

SOMMAIRE

<i>PRÉFACE</i>	4	<i>ANALYSES & TACTIQUES</i>	148
<i>PRINCIPES DU JEU</i>	6	Les mouvements	150
Bases du gameplay	8	Les ennemis	151
Fonctions essentielles	18	Les armes	156
<i>RÉTROSPECTIVE</i>	20	Le combat à mains nues	162
Uncharted : Drake's Fortune	22	Les trésors	164
Uncharted 2 : Among Thieves	29	Les trophées	166
<i>CHEMINEMENT</i>	40	<i>MODE MULTIJOUEUR</i>	170
Mode d'emploi	42	Premiers pas	172
Chapitre 1	44	Spécificités du mode Multijoueur	175
Chapitre 2	46	Le combat	180
Chapitre 3	48	Progression & Personnalisation	188
Chapitre 4	50	Types de partie & Astuces	204
Chapitre 5	54	Cartes Compétition	213
Chapitre 6	60	Aventure en Coopération	224
Chapitre 7	72	<i>SUPPLÉMENTS</i>	234
Chapitre 8	76	Annexe au cheminement	236
Chapitre 9	86	Uncharted 3 : Récapitulatif	248
Chapitre 10	90	Uncharted : Interprétation	251
Chapitre 11	92		
Chapitre 12	100		
Chapitre 13	110		
Chapitre 14	114		
Chapitre 15	120		
Chapitre 16	122		
Chapitre 17	127		
Chapitre 18	128		
Chapitre 19	129		
Chapitre 20	137		
Chapitre 21	141		
Chapitre 22	144		

LES ONGLETS

Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

INDEX

L'index recense tous les termes importants du guide : consultez-le si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.

NOTE

Nous avons fait le maximum pour nous assurer de l'exactitude des informations contenues dans ce guide au moment de sa publication. Toutefois, de futures mises à jour d'Uncharted 3 : L'Illusion de Drake sont susceptibles d'apporter des changements (qu'il s'agisse d'équilibrage de gameplay ou d'ajouts dans le jeu) que nous ne sommes pas en mesure d'anticiper.

LES BASES DU GAMEPLAY

Les pages suivantes servent de complément aux messages d'aide qui s'affichent à l'écran au début de l'aventure. Leur objectif est de répondre aux questions que vous êtes susceptible de vous poser après vos premiers pas dans le jeu.

Les mouvements et fonctions décrits ci-dessous ne sont pas tous disponibles ou applicables tels quels dans le mode Multijoueur ; pour tout savoir sur ce mode de jeu, consultez la page 170.

LES APTITUDES PHYSIQUES

Même si Drake ne se meut pas avec la grâce d'une gymnaste russe, il n'en reste pas moins extraordinairement agile. Les sauts spectaculaires et les escalades vertigineuses faisant partie de son quotidien, vous devez maîtriser au plus vite les mouvements qui font de lui un formidable athlète.

Mouvements de base



Inclinez doucement **L** dans une direction quelconque pour que Nate avance au pas ; si vous inclinez le stick plus franchement, il se met à courir. Dans la plupart des séquences de jeu, vous contrôlez librement la caméra à l'aide de **R** ; prenez l'habitude de scruter votre environnement grâce à cette commande – si vous foncez tête baissée, vous risquez de passer à côté d'objets, d'embranchements, ou de la solution d'une énigme. Notez que Drake se replace instantanément dos à la caméra lorsque vous appuyez sur **R**.



Grimper & Sauter



Appuyez sur **X** tout en inclinant **L** dans la direction requise pour que Nate enjambe les petits obstacles comme les caisses ou les murets. S'il arrive lancé, appuyez sur la touche dès qu'il arrive à portée de l'obstacle afin qu'il le franchisse sans ralentir sa course.



Appuyez sur **X** tout en inclinant **L** dans une direction quelconque pour que Nate bondisse vers l'avant. De façon générale, seuls les exercices de haute voltige requièrent une parfaite prise d'élan – vous devez alors appuyer sur la touche au moment précis où votre personnage arrive au bord du vide. Notez que Nate s'agrippera automatiquement au premier rebord à portée en cas de saut trop court.



Alors que Nate se trouve à portée d'une échelle, d'une corde, d'une prise murale ou d'un rebord, appuyez sur **X** tout en inclinant **L** vers l'élément en question pour qu'il l'attrape. Quand Nate est agrippé à un rebord, appuyez à nouveau sur **X** pour qu'il se hisse le cas échéant sur la surface en surplomb.



Les mouvements de Nate étant relatifs à la direction dans laquelle regarde la caméra, vous vous simplifierez la tâche durant les phases d'escalade en positionnant celle-ci dans le dos de votre personnage.



