zu diesem Schatz in einer kleinen Höhle.

24 GOLDUMRAHMTER KAMEEN-ARMREIF

Am Ende des schmalen Pfades, der vom Wasserfall wegführt, gehen Sie nach links in Richtung Statue. An der Weggabelung wählen Sie den leicht ansteigenden Weg links. Der Schatz versteckt sich bei einem kleinen, moosbewachsenen Mauerrest.

25 DIAMANTEN-PERLEN-ARMBAND

Wenn Sie das Loch im Eckturm erreichen, klettern Sie dort nicht gleich ins Gebäude, sondern hangeln an dem Vorsprung weiter nach rechts. Dann klettern Sie zum oberen Turmzimmer hinauf, sammeln dort den Schatz ein und lassen sich zu guter Letzt durch das Loch im Boden fallen.

Entwickler-Kommentar

Eric Schatz (Game Designer): „Ideen für das Design des Schlosses entstammen unseren Nachforschungen über die Architektur von Châteaus und Landhäusern in Europa, darunter auch einige verlassene, einst feudale Gebäude, die nach und nach von der Natur zurückerobert werden. Anhand von Fotos heruntergekommener Häuser haben wir gelernt, eine bestimmte Art von Zerfall darzustellen, die zu gleicher Zeit sowohl hässlich als auch wunderschön ist."

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Einleitung
Kapitel 1
Kapitel 2
Kapitel 3
Kapitel 4
Kapitel 5
Kapitel 6
Kapitel 7
Kapitel 8
Kapitel 9
Kapitel 10
Kapitel 11
Kapitel 12
Kapitel 13
Kapitel 14
Kapitel 15
Kapitel 16
Kapitel 17
Kapitel 18
Kapitel 19
Kapitel 20
Kapitel 21
Kapitel 22

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index

Einleitung
Kapitel 1
Kapitel 2
Kapitel 3
Kapitel 4
Kapitel 5
Kapitel 6
Kapitel 7
Kapitel 8
Kapitel 9
Kapitel 10
Kapitel 11
Kapitel 12
Kapitel 13
Kapitel 14
Kapitel 15
Kapitel 16
Kapitel 17
Kapitel 18
Kapitel 19
Kapitel 20
Kapitel 21
Kapitel 22

VI. Durchqueren Sie die heruntergekommene Küche und nutzen Sie die herabgestürzten Bodenteile als Stufen, um in den Raum darüber zu gelangen. Lassen Sie sich jenseits der Küchenwand in den Nebenraum fallen, in dem Baumwurzeln über den vermoderten Teppich wuchern (📷). Sammeln Sie nach einer kurzen Zwischenszene an der Freitreppe den Schatz Nr. 26 ein und springen Sie dann durch das offene Fenster nach draußen. Steigen Sie links durch die eingestürzte Wand wieder ein und drücken Sie beim von Balken versperrten Durchgang in der Ecke △.

VII. Nehmen Sie den Schatz Nr. 27 und werfen Sie einen Blick in Nates Tagebuch. Es zeigt vier Ritter in Rüstungen mit Schild, Axt, Streitkolben und Schwert. Jeder ist entweder einer Axt oder einem Schild zugewandt (📷). Widmen Sie sich nun den vier entsprechenden Statuen im Raum. Mit △ und L1 können Sie die Ausrichtung in 90-Grad-Schritten ändern. Ihre Aufgabe besteht darin, die Position der Figuren an die Hinweise aus dem Tagebuch anzupassen. Falls Sie zusätzliche Hilfe benötigen, finden Sie die Lösung dieses Puzzles auf der rechten Seite.

