

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™

Bêta multijoueur

19 avril - 2 mai



Introduction

Bienvenue à la Bêta de Ghost Recon: Future Soldier ! Avant de commencer, voici quelques éléments à connaître sur ce qui rend Future Soldier différent des autres jeux de tir militaires auxquels vous avez pu jouer.

Tout d'abord, Ghost Recon: Future Soldier est un shooter tactique basé sur le travail d'équipe. Vous ne ferez pas de vieux os si vous vous le jouez solo. Les combats sont rapides et mortels, et si un ennemi vous repère, vous risquez de révéler la position de toute votre équipe. Restez avec votre escouade, couvrez-vous les uns les autres et la victoire ne pourra pas vous échapper.

De plus, vous n'avez pas besoin d'être le meilleur tireur du monde pour devenir indispensable à l'escouade. Atteindre vos objectifs grâce à l'utilisation judicieuse de vos compétences et de votre équipement est sans doute encore plus important que d'éliminer des ennemis. Que vous récupériez des infos sur les positions ennemies ou que vous approvisionniez votre escouade en munitions, que vous couvriez vos potes pendant qu'ils capturent un objectif ou que vous occupiez l'adversaire pendant qu'un de vos équipiers le contourne, vous contribuerez au score global de l'équipe et vous pourriez même finir VIP de l'escouade.

Lisez bien ce guide pour avoir un aperçu complet des rôles que vous pouvez tenir, obtenir plus d'infos sur le très important système d'intels (renseignements), ainsi que des astuces sur la façon de personnaliser votre personnage en fonction de votre style de jeu. Faites profil bas et n'oubliez pas que seule la défaite est injuste !

À très bientôt sur le terrain.

Commandes

Maintenir : visée

Appui bref : utiliser un objet
Maintenir : positionnement

Carte tactique

Déplacement
Appuyer : changer d'épaule

Activer l'accessoire

Objet précédent

Appeler à l'aide

Objet suivant



Tirer

Appui bref : placer un marqueur
Maintenir : roue de coordination

Menu

Changer d'arme

Appui bref : s'accroupir / Maintenir : r...

Appui bref : se mettre à couvert
Maintenir : courir / transfert défensif

Appui bref : recharger
Maintenir : actions contextuelles

Regarder
Appuyer : visée précise / lunette

HUD



Intel ennemi

Indicateur de menace

Emplacement de l'objectif /
Statut

Informations sur un joueur
allié

Temps de la manche / Statut

Mini-carte

Statut objet jetable

Statut arme actuelle

Factions



Ghosts :

Dédiés aux missions spéciales, les Ghosts sont une unité d'élite qui intervient partout où il faut agir de façon discrète mais radicale. Recrutée parmi les meilleurs des meilleurs et équipée des technologies de combat les plus sophistiquées, l'unité est chargée de la reconnaissance, de l'action directe et des opérations clandestines partout où les intérêts américains sont en danger. Ils combattent dans l'ombre, sur n'importe quel terrain et sous n'importe quel climat.

Bodark :

Les Bodark sont l'unité d'élite la plus secrète de Russie. Leur nom est tiré du folklore et désigne des hommes qui ont choisi de devenir des loups. Leur nom officiel est Unité d'Entraînement Spécial 500, et ils sont l'équivalent russe des Ghosts. Équipement sophistiqué, entraînement au top, ce sont des armes mortelles.



Catégories d'armes

Fusil d'assaut

Les fusils d'assaut sont l'une des armes les plus personnalisables du jeu. Ils disposent d'un vaste choix de crosses, de chargeurs, d'optiques, de détonateurs, d'emprunts de gaz, de canons et de bouches, ainsi que du plus grand choix d'accessoires à monter sous le canon de n'importe quelle classe d'arme. Avec tous ces choix, un fusil d'assaut peut devenir compact et maniable, à l'image du fusil PDR de l'ingénieur, ou d'une arme de type DMR ultra-précise, comme le fusil de sniper de l'éclaireur.



Fusil de sniper

Les fusils de sniper sont les armes à longue portée du jeu, conçues pour tuer en un coup. Les fusils de sniper ont une cadence de tir faible mais sont extrêmement précis, surtout lorsqu'ils reposent sur un bipied. L'ajout d'une lunette longue portée vous rapproche du combat. Un éclaireur bien positionné disposant d'une telle arme est un atout pour le moral des équipiers, tout en forçant l'ennemi à se mettre à couvert.



