UNCHARTED
SOFTWARE MANUAL

**インターネットアンケートのお知らせ**

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、より一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために、ご購入いただきました皆様にインターネットによるアンケートを実施しております。ご協力いただいた方には、もれなく「オリジナル壁紙」をプレゼントさせていただきます。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従ってお答えください。多くの皆様からのご意見をお待ちしております。

| ☑ インターネットアンケートのURL | http://pscom.jp/cse |
|---|---|

※ ご回答いただく際に必要なアクセスキーは「70021」です。受付期間は発売後3ヶ月間です。

"PlayStation"オフィシャルサイト SCEJソフトウェア情報 http://www.jp.playstation.com/scej/

楽しいコンテンツが盛りだくさん! SCEJモバイルサイト http://www.mobile-scej.jp/

©2009 Sony Computer Entertainment America LLC.
Developed and Created by Naughty Dog, Inc.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

BCJS 70021

株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント

このソフトウェアの解説書およびPlayStation®3の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

## 健康のためのご注意

### ⚠ 警告

**光の刺激によって引き起こされる発作について**

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。
こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

### ⚠ 注意

**こんなときはすぐにプレイを中止する**

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

**3D映像、3D立体視ゲームについて**

3D映像の見え方には個人差があります。違和感を感じたり、立体に見えない場合は、3D機能のご使用をお控えください。最新情報については下記URLをご覧ください。
http://www.jp.playstation.com/support/
なお、お子さま(特に6歳未満の子)の視覚は発達段階にあります。お子さまが3D映像を視聴したり、3D立体視ゲームをプレイする前に、小児科や眼科などの医師にご相談いただくことをおすすめします。

**コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて**

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。
※振動機能の入／切は、コントローラのPSボタンを押して表示されるメニューから設定できます。

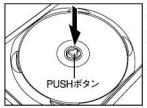
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

### 使用上のご注意

●このソフトウェアはPlayStation®3専用です。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●PlayStation®3をプラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)につなぐと、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

### Blu-rayディスクの取り出し／収納方法

Blu-rayディスクを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように充分注意してください。




**取り出し**
PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

**収納方法**
ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"2", "PlayStation", "0", "1", "DUALSHOCK" and "SIXAXIS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"XMB" and "クロスメディアバー" are trademarks of Sony Corporation and Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "9" are trademarks.

BCJS 70021

## PlayStation®3のアップデートについて

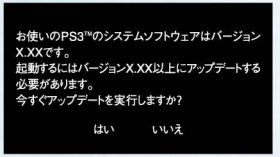
**株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ**

このディスクには、PlayStation®3のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

**PlayStation®3のアップデートを実行する**

画面の指示に従って操作すると、システムソフトウェアをアップデートできます。

**アップデートが中断されると、故障の原因となります。**
**アップデート中は、次の点にご注意ください。**
・電源を切ったり、コンセントを抜いたりしないでください。
・ディスクを取り出さないでください。




**システムソフトウェアのバージョンを確かめるには**

XMB™(クロスメディアバー)の[設定]⇒[本体設定]⇒[本体情報]を選ぶと、本体のシステム情報が表示されます。[システムソフトウェア]の欄に、現在のバージョン番号が表示されます。

### 〈セーブデータのセーブ／ロード〉

セーブデータは、各チャプター終了後に自動的にセーブされます。チャプターの途中でセーブしたい場合は、ポーズメニュー(→p.17)で「セーブ」を選んでください。セーブしたデータのロードは、タイトルメニューの「ロード」、およびポーズメニューの「ロード」で行うことができます。なお、本作品をプレイするには、PlayStation®3本体のハードディスクドライブに、ゲームデータをインストールする必要があります。ゲームデータのインストールには、ハードディスクドライブの空き容量が1000MB以上必要です。

### 〈オートセーブに対する注意事項〉

このゲームはオートセーブとなっています。オートセーブ時にはHDDアクセスランプが点滅しますので、その最中は電源を切らないでください。セーブには約2900KBの空き容量が必要です。

### 〈対応している映像出力について〉

『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』では、以下の出力方法に対応しています。

| 720p | 480p | 480i |
|---|---|---|

出力方法の設定方法や各出力方法を楽しむために必要な機器については、PlayStation®3本体の取扱説明書を参照してください。

※発売後のアップデートによって、ゲーム内容が追加・変更される場合があります。
※本解説書の画面写真は開発中のものを含みます。実際のものと異なる場合があります。

**お問い合わせ** 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
http://www.jp.playstation.com/support/(よくあるお問い合わせ、修理の受付など)
TEL 0570-000-929(一部のIP電話 050-3754-9800) 受付時間 10:00～18:00
お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

# Contents


| | |
|---|---|
| 登場人物紹介 | 06 |
| コントローラ操作 | 08 |
| タイトルメニュー | 10 |
| ゲームの流れ | 14 |
| 画面の情報 | 16 |
| 基本アクション | 18 |
| 探索のポイント | 20 |
| コンバットアドバイス | 22 |
| ボーナス | 24 |
| マルチプレイ | 26 |
| オンラインサービス利用規約 | 33 |
| サウンド出力について | 34 |
| スタッフリスト | 36 |




# story

西暦1292年。ユーラシア大陸。
中国からモンゴル高原にかけた広大な領域は、元朝の支配下にあった。
「東方見聞録」を記した冒険家マルコ・ポーロは、
元の初代皇帝フビライ・ハンの宮廷で20年の月日を過ごし、
600人もの乗組員を乗せた14隻の船と共にその地をあとにした。

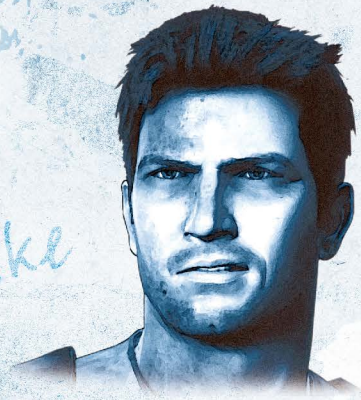
だが、18ヶ月後――。
目的地に到着したのは、たった1隻の船と18人の乗組員だけであった。
旅路を事細かに記したことで知られるマルコ・ポーロだが、
その時に失った船や乗組員について、彼が生涯語ることはなかった。

トレジャーハンターであるネイト・ドレイクは、このミステリーと秘宝の香りに導かれ、
歴史上忽然と消えたマルコ・ポーロの船団の真実を探求する旅に出た。
そして、彼が発見した新たな真実――。

マルコ・ポーロの旅には、隠された目的があった。
フビライ・ハンの意を受けたマルコ・ポーロは、神秘の王国「シャングリラ」を目指していた。
そこにあると言い伝えられる、“願いを叶える宝石”「チンターマニ石」を探し出すために。
のちにマルコ・ポーロが“巨大なサファイアの原石”と記したその宝石は、
実在すれば時価数十億円にもなる秘宝中の秘宝であった。

マルコ・ポーロの失われた700年の軌跡を辿り、
ヒマラヤ山脈奥地に潜むといわれる王国「シャングリラ」発見のため、
魅惑と危険に満ちた冒険に出たネイト。
しかし、その冒険は、同じ秘宝を追い求める
危険な傭兵たちを敵に回すことも意味していた‥‥。

