

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™

Mehrspieler-Beta

19. April – 2. Mai



Einleitung

Herzlich willkommen zur Ghost Recon Future Soldier-Beta! Bevor Sie loslegen, sollten Sie ein paar Eigenschaften kennenlernen, die Future Soldier von anderen Shootern aus dem Militärgenre unterscheidet.

Zunächst ist Ghost Recon Future Soldier ein teambasierter Taktik-Shooter. Auf sich allein gestellt können Sie da draußen nicht lange überleben. Feuergefechte sind schnell und tödlich und wenn ein Gegner Sie aufs Korn nimmt, kann es rasch geschehen, dass Sie die Position des gesamten Teams preisgeben. Bewegen Sie sich in der Gruppe und geben Sie sich gegenseitig Deckung, dann sind Sie auf dem besten Weg zum Sieg.

Weiterhin bestimmt sich Ihr Wert für das Team nicht allein danach, wie schnell Sie den Abzug betätigen. Das Erfüllen von Missionszielen und die Unterstützung des Teams durch Einsatz Ihrer Fähigkeiten und Ausrüstung sind ebenso wichtig, wenn nicht gar wichtiger als das Töten von Schurken. Egal ob Sie Aufklärungsdaten über Feindpositionen sammeln, Ihr Team mit Munition versorgen, Ihre Kameraden bei der Einnahme von Missionszielen decken oder den Gegner unter Sperrfeuer nehmen, während Ihr Kamerad sich heranschleicht, Sie tragen damit zum Teamergebnis bei und werden dadurch vielleicht sogar zur Schlüsselfigur des gesamten Trupps.

Sie sollten sich unbedingt den Rest dieser Übersicht ansehen, um einen Gesamteindruck über die verschiedenen Rollen zu bekommen, die sie einnehmen können. Außerdem erfahren Sie dort mehr über die Funktionsweise des umfassenden Aufklärungssystems sowie über die Möglichkeiten, den Charakter an Ihren persönlichen Spielstil anzupassen. Halten Sie den Kopf unten und vergessen Sie nicht: Nur die Toten kämpfen fair!

Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld!

