

SOMMARIO

	PREFAZIONE	4
	NOZIONI DI BASE	6
	Concetti del gioco	8
	Caratteristiche utili	18
	LA STORIA SIN QUI	20
	Uncharted: Drake's Fortune	22
a More	Uncharted 2: Il covo dei ladri	29
9	SOLUZIONE	40
	Istruzioni utente	42
	Capitolo 1	44
	Capitolo 2	46
	Capitolo 3	48
	Capitolo 4	50
	Capitolo 5	54
	Capitolo 6	60
	Capitolo 7	72
	Capitolo 8	76
	Capitolo 9	86
ļ	Capitolo 10	90
	Capitolo 11	92
	Capitolo 12	100
,	Capitolo 13	110
	Capitolo 14	114
	Capitolo 15	120
	Capitolo 16	122
	Capitolo 17	127
	Capitolo 18	128
	Capitolo 19	129
	Capitolo 20	137
	Capitolo 21	141
	Capitolo 22	144

RIFERIMENTI E ANALISI	148
Panoramica mosse	150
Nemici	151
Armi	156
Combattimento in mischia	162
Tesori	164
Trofei	166
MULTIGIOCATORE	170
Panoramica	172
Caratteristiche	175
Combattimento	180
Progresso e personalizzazione	188
Tipi di partita e consigli	204
Mappe Competitiva	213
Soluzione Avventura cooperativa	224
EXTRA	234
Supplemento soluzione	236
Uncharted 3: riassunto	248
Uncharted: analisi della storia e spiegazione	251

SCHERDA VERTICALE

La scheda verticale sul lato destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione ideato appositamente per agevolare la consultazione della guida. La sezione superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore indica la parte del capitolo che stai leggendo in quel momento.

INDICE

Se preferisci giocare attingendo il meno possibile agli aiuti, puoi utilizzare il completo Indice della guida per consultare l'argomento che ti interessa ogni volta che ti serve un consiglio o un'informazione specifica.

AVVERTIMENTO AGGIORNAMENTI

Abbiamo fatto il possibile per assicurarci che i contenuti della guida fossero corretti al momento della stampa. Tuttavia, futuri aggiornamenti di Uncharted 3: L'inganno di Drake possono contenere modifiche, calibrazioni alla giocabilità e addirittura aggiunte che non è possibile anticipare in fase di redazione.

La storia sin qui

CONCETTI DEL GIOCO

Questa sezione è progettata per integrare il breve tutorial e la guida passo passo offerta dai capitoli iniziali di Uncharted 3: L'inganno di Drake nell'avventura in singolo. Se vuoi giocare subito e vuoi imparare da solo, non aspettare oltre: i consigli che ti offriamo saranno qui ad attenderti se ne avrai bisogno.

Certe abilità incontrate nella modalità per giocatore singolo, funzionano in modo differente o addirittura non compaiono nel gioco competitivo online. La nostra guida sui comandi e le funzionalità della modalità multigiocatore ha inizio a pagina 170.

MOVIMENTO E ATLETISMO

Sebbene Drake non si muova con la grazia di un ginnasta russo, e il suo stile e la sua forma siano grezzi e non convenzionali, in realtà è un atleta esperto. Salti che sfidano la morte e arrampicate pericolose rappresentano una larga parte del divertimento in Uncharted 3: L'inganno di Drake, quindi è consigliabile raggiungere un buon grado di abilità nelle prime fasi dell'avventura.

Movimenti base



Muovi per far camminare o correre Nate: inclina lievemente o completamente la levetta. A meno che l'impostazione di una scena o di una sequenza particolare non impongano diversamente, controlla la visuale. Puoi trarre vantaggio dalla visuale per perlustrare la zona in cerca di percorsi potenziali, pericoli e oggetti collezionabili mentre ti muovi, quindi fai il possibile per abituarti a utilizzarla. Concentrandoti esclusivamente sulla strada dinanzi a te, chissà cosa potresti tralasciare. Un trucco utile è quello di premere per far voltare Drake nella direzione in cui è rivolta la visuale.

Arrampicarsi e saltare



 \mathfrak{F} \mathfrak{F}

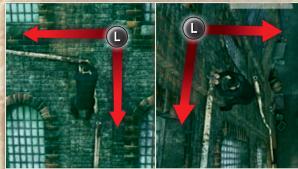
Premi ❷ per ordinare a Nate di scavalcare ostacoli bassi (come mura e detriti) man mano che li incontra. Premendo il tasto quando sei a portata, è possibile superare gli ostacoli quasi senza rallentare: utile durante il combattimento o quando il tempo è essenziale.



