

TOM CLANCY'S  
**GHOST RECON**  
FUTURE SOLDIER™

**Beta multijugador**  
19 de abril-2 de mayo



# Introducción

¡Bienvenido a la beta de Ghost Recon: Future Soldier! Antes de empezar, nos gustaría mostrarte algunas de las características que diferencian Future Soldier de otros shooters de temática militar.

En primer lugar, Ghost Recon: Future Soldier es un shooter táctico basado en pelotones. Necesitas a tus compañeros para sobrevivir ahí fuera. Los tiroteos son rápidos y letales, y si el enemigo te localiza, podrías revelar la ubicación de todo tu equipo. No te separes de tus compañeros, cubríos unos a otros y lograréis la victoria.

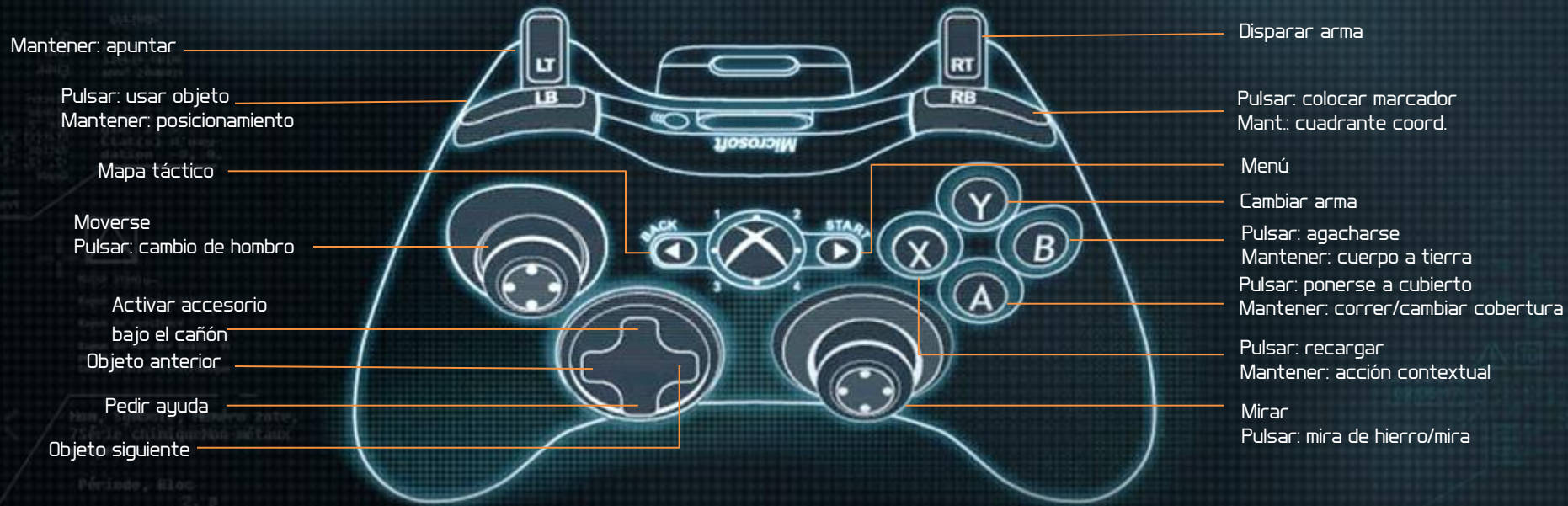
En segundo lugar, no es necesario ser un as del gatillo para resultar útil. Cumplir objetivos y usar las habilidades y el equipamiento para ayudar a tu equipo a veces es más importante que matar a los malos. Ya sea reuniendo datos sobre posiciones enemigas, suministrando munición a tu equipo, cubriendo a tu colega mientras captura un objetivo o conteniendo al enemigo mientras un compañero se dispone a atacar, contribuirás a la puntuación global de tu equipo y puede que incluso te conviertas en el VIP del mismo.