Steuerung

Halten: Zielen

Drücken: Objekt benutzen
Halten: Platizieren

Taktische Karte

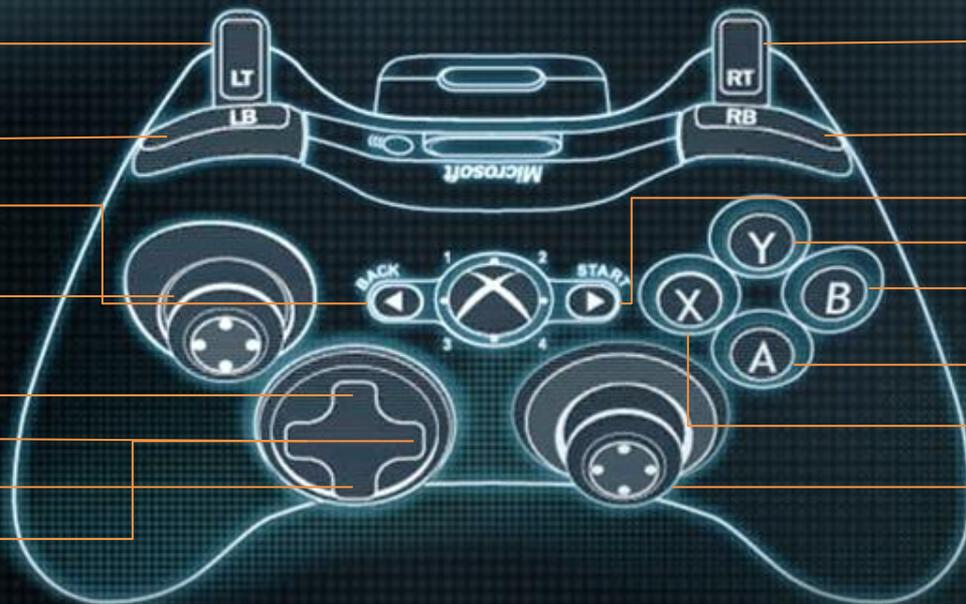
Bewegen
Drücken: Schulterwechsel

Unterlauf-Zubehör
aktivieren

Voriges Objekt

Hilfe anfordern

Nächstes Objekt



Waffe abfeuern

Drücken: Marker platzieren
Halten: Koordinationsrad

Menü

Waffe wechseln

Drücken: ducken / Halten: hinlegen

Drücken: Deckung nehmen
Halten: Rennen/Deckungswechsel

Drücken: Nachladen
Halten: kontextabhängige Aktion

Umsehen

Drücken: Visiersicht

HUD



Aufklärungsdaten über den
Gegner

Gefahrenindikator

Einsatzziel Position/Status

Information über
verbündeten Spieler

Runden-Timer/Status

Minikarte

Status des Waffenzubehörs

Status der aktuellen Waffe

Fraktionen



Ghosts:

Die Ghosts sind eine Eliteeinheit für Sondereinsätze, die ohne Spuren zu hinterlassen maximale Wirkung entfaltet. Sie sind die Besten der Besten und führen ausgerüstet mit der modernsten Kriegstechnologie überall dort Aufklärungsmissionen, Kampfeinsätze und verdeckte Operationen durch, wo US-Interessen auf dem Spiel stehen. Sie operieren im Verborgenen, in jedem Klima, auf jedem Terrain.

Bodark:

Bodark ist die geheimste russische Spezialeinheit. Ihren Namen bezieht sie aus einem Volksmärchen, in dem Männer zu Wölfen werden. Offiziell als Sonderübungseinheit 500 geführt, sind sie die russische Antwort auf die Ghosts: hochprofessionell, bestens ausgebildet und absolut tödlich.



Waffenklassen

Sturmgewehre

Sturmgewehre gehören zu den anpassungsfähigsten Waffen des Spiels. Von allen Waffenklassen bieten Sie die meisten Möglichkeiten, mit Schäften, Magazinen, Visieren, Abzügen, Gassystemen, Läufen, Mündungsaufsätzen und Unterlaufzubehör ausgestattet zu werden. Dank dieses modularen Systems kann das Sturmgewehr ähnlich dem Personal Defense Rifle des Technikers kompakt und beweglich sein oder aber hochgradig präzise wie das Scharfschützengewehr des Spähers.



Scharfschützengewehre

Scharfschützengewehre sind Waffen für den Kampf auf Distanz. Sie haben eine geringe Feuerrate sind jedoch extrem präzise, besonders bei Verwendung eines Zweibeins, getreu dem Motto: Ein Schuss, ein Treffer. High-Power-Zielfernrohre holen das Kampfgeschehen ganz nah heran. Ein gut positionierter Späher mit einem Scharfschützengewehr kann die Moral der Kameraden gewaltig steigern und gleichzeitig den Gegner hinter Deckung zwingen.



Leichte Maschinengewehre

Das LMG ist die einzig verfügbare Waffe, die Gegner mit Sperrfeuer belegen kann. Ein strategisch klug platzierter Spieler mit einem LMG kann den Vormarsch des Feindes effizient aufhalten. Auch wenn das LMG weniger präzise und schlechter zu kontrollieren ist, als das Sturmgewehr, kann es, ausgestattet mit einem Zweibein, in der Deckung oder in liegender Position zu einer verheerenden Waffe werden.



Waffenklassen



Pistolen/Nichttödliche Waffen

Pistolen bilden die letzte Verteidigungslinie. Im Nahkampf ist es oft einfacher, zur Pistole zu wechseln, als die Primärwaffe nachzuladen. Nichttödliche Waffen dienen zur Unterstützung der Teamkameraden. Mit Rauchgranaten können die eigenen Aktivitäten verschleiert werden, EMP-Granaten stören die feindliche Technik, Betäubungsgewehre braucht man zum Datenraub und Blendgranaten machen den Gegner blind. Im Saboteur-Modus wechselt der Spieler mit der Bombe automatisch zur Sekundärwaffe, wählen Sie sie also mit Bedacht!