Alors que Nate est agrippé à un rebord, appuyez sur **O** pour qu'il se laisse tomber – le cas échéant, il se raccrochera automatiquement à toute prise située en contrebas. Appuyez sur cette même touche lorsqu'il se tient debout sur un rebord afin qu'il se baisse puis se suspende au rebord en question. Durant une chute, maintenez enfoncée la touche **O** pour empêcher Nate de se rattraper aux éléments du décor à portée.



MODE D'EMPLOI



- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode Multijoueur
- Suppléments
- Index

Mode d'emploi

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

A Cheminement principal – Ces paragraphes constituent la colonne vertébrale du cheminement : ils décrivent chacune des actions à accomplir pour terminer les différents chapitres de l'aventure, sans jamais faire de révélation scénaristique inutile. Des chiffres romains vous indiquent l'ordre de lecture. À chaque paragraphe est associée une capture d'écran, à laquelle renvoie le symbole en forme de caméra (📷) inséré dans le texte.

C Batailles épiques – Pour chaque grande bataille, une carte s'étalant sur deux pages montre l'intégralité de l'arène de combat. Des captures d'écran associées à des conseils stratégiques renvoient à des secteurs précis de la carte. Comme dans le Cheminement principal, le symbole (📷) relie les images aux parties du texte qu'elles illustrent.

B Trésors – Le Cheminement principal vous invite à vous emparer des trésors au fil de votre progression ; des encadrés spécifiques accompagnés d'une capture d'écran précisent leur emplacement exact. Par souci de clarté, les trésors sont numérotés dans le guide – vous en trouverez la liste récapitulative dans le chapitre Analyses & Tactiques.

D Événements spéciaux – Des séries de captures d'écran et d'astuces alignées verticalement retracent les moments-clés des courses-poursuites et autres séquences de jeu particulières.

E Solutions des énigmes – Le Cheminement principal vous aide à résoudre les énigmes en vous donnant des indices. Les solutions complètes (présentées de façon progressive pour les casse-tête les plus complexes) sont offertes dans des encadrés distincts. Les lecteurs les plus pressés trouveront dans l'annexe au cheminement des images montrant directement la solution des énigmes.

F Nouveautés de gameplay – Chaque fois qu'une nouvelle arme ou un nouveau type d'ennemi est introduit dans le jeu, un encadré spécifique analyse ses forces et faiblesses.

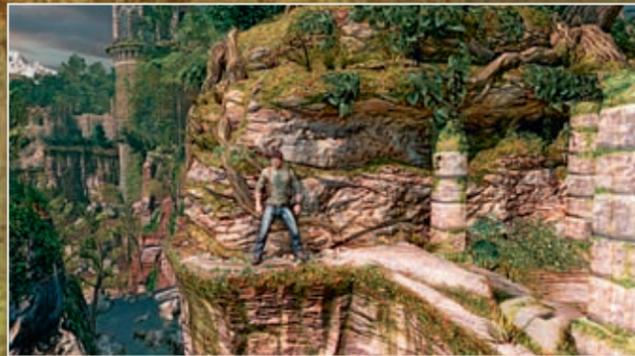
G Commentaires de développeur – Le cheminement donne régulièrement la parole aux membres de l'équipe de développement de Naughty Dog. Chacun de ces commentaires apporte un éclairage exclusif sur un des passages du jeu étudiés sur la double page correspondante.

H Annexe au cheminement – Avant tout destinée aux joueurs qui ont déjà terminé l'aventure une première fois, cette section du chapitre Suppléments propose des stratégies de combat alternatives (généralement basées sur la furtivité) et prodigue de précieux conseils pour terminer le jeu en mode Extrême.

CHAPITRE 6 : LE CHÂTEAU



I. La forêt épaisse que doivent traverser Nate et Sully n'a rien d'un labyrinthe : vous n'avez aucune chance de vous perdre sur la route du château. Prenez à droite ou à gauche au premier embranchement pour aboutir devant un ruisseau (☞). Après avoir récupéré le trésor n°23, tournez à droite au niveau de la cascade afin d'avoir un premier aperçu de votre destination, puis emparez-vous du trésor n°24 en faisant un petit détour.



II. Hissez-vous sur la plateforme surélevée à droite de la statue du joueur de flûte, puis longez le rebord en vous adossant à la falaise (☞). Sautez sur la saillie rocheuse, puis élanchez-vous sur le chemin en contrebas de l'autre côté de la petite caverne. Après avoir traversé le pont de fortune, laissez-vous tomber dans la cuvette et montez la pente jusqu'à l'entrée du château.

23 SCEAU ANTIQUE



Suivez le ruisseau jusqu'à la paroi rocheuse à l'opposé de la cascade pour mettre la main sur ce trésor.

24 BRACELET AVEC CAMÉE EN OR INCRUSTÉ



Après avoir franchi l'étroit couloir, engagez-vous sur le chemin légèrement en pente au niveau de l'embranchement. Le trésor est caché derrière un muret recouvert de mousse.