No olvides echar un vistazo al resto de esta guía para saber más sobre los roles disponibles, conocer el funcionamiento del importantísimo sistema de datos y obtener consejos para adaptar tu personaje a tu estilo de juego. Agacha la cabeza y recuerda: solo los muertos juegan limpio!

Nos vemos en el campo de batalla.



# Controles



# HUD



Datos enemigos

Indicador de peligro

Ubicación/estado del objetivo

Información de jugador aliado

Tiempo de ronda/Estado

Minimapa

Estado del objeto consumible

Estado del arma actual



## Facciones



### Ghosts:

Los Ghosts son una unidad de élite especializada en misiones que requieren la máxima efectividad y la menor huella posible. Solo reclutan a los mejores y sus miembros están equipados con la tecnología de combate más avanzada. Ejecutan misiones de reconocimiento y combate, además de operaciones encubiertas en cualquier clima o terreno, siempre que los intereses estadounidenses están en peligro.

### Bodark:

Los Bodark son el cuerpo de operaciones especiales más hermético de Rusia, y su nombre deriva de leyendas de hombres que eligen ser lobos. Conocidos oficialmente como la Unidad Especial de Entrenamiento 500, son la respuesta rusa a los Ghosts, altamente sofisticados, profesionales y letales.



## Tipos de armas

### Fusil de asalto

Los fusiles de asalto son las armas más personalizables del juego. Admiten numerosos tipos de culatas, cargadores, miras, gatillos, sistemas de gas, cañones y bocas de cañón, así como el mayor número de accesorios bajo el cañón de cualquier tipo de arma. Gracias a estas opciones, el fusil de asalto puede ser compacto y manejable, como el fusil de defensa personal del ingeniero, o un arma de tipo DMR muy precisa, como el fusil de francotirador del explorador.



### Fusil de francotirador

Son las armas de largo alcance del juego. Diseñados para matar de un solo disparo, con una cadencia de disparo más lenta, pero extremadamente precisos, sobre todo con un bípode. Añádele una mira de alta potencia para ver el combate de cerca. Un explorador bien posicionado y con un fusil de francotirador puede mantener a raya al enemigo y subir la moral de su equipo.



### Ametralladora ligera

La ametralladora ligera es la única arma capaz de contener al enemigo. Un jugador situado estratégicamente y provisto de una ametralladora ligera puede frenar el avance del enemigo. Aunque esta arma es menos precisa y más difícil de manejar que el fusil de asalto, cuando se usa con un bípode a cubierto o cuerpo a tierra es muy efectiva.



## Tipos de armas



### Pistola/Menos letal

Las pistolas son tu última línea de defensa. En distancias cortas, se tarda menos en cambiar a la pistola que en recargar tu arma principal. Las armas menos letales sirven de apoyo al equipo. Usa lanzadores de humo para ocultarte, generadores de PEM para neutralizar la tecnología enemiga, pistolas aturdivoras para piratear datos y lámparas BLD-3 para cegar al enemigo. En modo Sabotaje, el jugador que lleve la bomba cambiará automáticamente a su arma secundaria, así que elige bien.

### SMG

Armas compactas de gran maniobrabilidad y cadencia de disparo muy elevada. Los SMG usan munición de calibre de pistola y por tanto no poseen la potencia o el alcance de los fusiles de asalto o los PDR. Pero gracias a su gran cadencia de disparo, son letales a corta distancia. Los SMG son ideales para ejecutar tácticas de emboscada.

### Escopeta

Las escopetas son armas de combate cuerpo a cuerpo muy útiles para despejar habitaciones o pasillos estrechos. Los perdigones estándar se pueden mejorar con postas o con aliento de dragón.

### Fusil de defensa personal

El PDR es una versión compacta y manejable del fusil de asalto diseñada para los combates cuerpo a cuerpo. Su cañón más corto lo hace menos mortífero y reduce su alcance.





# Fusilero

Habilidad: blindaje extra

El fusilero es el alma de todo pelotón de combate. Equipados con **blindaje**, los fusileros pueden resistir impactos capaces de acabar con sus compañeros.

Cuando se equipa con una ametralladora ligera, el fusilero puede crear **fuego de contención** para inmovilizar al enemigo.

Los **enemigos contenidos** sufren enormes penalizaciones que les impiden devolver el fuego con precisión.







# Explorador

Habilidad: camuflaje óptico

El explorador es un maestro del sigilo, la emboscada y las tácticas relámpago.

Su **camuflaje óptico** difumina su silueta y le permite acercarse o tumbarse a la espera de la oportunidad para matar.

Ya sea apoyando a su equipo desde lejos como francotirador o infiltrándose en las líneas enemigas para robar un objetivo, el explorador es un experto en provocar el caos.



# Ingeniero

Habilidad: detector de mira

El ingeniero es un eficaz soldado de apoyo que destaca en **proporcionar datos** sobre el enemigo.

Con sus granadas sensoras magnéticas y sus VAT despleables, los ingenieros tienen muchas formas de **detectar y señalar los enemigos** a sus compañeros.

Además, están equipados con un sensor que avisa cuando el enemigo lo apunta.





## Evolución de personajes

- Cada clase puede acceder a nuevo equipo en los niveles 4, 16, 28 y 40.
- Cada clase puede acceder a nuevas armas en los niveles 20 y 32.
- Los personajes ganan un crédito de accesorio en cada nivel. Úsalos para desbloquear accesorios. Al desbloquearlo, el accesorio queda vinculado a un arma específica.
- Los jugadores pueden restablecer su equipo y sus armas usando una ficha de rearme. Hay una ficha disponible en el nivel 1, y la segunda está disponible en el nivel 50.



## Acceso a GunSmith

1. Elige el menú multijugador
2. **Elige Personajes**
3. Elige **tu clase** (fusilero, explorador o ingeniero)
4. Elige Equipamiento para personalizar tu equipo
5. Elige Principal, Secundaria, Granadas o Equipo y comienza a modificar tus armas

Ten en cuenta que los accesorios están bloqueados y se deben adquirir con créditos de accesorios.

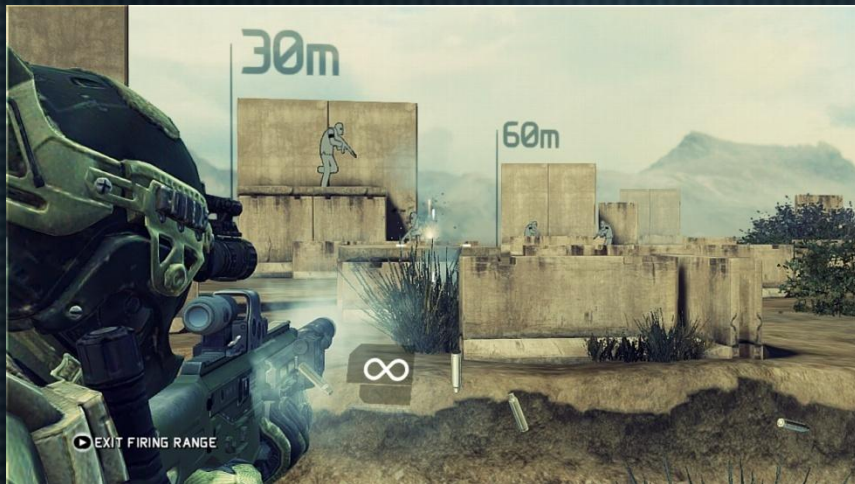
Para cambiar de facción entre los Ghosts y los Bodark, pulsa el botón correspondiente en el menú de personaje.





## Características de GunSmith

- Consulta estadísticas y descripciones detalladas
- Vista previa de los futuros requisitos para desbloquear armas y equipo
- Estudia hasta el más mínimo detalle de las armas
- Desmonta y personaliza tus armas
- Las armas tienen hasta 10 puntos de modificación
- Explora **las opciones de personalización con Aleatorio**
- Optimiza un arma automáticamente según tu estilo de juego
- Visita el campo de tiro y prueba tus armas personalizadas



## Cobertura y cambio de cobertura

- Mantente a la vista y harás uso de innovador sistema de aparición. Si lo tuyo es ganar, **muévete de una cobertura a otra** para ir cambiando de posición. Al moverte corres más riesgos, pero al enemigo le cuesta más dispararte.
- Nuestro sistema de cobertura es muy eficiente e intuitivo. Para cubrirte o abandonar la cobertura, pulsa el botón de cobertura. Mientras estás a cubierto, muévete a una posición cercana apuntándola y manteniendo pulsado el botón de cobertura para esprintar hasta ella. Cambiar de cobertura es el modo más rápido de moverse en combate.





## Datos/Piratería de datos

- Pueden correr, pero no pueden... ¿esconderse? En Future Soldier, la información es tu mejor arma. Usa drones, sensores, visión especial e incluso los sistemas enemigos para señalar los enemigos a tus compañeros.
- La comprensión del sistema de datos de Future Soldier es clave para el éxito. Cuando tienes datos sobre un soldado enemigo, señalas su posición a tu equipo. La adquisición de datos aumenta la eficacia de un equipo. Hay muchos tipos de equipo capaz de detectar enemigos, desde sensores y cámaras hasta drones, pero una de las mejores formas de obtener datos es mediante el pirateo.
- ¡Piensa antes de disparar! Si aturdes a un enemigo y pirateas sus datos, señalarás todos los enemigos a los miembros de tu equipo. Recuerda: los datos te dan ventaja (y siempre puedes matar al enemigo tras robarle sus datos).
- Existen muchas formas de hacer eliminaciones no letales del enemigo; p. ej., las pistolas y minas aturdidoras. Cuando un enemigo está en el suelo, puedes piratear su sistema y pinchar los datos sobre la posición de su equipo. Tras el pirateo, todos los miembros de tu equipo podrán ver la posición del enemigo. ¡Asegúrate de que los malos no te encuentren! Mantente cerca de tus compañeros para reducir el riesgo de que te pirateen.



# Sistema de coordinación

El sistema de coordinación es una herramienta de navegación rápida y sencilla que también se usa como sistema de comunicación avanzado. El sistema de coordinación comprende cuatro subsistemas que se combinan para crear una potente herramienta.

## Interacción "sobre el hombro"

- Simplemente mirando el área de juego y usando el sistema de coordinación, el jugador puede colocar marcadores informativos y ayudar a sus compañeros.

## Cuadrante de coordinación

- Examina rápidamente a los miembros de la escuadra, los objetivos y las cajas de munición.
- Obtén rápidamente información sobre tu escuadra y los objetivos (qué compañeros están mal de salud, quién necesita munición, qué miembros están tratando de tomar objetivos, el tipo de objetivo y su estado).

## Mapa táctico

- Obtén una vista aérea de satélite que muestre a tus compañeros, los objetivos, los hitos y los objetos desplegables.
- Crea una ruta de navegación hasta tus compañeros, objetivos, hitos y marcadores de coordinación.

## Indicador de coordinación

- El indicador de coordinación añade un nivel adicional de comunicación con tus compañeros además de la charla de voz y te permite indicarles puntos de interés, puntos de encuentro y posiciones de flanqueo.





## Confianza

- El sistema de confianza premia a los equipos que colaboran entre sí y concede puntos no solo al miembro que está interactuando con el objetivo. Cuando interactúas con un objetivo, puedes tardar hasta 20 segundos. Se te hará más largo incluso si nadie te cubre las espaldas.
- Sin embargo, cuando te cubre un compañero, no solo disfrutas de protección adicional, sino que el sistema reconoce a los compañeros cercanos y reduce el tiempo de interacción a la mitad. Un tiempo de interacción más rápido supone menor probabilidad de sufrir una emboscada y más puntos para tu equipo.
- Cuando el sistema de confianza esté activo, verás que el icono del objetivo se llena antes y que la animación de tu personaje cambia, ya que puede centrarse más en el objetivo y menos en las amenazas que le rodean.



## Mapas

### Molino

Este mapa muestra una pequeña comunidad agrícola en la Rusia rural. Un río divide el escenario en dos y limita los puntos de acceso a la otra orilla.

La niebla ligera y las grandes distancias son ideales para los francotiradores.





## Mapas

### Oleoducto

Ambientado en la polvorienta Nigeria moderna, Oleoducto te sumerge en intensos combates a corta distancia. Esta refinería de petróleo convertida en barrio de chabolas tiene muchos rincones y pasajes estrechos para ocultarte entre las sombras o esconder equipo.



## Modos de juego: Conflicto

- Tiempo límite predet.: 15 minutos
  - Repariciones: habilitadas
  - Rondas para ganar la partida: 1
- 
- Los objetivos se distribuyen al azar por el mapa.
  - Completar un objetivo proporciona puntos a tu equipo y, en algunos casos, recompensas en el juego.
  - El equipo que termine la ronda con más puntos gana.



## Modos de juego: Sabotaje

- Tiempo límite predet.: 10 minutos
  - Reparaciones: habilitadas
  - Rondas para ganar la partida: 1
- 
- Hay una bomba en una ubicación céntrica.
  - Ambos equipos se apresuran a capturarla, llevarla a la base enemiga y detonarla.
  - El primer equipo que haga detonar la bomba en la base enemiga gana.

## Guía de inicio rápido de Matchmaking

### Unirse a una partida rápida de GRFS

1. Pulsa START después de ver las pantallas de presentación.
2. Si es la primera vez que juegas a GRFS, se te pedirá que te registres en Uplay.
3. Elige "Multijugador" en el menú principal.
4. Elige "Unirse a la partida".
5. Accederás a la sala MJ.
6. La partida comenzará cuando se unan 8 o más jugadores.

### Registro en Uplay

1. Elige "Registrarse ahora" en la primera pantalla de aviso.
2. Escribe un nombre de usuario, contraseña y correo electrónico.
3. Elige "Enviar".



**Acceso exclusivo a la beta de Ghost Recon Network para todos los jugadores de la beta de GRFS**

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

**Disponible en tu navegador, en móviles y en tablets\***

**Inicia sesión en el servicio GRATUITO con tu cuenta Uplay y una consola vinculada**



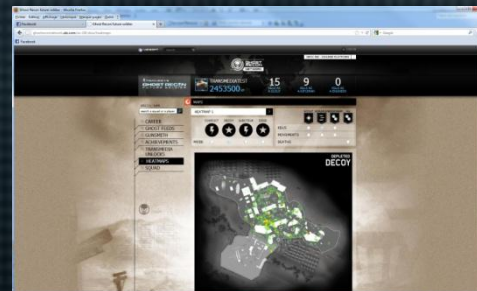
Haz clic [aquí](#) para ver el vídeo



**Personaliza tus armas al instante y sincronízalas con tu consola**



**Mira las armas creadas por otros en la galería de GunSmith**



**Accede a tus estadísticas multijugador y a mapas de calor desde donde quieras**

# Gracias

- No olvides rellenar la encuesta
- Para más información, consulta el tutorial de vídeo aquí



TOM CLANCY'S  
**GHOST RECON**  
FUTURE SOLDIER



RESERVA Y OBTÉN CONTENIDO  
ADICIONAL GRATUITO

DISPONIBLE  
EL 24 DE MAYO  
DE 2012

[www.facebook.com/ghostrecon](http://www.facebook.com/ghostrecon)

[www.ghostrecon.com](http://www.ghostrecon.com)



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360. KINECT<sup>™</sup> 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. P.S.3 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.