Maschinenpistolen

Maschinenpistolen sind hochgradig beweglich und verfügen über eine extrem hohe Feuerrate. MPs verwenden Pistolenmunition, deren Durchschlagskraft nicht an die von Sturmgewehren oder PDRs heranreicht. Aber dank ihrer hohen Feuerrate sind sie im Nahkampf äußerst tödlich. MPs sind ideal für Spieler, die Hinterhalt-Taktiken verwenden möchten.

Schrotgewehre

Schrotgewehre sind Nahkampfwaffen, die bevorzugt zum Sichern von Räumen oder engen Gängen verwendet werden. Die herkömmliche Schrotmunition kann durch Flintenlaufgeschosse oder Dragon's Breath-Brandmunition ersetzt werden.

Personal Defense Rifles

Das PDR wurde als kompakte und bewegliche Nahkampfvariante des Sturmgewehrs konzipiert. Aufgrund des kürzeren Laufs ist es weniger tödlich und verfügt nur über eine geringere Reichweite.



Schütze

Fähigkeiten: Rüstungsbonus

Der Schütze bildet den Kern jeder Kampfeinheit. Ausgerüstet mit einem **Körperschutz** kann der Schütze Treffer aushalten, die seine spezialisierten Kameraden niederstrecken würden.

Trägt der Schütze ein LMG, kann er den Gegner mit gezieltem **Sperrfeuer** festnageln.

Liegt der Gegner unter **Sperrfeuer**, leidet er unter massiven **Handlungseinschränkungen**, die ihn daran hindern, das Feuer gezielt zu erwidern.





Späher

Fähigkeit: Optische Tarnung

Der Späher ist ein Meister des lautlosen Kampfes, der Hinterhalte und der Zuschlagen-und-Verschwinden-Taktiken.

Die **optische Tarnung** lässt ihre Silhouette verschwimmen und ermöglicht es ihnen, sich anzuschleichen oder auf den perfekten Abschuss zu warten.

Egal ob der Späher sein Team aus Entfernung unterstützt oder die feindlichen Linien unterwandert, um ein Einsatzziel zu stehen, wo immer er auftaucht, stiftet er Verwirrung und Panik.



Techniker

Fähigkeit: Visier-Erkennung

Der Techniker ist eine wirkungsvolle Unterstützungseinheit, deren Spezialität darin besteht, **Aufklärungsdaten** über feindliche Kräfte **zu liefern**.

Mit magnetischen Sensorgranaten und Drohnen stehen ihnen vielfältige Möglichkeiten zur Verfügung, um **gegnerische Soldaten aufzuspüren** und für ihre Teamkameraden **sichtbar zu machen**.

Außerdem sind sie mit einem Sensor ausgestattet, der warnt, wenn sie von einem Gegner ins Visier genommen werden.



Charakter-Entwicklung

- Eine Auswahl neuer Ausrüstungsgegenstände wird für alle Klassen in den Spielstufen 4, 28 und 40 verfügbar.
- Eine Auswahl neuer Waffen wird für alle Klassen in den Spielstufen 20 und 32 verfügbar.
- Mit jeder Spielstufe gewinnen die Charaktere einen Zubehör-Credit, den sie zum Freischalten von Zubehörteilen verwenden können. Das von Ihnen freigeschaltete Zubehör ist an eine bestimmte Waffe gebunden.
- Die Spieler können ihre gesamte Ausrüstung und alle Waffen in den Ursprungszustand zurückzusetzen, indem sie eine Neuspezialisierungsmarke einsetzen. Die erste Neuspezialisierungsmarke ist ab Spielstufe 1 verfügbar, die zweite ab Spielstufe 50.



