# SOMMARIO

COMANDI PREDEFINITI . . . . . 4
XBOX LIVE . . . . . 5
SCHERMATE DEI MENU . . . . . 6
INTERFACCIA DI GIOCO . . . . . 7
COME GIOCARE . . . . . 9
IL SISTEMA CROSSCOM . . . . . 11
MULTIPLAYER . . . . . 13
SUPPORTO TECNICO . . . . . 18
GARANZIA . . . . . 19



0101101010101010000
1010001010111000

# COMANDI PREDEFINITI

**Ripararsi dietro oggetti solidi (muri e muretti, veicoli, casse):** per eseguire quest'azione, è sufficiente muovere Scott Mitchell (con la levetta sinistra) contro l'oggetto desiderato per qualche secondo.

# COMANDI MULTIPLAYER

# XBOX LIVE

Gioca con chiunque, dovunque e in qualunque momento su Xbox Live®. Crea il tuo profilo (la tua scheda giocatore). Dialoga con i tuoi amici. Scarica contenuti da Xbox Live. Invia e ricevi mail vocali e messaggi video. Connettiti e unisciti alla rivoluzione.

## *CONNESSIONE*

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione a banda larga e iscriverti al servizio Xbox Live. Per ulteriori informazioni sulla connessione e stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui risiedi, visita www.xbox.com/live.

### Impostazioni familiari

Questi strumenti facili e flessibili da usare permettono ai genitori di limitare l'accesso ai giochi da parte dei propri figli a seconda della classificazione del contenuto. Per ulteriori informazioni, consulta www.xbox.com/familysettings.

# SCHERMATE DEI MENU

## Profilo

Avviando il gioco per la prima volta, ti verrà richiesto di creare un profilo. Il profilo registra i tuoi progressi e tutti i dettagli relativi al tuo punteggio, i traguardi ottenuti e le impostazioni di gioco. Tutte queste informazioni vengono salvate automaticamente al termine di ogni livello, quando raggiungi un nuovo traguardo e quando modifichi le impostazioni. Ti sarà richiesto di creare un profilo solo la prima volta; in seguito sarà caricato automaticamente quando inizierai a giocare.

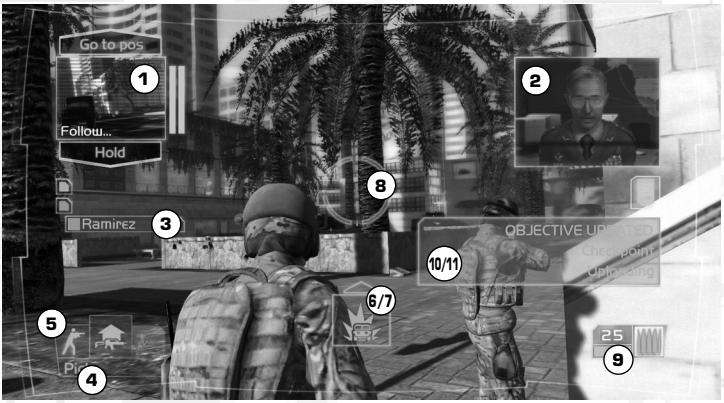
## Menu principale

- **Campagna:** con questo pulsante accederai al menu della campagna in solitario, dal quale potrai cominciare una nuova campagna o continuarne una salvata.
- **Multiplayer:** con questo pulsante accederai alla modalità omonima, che ti permetterà di scegliere se giocare su Xbox Live, schermo condiviso o via System Link
- **Azione rapida:** avvia immediatamente una partita in cooperativa su schermo condiviso.

## Menu Campagna

- **Gioca:** avvia la campagna caricata; disponibile solo se hai già salvato una partita.
- **Nuova partita:** crea una nuova partita.
- **Carica partita:** carica o elimina una campagna salvata precedentemente.
- **Consigli:** qualche consiglio che potrebbe esserti d'aiuto.
- **Missioni:** affronta ogni missione separatamente. Sblocca ogni missione completandole durante la campagna.
- **Statistiche:** visualizza le statistiche della campagna attuale.
- **Riconoscimenti:** visualizza i riconoscimenti.

# INTERFACCIA DI GIOCO




## 1➔CrossCom: canale in uscita

Questo strumento di comunicazione stabilisce un collegamento satellitare che permette a Scott Mitchell di impartire ordini e ricevere informazioni tattiche dai suoi compagni e dai supporti.