# 登場人物紹介



Nate Drake

## ネイト・ドレイク

プロのトレジャーハンター。
皮肉な考え方とユーモアのセンスをあわせ持つクールガイ。
私欲優先の怪しい同業者たちとは一線を画し、
財宝そのものより冒険のスリルを求める傾向がある。
ずば抜けた歴史的想像力とわずかな証拠から出来事を再構成する、
人並みはずれた能力を有し、数々の謎を解き明かしていく。

Elena Fisher

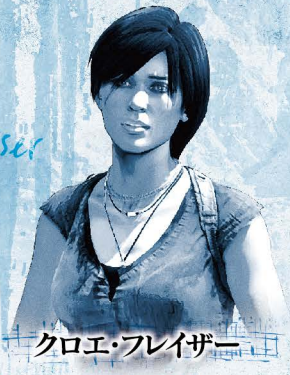
## エレナ・フィッシャー

頭脳明晰かつ素朴な美しさを
兼ね備えた女性ジャーナリスト。
現在は、アドベンチャー・考古学番組
「アンチャーテッド」の司会を務めている。
陽気で好感の持てる性格だが、
ときに頑固すぎるほどの不屈な精神の持ち主。
常に、ジャーナリストとしての
地位を築き上げるような大きなネタを探している。

Victor Sullivan

## ビクター・サリバン

ネイトのかつてのパートナーであり、
一時期は師匠でもあった初老の男性。
ベテランの冒険家、探検家、
そしてトレジャーハンターであるが、
何にもまして詐欺師の中の詐欺師。
話し上手で、資産家に冒険資金を投資させるのが得意。
それが仇になり、自分の手に負えない
性質の悪い連中と関わり合うことも。



Chloe Frazer

## クロエ・フレイザー

ネイトとは昔なじみの女性冒険家。
女であることを武器にして
トレジャーハンターの心理を揺さぶる。
その美しさとは裏腹に、
どんな環境下に置かれていても
銃撃戦や格闘に動じない性根の持ち主。
良きパートナーではあるが、
その行動指針にはどこか疑わしいところがある。
恐いもの知らずで衝動的な性格。

Harry Flynn

## ハリー・フリン

無鉄砲な性格のカリスマ的冒険家。
ネイトのパートナーとして行動を共にするが、
途中で裏切り、ネイトの天敵となる。
道徳も法律も無視し、報酬がよければ
どんな仕事でも引き受けるという危険な男。
性格は大雑把で、言動の乱暴さが目立つ。

Zoran Lazarevic

## ゾラン・ラザレビッチ

元はセルビアの亡命戦争犯であり、私兵団のリーダー。
ある襲撃事件の際に死亡したと思われていた。
現在は、闇に潜む秘密テロ組織のリーダー。
残虐非道な性格だが、その徹底した無慈悲な冷酷さには、
なぜか一部の人間を惹きつける力がある。
冷静さを保とうとしているが、ときにその精神の
危うさが仕草や口癖に表れる。

# コントローラ操作

ワイヤレスコントローラでの操作方法を説明します。
本作品はワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK®3）の振動機能に対応しています。

| 操作方法 | メニュー画面 | ゲーム本編 |
|---|---|---|
| 方向キー | メニューの選択 | ⇦⇨で装備武器の切り替え／⇩で銃弾のリロード／⇧でヒントの表示 |
| 左スティック | メニューの選択 | 移動 |
| 右スティック | — | カメラ操作 |
| ○ボタン | 選択 | 隠れる／避ける／飛び降りる |
| ×ボタン | 戻る | ジャンプ |
| △ボタン | — | 調べる |
| □ボタン | — | 格闘攻撃 |
| SELECTボタン | — | 手帳を表示する |
| STARTボタン | メニュー画面からゲームに戻る | メニュー画面を開く |
| L1 ボタン | — | 照準を合わせる |
| L2 ボタン | — | グレネードを投げる／グレネードの照準を合わせる |
| L3 ボタン | — | 照準の切り替え |
| R1 ボタン | — | 銃を撃つ |
| R2 ボタン | — | 銃弾のリロード |
| R3 ボタン | — | 照準中に押すとズームイン（ライフル系） |

## モーションセンサー機能を使用した操作

グレネードを使用する際に利用できます。なお、グレネードの操作は、
オプション（→p.12）の照準→モーションセンサーで投げるで設定することができます。
設定をオフにした場合、グレネードの軌道の操作は右スティックで行います。

| モーションセンサー機能による操作 | メニュー | ゲーム本編 |
|---|---|---|
| コントローラを上下に傾ける | — | グレネードの軌道を調節する |

※コントローラが水平な状態がニュートラルになります。

### ⚠ ワイヤレスコントローラのモーションセンサー機能を使うときのご注意

・使用する前に、周囲に充分なスペースが確保できているかを確認してください。
・使用中は、コントローラをしっかりと握り、手から投げ出されないようにしてください。
・コントローラをUSBケーブルに接続した状態で使うときは、ケーブルが周囲の物や人にぶつからないようにしてください。また、ケーブルがPlayStation®3本体から抜けないように注意してください。

# タイトルメニュー

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。
タイトル画面でSTARTボタンを押すと、
タイトルメニューが表示されます。

## タイトルメニュー

| | |
|---|---|
| 続ける（チャプター名） | 前回の続きからプレイできます。 |
| マルチプレイ | オンラインに接続し、対戦／協力プレイを楽しむことができます（→p.26）。 |
| チャプター | クリア済のチャプターと難易度を選択してプレイすることができます。 |
| オプション | 操作方法や音声／映像に関するさまざまな設定を行うことができます（→p.12）。 |
| 新しいゲーム | 新しくゲームを始めることができます。 |
| ボーナス | さまざまな特典を見たり、ボーナス要素を追加したりすることができます（→p.13/→p.25）。 |
| ロード | セーブデータをロードします。 |

## 新しくゲームを始める場合

最初からゲームを始める場合は「新しいゲーム」を選択してください。次に、難易度を選択します。難易度は「練習」「初級」「中級」「上級」「プロ」の5段階があります。決定するとセーブデータを作成し、ゲームスタートとなります。

## 続きからゲームを始める場合

前回の続きからプレイする場合は、「続ける」を選択してください。他のセーブデータの続きをプレイしたい場合は「ロード」を選択し、任意のセーブデータを選んでください。

## セーブデータのセーブ／ロード

セーブデータは、各チャプター終了後に自動的にセーブされます。チャプターの途中でセーブしたい場合は、ポーズメニュー（→p.17）で「セーブ」を選んでください。セーブしたデータのロードは、タイトルメニューの「ロード」、およびポーズメニューの「ロード」で行うことができます。

### チェックポイントについて

各チャプターは、「チェックポイント」と呼ばれる区切りで構成されています。チャプターの途中でセーブして終了し、続きから始めた場合、スタートはそのチェックポイントの最初の地点からになります。ゲームオーバーになった場合も、チェックポイントの最初の地点から再スタートとなります。