VIII. Nate wird den geöffneten Geheimgang betreten, sobald Sie in die Nähe kommen. Nehmen Sie in den Höhlen dahinter den Schatz Nr. 28, folgen Sie dem Weg nach unten und schieben Sie sich durch den schmalen Spalt. Triggern Sie im letzten Abschnitt schnell △. Springen Sie ins Wasser und halten Sie ◎, um unter dem Felsen hindurchzutauchen. Am anderen Ende der feuchten Passage waten Sie ins Trockene, springen danach über den Abgrund und nutzen die farblich hervorgehobenen Wandvorsprünge (📷), um zum Brunnen hinaufzuklettern. Der untere Teil der Mauer wird wegbrechen, sobald Sie per Rückwärtssprung drangehüpft sind. Dann müssen Sie schnell nach oben weiterspringen.

Entwickler-Kommentar

Eric Schatz (Game Designer): „Das Statuenpuzzle ist teilweise von einem ähnlichen Rätsel in Uncharted: Drakes Schicksal *inspiriert. Dabei musste Nate verschiedene Embleme an einer Wand wie in seinem Tagebuch gezeigt ausrichten, um einen Geheimgang zu öffnen. Eigentlich ist es hier gar kein richtiges Puzzle, denn die Herausforderung besteht hauptsächlich darin, zu erkennen, was die Zeichnung im Tagebuch bedeuten soll – was die Bilder der Ritter mit den Statuen im Raum zu tun haben."*

26 LOUISDOR-MÜNZE VON LUDWIG XVI.

Nach der kurzen Zwischensequenz, in der Nate und Sully das obere Ende der großen Treppe erreichen, finden Sie diesen Schatz auf der mittleren Ebene direkt gegenüber vom offenen Fenster. Sie kommen nicht mehr an ihn heran, nachdem Sie nach draußen gesprungen sind.

27 SMARAGD-KAMEEN-BROSCHE

Gehen Sie im Raum mit dem Statuenpuzzle unter dem Bogen durch und schauen Sie oben über den Vorhang. Der Schatz lässt sich mit einer Pistolenkugel herunterschießen.

28 JUGENDSTIL-GÜRTELSCHNALLE

Gleich nach dem Betreten des Geheimgangs finden Sie diesen Schatz zu Ihrer Rechten im Wasser.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

GROSSES GEFECHT: NÖRDLICHER HOF

IX:

- Nach dem heimlichen Angriff zur Eröffnung (SP) nehmen Sie das AK-47 und heben die Propangasflasche auf der linken Seite mit △ auf. Wenden Sie sich den drei Wachen zu, die in der Nähe stehen, und halten Sie L2 gedrückt, um auf sie zu zielen. Lassen Sie die Taste los und tippen Sie R1, während die Propangasflasche auf die Gegner zufliegt. Nate wird dann automatisch seine Pistole ziehen und das explosive Wurfgeschoss sprengen. Wenn Sie schnell sind, können Sie auch noch eine Propangasflasche weiter hinten neben einem Fahrzeug hochjagen, um eine weitere Wache aus dem Weg zu räumen.

- Die Deckung hinter dem Brunnen mag nicht perfekt sein, aber nur hier haben Sie die Möglichkeit, die Gegner im Blick zu behalten. Auf höheren Schwierigkeitsgraden können Sie an dieser Stelle ausharren und blind auf jeden Feind feuern, der in Reichweite kommt. Ein weiterer Vorteil dieser defensiven Strategie ist, dass Ihnen jeder Gegner zusätzliche Waffen oder Munition vorbeibringt.

- Sobald alle Angreifer in unmittelbarer Umgebung ruhiggestellt sind, sammeln Sie Munition für das AK-47 und legen sich eine Micro-Pistole zu. Rücken Sie vor und machen Sie Jagd auf die Nachzügler. Nach dem Exitus des letzten Angreifers tauchen an den Fenstern der linken Ruine zwei Scharfschützen auf, die Sie mit Kopfschüssen aus der Deckung erledigen sollten. Dann erklimmen Sie die Mauer und steigen durch eins der beiden Fenster. Ziehen Sie sofort Ihre Waffe und töten Sie den Angreifer mit Schrotflinte, sobald er durch die Tür stürmt.