Premi 😵 per far saltare Nate nella direzione specificata da 🚯. I salti sono sensibili al contesto: piccoli salti per superare semplici buche e grandi salti per attraversare spazi pericolosi. Il tempismo corretto per premere il tasto dipende dalla lunghezza dello spazio da saltare. Per i salti lunghi, tenta di ritardare finché i suoi piedi non raggiungeranno la fine della superficie. Nell'impossibilità di atterrare con i piedi, Nate afferrerà automaticamente qualsiasi appiglio a portata di mano.



A meno che Drake non sia sopra una sporgenza, Serve sempre per iniziare un'arrampicata. Avvicinati a una superficie appropriata (sporgenze, scale, corde e affioramenti) e premi il tasto per saltare e afferrare l'oggetto. Se serve anche per consentire a Nate di issarsi su una superficie sovrastante.



La direzione specificata con (deve generalmente corrispondere alla posizione attuale della visuale e non a quella di Nate. Di regola, arrampicarsi è sempre più semplice e intuitivo puntando la visuale verso le spalle di Nate.



Premi mentre ti arrampichi per mollare la presa da una superficie e lasciarti andare, possibilmente sopra un punto sicuro. Durante la caduta, Nate afferrerà automaticamente le sporgenze che incontrerà lungo il percorso. Puoi utilizzare questo tasto anche per appenderti a una sporgenza o calarti da una corda o una scala. Tieni premuto per lasciarti cadere senza afferrare alcuna superficie in caduta.









I.Il bivio nel sentiero all'inizio di questo capitolo dà l'illusione di trovarsi in un labirinto all'interno della fitta foresta, ma il percorso fino allo chateau non è poi così complicato. Raggiunto un piccolo ruscello, fai una deviazione per raggiungere il tesoro 23 (2), quindi prosegui a destra raggiunta la cascata per avvistare per la prima volta la tua destinazione. Dirigiti a sinistra abbandonando il viottolo per raccogliere il tesoro 24.



II.Salta sulla piattaforma a destra della statua del suonatore di flauto, quindi supera la sporgenza per raggiungere l'entrata di una caverna (1921). Una volta all'interno, salta sulla sporgenza a destra e sollevati, quindi salta di sotto. Attraversa il ponte di tronchi, vai a sinistra e lasciati cadere. Risali il pendio e avvicinati alla



ANTICO TIMBRO PER SIGILLI IN CERALACCA



Segui il ruscello allontanandoti dalla cascata per trovare questo tesoro nascosto dentro una piccola caverna.



BRACCIALE CON CAMMEO INTARSIATO ORO



Dall'uscita del viottolo dopo la cascata, vai a sinistra; al bivio imbocca il sentiero leggermente inclinato a sinistra. Questo tesoro è nascosto dietro una parete bassa e ricoperta di muschio.



III. Con la porta sigillata dalla natura e dal decadimento, dovrai trovare un percorso alternativo per accedere all'edificio. Inizia dalle sporgenze a destra della porta, quindi segui il percorso mostrato nella figura. Il salto dal primo tetto alla parte successiva dell'edificio è piuttosto lungo, quindi fai il possibile per ritardare la pressione del tasto in modo da raggiungere la distanza massima. Raggiunta l'apertura nella torre, continua a destra per trovare il tesoro 25 prima di arrampicarti all'interno.



IV. Raggiunta una sezione di pavimento parzialmente crollata, cerca di lasciarti cadere sulla piattaforma sottostante. Una volta atterrato (in un modo piuttosto inaspettato), spara alla serratura della finestra per consentire a Sully di entrare quando ti chiama. Con l'uscita della stanza bloccata da una grossa trave di legno, dovrai raggiungere il piano superiore per sbloccarla. Avvicinati all'armadietto di legno a sinistra del punto in cui è entrato Sully e premi 🙆 per raddrizzarla con il suo aiuto (🖻). Dopodiché, potrai raggiungere la rampa a spirale in rovina.



V. Raggiunta la zona superiore, usa il lampadario per raggiungere la terrazza sul lato opposto della stanza. Aziona la leva (📂) per sollevare l'altro lampadario e usa i due impianti d'illuminazione per raggiungere la piattaforma isolata sopra l'uscita ostruita. Premi 🙆 per aiutare Sully ad aprire la porta sottostante, quindi torna in



25 BRACCIALETTO CON PERLE E DIAMANTI



Raggiunta la breccia di muratura crollata della torre, prosegui a destra lungo la sporgenza sottostante, quindi arrampicati fino alla stanza superiore. Raccogli il tesoro e lasciati cadere attraverso il buco nel pavimento per tornare al sentiero principale.