Mitrailleuse légère

La mitrailleuse légère est la seule arme disponible permettant de fixer l'ennemi sous un tir de suppression. Un joueur placé de façon stratégique avec une mitrailleuse légère empêchera les joueurs adverses de progresser. Même si la mitrailleuse légère est moins précise et plus difficile à contrôler qu'un fusil d'assaut, une fois placée sur un support à couvert ou utilisée en position couchée, elle peut devenir une arme dévastatrice de premier ordre.



Catégories d'armes



Pistolet / Peu létaI

Les pistolets sont la dernière ligne de défense. À courte portée, il est souvent plus rapide de se saisir d'un pistolet que de recharger son arme principale. Les armes peu létales sont conçues pour le soutien d'équipe. Les fumigènes servent à dissimuler vos déplacements, les IEM à paralyser l'équipement technologique ennemi, les Stun Guns servent au piratage de données et les BLD-3 Flash permettent d'aveugler l'ennemi. En mode Saboteur, le joueur qui transporte la bombe passe automatiquement à son arme secondaire, alors choisissez-la avec soin.

Pistolet mitrailleur

Compacts et faciles à manipuler, les pistolets mitrailleurs possèdent une cadence de tir très élevée. Ils utilisent des munitions de même calibre que les pistolets et n'ont pas la même portée que les fusils d'assaut ni les PDR ; mais avec leur cadence de tir élevée, ils sont dévastateurs à courte portée. Un excellent choix pour le joueur qui utilise les tactiques d'embuscade.

Fusil à pompe

Les fusils à pompe sont des armes d'attaque à bout portant, idéales pour nettoyer une pièce ou un couloir étroit. La chevrotine standard peut être remplacée par des cartouches ou des munitions incendiaires Dragon's Breath.

Fusil de défense personnel PDR

Le PDR est conçu pour être compact et facile à manipuler, comme une version pour combat rapproché du fusil d'assaut. En raison de leur canon court, ces armes sont moins létales et leur portée est plus limitée.



Le Fusilier

Compétence : blindage

Le fusilier est le cœur de l'escouade. Protégé par son **blindage**, il peut encaisser des tirs qui tueraient ses équipiers plus spécialisés.

Équipé d'une mitrailleuse légère, le fusilier peut envoyer un **tir de suppression** qui cloue l'ennemi sur place.

L'ennemi victime d'un tir de suppression souffre d'un énorme désavantage en combat qui l'empêche de riposter avec précision.





L'éclaireur

Compétence : camouflage optique

L'éclaireur est un maître du camouflage, de l'embuscade et des tactiques d'attaque rapides.

Son **camouflage optique** dissimule sa silhouette, lui permettant d'approcher discrètement ou d'attendre sa cible pour l'aligner avec un tir parfait.

Les éclaireurs peuvent soutenir leurs équipiers à distance en tant que snipers ou en infiltrant les lignes ennemies pour s'emparer d'un objectif. Dans tous les cas, ce sont de précieux atouts pour semer le chaos sur le champ de bataille.



L'ingénieur

Compétence : détection de visée

L'ingénieur est un puissant soldat de soutien qui excelle dans l'art de **fournir des Intel** sur les forces ennemies.

Grâce à leurs grenades à capteur magnétique et leurs drones, les ingénieurs disposent de multiples façons de **repérer et signaler les soldats ennemis** à leurs équipiers.

Ils sont également équipés d'un capteur qui les avertit lorsqu'ils sont pris pour cible.



Progression du personnage

- De nouvelles sélections d'équipement sont disponibles pour chaque classe aux niveaux 4, 28 et 40.
- De nouvelles sélections d'armes sont disponibles pour chaque classe aux niveaux 20 et 32.
- Les personnages remportent un crédit d'accessoire à chaque niveau. Utilisez ces crédits pour déverrouiller des accessoires. Lorsque vous déverrouillez un accessoire, il sera lié à une arme spécifique.
- Les joueurs peuvent remettre toute leur sélection d'armes et d'équipement à zéro en utilisant un jeton de respecialisation.

Un jeton de respecialisation est disponible au niveau 1 et un second au niveau 50.



Accès au GunSmith

1. Sélectionner le menu Multijoueur
2. Sélectionner **un personnage**
3. Sélectionner une classe (Fusilier, Éclaireur ou Ingénieur)
4. Sélectionner Équipement pour personnaliser votre matériel
5. Sélectionner un type (Principal, Secondaire, Grenades, ou Équipement) et effectuer les modifications voulues

Attention, les accessoires sont verrouillés et doivent être achetés en utilisant les crédits d'accessoires.