# タイトルメニュー

## オプション設定について

各設定項目の選択は方向キー⇧⇩、決定は◎ボタン、キャンセルは✕ボタンで行います。

| | |
|---|---|
| **ゲーム** | |
| 難易度 | 難易度を変更することができます。 |
| 字幕 | 字幕をオン／オフします。 |
| ゲーム内ヒント | オンにした状態でヒントメッセージが表示される場所に行くと、画面左下にマークが出ます。オフにするとマークが表示されなくなります。 |
| ヒント表示 | ゲームクリア後に設定の変更が行えます。オンにするとヒントとなる情報が表示されます。オフにするとヒントが表示されなくなります。 |
| 出血表現 | オンにすると血が赤く表示されます。オフにすると負ったダメージは白く、与えたダメージは黒く表現されます。 |
| **コントロール** | |
| 照準／感度 | 照準操作の感度を設定します。方向キー⇦⇨でコントロールバーの長さを調整します。バーが長いほど感度が上がり、照準の移動速度が速くなります。 |
| 照準／左右 | 左右の照準操作方法を設定します。インバートにすると、左右の操作が反転します。 |
| 照準／上下 | 上下の照準操作方法を設定します。インバートにすると、上下の操作が反転します。 |
| 照準／モーションセンサーで投げる | モーションセンサー機能によるグレネードの軌道の操作をオン／オフします。 |
| カメラ／左右 | カメラの左右の操作方法を設定します。インバートにすると左右の操作が反転します。 |
| カメラ／上下 | カメラの上下の操作方法を設定します。インバートにすると上下の操作が反転します。 |
| 左右／L1とR1 | インバートにすると、L1ボタンとR1ボタンの操作が入れ替わります。 |
| 左右／L2とR2 | インバートにすると、L2ボタンとR2ボタンの操作が入れ替わります。 |
| 左／右スティック | インバートにすると、左スティックと右スティックの操作が入れ替わります。 |
| 初期設定 | 設定を初期の状態に戻します。 |
| **画　面** | |
| 明るさ | 画面の明るさを設定します。コントロールバーを長くするほど、画面が明るくなります。 |
| 初期設定 | 設定を初期の状態に戻します。 |
| **オーディオ** | |
| 音量／効果音 | 効果音の音量を設定します。コントロールバーを長くするほど、効果音が大きくなります。 |
| 音量／BGM | BGMの音量を設定します。コントロールバーを長くするほど、BGMが大きくなります。 |
| 音量／音声 | キャラクターの声の音量を設定します。コントロールバーを長くするほど、キャラクターの声が大きくなります。 |
| 音量／ムービー | ムービー再生時の音量を設定します。コントロールバーを長くするほど、再生時の音量が大きくなります。 |
| 出力／フォーマット | フォーマット出力を設定します。 |
| 出力／中央スピーカー | 中央スピーカーの出力設定を行います。小／大に設定できます。 |
| 出力／ダイナミックレンジ | ダイナミックレンジの出力設定を行います。 |
| 初期設定 | 設定を初期の状態に戻します。 |
| **言　語** | |
| 表示 | 日本語／英語に設定できます。 |
| 字幕 | 日本語／英語に設定できます。 |
| 音声 | 日本語／英語に設定できます。 |

## ボーナスについて

ボーナスでは、入手した宝物やメダル、プレイの状況などを見ることができます。また、ストア（→p.25）では、ゲーム内で獲得した通貨を利用して、衣装や武器などのボーナスの解除を行うことができます。

| | |
|---|---|
| ギャラリー | ムービーやゲームのコンセプトアートを見ることができます。 |
| ストア | 入手した通貨でボーナスを解除することができます。 |
| 宝物 | 入手した宝物を見ることができます。 |
| メダル | メダル入手の条件／入手したメダルを見ることができます。 |
| ステータス | 倒した人数、撃ったボンベの数、立った状態の合計時間など（過去の戦いの記録／過去の戦績など）、プレイ状況を確認することができます。 |

# ゲームの流れ

ゲームは基本的に以下のような流れで進行します。
チャプターによっては、ムービー等が発生しない場合もあります。

## チャプター開始

チャプター開始時にはチャプタータイトルが表示されます。ムービー等が終わるとネイトを操作できるようになり、探索開始となります。チャプター終了時には自動的にデータがセーブされます。

### ムービー/イベント

チャプター開始前後や合間に、ムービーが流れることがあります。また、チャプターの合間にはイベントが発生することがあります。重要なヒントが隠されている場合が多いので、見逃さないようにしましょう。

## 探　索

謎の手がかりを求め、遺跡や雪山、密林などを探索します。時にはパートナーと協力し、仕掛けやアクションを駆使して進んでいきましょう。

### 戦　闘

探索中には、ライバルや敵の傭兵と遭遇することがあります。見つからないように移動したり、射撃や格闘術で対処しましょう。なお、敵対する人間がいる場所ではBGMが変化します。

## チャプター終了、次のチャプターへ

チャプターが終わると、ムービーやイベントなどが発生し、次のチャプターへと進みます。
セーブデータは自動的にセーブされます。

# 画面の情報

探索中は画面に以下のような情報が表示されます。

ⓐ：現在装備している武器です。
ⓑ：装備している武器の残弾数です。
ⓒ：所持しているグレネードの数です。
ⓓ：アイテムが落ちていると、その場所が光ります。△ボタンで拾得できます。
ⓔ：ヒントメッセージがある場所にくると表示されます。
ⓕ：仕掛けなどを操作できる場所で表示されます。

## ダメージを負ったとき

戦闘などでダメージを負うと、視界が白くぼやけていきます。一定のダメージを負うと行動不能となり、ゲームオーバーになります。ダメージは、一定時間ダメージを負わないでいると回復します。

## ポーズメニュー

探索中・ムービー再生中にSTARTボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

| 探索中 | |
|---|---|
| オプション | 言語以外のオプション設定（→p.12）が行えます。 |
| ボーナス | ギャラリー以外のボーナス（→p.13）項目を見ることができます。 |
| セーブ | データのセーブが行えます。 |
| ロード | データのロードが行えます。 |
| チェックポイントからやり直し | 直前のチェックポイントから再スタートします。 |
| タイトル画面へ戻る | タイトル画面に戻ります。 |
| **ムービー再生中** | |
| 続ける | ポーズメニューを閉じてムービーに戻ります。 |
| 字幕 | 字幕の設定を行えます。 |
| ムービースキップ | ムービーをスキップすることができます。 |

# 基本アクション

基本となるアクションについて解説します。

## ジャンプ／飛び移る

**×ボタン／左スティック＋×ボタン**

ジャンプします。左スティックと組み合わせると、左スティックを倒した方向へとジャンプします。ジャンプした先につかまれるオブジェクトがある場合、そこにつかまります。

## 格闘攻撃

**□ボタン**

□ボタンを押すと、素手で敵を攻撃します。連打すると連続攻撃を出すことができます。

## 飛び降りる

**○ボタン**

つかまった状態で○ボタンを押すと、手を放して飛び降りることができます。

## 隠れる／隠れて移動

**○ボタン＋左スティック**

隠れられるオブジェクトの近くで○ボタンを押すと、そこに隠れることができます。隠れた状態で左スティックを倒すと、倒した方向に移動します。

## 照準

**L1 ボタン**

武器を装備している場合、L1 ボタンで照準マークが現れます。L1 ボタンを押しながら右スティックを倒すと照準を操作できます。
L1 ボタンを押しながら左スティックを倒すと、照準を固定したまま移動できます。L1 ボタンを離すと照準マークがオフになります。

## 装備武器切り替え

**方向キー←→**

ネイトは2種類まで武器を携帯することができます。方向キー←→で、装備する武器を切り替えることができます。

## 避ける

**○ボタン＋左スティック**

○ボタンを押しながら左スティックを倒すと、左スティックを倒した方向に回避行動をとることができます。敵の攻撃を避けたり、敵の背後に回り込んだりできます。

## 射撃

**R1 ボタン**

R1 ボタンを押すと、装備中の武器で敵を攻撃します。

## リロード

**R2 ボタン／方向キー↓**

R2 ボタン、または方向キー↓で、銃弾をリロードすることができます。

## グレネードを投げる／グレネード照準

**L2 ボタン＋右スティック（モーションセンサー機能）**

グレネードを所持している場合、L2 ボタンを押すと投げる構えをとり、グレネードの軌道が表示されます。右スティックを操作するか、またはモーションセンサー設定がオンの場合（→p.12）はコントローラを上下に傾けると、軌道を調整することができます。L2 ボタンを離すとグレネードを投げます。

# 探索のポイント

ネイトはシャングリラの謎に迫るため、単独あるいはパートナーと共に、さまざまな場所を探索します。ここでは探索のポイントを紹介します。

## オブジェクトを活用

探索する場所には、道なき道を進んだり、一見して行き止まりに見えるような場所が多々あります。さまざまなオブジェクトを活用し、ルートを切り拓いていきましょう。

### 破壊する

扉をふさぐ障害物やボンベなどの中には、破壊できるものがあります。銃で撃つなどして壊して進みましょう。また、ボンベは撃つと爆発します。敵を退ける際にも役に立ちます。

### つかまる

凹凸のある壁面やロープなど、つかまることができるオブジェクトがあります。行き止まりかと思われる場所にきたら、つかまれるところがないかを確認してみましょう。

### 隠れる

探索場所には、敵対する者たちがうろついていたり、見張りを立てている場合があります。壁や柱、箱などの障害物の陰に隠れながら、発見されないように移動しましょう。

## ヒント表示／手帳を活用

オプション（→p.12）でヒント表示機能をオンにしていると、重要なポイントにきた際にヒントが表示されるようになります。ルートの攻略方法などがわかりやすくなります。また、難解な謎解きがあるポイントでは、手帳を見るコマンドが表示されます。手帳の内容と探索箇所をよく確認しながら調べてみましょう。

## NPCの声に耳を傾ける

パートナーが同行している場合、探索の助言をしてくれることがあります。また、ルート開拓や謎解きなどで協力してくれる場合もあります。戦闘時も共に戦ってくれますが、パートナーも敵の攻撃対象となり、倒されるとゲームオーバーになるので注意しましょう。

# コンバットアドバイス

探索中に敵に見つかると戦闘になります。ここでは、生き残るためのコツを紹介していきます。

## 敵の視界に入らない

敵の視界に入らなければ、気づかれることはありません。戦闘になったら不利になるような場所にいる場合は、障害物に身を隠すなどして見つからないように移動しましょう。

## 格　闘

敵に気づかれないように接近できる場合は、格闘術で戦うのがお勧めです。連続攻撃でノックアウトしましょう。

### 物陰で戦う

格闘攻撃中に他の敵に発見されると、一方的に銃撃を受けることになります。そうした事態を防ぐため、なるべく障害物の陰で戦うようにしましょう。

### 必殺コンボで敵の反撃を封じる

連続攻撃中、敵の反撃を受けることがあります。タイミングよく△ボタンを押すと反撃を封じますので、続けて□ボタンで攻撃してください。この一連の流れは必殺コンボで、大ダメージを与えることができます。

### 背後から攻撃する

気づかれずに背後から格闘攻撃をしかけると、大ダメージを与える特殊な技が発生します。一撃必殺なので狙ってみましょう。

## 射　撃

多くの敵を相手にする場合は、遠距離から銃やグレネードで攻撃しましょう。障害物をタテにして戦うのが基本です。

### 隠れながら照準無しで撃つ

障害物に隠れた状態でR1ボタンを押すと、隠れたまま安全に射撃することができます。ただし、照準を合わせずに撃つため、命中率は低くなります。

### 物陰から照準を合わせて撃つ

障害物に隠れた状態でL1ボタンを押し続けると、上半身は無防備になりますが、照準を操作できるようになります。L1ボタンを離すと再び物陰に隠れます。

### 有効な部位を狙う

もっともダメージを与えられる部位は、頭部です。ヘッドショットを狙うように心がけましょう。また、敵の中にはガード用の盾を装備している者がいます。盾を攻撃して破壊するか、盾から出ている部位を攻撃するようにしましょう。

### グレネードを活用

多数の敵が固まっている場所にはグレネードが有効です。グレネードは投げてから爆発するまでに時間があります。投げられたことに気づくと敵は逃げ出すので、ルートを先読みして投げるようにしましょう。

## 敵からアイテムを入手

遠距離攻撃できる射撃は便利ではありますが、弾丸を消費するという難点もあります。敵を倒した際に弾丸を落とすことがありますので、まめに補充するように心がけましょう。なお、背後攻撃で敵を倒すと、アイテムを落とす確率が高くなります。

# ボーナス

プレイ中に特定の条件をクリアすると、メダルを得ることができます。獲得したメダルに応じて、ボーナスを解除できるゲーム内通貨が貯まっていきます。

## メダルについて

宝物を発見したり、特定の条件で敵を倒すなどすると、メダルを獲得することができます。

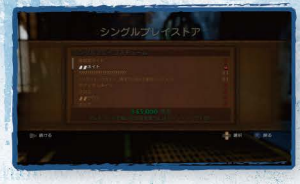
## メダル獲得条件

メダル獲得条件の一部を紹介します。

| 名　称 | 説　明 |
|---|---|
| 初めての宝物! | 宝物を1個見つける。 |
| 宝物コレクター入門! | 宝物を5個見つける。 |
| 宝物コレクター中級! | 宝物を10個見つける。 |
| 宝物コレクター上級! | 宝物を15個見つける。 |
| サバイバー! | 死なずに75人連続で倒す。 |
| フリーシューター! | 照準なしで20人倒す。 |
| ぶら下がりマン! | ぶら下がっている状態で照準し20人倒す。 |
| 必殺コンボマン! | 格闘コンボで20人倒す。 |
| 必殺コンボマスター! | 格闘コンボで50人倒す。 |
| 必殺コンボ王! | 格闘コンボで10人連続で倒す。 |
| 格闘チャンピオン! | 銃撃で弱った敵を10人連続でパンチ一発で倒す。 |
| 爆発マスター! | 一回の爆発で3人倒す。 |

## ストア

獲得したメダルに応じて、ゲーム内で使用できる通貨を入手できます。この通貨を用いて、タイトルメニュー／ポーズメニューの「ボーナス」→「ストア」で、ボーナスを解除することができます。カテゴリを選ぶと、解除できる特典と解除に必要な通貨が表示されます。プレイヤーが持っている通貨は画面下方に表示されます。




### コスチューム

違うキャラクターでプレイすることができます。

### レンダーモード

ゲーム画面の色合いを変更することができます。

### 武　器

強力な武器や敵の武器などを装備した状態になります。

### ボーナスムービー

ボーナスムービーを解除することができます。

### アートギャラリー

コンセプトアートを解除することができます。

### 微調整

早送りやスローなど、さまざまな微調整ができるようになります。

# マルチプレイ

オンラインに接続して、他のプレイヤーと対戦／協力プレイを楽しむことができます。

## オンラインの準備

オンラインをプレイする場合は、以下の機器や環境が必要です。PlayStation®3本体の取扱説明書を参照の上、使用する機器の取扱説明書をよく読んで、正しく使ってください。ネットワークに接続する前に、必要なすべての機器を正しく接続して、機器の設定が必要であれば、設定を終わらせておいてください。

### PlayStation®Networkのアカウント

事前にPlayStation®Networkにサインアップして、アカウントを取得してください。PlayStation®Networkについては、PlayStation®3本体の取扱説明書またはユーザーズガイド（オンラインマニュアル）を参照してください。ユーザーズガイド（オンラインマニュアル）は、PlayStation®3本体のXMB™で［ネットワーク］→［オンラインマニュアル］を選択するか、パソコンでhttp://manuals.playstation.net/document/にアクセスすると参照できます。

### パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどが必要になることがあります。設定方法や設定内容については、使用するネットワーク機器の取扱説明書を参照してください。

### ブロードバンドネットワーク回線

ADSL回線やCATVインターネット回線、FTTH回線などのネットワーク回線のことです。回線を使用するには、別途、インターネットサービスプロバイダーとの契約が必要です。

### ブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器

ADSLモデムなどのネットワーク機器や周辺機器間を接続するケーブルなどが必要です。

## マルチプレイメニュー

マルチプレイを選択すると以下のメニューが表示されます。

マッチング：オンラインで開催中の対戦／協力プレイを自動検索します。
カスタムゲーム：フレンドとパーティを組み、ルールを自由に設定したゲームをプレイできます。
シネマ：プレイ中に録画されたシーンを再生できます。
マルチプレイストア：オンライン専用のボーナスアイテムを入手できます。

## ボイスチャット

本作品はボイスチャット機能に対応しています。ワイヤレスヘッドセット（CEJH-15002）を使用すると、オンライン中に他のプレイヤーと音声で会話できます。なお、マルチプレイでは、他人を不愉快にするような発言をしたり、自分の個人情報を漏らしたりしないようにしてください。エチケットを守ってプレイしましょう。

## ゲームタイプ

オンラインでプレイできるゲームについて紹介します。ゲームタイプによって、参加できるプレイヤー数が異なります。対戦型ゲームの場合、ホストが退出すると全員強制的に退出させられてしまいます。協力型ゲームの場合、参加プレイヤーの1人でも退出してしまうと、他のプレイヤーも退出させられてしまいます。

| 種　別 | 名　称 | 参加人数 | 説　明 |
|---|---|---|---|
| 対　戦 | デスマッチ | 2～10名 | 他のプレイヤーを倒していきます。 |
| 対　戦 | 宝探し | 2～10名 | ふたつのチームに分かれ、宝物を奪い合います。 |
| 対　戦 | テリトリー奪い | 2～10名 | ふたつのチームに分かれ、3つあるテリトリーを奪い合います。 |
| 対　戦 | マスターバトル | 2～10名 | マップ内の決められた場所を守り抜きます、守っている間はポイントが加算されます。 |
| 対　戦 | 独占 | 2～10名 | ふたつのチームに分かれ、5か所のテリトリーを順番に奪っていきます。 |
| 協　力 | サバイバル | 2～3名 | 仲間と協力して、敵傭兵の波を生き抜きます。 |
| 協　力 | ゴールドラッシュ | 2～3名 | 仲間と協力して、敵の攻撃をかいくぐり、宝物を回収していきます。 |
| 協　力 | ミニミッション | 2～3名 | 仲間と協力してストーリーのマップを攻略します。 |

### マルチプレイ特有の操作

マルチプレイでは、仲間となったプレイヤーを救助することができます。一定のダメージを負ったプレイヤーには、ゲージが出現します。そのプレイヤーに接近して△ボタンを押し続けると、ゲージが回復します。回復しないままゲージが0になると、そのプレイヤーは行動不能となります。

# マルチプレイ

## フレンド登録とパーティ編成

カスタムゲームでプレイするには、フレンド登録とパーティ編成が必要になります。ここではそれらの方法について説明します。

## フレンド登録の仕方

フレンド機能は、PlayStation®3本体の機能です。詳しい内容については、PlayStation®3本体のXMB™から［ネットワーク］→［オンラインマニュアル］を参照してください。
マッチングで出会ったプレイヤーとフレンド登録をする場合は、マルチプレイのメニュー画面で△ボタンを押すと表示されるパーティー編成画面の、出会ったプレイヤーのリストからフレンド登録をすることができます。

## パーティの組み方

フレンド登録したプレイヤーとパーティを組みます。
マルチプレイのメニュー画面で△ボタンを押すと、パーティ編成画面が表示されます。
自分がパーティリーダーとなってパーティを編成する場合は、フレンドリストから招待したいプレイヤーを選び、「パーティへ招待する」を選択します。招待メールを送信し、相手が「参加」を選択すると、パーティに加えられます。
パーティに参加する場合は、フレンドリストから対象のフレンドを選択して、「パーティに参加する」を選んでください。

### パーティに誘われた場合

パーティへの招待メールが届くと、マルチプレイメニュー画面に「招待」の項目が表示されます。パーティに参加する場合は「参加」、参加しない場合は「不参加」を選んでください。

### パーティから抜ける／パーティを解散するには

パーティリーダーの場合、一度タイトルメニュー画面まで戻ると、パーティを解散することができます。パーティリーダーが、プレイ中にポーズメニューの「退出する」を選んでゲームから抜けた場合は、パーティメンバーもゲームから退出します。
パーティメンバーは、ポーズメニューの「退出する」でゲームから抜けるか、パーティ編成画面からマルチプレイメニュー画面まで戻ると、パーティから抜けることができます。

## プロフィール作成

マルチプレイメニュー画面などで□ボタンを押すと、お気に入りキャラクターなどを登録できる、プロフィール作成画面が開きます。プロフィールにはプレイヤーのスキルレベルなどが表示され、他のプレイヤーに公開されます。

### ユーザーランクについて

ユーザーランクはオンラインでの成績に応じて決定します。ランク／マスターランクについては、一度上がれば変動することはありません。スキルレベルは、他のプレイヤーと比較した実際のスキルレベルです。成績によって変動します。

# マルチプレイ

## マッチングへの参加

「マッチング」はオンラインで開催中の対戦／協力プレイを自動検索し、参加できるモードです。手軽にマルチプレイが楽しめます。パーティ単位でも参加することができます。その場合、パーティリーダーがプレイリスト選択とゲームの検索を行います。

### プレイリスト選択

参加したいプレイリストを選んでください。選択できるプレイリストは「デスマッチ」「目的型」「ランキング対象」「ミニミッション」「サバイバル」の全5種類から選択することができます。

### ゲームを検索する

プレイリストが決まったら、「ゲームを検索する」を選択します。参加可能なゲームを自動的に検索します。

### ゲーム開始

規定の人数が集まるとゲーム開始となります。なお、プレイの途中で抜けたい場合は、STARTボタンでポーズメニューを開き、「退出する」を選んでください。

## カスタムゲームの作成

「カスタムゲーム」では、自由にルールを設定してプレイすることができます。ルールの設定はパーティリーダーが行います。

### フレンド登録をする／パーティを組む

カスタムゲームをプレイするには、パーティを組んでいる必要があります。方法については（→p.28）を参照してください。

### ゲームの設定

パーティリーダーがゲームルールの設定を行います。ゲームタイプ／マップを選択します。ゲームタイプごとに、難易度やバリエーション、スコアの上限、制限時間などの詳細設定ができます。

### ゲーム開始

パーティリーダーが「ゲームを開始」を選択すると、ゲーム開始となります。プレイの途中で抜けたい場合は、STARTボタンでポーズメニューを開き、「退出する」を選んでください。

# マルチプレイ

## シネマ

オンラインで対戦プレイをした場合、自動的に録画されます。録画されたファイルは、「シネマ」で再生することができます。また、プレイヤー間でファイルをやりとりすることができます。プレイヤー自身がアップロードしたデータを見るには「オンラインファイル」、プレイヤー自身のデータや他のプレイヤーから送信されたデータを見るには「ローカルファイル」を選んでください。なお、再生中に右スティックでカメラアングルを操作することができます。

## マルチプレイストア

ゲーム内で獲得した通貨を用いて、マルチプレイ専用のボーナスアイテムを解除することができます。ゲーム通貨は、シングルプレイ用のストア（→p.25）と共通になります。

## マルチプレイでの通貨の獲得方法

**対戦プレイ**
- ○キル数に応じて獲得します。ゲームタイプによって金額は異なります。
- ○ゲームを勝ち抜くと獲得します。
- ○メダルを勝ち取った際に獲得します。獲得したメダルによって金額は異なります。

**協力プレイ**
- ○ゲームモードをクリアすると獲得します。稼いだポイントによって金額は異なります。
- ○ミニミッションで、チェックポイントまで到達すると獲得します。
- ○ゴールドラッシュやサバイバルで、次のラウンドまで生き抜いた際に獲得します。
- ○メダルを勝ち取った際に獲得します。獲得したメダルによって金額は異なります。

## 『アンチャーテッド®黄金刀と消えた船団』オンラインサービス利用規約

『アンチャーテッド®黄金刀と消えた船団』（以下「本タイトル」）オンラインサービスは、（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下「当社」）がPlayStation®3および本タイトルをお持ちのお客様向けに提供するオンラインサービス（以下「本サービス」）です。本サービスのご利用にあたっては、本利用規約の他、「PlayStation®Network利用規約（http://www.scei.co.jp/ps3-eula/psn/j/j_tosua_ja.html）」（以下「PSN利用規約」）が適用されます。

本サービスの提供は、本タイトルの発売日より6ヶ月以上を予定しています。
本タイトルの発売日から6ヶ月経過後、当社はいつでも本サービスを終了することができます。本サービス終了の際には、終了予定日の30日前までにhttp://www.jp.playstation.com/scej/にて告知いたします。

本サービスの内容は、予告無く変更される場合があります。また、当社は、必要な場合、本サービスの中止・中断を行うことがあります。
当社は、お客様のデータの保存や通信品質等を含み、本サービスについて一切保証を行いません。
本サービスが終了した場合またはお客様がセーブデータを削除した場合、本サービス向けにまたは本サービス内でご購入いただいたアイテムやデータはご使用できなくなる場合があります。予めご了承ください。
当社は、お客様が本サービスのご利用に際して、当社所定のアカウント登録手続以外で公開・開示する情報につき、その保護や管理の責任を負いません。

本サービスをご利用いただくには、常に最新のアップデートデータが適用されている必要があります。

本サービスの適正な運用のため、当社は、お客様のプレイ状況を監視し、またはデータやログを記録・保持する他、お客様に予告することなく、お客様のセーブデータ、コメント、チャットの内容、プレイ状況等、お客様が本サービスを利用したことにより発生するデータ（以下、総称して「お客様のデータ」といいます）の全部または一部を消去または削除することができるものとします。

当社は、お客様のデータを商用で二次利用することができるものとします。また、当社は、本サービスおよび本ソフトウェアの広告宣伝のために、お客様のデータを収集し、または各種メディアに開示・提供することができるものとします。

本サービスの内容には、本タイトルの「シネマ」によりお客様が録画した映像データ（以下「本データ」）を当社が指定するサイト（以下「当該サイト」）へアップロードする機能が含まれています。本サービスの機能に従って当該サイトへアップロードする行為を除き、当社の事前の許諾なく、お客様による私的使用の範囲を超えて本データを使用することは法律で禁止されています。また、お客様による本データのご使用が、PSN利用規約や本規約に違反する行為、別途当社がノーティスにて定める禁止事項に該当する行為または当社が不適切と判断する行為に該当した場合、当社は何らの通知なく当該サイトより本データを削除すること（当該サイトの管理者に削除依頼することを含む）があります。

特定非営利活動法人コンピュータエンタテインメントレーティング機構（CERO）の審査によるレーティングは、本タイトルに対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイを通して得られる追加の表現に関してはこの限りではありません。ご注意ください。

お客様がPSN利用規約または本規約に違反する行為を行ったと当社が判断する場合、当社は何らの通知なくお客様の本サービスの利用を停止すること及びその他必要な措置を取ることができます。

当社は、本規約をいつでも変更することができます。お客様には常に、最新の規約が適用されます。最新の内容は「本日のお知らせ」の「利用規約」からご確認ください。

2009年10月1日制定

# サウンド出力について

## 対応している音声出力設定

『アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団』では、以下の音声出力設定に対応しています。
音声出力設定については、PlayStation®3本体の取扱説明書および使用するテレビやAVアンプ（またはレシーバー）の取扱説明書を参照してください。

### HDMI接続の場合

Dolby Digital 5.1ch
Dolby Digital Pro Logic Ⅱ
Linear PCM 2ch 48kHz
Linear PCM 5.1ch 48kHz
Linear PCM 7.1ch 48kHz
DTS Digital Surround 5.1ch

### 光デジタル接続の場合

Dolby Digital 5.1ch
Dolby Digital Pro Logic Ⅱ
Linear PCM 2ch 48kHz
DTS Digital Surround 5.1ch

### AV MULTI接続の場合

Analog 2ch

## 5.1ch/7.1chのサラウンドサウンドを楽しむには

以下の手順で機器を接続・設定すると、5.1chや7.1chのサラウンドサウンドによる迫力ある音響を楽しむことができます。
HDMI接続をしている場合は、PlayStation®3本体の音声出力設定を［Linear PCM　7.1ch 48kHz］に設定することで、7.1chのサラウンドサウンドを楽しむことができます。
ただし、HDMI対応AVアンプ（またはレシーバー）によっては7.1chに対応していないこともあります。
詳しくは、使用するAVアンプ（またはレシーバー）の取扱説明書を参照してください。

### 1.PlayStation®3本体とAVアンプ（またはレシーバー）を接続する

PlayStation®3本体のHDMI出力端子もしくは光デジタル出力端子をAVアンプ（またはレシーバー）に接続します。

### 2.AVアンプ（またはレシーバー）を設定する

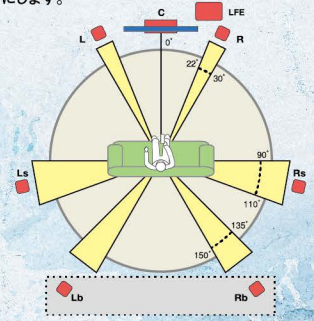
HDMI接続の場合は、AVアンプ（またはレシーバー）の「Linear PCM 5.1ch 48kHz」もしくは「Linear PCM 7.1ch 48kHz」機能をONにします。
光デジタル接続の場合は、AVアンプ（またはレシーバー）の「Dolby Digital 5.1ch」または「DTS Digital Surround 5.1ch」機能をONにします。

### 3.音声出力設定を確認する

PlayStation®3本体の音声出力設定が5.1chや7.1chに対応する設定になっていることを確認してください。

### 4.AVアンプ（またはレシーバー）の動作を確認する

使用するAVアンプ（またはレシーバー）が、設定した音声チャンネル数で動作しているか確認してください。



囲みエリアは、リニアPCM7.1ch「HDMIのみ」のスピーカー配置です。

# スタッフリスト

## NAUGHTY DOGS:

**Co-Presidents**
Evan Wells
Christophe Balestra

**Game Director**
Bruce Straley

**Creative Director**
Amy Hennig

**Art Direction**
Erick Pangilinan
Robh Ruppel

**Lead Programmers**
Pål-Kristian Engstad
Travis McIntosh
Dan Liebgold

**Lead Texture Artist**
Tate Mosesian

**Lead Audio**
Bruce Swanson

**Lead Cinematic Animator**
Josh Scherr

**Lead Gameplay Animators**
Jeremy Lai-Yates
Mike Yosh

**Lead Facial Animator**
Eric Baldwin

**Lead Game Designers**
Richard Lemarchand
Neil Druckmann

**Lead Environment Artist**
Teagan Morrison

**Lead Technical Artist**
Mike Hatfield

**Lead Character TD**
Judd Simantov

**Lead Character Artist**
Rich Diamant

**Lead Lighting Artist**
David Witters

**Director of Information Technology**
Justin Monast

**Programmers**
Christopher Christensen
Jonathan Lanier
Carlos Gonzalez-Ochoa
Marshall Robin
Fengquan Wang
Charlie Tangora
Christian Gyrling
John Bellomy
Jason Gregory
Lucas Pope
Ian Jones
Jeff Shaffer
Jérôme Durand
Sandeep Shekar
Vincent Marxen
John Hable

**Cinematic Animators**
Kion Phillips
Troy Slough

**Gameplay Animators**
John Kim
Ryan McGeary

**Cinematic Gameplay Animators**
Shamil Rasizade
Chris Ilvento
Brian Robison

**Editor**
Taylor Kurosaki

**Environment Modelers**
Reuben Shah
Santiago Gutierrez
Christophe Desse
John Germann
Henry Cheng
Dustin King
Jonny Chen
David Baldwin
Stephen Ife
Mike Murrill
David Ballard
Edward Lee
Simon Craghead
Reiko Sato

**Game Designers**
Benson Russell
Junki Saita
Jonathan Stein
Justin Richmond
Kurt Margenau
Jacob Minkoff
Robert Cogburn
Anthony Newman

**Prop Modelers**
Jane Mullaney
Paul Moya
Inkyo Lee

**Shader / Texture Artists**
Charlotte Francis
Malcolm Hee
Behrooz Roozbeh
Christian Nakata
Nichol Norman
Adam Marquis
Genesis Prado
Brian Beppu
Khanh Nguyen
Melissa Altobello

**Lighting Artists**
Omar Gatica
Thomas Wright
Eva Krzeminski

**Technical Artist**
Ryan Trowbridge

**Character Artists**
Darcy Korch
Hanno Hagedorn
Bryan Wynia
Corey Johnson

**Concept Artists**
Shaddy Safadi
Hong Ly
Andrew Kim
Brian Yam

**Particle Artists**
Keith Guerrette
Mike Dudley

**Dynamics Artists**
Michael Fadollone
Eben Cook

**Effects Artist**
Matt Morgan

**Localization Manager**
Ammie Puckett

**Systems Administrator**
Charles DeLay

**QA Manager**
Conner Morlang
Andrew Odella

**Senior Manager, Marketing Communications**
Arne Meyer

**Director of Operations**
Madeleine Wong

**Recruiter**
Candace Walker

**Administrative Assistant**
Lindsay Jackson

**Ice Team Leads**
David Simpson
Swaminathan Narayanan

**Ice Team**
Manny Ko
Cort Stratton
Jason Scanlin
Mohammad S. Borujeni
Shan-Min Chao
Andrew Cove
Cédric Lallain
Bryan McNett
Adam Johnson
Morten Mikkelsen

**Additional Concept Design**
James Paick
Polina Hristova
Erwin Madrid
Kory Heinzen
Eric Tablada

**Additional Cinematic Gameplay Animation**
David Lam
Randall "Lee" Davis
Moragot Bodharamik

**Additional Cinematic Animation**
Marianne Hayden
Jason Martinsen
Jeremy Collins

**Additional Effects**
Michael Gevorkian

**Additional Editing**
Ryan James

**Additional Sound**
Tom Hite
Michael Hourihan

**Additional Technical Art**
Eric Iwasaki

**QA Testers**
Rob Alonso
Ron Avila
Anthony Bailey
Eddie Blandon
Byron Brackens
Andrew Cockburn
Adam Grodin
Matthew Hartwell
David Kabelitz
Michael Longley
Travis Madole
Lizz McCue
Alex Medina
Byron Mehlsack
Jeffrey Keith Negus
Rodney Reece
Matt Rothstein
Trevor Stevens
Nick Murphy
Travis Kimble
Tristram Coffin
Joshua Dodge
Brenden Quibin

**Music Composed by**
Greg Edmonson

**MoCap & Voice Direction**
Gordon Hunt

**Cast**
Nolan North: Nathan Drake
Emily Rose: Elena Fisher
Claudia Black: Chloe Frazer
Richard McGonagle: Victor Sullivan
Steve Valentine: Harry Flynn
Graham McTavish: Zoran Lazarevic
René Auberjonois: Karl Schäfer
Robin Atkin Downes: Tenzin(mocap)
Pema Dhondup: Tenzin(voice)
Greg Myhre: Jeff

**Additional Multiplayer Cast**
Simon Templeman: Gabriel Roman
James Sie: Eddy Raja
Robin Atkin Downes: Atoq Navarro
Carlos Ferro: Mercenary
Matthew Yang King: Pirate
Fred Tatasciore: Daniel Pinkerton
Gwendoline Yeo: Rika Raja

**Serbian Soldiers**
Michael Benyaer
Gregg Berger
Steve Blum
Dimitri Diatchenko
Robin Atkin Downes
Michael Gough
James Horan
Yuri Lowenthal
Fred Tatasciore

**SGuardians**
Steve Blum
Fred Tatasciore

**Turkish Guards**
Alex Demir
Serdar Kalsin
Oscar Oden
Murat Uludag

**Tibetan Villagers**
Dechen Choezom
Pema Dhondup
Yangchen Dolkar
Namgyal Kyulo
Tenzing Tsering

**Nepali Resistance Fighters**
Prasadananda Das
Tenzing Tsering
Toufiq Tulsiram

**Tibetan Children**
Theo Balestra
Lola Balestra
Aidan Balestra
Nathan Levitt
Lauren Levitt

**Stunt Performers**
Melissa Barker
Esteban Cueto
Richard Dorton
Mike Mukatis
Justin Rasch
Chris Robbins
America Young

**Additional Shoot Direction**
Sean Stanek

**Talent Casting & Coordination**
Matchworks - Christine Haas Korkosz

**Union Signatory**
Neat Deal Productions

**Ethnic Voice Casting & Translations**
Nandinee Productions

## HOUSE OF MOVES Motion Capture:

**VP of Production**
Brian Rausch

**Executive Producer**
Scott Gagain

**Post Production Manager**
Amy Calcote

**Stage Manager**
Andre Lopez

**Capture Operator**
Troy Reynolds

**Production Sound Mixer**
Lee Ascher

**Sound Utility**
Michael Davies

**Lead Camera Operator**
Nikola Dupkanic

**Camera Operators**
Alex Gaynor
Annie Wildmoser
Elisha Christian
Jesse Crusing
Kyle Klutz

**Video Assist**
Hallie Lane

**Production Assistant**
Tommy Longo

**Line Producer**
Katie Gravette

**Database Analyst**
Colleen Crosby

**Pipeline Technical Director**
Karl Diaz

**Character Technical Directors**
Josh Axner
Corey Messer

**Lead Animator**
Eric LaShelle

**Motion Capture Animators**
Aaron Lambert
Alejandro Castro
Ian Lang
Jim Lipscomb
Josh LaBrot
Julian Palacios
Mahyar Sadri
Randy Wilson
Ryan Torrey

**Motion Capture Artist**
Josh Hutchins

**Post Production Coordinators**
Joel Kling
Paul Alexiou

## Sony Computer Entertainment Worldwide Studios:

President, Worldwide Studios:
Shuhei Yoshida

Vice President, Worldwide Studios America:
Scott Rohde

Senior Director,
Product Development Studio:
Connie Booth

Director of Product Development:
Grady Hunt

Senior Producer:
Frank Simon

Producers:
Sam Thompson
Greg Phillips

Assistant Producer:
Caley Roberts

### Online Technology Group

Director, Online Technology Group:
Ken Miyaki

### Operations

Senior Manager, Online Technology Operations:
David Cottrell

Manager, Games Integration:
Mohammed Khan

Games Integration Senior Engineer:
Vinod Tandon

Games Integration Engineers:
Wilson Lee
Ron Roy

## International Software Development (Japan)

**Producer**
Jonah Masaru Nagai

**Associate Producer**
Reiko Sekine

**Vice President**
Yeon Kyung Kim

**Package Coordinators**
Hironori Komiya
Atsuyuki Sakimae
Tetsutaro Nishimoto
Yasuko Nii

Kenji Suganuma
(Sony Music Communications)
Yuka Munakata
(Sony Music Communications)

**Package Design**
Shigeo Suzuki (ROUND DESIGN)

**Package Illustration**
Akira Teranishi

**Software Manual Writer**
Hiromi Sekine

**Japanese Dialog:**
**Voice Talent:**
Nathan Drake: Hiroki Touchi
Chloe Frazer: Masako Katsuki
Harry Flynn: Nobutoshi Kanna
Zoran Lazarevic: Takayuki Sugou
Victor Sullivan: Shigeru Chiba
Elena Fisher: Yuko Nagashima
Karl Schaefer: Tamio Ooki
Gabriel Roman: Takaya Hashi
Eddy Raja: Wataru Takagi
Atok Navarro: Keijin Okuda
Rika Raja: Akeno Watanabe
Pinkerton: Akira Harada
Pirates and Mercenaries:
Toru Nara, Masahito Kawanago,
Tarusuke Shingaki, Satoshi Taki,
Dai Matsumoto, Yusuke Ishigami,
Kazuhiro Oguro, Shouto Kashii,
Hiroshi Shirokuma, Atsushi Imaruoka

**Dubbing Production:**
AC Create Co., Ltd.

**Dubbing Directors:**
Hiroshi Nakano
Naoko Sugimoto

**Dubbing Coordinators:**
Ken Kikuchi
Zen Kerfoot

**Recording Studios:**
Tokyo TV Center
One Note Recording Studio Nogizaka

**Studio Coordinator:**
Tatsuo Tanaka

**Recording Engineers:**
Michihiko Iwana
Fumie Ishikura
Eiji Hotta
Hideyo Kagoshima
Yasutomo Yamana
Yasutaka Sato
Jiro Takeda

**Sound File Editors:**
Yasutaka Sato
Yuya Iwaki
Shinobu Yamamoto

**Translators:**
Shino Nakazawa
Hiromi Kurata
Reiko Nakazawa
Makiko Chida
Yoko Takemura

**Voice Over Editorial:**
Tsubasa Ito

**Japanese Audio Localization Manager:**
Shinpei Yamaguchi
Kaori Ohshima
Mizuki Tsuda

### Global Platform

Vice President, Global Platform:
Charles Connoy

## Global First Party Quality Assurance (GFPQA)

Senior Director, Global First Party Quality Assurance (GFPQA): Ritchard Markelz

## First Party Quality Assurance (America)

### Test Operations

Sr. Manager, Test Operations:
Tim Vanlaw

QA Test Supervisors:
Andrew Woodworth
Jimmy Goh
Ara Demirjian

Lead Quality Assurance Testers:
Victor Harris
Jonathan Quilo
Chris Johnson
Jim Harper

Sr. Quality Assurance Testers:
Ayinde Benn
Damon Buteau-Anderson

Quality Assurance Tester:
Terrell Lavender

Lab Technician:
Tim Hackl

Contingent Game Test Analysts:
Gabe Knazik
Paul Hawkins
Jesse D. Garrett
Greg Candelaria
Scott M. Blake
Justin McGinnis
Matt C. Gray
Adrian Escultura
Josef Moore
Kevin Coler
Matt Ybarra
Lazarus Berry
Tulio B. Fernandes
Randal West
Ian Dulle
Tuan Phan
Ken G. Mai
Jason Norton
Will Voss

QA Test Manager, Network and TRC Test Teams:
Cruz Garcia

Quality Assurance Testers, Network Test Team:
Paul Flannigan
Greg Hicks
Robby Cheverton
Will Cao

Quality Assurance Testers, TRC Test Team:
Chris Scott
Jonathin Morse
Dave Evans
Antel Powell
Daniel Carrigan

Contingent Game Test Analysts, TRC Test Team:
Sean Davis
Shaun Distor
Mathew Morgan
Daniel Griego
Ryan Halverson
Ryan Page
Joe Petronaci

Noah Versluis
Nathan Elberson
Callista Tieu
Bob Jordan

## First Party Quality Assurance (Japan)

QA Manager:
Osamu Fukuya

QA Testers:
Yusaku Minamisawa
Kahori Ito
Naoki Morishige
Hiroyuki Nakamura
Keisuke Watanabe

## Sony Computer Entertainment Japan

**Marketing**
Kazuhiro Noya
Taku Nishijima
Keita Hayashi

**Sales Planning**
Yoshinori Matsumoto
Masando Miura
Koichiro Onda

**Special Thanks:**
Shawn Layden
Seigi Sasaki
Yasuhide Kobayashi
Niina Taniguchi
Daisuke Ishidate
Seiya Rachi
Kenichi Fukunaga
Ryo Sogabe
Tadaaki Hasegawa
Yuri Kato
Sachiko Tsuchiya

THIS SOFTWARE USES FONTS BY FONTWORKS INC.