X:

- Hinter der Tür erhalten Sie eine Einführung zum Thema Granaten. Befolgen Sie die Einblendungen, um die ersten zwei Widersacher loszuwerden. Dann können Sie hinunterspringen, den Schatz Nr. 29 und Munition aufnehmen und zum zweiten Teil des Granaten-Tutorials vorrücken.

- Diesmal müssen Sie L2 halten und einen gezielten Wurf im hohen Bogen zu den beiden Gegnern oben vollführen. Quetschen Sie sich durch das Loch in der Wand (triggern Sie △) und steigen Sie anschließend die Treppe hoch zum nächsten wichtigen Gefecht.

Symbol	Bedeutung
✕	Nates Ausgangsposition
▢	Empfohlene Deckung
→	Gegnerbewegung
	Schatz
	Propangasflasche

AK-47

Das AK-47 ist besonders effektiv, wenn Sie immer wieder kurz den Abzug durchziehen, damit der Rückstoß nicht überhandnimmt. Munition ist im Frankreich-Abschnitt reichlich vorhanden; daher empfehlen wir, das AK-47 nun für eine Weile der abgesägten Schrotflinte vorzuziehen.

MICRO-PISTOLE

Dauerfeuer ist aufgrund des Rückstoßes und des enormen Munitionsverbrauchs nicht zu empfehlen, außer auf kurze Entfernung (besonders beim Blindfeuern). Bei kurzen Feuerstößen auf mittlere Entfernungen ist die Leistung der Micro-Pistole aber überraschend gut – besonders wenn Sie damit auf ungeschützte Köpfe zielen.

29 RUBIN-DIAMANTEN-RING

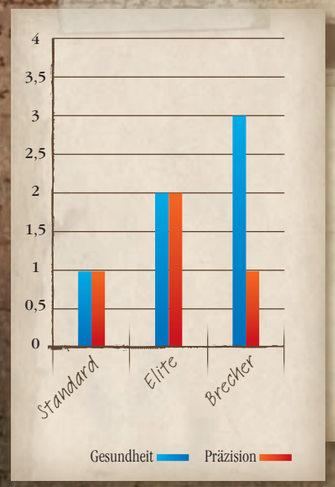
Nach der ersten Granatenübung lassen Sie sich hinunterfallen und wenden sich nach links. Der Schatz liegt auf dem Boden, in einem Schutthaufen in einer Ecke.

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Einleitung
Kapitel 1
Kapitel 2
Kapitel 3
Kapitel 4
Kapitel 5
Kapitel 6
Kapitel 7
Kapitel 8
Kapitel 9
Kapitel 10
Kapitel 11
Kapitel 12
Kapitel 13
Kapitel 14
Kapitel 15
Kapitel 16
Kapitel 17
Kapitel 18
Kapitel 19
Kapitel 20
Kapitel 21
Kapitel 22

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

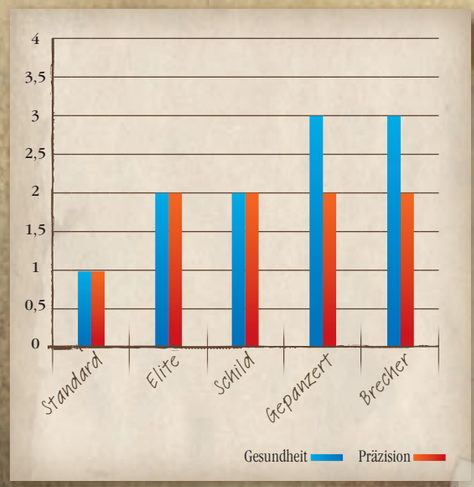
Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Aktionen
Gegner
Waffen
Nahkampf
Schätze
Trophäen



BEZAHLTE SCHLÄGER

Diese Gegner machen Ihnen während der ersten Kapitel des Spiels zu schaffen: bei „Noch eine Runde" (unbewaffnet), „Das Schloss" und „Im Licht bleiben". Die meisten sind von der Standardsorte, die mit Langwaffen sind Elite.

