

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™

Beta multigiocatore

19 aprile – 2 maggio



Introduzione

Benvenuto nella beta di Ghost Recon: Future Soldier! Prima di cominciare, devi sapere che Future Soldier è diverso dagli altri sparatutto militari a cui hai giocato.

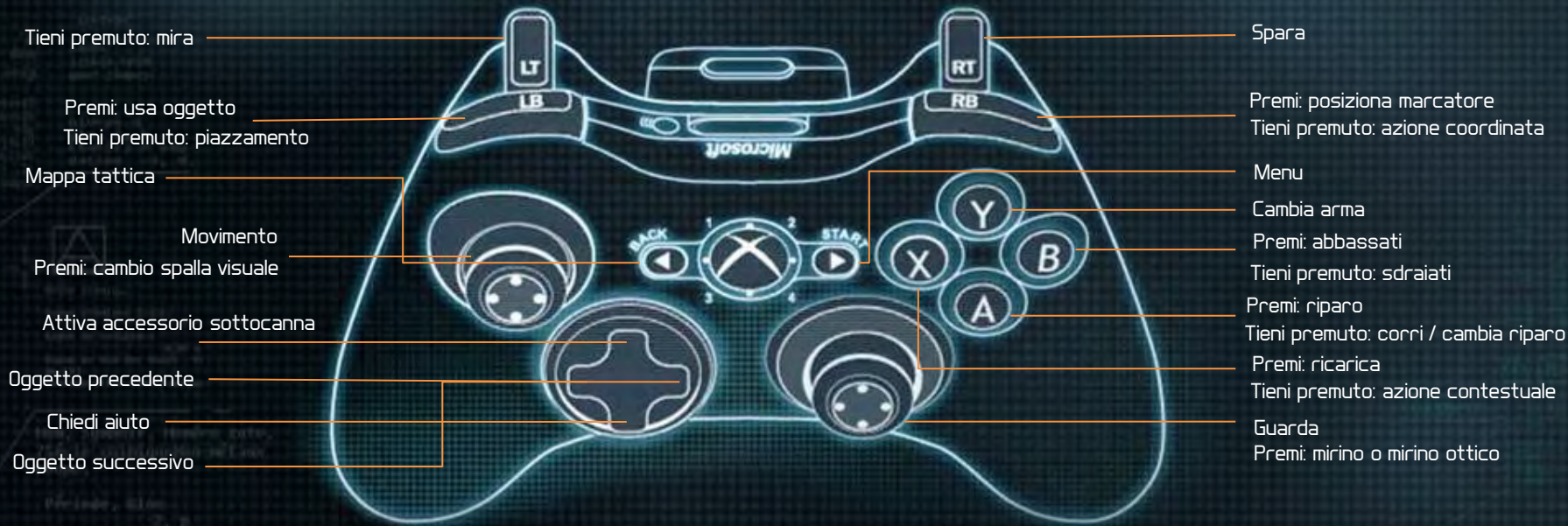
Prima di tutto, Ghost Recon: Future Soldier è uno sparatutto tattico a squadre. In solitaria non durerai a lungo. Gli scontri a fuoco sono veloci e letali, e se un nemico ti abbatte, rischi di svelare la posizione di tutta la tua squadra. Copri le spalle ai tuoi compagni, resta con loro e sarai sulla giusta strada per la vittoria.

Inoltre non è sempre necessario sparare, per essere il membro più prezioso di una squadra. Completare gli obiettivi utilizzando le abilità e l'equipaggiamento per aiutare i compagni è importante quanto uccidere i cattivi (o forse di più!). Che tu stia ottenendo dati sulle posizioni nemiche, rifornendo gli alleati di munizioni, proteggendo un amico alla conquista di un obiettivo mentre gli avversari cercano di ucciderlo, stai comunque contribuendo al punteggio finale. Potresti persino diventare il VIP della squadra.

Consulta il resto di questa guida per scoprire tutto sui ruoli che potrai scegliere, sull'importantissimo sistema dei dati tattici e su come personalizzare il tuo soldato affinché si adatti al tuo stile di gioco. Tieni giù la testa e ricorda: solo chi muore combatte lealmente!

Ci vediamo sul campo di battaglia.