Pour passer des factions Ghost à Bodark, appuyer sur la touche correspondante dans le menu Personnage.



Fonctions du GunSmith

Consulter les statistiques détaillées et les descriptions

Visualiser les armements et les conditions de déverrouillage des équipements

Analyser les armes jusqu'à dans les moindres détails

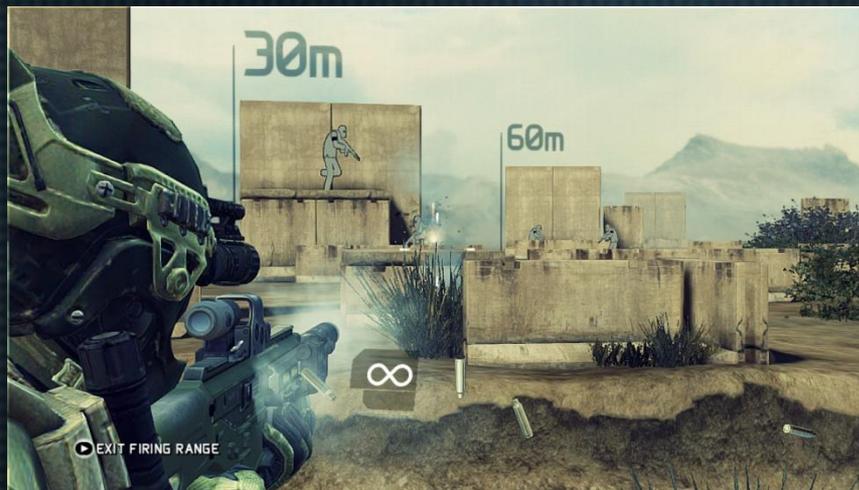
Démonter et personnaliser ses armes

Les armes possèdent jusqu'à 10 points de modification

Explorer les options de personnalisation avec l'option Aléatoire

Optimiser automatiquement une arme en fonction de son style de jeu

Tester son équipement personnalisé sur le Stand de tir



Couverture et transfert défensif

- Restez exposé pendant un combat et vous serez bon pour être redéployé. Si vous aimez gagner, utilisez des déplacements d'abri en abri (transferts défensifs) : vous serez plus difficile à toucher en mouvement et plus en sécurité une fois immobile.
- Notre système de couverture est simple et très intuitif. Vous pouvez vous mettre à couvert et vous dégager en appuyant rapidement sur la touche de couverture. Une fois à l'abri, vous pouvez passer à l'abri suivant en visant simplement l'endroit voulu, puis en maintenant la touche de couverture pour y sprinter. Le transfert défensif est le moyen le plus rapide pour se déplacer sur le champ de bataille.



Piratage de données / Intel

Ils peuvent courir, mais... se cacher ? Dans Future Soldier, l'Intel est l'arme la plus importante. Utilisez des drones, des capteurs, des modes de visions spéciaux, ou même les systèmes ennemis pour signaler les ennemis et les rendre visibles à votre escouade.

Comprendre le système d'Intel de Future Soldier est indispensable à la victoire. Lorsque vous récupérez des Intels sur un soldat ennemi, celui-ci est signalé à toute votre escouade. Une escouade qui détient des Intels est bien plus efficace. Plusieurs types d'équipement permettent de détecter les ennemis, comme les capteurs, les caméras ou les drones, mais le moyen le plus efficace pour récupérer des Intels est le piratage de données.

Réfléchissez avant de tirer ! Si vous assommez un ennemi et piratez ses données, chaque ennemi sera visible pour chacun de vos équipiers. N'oubliez jamais que les Intels vous donnent l'avantage... et rien ne vous empêche de tuer l'ennemi après avoir piraté ses données.

Des Stun Guns aux mines flash, il y a de nombreuses façons de se débarrasser d'un ennemi sans le tuer. Quand un adversaire est à terre, vous pouvez pirater son système et pénétrer les données de positionnement de toute son escouade. Une fois le piratage terminé, toute l'équipe ennemie est visible aux yeux de votre escouade. Veillez à ce que l'adversaire ne vous fasse pas subir la même chose ! Restez à proximité de vos équipiers pour réduire les risques de vous faire pirater.



Hasan, valiant que
9-1-1 111
Coulage Incipiens
M'and 17778-88
1117-91-4
M-81852

Système de coordination

Le système de coordination est un outil de navigation rapide et pratique qui peut également servir de système de communication avancé pour le joueur tactique. Le système de coordination est composé de quatre sous-systèmes qui travaillent conjointement pour former un puissant outil pour l'utilisateur.