Gegnertyp	Mögliche Bewaffnung
Standard	Defender (Kaliber 45), Micro-Pistole
Elite	AK-47, Abgesägte Schrotflinte
Brecher	Abgesägte Schrotflinte



MARLOWES AGENTEN

Sie begegnen Marlowes Agenten bei „Rennen zum Grund", „London Underground", „Das Schloss", „Die Zitadelle", „Der Mittelweg" und „Wie oben, so auch unten".

Gegnertyp	Mögliche Bewaffnung
Standard	Defender (Kaliber 45), Para 9, KAL-7, AK-47
Elite	Para 9, Micro-Pistole, Raffica-Pistole, Mag 5, AK-47, G-MAL, Abgesägte Schrotsflinte, RPG-7
Schild	Micro-Pistole
Gepanzert	Abgesägte Schrotflinte, SAS (Kaliber 12)
Brecher	Para 9

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

WAFFEN

In diesem Abschnitt analysieren wir die relativen Stärken und Schwächen der Waffen, die Nate zur Verfügung stehen, und liefern Ihnen Informationen über den Schaden, den sie bei den verschiedenen Gegnertypen anrichten.

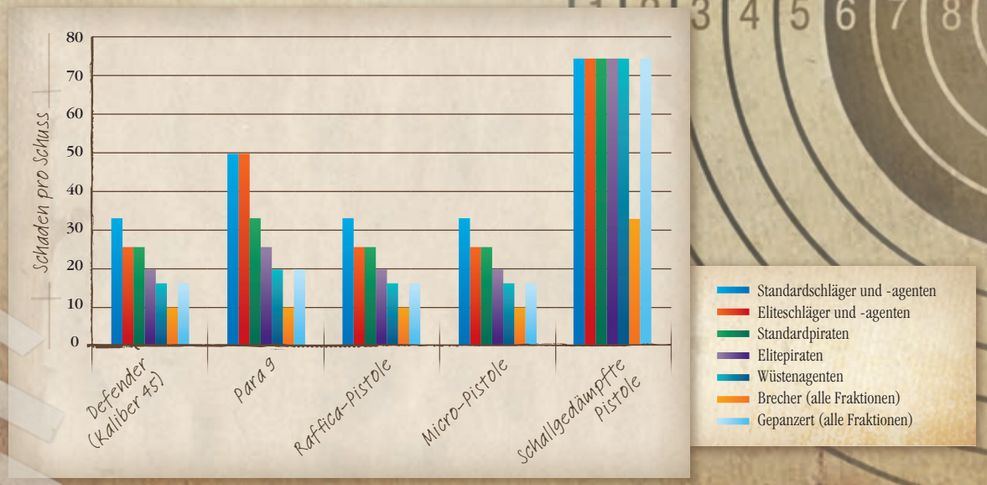
Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Aktionen
Gegner
Waffen
Nahkampf
Schätze
Trophäen

PISTOLEN

Standardpistolen

Diese Pistolen sind Standardmodelle, verlässliche Werkzeuge, die (abgesehen von der schallgedämpften Pistole) in den Kapiteln, in denen sie vorkommen, keine Mangelware sind.