Comandi



INTERFACCIA



Dati nemici

Indicatore di minaccia

Posizione/Stato dell'obiettivo

Informazioni su giocatore
alleato

Stato/Tempo del round

Minimappa

Stato oggetto consumabile

Stato arma attiva

Fazioni



Ghost:

Una squadra d'élite per missioni speciali. I Ghost sono il team migliore per le operazioni ad alto impatto che non devono lasciare tracce. Considerata il meglio del meglio ed equipaggiata con le tecnologie più avanzate, l'unità si occupa di ricognizione, azione diretta, operazioni segrete o clandestine. Quando gli interessi degli Stati Uniti sono a rischio, i Ghost combattono nell'ombra, in ogni clima o terreno.

Bodark:

I Bodark sono le forze speciali più segrete della Russia, con un nome che deriva dalla leggenda degli uomini che sceglievano di diventare lupi. Noti con il nome ufficiale di Unità 500 di Addestramento Speciale, sono la risposta russa ai Ghost: tecnologicamente avanzati, altamente addestrati e assolutamente letali.



Armi

Fucile d'assalto

I fucili d'assalto sono le armi più personalizzabili del gioco. Hanno svariate opzioni per calci, caricatori, mirini ottici, grilletti, sistemi gas, canne e dispositivi per la bocca, oltre al maggior numero di accessori sotto canna di tutte le categorie di armi. Con tutte le scelte disponibili, un fucile d'assalto può essere compatto e agile, proprio come i PDR dei genieri, o avere un'esattezza paragonabile a quella di un fucile di precisione.



Fucile di precisione

I fucili di precisione hanno la maggior gittata tra le armi disponibili nel gioco. Progettati per uccidere al primo colpo, hanno una cadenza di fuoco ridotta, ma anche una precisione devastante, specie se abbinati a un bipode. L'aggiunta di un mirino ottico ad alto ingrandimento ti avvicinerà alla battaglia. Uno scout ben piazzato con un fucile da cecchino può giovare al morale dei compagni, obbligando il nemico a restare al riparo.



Mitragliatrici

Le mitragliatrici sono le uniche armi utilizzabili per sopprimere i nemici. Un giocatore in posizione strategica con una mitragliatrice può impedire all'avversario di avanzare. Pur essendo meno precisa e agile di un fucile d'assalto, quando vengono utilizzate con un bipode, al riparo o da posizione prona, possono rivelarsi un'arma devastante.



Armi



Pistola/Non letale

Le pistole sono la tua ultima linea di difesa. Nei combattimenti ravvicinati, spesso è più rapido estrarre la pistola che ricaricare l'arma primaria. Le armi non letali servono a supportare la squadra. I fumogeni possono nascondere le attività, gli EMP mettono fuori uso la tecnologia nemica, le pistole stordenti sono utili all'hackeraggio dei dati, le BLD-3 accecano il nemico. In modalità Sabotaggio, il giocatore con la bomba passa automaticamente all'arma secondaria, che va quindi scelta con molta cura.



Mitra

I mitra sono compatti ed estremamente pratici, con una cadenza di fuoco altissima. Usano munizioni del calibro di una pistola, prive della potenza e della gittata dei fucili d'assalto e dei PDR. La maggiore cadenza di fuoco, però, li rende letali nei combattimenti ravvicinati. I mitra sono ideali per le imboscate.



Shotgun

Gli shotgun sono armi per il combattimento ravvicinato, ideali per ripulire stanze o corridoi. Il pallettone standard può essere potenziato con cartucce o proiettili incendiari Soffio del Drago.



PDR

Il PDR è progettato per essere una versione più pratica e compatta dei fucili d'assalto. La lunghezza ridotta della canna lo rende meno letale e riduce la gittata massima.



Fuciliere

Abilità: bonus corazza

Il fuciliere è il cuore di ogni squadra d'attacco. Dotato di una **corazza**, il fuciliere sopravvive a colpi che abbatterebbero i suoi compagni più specializzati.

Quando utilizza una mitragliatrice, il fuciliere può fornire del devastante **fuoco di soppressione** per bloccare i nemici.

I **nemici soppressi** subiscono ingenti penalità che impediscono di rispondere al fuoco con precisione.





Scout

Abilità: mimetica ottica

Lo scout è un maestro della furtività, delle imboscate e degli attacchi rapidi.

La sua **mimetica ottica** spezza la sua silhouette, permettendogli di avvicinarsi al nemico o di stare fermo in attesa dell'uccisione perfetta.

Che uno scout supporti la squadra dalla distanza o si infiltri oltre le linee nemiche per rubare un obiettivo, domina sempre il caos del campo di battaglia.



