

©2011 Sony Computer Entertainment America LLC.
Published by Sony Computer Entertainment Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc.
Havok software is ©Copyright 1999-2011 Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved.
DTS and the DTS Symbol are registered trademarks of DTS, Inc. and DTS Digital Surround is a trademark of DTS, Inc.

 **dts**
Digital Surround | 5.1

 **havok**

BCJS 75003

SONY



株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメント

UNCHARTED

SOFTWARE MANUAL

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。

ブルーレイディスク™の取り出し/収納方法

ブルーレイディスク™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。

"PS", "PlayStation", "PS3", "PS Move", "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.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation.

"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association.

アンチャーテッド

砂漠に眠るアトランティス

■対応している映像出力方法について

「アンチャーテッド 砂漠に眠るアトランティス」では、以下の映像出力方法に対応しています。使用するテレビの仕様や接続方法によって、使用できる出力方法は異なります。

720p

480p

480i

また、3D立体視に対応したテレビを使用すると、立体的な映像を楽しむことができます。

■トロフィー機能について

「アンチャーテッド 砂漠に眠るアトランティス」では、プレイ内容によってトロフィーが手に入ります。

■ユーザーズガイド(オンラインマニュアル)について

ネットワーク接続やPlayStation®Network、トロフィー、対応機器の使用方法などについて詳しくは、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/>にアクセスして、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。

■アップデートについて

本解説書の内容は、発売日現在のものです。アップデートによって、仕様が追加・変更されることがあります。

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認するには

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。

お使いのPS3™のシステムソフトウェアはバージョンX.XXです。

起動するにはバージョンX.XX以上にアップデートする必要があります。

今すぐアップデートを実行しますか?

はい いいえ

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をご覧ください。インフォメーションセンターにお問い合わせください。



オンラインプレイチケットの インストール方法

PlayStation®3本体をネットワークに接続するモード(以下「オンラインサービス」)をプレイするには、プロダクトコードを登録して、オンラインプレイチケットをインストールする必要があります。
プロダクトコードは、パッケージ内の右図の場所に記載されています。



インストール手順

オンラインサービスを初めてプレイする際は、以下の手順でオンラインプレイチケットをインストールしてください。2度目以降は、そのままプレイできます。

- 1 「マルチプレイ」または「協力プレイ」で「オンライン」を選択します。「オンライン利用規約」に同意すると、オンラインプレイチケットの入力画面が表示されます。
- 2 「オンラインプレイチケットのコードを入力する」を選ぶと、コード入力画面が表示されます。コードを入力するとインストールが開始され、オンラインプレイが可能となります。

- 一度登録したプロダクトコードは無効になります。
- プロダクトコードの再発行、紛失、盗難、破損、または漏洩などについて、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、対応、サポートなどの責任を負いかねます。
- プロダクトコードの有効期限およびオンラインサービスの提供期間は、発売日から1年以上を予定しています。サービス終了の際には、終了予定日の30日前までにプレイステーション®オフィシャルサイト(<http://www.jp.playstation.com/scej/>)にて告知します。

16世紀——大航海時代。

“女王陛下の私掠海賊”と呼ばれた男がいた。
イングランド屈指の海軍提督、フランシス・ドレイク卿。

その子孫を名乗るトレジャーハンター、ネイサン・ドレイク(通称ネイト)は、
相棒サリーと共に、幻の古代都市『砂漠のアトランティス』を求め、
世界を股にかける冒険へと旅立った。

だが、謎の秘密組織が立ち上がるその冒険行は、
これまでになく過酷で危険なものであった。
少年時代に遡るある恐怖と対面したネイトは、
果たしてその試練を乗り越えられるのか——？

CONTENTS

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 04 オンラインプレイチケットの
インストール方法 | 16 探索のポイント |
| 05 ストーリー | 18 コンバットアドバイス |
| 06 登場人物 | 22 マルチプレイ/協力プレイ |
| 08 コントローラ操作 | 36 オンライン接続について |
| 10 タイトルメニュー | 38 サウンド出力について |
| 14 画面の情報 | 39 スタッフクレジット |

登場人物

ネイサン・ドレイク (通称ネイト)

スリルと冒険を愛する、歴史の謎を追求めるトレジャーハンター。

師弟関係

協力・好意?

協力

ビクター・サリバン (通称サリー)

冒険家・探検家・トレジャーハンター・詐欺師と多くの顔を持つ男。ネイトとは強い絆で結ばれた長年のパートナー。

元恋人?

エレナ・フィッシャー

フリージャーナリスト。以前は、ケーブルテレビの考古学番組で司会を務めていた。

冒険仲間

チャーリー・カッター

キャサリンに仕える、ギャングのメンバー。

部下

キャサリン・マーロウ

右腕

謎の秘密結社のボス。ネイトとサリーの過去を知る数少ない人物。

秘密結社のナンバー2。一見紳士的だが冷酷な性格。

タルボット

クロエ・フレイザー

美貌を武器に男たちと渡り合う女性冒険家。その行動は常に予測不可能。

敵対組織

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。



メニュー画面での操作

方向キー	メニューの選択	○ ボタン	決定
左スティック	メニューの選択	× ボタン	戻る / キャンセル

ゲーム本編での操作

方向キー	◀▶で装備武器を切り替える / ↑でヒントの表示・観察モード
左スティック	移動する
右スティック	カメラの操作 観察モード中に入力すると、その場から周囲を見渡す

ゲーム本編での操作

○ ボタン	オブジェクトの近くで押すと隠れる つかまり中に押すと手を離す 敵につかまれたときに連打すると振り払う 左スティックを入力しながら押すと回避行動をとる
× ボタン	ジャンプ オブジェクトの近くで押すとジャンプしてつかまる 左スティックを入力しながら押すと、その方向にジャンプしてつかまる
△ ボタン	調べる / アイテムを拾う 格闘中に押すとカウンター攻撃をする (→P.19) 照準を表示中に押すと武器を切り替える
□ ボタン	格闘攻撃。連打すると連続攻撃をする
SELECT ボタン	手帳を表示する (→P.17)
START ボタン	ポーズメニュー (→P.15) を開く
L1 ボタン	照準を表示する
L2 ボタン	グレネードを使用する
L3 ボタン	照準の向きを切り替える / ダッシュ (マルチプレイ時)
R1 ボタン	射撃する
R2 ボタン	銃弾のリロード
R3 ボタン	照準を表示中に押すとズームする (スコープがある武器装備時)

■ モーションセンサー機能を使用する操作



オプション (→P.13) の「モーションセンサーを使って投げる」がオンの場合、グレネードの照準操作を行えます。コントローラを上下に傾けてグレネードの軌道を調整することができます。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十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

ゲーム起動後、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。

■メニュー項目

タイトルメニューには以下の項目があります。



ストーリー	続ける(チャプター名)	前回の続きからプレイできます。
	チャプター	チャプターを選んでプレイできます。難易度も変更できます。
	新しいゲーム	新しくゲームを始めます。
	ロード	セーブしたゲームデータをロードします。
	ボーナス	「ギャラリー」ではボーナス映像やコンセプトアートを見ることができます。また、ゲーム中に入手した宝物や倒した敵の数などのステータスを確認することができます。
	マルチプレイ	オンラインまたはLANにつなげて対戦／協力プレイができます(→P.22)
	協力プレイ	オンラインまたはオフラインの画面分割で協力プレイができます(→P.22)