III. La porte principale refusant obstinément de s'ouvrir, vous devez pénétrer dans le château par la grande tour. Suivez l'itinéraire tracé sur l'image pour arriver à destination (le saut spectaculaire que vous devez effectuer depuis le balcon requérant une parfaite prise d'élan, appuyez sur la touche au dernier moment), puis faites un détour afin de vous emparer du trésor n°25.

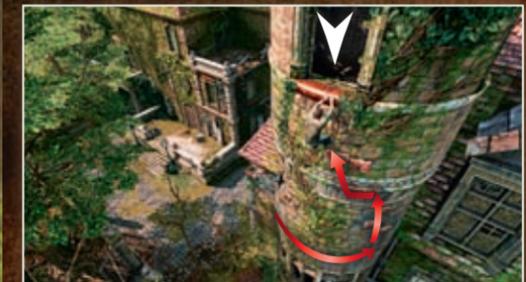


IV. Laissez-vous tomber à travers l'ouverture dans le plancher. Après un difficile atterrissage, ouvrez un passage à Sully en tirant sur le verrou de la fenêtre. Vous devez accéder au niveau supérieur pour déplacer la poutre qui bloque la sortie de la salle. Approchez-vous de l'armoire couchée près de la fenêtre et appuyez sur (A) pour la relever avec l'aide de votre ami (☞) ; grimpez sur le meuble puis montez en haut de l'escalier.

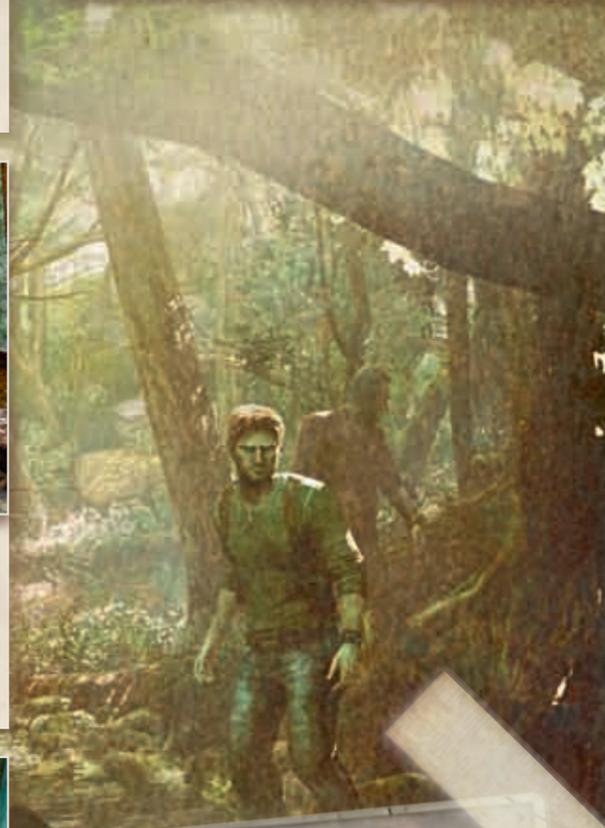


V. Le lustre vous permet d'accéder au balcon effondré de l'autre côté de la salle. Après avoir actionné le levier (☞), rendez-vous sur la plateforme dans l'angle en sautant tour à tour sur les deux luminaires. Appuyez sur (A) pour aider Sully à déplacer la poutre, puis franchissez la sortie après vous être laissé tomber en contrebas.

25 BRACELET DE DIAMANTS ET DE PERLES



Lorsque vous arrivez au niveau de l'ouverture dans le mur de la tour, continuez à longer le rebord vers la droite puis escaladez la paroi jusqu'à la petite fenêtre. Après avoir récupéré le trésor, laissez-vous tomber à travers le trou dans le plancher pour rejoindre le chemin principal.



Commentaire de développeur

Eric Schatz – Game Designer : « Les idées pour la conception de ce niveau nous ont été inspirées par des recherches sur l'architecture des châteaux européens et autres grands bâtiments abandonnés et envahis par la végétation. L'examen de clichés de véritables demeures en ruines nous a aidés à retranscrire un état de délabrement qui soit à la fois repoussant et intrigant. »

- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode Multijoueur
- Suppléments
- Index

Mode d'emploi

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



VI. Traversez la pièce et hissez-vous au niveau supérieur en prenant appui sur le plancher effondré, avant de vous laisser tomber de l'autre côté du mur de la cuisine (☑). Emparez-vous du trésor n°26 à l'étage, puis sortez par la fenêtre ouverte en haut de l'escalier central. Après avoir franchi l'ouverture de gauche, appuyez sur (A) pour vous frayer un passage entre les poutres qui bloquent le passage.



VII. La salle des statues est le théâtre de la première énigme du jeu, dont vous trouverez la solution complète sur la page de droite. Avant de la résoudre, prenez soin de récupérer le trésor n°27. Votre objectif consiste à orienter les statues dans la bonne direction, en vous fiant aux indices fournis dans le journal de Nate (☑) ; appuyez sur (A) et servez-vous de (L) pour les faire pivoter.