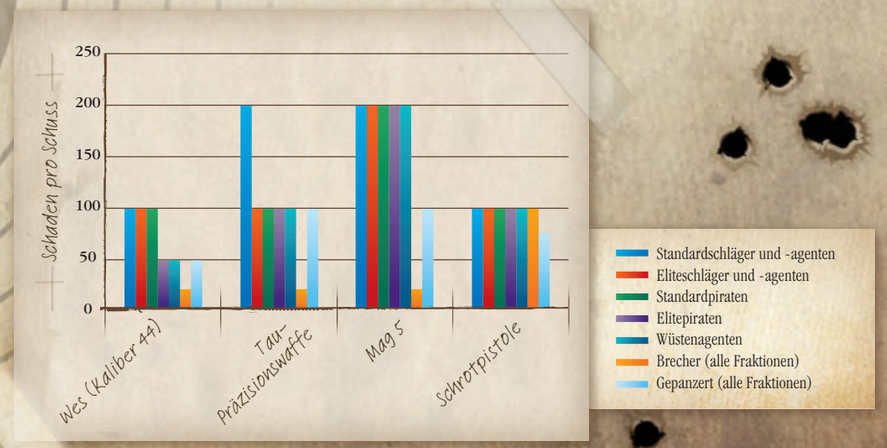
Symbol	Waffe	Max. Munition	Magazingröße	Analyse/Tipps
	Defender (Kaliber 45)	64	8	◆ Eine einfache Pistole, die nur in der Anfangsphase des Spiels vorkommt. ◆ Das kleine Magazin ist ein klarer Nachteil. Wechseln Sie bei Gelegenheit zu einer anderen Waffe.
	Para 9	64	15	◆ Ersetzt die Defender (Kaliber 45), sobald sie verfügbar ist. ◆ Munition gibt es in der Regel reichlich. ◆ Mit ihrem relativ hohen Schaden, respektabler Magazingröße und geringem Rückstoß ist sie am besten für Körpertreffer geeignet. Kopfschüsse sind etwas knifflig.
	Raffica-Pistole	120	15	◆ Feuert bei jedem Abzug kurze Salven à drei Schuss. Im Prinzip ein G-MAL in Pistolenform. ◆ Mit einem geschickten Schnipsen des ® können Sie dank der Salvenfunktion kurze horizontale oder vertikale Linien ziehen, die sie – mit etwas Übung – zu einer fantastischen Kopfschuss-Waffe machen. Denn für einen ungeschützten Kopf ist schon eine Kugel tödlich.
	Micro-Pistole	125	25	◆ Eine vollautomatische Maschinenpistole. ◆ Die Funktionsweise ähnelt einem Sturmgewehr; das bedeutet, sie tritt wie ein Esel, wenn Sie den Abzug gedrückt halten. Benutzen Sie kurze, kontrollierte Feuerstöße, außer auf kürzeste Zielentfernung. ◆ Eine höchst effektive Blindfeuerwaffe und für Augen-zu-und-drauf-Versuche besser geeignet als die Raffica-Pistole.
	Schallgedämpfte Pistole	32	8	◆ Eine seltene Waffe, die nur kurz während Nates London-Aufenthalt und im Kapitel „Nur eine Chance" zum Einsatz kommt. ◆ Feinde müssen mit einem gezielten Kopftreffer eliminiert werden, wenn Sie die Entdeckung vermeiden wollen. ◆ Bei „Nur eine Chance" zählen Abschüsse von Gegnern, die Nate nicht bemerken, als heimliche Eliminierungen – wodurch sie Bonus-Ausrüstung hinterlassen. Das endet, sobald Nates Anwesenheit entdeckt wird.



Spezialpistolen

Wenn Sie eine dieser durchschlagskräftigen Handfeuerwaffen benutzen, müssen Sie dabei immer die Seltenheit der Munition in Kauf nehmen.

