

ÍNDICE

<i>PRÓLOGO</i>	4	<i>REFERENCIA Y ANÁLISIS</i>	148
<i>INTRODUCCIÓN</i>	6	Resumen de movimientos	150
Conceptos básicos del juego	8	Enemigos	151
Funciones útiles	18	Armas	156
<i>LA HISTORIA</i>	20	Combate cuerpo a cuerpo	162
Uncharted: El Tesoro de Drake	22	Tesoros	164
Uncharted 2: El reino de los ladrones	29	Trofeos	166
<i>RECORRIDO</i>	40	<i>MULTIJUGADOR</i>	170
Instrucciones de uso	42	Resumen	172
Capítulo 1	44	Funciones multijugador	175
Capítulo 2	46	Combate	180
Capítulo 3	48	Progreso y personalización	188
Capítulo 4	50	Tipos de partidas y consejos	204
Capítulo 5	54	Mapas competitivos	213
Capítulo 6	60	Recorridos de aventura cooperativa	224
Capítulo 7	72	<i>EXTRAS</i>	234
Capítulo 8	76	Apéndice del recorrido	236
Capítulo 9	86	Uncharted 3: resumen de la historia	248
Capítulo 10	90	Uncharted: análisis e interpretación de la historia	251
Capítulo 11	92		
Capítulo 12	100		
Capítulo 13	110		
Capítulo 14	114		
Capítulo 15	120		
Capítulo 16	122		
Capítulo 17	127		
Capítulo 18	128		
Capítulo 19	129		
Capítulo 20	137		
Capítulo 21	141		
Capítulo 22	144		

PESTAÑA VERTICAL

La pestaña vertical del margen derecho de cada página doble es una herramienta de navegación pensada para que te orientes en la guía. La sección de arriba es una lista con todos los capítulos, y la de abajo resalta la parte del capítulo que estás leyendo.

ÍNDICE

Si quieres jugar con un mínimo de ayuda, puedes usar el índice exhaustivo de la guía para pasar a un tema concreto cada vez que necesites un consejo o unos datos específicos.

AVISO DE ACTUALIZACIÓN

Nos hemos esforzado para que los contenidos de esta guía fuesen correctos en el momento de su impresión. Pero es posible que futuras actualizaciones de Uncharted 3: La Traición de Drake contengan ajustes, cambios en el equilibrio del sistema de juego o incluso novedades imposibles de anticipar en el momento de redactar estas líneas.

CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección está pensada como un complemento para los breves tutoriales y los consejos que aparecen en los primeros capítulos de la aventura para un jugador de Uncharted 3: La Traición de Drake. Si prefieres empezar a jugar y aprender por tu cuenta, no dudes en hacerlo: siempre podrás volver y consultar estos consejos en caso de necesitarlos.

Algunas habilidades del modo Un jugador funcionan de forma distinta o no existen en las partidas competitivas en Internet. La sección de nuestra guía específica para los controles y conceptos del modo Multijugador comienza en la página 170.

MOVIMIENTO Y FORMA FÍSICA

Aunque Drake no se mueva con la gracia de un gimnasta ruso y su aspecto y estilo sean un poco primitivos y nada convencionales, en realidad es un atleta consumado. Los saltos mortales y las peligrosas escaladas son algunos de los elementos más divertidos de Uncharted 3: La Traición de Drake, así que conviene dominarlos desde los primeros momentos de la aventura.

Movimientos básicos



Usa **L** para que Nate camine (mueve ligeramente el joystick) o corra (muévelo del todo). Excepto en algunas escenas o escenarios concretos, podrás controlar la cámara del juego con **R**. Acostúmbrate a usar esta opción para explorar el entorno en busca de rutas alternativas mientras avanzas. Si te centras únicamente en el camino que tienes delante, te perderás muchas cosas interesantes. Un truco útil es pulsar **R** para orientar al instante a Drake en la dirección hacia la que mira la cámara.



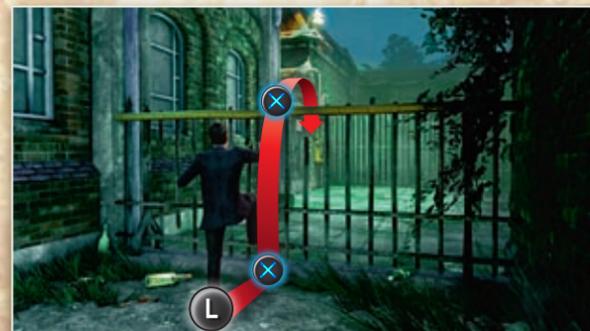
Escalar y saltar



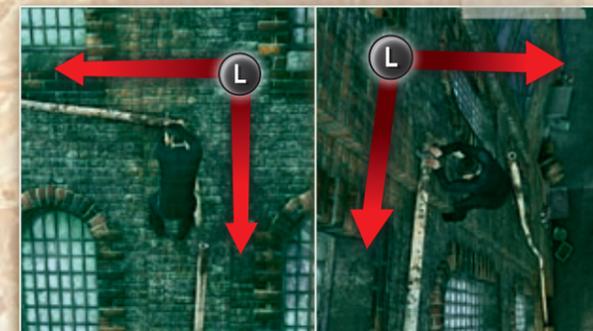
Pulsa **X** para ordenar a Nate que salte sobre los obstáculos bajos (como paredes y escombros). Si pulsas el botón a la vez que corres y estás cerca del obstáculo, podrás saltarlo sin cambiar el paso. Esto resulta muy práctico durante el combate o cuando no dispones de mucho tiempo.



Pulsa **X** para que Nate salte en la dirección que muevas **L**. Los saltos son sensibles al contexto, así que por lo general dará saltos pequeños y se reservará los más largos cuando tenga que sortear huecos mayores. El momento en el que tienes que pulsar el botón depende del tamaño del hueco. Si quieres dar un salto más largo, espera a que sus pies lleguen al final de la superficie. Si Nate no aterriza de pie, se agarrará automáticamente a lo que tenga más cerca.