Geniere

Abilità: rilevatore

Il geniere è un potente soldato di supporto, maestro nel recuperare dati tattici sulle forze nemiche.

Grazie ai sensori magnetici e ai droni, un geniere ha svariati modi di **individuare e marcare i soldati nemici** per i propri compagni.

È anche dotato di un sensore che lo avvisa quando è tenuto sotto tiro da un nemico.



Progressione personaggio

- Ai livelli 4, 16, 28 e 40 sono disponibili nuove scelte di armi per ogni classe.
- Ai livelli 20 e 32 sono disponibili nuove scelte di armi per ogni classe.
- I personaggi ottengono un credito accessorio per ogni livello. Usa questi crediti per sbloccare gli accessori. Gli accessori sbloccati sono legati a un'arma specifica.
- I giocatori possono azzerare l'equipaggiamento e le armi scelte usando un gettone. Si ottiene un primo gettone al livello 1 e un secondo al livello 50.



Accedere a GunSmith

1. Seleziona Menu multigiocatore
2. Seleziona Personaggi
3. Seleziona la tua classe (fuciliere, scout o geniere)
4. Seleziona Dotazione personale per personalizzare l'equipaggiamento
5. Seleziona Primaria, Secondaria, Granate o Equipaggiamento, quindi a modificare le tue armi

Nota: gli accessori sono bloccati e vanno acquistati con i crediti accessori.

Per cambiare fazione tra Ghost e Bodark seleziona il comando corrispondente nel menu Personaggio.



Funzioni di GunSmith

Visualizza statistiche e descrizioni dettagliate

Visualizza l'anteprima delle prossime armi e i requisiti di sblocco per gli accessori

Esamina le armi fin nei minimi dettagli

Smonta e personalizza le tue armi

Le armi hanno fino a 10 punti di modifica

Scopri le opzioni di personalizzazione con la funzione casuale

Ottimizza automaticamente l'arma in base al tuo stile di gioco

Visita il poligono di tiro per testare le modifiche apportate



Riparo e cambio di riparo

- Resta allo scoperto in combattimento e scoprirai il nostro innovativo sistema di rientri. Se invece preferisci vincere, muoviti sfruttando i ripari, quando cambi posizione. Sarai più difficile da colpire, quando ti muovi, e più al sicuro, quando rimani fermo.
- Il sistema dedicato ai ripari è semplice e intuitivo. Puoi ripararti e uscire allo scoperto premendo il pulsante del riparo. Mentre sei al riparo puoi passare a una posizione coperta vicina mirando a quel punto e tenendo premuto il pulsante del riparo, per correre fino a quella posizione. Il cambio di riparo è il modo più rapido per attraversare il campo di battaglia.



Dati tattici/Hackeraggio

- Possono scappare ma non possono... nascondersi? In Future Soldier, i dati sono l'arma più letale. Usa droni, sensori, visori speciali o addirittura i sistemi del nemico per marcare gli avversari in modo che i tuoi alleati possano vederli.
- Capire il sistema di dati tattici di Future Soldier è vitale per vincere. Quando hai dei dati su un soldato nemico, quest'ultimo viene marcato per tutto il resto della squadra. Una squadra con tanti dati tattici a disposizione è sensibilmente più forte di una senza. Ci sono molti strumenti per individuare i nemici, come i sensori e i droni, ma il modo più efficace è senza dubbio hackerare un avversario.
- Pensaci bene, prima di sparare! Se stordisci un nemico e hackeri i suoi dati, ogni singolo avversario verrà marcato per la tua squadra. Ricorda: i dati sono un grande vantaggio. E poi puoi sparargli dopo avergli sottratto i dati!
- Ci sono svariati modi per abbattere i nemici senza ucciderli. Quando un nemico è a terra, puoi hackerare il suo sistema e intercettare le posizioni di tutta la sua squadra. Una volta completata l'operazione, l'intera squadra viene marcata per la tua squadra. Cerca solo di non farti prendere dal nemico. Stare insieme ad altri compagni riduce i rischi di venire hackerati.



Sistema di coordinazione

Il sistema di coordinazione è uno strumento di navigazione che può essere usato dai giocatori tattici anche come sistema di comunicazione. Consiste in quattro sottosistemi che lavorano insieme per mettere in mano all'utente uno strumento molto potente.

Informazioni

- Guardandosi in giro e utilizzando il sistema di coordinazione, il giocatore può collocare marcatori aggiuntivi per supportare i suoi compagni.