VIII. Le passage secret qui s'ouvre dans la cheminée conduit dans une grotte. Après avoir récupéré le trésor n°28, glissez-vous à travers l'étroite ouverture au bout du chemin en appuyant de façon répétée sur (A). Plongez sous l'eau en maintenant enfoncé (C) et traversez le tunnel immergé. Sautez sur la corniche puis escaladez la paroi rocheuse en suivant le chemin dessiné sur l'image (☑) – les rebords inférieurs du puits cédant rapidement sous votre poids, poursuivez votre ascension dès que vous les avez attrapés.

Commentaire de développeur

Eric Schatz – Game Designer : « L'énigme des statues s'inspire en partie d'un des casse-têtes d'Uncharted: Drake's Fortune, dans lequel Nate devait ouvrir un passage secret en faisant pivoter des emblèmes sur une paroi selon les instructions de son journal. Il s'agit moins d'une énigme que d'un jeu d'observation, dans lequel le but est d'interpréter correctement les informations du journal – de mettre en relation les dessins des statues avec les statues elles-mêmes. »

26 LOUIS D'OR, PÉRIODE LOUIS XVI



Ce trésor repose en face de la fenêtre ouverte, à l'autre bout de la galerie.

27 BROCHE CAMÉE EN ÉMERAUDE



Dans la salle des statues, passez sous l'arche et regardez au-dessus du rideau pour découvrir ce trésor. Faites-le tomber en lui tirant dessus.

28 BOUCLE DE CEINTURE ART NOUVEAU



Après avoir franchi le passage secret, tournez-vous vers la droite ; ce trésor repose dans une petite flaque.



BATAILLE ÉPIQUE : COUR NORD



IX

- ◆ Après avoir terminé votre ascension sur une attaque furtive (☞), ramassez l'AK-47 et emparez-vous de la bonbonne de gaz (appuyez sur **A**) posée sur la gauche. Lancez-la en direction des trois gardes les plus proches (maintenez puis relâchez **L2**) puis faites-la exploser en plein vol en appuyant aussitôt sur **R1** – vos cibles ne devraient pas survivre à la déflagration. Prolongez éventuellement le feu d'artifice en tirant dans la foulée sur la bonbonne située près de la voiture de droite.

- ◆ Le puits est la meilleure position de tir, notamment car il offre une excellente vue sur le champ de bataille. Dans les modes de difficulté les plus élevés, une tactique efficace consiste à prendre position derrière lui et à tirer à l'aveuglette sur vos assaillants – vos victimes vous réapprovisionnant au fur et à mesure en munitions.

- ◆ Deux tireurs vous prennent pour cible depuis les fenêtres d'un bâtiment une fois que vous avez vidé la cour de tous ses occupants ; mettez-vous à couvert le temps de leur régler leur compte. Après avoir échangé votre pistolet actuel contre un Arm Micro et refait le plein de munitions d'AK-47, escaladez la paroi aux deux fenêtres et passez par l'une des ouvertures ; dès que vous posez le pied par terre, sortez votre arme pour accueillir comme il se doit l'individu au fusil à pompe qui surgit par la porte.

X

- ◆ Derrière la porte, vous êtes invité à suivre un entraînement au lancer de grenades. Débarrassez-vous des cibles conformément aux consignes, puis laissez-vous tomber au niveau inférieur ; récupérez le trésor n°29 avant de vous prêter à un second exercice pratique.
- ◆ Suivez les instructions à l'écran pour réduire au silence les deux mercenaires qui vous mitraillent depuis le rebord surélevé ; après vous être glissé à travers l'ouverture dans le mur (appuyez à plusieurs reprises sur **A**), montez les marches.

Icone	Signification
	Position de départ de Nate
	Poste de tir recommandé
	Mouvement ennemi
	Trésor
	Bonbonne de gaz



AK-47

Tirez par courtes rafales pour limiter les effets du recul et améliorer la précision de cette arme, dont les munitions abondent sur le terrain. L'AK-47 a toutes les qualités requises pour devenir votre arme de prédilection lors de votre séjour en France.



ARM MICRO

Avec ce pistolet mitrailleur, vous pouvez tirer en continu – ce qui en fait une arme idéale pour le combat rapproché (notamment lorsque vous faites feu à l'aveuglette depuis un abri). Préférez de brèves rafales (à la fois pour économiser vos munitions et contrebalancer les effets néfastes du recul) lorsque votre cible se trouve à mi-distance.



29 ANNEAU SERTI DE RUBIS ET DIAMANTS



Après le premier exercice de lancer de grenades, laissez-vous tomber au niveau inférieur et tournez-vous vers la gauche ; le trésor repose au milieu des gravats dans un coin.

- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode Multijoueur
- Suppléments
- Index

- Mode d'emploi
- Chapitre 1
- Chapitre 2
- Chapitre 3
- Chapitre 4
- Chapitre 5
- Chapitre 6
- Chapitre 7
- Chapitre 8
- Chapitre 9
- Chapitre 10
- Chapitre 11
- Chapitre 12
- Chapitre 13
- Chapitre 14
- Chapitre 15
- Chapitre 16
- Chapitre 17
- Chapitre 18
- Chapitre 19
- Chapitre 20
- Chapitre 21
- Chapitre 22



Standard

Élite

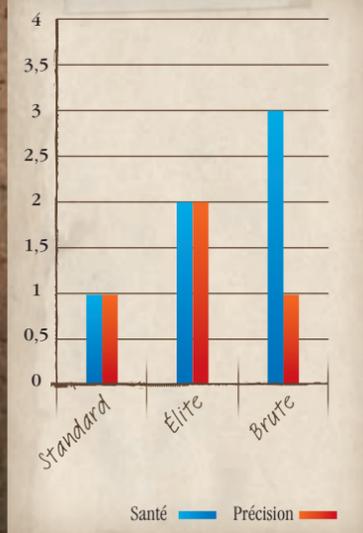
Brute

Standard

Élite

En armure

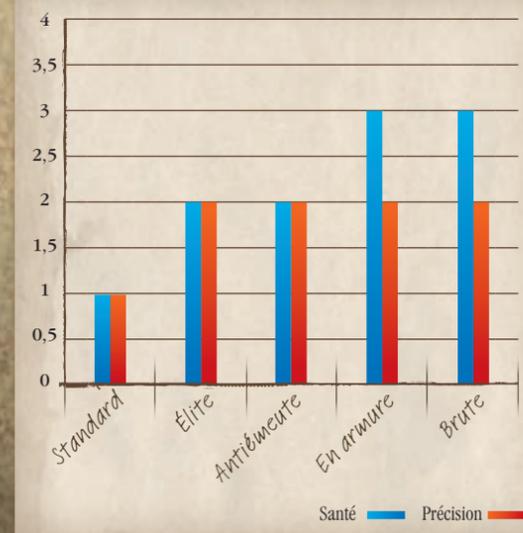
Antiéméute



LES BANDITS

Vous rencontrez ces adversaires au début de l'aventure, au cours des chapitres Une autre, Le château et Rester dans la lumière. Seuls ceux qui manient un fusil long appartiennent à la catégorie Élite – les autres sont des ennemis standard.

Archétype	Armement
Standard	.45 Defender, Arm Micro
Élite	AK-47, Fusil à pompe à canon scié
Brute	Fusil à pompe à canon scié



LES AGENTS DE MARLOWE

Les agents de Marlowe interviennent dans les chapitres La traque, Métro de Londres, Le château, La citadelle, Entre deux et Ce qui est en haut est comme ce qui est en bas.

Archétype	Armement
Standard	.45 Defender, Para 9, KAL 7, AK-47
Élite	Para 9, Arm Micro, Pistolet Raffica, Mag 5, AK-47, G-MAL, Fusil à pompe à canon scié, RPG-7
Antiéméute	Arm Micro
En armure	Fusil à pompe à canon scié, SAS-12
Brute	Para 9

LES ARMES

Cette section analyse les forces et faiblesses des différentes armes accessibles au cours de l'aventure, en s'appuyant sur des diagrammes qui montrent les dégâts qu'elles infligent à chaque archétype d'ennemi.