GunSmith aufrufen

1. Mehrspielermenü wählen
2. Charakter wählen
3. Klasse wählen (Schütze, Späher, Techniker)
4. Teile zur Umgestaltung der Ausrüstung auswählen
5. Primär-, Sekundärwaffe, Granaten oder Ausrüstung auswählen und mit dem Umbau beginnen

Bitte beachten Sie, dass Zubehörteile gesperrt sind und erst mithilfe von Zubehör-Credits erworben werden müssen.

Drücken Sie im Charaktermenü den entsprechenden Abzeichenbutton, um die Fraktion zu wechseln. Von Ghost zu Bodark oder umgekehrt.



GunSmith-Funktionen

Detaillierte Statistiken und Beschreibungen ansehen

Zukünftige Anforderungen zum Freischalten von Waffen- und Ausrüstung ansehen

Waffen bis ins kleinste Detail untersuchen

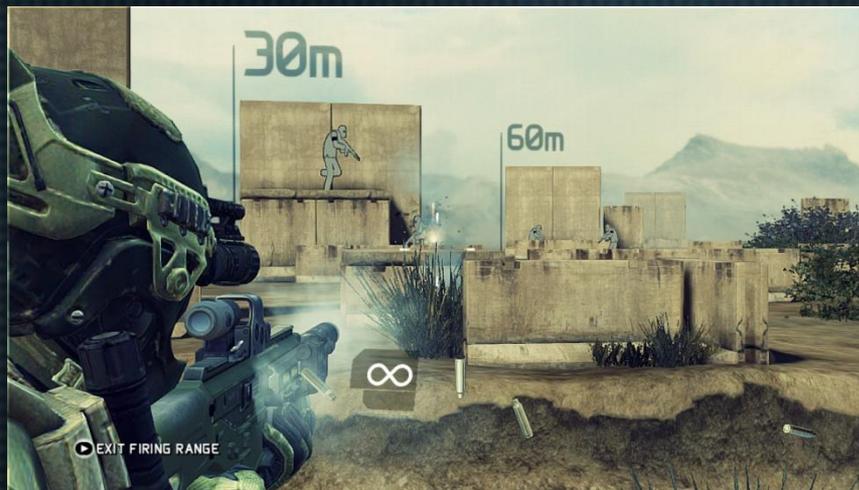
Waffen zerlegen und umbauen

Waffen verfügen über bis zu 10 Modifikationspunkte

Anpassungsmöglichkeiten mit zufälliger Auswahl erkunden

Eine Waffe automatisch für Ihren Spielstil optimieren

Test der umgebauten Waffe auf dem Schießstand



Deckung und Deckungswechsel

- Bleiben Sie während des Kampfes ungedeckt, wenn Sie unser neues, innovatives Respawn-System kennenlernen möchten. Wenn Sie siegen wollen, sollten Sie sich jedoch lieber von **Deckung zu Deckung** bewegen. So sind Sie in der Bewegung schwerer zu treffen und im Stand besser geschützt.
- Unser Deckungssystem ist rational gestaltet und äußerst intuitiv. Mit der Deckungstaste können Sie Deckung aufsuchen und wieder verlassen. In der Deckung können Sie eine nahegelegene Deckungsposition erreichen, indem Sie sie anvisieren und anschließend die Deckungstaste gedrückt halten, um dorthin zu spuren. Der Deckungswechsel ist die schnellste und sicherste Methode, sich über das Schlachtfeld zu bewegen.