Interaction au-dessus de l'épaule

- En regardant simplement l'espace de jeu et en utilisant le système de coordination, le joueur peut placer des marqueurs et soutenir ses équipiers.

Roue de coordination

- Naviguez rapidement vers les équipiers, les objectifs et les recharges de munitions
- Accès rapide aux infos sur l'escouade et les objectifs (quels équipiers ont une santé faible, qui a besoin de munitions, qui essaie de prendre quel type d'objectif, statut de l'opération)

Carte tactique



Assurance

- Le système d'assurance récompense les escouades qui travaillent main dans la main et attribue plus de points qu'à un homme qui atteindrait seul l'objectif. Lorsqu'un joueur interagit avec un objectif, l'interaction peut prendre jusqu'à 20 secondes, un temps qui paraît bien long quand personne n'est là pour surveiller vos arrières.



- Quand un équipier vous couvre, vous bénéficiez non seulement d'une protection supplémentaire, mais le système détecte la présence d'équipiers à proximité et réduit de moitié le temps

nécessaire à l'interaction. Une interaction plus rapide réduit les

Carte

Moulin

Moulin est situé dans une petite communauté paysanne de la Russie rurale. Une rivière coupe l'espace en deux, limitant le nombre de points d'accès d'une rive à l'autre.

Le léger brouillard et les espaces ouverts font des snipers une menace à prendre au sérieux.



Carte

Pipeline

Situé dans la poussière d'une ville nigérienne, Pipeline place les joueurs au milieu d'intenses combats rapprochés.

Cette raffinerie de pétrole transformée en bidonville regorge de coins aveugles et de passages étroits, qui sont autant d'embuscades et de cachettes potentielles.



Mode de jeu : Conflit

- Limite de durée par défaut : 15 minutes
- Redéploiements : activés
- Manches pour remporter la victoire : 1



- Les objectifs sont placés de manière aléatoire sur la carte.
- L'atteinte d'un objectif donne des points à votre équipe et certains donnent accès à des bonus.
- L'équipe qui a le plus de points à la fin de la manche remporte la partie.

Mode de jeu : Saboteur

- Limite de durée par défaut : 10 minutes
- Redéploiements : activés
- Manches pour remporter la victoire : 1



- Une bombe a été placée dans un endroit central.
- Les deux équipes sont en compétition pour récupérer la bombe et la transporter jusqu'à la base ennemie pour la faire exploser.
- La première équipe à faire exploser la bombe dans la base ennemie remporte la partie.

Guide de démarrage rapide Matchmaking

Rejoindre une partie rapide dans GRFS

1. Appuyer sur la touche START après les écrans de démarrage.
2. Si c'est votre première partie de GRFS, il vous sera demandé de vous enregistrer sur Uplay.
3. Sélectionner Multijoueur depuis le menu principal.
4. Sélectionner Rejoindre partie.
5. L'utilisateur se trouve alors à l'accueil multijoueur.
6. Le jeu se lancera une fois qu'au moins 8 joueurs auront rejoint la partie.

Enregistrement Uplay

1. Sur le premier écran, sélectionner S'enregistrer.
2. Entrer votre nom d'utilisateur, votre mot de passe et votre adresse e-mail.
3. Sélectionner Envoyer.

Accès exclusif à la Bêta de Ghost Recon Network pour tous les joueurs de la Bêta de GRFS

<http://www.ghostrecon.com/network>

Disponible dans votre navigateur, sur mobiles et tablettes*

Connectez-vous GRATUITEMENT à votre compte Uplay et une console connectée



[Cliquez ici](#) pour regarder la vidéo



Personnalisez vos armes en temps réel et synchronisez-les avec votre console

*Android uniquement pendant la Bêta. Version iOS disponible à l'approche du lancement



Consultez les armes créées par d'autres dans la Galerie GunSmith



Accédez à vos stats multijoueur et aux cartes des conflits à la volée

Merci

- N'oubliez pas de remplir le questionnaire
- Pour plus d'infos, consultez le didacticiel vidéo ici

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™



PRECOMMANDEZ POUR OBTENIR
DES BONUS EXCLUSIFS

DISPONIBLE
LE 24 MAI
2012

www.facebook.com/ghostrecon
www.ghostrecon.com



XBOX 360. KINECT™ XBOX LIVE.



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
PlayStation, PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a trademark of the same company.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