LES PISTOLETS



Pistolets standard

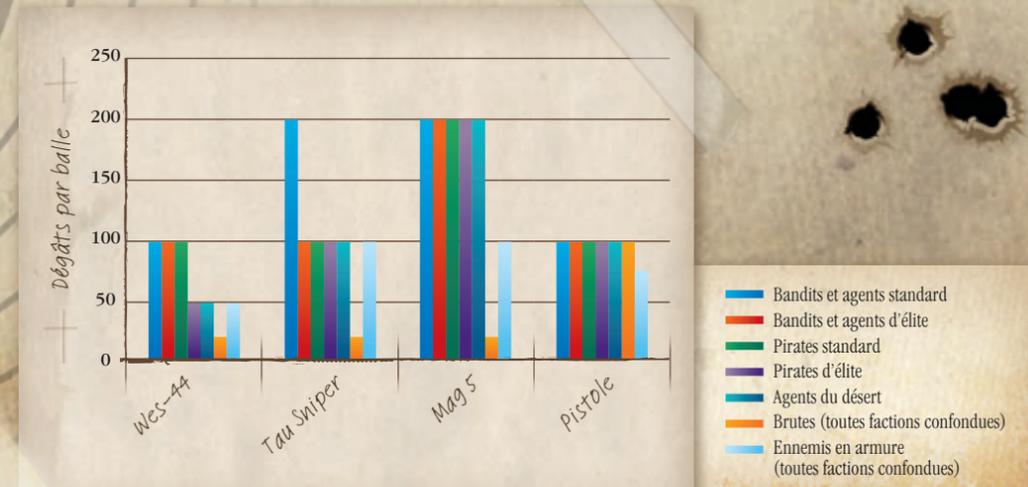
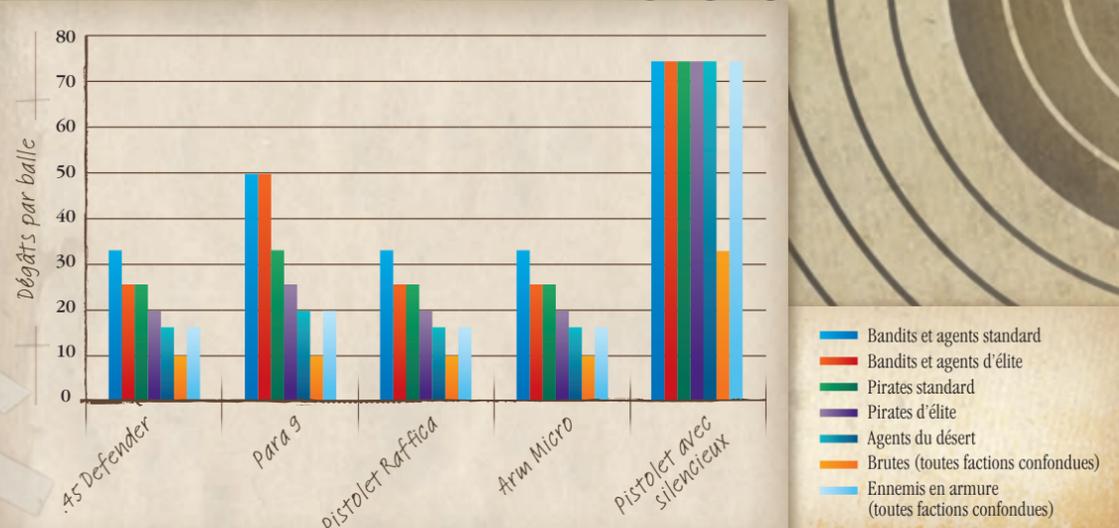
Cette gamme de pistolets comprend des armes fiables, mais dotées d'une force de frappe limitée. En revanche, vu qu'elles sont fréquemment utilisées par les ennemis (exception faite du pistolet avec silencieux), leurs munitions abondent sur le terrain.

Icone	Arme	Munitions max	Capacité	Notes
	.45 Defender	64	8	<ul style="list-style-type: none"> Un pistolet rudimentaire qui n'apparaît que dans les premiers chapitres. Le plus gros défaut de cette arme est sa faible capacité. Échangez-la contre un pistolet plus performant dès que l'occasion se présente.
	Para 9	64	15	<ul style="list-style-type: none"> Supplante le .45 Defender dès qu'il devient disponible. Vous n'aurez aucun mal à trouver des munitions pour cette arme. Bénéficie d'une force de frappe et d'une capacité correctes, ainsi que d'un faible recul ; les tirs à la tête étant parfois difficiles à ajuster, n'hésitez pas à viser le torse.
	Pistolet Raffica	120	15	<ul style="list-style-type: none"> Comme le G-MAL, tire des rafales de trois balles à chaque pression sur la détente. En inclinant doucement R au moment où vous appuyez sur la gâchette, vous pouvez effectuer un petit mouvement de balayage idéal pour toucher les cibles à couvert. À moins qu'ils ne portent un casque, les ennemis frappés à la tête succombent avec une seule balle.
	Arm Micro	125	25	<ul style="list-style-type: none"> Pistolet mitrailleur automatique. Comme les fusils d'assaut, cette arme souffre d'un important recul en cas de tir continu. Faites feu par rafales face aux cibles situées à mi-distance. Très efficace en combat rapproché lorsque vous tirez à l'aveuglette – surclasse le pistolet Raffica dans ce type de situation.
	Pistolet avec silencieux	32	8	<ul style="list-style-type: none"> Vous avez accès à cette arme au début de votre séjour à Londres et durant le chapitre Sécurité à l'aéroport. Pour ne pas donner l'alerte lorsque vous tentez de vous infiltrer incognito en territoire ennemi, vous devez tuer vos cibles sur le coup en les touchant à la tête. Dans le chapitre Sécurité à l'aéroport, les ennemis que vous supprimez avec cette arme alors que vous n'avez pas été repéré, lâchent des butins plus généreux – comme s'ils avaient été victimes d'une attaque furtive au corps à corps.

Pistolets puissants

Ces pistolets d'exception compensent leur faible capacité et la rareté de leurs munitions par une force de frappe largement supérieure à la normale.

Icone	Arme	Munitions max	Capacité	Notes
	Wes-44	12	6	<ul style="list-style-type: none"> Ce pistolet phare de la série Uncharted fait quelques brèves apparitions, notamment dans le chapitre du Château. Surclassé par le Mag 5 en termes de force de frappe, de cadence de tir et de vitesse de recharge ; une seule balle tirée sur n'importe quelle partie du corps suffit néanmoins à terrasser sur le coup un ennemi standard.
	Tau Sniper	12	6	<ul style="list-style-type: none"> Ce pistolet est doté d'une lunette de visée pour les tirs longue distance. Une cartouche suffit par abattre la plupart des ennemis standard. Les tirs à la tête sont mortels, même lorsque la cible porte un casque. Les munitions du Tau Sniper ne courent pas les rues, utilisez-le là où vous le trouvez, puis reprenez votre pistolet habituel. Peu, voire pas adapté au combat rapproché ; pour vous défendre au corps à corps, ajustez un tir à l'aveuglette et foncez sur votre cible avant de l'achever avec une attaque de mêlée.
	Mag 5	14	7	<ul style="list-style-type: none"> Cette arme surpuissante foudroie en une seule balle la plupart des ennemis – ceux qui portent une armure périssent sur le coup quand ils sont touchés à la tête. Les tireurs d'élite du Métro de Londres et certains adversaires que vous neutralisez avec des attaques furtives sont susceptibles de relâcher cette arme. Ne gaspillez pas les précieuses munitions du Mag 5 contre les Brutes – elles ont peu d'effet sur ces ennemis.
	Pistole	12	2	<ul style="list-style-type: none"> Véritable fusil à pompe de poche, ce pistolet fait des ravages à bout portant. Très efficace contre les Brutes et les ennemis en armure.



- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode multijoueur
- Suppléments
- Index
- Mouvements
- Les ennemis
- Les armes
- Le combat à mains nues
- Les trésors
- Les trophées

PREMIERS PAS

INTRODUCTION

Prenez le temps de vous familiariser avec la structure du chapitre en lisant cette courte introduction.

La présente section **Premiers pas** couvre le b.a.-ba du jeu, et notamment la marche à suivre pour lancer une partie en multijoueur.

La section **Spécificités du mode multijoueur** (page 175) propose une analyse exhaustive des fonctions qui sont propres au mode multijoueur, telles que le sprint, les provocations et le système de camaraderie.

La section **Le combat** (page 180) passe au crible l'intégralité des armes et options offensives mises à votre disposition dans le mode multijoueur.

La section **Progression & Personnalisation** (page 188) explique le système de progression et dresse l'inventaire des capacités, objets et autres bonus que vous débloquez à mesure que vous accumulez de l'expérience.

Les multiples conseils et astuces de la section **Types de partie & Astuces** (page 204) vous permettront d'améliorer vos résultats dans chacun des modes de jeu proposés.

L'avant-dernière section du chapitre regroupe l'intégralité des **Cartes** des modes **Compétition** (page 213).

Des cheminement spécifiques vous aideront à relever tous les défis auxquels vous confrontent les différents niveaux du mode **Aventure en Coopération** (page 224).

Les informations fournies dans ce chapitre étaient correctes au moment de la mise sous presse du guide. Toutefois, le mode multijoueur d'Uncharted 3 sera fatalement amené à évoluer au fil du temps, avec l'introduction de nouvelles cartes, fonctionnalités ou types de partie. Pour vous tenir au courant de ces évolutions et de l'arrivée des contenus téléchargeables, rendez-vous sur le site www.naughtydog.com.

LES MENUS



La page suivante vous présente les principaux menus du mode multijoueur. Inclinez **▲** vers le haut/bas ou appuyez sur **+** pour sélectionner l'option de votre choix ; inclinez **◀** vers la gauche/droite ou appuyez sur **→** pour passer d'un onglet à un autre.

- 1** Recherche de partie : Sélectionnez le type de partie auquel vous souhaitez participer pour commencer à jouer.
- 2** Partie personnalisée : Créez une partie personnalisée en ajustant différents réglages (comme la limite de score, la limite de temps, le tir allié) selon vos préférences.
- 3** Profil : Le menu Profil vous permet de modifier l'apparence de vos avatars et de créer vos Paquetages (des configurations spécifiques d'armes et de bonus à utiliser en combat). Consultez la page 180 pour plus d'informations sur ce sujet.
- 4** Communauté : Cette page vous donne accès aux classements ; les joueurs peuvent également y visionner des séquences de jeu ou réaliser leurs propres montages vidéo.
- 5** Options : Ouvrez cette page si vous souhaitez ajuster certains réglages comme la sensibilité de visée ou inverser les axes verticaux et horizontaux des sticks.
- 6** Ecran partagé : Si vous jouez avec un ami en écran partagé, l'option Connecter le deuxième compte lui permet de conserver ses gains de XP ou de trésors.
- 7** PlayStation® Store : Sélectionnez cette option pour avoir accès au contenu additionnel.
- 8** Rang : Des statistiques de jeu telles que votre rang, votre nombre de XP et le montant de vos économies s'affichent ici. Consultez la page 188 pour en savoir plus sur le système de progression.
- 9** Amis : Appuyez sur **△** pour afficher la liste de vos amis PSN et montrer les joueurs qui figurent actuellement dans votre groupe. L'onglet Facebook permet de commencer des parties avec vos amis Facebook et de transférer vers le réseau social des vidéos de vos faits d'armes. Référez-vous au manuel du jeu pour de plus amples détails.
- 10** Uncharted TV : Cette chaîne diffuse en continu des vidéos de parties Multijoueur pendant que vous naviguez dans les menus. En plus de vous aider à patienter quand vous attendez le début d'une partie, ces séquences sont souvent très instructives. Appuyez sur **L2** pour couper ou allumer le son, sur **L1** pour agrandir ou diminuer la taille de la fenêtre vidéo, et sur **START** pour passer à la séquence suivante.

LANCER UNE PARTIE

Sélectionnez l'option Recherche de partie pour commencer à jouer. Avant de plonger au cœur de l'action, vous pouvez voter pour une carte parmi les deux qui vous sont proposées. Certains types de partie (comme « Chacun pour soi ») vous donnent accès à un mode de jeu bien spécifique ; d'autres (comme « Objectifs en équipe ») vous proposent de participer à un ensemble de jeux aux règles différentes. Les différents types de partie sont présentés à partir de la page 204.

La page des Résultats du match qui s'affiche à la fin de chaque match offre un aperçu de vos performances et vous informe lorsque vous gagnez un niveau ou débloquez de nouveaux bonus (voir la page 188 pour plus de détails sur ces sujets).

- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode multijoueur
- Suppléments
- Index
- Premiers pas
- Spécificités
- Le combat
- Progression
- Types de partie & Astuces
- Cartes Compétition
- Aventure en Coopération

Château

La tyrolienne à l'étage du bâtiment principal permet aux tireurs d'élite qui se sont établis à cet endroit de rapidement prendre la fuite si nécessaire. La fenêtre juste en dessous offre également une excellente vue sur la cour ; si vous voulez attaquer cette position, approchez-vous discrètement du mur et escaladez-le avant de précipiter dans le vide votre adversaire – à moins que vous ne préfériez jeter une grenade à ses pieds.



Vous vous débarrasserez facilement d'un adversaire qui se met à couvert derrière une voiture en faisant exploser celle-ci avec une grenade.

La capacité Super agilité procure un avantage indéniable sur cette carte qui fait la part belle aux ascensions.

Yémen

Cette carte comporte une grande quantité d'abris potentiels, mais paradoxalement peu de positions faciles à défendre ; restez constamment en mouvement en effectuant de brusques changements de direction pour déstabiliser vos agresseurs potentiels. Ne vous installez aux commandes de la tourelle que si votre équipe réussit à prendre le contrôle des deux tours aux extrémités du niveau. Lorsque l'équipe opposée a conquis les minarets, déplacez-vous à couvert en restant en périphérie de la carte et lancez des grenades pour déloger les tireurs adverses de leurs positions.



Les adeptes du G-MAL peuvent faire des ravages sur cette carte – surtout s'ils travaillent en étroite collaboration avec un tireur d'élite. Les fenêtres ouvertes en hauteur représentent d'excellents postes de tir : elles offrent une vue privilégiée sur les environs tout en vous permettant de vous mettre à couvert ou de vous enfuir si la situation l'exige.

Les joueurs qui escaladent les échelles des tours poussent automatiquement des grognements susceptibles de trahir leur présence. La riposte Speedy G est à ce titre doublement précieuse : elle fait de vous une cible difficile à atteindre quand vous traversez le centre de la carte, et elle vous permet d'escalader rapidement les échelles des deux tours sans faire le moindre bruit.

- Principes du jeu
- Rétrospective
- Cheminement
- Analyses & Tactiques
- Mode multijoueur
- Suppléments
- Index

- Premiers pas
- Spécificités
- Le combat
- Progression
- Types de partie & Astuces
- Cartes Compétition
- Aventure en Coopération



ELENA FISHER

Sze Jones – Concepteur en chef des personnages : « Elena a traversé de nombreuses épreuves tant physiques que psychologiques au cours de ses aventures aux côtés de Nathan Drake. Nous avons rendu ses yeux un peu plus brillants et transparents pour mieux retranscrire ses émotions et ses sentiments envers Nate.

Ses pommettes légèrement rosées et ses pupilles un peu dilatées lui donnent l'air d'une femme aimante et traduisent son côté protecteur, montrant qu'elle est prête à se sacrifier pour les autres.

Par rapport aux autres personnages, le plus gros défi technique que nous avons rencontré avec Elena a été de régler la teinte de sa peau et la brillance de ses cheveux. Il a fallu apporter d'innombrables modifications à sa peau dans des conditions d'éclairage extrêmes pour trouver le parfait équilibre dans les nuances d'ombre et de textures. »