Aufklärung/Daten-Hacking

- Sie können weglassen, aber können sie sich verstecken? In Future Soldier sind Informationen Ihre stärkste Waffe. Benutzen Sie Drohnen, Sensoren, spezielle Sichtmodi oder besser gleich das System des Gegners, um Feinde für Ihr gesamtes Team sichtbar zu machen.
- Das Verständnis des Futur Soldier-Aufklärungssystems ist entscheidend für den Erfolg. Besitzen Sie Informationen über einen gegnerischen Soldaten, werden Sie Ihrem gesamten Team zur Verfügung gestellt. Ein Team mit Aufklärungsdaten ist weit effizienter als eins ohne. Eine Fülle von Ausrüstungsgegenständen steht zur Verfügung, um Gegner auszumachen, vom Sensor über Kameras bis zu Drohnen. Die wirkungsvollste Methode der Informationsbeschaffung ist jedoch das Daten-Hacking.
- Erst denken, dann schießen. Wenn Sie einen Gegner betäuben und seine Daten hacken, werden diese für Ihr gesamtes Team sichtbar. Vergessen Sie nicht, dass Wissen Ihr größter Trumpf ist. (Nach dem Hacken können sie ihn immer noch erschießen.)
- Ob Betäubungsgewehr oder Betäubungsmine, es gibt viele Arten, Gegner vorübergehend kampfunfähig zu machen. Ist ein Gegner betäubt, können Sie sich in sein System einhacken und die Positionsdaten seines gesamten Teams stehlen. Achten Sie jedoch darauf, dass der Feind Sie dabei nicht ins Visier nimmt. Bleiben Sie in der Nähe Ihrer Teamkameraden, dann vermindert sich das Risiko, selbst Opfer eines Hackerangriffs zu werden.



Koordinierungssystem

Das Koordinierungssystem ist ein schnelles und einfaches Navigationswerkzeug, das dem taktisch operierenden Spieler außerdem als verbessertes Kommunikationssystem dienen kann. Das Koordinierungssystem besteht aus vier Untersystemen, die dem Nutzer zusammen ein mächtiges Tool liefern.

Über-die-Schulter-Interaktion

- Der Spieler kann Infomarker platzieren und seine Teamkameraden unterstützen, indem er sich einfach mithilfe des Koordinierungssystems auf dem Kampfplatz umschaut.

Koordinationsrad

- Für eine schnellere Navigation zwischen Teamkameraden, Einsatzzielen und Nachschubkisten.
- Schneller Zugriff auf Informationen über das Team und die Einsatzziele. (Welche Kameraden sind angeschlagen, wer benötigt Munition, wer versucht gerade, ein Ziel einzunehmen, inkl. Infos über Art und Status des Ziels?)

Taktische Karte

- Sehen Sie sich den Kampfplatz aus der Satellitensicht an, inkl. Teamkameraden, Einsatzzielen, Landmarken und absetzbaren Ausrüstungsgegenständen.
- Erschaffen Sie eine Wegstrecke zu Kameraden Einsatzzielen, Landmarken und Koordinierungsmarkern.

Koordinierungsmarker

- Der Koordinierungsmarker fügt dem normalen Sprach-Chat eine weitere Kommunikationsstufe hinzu. Der Spieler kann seinen Kameraden interessante Orte, Sammelpunkte und Flankenpositionen im Spiel zeigen.



Vertrauen

- Das **Vertrauenssystem** belohnt Teams, die zusammenarbeiten und verteilt Punkte nicht nur an den Kerl, der gerade mit einem Einsatzziel interagiert. Die Interaktion mit dem Einsatzziel kann bis zu 20 Sekunden in Anspruch nehmen. Es dauert sogar noch länger, wenn niemand die Aktion deckt.
- Werden Sie während der Aktion von Teamkameraden gedeckt, bedeutet das nicht nur zusätzlichen Schutz, das System erkennt Kameraden in der Nähe und vermindert die Interaktionszeit maximal um die Hälfte. Schnellere Interaktionszeiten vermindern das Risiko, vor Einnahme des Ziels vom Gegner überrascht zu werden und bringen mehr Punkte für Ihr Team ein.
- Ist das **Vertrauenssystem** aktiv, sehen Sie, wie sich das Einsatzzielsymbol schneller füllt. Außerdem ändert sich die Animation des Spielercharakters, da er sich mehr auf das Ziel konzentrieren kann und weniger nach Gefahren Ausschau halten muss.