ⓐ ボタンを押すとオプション画面が表示されます。ゲームのプレイ環境を設定できます(→P.12)

■新しくゲームを始める場合

最初からゲームを始めるときは「ストーリー」→「新しいゲーム」を選択します。難易度が表示されるので任意のものを選んでください。「練習」「初級」「中級」「上級」「プロ」の5段階があります。「プロ」はゲームを一度クリアすると選択可能になります。

■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からプレイしたい場合は、「ロード」で任意のセーブデータを選んでください。

■セーブ／ロード

プレイデータはチャプター終了時に自動的にセーブされます。セーブ中はHDDアクセスランプが点滅します。セーブ中はPlayStation®3本体の電源を切らないでください。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.15)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／ポーズメニューの「ロード」で行えます。



チェックポイントについて

チャプターの途中でセーブしてゲームを終了後、続きから再開する場合は、直前に通過したチェックポイントからのスタートとなります。また、ゲームオーバーになった場合も直前のチェックポイントからの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

「オプション」ではゲームのさまざまな設定を変更できます。任意の設定に変更後にゲームに戻ると、設定が反映されます。



ゲーム	
難易度	難易度を変更します。
字幕	字幕をオン／オフします。
ゲーム内ヒント	オンの場合、ヒントメッセージが表示される場所で画面左下にマークが表示されます。オフの場合は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。

カメラ	
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。
カメラ／左右	カメラ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。
初期設定	設定を初期の状態に戻します。

操作

モーションセンサーを使って投げる	モーションセンサー機能によるグレネードの軌道操作をオン／オフします。
照準時の向きの変更	照準時の向きの変更操作を有効／無効にします。
[L1] / [R1] ボタン	[L1] ボタンと [R1] ボタンの設定を入れ替えることができます。
[L2] / [R2] ボタン	[L2] ボタンと [R2] ボタンの設定を入れ替えることができます。
左／右スティック	インバートすると右スティックと左スティックの操作が逆になります。
初期設定	設定を初期の状態に戻します。

画面

明るさ	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。
3Dモード	3D立体視対応テレビの場合、3D立体視のON/OFFの切り替えができます。
3Dレベル調整	3D立体視対応テレビの場合、3D立体視の視差を調整できます。
初期設定	設定を初期の状態に戻します。

※3D立体視対応のテレビに接続した場合でも、自動的に3D立体視に対応しません。

オプション設定で「画面」→「3Dモード」→「3D立体視」に設定してください。

※スクリーンショット機能(→P.34)および協力プレイの画面分割(→P.22)には3D立体視は対応しておりません。

オーディオ

音量／効果音	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	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	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	コントロールバーを長くするほど、ムービーの再生音量が大きくなります。
出力／フォーマット	出力音声のフォーマットタイプを選択します。
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	音の強弱の幅を設定します。
初期設定	設定を初期の状態に戻します。

言語(ポーズメニューのオプション設定では設定不可)

表示	英語か日本語を選択します。
字幕	英語か日本語を選択します。
音声	英語か日本語を選択します。

画面の情報

探索中の画面には以下のような情報が表示されます。

■画面の見方



- A** … 装備中の武器です。
- B** … 装備中の武器に装填されている弾数です。
- C** … 所持しているグレネードの数です。
- D** … 仕掛けなどを操作できる場所やヒントメッセージが表示される場所にくると、画面にマークが表示されます。

■ダメージ表現

戦闘などでダメージを負うと右写真のような効果が表示されます。一定のダメージを負うと行動不能になり、ゲームオーバーになります。受けたダメージは、一定時間ダメージを負わずにいると徐々に回復していきます。



■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)を行います。
ボーナス	ゲーム中に入手した宝物や倒した敵の数などのステータスを確認することができます。
セーブ	データのセーブを行います。
ロード	データのロードを行います。
チェックポイントからやり直し	直前に通過した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	タイトルメニューに戻ります。

ムービー再生中

続ける	ポーズメニューを終了してムービーに戻ります。
字幕	字幕の設定を行います。
ムービースキップ	ムービーをスキップできます。

探索のポイント

謎を追うネイトは世界のあらゆる場所へ探索に向かいます。単独で行ったり、パートナーが同行する場合があります。

■オブジェクト

探索する場所にはさまざまなオブジェクトがあります。活用することでルートを切り拓いたり、敵との遭遇を回避したりすることができます。

つかまる

凹凸のある壁面や柱、ロープ等、**△**ボタンでつかまることができるオブジェクトがあります。行き止まりと思われる場所では、つかまれる物がないか確認しましょう。



破壊

障害物や鍵などは、銃で撃つなどして破壊できるものがあります。また、ボンベなど撃つと爆発するものは敵と戦う際にも役に立ちます。



隠れる

壁や柱、箱などの障害物は、近づいて**◎**ボタンを押すと隠れることができます。敵の見張りがいる場所では、見つからないように隠れながら進みましょう。



動かす

オブジェクトの中には動かしたり投げたりできるものがあります。**◎**ボタンでオブジェクトを動かし、**L2**ボタンで投げます。



■ヒント

方向キー $\uparrow$ を押すと観察モードになり、右スティックで周囲を見回すことができます。手がかりがないか確認しましょう。また、オプション(→P.12)の「ゲーム内ヒント」がオンの場合、重要なポイントにきた際にヒントが表示されます。行き詰まった場合は活用しましょう。

手帳

難解な謎解きがあるポイントでは、ネイトの持つ手帳を見るコマンドが表示されます。書かれた内容をもとに探索箇所をよく調べてみましょう。



パートナー

パートナーが同行している場合、探索の助言をしてくれたり、仕掛けを動かすのを手伝ってくれることがあります。パートナーの言葉に耳を傾けましょう。



宝物

探索場所には宝物があります。接近すると**△**ボタンが表示され、拾得できます。見逃さないようにして宝物コンプリートを目指しましょう。



コンバットアドバイス

探索中に敵と遭遇すると戦闘になります。ここでは敵への対処のコツを紹介します。

■ステルス

行動の基本は敵に見つからないことです。敵の視界に入ったり、音を立てたりしなければ気づかれずに進むことができます。壁や箱といった障害物を利用しましょう。特に複数の見張りがある場所では、発見されないように移動しながら一人ずつ敵をステルス攻撃で倒していきましょう。

ステルス攻撃

敵に気づかれずに背後から接近して○ボタンで攻撃すると、一撃必殺のステルス攻撃を行えます。また、敵の頭上にあたる位置でぶら下がっている場合、◎ボタンを押すと飛び降りながら一撃で倒すことができます。



■格闘

敵に発見されずに近づく場合や敵が一人の場合は、銃弾を消費しない格闘術で戦うのがお勧めです。□ボタンを連打すると連続で攻撃できます。敵の仲間気づかれて一方的に銃撃されるのを防ぐため、なるべく障害物の陰などで戦うようにしましょう。



カウンター攻撃

敵からの攻撃に合わせて△ボタンを押すと、攻撃をかわして反撃するカウンター攻撃が出ます。カウンター攻撃は敵も使用してきます。その場合、タイミングよく△ボタンを押して反撃を封じて○ボタンで攻撃すると、大ダメージを与えることができます。



つかまれたときの対処

敵につかまれた場合、◎ボタンを連打すると拘束から逃れることができます。また、△ボタンを押すとつかまれた状態から相手に反撃することができます。



コンバットアドバイス

■射撃

敵が多数の場合は、遠距離から銃やグレネードで攻撃するのがお勧めです。障害物を盾にして敵の射撃を防ぎながら戦いましょう。

隠れながら撃つ

障害物に隠れた状態で[R1]ボタンを押すと、隠れたまま撃つことができます。ただし照準を合わせずに撃つので命中率は低くなります。照準を使用したい場合は[L1]ボタンを押してください。上半身は無防備になりますが、照準を操作して撃てるようになります。[L1]ボタンを離すと隠れた状態に戻ります。



有効な部位を狙う

頭部を狙撃するヘッドショットは大ダメージを与えることができます。スコープ付きの武器を入手したら積極的に狙っていきましょう。



グレネードで一掃

グレネードは爆発までに時間がかかるので、敵が逃げるルートを読み取って投げましょう。敵が投げたグレネードが近くに落ちた場合、タイミング良く△ボタンを押すと投げ返すことができます。



■その他のヒント

武器／弾薬の入手

敵を倒すと武器や弾薬を落とすことがあります。△ボタンで拾うと、弾薬であれば補充され、武器ならば所持している同種の武器と交換することができます。



≡ ウェイトのある敵を倒すには ≡

ウェイトがある敵に対しては、ネイトの格闘攻撃では太刀打ちできない場合があります。通常攻撃が効いていないと思ったら、カウンター攻撃を狙ってダメージを与えていきましょう。



シールドの活用

シールドを入手した場合、装備すると敵の射撃を防ぐことができます。シールドの入手はメインウェポンと引き替えになります。なお、シールドを構えている間は走ることができません。方向キー←で解除すると走れるようになります。



≡ パートナーの同行 ≡

探索にパートナーが同行している場合、パートナーも共に戦ってくれます。



マルチプレイ／協力プレイ

他のプレイヤーとの対戦／協力プレイを楽しむことができます。

■マルチプレイ／協力プレイ

◆オンライン

オンラインに接続し、対戦／協力プレイができます。右表が参加できるゲームタイプです。ゲームタイプの詳細はP.30を参照してください。

ゲームタイプ

- チームデスマッチ
- バトルロワイヤル
- チーム目標マッチ
- 3チームデスマッチ
- 宝探し
- ハードコアマッチ
- 協力プレイ サバイバル
- 協力プレイ ハンターアリーナ
- 協力プレイ ミニミッション

■マルチプレイ

◆LANパーティ

同一のルーター内のLANで接続されたローカルネットワーク上で対戦プレイができます。例えば、ご家庭に同じルーターに接続された複数台のPlayStation®3がある場合、1台につきプレイヤー最大2名ずつ参加してプレイできます。

ゲームタイプ

- チームデスマッチ
- バトルロワイヤル
- チーム目標マッチ
- 3チームデスマッチ
- 宝探し
- ハードコアマッチ
- 協力プレイ ハンターアリーナ

■協力プレイ

◆画面分割

オフラインで、プレイヤー2名による協力プレイができます。

ゲームタイプ

- 協力プレイ サバイバル
- 協力プレイ ミニミッション

■プレイヤーの参加

マルチプレイ／協力プレイでは、「画面分割」でセカンドプレイヤーをゲームに参加させることができます。セカンドプレイヤーの参加には、ワイヤレスコントローラがもう1台必要になります。ゲーム画面は上下に2分割されます。



■新しいプロフィールを作る

マルチプレイのLANパーティまたは協力プレイの画面分割を選び、新しいプロフィールを作ります。プロフィールには、装備セットやキャラクターのカスタマイズ情報(→P.29)が保存されます。



オンラインのマナーについて

オンラインモードは、世界中のプレイヤーが同時にゲームを楽しむ場です。誰もが楽しくプレイできるように、ルールとマナーを守って楽しくプレイしましょう。相手にとって不快に感じるような行為や発言は避けましょう。

もし一緒に遊んだプレイヤーから迷惑行為を受けたり、利用規約に反する行為を発見した場合は管理者に通報してください。通報はフレンド項目で対象となるプレイヤーを選択し、◎ボタンで「通報する」を選びます。

マルチプレイ／協力プレイ

■メインメニュー

マルチプレイ／協力プレイのメニューには以下の項目があります。



マッチング	「オンライン」でのみ表示されます。開催中の対戦／協力プレイを検索して参加します。
カスタムゲーム	パーティを組み、ルールを設定してプレイできます。
パーティを見つける	「LANパーティ」でのみ表示されます。接続しているプレイヤーまたはパーティのリストが表示されます。「パーティに参加する」でパーティに参加できます。パーティに参加されたほうがパーティリーダーとなります。
カスタマイズ	キャラクターや装備セットなどをカスタマイズできます。
コミュニティ	プレイ中に録画されたシーンを再生するシネマやランキング、オンラインビデオコンテンツなどを閲覧します。
オプション	オプション設定を行います。 また、「マルチプレイ」ではチームカラーの変更も行えます。
画面分割	ワイヤレスコントローラを2台接続した状態で選ぶとセカンドプレイヤーが参加できます。
PlayStation®Store	PlayStation®Storeに接続され、外見が異なるキャラクター(→P.29)などの追加コンテンツを購入することができます。

■フレンドタブ

メインメニュー画面で△ボタンを押すと、フレンドタブが表示されます。

フレンド	フレンド登録(→P.27)したプレイヤーをパーティに誘ったり、プロフィールを見ることができます。
フレンド (Facebook®)	Facebook®でフレンド登録したプレイヤーをパーティに誘ったり、プロフィールを見ることができます。
招待	パーティに招待された場合、相手のプレイヤー名が表示され、参加の可否を選択できます。
出会ったプレイヤー	一緒にプレイしたことがあるプレイヤーが新しい順から表示されます。

アンチャーテッド®TV

マルチプレイのメニュー画面では、オンライン接続中、右下に「アンチャーテッド®TV」が表示されます。「アンチャーテッド®TV」では、オンラインでのスーパープレイなどが放映されています。



ボイスチャット

ワイヤレスヘッドセット(CEJH-15002)またはPlayStation®Eyeのマイク機能を使用すると、オンライン中に他のプレイヤーと音声で会話ができます。「画面分割」でプレイする場合は、セカンドプレイヤーはボイスチャットを行うことはできません。ボイスチャットを行う際はエチケットを守り、他人を不愉快にする発言をしたり、個人情報漏れをしないように注意してください。なお、プレイの待機画面(→P.26)で他のプレイヤーを選んで△ボタンを押すと、消音や解除を行うことができます。また、同画面では不快なプレイヤーを管理者に通報することができます。

フレンド (Facebook®)

フレンド (Facebook®)の機能を使用する場合、Facebook®のアカウントが必要です。

マルチプレイ／協力プレイ

■ゲームへの参加

手軽に対戦／協力プレイに参加したい場合は、「マッチング」での検索がお勧めです。

◆ゲームタイプ選択

「マッチング」を選択するとゲームタイプが表示されます。リストから参加したいゲームタイプを選択してください。



◆待機画面へ

ゲームタイプを選択すると待機画面へと進みます。パーティが編成され、規定の人数が集まるとゲーム開始となります。



ゲーム／パーティから抜けたいとき

ゲーム開始後にゲーム／パーティから抜けたい場合は、ポーズメニュー(→P.31)で「退出する」を選択してください。なお、カスタムゲームの場合は、パーティリーダーがゲーム設定をしている間であれば、ⓧボタンでパーティから抜けることができます。

パーティをロックする

メインメニューでパーティ内のプレイヤーを選択し⓪ボタンを押すと「パーティをロックする」が選択できます。ロックしているプレイヤーは、「フレンド」メニューから「パーティに参加する」の項目が非表示となります。

■カスタムゲーム作成

「カスタムゲーム」では、ルールを設定して遊ぶことができます。設定はパーティリーダーが行います。

◆パーティ編成

メインメニュー画面で△ボタンを押し、「フレンド」タブ(→P.25)から、フレンド登録したプレイヤーとパーティを組むことができます。オンライン状態のプレイヤーは、プレイヤー名の左にマークが表示されます。パーティに参加する場合は「パーティに参加する」を、招待する場合は「パーティへ招待する」を選択します。パーティに招待されたプレイヤーは、「招待」タブにマークがつきます。参加する場合は「パーティに参加する」、参加しない場合は「招待を削除」を選んでください。



◆ゲーム設定

ゲームルールの設定はパーティリーダーが行います。「カスタムゲーム」を選択し、ゲームタイプ／マップ／設定でルールを設定後、「ゲームを開始」でスタートします。



パーティリーダーの権限

パーティリーダーは、他のプレイヤーにリーダーの権限を譲渡することができます。また、パーティ内のプレイヤーをパーティから外すことができます。キック(強制退出)は慎重に行ってください。

フレンド機能

フレンド機能はPlayStation®3本体の機能です。フレンド登録については、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。

マルチプレイ／協力プレイ

■キャラクターのカスタマイズ

「カスタマイズ」では、キャラクターや装備セットのカスタマイズが行えます。

◆メニュー画面

カスタマイズメニューには以下の項目があります。



対戦プレイ・装備セット		対戦プレイでの装備セットをカスタマイズできます。 最大4種類までの装備セットを設定できます。
協力プレイ・装備セット		協力プレイでの装備セットをカスタマイズできます。 設定できる装備セットは1種類のみです。
ヒーローキャラクター		ヒーローキャラクターを元に、キャラクターの外見をカスタマイズできます。
アウトローキャラクター		悪役キャラクターを元に、キャラクターの外見をカスタマイズできます。
エンブレム		エンブレムをカスタマイズできます。 ゲーム中、スコアがトップのプレイヤーのエンブレムが表示されます。
ジェスチャー		気持ちを表す際のポーズを設定します。
クランタグ		クランタグを作成します。英数4文字でクランタグの名称が決まります。
デフォルトキャラ		ゲームタイプ「バトルロワイヤル」で使用するキャラクターのタイプを選ぶことができます。
記録タブ内	ミッション	ミッションを実行したりルール等を確認できます。
	宝物	オンラインプレイで入手した宝物を確認できます。宝物は、宝箱を開けたり敵を倒した際にランダムで獲得することができます。
	メダル	オンラインプレイで入手したメダルを確認できます。
	オプション	オプション設定を行います。
	レガシー	プレイヤーランクの上限であるランク75に達すると表示されます。 レガシーを行うと今までの経験がリセットされてランク1になり、新しいブースターが追加されます。

◆外見のカスタマイズ

「ヒーローキャラクター」または「アウトローキャラクター」から、元となるキャラクターを選択します。選択後に④ボタンを押すと、カラーを設定することができます。



◆装備セットのカスタマイズ

「対戦プレイ・装備セット」で、方向キー←→でカスタマイズする装備セットを選択します。1つの装備セットで、ライフル／ピストル／ブースタースロット×2／メダル・キックバックを設定できます。各項目を選べるとリストが表示されますので、任意のものを選んでください。



ライフル／ピストルは、拡張パックをアンロックするとカスタマイズすることができます。拡張パックがある武器を選択すると付加できる要素が表示されます。弾数アップやリロード時間を短縮といったものがあります。



ブースタースロットを選択すると、ブースターのリストが表示されます。スロットは2つですが、有料ブースター(→P.32)で最大3つまでブースターを付けることができます。メダル・キックバック(→P.32)は、プレイ中に使用する効果を設定します。



項目やアイテムのアンロックについて

アンロックには、規定のプレイヤーランクとゲーム内通貨が必要です。通貨はミッションクリアやメダル入手で獲得できます。武器やキャラクターパーツは特定のトレジャーセット獲得でアンロックされます。なお、レガシーでランク1から再開した場合、アンロック済のブースターで求められるランクに達しない限り使用できなくなります。

マルチプレイ／協力プレイ

■キャラクターのアンロックと購入

キャラクターのカスタマイズリストには次のアイコンが表示されます。

	現在使用中のキャラクター・アイテム		求められるランクに達しておらず ロックされているキャラクター・アイテム
	未チェックのキャラクター・アイテム		ランクには達しているがゲーム内通貨が 足りず入手できないキャラクター・アイテム
	ゲーム内通貨で入手可能な キャラクター・アイテム		PlayStation®Storeで 実際に購入可能なキャラクター

■ゲームタイプ

ゲームタイプには対戦／協力の2種類があります。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。

種別	名称	最大参加人数	説明
対戦	チームデスマッチ	5名 vs 5名	2チームで戦い、キル数が多いチームの勝ちです。
対戦	チーム目標マッチ	5名 vs 5名	2チームで戦い、次々に目標をクリアしていきます。
対戦	バトルロワイヤル	8名	他のプレイヤーと戦い、最もキル数が多いプレイヤーの勝ちです。
対戦	3チームデスマッチ	2名 vs 2名 vs 2名	2名3チームで戦い、キル数が最も多いチームの勝ちです。
対戦	宝探し	5名 vs 5名	偶像を奪い合います。指定の場所まで運び、偶像を多く確保したチームの勝ちです。
対戦	ハードコアマッチ	8名	ブースターやメダル・キックバック、武器拡張を使用せずに戦います。最もキル数が多いプレイヤーの勝ちです。
協力	ミニミッション	3名	仲間と協力して、オリジナルマップを攻略します。
協力	サバイバル	3名	仲間と協力して、敵(NPC)の攻撃を10ラウンドまで耐え抜きます。
協力	ハンターアリーナ	2名 vs 2名	2名2チームで宝物を奪い合います。

■ゲーム画面

マルチプレイの画面にはゲームタイプに応じた情報が表示されます。自分／味方チームと敵／敵チームの戦績、制限時間、目標へのガイドなどが表示されます。なお、セカンドプレイヤーが参加している場合、画面は上下に2分割されます。



ポーズメニュー

ゲーム中にSTARTボタンを押すとポーズメニューが開きます。

装備セット選択	装備セット(→P.29)を変更できます。
オプション	オプション画面を開きます。
退出する	参加中のゲームから退出します。

■マルチプレイ特有の操作

マルチプレイでは以下のような特有の操作が行えます。

味方を回復	ダメージを負ったプレイヤーに接近して△ボタン (ゲージが0になると回復不可)
ダッシュ	○L3ボタン(オプションで○R3ボタンに設定可能)
ジャンプ中にグレネードを投げる	×ボタンでジャンプ中に○L2ボタン
前転しながらグレネードを置く	左スティック+◎ボタンで前転中に○L2ボタン
メダル・キックバック(→P.32)を有効化	方向キー↑
ハイタッチでバディチェンジ(→P.33)	方向キー↓
プロフィールメニューを表示	□ボタン
エンブレムサイズの変更	右スティック
ジェスチャー	立ち止まった状態で×ボタン

マルチプレイ／協力プレイ

■ ルール

マルチプレイのルールについて説明します。

パワープレイ

チームでの対戦プレイでは、途中、負けているチームにとって挽回のチャンスとなる特別ルールが発動します。勝っているチームはメダルやゲーム内通貨を稼ぐチャンスです。特別ルールはチームの得点差に応じて以下からランダムに適用されます。

名前	勝ち点差	負けているチームへの効果	勝っているチームへの効果
マークドマン	6	相手チームでマーク指定を受けたプレイヤーを倒せば、ポイントが3点獲得できる。	相手を倒すたびに2倍の通貨を獲得。もしマークされたプレイヤーが死ななかった場合はメダルがチーム全員に与えられる。
呪い	8	自分のチームのプレイヤーが倒され、かつ相手チームが誤射で仲間を倒した場合に2ポイントが与えられる。	全プレイヤーがスケルトン化。味方が判別しづらくなり、誤射するとダメージを与える。相手チームのプレイヤーを倒すたびに2倍の通貨を獲得。
敵に丸見え	8	相手チームのプレイヤーの居場所がわかる。	相手チームのプレイヤーを倒すたびに2倍の通貨を獲得。
ダブルダメージ	10	相手チームに与えるダメージが2倍になる。	相手チームのプレイヤーを倒すたびに2倍の通貨を獲得。

有料ブースター

ゲーム内通貨を支払うことで、1回のプレイ中にだけ有効なブースターを1個プラスすることができます。有料ブースターの入手は、一定のランクに達すると行えます。

メダル・キックバック

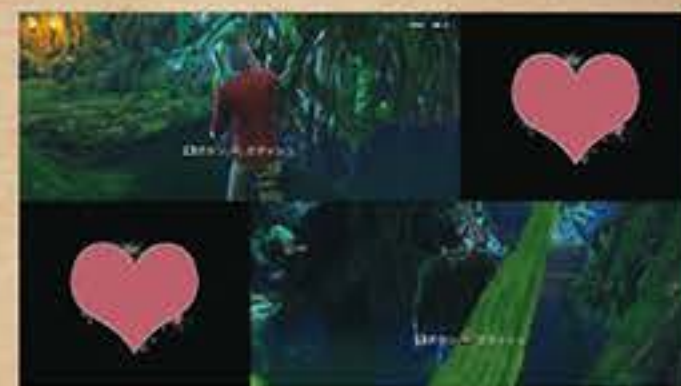
一定数のメダルを集めると、プレイ中にカスタマイズで設定した「キックバック」を使用することができます。キックバックを有効にするには、方向キー↑を押します。

バディシステム

バトルロワイヤル／協力プレイ サバイバル／協力プレイ ミニミッション以外のゲームタイプには、バディシステムがあります。味方チームの一人が相棒として自動的に設定され、協力し合うことでゲームを有利に進めることができます。



相棒は途中で交代することも可能です。他の味方プレイヤーとハイタッチ（接近して方向キー↓）すると、そのプレイヤーが新しい相棒となります。味方が3名の場合は1名が相棒無しになりますが、同じくハイタッチで相棒を得ることができます。



相棒がいる場合のメリット

- 相棒が宝物を獲得したとき、自分もゲーム内通貨を獲得できる（宝物自体は獲得できない）。
- 復活時、相棒の近くで復活することができる（相手が戦闘中の場合／偶像を運んでいる場合は不可）。
- バディシステムに関する特殊なブースターが使用可能になる。
- 敵の死体の上で相棒といっしょに方向キー↓を押すと、メダルを獲得できる。

宝箱

宝箱を開けると、3枚分の価値があるメダルのほか、ゲーム内通貨や宝物などを獲得できます。また、所定の宝物を揃えると、カスタマイズで選択できる服や新しい武器などが入手できます。見つけた宝物を、Facebook®のフレンドに分け与えることでゲーム内通貨を獲得できます。

- ① 「協力プレイ」のミニミッションで獲得済の宝物をもう一度獲得している
- ② Facebook®にログインしている

という状態で、「マッチング」の「待機画面」に行くと、宝物を共有するメッセージが表示されます。「共有」を選択するとFacebook®にメッセージがアップロードされます。

Facebook®でフレンドが「お金を手に入れる」をクリックすると、フレンドがゲーム内通貨を獲得します。獲得した通貨をゲームに反映させるには、Facebook®にログインした状態で「マルチプレイ」→「オンライン」に再接続してください。

アップロードしたプレイヤーもゲーム内通貨を獲得するので、どんどんフレンドと宝物をシェアしよう！

マルチプレイ／協力プレイ

■ シネマ

マルチプレイ/協力プレイのオンライン内のコミュニティメニューにある「シネマ」(マルチプレイのLANパーティではメインメニュー)には、協力プレイ以外のプレイ映像が自動的に記録されます。記録した映像から静止画撮影／動画編集が行えます。なお、ファイルは最大20個保存でき、古い順から削除されますので、残しておきたいファイルは「保護」を選んでください。

ファイルを選んで「シネマを開始」で、プレイ映像を編集することができます。

STARTボタンでメニューが表示されます。「映像設定」では、照明や色合いなどが変更できます。動画を終了する場合は「シネマを退出する」を選んでください。

シネマの操作

	スクリーンショットを撮影する。(HD解像度のみ) (撮影した写真はXMB™の「フォト」列に保存されます)
	最初まで巻き戻す。
	巻き戻す。
	スローモーション再生する。押すたびにスロー度が増す。
	再生を一時停止する。
	記録する／記録を停止する。
	再生する。
	早送りする。ボタンを押すたびに倍速で早送り。
	ボタンを押すたびにコマを送る。(一時停止中に[R2]ボタンでもコマ送り可能)
カメラ	フリーカメラ プレイヤーを中心としてカメラを操作できる。 左スティックでズームイン／アウト、右スティックで視点操作。
	追尾カメラ カメラを自由に操作できる。 左スティックでズームイン／アウト、右スティックで視点操作。
	広範囲カメラ キャラクターを広範囲の視点で見る。カメラの操作は不可。
方向キー↑↓	表示するプレイヤーを切り替える。

◆ ビデオに変換

動画編集を終えたリプレイデータには「編集済」と書かれます。編集済のリプレイデータを選択し◎ボタンで「ビデオに変換」を選ぶとYouTube™やFacebook®にアップロードできます。またXMB™の[ビデオ]列に保存することもできます。



ビデオ

YouTube™やFacebook®へのビデオ共有は、再生時間が10秒～60秒のビデオに限られます。また、ビデオには、タイトルと詳細にコメントを入力することができます(英数字のみ)。インターネットに公開されるので個人情報や他のユーザーに不快感を与えるコメントは避け、慎重に入力してください。

◆ オンラインファイル

ローカルファイルからリプレイデータを選択し◎ボタンで「アップロード」を選ぶとオンラインファイルへアップロードすることができます。ローカルファイルとオンラインファイルの表示の切り替えは△ボタンで行います。オンラインファイルは最大6つ保持できます。



◆ フレンドに送る

オンラインファイルにアップロードされたリプレイデータはフレンドや一緒に遊んだプレイヤーに送ることができます。リプレイデータを受け取ると[L1]ボタンでローカルファイルへダウンロードすることができます。スーパープレイをフレンドと共有しよう!
※XMB™のメッセージボックスからはリプレイデータは受け取れません。



オンライン接続について

オンラインへの接続方法について説明します。

■ オンラインの準備

オンラインプレイに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、正しく使用してください。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。

Sony Entertainment Networkのアカウント

「アンチャーテッド - 砂漠に眠るアトランティス-」をプレイするユーザーが使用できるSony Entertainment Networkアカウントを使用して、サインインする必要があります。

「アンチャーテッド - 砂漠に眠るアトランティス-」では、使用中のアカウントの「オンラインID」をプレイヤー名として使用します。プレイヤー名は、ほかのプレイヤーに公開されます。

Sony Entertainment Networkやアカウントについて詳しくは、ユーザーズガイドを参照してください(→P.3)。

ブロードバンドネットワーク回線

PlayStation®3のネットワーク機能に対応した、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と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が必要です。回線を使用するためには、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。

パソコンなど

ネットワーク機器を設定するために、パソコンなどの機器が必要になることがあります。具体的な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。

オンラインサービス利用規約

「アンチャーテッド - 砂漠に眠るアトランティス-」(「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(「当社」)がPlayStation®3および本タイトルをお持ちの日本国内のお客様向けに提供するオンラインサービス(「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://legal.doc.dl.playstation.net/ps3-eula/psn/j_j_tosua_ja.html)」(「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1年以上を予定しています。

当該期間経過後、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/seej/>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、プレイデータ(以下に定義)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および追加配信され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。あらかじめご了承ください。

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・保持するほか、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(総称して「プレイデータ」)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。また、一部のプレイデータは自動的に当社または協力会社の管理するサーバーやサイトに送信され、お客様のオンラインIDとスコアは当該サイトに掲載されることがあります。

当社は、プレイ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タイトルの広告宣伝のために、プレイデータを収集し、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、本タイトルのマルチプレイモードで録画し、編集した映像データ(「UGCデータ」)を当社が指定するサイト(「当該サイト」)へアップロードする機能が含まれています。アップロードされたUGCデータは上記のプレイデータと同様、当社により利用される場合があります。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、お客様による私的利用の範囲を超えてUGC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UGC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UGC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ー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な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およびその他必要な措置を取ることができます。

プレイデータやUGCの削除および上記の措置に関し、当社は事前通知や説明を行う義務が無いものとします。

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「オンライン」のメインメニュー「オプション」の「オンライン利用規約」からご確認ください。

2011年11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 -砂漠に眠るアトランティス-』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	光デジタル接続の場合	AV MULTI接続の場合
Dolby Digital 5.1ch	Dolby Digital 5.1ch	Analog 2ch
DTS Digital Surround 5.1ch	DTS Digital Surround 5.1ch	
Linear PCM 2ch 48kHz	Linear PCM 2ch 48kHz	
Linear PCM 5.1ch 48kHz	Dolby Pro Logic II	
Linear PCM 7.1ch 48kHz		
Dolby Pro Logic II		

■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を楽しむことができます。

① PlayStation®3とAVアンプ(またはレシーバー)を接続する
PlayStation®3のHDMI出力端子もしくは光デジタル出力端子とAVアンプ(またはレシーバー)を接続します。

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。

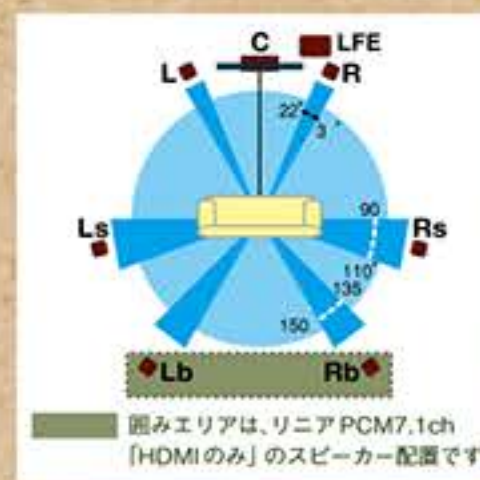
光デジタル接続の場合は、AVアンプ(またはレシーバー)の「Dolby Digital 5.1ch」もしくは「DTS Digital Surround 5.1ch」機能をONにします。

③ 『アンチャーテッド -砂漠に眠るアトランティス-』を起動する

PlayStation®3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、ゲームを起動してください。

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。AVアンプ(またはレシーバー)によっては、7.1chに対応していないものもあります。対応しているチャンネル数については、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。



スピーカー配置図

STAFF CREDITS スタッフクレジット

Naughty Dog, Inc.

Co-Presidents

Evan Wells
Christophe Balestra

Creative Director

Amy Hennig

Game Director

Justin Richmond

Art Direction

Erick Pangilinan
Robb Ruppel

Lead Programmers

Pål-Kristian Engstad
Travis McIntosh
Christian Gyrling

Lead Texture Artist

Tate Mosesian

Lead Audio

Bruce Swanson

Lead Cinematic Animator

Josh Scherr
Eric Baldwin

Lead Gameplay Animator

Jeremy Lai-Yates

Lead Game Designers

Richard Lemarchand
Jacob Minkoff

Lead Technical Artists

Mike Hatfield
Teagan Morrison

Lead Character Artist

Sze Jones

Lead Technical Character Artist

Hanno Hagedorn

Lead Lighting Artist

David Witters

Lead Visual Effects

Keith Guerrette

Cinematic Production Lead

Taylor Kurosaki

Director of Information Technology

Justin Monast

Programmers

Christopher Christensen
Dan Liebgold
Jonathan Lanier
Carlos Gonzalez-Ochoa
Marshall Robin
Fengquan Wang
Charlie Tangora
John Bellomy
Ian Jones
Jeff Shaffer
Jérôme Durand
Sandeep Shekar
Vincent Marxen
David Smith
Jaroslav Sinecky
Ryan Broner
Paul Burg
Mark Botta
Dylan Barrie

Additional Programming

Jason Gregory

Game Designers

Benson Russell

Junki Saita
Jonathan Stein
Kurt Margenau
Robert Cogburn
Anthony Newman
Eric Schatz
Ricky Cambier
John Swisshelm
Peter Field
Alex Liu
Erin Daly

Cinematic Animators

Kion Phillips
Marianne Hayden
Keith Paciello

Gameplay Animators

John Kim
Troy Slough
Chris Ilvento
Brian Robison
Nathan Brown
Andrew Wilson
Ryan McGeary

Environment Modelers

Reuben Shah
Henry Cheng
Dustin King
David Baldwin
David Ballard
Simon Craghead
Reiko Sato
Todd Foster
Adrian Castro
Adam Littledale
Anthony Vaccaro
Andrew Watkins

Technical Artists

Paul Moya
Christophe Desse
Inkyo Lee

Shader/Texture Artists

Charlotte Francis
Malcolm Hee
Behrooz Roozbeh
Adam Marquis
Genesis Prado
Brian Beppu
Khanh Nguyen
Melissa Altobello
Jeremy Huxley
Bradford Smith
Adelle Bueno

Lighting Artists

Matthew Morgan
Eva Krzeminski

Character Artists

Corey Johnson
Byunghwa Jung

Character TD

Ryan Trowbridge
Tyler Thornock

Concept Artists

Hong Ly
Eytan Zana
Andrew Kim

Visual Effects Artists

Mike Dudley
Eben Cook
Iki Ikram
Doug Holder

Dynamics Artists

Michael Fadollone
Neilan Naicker

Editor

Ryan James

STAFF CREDITS スタッフクレジット

Marketing Artist Marek Okon	ICE Team Lead David Simpson	Additional Cinematic Animation Jason Martinsen Matthew Onheiber	Shawn Henshaw Nathaniel Hobson Warren Hsiao Garrett Jackson Malo Jones David Kabelitz Jerome Li Dylan Lifa Richard Lopez Shane Mandich Matthew McCarty Liz McCue Julio Medina Trent Minx Nick Murphy Sean Myers Jeffrey Keith Negus Alex Norris Brenden Quibin Chase Reid Matt Slanchik Christopher Sosnowski Trevor Stevens Paul Walker Altheria Weaver Spencer Whitfield	Emily Rose (Elena Fisher) Claudia Black (Chloe Frazer) Graham McTavish (Charlie Cutter) Rosalind Ayres (Katherine Marlowe) Robin Atkin Downes (Talbot) Billy Unger (Young Drake) Sayed Badreya (Rameses) TJ Ramini (Salim)	Indian Ocean Pirates Michael Benyaer Gideon Emery Charles Fathy Marc Aden Gray Tulsi Ram Stelio Savante Fred Toma	Fred Tatasciore (Daniel Pinkerton / Serbian Soldier) Simon Templeman (Gabriel Roman) Gwendoline Yeo (Rika Raja)	Javier Ponton
Localization Manager Ammie Puckett	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 Character TD Judd Simantov Danny Wynne			Brute Fred Tatasciore	Yemeni Citizens / Bedouin Riders Sayed Badreya Said Faraj Zuhair Haddad Sam Sako Sammy Sheik	Stunt Performers Reuben Langdon Chris Robbins Mike Mukatis Robert Alonzo Pat Banta Mark Musashi Panuvat Anthony Nanakornpanom America Young
Systems Administrators Charles DeLay Travis Kimble	Company Mascots, Morale Builders and Food Patrol Pogo Trumpet	Additional Character Art Josh Herman Peter Boehme			Multiplayer Announcer Jennifer Hale		Additional Motion Capture Scot Carlisle Marianne Hayden
QA Managers Andrew Odella Damon Buteau-Anderson		Additional Game Design Robert Ryan			Multiplayer Characters David Berón JB Blanc Brian Bloom Marc Aden Gray Sam Sako Ron Yuan	Colombian Citizens David Berón Marabina Jaimes Jacqueline Piñol Andres Londono Jesse Corti	
Senior QA Matt Rothstein		Additional Editing Michael Horwitz		Additional Co-op Cast Steve Valentine (Harry Flynn) James Sie (Eddy Raja) Graham McTavish (Zoran Lazarević) Fred Tatasciore (Lt. Draza)			Talent Casting & Coordination Matchworks - Christine Haas Korkosz
Community Strategist Arne Meyer	Additional Concept Design Dan Milligan	Additional Sound Design Neil Uchitel					Union Signatory Neat Deal Productions
Director of Operations Alison Mori	Additional Lighting Eric Tablada Ai-Fen Lo Marc Toscano Steven Cummings Omar Gatica	Additional Technical Art Brian Kenny			Additional Multiplayer Cast René Auberjonois (Karl Schäfer) JB Blanc (Roberto Guerro) Pema Dhondup (Tenzin) Dimitri Diatchenko (Serbian Soldier) Robin Atkin Downes (Atoq Navarro) Carlos Ferro (Mercenary) Michael Gough (Serbian Soldier) Matthew Yang King (Pirate) Yuri Lowenthal (Serbian Soldier) Gregory Myhre (Jeff (Camera Man))	Walla Casting and Voice Direction Joe Cappelletti	Ethnic Voice Casting & Translation Services – Nandinee Productions
Senior Recruiter Candace Walker		Additional Production Assistance Bryant Wilson	Additional QA Conner Morlang	Hired Thugs JB Blanc Liam O'Brien Jean-Michel Richaud Julian Stone Fred Tatasciore Matt Wolf		Walla Group - Arabic Ahmad Alsundos Said Faraj Mike Frankie Yasmine Hanani Ektimal Qwader Alya Sako Sam Sako Fred Toma	Middle East Consultant Sayed Badreya Colombia Consultant David Berón
Operations Specialist Mychau Le	Additional Gameplay Animation Jeffrey Schanz Richard Ferrando Ferdinand Fontanilla Joe Miranda David Lam Ernie Urzua Carson Del Greco Ricardo 'Rico' Flores James Martinchek Bradley McLaughlin	Additional Recruiting Damesha Craig	Written by Amy Hennig				Extra Special Thanks All of Naughty Dog's Friends and Family
Production Support Rodney Reece		QA Testers Brendan Biagas Matthew Bordenave Brandon Campanile Charlton Chu Quentin Cobb Andrew Cockburn Ron Drynan Jonathan Flowers Andres Garcia Kevin Gittens Elvis Ha Kurt Hamm	Music Composed by Greg Edmonson	Marlowe's Agents JB Blanc Alastair Duncan Greg Ellis Gideon Emery TJ Ramini Douglas Rao David Sobolov		Walla Group - Colombia Humberto Amor Carol Bach-y-Rita Marcela Bordes Jesse Corti Nathalia Hencker Marabina Jaimes Andres Londono	Special Thanks Scott Rhode Mark Cerny Swaminathan Narayanan
Sound Editing/Integration Tom Hite			Motion Capture & Voice Direction Gordon Hunt				
Dialog Supervision Leilani Ramirez			Cast Nolan North (Nathan Drake) Richard McGonagle (Victor Sullivan)				
Dialog Designer/Integrator Michael Hourihan							

STAFF CREDITS

スタッフクレジット

Sony Computer Entertainment Worldwide Studios

President, Worldwide Studios

Shuhei Yoshida

Sony Computer Entertainment World Wide Studios America

Senior Vice President, Worldwide Studios America

Scott Rohde

Senior Director, Product Development Studio

Connie Booth

Director of Product Development

Grady Hunt

Senior Staff Producer

Frank Simon

Producers

Sam Thompson

Greg Phillips

Associate Producer

Caley Roberts

Assistant Producers

Victor Harris

Joe Castagno

Andrew Woodworth

Bryan Pardilla

Ara Demirjian

Online Technology Group

Director, Online Technology Group

Ken Miyaki

Sony Computer Entertainment World Wide Studios JAPAN Studio

Senior Vice President, JAPAN Studio

Allan Becker

Vice President, External Development Department

Masami Yamamoto

Associate Producers, External Development Department

Arata Naito

Chris Ashimine

Design Group

Kazunori Nozawa

Yasuko Nii

Hironori Komiya

Kanako Kusunoki (SMC)

Kenji Suganuma (SMC)

Hiromi Sekine

Ryota Shinogi

(STEREOTYPE Inc.)

Toshiyuki Yamashita

(STEREOTYPE Inc.)

Kenichi Kodama

(STEREOTYPE Inc.)

Tomoe Konnai (KUWADATE)

Online Planning Group

Ryota Akao

Sound & Video Group Audio Localization Manager

Shinpei Yamaguchi

Audio Localization

Tomohiro Imura

Asami Takatori

Masao Kimura

Tsubasa Ito

Video Production

Ryo Sogabe

Noriko Fujisaki

Tomoko Takahashi

Dubbing Production

AC Create Co., Ltd.

Dubbing Director

Hiroshi Nakano

Dubbing Coordinators

Ken Kikuchi

Zen Kerfoot

Recording Studio

Tokyo TV Center

Voice Over Talent

Hiroki Touchi

Shigeru Chiba

Unshou Ishizuka

Mari Natsuki

Kazuhiro Yamaji

Masako Katsuki

Yuko Nagashima

Sousuke Ikematsu

Minoru Inaba

Daisuke Endo

Takayuki Sugou

Nobutoshi Kanna

Wataru Takagi

Yasuhiro Mamiya

Atsushi Imaruoka

Yuichi Ishigami

Takashi Nagasako

Hidenari Ugaki

Mari Adachi

Masakazu Suzuki

Kazuyuki Okitsu

Masaki Aizawa

Yu Hayashi

Kensuke Tamura

Satoshi Taki

Chikara Ousaka

Hiroki Tasaka

Ryusaku Chijiwa

Ryuzou Hasuike

Masanori Takeda

Takayuki Masuda

FPQA Japan

QA Director

Kouichi Kodama

QA Manager

Yuuichi Imai

Osamu Fukuya

Mikitomo Kubota

QA Testers

Takashi Tsurukami

Motoki Watanabe

Makoto Shimizu

Naomi Iguchi

Koichi Miyagi

Toshiyuki Niizuma

Tatsuya Fukui

Shinichi Sato

Jun Takahashi

Mai Nagao

Yuusuke Okudera

Naoki Kanomi

Global Platform

Vice President, Global Platform

Charles Connoy

Global First Party Quality Assurance America (GFPQA-A)

Senior Director, First Party Quality Assurance

Ritchard Markelz

Director, First Party Quality Assurance

Jeff Wilkerson

Test Operations

Senior Manager of QA Operations

Chris Cromwell

QA Test Manager

Andrew Moore

QA Test Manager, TRC Test Team

Cruz Garcia

QA Test Supervisor

Kelly Bollinger

QA Test Supervisor, TRC Test Team

Chris Scott

Lab Technicians

Vince Loughney

Esau Garcia

Greg Hicks

Inventory Control Analyst

Kevin Heerlein

Lead Quality Assurance Testers

Sebren L. Green III

Senior Quality Assurance Testers

Jacob Rexius

Daniel Peer

Ben Fisher

Jarred Pellegrini

Christopher Mandell

Quality Assurance Testers

Robert Cleveland

Dallas Haymes

Matt Barnes

Ryan Jones

Lance Captan

Kyle White

Daniel Zubiate

Travis Hayden

Kenneth Gentapanan

Andrew Cayayab

Vivinia Melillo

Lendl Soriano

Joshua Sharpe

Nathan Alschbach

Myles Labarinto

Trevor Mardis

Thomas Garry

Zack Tucker

Adam Hamil

Christian Henderson

Sunjatah Rene

Justin Baker

Meredith Turner

Sai Dandamudi

Shafiq Khoul

Damon Rolls

Lead Quality Assurance Testers, TRC Test Team

Daniel Carrigan

John Elbersen

Matt Morgan

Jonathin Morse

Antel Powell

Senior Quality Assurance Testers, TRC Test Team

Shaun Distor

Arthur Gustafson

Ryan Halvorson

Bob Jordan

Ryan Page

Joe Petronaci

Brandon Seymour

Callista Tieu

Josh Young

Contingent Game Test Analysts, TRC Test Team

Patrick Arevalo

Chris Biggin

Nicholas Brothers

Deborah Choi

Jonathan Ferguson

Richard Honey

Matt Jenssen

Jeff Le

Kyle Kilpatrick

Meghan Longenecker

Jeff McLaurin

Jared Mustard

Stephanie Peterman

Derek Shen

Sam Stovold

Shaun Sweeney

Omar Wardak

Michael Yubane

Advanced Test Team

QA Test Manager, Advanced Test Team

Brian Buhr

Lead Network Test Engineer

Paul Flannigan

Network Test Engineer

Robby Cheverton

Automation Test Engineer

Tetsuji Gotanda

Will Cao

Sony Computer Entertainment Japan

President

Hiroshi Kawano

Marketing Department

Kazuhiro Noya

Taku Nishijima

Tetsuro Sakurai

Seigo Sugai

Tadashi Masuyama

Daita Sakamoto

Sales Department

Yoshinori Matsumoto

Satoshi Tamaki

Yuuki Kawada

Hirofuka Fukushima

Shuhei Nishimura

Mayuko Aoki

Yasuzo. Katayose

Special Thanks

Special Thanks to our families, External Development Department members, Tadaaki Hasegawa, Niina Taniguchi and YeonKyung Kim.

THIS SOFTWARE USES FONTS BY FONTWORKS INC.

Facebook is a trademark of Facebook, Inc.

YouTube is a trademark of Google Inc.