Eric Schatz – Progettista gioco: "Gli spunti per la progettazione dello chateau sono stati tratti dalla ricerca sull'architettura europea di case e castelli, incluse alcune strutture imponenti e decadenti, consumate lentamente dalla natura. Studiando le foto di vere case abbandonate, abbiamo imparato a rappresentare un tipo di decadenza, tanto sgradevole quanto incredibilmente bella."

La storia sin qui

Istruzioni utent Capitolo 1

Capitolo 2

Capitolo 11

Capitolo 12

Capitolo 13 Capitolo 14

Capitolo 15

Capitolo 17

Capitolo 18

Capitolo 19

Capitolo 20 Capitolo 21

Capitolo 22

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM



BATTAGLIA PRINCIPALE: AREA NORD



IX

- ◆ Dopo l'uccisione furtiva iniziale (♠),), impossessati del fucile AK-47 e raccogli il serbatoio di propano a sinistra del punto di partenza di Nate premendo ♠. Voltati verso le tre guardie in piedi vicine, quindi tieni premuto ② per prendere la mira. Rilascia il tasto per lanciare e premi ♠ mentre il serbatoio vola verso di loro. Nate estrarrà automaticamente la sua arma secondaria per colpirlo, facendolo esplodere e facendo investire i nemici dalle fiamme. Estraendo l'arma velocemente, potrai colpire un altro serbatoio di propano più in là di fianco a un veicolo per uccidere un'altra guardia.
- ♦ Sebbene la posizione dietro il pozzo possa non essere perfetta, è l'unica in zona che ti consente di tenere d'occhio gli avversari. Ai livelli di difficoltà più alti, puoi mantenerla e colpire gli avversari in avvicinamento sparando alla cieca. Un ulteriore vantaggio di questa strategia difensiva è che ogni avversario trasporterà nella tua zona armi e munizioni aggiuntive.
- ♦ Una volta eliminati tutti i nemici nei paraggi, fai scorta di munizioni AK-47 e raccogli un Arm Micro come arma secondaria di rimpiazzo. Prosegui dando la caccia ed eliminando gli ultimi avversari. Dopo la morte dell'ultima guardia, due cecchini apriranno il fuoco dalle finestre superiori di un edificio. Mettiti al riparo e colpiscili alla testa per eliminarli. Arrampicati sulla parete e saltare attraverso una delle due finestre. Poi preparati a estrarre la pistola per abbattere il nemico con il fucile a pompa non appena irrompe dalla porta.

X:

- Varcando la soglia attiverai un tutorial obbligatorio sull'utilizzo delle granate. Segui le istruzioni per uccidere i primi due assalitori, quindi lasciati cadere al livello inferiore e raccogli il tesoro 29. Raccogli le munizioni dalla cassa e prosegui per cimentarti nella seconda lezione.
- ♦ Questa volta, devi tenere premuto 2 per eseguire un lancio a parabola dal tuo riparo e colpire i due avversari sulla sporgenza. Infilati nell'apertura del muro (premi rapidamente e risali i gradini per affrontare l'ennesima sparatoria.

Significato

Posizione di partenza di Nate

Movimento nemico

Pun

Punto di riparo consigliato



Serbatoio di propano

AK-47

Per sfruttare al meglio il fucile AK-47, premi il grilletto moderatamente e velocemente per controllare il rinculo. Le munizioni abbondano durante la permanenza di Nate in Francia, quindi è più consigliato rispetto al fucile a canne mozze come arma lunga primaria da usare nell'immediato futuro.



ARM MICRO

Sebbene il rinculo e l'alto consumo di munizioni rendano sconsigliabile la modalità automatica all'infuori del combattimento da distanza ravvicinata (specialmente con il fuoco alla cieca), l'arma secondaria Arm Micro supera le aspettative con brevi raffiche dalla media distanza: in particolar modo contro i nemici senza protezione alla testa.