Karten

Mühle

Die Mühle befindet sich in einer ländlichen Gemeinde im russischen Hinterland. Ein Fluss teilt das Gebiet in zwei Hälften mit wenigen Zugängen zum anderen Ufer. Leichter Nebel und freie Sicht machen Scharfschützen zu einer tödlichen Gefahr.



Karten

Pipeline

Diese in einem staubigen, urbanen Umfeld angesiedelte Nigeria-Karte versetzt den Spieler in intensive Nahkampfsituationen.

Ein zur Ölraffinerie umgewandeltes Armenviertel besticht durch verwinkelte Gassen und schmale Durchgänge. Der ideale Ort, um im Schatten zu verschwinden oder Ausrüstungsgegenstände zu verbergen.



Spielmodi: Konflikt

- Normales Zeitlimit: 15 Minuten
 - Respawns: aktiviert
 - Runden bis zum Matchgewinn: 1
-
- Einsatzziele werden zufällig über die Karte verteilt.
 - Das Erfüllen eines Einsatzziels bringt Teampunkte und manchmal eine Belohnung.
 - Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Runde gewinnt.

Spielmodi: Saboteur

- Normales Zeitlimit: 10 Minuten
 - Respauns: aktiviert
 - Runden bis zum Matchgewinn: 1
-
- Eine Bombe befindet sich an einem zentralen Ort.
 - Beide Teams versuchen, die Bombe zu bergen, in die feindliche Basis zu tragen und zu zünden.
 - Das erste Team, dem es gelingt, die Bombe in der feindlichen Basis zu zünden, gewinnt.

Spielersuche Schnellstart-Anleitung

An einem schnellen Ghost Recon Future Soldier-Match teilnehmen

1. Drücken Sie Start, wenn Sie nach dem Begrüßungsbildschirm dazu aufgefordert werden.
2. Spielen Sie Ghost Recon Future Soldier zum ersten Mal, werden Sie aufgefordert, sich bei Uplay zu registrieren.
3. Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt "Mehrspieler".
4. Wählen Sie "Spiel beitreten".
5. Sie gelangen jetzt in die Mehrspieler-Lobby.
6. Das Spiel beginnt, sobald 8 oder mehr Spieler beigetreten sind.

Uplay-Registrierung

1. Wählen Sie auf dem Start-Bildschirm "Registrieren" aus.
2. Geben Sie wie gefordert Namen, Passwort und E-Mail-Adresse ein.
3. Wählen Sie "Mein Uplay-Konto erstellen".

Exklusiver Zugriff auf die Ghost Recon Network-Beta für alle Ghost Recon Future Soldier-Mehrspieler-Beta-Spieler

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

Verfügbar in Ihrem Browser, auf Smartphones und Tablets*

Melden Sie sich am KOSTENLOSEN Dienst mit Ihrem Uplay-Konto und einer verbundenen Konsole an.



Klicken Sie [hier](#), um das Video anzusehen.



Passen Sie unterwegs Ihre Waffen an und synchronisieren Sie sie mit Ihrer Konsole.

*Android nur während der Beta. iOS-Version etwa zur Veröffentlichung verfügbar.



Betrachten Sie die Waffen von anderen in der GunSmith-Galerie.



Greifen Sie unterwegs auf Ihre Mehrspieler-Statistik und die weltweiten Heatmaps zu.

Vielen Dank

- Vergessen Sie nicht, an der Umfrage teilzunehmen!
- Weitere Informationen liefert Ihnen dieses Einführungsvideo.



**JETZT VORBESTELLEN UND
KOSTENLOSE INHALTE FREISCHALTEN**

**AB 24. MAI
2012
ERHÄTLICH**

www.facebook.com/ghostrecon

www.ghostrecon.com



PS3
PlayStation 3



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 "PS" 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.