Symbol	Waffe	Max. Munition	Magazingröße	Analyse/Tipps
	Wes (Kaliber 44)	12	6	◆ Ein *Uncharted*-Klassiker, der aber nur einen kurzen Gastauftritt im „Schloss"-Kapitel hat. ◆ Die Funktionalität ähnelt derjenigen der Mag 5; allerdings sind Durchschlagskraft, Feuerrate und Nachladegeschwindigkeit bei diesem Revolver geringer. Für schwächere Gegner ist ein Schuss dennoch garantiert tödlich.
	Tau-Präzisionswaffe	12	6	◆ Ein Präzisionsgewehr in Pistolenform. Das Zielfernrohr ermöglicht hohe Präzision auf mittlere Distanzen. ◆ Wird die meisten ungepanzerten Gegner mit höchstens zwei Schuss neutralisieren. Ein Kopftreffer ist selbst für gepanzerte Feinde tödlich. ◆ Munition ist recht selten; daher sollten Sie diese Waffe gleich benutzen, wenn Sie sie gefunden haben, und anschließend die vorige Pistole wieder holen. ◆ Auf kurze Entfernungen extrem begrenzter Nutzen. Wechseln Sie lieber zur Langwaffe oder benutzen Sie einen Blindfeuerschuss, bevor Sie dem Gegner mit Nahkampfattacken den Rest geben.
	Mag 5	14	7	◆ Eine Rarität aus gutem Grund: Diese Handkanone kann die meisten Gegnertypen mit einer Kugel erlegen (bei einem Kopftreffer selbst gepanzerte). ◆ Meist begegnet Ihnen diese Waffe als Belohnung für heimliche Eliminierungen, oder als Bonus für Zielgenauigkeit im Kapitel „London Underground". ◆ Die geradezu panzerbrechende Wucht dieser Waffe ist ausgerechnet bei Brechern fast wirkungslos. Vergeuden Sie keine wertvolle Munition an diese Feinde.
	Schrotpistole	12	2	◆ Eine Schrotflinte in Pistolenform, die auf kürzeste Entfernung im Prinzip genauso effektiv ist wie die großen Brüder. ◆ Hervorragend gegen Brecher und, bei kurzen Distanzen, gepanzerte Gegner.



WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ÜBERBLICK

EINLEITUNG

Bevor es losgeht, möchten wir Ihnen in wenigen Zeilen den Aufbau des Kapitels vorstellen.

In diesem kurzen **Überblick**-Abschnitt beschreiben wir die Schritte zum Erstellen eines Mehrspieler-Matches.

Mehrspieler-Features (Seite 175) liefert Ihnen eine detaillierte Darlegung der Features und Funktionen, die im Solo-Abenteuer nicht vorkommen, wie zum Beispiel die spezielle Sprintfähigkeit, das Verspotten oder das Online-Kumpelsystem.

Kampf (Seite 180) widmet sich den verschiedenen Offensivmöglichkeiten.

Fortschritt & Anpassung (Seite 188) erläutert das Aufleveln sowie die freischaltbaren Fähigkeiten und Objekte, die Sie nach dem Erreichen bestimmter Meilensteine bei Kompetitiv- und Kooperativ-Matches benutzen können.

Spieltypen & Tipps (Seite 204) bietet wertvolle Ratschläge und Analysen für alle Spieltypen, von den grundlegenden Regeln bis hin zu fortgeschrittenen Taktiken.

Der Abschnitt über **Kooperativ-Abenteuer** (Seite 224) beschreibt Lösungswege für die Herausforderungen, die Sie und Ihre Begleiter bei diesem interessanten Spieltyp erwarten.

Die **Kompetitiv-Karten** (Seite 213) stecken voller Informationen über alle Orte, die Sie in diesen Mehrspieler-Varianten aufsuchen werden.

Alle Informationen in diesem Kapitel entsprechen den Mehrspieler-Inhalten von *Uncharted 3* zum Zeitpunkt der Drucklegung. Es ist aber davon auszugehen, dass sich die Inhalte in den folgenden Monaten durch neue Karten, Spielelisten, Features oder Patches weiterentwickeln werden. Auf www.naughtydog.com finden Sie stets aktuelle Informationen über Neuigkeiten oder herunterladbare Inhalte.

MEHRSPIELER-HAUPTMENÜ

Da es fast schon allgemein üblich ist, beigelegte Anleitungen oft mit Missachtung zu strafen, möchten wir zuerst noch einen kurzen Blick auf das Mehrspieler-Hauptmenü von *Uncharted 3* werfen. Benutzen Sie L oben/unten oder ✚, um die vertikal angeordneten Überschriften auszuwählen, und L links/rechts oder ✚ für die Anwahl der verschiedenen Tabs.