ANELLO CON RUBINI E DIAMANTI

Dopo il primo tutorial delle granate, lasciati cadere e vai a sinistra. Questo tesoro si trova sul terreno, in una pila di macerie in un angolo.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

© 2011 PIGGYBAC INTO ACTIVE LIMITED

La storia sin qui

Riferimenti

Multigiocator

Indice

Istruzioni uten

Capitolo 1
Capitolo 2

Capitolo 3

ipitolo 5

nitala 7

Capitolo 8

Capitolo 11

Capitolo 12

Capitolo 13

Capitolo 14

Capitolo 16

nitolo 18

Capitolo 19

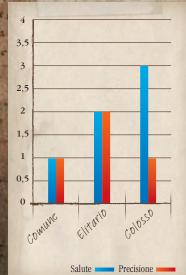
pitolo 20

01010 21

pitoro 22

6



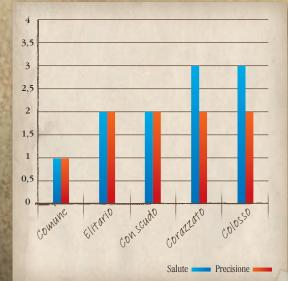


152

MERCENARI

Questi avversari compaiono nei capitoli iniziali del gioco: Un altro round (disarmato), Lo chateau e Segui la luce. Si tratta per la maggior parte di nemici comuni e qualcuno elitario dotato di arma lunga.

Tipologia nemico	Armi potenziali
Comune	.45 Defender, Arm Micro
Elitario	AK-47, fucile a canne mozze
Colosso	Fucile a canne mozze



AGENTI DI MARLOWE

Gli agenti di Marlowe si trovano in Caccia spietata, Metropolitana di Londra, Lo chateau, La cittadella, La via di mezzo e Com'è in alto, così è in basso.

Tipologia nemico	Armi potenziali	
Comune	.45 Defender, Para 9, KAL-7, AK-47	
Elitario	Para 9, Arm Micro, pistola Raffica, Mag 5, AK-47, G-MAL, fucile a canne mozze, RPG-7	
Con scudo	Arm Micro	
Corazzato	Fucile a canne mozze, SAS-12	
Colosso	Para 9	



In questa sezione analizziamo i punti di forza e di debolezza delle armi a diposizione di Nate, con tanto di statistiche sulla quantità di danno inflitta a ogni tipo specifico di nemico.



Pistole standard

156

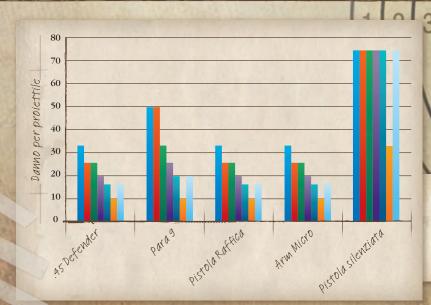
Queste pistole sono delle armi secondarie fondamentali e affidabili che, fatta eccezione per la pistola silenziata, tendono ad abbondare nei capitoli in cui compaiono.

100	ona	Arma	Max munizioni	Dimensione caricatore	Analisi/Consigli
1	o a	.45 Defender	64	8	 ♦ Una pistola base che compare soltanto nei capitoli iniziali della storia. ♦ Le dimensioni limitate del caricatore sono il suo punto debole. Tenta di rimpiazzarla con un'arma secondaria migliore il prima possibile.
Z		Para 9	64	15	 ♦ Rimpiazza la .45 Defender non appena compare. ♦ Generalmente le munizioni abbondano. ♦ I danni inflitti piuttosto elevati, le rispettabili dimensioni del caricatore e il rinculo limitato la rendono perfetta per i colpi al busto. I colpi alla testa sono generalmente complicati.
7	0	Pistola Raffica	120	15	 ♦ Spara raffiche di tre proiettili ogni volta che premi il grilletto. Si tratta fondamentalmente di un G-MAL sotto forma di pistola. ♦ Muovendo lievemente (1) puoi sfruttare la raffica per disegnare una traiettoria orizzontale o verticale. Con un po' di pratica, diventerà un'arma superba per eseguire dei colpi alla testa. Per ottenere un'uccisione basta colpire una testa scoperta con un solo proiettile.
7		Arm Micro	125	25	 ◆ Pistola completamente automatica. ◆ È simile ai tipici fucili d'assalto e soffre di un forte rinculo ogni volta che tieni premuto il grilletto. Salvo da distanza ravvicinata, ti conviene sparare delle raffiche brevi e controllate. ◆ Molto efficace per sparare alla cieca e un'opzione migliore della pistola Raffica per sparare in corsa.
F		Pistola silenziata	32	8	 ♦ Un'arma rara, usata solamente per una parte della permanenza di Nate a Londra e nel capitolo Non avrò altre possibilità. ♦ Per passare inosservato, gli avversari devono essere uccisi con un solo colpo alla testa. ♦ In Non altre possibilità, gli avversari ignari uccisi con la pistola silenziata contano come uccisioni furtive e lasciano cadere dell'emprendimento benevi. Ficiale i previsi pero il acceptore di Nete.

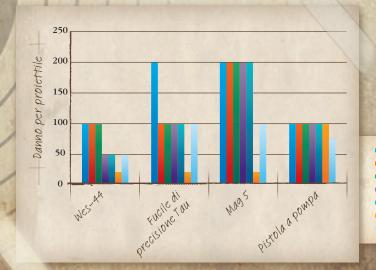
Pistole speciali

La scelta di trasportare o no queste potenti armi secondarie dev'essere valutata tenendo conto della relativa carenza di munizioni.

Icona	Arma	Max munizioni	Dimensione caricatore	Analisi/Consigli
	Wes-44	12	6	 ♦ Una favorita di Uncharted che compare brevemente nel capitolo Lo chateau. ♦ Piuttosto simile alla Mag 5 ma meno potente e con una frequenza di fuoco e velocità di ricarica inferiori. Detto ciò, basta un colpo per uccidere i nemici più deboli.
~	Fucile di precisione Tau	12	6	 ♦ Un fucile di precisione sotto forma di pistola. Ha un mirino d'ingrandimento per puntare da lontano. ♦ Bastano due colpi per neutralizzare la maggior parte dei nemici non corazzati. I colpi alla testa sono letali anche contro i nemici corazzati. ♦ Le munizioni possono scarseggiare, quindi ti conviene usare quest'arma quando la trovi e rimpiazzarla subito con l'arma secondaria che stavi impugnando. ♦ Piuttosto limitata negli ingaggi da distanza ravvicinata. Equipaggia la tua arma lunga o spara un colpo alla cieca prima di eliminare l'avversario con un attacco in mischia.
	Mag 5	14	7	 ♦ Rara per un motivo: questa arma da fuoco può eliminare la maggior parte dei nemici con un solo proiettile (perfino quelli corazzati colpendoli alla testa). ♦ Ricevuta generalmente come ricompensa per le uccisioni furtive e come bonus di precisione nel capitolo Metropolitana di Londra. ♦ Per quanto strano per un'arma così potente, è pressoché inutile contro i Colossi. Non sprecare munizioni preziose contro questi avversari.
	Pistola a pompa	12	2	Un fucile a pompa sotto forma di pistola. Da distanza ravvicinata è praticamente efficace come i suoi cugini più grandi. Fantastica contro i Colossi e, da distanza ravvicinata, contro gli avversari corazzati.









PANORAMICA

INTRODUZIONE

Prima di proseguire nella lettura, fermati un istante per familiarizzare con la struttura di questo capitolo.

In questa breve panoramica, ti guidiamo attraverso il processo di creazione di una partita multigiocatore.

Caratteristiche Multigiocatore

(consulta pagina 175) fornisce un resoconto dettagliato di funzioni e caratteristiche specifiche assenti nell'avventura in giocatore singolo, come l'abilità esclusiva dello scatto, le provocazioni e il Cooperatore.

> Combattimento (consulta pagina 180) è dedicato a tutti gli strumenti di attacco a tua disposizione.

Progresso e personalizzazione (consulta pagina 188) analizza il sistema di livelli e tutte le abilità e gli oggetti sbloccabili che si possono equipaggiare accumulando uccisioni e raggiungendo delle pietre miliari nelle partite in Competitiva e Cooperativa.

Tipi di partita e consigli (consulta pagina 204) contiene numerosi suggerimenti mirati e analisi per tutte le modalità, dalle regole di gioco fondamentali ai consigli tattici più avanzati.

> La sezione Soluzione Avventura cooperativa (consulta pagina 224) mostra a te e ai tuoi compagni come superare le sfide incontrate in questo gratificante tipo di partita.

La sezione Mappe Competitiva (consulta pagina 213) include le mappe annotate delle destinazioni incontrate in tutti gli altri tipi di partita multigiocatore.

Sebbene tutte le informazioni contenute in questo capitolo siano corrette al momento della pubblicazione, la modalità Multigiocatore di Uncharted 3 si evolverà quasi sicuramente dopo l'uscita con nuove mappe, elenchi partite, caratteristiche e aggiornamenti resi disponibili con il passare del tempo. Per rimanere al passo con i nuovi sviluppi e i contenuti scaricabili, visita www.naughtydog.com.

MENU PRINCIPALE MULTIGIOCATORE



Consapevoli della riluttanza quasi universale dei giocatori nei confronti dei manuali di gioco (e della relativa consultazione), inizieremo con una breve panoramica del menu principale del multigiocatore di Uncharted 3. Muovi 🕒 in su/in giù o premi 🗫 per scorrere verticalmente le voci del menu, e muovi ● a sinistra/destra o premi → per scorrere le schede.

Trova partita: seleziona un tipo di partita per accedere a un match adeguato.

Partita personalizzata: ti consente di creare le tue partite e modificare le impostazioni (come Limite punteggio, Tempo limite, Fuoco amico e così via) a seconda delle tue preferenze.

Profilo: qui puoi personalizzare il tuo aspetto online e configurare gli equipaggiamenti (scegli e acquista le tue armi predefinite, i potenziamenti e le abilità). Consulta pagina 180 per maggiori dettagli.

Comunità: qui i giocatori possono creare e modificare i filmati da inviare direttamente ad alcuni siti, o visualizzare le classifiche e i video.

Opzioni: qui puoi modificare le varie impostazioni, inclusa la sensibilità della mira e i comandi verticali e orizzontali (normali o invertiti).

Schermo condiviso: fai accedere un secondo giocatore e consentigli di salvare le sue prestazioni (inclusi i PE guadagnati, i tesori acquisiti e così via) per tutta la durata della sessione.

PlayStation®Store: qui puoi acquistare i contenuti aggiuntivi.

Finestra grado: visualizza il tuo grado attuale (inclusi i dettagli dei tuoi progressi verso il livello successivo), i PE e il denaro accumulato. Consulta pagina 188 per maggiori dettagli.

Amici: premi @ per accedere, consultare l'elenco dei tuoi amici PSN o invitare nuovi giocatori. La scheda Facebook ti consente di iniziare le partite con gli amici e inviare i video delle tue imprese e fallimenti alla rete sociale del sito. Consulta il manuale di gioco per maggiori dettagli.

Uncharted TV: questo canale televisivo viene trasmesso regolarmente mentre navighi tra le schermate del menu multigiocatore. Oltre a svagarti mentre attendi l'inizio di una partita, è un modo fantastico per imparare dalle imprese e dai fallimenti degli altri giocatori. Premi 😉 per attivare/disattivare l'audio, premi 📵 per alternare la visuale predefinita con una finestra più grande e centrale, e premi START per cambiare programma.

GIOCARE UNA PARTITA

UNCHARTED?

Seleziona Trova partita per iniziare una partita. Alcuni tipi di partita, come Tutti contro tutti, includeranno esclusivamente questo genere di competizione, accodando automaticamente un'altra sessione ogni volta che torni nella lobby. Prima che l'azione abbia inizio avrai la possibilità di votare per una o due mappe. Altri tipi di partita, come Obiettivo di squadra, offrono una combinazione, generalmente a tema, di partite con regole differenti: il testo su schermo ti spiegherà quali. Consulta da pagina 204 in avanti per maggiori dettagli su ogni tipo di partita.

Al termine di una sessione, verrai condotto al menu e a una nuova scheda: la pagina Risultati match. Se sei salito di livello o hai ottenuto dei nuovi oggetti sbloccabili (consulta pagina 188 per maggiori dettagli sul sistema di avanzamento), verrai informato immediatamente con effetti sonori e segnali abbastanza evidenti da attirare la tua attenzione.



I SU <u>www.piggyback.com</u>

PAGINE D'ESEN



Chi utilizza il G-MAL hanno molto da offrire in questa mappa, specialmente con un cecchino in squadra: possono disturbare i cecchini avversari ed eliminare i nemici. Le finestre aperte in alto sono degli appostamenti consigliabili: offrono una buona visuale delle zone sottostanti e consentono di mettersi al riparo o fuggire quasi istantaneamente.

Presta attenzione ai versi per capire se qualcuno si sta arrampicando su un minareto. Vedi la freccetta di un compagno? Bene. In caso contrario, fai attenzione: le uccisioni dalle sporgenze del minareto sono piuttosto comuni. Per questo motivo A tutta birra è particolarmente utile nella mappa Yemen: puoi evitare i cecchini mentre operi al centro della mappa e arrampicarti rapidamente sulle scale dei due minareti senza emettere alcun verso.

Nozioni di base

Tipi di partita