Quadrante coordinazione

- Permette di passare rapidamente dai compagni agli obiettivi e ai rifornimenti
- Dà accesso rapido alle informazioni sui compagni e sugli obiettivi (quali membri della squadra sono in cattive condizioni, chi ha bisogno di proiettili, chi sta cercando di prendere un obiettivo, il tipo di obiettivo e il suo stato)

Mappa tattica

- Mostra una visuale satellitare della mappa con compagni, obiettivi, punti di riferimento e dispositivi
- Crea un percorso che conduce a compagni, obiettivi, punti di riferimento o marcatori coordinazione

Marcatore coordinazione

- Il marcatore coordinazione aggiunge un livello di comunicazione che va oltre le normali chat vocali: i giocatori possono mostrare ai compagni i punti di interesse, i raduni e le posizioni per attaccare il nemico sul fianco.



Sicurezza

- Il sistema della sicurezza ricompensa le squadre che lavorano insieme, conferendo più punti della semplice presa di un obiettivo. Se un giocatore interagisce da solo con un obiettivo, può impiegargli anche 20 secondi. Un periodo molto lungo, se non c'è nessuno a coprirti le spalle.
- Comunque, con un compagno che ti copre, non hai solo una protezione aggiuntiva: il sistema riconosce gli alleati vicini e dimezza il tempo dell'interazione. Più un'interazione è rapida e minori sono le possibilità di subire imboscate, mentre si prende un obiettivo.
- Quando il sistema della sicurezza è in funzione, vedrai l'icona dell'obiettivo riempirsi più rapidamente, e anche un cambio nell'animazione del personaggio, il che significa che puoi concentrarti di più sull'obiettivo senza preoccuparti delle minacce circostanti.



Mappe

Mulino

Mulino è una mappa ambientata in una piccola comunità rurale in Russia. Un fiume divide in due lo spazio, limitando il numero di accessi all'altra riva.

Una leggera nebbia, insieme agli ampi spazi, rende i cecchini una minaccia letale.



Mappe

Condotto

Ambientata in un polveroso contesto urbano nigeriano, la mappa Condotto crea intense situazioni di combattimento ravvicinato.

La raffineria, divenuta una baraccopoli, è ricca di angoli e passaggi stretti. Sono ottime posizioni per scivolare nell'ombra e impossessarsi di un accessorio.



Modalità: Conflitto

- Tempo predefinito: 15 minuti
- Rientri: abilitati
- Round necessari alla vittoria: 1



- Gli obiettivi sono posizionati a caso nella mappa.
- Completare un obiettivo dà punti alla tua squadra e può conferire una ricompensa nel gioco.
- La squadra con più punti alla fine del round vince.

Modalità: Sabotaggio

- Tempo predefinito: 10 minuti
 - Rientri: abilitati
 - Round necessari alla vittoria: 1
- 
- C'è una bomba in una posizione centrale.
 - Entrambe le squadre cercano di mettere le mani sulla bomba, per poi portarla nella base nemica e farla esplodere.
 - La prima squadra a far esplodere la bomba nella base nemica vince.

Guida al matchmaking

Unirsi a una partita veloce

1. "Premi START" dopo la schermata iniziale.
2. Se è la prima volta che giochi a GRFS, ti verrà chiesto di registrarti su Uplay.
3. Seleziona "Multigiocatore" dal menu principale.
4. Seleziona "Partecipa".
5. Verrai portato alla lobby multigiocatore.
6. La partita inizierà quando ci saranno 8 o più giocatori.

Registrazione su Uplay

1. Quando ti viene chiesto, seleziona "Registrati".
2. Inserisci nome utente, password e indirizzo email.
3. Seleziona "Invia".

Accesso esclusivo alla beta di Ghost Recon Network per tutti i giocatori della beta di GRFS

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

Disponibile su browser, mobile e tablet*

Accedi al servizio GRATUITO con il tuo account Uplay e una console collegata



Clicca [qui](#) per guardare il filmato



Personalizza le armi in un batter d'occhio e sincronizzale con la tua console

*Solo per Android durante la beta. La versione per iOS sarà disponibile poco prima dell'uscita del gioco.



Visualizza le armi create dagli altri nella galleria GunSmith



Accedi istantaneamente alle statistiche multigiocatore e alle mappe

Grazie

- Compila il questionario
- Per altre informazioni, guarda i video tutorial

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER™



DISPONIBILE
DAL 24 MAGGIO
2012

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 the PS3 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.