1 **Spielvermittlung:** Wählen Sie einen Spieltyp und diese Option führt Sie zu einem entsprechenden Spiel.

2 **Eigenes Spiel:** Diese Option ermöglicht es Ihnen, Ihre eigenen Partien zu veranstalten und die verschiedenen Einstellungen (wie Punktelimit, Eigenbeschuss usw.) gemäß Ihrer persönlichen Vorlieben zu verändern.

3 **Profil:** Hier bestimmen Sie Ihr Online-Erscheinungsbild und die Ausrüstung (wählen und erwerben Sie Ihre Standardwaffen, Upgrades und Fähigkeiten). Informieren Sie sich auf Seite 180 über die Möglichkeiten.

4 **Community:** Hier ist es möglich, Videoclips zu erstellen und zu editieren, die auf verschiedene Websites gestellt werden können, oder Ranglisten und Videos anzuschauen.

5 **Optionen:** Hier können Sie verschiedene Einstellungen anpassen wie zum Beispiel die Empfindlichkeit beim Zielen oder die vertikale und horizontale Bewegung (Normal oder Umgekehrt).

6 **Geteilter Bildschirm:** Melden Sie einen zweiten Spieler an, damit die Ergebnisse eines Gastspielers (wie EP-Gewinn, erworbene Schätze und ähnliche Variablen) für die Dauer der Sitzung aufgezeichnet werden.

7 **PlayStation®Store:** Hier können Sie zusätzliche Inhalte erwerben.

8 **Level-Fenster:** Zeigt Ihren gegenwärtigen Level (und den Fortschritt bis zum nächsten Level), EP und verfügbare Geldmittel. Weitere Details auf Seite 188.

9 **Freunde:** Drücken Sie △, um Ihre PSN-Freundesliste zu sehen oder neue Spieler in Ihre Gruppe einzuladen. Über die Facebook-Auswahl können Sie Spiele mit Freunden starten und Videos Ihrer Glanz- oder Fehlleistungen online stellen. Ihre Anleitung enthält weitere Details.

10 **Uncharted-TV:** Läuft dauerhaft, während Sie in Mehrspieler-Menüs sind. Es ist nicht nur eine nette Ablenkung, während Sie auf den Spielstart warten, denn Sie können beim Beobachten anderer Spieler gelegentlich auch ein paar Tipps und Tricks aufschnappen. Mit L2 stellen Sie den Sound an oder ab, mit L1 schalten Sie zwischen der normalen und einer größeren Darstellung um, mit START überspringen Sie die aktuelle Übertragung.

SPIELVERMITTLUNG

Wählen Sie zum Beginnen einer Partie die Spielvermittlungsoption. Bei einigen Spieltypen, wie zum Beispiel „Offenes Spiel", werden Sie mit genau dieser Spielvariante verbunden, und jedesmal, wenn Sie in die Lobby zurückkehren, wird automatisch eine neue Sitzung für Sie organisiert. Andere Spieltypen, wie etwa Team-Ziel, bieten eine Auswahl an Spielen mit verschiedenen Regeln. Der Bildschirmtext vermittelt Ihnen recht gut, worum es jeweils geht. Eine Vorstellung der verschiedenen Spieltypen finden Sie ab Seite 204.

Nach dem Ende einer Sitzung kehren Sie in das Menü zurück und erhalten eine Übersicht der Spielergebnisse. Falls Sie einen Level aufgestiegen sind oder etwas Neues freigeschaltet haben (auf Seite 188 gibt es detaillierte Infos über das System), werden Sie, begleitet von angemessenen Fanfaren und Soundeffekten, umgehend darüber informiert

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Überblick
Mehrspieler-Features
Kampf
Fortschritt
Spieltypen & Tipps
Kompetitiv-Karten
Koop.-Abenteuer

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM
© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Schloss

Der Raum mit der Seilrutsche im oberen Stock des Hauptgebäudes ist eine recht gute Scharfschützenposition. Das Seil kann dabei als Notausgang dienen. Das Fenster direkt unterhalb der Seilrutsche, mit Blick auf den Hof, ist ebenfalls eine beliebte Position. Es ist ratsam, sich zur Wand zu schleichen, hochzuklettern und es entweder mit Herunterziehen oder einem Granatwurf ins Innere zu versuchen.