A no ser que dirijas a Drake hacia un saliente, siempre se usa **X** para empezar a escalar. Acércate a una superficie adecuada (salientes, escaleras, cuerdas o promontorios) y pulsa el botón para saltar y si es el caso, agarrarte. También se usa **X** para que Nate suba a una superficie superior.



Por lo general, las direcciones que indiques con **L** se corresponderán con la posición de la cámara del juego, no con la de Nate. Por norma general, escalar siempre es más fácil y más intuitivo si Nate da la espalda a la cámara.



Pulsa **O** mientras escalas para que Nate se suelte y se deje caer, a ser posible sobre un lugar seguro. Se irá agarrando automáticamente a todos los salientes que se encuentre, algo que puedes utilizar para que pase de estar de pie sobre un saliente a colgarse de él, o para comenzar a bajar por una escalera o cuerda. Mantén pulsado **O** para que Nate caiga sin agarrarse a las superficies que se encuentre.

INSTRUCCIONES DE USO



A Recorrido principal: estos párrafos son la columna vertebral del recorrido; te indican los pasos que tienes que seguir (y los errores que debes evitar) durante tu viaje, capítulo a capítulo. Hemos puesto el máximo cuidado para no desvelarte detalles de la trama de forma innecesaria. Cada entrada va acompañada por una captura de pantalla ilustrativa, y el orden de lectura está indicado en números romanos. Salvo en casos con referencias directas, el icono de la cámara en el texto (📷) indica exactamente qué parte de una frase se ilustra con la imagen de acompañamiento.

B Tesoros: cada tesoro se explica en un recuadro independiente, con un texto explicativo (y, si es necesario, una captura de pantalla) sobre cómo conseguirlo. Es fácil pasar por alto muchos de los tesoros, por lo que también te avisamos en el texto principal del recorrido cada vez que aparezca uno. Hemos numerado todos los tesoros para que puedas encontrarlos con más facilidad. Este orden también aparece en la lista de verificación del capítulo Referencia y análisis.

C Batallas destacadas: los enfrentamientos más complicados o interesantes se detallan en páginas dobles que incluyen un mapa con anotaciones, capturas y consejos de interés relacionados con sus escenarios correspondientes. Para que te orientes mejor, usamos el icono de la cámara de las entradas principales del recorrido para indicarte la conexión entre texto e imágenes.

D Eventos especiales: en las persecuciones largas y escenas parecidas, usamos series de capturas de pantalla alineadas en vertical y con breves pies de texto en los que te resumimos los momentos más destacados y los peligros más significativos.

E Soluciones de puzzles: cada vez que aparezca un puzzle en la historia, iremos revelándote pistas poco a poco en el texto principal del recorrido. Si no son suficientes para hacerte gritar "¡Eureka!", puedes consultar el recuadro "Solución": en él encontrarás una explicación paso a paso del acertijo, para darte tiempo a descubrir (y disfrutar) con el resto de pasos por ti mismo sin tener que consultar la solución final. Si esto tampoco te sirve o tienes una prisa horrible, consulta el apéndice del recorrido para ver una sencilla solución visual.

F Novedades: cada vez que aparezcan nuevas armas o enemigos arquetípicos, te ofreceremos una breve pero informativa descripción de sus virtudes y defectos.

G Comentarios del desarrollador: en estas secciones especiales, miembros destacados del equipo de Naughty Dog te ofrecen sus opiniones sobre distintos temas del juego como el diseño o la inspiración artística. Como estas entradas pueden describir de forma muy detallada alguna fase del juego, se recomienda a los lectores más sensibles a que les revelen detalles de la trama que lean estos fascinantes apuntes y curiosidades solo cuando estén preparados para pasar a la página siguiente.

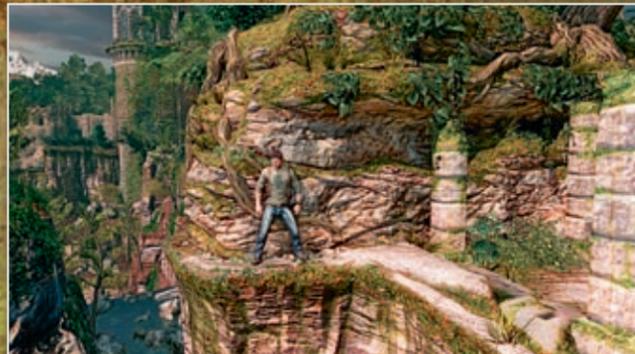
H Apéndice del recorrido: esta sección del capítulo Extras está principalmente pensada para leerla mientras se da una segunda vuelta al juego, pero contiene un mínimo de detalles importantes de la trama para que pueda consultarse en cualquier momento. En el capítulo se incluyen estrategias de siglo, tácticas imaginativas y curiosas, funciones poco conocidas, secretos, y consejos para superar el nivel de dificultad desbloqueable Aplastante.

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice
- Instrucciones de uso
- Capítulo 1
- Capítulo 2
- Capítulo 3
- Capítulo 4
- Capítulo 5
- Capítulo 6
- Capítulo 7
- Capítulo 8
- Capítulo 9
- Capítulo 10
- Capítulo 11
- Capítulo 12
- Capítulo 13
- Capítulo 14
- Capítulo 15
- Capítulo 16
- Capítulo 17
- Capítulo 18
- Capítulo 19
- Capítulo 20
- Capítulo 21
- Capítulo 22

CAPÍTULO 6: EL CHÂTEAU



I. Al comienzo del capítulo te encontrarás con una bifurcación de caminos que da la impresión de un laberinto de rutas en el bosque, pero no es tan complicado llegar al château. Da un rodeo para coger el tesoro 23 cuando llegues a un riachuelo (📍), y después ve a la derecha cuando llegues a la cascada para ver tu destino por primera vez. Ve a la izquierda cuando te salgas del camino estrecho para coger el tesoro 24.



II. Salta a la plataforma que está justo a la derecha de la estatua del flautista y después camina por la cornisa pequeña para llegar a la entrada de una cueva (📍). Una vez dentro, salta a la cornisa de la derecha; sube a Nate y después salta al camino de debajo. Cruza el puente de troncos y luego gira a la izquierda y déjate caer. Sube por la pendiente y acércate a la puerta del château.

#23 SELLO DE CERA ANTIGUO



Sigue el riachuelo en dirección contraria a la cascada para encontrar este tesoro escondido dentro de una pequeña cueva.

#24 PULSERA CON CAMAFO INCrustADA EN ORO



Desde la salida al camino estrecho que sigues tras pasar la cascada, gira a la izquierda; cuando el camino se bifurque, toma la ruta ligeramente empinada de la izquierda. Este tesoro está escondido tras una pequeña pared cubierta de musgo.



III. La puerta está cerrada a causa de la naturaleza y el deterioro del edificio, así que tendrás que buscar una ruta de entrada alternativa. Empieza por las cornisas que están a la derecha de la puerta y después sigue la ruta que te indicamos en la imagen. El salto desde el primer tejado a la siguiente parte del edificio es largo, así que no pulses el botón hasta que Nate esté en el borde para conseguir así una distancia máxima. Cuando llegues a la abertura de la torre, sigue a la derecha para coger el tesoro 25 antes de entrar.



IV. Cuando llegues a una sección con el suelo parcialmente hundido, intenta saltar a la plataforma de debajo. Después de que Nate aterrice (de una forma un tanto inesperada), dispara a la cerradura de la ventana para que entre Sully cuando te llame. La salida de la habitación está bloqueada por una viga de madera, así que tendrás que llegar al piso de arriba para desplazarla. Acércate al cubículo de madera que está a la izquierda del lugar por el que entra Sully y pulsa (A) para enderezarlo con su ayuda (📍); así podrás llegar a la escalera de caracol rota.

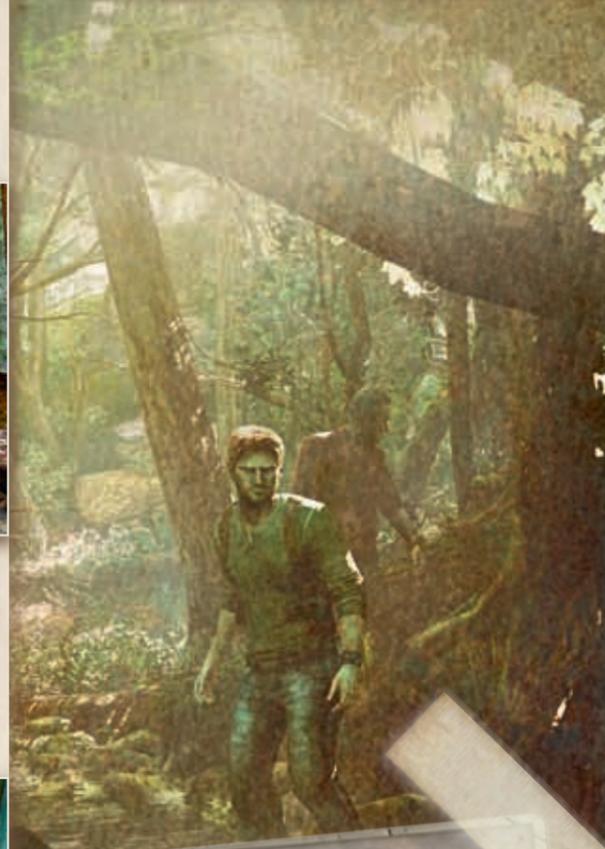


V. Usa la lámpara de araña del piso de arriba para llegar al balcón que está al otro lado de la sala. Acciona la palanca (📍) para elevar la otra lámpara de araña y después usa ambas luces para llegar a la plataforma aislada que está sobre la salida bloqueada. Toca (A) para ayudar a Sully a abrir la puerta de debajo y después déjate caer y cruza la puerta.

#25 BRAZALETE DE PERLAS Y DIAMANTES



Cuando llegues al agujero de la pared de ladrillo en ruinas de la torre, sigue hacia la derecha por la cornisa que está justo debajo y después sube a la sala de arriba. Coge el tesoro y salta por el agujero del suelo para volver al camino principal.



Comentario del desarrollador

Eric Schatz – Diseñador del juego: "Para diseñar el château nos inspiramos en castillos y casas de toda Europa, incluidas algunas estructuras grandiosas y decadentes que las fuerzas de la naturaleza iban reclamando poco a poco. Mirando fotos de casas en ruinas, aprendimos a retratar un tipo de decadencia que resulta espantosa e irresistible a partes iguales."

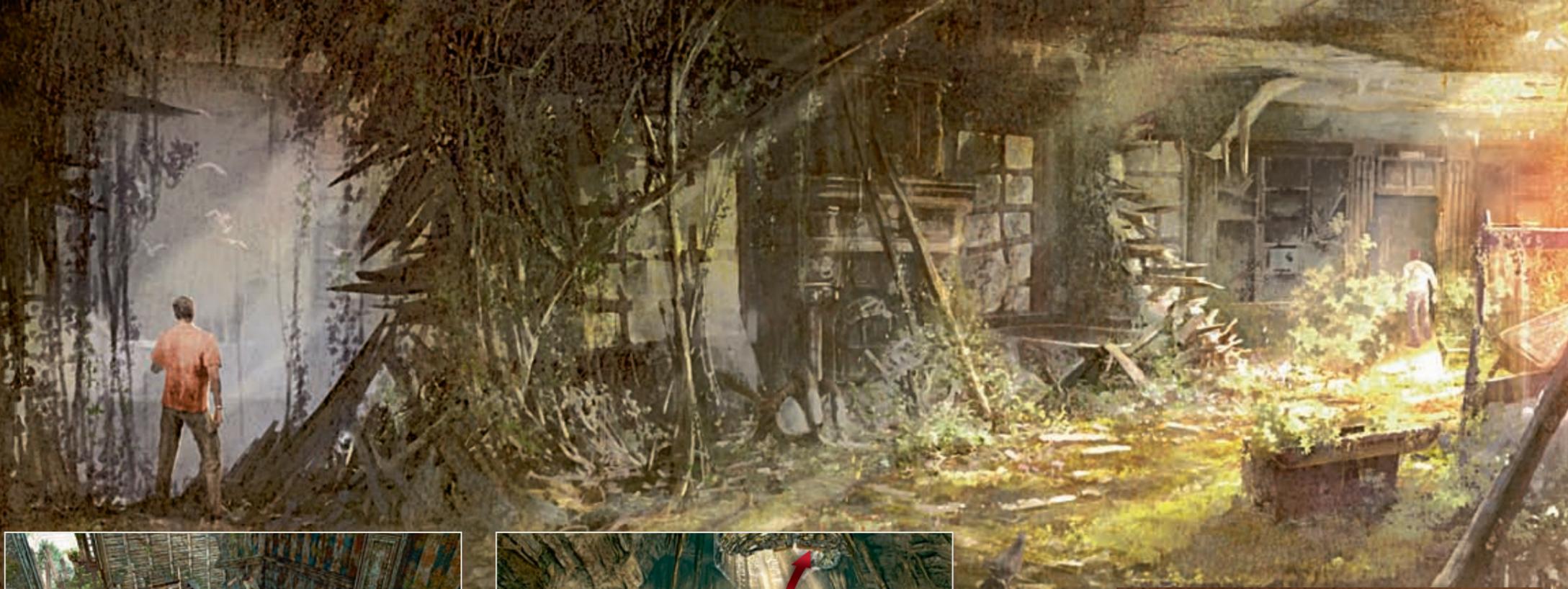
- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

Instrucciones de uso

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

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

- Instrucciones de uso
- Capítulo 1
- Capítulo 2
- Capítulo 3
- Capítulo 4
- Capítulo 5
- Capítulo 6
- Capítulo 7
- Capítulo 8
- Capítulo 9
- Capítulo 10
- Capítulo 11
- Capítulo 12
- Capítulo 13
- Capítulo 14
- Capítulo 15
- Capítulo 16
- Capítulo 17
- Capítulo 18
- Capítulo 19
- Capítulo 20
- Capítulo 21
- Capítulo 22



VI. Cruza la cocina destrozada y usa las secciones del suelo roto para llegar a la sala de arriba. Después, déjate caer por detrás del muro de la cocina para entrar en la habitación cuya alfombra está invadida por raíces de árbol (☞). Coge el tesoro 26 tras una breve animación y después salta por la ventana abierta que está en lo alto de las escaleras. Entra en la abertura de la izquierda y pulsa (A) al llegar a la siguiente puerta para desplazar las vigas de madera.



VII. Coge el tesoro 27 y consulta el diario de Nate para saber cómo abrir una entrada secreta. En dos páginas verás cuatro soldados con armadura y escudo, hacha, maza y espada; cada uno de ellos está frente a un hacha o un escudo (☞). Hay cuatro estatuas en la sala que se corresponden con las imágenes; pulsa (A) y usa (L) para ajustar su orientación en incrementos de 90 grados. El objetivo es colocar las estatuas de la sala siguiendo las pistas del diario. Si necesitas más ayuda, encontrarás la solución a este puzzle en la siguiente página.



VIII. Tras desbloquear el pasadizo secreto, Nate entrará en él automáticamente al acercarte. En las cavernas de debajo, coge el tesoro 28 y luego ve descendiendo y atraviesa el hueco estrecho; pulsa (A) rápidamente para pasar por el tramo final. Salta al agua y mantén (C) para pasar por debajo del techo de roca. Una vez al otro lado del túnel sumergido, camina hacia tierra firme y salta sobre el hueco que está justo delante y usa los salientes de color distinto para llegar a la boca de un pozo (☞). La parte inferior de piedra comenzará a desmoronarse en cuanto te poses sobre ella, así que date prisa en saltar después de aterrizar.

Comentario del desarrollador
 Eric Schatz – Diseñador del juego: "El puzzle de las estatuas está parcialmente inspirado en uno que aparecía en Uncharted: El Tesoro de Drake. Allí, Nate tenía que girar varios emblemas de una pared para colocarlos en la posición correcta (indicada en su diario) y así abrir una entrada secreta. Es más un juego de parejas que un puzzle propiamente dicho: lo complicado está en adivinar qué significa el dibujo del diario, entender la relación entre los caballeros de las imágenes y los de la sala."

#27 BROCHE CON CAMAFO DE ESMERALDAS



En la sala del puzzle de las estatuas, cruza el arco y mira arriba, sobre la cortina, para encontrar este tesoro: bastará un disparo de pistola para soltarlo.

#26 LUIS DE ORO DE LUIS XVI



Tras el vídeo en el que Nate y Sully llegan a lo alto de la escalera grande, podrás encontrar este tesoro en una pasarela; está casi enfrente de tu posición al terminar la escena. No podrás volver aquí una vez que hayas salido, así que cógelo antes de continuar.

#28 HEBILLA MODERNISTA



Nada más entrar por el pasadizo secreto, encontrarás este tesoro a tu derecha, en un pequeño estanque de agua.



BATALLA DESTACADA: TERRENOS DEL NORTE



- IX:**
- Tras la obvia muerte sigilosa inicial (☑), coge el AK-47 y la bomba de propano que está a la izquierda de la posición inicial de Nate con (A). Date la vuelta para encarar a los tres guardias que están muy juntos y después mantén (L2) para apuntar hacia ellos. Suelta el botón para lanzar la bomba y después pulsa (R) cuando vuele sobre los guardias. Nate sacará automáticamente su arma secundaria para disparar a la bomba y eliminarlos con una mortífera explosión. Si eres rápido al desenfundar, también puedes disparar a otra bomba de propano que está más adelante, junto a un vehículo, y así matar a un guardia más.
- X:**
- Al cruzar la puerta se iniciará un tutorial obligatorio sobre granadas. Sigue las instrucciones para eliminar a los dos primeros enemigos, después salta al nivel inferior y coge el tesoro 29. Coge munición de la caja y avanza para recibir una nueva lección sobre granadas.
 - Esta vez tienes que mantener pulsado (L2) para apuntar un lanzamiento elevado desde tu posición de cobertura y acertar a los dos enemigos de la cornisa. Métese en el hueco de la pared (pulsando rápidamente (A)) y después sube las escaleras para comenzar otro tiroteo.

- Aunque colócate detrás del pozo no parece la mejor posición, es la única que te permitirá tener a la vista a tus enemigos. En los niveles de dificultad superiores, podrás quedarte allí y liquidar a cada enemigo con disparos a ciegas en cuanto se pongan a tiro. Una ventaja añadida de esta estrategia defensiva es que cada enemigo te llevará armas y munición adicional hasta tu posición.
- Cuando hayas terminado con todos los enemigos más cercanos, coge munición de AK-47 y una arma Micro como arma secundaria adicional. Avanza para encontrar y eliminar a los enemigos que se hayan quedado rezagados. Tras la muerte del último guardia, dos tiradores comenzarán a disparar desde las ventanas superiores de un edificio. Ponte a cubierto y líquidales con tiros a la cabeza. Después escala la pared y cuélate por una de las dos ventanas. Cuando lo hagas, estate preparado para desenfundar tu arma y matar al esbirro de la escopeta en cuanto irrumpa por la puerta.

Icono	Significado
☒	Posición inicial de Nate
☐	Posición de cobertura recomendada
➡	Movimiento enemigo
📦	Tesoro
💣	Bombona de propano



AK-47

El AK-47 da mejores resultados si pulsas el gatillo moderadamente rápido para controlar su retroceso. Nate se encontrará con mucha munición para este rifle en Francia, así que es mejor opción que la escopeta recortada como arma larga principal de esta etapa.



ARMA MICRO

Aunque su retroceso y su voraz apetito de munición hacen que su modo completamente automático sea poco aconsejable para cualquier cosa que no sean combates a corta distancia (sobre todo disparar a ciegas), en realidad es mejor de lo que parece si usas ráfagas cortas en distancias medias, sobre todo si apuntas a cabezas descubiertas.



#29 ANILLO DE RUBÍES Y DIAMANTES



Tras el primer tutorial de granadas, déjate caer y gira a tu izquierda. Este tesoro está en el suelo, en un montón de escombros de un rincón.

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

- Instrucciones de uso
- Capítulo 1
- Capítulo 2
- Capítulo 3
- Capítulo 4
- Capítulo 5
- Capítulo 6
- Capítulo 7
- Capítulo 8
- Capítulo 9
- Capítulo 10
- Capítulo 11
- Capítulo 12
- Capítulo 13
- Capítulo 14
- Capítulo 15
- Capítulo 16
- Capítulo 17
- Capítulo 18
- Capítulo 19
- Capítulo 20
- Capítulo 21
- Capítulo 22

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

Resumen movimientos

Enemigos

Armas

Cuerpo a cuerpo

Tesoros

Trofeos



Estándar

Élite

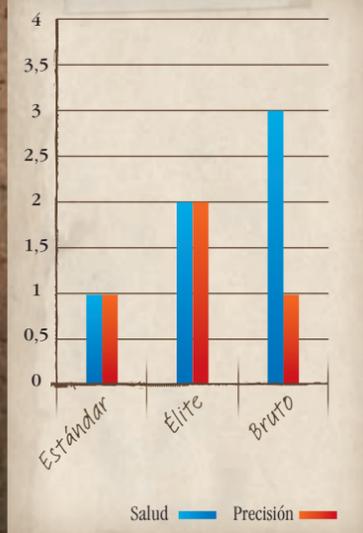
Bruto

Estándar

Élite

Con armadura

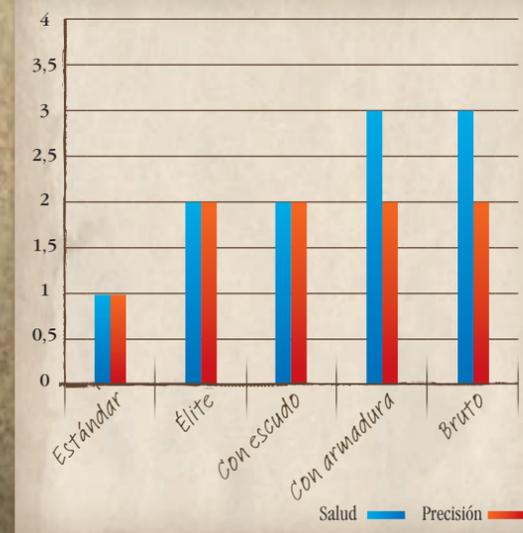
Con escudo



MATONES A SUELDO

Estos rivales aparecen en los primeros capítulos del juego: Otra ronda (desarmados), El château y Quédate en la luz. Casi todos son del tipo estándar; los que llevan un arma larga son de élite.

Tipo de enemigo	Armas posibles
Estándar	.45 Defender, arma Micro
Élite	AK-47, escopeta recortada
Bruto	Escopeta recortada



AGENTES DE MARLOWE

Los agentes de Marlowe aparecen en Búsqueda concienzuda, Metro de Londres, El château, La ciudadela, El Camino del Medio y Arriba igual que abajo.

Tipo de enemigo	Armas posibles
Estándar	.45 Defender, Para 9, KAL 7, AK-47
Élite	Para 9, arma Micro, revólver Raffica, Mag 5, AK-47, G-MAL, escopeta recortada, RPG-7
Con escudo	Arma Micro
Con armadura	Escopeta recortada, SAS - 12
Bruto	Para 9

ARMAS

En esta sección, analizaremos los posibles puntos fuertes y débiles de las armas de Nate, con estadísticas sobre el grado de daño que provocarán a cada arquetipo de enemigo.

PISTOLAS



Pistolas estándar

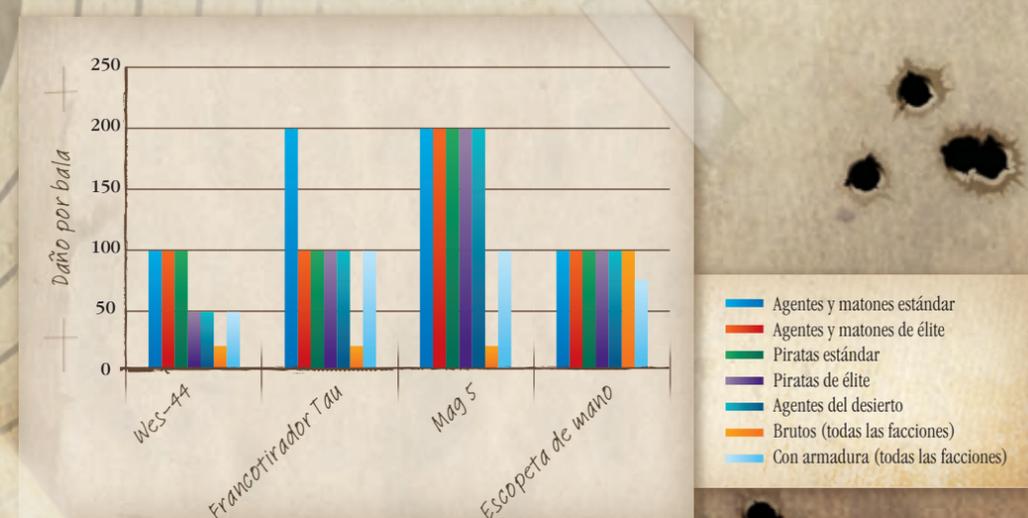
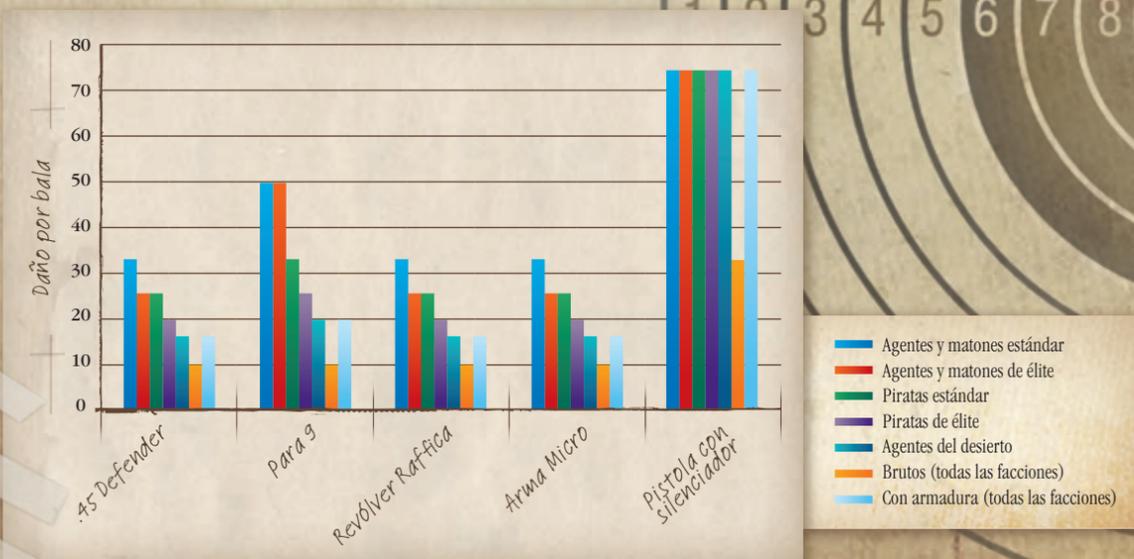
Estas pistolas son armas de fuego básicas, caballos de batalla prácticos que (con la excepción de la pistola con silenciador) suelen abundar en los capítulos en los que aparecen.

Icono	Arma	Munición máxima	Cargador	Análisis/Consejos
	.45 Defender	64	8	<ul style="list-style-type: none"> Una pistola básica que solo aparece en los primeros capítulos de la historia. Su principal problema es lo reducido de su cargador. Intenta cambiarla por un arma secundaria mejor en cuanto puedas.
	Para 9	64	15	<ul style="list-style-type: none"> Sustituye a la .45 Defender en cuanto aparece. Su munición suele abundar. Su daño elevado en comparación con otras armas similares, su considerable tamaño de cargador y su retroceso bajo la hace más adecuada a los disparos en el torso. Los tiros a la cabeza son complicados de conseguir.
	Revólver Raffica	120	15	<ul style="list-style-type: none"> Dispara ráfagas de tres balas cada vez que aprietes el gatillo, con un retroceso medio. Es, en esencia, un G-MAL hecho pistola. Con un pequeño movimiento de puedes aprovecharte de la función de ráfaga para "pintar" una corta serie de disparos en un plano horizontal o vertical. Con un poco de práctica, el revólver se convertirá en un arma estupenda para disparar a la cabeza. Una sola bala bastará para marcarte un tanto contra una cabeza desprotegida.
	Arma Micro	125	25	<ul style="list-style-type: none"> Pistola totalmente automática. Es parecida a los fusiles de asalto estándar, y por tanto da muy buen resultado si mantienes apretado el gatillo. Dispara con ráfagas cortas y controladas a no ser que la uses a quemarropa. Un arma muy eficaz para disparar a ciegas, y una mejor opción para estrategias de correr y disparar que el revólver Raffica.
	Pistola con silenciador	32	8	<ul style="list-style-type: none"> Un arma poco frecuente. Nate solo la usa durante parte de su estancia en Londres y en el capítulo Un intento. Para evitar que te detecten, mata a tus rivales con un solo disparo a la cabeza. En Un intento, los rivales que mates con esta pistola contarán como muertes sigilosas y soltarán equipamiento extra hasta que los enemigos sean conscientes de la presencia de Nate.

Pistolas especializadas

Cuando decidas usar una de estas potentes armas secundarias, ten en cuenta que su munición es relativamente escasa.

Icono	Arma	Munición máxima	Cargador	Análisis/Consejos
	Wes-44	12	6	<ul style="list-style-type: none"> Una de las armas con más éxito de Uncharted, pero que solo hace una brevísima aparición en el capítulo El château. Funciona de forma muy similar a la Mag 5, pero es menos potente. También tiene una cadencia de tiro y una velocidad de recarga algo más lentas, pero sigue siendo perfecta para matar a los enemigos más débiles con un solo disparo.
	Francotirador Tau	12	6	<ul style="list-style-type: none"> Un fusil de francotirador en forma de pistola. Cuenta con una mira para disparar con precisión en distancias medias. Dos disparos bastarán para acabar con casi todos los enemigos sin armadura. Un disparo a la cabeza resultará letal incluso si el rival lleva protección. La munición es un tanto escasa, así que conviene que uses esta maravilla en cuanto la encuentres, para después volver a tu arma secundaria anterior. Es extremadamente limitado a corta distancia. Es mejor que cambies a tu arma larga o que dispares a ciegas y después remates a tu enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo.
	Mag 5	14	7	<ul style="list-style-type: none"> Poco común por una razón: una sola bala de este revólver puede acabar con casi todos los enemigos; incluso con los que llevan armadura, si les aciertas en la cabeza. Suele conseguirse como recompensa por una muerte sigilosa, y como bonificación por tu buena puntería en el capítulo Metro de Londres. Para ser un arma rebosante de fuerza bruta, es irónico que no resulte nada contundente contra los brutos. No malgastes su valiosa munición contra estos enemigos.
	Escopeta de mano	12	2	<ul style="list-style-type: none"> Una escopeta con forma de pistola. Si se usa a quemarropa, funciona tan bien como sus parientes de mayor tamaño. Es estupenda contra los brutos y en las distancias cortas, contra los enemigos con armadura.



- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Guía
- Resumen
- Movimientos
- Enemigos
- Armas
- Cuerpo a cuerpo
- Tesoros
- Trofeos

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

Antes de seguir leyendo, dedica unos momentos a familiarizarte con la estructura de cada capítulo.

En esta breve sección **Resumen** te enseñamos paso a paso a crear una partida multijugador.

Funciones multijugador (página 175) contiene una evaluación detallada de ciertas opciones que no aparecen en la aventura de un jugador como la habilidad de sprint, exclusiva del modo multijugador, las burlas y el sistema de colegas.

Combate (página 180) está dedicada a todas las herramientas de lucha que tienes a tu disposición.

Progreso y personalización (página 188) te ofrece un análisis del sistema de subida de nivel y de las habilidades y objetos desbloqueables que podrás usar mientras acumulas muertes y consigues metas en partidas competitivas y cooperativas.

Tipos de partidas y consejos (página 204) está repleta de consejos y análisis de todos los modos de juego, desde reglas básicas a sugerencias tácticas más elaboradas.

La sección **Aventura cooperativa** (página 224) incluye diversos recorridos para que tú y tus compañeros superéis los desafíos que te ofrece este gratificante tipo de partida.

La sección **Mapas competitivos** (página 213) contiene mapas con anotaciones de los destinos que visitarás en todos los tipos de partidas multijugador.

Si bien toda la información de este capítulo era correcta en el momento de enviarlo a imprenta, es muy probable que, tras el lanzamiento inicial, el modo multijugador de Uncharted 3 siga evolucionando con nuevos mapas, listas, opciones y actualizaciones a medida que pasen los meses. Para mantenerte al día de todas las mejoras y contenidos descargables, visita www.naughtydog.com.

MENÚ PRINCIPAL MULTIJUGADOR



Conscientes como somos de la aversión que el jugador medio experimenta por los manuales, vamos a repasar de la forma más resumida posible el menú principal multijugador de Uncharted 3. Mueve **▲** hacia arriba o **▼** hacia abajo o **⬅** para moverte verticalmente entre las cabeceras del menú, y **➡** hacia la izquierda o hacia la derecha o **⬆** para moverte de una pestaña a otra

- 1** Buscar partida: elige un tipo de partida y esta opción te llevará a una apropiada.
- 2** Partida personalizada: te permite crear tus propias partidas y ajustar las distintas opciones (como la puntuación límite, el tiempo límite, el fuego amigo, etc.) según tus preferencias.
- 3** Perfil: aquí podrás personalizar tu apariencia online y configurar pertrechos (coger y comprar tus mejoras, aptitudes y armas predeterminadas). Consulta la página 180 para ver una explicación detallada.
- 4** Comunidad: con esta opción, los jugadores podrán crear y modificar vídeos, para luego cargarlos directamente a algunos sitios web, o ver marcadores y vídeos.
- 5** Opciones: aquí podrás modificar ajustes como la sensibilidad al apuntar y los controles verticales y horizontales (normal o invertir).
- 6** Pantalla dividida: iniciar sesión con segunda cuenta permitirá a tu invitado registrar sus resultados (incluyendo EX, tesoros y el resto de variables) durante la duración de la sesión.
- 7** PlayStation@Store: desde aquí podrás adquirir contenido extra.
- 8** Panel de rango: aquí podrás ver tu rango actual (y una indicación visual de cuánto te queda para llegar al siguiente), tu clasificación, tu EX y tu dinero. Consulta la página 188 para ver más datos al respecto.
- 9** Amigos: pulsa **△** para acceder a esta opción y ver tu lista de amigos de PSN o invitar a nuevos jugadores a tu grupo. La pestaña de Facebook te permite empezar partidas con tus amigos y subir vídeos de tus hazañas y fracasos a la red social. Consulta el manual de juego para más información.
- 10** Uncharted TV: esta emisión de vídeo estará siempre activada en los menús de multijugador. Es más que una simple distracción de bienvenida mientras esperas a que comience la partida: también es estupenda para aprender consejos y trucos de los errores y triunfos de otros jugadores. Con **L2** podrás activar y desactivar el sonido, con **L1** alternarás entre la posición inicial de la ventana y una más grande y central, y con **START** te saltarás la retransmisión en curso.

JUGAR UNA PARTIDA

Selecciona la opción Buscar partida para empezar a jugar. Algunos tipos de partidas, como Todos contra todos, solo te ofrecerán partidas de ese tipo, y te tendrán preparada otra sesión de forma automática cada vez que regreses al punto de encuentro. Podrás votar por uno de los dos mapas antes de que comience la acción. Otros tipos de partida, como Objetivo de equipo, te ofrecen una combinación (generalmente temática) de partidas con distintas reglas; con el texto en pantalla podrás hacerte una idea de su funcionamiento. Encontrarás una descripción de cada tipo de partida a partir de la página 204.

Al terminar una sesión, volverás al menú principal y a una nueva pestaña: la página Resultados partida. Si has subido de nivel o has desbloqueado nuevos objetos (consulta la página 188 para obtener más información sobre el sistema de progreso), te informarán inmediatamente de ello, con fanfarrias estridentes y efectos de sonido para captar tu atención.

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

- Resumen
- Funciones multijugador
- Combate
- Progreso
- Tipos de partidas
- Mapas competitivos
- Aventura cooperativa

Château

En el edificio principal, la sala con tirolina del piso de arriba es un punto de francotirador bastante bueno, y la tirolina te servirá de salida de emergencia si es necesario. La ventana que da al patio, justo debajo de la tirolina, también es un lugar muy frecuentado por los francotiradores. Se recomienda intentar llegar hasta la pared, escalarla e intentar tirar a alguien o lanzar una granada al interior.



Si ves a un rival cubriéndose tras un 4x4, lanza una granada para librarte de tu objetivo

El potenciador Hombre mono puede resultar especialmente útil en este mapa, debido a la verticalidad de muchas rutas y posiciones importantes.

Yemen

Este mapa contiene numerosos puntos de cobertura, pero por lo general estarás expuesto a disparos desde otros ángulos, así que no dejes de moverte y no corras o escales en línea recta. Si tu equipo puede hacerse con el control de los dos minaretes, lo que os supondrá cierto dominio sobre el mapa completo, podrás usar el arma fija. De no ser así, será como si llevaras un blanco pintado en la frente. Si el equipo enemigo controla los dos minaretes, lo mejor es usar los bordes exteriores del mapa, en los que podrás moverte a cubierto y sin que te vean. Lanza una granada a un francotirador de un minarete para liquidarlo fácilmente.



Los usuarios de G-MAL pueden sacarle mucho partido a este mapa, sobre todo si colaboran con un tirador a distancia para acabar con los francotiradores rivales y con el resto de enemigos. Las ventanas abiertas y elevadas son buenos lugares para disparar a distancia: desde ellas tendrás una buena vista de tus alrededores y podrás cambiar de punto de cobertura e incluso huir casi al instante.

Presta atención cuando escuches los resoplidos de alguien que escala un minarete. ¿Puedes ver una flecha de un compañero de equipo? Si no es así, ten cuidado: en los minaretes son muy frecuentes las muertes desde una cornisa. Por eso a toda máquina funciona tan bien en Yemen: te permite evitar a los tiradores mientras te mueves por el centro del mapa y también subir rápidamente por las escaleras que conducen a los dos minaretes sin hacer ruido.

- Introducción
- La historia
- Recorrido
- Referencia y análisis
- Multijugador
- Extras
- Índice

- Resumen
- Funciones multijugador
- Combate
- Progreso
- Tipos de partidas
- Mapas competitivos
- Aventura cooperativa



ELENA FISHER

Sze Jones, diseñadora jefe de personajes: "Elena ha experimentado muchos desafíos emocionales y físicos durante sus aventuras con Nathan Drake. Sus ojos se han creado con un poco más de transparencia y brillo para expresar sus emociones internas y sus sentimientos hacia Nate."

El ligero sonrosado de sus mejillas y sus pupilas algo más grandes le dan un aspecto encantador y acentúan su naturaleza protectora y su disposición para sacrificarse para proteger a los demás."

El mayor reto técnico que nos planteó Elena fue encontrar su tono de piel y la especularidad de sus cabellos en contraste con los otros personajes. Hicimos innumerables cambios en su piel usando las condiciones de iluminación más extremas para encontrar el equilibrio perfecto entre los ajustes y texturas de sombras y dar con la imagen que queríamos."