- La finestra principale mostra lo stato e la visuale dell'alleato selezionato (supporto o compagno).
- Le finestre laterali indicano lo stato degli alleati non selezionati.
- I riquadri di testo in alto e in basso indicano gli ordini che Mitchell può impartire all'alleato.

***Nota:*** se non c'è alcun alleato disponibile, il CrossCom si spegnerà.

## 2➔CrossCom: canale in entrata

Questa finestra mostra in tempo reale le informazioni primarie sulla missione e permette alla squadra di aggiornare lo stato della missione in corso direttamente sul campo di battaglia. La maggior parte di queste istruzioni in tempo reale proviene dal centro di comando (il generale Keating) o dal supporto logistico sul campo (Bud Aldridge, Josh Rosen, ecc.).

## 3➔Indicatore di salute degli alleati

Rappresenta lo stato di salute dell'alleato selezionato (supporto o compagno) e varia da verde a rosso. Quando il riquadro diventa grigio, l'alleato è fuori combattimento.

***Nota:*** se un compagno è fuori combattimento, può essere soccorso con un tempestivo intervento medico.

## 4➔Indicatore di salute di Scott

Rappresenta lo stato di salute di Scott e varia da verde a rosso.

## 5➔Indicatore di postura

Mostra la postura di Scott in un dato momento: in piedi, accovacciato, prono o dietro copertura.

## 6➔Icona azione contestuale

Questo riquadro compare quando Scott è in grado di compiere un'azione speciale. Esistono varie azioni contestuali, dallo scalare gli ostacoli al raccogliere armi abbandonate.



0101101010101010000
1010001010111000

### 7➔Icona ordini "a vista"

Questo riquadro compare quando Scott punta su un oggetto, permettendogli di impartire ordini speciali all'alleato selezionato. Per esempio, Scott può ordinare alla squadra di curare un compagno ferito o a un carro armato di attaccare un mezzo nemico.

### 8➔Reticolo di puntamento

Rappresenta il mirino di Scott. Più il reticolo è ampio, meno accurato sarà il colpo.

### 9➔Indicatore dell'arma

Mostra i dati dell'arma selezionata: aspetto, nome, modalità di fuoco, colpi nel caricatore e colpi totali.

### 10➔Aggiornamento obiettivo

Questo riquadro appare quando l'obiettivo di una missione viene aggiornato.

### 11➔Indicatore di nuovo obiettivo

Questo riquadro appare dopo ogni aggiornamento rilevante della missione. Indica che sulla mappa tattica sono disponibili altre informazioni sull'obiettivo della missione.

## *Visori tattici speciali*

### Visore tattico

Questo sistema ottico, parte integrante del sistema CrossCom, è il cuore della rivoluzionaria efficienza dei soldati del futuro. Grazie a questo strumento il soldato può identificare con buon anticipo i pericoli e prendere decisioni migliori e più velocemente, aspetto essenziale per sopravvivere e conseguire la vittoria sul campo.

Il CrossCom identifica Scott Mitchell come referente di tutta la strumentazione di comunicazione militare. Tutte le informazioni tattiche vengono raccolte dagli occhi e dai sensori di ogni alleato disponibile, convertite in dati codificati e quindi trasmesse in tempo reale sul visore di Scott, consentendogli quindi di valutare la situazione con incredibile precisione.

La codifica dei dati in base ai colori è progettata per essere di comprensione immediata per i soldati. Gli schemi più usati sono:

Lenti di rilevamento per la visione notturna (LRVN)

Queste lenti speciali uniscono la scansione termica e l'intensificazione d'immagini alla modalità normale e incorporano un proiettore infrarosso per una migliore visione a distanza ravvicinata:

I maggiori vantaggi offerti dalle LRVN sono:

- La possibilità per Scott di vedere e localizzare più efficacemente i nemici nell'oscurità o di notte.
- La possibilità di vedere più facilmente tra i "fumi della battaglia" (fumogeni e nuvole di polvere).

# COME GIOCARE

## *Movimenti*

Il pulsante dorsale sinistro muoverà Scott in qualunque direzione e a qualunque velocità. Puoi usare questo pulsante anche per guardarti intorno ed esplorare lo spazio circostante e, ancora più importante, puntare i diversi bersagli.

### Mira accurata

Premi senza rilasciare il grilletto sinistro per entrare in modalità Mira accurata. In questa modalità, la tua precisione aumenta notevolmente, ma sei più lento nei movimenti.

### Tiro di precisione

Quando utilizzi un'arma dotata di mirino telescopico (vedi la sezione dedicata alle armi), premi rapidamente la levetta destra per entrare in modalità Tiro di precisione. Molti mirini telescopici prevedono vari livelli di ingrandimento; premi più volte per alternarli.

### Trattenere il respiro

In modalità Tiro di precisione comparirà un indicatore del respiro. Trattenendo il respiro, Scott stabilizzerà la sua mira e colpirà anche i bersagli più distanti. Per fare ciò, premi senza rilasciare la levetta sinistra. Ricorda che Scott non può trattenere il respiro se il suo indicatore è troppo basso.

### Cambiare postura

Per alternare tra posizione eretta e accovacciata, premi rapidamente la levetta sinistra. Premi senza rilasciare la levetta sinistra per qualche istante per assumere la posizione prona.

### Raccogliere le armi (azione contestuale)

Per raccogliere qualunque arma lasciata cadere da un nemico o un alleato, premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.



0101101010101010000
1010001010111000

### Rotolamento (azione contestuale)
Per far rotolare lateralmente Scott quando è in posizione prona, muovilo a sinistra o a destra e premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.

### Intervento medico d'emergenza (azione contestuale)
Per fornire supporto medico ai compagni feriti, premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.

### Usare armi fisse (azione contestuale)
Per usare un'arma fissa, premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona. Premilo di nuovo per lasciare l'arma.

### Aprire casse (azione contestuale)
Per ricaricare l'arma prelevando le munizioni dalle casse, premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.

### Piazzare cariche da demolizione (azione contestuale)
Per raggiungere alcuni obiettivi, dovrai piazzare una carica di esplosivo e demolire così punti strategici. Per fare ciò premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.

### Uscire dalla copertura
Per uscire dalla copertura, premi il pulsante Ⓨ alla comparsa dell'icona.

## *Gestione di armi e inventario*
Gestisci l'equipaggiamento disponibile utilizzando i pulsanti Ⓑ, Ⓧ e Ⓨ.

### Menu dell'equipaggiamento
- **Premi rapidamente il pulsante Ⓑ:** passa dell'arma corrente alle granate.
- **Tieni premuto il pulsante Ⓑ:** apri il menu dell'equipaggiamento. Usa il tasto direzionale ⬆⬇ per scorrerlo. Da questo menu puoi scegliere un'arma primaria, una granata e una pistola tra le armi a disposizione.
- **Rilascia il pulsante Ⓑ:** seleziona un'opzione.

### Menu dell'arma impugnata
- **Premi rapidamente il pulsante Ⓧ:** ricarica l'arma.
- **Tieni premuto il pulsante Ⓧ:** apri il menu dell'arma. Usa il tasto direzionale ⬆⬇ per scorrerlo. Il menu mostra il rateo di fuoco, la modalità di fuoco, le opzioni sulla dotazione di granate e alto ancora.
- **Rilascia il pulsante Ⓧ:** seleziona un'opzione.

### Menu visione
- **Premi rapidamente il pulsante Ⓨ:** alterna tra LRVN e visione normale.
- **Tieni premuto il pulsante Ⓨ:** apri il menu di visione. Usa il tasto direzionale ⬆⬇ per scorrerlo. Da questo menu puoi alternare visione LRVN e visione normale e attivare o disattivare la visione tattica avanzata.
- **Rilascia il pulsante Ⓨ:** seleziona un'opzione.

## *Sfruttare la copertura*

Uno dei fondamenti della guerriglia urbana è il seguente: chi è meglio riparato vince. Sfruttare le coperture è il modo migliore per sopravvivere in un ambiente cittadino ostile. Padroneggiare questa tecnica ti darà il vantaggio in combattimento, ma ricorda che anche i nemici cercheranno di fare lo stesso!

### Entrare in copertura

Muovi Scott contro un muro e premi senza rilasciare la levetta sinistra.

### Muoversi mentre si è in copertura

Usa la levetta sinistra per muoverti lungo il muro e premila per cambiare postura. Quando sei dietro copertura, la maggior parte dei comandi non cambia rispetto all'impostazione predefinita.

### Sbirciare dagli angoli

Quando raggiungi un angolo, puoi sporgerti premendo la levetta sinistra nella direzione verso cui vuoi guardare.

### Uscire dalla copertura, sparare e tornare in copertura

Quando hai un buon angolo visuale e decidi di aprire il fuoco, entra in modalità Mira accurata o Tiro di precisione e uscirai dalla copertura.

Rilascia il comando per terminare l'azione e tornare in copertura.

### Girarsi

Quando sei in copertura, puoi voltarti in uno di questi modi:

- Usa la levetta destra per guardare e mirare nella direzione desiderata.
- Usa il pulsante dorsale destro per "cambiare lato della visuale". In questo modo, Scott si girerà velocemente.

### Uscire dalla copertura

Per uscire dalla copertura:

- Premi il pulsante B per eseguire l'azione contestuale "Esci".
- Tieni premuto il tasto direzionale nella direzione opposta alla copertura finché Scott non esce allo scoperto.

# IL SISTEMA CROSSCOM

## *Impartire ordini*

Il CrossCom è il centro di comando virtuale del soldato del domani. Ogni unità di supporto collegata a Scott Mitchell è dotata di una finestra CrossCom che ti permette di interagire con essa.

Usando questa tecnologia satellitare Scott può:

- Impartire ordini di squadra e individuali contemporaneamente.
- Valutare meglio la situazione, poiché vede e sente con gli occhi e le orecchie dei suoi alleati.
- Controllare le azioni e la salute di compagni e supporti.



0101101010101010000
1010001010111 1000

### Comandi del CrossCom

Ogni finestra del CrossCom rappresenta un soldato ai tuoi ordini, dal quale potrai ricevere aiuto. Per cambiare le finestre del CrossCom, seleziona quella che desideri.

### Selezionare una finestra sul CrossCom

Premi il tasto direzionale ⬅ e ➡.

### Ordine di avanzata

Premi il tasto direzionale ⬆.

Gli ordini di avanzata sono inerenti a un contesto. Cambieranno a seconda di ciò che stai guardando e di ciò che il tuo alleato può fare. Spesso rappresentano azioni quali raggiungere una posizione, attaccare un nemico, usare un oggetto, ecc.

### Ordine di arretramento

Premi il tasto direzionale ⬇.

Gli ordini di arretramento cambiano l'azione dell'alleato selezionato. Spesso sono ordini di ritiro: radunarsi, indietreggiare, etc.

### Ordini di ingaggio

Premi il pulsante dorsale sinistro.

Imposta il comportamento del supporto selezionato, scegliendo tra aggressivo e difensivo.

- In modalità Aggressiva il supporto selezionato è più intraprendente, ma anche più incauto.
- In modalità Difensiva il supporto selezionato è passivo, ma molto prudente.

Le modifiche dell'aggressività sono rappresentate nell'interfaccia dal colore della finestra, che varia da blu a rosso.

## *Mappa tattica*

Scott può consultare una mappa tattica scaricata e aggiornata in tempo reale dal comando centrale. Ciò lo fa muovere in modo più efficiente per le strade di Città del Messico.

La mappa è collegata col visore tattico, il che permette di controllare i dati di volta in volta disponibili.

Nella rappresentazione tridimensionale dell'area circostante i dati segnalati seguono le stesse regole simboliche del visore tattico.

Il colore del suolo sulla mappa offre ulteriori informazioni:

- **Zona arancione:** area ostile e/o pericolosa.
- **Zona azzurra:** area sicura.
- **Zona grigia:** area inaccessibile.

### Obiettivo corrente

Questa casella di testo contiene i dettagli sugli obiettivi della missione in corso, che mutano in tempo reale durante lo svolgimento della missione.

### Comandi della mappa

### Movimento

Usa la levetta sinistra per muovere la visuale sulla mappa. Usa la levetta destra per ruotarla.

### Ingrandimento

Premi la levetta destra per alternare i due livelli di ingrandimento disponibili.

### Ordini

Sulla mappa Scott può usare il CrossCom come in qualunque altra situazione.

# MULTIPLAYER

Esistono tre opzioni multigiocatore in Ghost Recon Advanced Warfighter:

- **Xbox *Live*:** gioca online sulla rete globale Xbox Live.
- **System Link:** gioca su una rete locale di Xbox 360.
- **Schermo condiviso:** gioca su uno schermo condiviso con Xbox 360.

Puoi giocare con un massimo di sedici persone su Xbox Live o System Link, e con un massimo di quattro su schermo condiviso.

Puoi anche selezionare Riconoscimenti dal menu principale per visualizzare i riconoscimenti relativi alla modalità Multiplayer

## *Impostazioni identità*

Dopo esserti connesso a Xbox Live e aver selezionato System Link o Schermo condiviso, accederai alla schermata Impostazioni identità. Qui fino a quattro giocatori possono impostare le rispettive identità di gioco. In esse viene mostrata l'immagine, la classe e il grado. Per modificare la tua identità, premi il pulsante Ⓧ. Dopo aver cambiato ciò che desideri, premi il pulsante Ⓑ per tornare alla schermata Impostazioni identità. Quando tutti sono pronti, premi il pulsante Ⓐ per continuare.

## *Connessione a Xbox Live*

Selezionando Xbox Live accederai alla schermata di connessione. Sul tuo sistema Xbox 360 possono giocare altri tre amici. Avvenuta la connessione, ciascun giocatore può impostare la propria identità.

Terminata la procedura di impostazione identità, vai alla schermata Seleziona tipo di partita. Puoi selezionare Partita del giocatore o Partita classificata. Le Partite del giocatore non hanno limitazioni – chiunque vi può partecipare, indipendentemente da capacità o grado, e l'esito dello scontro non modifica il grado di TrueSkill (vedi più avanti). Le Partite classificate utilizzano il tuo grado di TrueSkill e permettono di giocare solo con giocatori di grado simile al tuo. Il risultato di queste partite influenza il tuo grado di TrueSkill.

Puoi anche consultare le classifiche, in cui appare il tuo grado attuale per tipo di partita predefinita, per modalità di gioco, per classe e generali.

## *Tipo di partita*

Dopo aver selezionato Partita del giocatore o Partita classificata, accederai alla schermata Partita Live. Qui puoi scegliere quale partita desideri giocare o ospitare.

- **Partita veloce:** per iniziare il gioco immediatamente.
- **Partita personalizzata:** per impostare i parametri sul tipo di partita alla quale vuoi partecipare.
- **Crea partita pubblica:** per creare una sessione di gioco accessibile a tutti. È l'unica opzione possibile se selezioni Partita del giocatore.
- **Crea partita privata:** per creare una sessione di gioco nella quale possano partecipare soltanto giocatori da te invitati. È l'unica opzione possibile se selezioni Partita classificata.
- **Crea partita:** per creare una sessione di gioco per la graduatoria TrueSkill. Disponibile dopo aver selezionato Partita classificata.

Selezionando Partita veloce accederai alla schermata Seleziona modalità di gioco, quindi accederai all'elenco partite, dove appaiono tutte le partite disponibili e le loro impostazioni. Seleziona Partita personalizzata e imposta i tuoi parametri (tipo, numero di giocatori, ecc.). Per partecipare a una partita, usa il tasto direzionale per evidenziarla, quindi premi il pulsante Ⓐ.

Se vuoi creare una partita tua, seleziona Crea partita. Accederai alla sala d'attesa, dove potrai regolare le impostazioni di gioco.

## *Creare una partita*

Creando una partita, imposterai le regole base del gioco. Numerose opzioni ti consentono di personalizzare la tua esperienza di gioco: il tipo di partita, la durata, i kit di armi permessi, ecc.

L'impostazione base è definita dalla modalità di gioco. Le opzioni sono:

- **In solitario:** ognuno combatte per sé.
- **A squadre:** sfida fra le squadre dei giocatori.
- **Cooperativa:** i giocatori collaborano contro l'IA.

Ogni modalità di gioco è contraddistinta da differenti tipi di partita a essa associati:

- **Territorio:** combatti per la conquista e il controllo di postazioni.
- **Obiettivi:** consegui degli obiettivi per vincere.
- **Eliminazione:** uccidi tutti i tuoi nemici.
- **Campagna:** disponibile soltanto in modalità Cooperativa, ti permette di accedere alle missioni di campagna cooperative.

In Ghost Recon Advanced Warfighter sono presenti numerose modalità di scontro, incluse Hamburger Hill, Incursione e Assedio. Puoi anche creare una partita personalizzata in solitario, cooperativa e a squadre, che ti permettono di costruirti le tue regole in tutto e per tutto. Dopo aver impostato il tipo di partita, puoi procedere ed entrare nella sala d'attesa.

## *Sala d'attesa*

La sala d'attesa è il luogo in cui aspettare negli intervalli tra i round. Qui puoi parlare con altri giocatori via chat oppure consultare le impostazioni del server per capire le regole della partita cui stai per partecipare. Quando vuoi comunicare che sei pronto per giocare, premi il pulsante Ⓧ. Per alternare tra le modalità Gioco e Spettatore, premi il pulsante Ⓨ.

Se stai ospitando la partita, puoi anche usare la sala d'attesa per cambiare le impostazioni di gioco, tra cui mappa, durata e restrizioni nell'equipaggiamento. Per modificare qualunque opzione, evidenziala con la levetta sinistra, quindi premi il pulsante Ⓐ. In questo modo visualizzerai le impostazioni disponibili. Evidenzia quella desiderata e premi il pulsante Ⓐ per selezionarla.

Mentre sei nella sala d'attesa, puoi anche visualizzare la classe del tuo personaggio premendo il pulsante dorsale destro.

## Riepilogo conclusivo

Il riepilogo conclusivo (RC) è un resoconto della partita appena terminata. Dopo ciascun round accederai alla schermata di riepilogo, che comprende tutte le statistiche di gioco. Puoi passare dall'RC alla sala d'attesa mentre aspetti, tra un round e l'altro, la ripresa del gioco.

## Traguardi

I traguardi sono il riconoscimento di imprese compiute durante le partite a Ghost Recon Advanced Warfighter. Esistono trentasette traguardi che vengono assegnati a chi compie imprese quali colpire 250 nemici alla testa, vincere un certo numero di round ecc. Puoi accedere alla lista dei tuoi traguardi correnti attraverso l'Xbox Dashboard.

## Classifica TrueSkill

La classifica TrueSkill rappresenta la misura della tua bravura e la capacità di conseguire risultati giocando a Ghost Recon Advanced Warfighter. A seconda dell'esito nelle partite classificate, il tuo grado può aumentare o diminuire. Ottieni una valutazione migliore sconfiggendo giocatori di grado superiore piuttosto che il contrario. Ci sono venticinque gradi disponibili.

## System Link

L'impostazione e la partecipazione a partite via System Link funzionano allo stesso modo che con Xbox Live. Tuttavia, se non sei iscritto a Xbox Live, non avrai la possibilità di affrontare Partite classificate e non saranno disponibili le classifiche.

## Schermo condiviso

Creare partite e giocarle su schermo condiviso funziona allo stesso modo che con Xbox Live. Tuttavia, alcune funzioni, tra cui quella di ricerca, le funzioni Xbox Live, le classifiche e altro ancora non saranno disponibili.

# VUOI FAR PARTE ANCHE T

## OTTIENI CONSIGLI E STRATEGIE PER GIOCARE AL MEGLIO!

## LEGGI LE FAQ E I SUGGERIMENTI SULLE PARTE TECNICA.

# E TU DEL TEAM GHOST?

## COLLEGATI AL QG DI GHOST RECON!

## WWW.GHOSTRECON.COM

- ACCEDI A CONTENUTI ESCLUSIVI E RISERVATI ATTRAVERSO IL DESK-COM.
- SCOPRI TUTTI I SEGRETI CHE SI NASCONDONO DIETRO AL PROGETTO IWS.
- SCARICA GLI SPECIAL PACK DEL TEAM GHOST.

# SUPPORTO TECNICO

NOVITA! Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione **Risposte** del sito del nostro Supporto Tecnico

**http://ubisoft-it.custhelp.com**

Nel nostro archivio R**isposte**, troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o mandando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento **Invio Domande** per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema da voi rilevato per poterlo risolvere alla prima richiesta.

**Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il vostro problema e il gioco a cui vi riferite.**

Se non avete una casella di posta elettronica, un nostro tecnico può assistervi dalle 15 alle 16.30 al numero di telefono 02 48 86 71 60. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Servizio Assistenza tecnica Ubisoft.

# HINTS & TIPS

Ci spiace, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su **http://ubisoft-it.custhelp.com** per informazioni su siti correlati.

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. PC version developed by Grin.

BINK VIDEO

USES BINK VIDEO. COPYRIGHT © 1997-2006 BY RAD GAME TOOLS, INC.