Falls Sie einen Gegner hinter einem Wagen in Deckung gehen sehen, jagen Sie das Fahrzeug mit einer Granate in die Luft, um ihn loszuwerden.

Der Affenmensch-Booster kann auf dieser Karte besonders nützlich sein, da viele wichtige Routen und Positionen vertikal gelegen sind.

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

Grundlagen
Was bisher geschah
Lösungsweg
Datenbank
Mehrspieler
Extras
Index
Überblick
Mehrspieler-Features
Kampf
Fortschritt
Spieltypen & Tipps
Kompetitiv-Karten
Koop.-Abenteuer

Jemen

Diese Karte bietet viele Deckungsmöglichkeiten, aber meist nicht vor Schüssen aus anderen Winkeln. Bleiben Sie also ständig in Bewegung und rennen oder klettern Sie nicht in geraden Linien. Falls Ihr Team beide Minarette unter Kontrolle bringen kann und damit bis zu einem gewissen Grad die gesamte Karte dominiert, sind Sie vielleicht in der Lage, eins der Geschütze zu benutzen. Ansonsten können Sie auch genauso gut gleich ein Fadenkreuz auf Ihre Stirn malen. Hält der Feind beide Türme besetzt, bleiben Sie am besten an den äußeren Rändern der Karte, wo Sie die Möglichkeit haben, sich unbemerkt und in Deckung zu bewegen. Eine einfache Eliminierung ist der Wurf einer Granate auf einen Scharfschützen in einem Minarett.

G-MAL-Benutzer haben auf dieser Karte einiges zu bieten, besonders im Zusammenspiel mit einem präzisen Gewehrschützen. Sie können sich darum kümmern, feindliche Scharfschützen zu stören und Feinden den Rest zu geben. Beachten Sie, dass die hohen offenen Fenster recht gute Scharfschützen-Positionen abgeben, da sie eine gute Übersicht der Umgebung bieten, während Sie problemlos die Deckung wechseln oder verschwinden können.

Horchen Sie nach grunzenden Lauten, wenn jemand ein Minarett erklimmt. Sehen Sie einen Teammitglied-Pfeil? Wenn nicht, seien Sie auf der Hut, denn Eliminierungen an Vorsprüngen sind auf Minaretten an der Tagesordnung. Daher funktioniert „Der schnelle G“ besonders gut im Jemen: Der Rückstoß kann Sie in die Lage versetzen, im Zentrum der Karte Schützen zu entgehen, und die Leitern zu den beiden Minaretten schnell ohne angestrengte Grunzer hochzuklettern.

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Sze Jones (Lead Character Artist): *„Elena hat bei ihren Abenteuern mit Nathan Drake eine Menge emotionaler und physischer Belastungen mitgemacht. Ihre Augen wurden mit etwas höherer Transparenz und mehr Glanz gestaltet, damit sie ihre Emotionen und ihre Gefühle für Nate widerspiegeln.*

Das leichte Erröten ihrer Wangen und die etwas vergrößerten Pupillen geben ihr ein liebevolles Erscheinungsbild und akzentuieren ihre Beschützernatur sowie ihre Bereitschaft, sich für andere aufzuopfern.

Bei Elena war die größte technische Herausforderung, den richtigen Hautton und die perfekten Glanzlichter für ihr Haar zu finden, vor allem im Kontrast zu anderen Charakteren. Wir haben unzählige Modifikationen ihrer Haut unter extremen Lichtbedingungen getestet, um das Gleichgewicht von Shader-Settings und Texturen für den einwandfreien Look zu finden."

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED