

W W W . P I G G Y B A C K . C O M

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

DAS OFFIZIELLE BUCH

Dies ist eine Vorschau. Die Anzahl der angezeigten Seiten ist begrenzt.



VORWORT

「メタルギア」は今から28年前、MSX2というハードで産声を上げた。当時は前方から現れる敵をただひたすら反射神経で倒していく「シューティング・ゲーム」全盛の時代だった。そんな中、僕が創りたかったのは、敵地に「単身潜入する」という新しいコンセプトの頭を使った戦略アクションゲームだった。今でこそ、「メタルギア」は「ステルス・ゲーム」の祖として認知されている。しかし、最初に僕が目指したのはそこではない。当初の企画コンセプトでは「見つからないように進む」という部分をメインに置いていた訳ではないのだ。「単独で敵地に、如何に潜入し、任務を完了し、生還するか？」といった、まさに冒険小説のプロットをそのままゲームで体験したい。自分で戦略を立て、潜入ルート、潜入スタイル、脱出ルートまでを整えて自ら実行するという「潜入シミュレーター」がそもそもの狙いだった。とはいえ、当時のハードではその「自由な潜入」の再現は到底不可能だった。裏ロードどころか、MSX2では画面スクロールさえ出来なかった。そこで敵兵に視界を持たせ、プレイヤーを見つける（視界領域にプレイヤーが入ると）攻撃してくるというシンプルなアルゴリズムに入れ替える手法をとった。「ステルス」ゲームが誕生した歴史的瞬間ではあるが、僕がやりたかったのはあくまでも「自由潜入」だったのだ。最初の「メタルギア」はその第一歩に過ぎなかった。「ステルス」という要素はあくまでも「潜入」の一要素でしかない。式で表すなら「自由潜入」≧「ステルス」となる。その後、PS1で3Dポリゴン化された「MGS」は舞台が3D空間となり、音楽も音声も使えるようになり、リアルタイムに映画の演出ができるようになった。「MGS2」ではハードがPS2となり、雨や風などの環境をプラス。潜入の臨場感が格段に増した。「MGS3」では施設外であるジャングルから潜入プロセスを楽しめるようにサバイバルという要素も追加した。「MGS4」では動的に変化する戦場を経ての潜入が可能になった。「MGSPW」ではマザーベースというバックアップ機能の成長要素も付加された。このようにこの28年間、テクノロジーや時代と共に進化してきた「MGS」ではあるが、どれもリニアなゲームであったことに違いはない。今回、オープンワールドを可能とする「FOXエンジン」を開発、ようやくリニアではない、28年前に本来やりたかった「自由潜入」を実現出来たのが、「MGSV」なのだ。自分でマップを睨みながら、どういう移動手段で、どんなルートで潜入するか？時間帯は？装備は？ミッションの完遂方法は？目的達成後はどうやってホットゾーンを離脱するのか？そして、自分の基地をどう運営するのか？これら冒険小説や冒険アクション映画での要素と醍醐味が全て網羅されている。まさに「MGSV」は「メタルギア」が始めた「潜入ゲーム」の集大成であるといえる。

また「メタルギア」はストーリーとテーマを語る初めてのリニアなアクションゲームとしても知られている。そのスタイルはシリーズを通して貫いてきた。だが本作は「自由潜入」であるため、ミッション中のカットシーンはなるべく抑える形（カットシーンの全尺はいつもと変わらず多いので心配ご無用）で、新しいストーリーテリングに挑戦している。「自由度」が高いアクションを能動的にプレイしながらも、数々のミッションを完遂していく中で、物語が進行するというもの。これまでの「メタルギア」が映画であったとするなら、本作はTVシリーズに近い印象を受けるだろう。

28年を経て「自由潜入」の完成系、リニアではない「自由潜入」と、その中で、新たなストーリーテリングを完成させることが出来た。

想像に難くないと思うが、本作の深さと複雑さを完全に理解するには全てを網羅するガイドが必要となるだろう。皆が手にしているこの攻略本は、私の友である、PiggybackとMGSVの開発チームによる数カ月わたる愛と努力の結晶だ。是非、堪能して貰いたい。

小島秀夫
Metal Gear Solid V 監督

2015
Kojima



Metal Gear hatte seine Premiere vor 28 Jahren auf der MSX2-Hardware. Das war damals die Ära der sogenannten Ballerspiele, eines Genres, bei dem man mithilfe guter Hand-Augen-Koordination endlose feindliche Angriffswellen bezwingen musste. Was ich damals allerdings erschaffen wollte, war kein Ballerspiel, sondern eine neue Art von intelligentem, strategischem Actionspiel, eines, bei dem man auf sich allein gestellt hinter die feindlichen Linien schleichen würde.

Heutzutage ist *Metal Gear* als Vorreiter des „Stealth“-Genres bekannt. Aber mein ursprüngliches Ziel sah etwas anders aus. Das grundlegende Konzept sah nicht nur vor, dass man im Spiel unbemerkt vorankommt. Mein Ziel war die Entwicklung einer „Infiltrations-Simulation“, bei der man allein auf feindliches Gebiet vordringt und dabei ständig herausfinden muss, auf welche Weise man seine Mission erfüllen und dabei überleben kann – und das Erlebnis sollte durch eine Handlung vertieft werden, die einem Abenteuerroman nicht unähnlich ist.

Das Problem war, dass ein Spiel, bei dem jeder Spieler auf seine ganz eigene Art in eine feindliche Basis eindringen konnte, mit der damals verfügbaren Technologie und Hardware unmöglich war. Daten konnten nicht im Hintergrund geladen werden, und selbst das Scrollen des Bildschirms war auf MSX2-Computern kaum möglich. Daher entwickelte ich das Konzept des Blickfelds – ein simpler Algorithmus, der Feinde angreifen lässt, sobald sie den Spieler entdecken. Das war ein historischer Moment und die Geburt des Stealth-Genres.

Was ich jedoch wirklich erreichen wollte, war, dem Spieler die Möglichkeiten „freier Infiltration“ zu bieten. Heimlichkeit ist nur ein Aspekt der Infiltration. Als mathematische Formel ausgedrückt könnte man sagen: „Freie Infiltration ≧ Stealth.“ So gesehen war das erste *Metal Gear* nur der erste Schritt in einer langen Entwicklung. *Metal Gear Solid* war später auf der PS1 mit seiner Polygraphik das erste Spiel der Serie, das dreidimensionale Umgebungen bot, mit einem Soundtrack und gesprochenen Dialogen. Damit war es nun möglich, Filmsequenzen in Echtzeit darzustellen. Das auf der PS2 veröffentlichte *Metal Gear Solid 2* hatte aufwendigere Schauplätze mit Effekten wie Regen und Wind, was eine realistischere Darstellung von Infiltration ermöglichte. Bei *Metal Gear Solid 3* wurde die Formel um den Survival-Aspekt erweitert, und der Spieler konnte verschiedene Arten von Terrain infiltrieren, vom Urwald bis hin zu Gebäuden. *Metal Gear Solid 4* betrat ebenfalls Neuland, indem es auf dem Schlachtfeld Veränderungen in Echtzeit gab. Bei *Metal Gear Solid: Peace Walker* hatten wir dann erstmals die Mother Base, mit der Sie Ihre logistische Unterstützung eigenverantwortlich verwalten.

Im Verlauf dieser 28 Jahre hat sich die Serie durch die Verfügbarkeit besserer Technologien weiterentwickelt, aber alle Spiele waren stets linear aufgebaut. Also haben wir für *Metal Gear Solid V* die FOX Engine entwickelt, mit der es möglich ist, eine offene Welt zu erschaffen. Endlich konnte ich nach all diesen Jahren auf mein Originalkonzept der freien Infiltration zurückkommen. Das Ergebnis ist ein Spiel, bei dem Sie auf Ihre Karte schauen und sich fragen: „Welche Route soll ich einschlagen? Wie erreiche ich mein Ziel? Zu welcher Tageszeit? Mit welcher Ausrüstung? Wie kann ich diese Mission abschließen? Wie verlasse ich das Missionsgebiet, wenn ich fertig bin? Und wie leite ich meine eigene Basis?“ *Metal Gear Solid V* ist die Krönung all jener „Infiltrationsspiele“, die seit dem Start der Serie entstanden.

Metal Gear gilt auch als eines der ersten linearen Actionspiele mit einer umfangreichen Story und komplexen Themengebieten, und dies blieb ein wichtiger Bestandteil der gesamten Serie. Aber da *Metal Gear Solid V* ein „Free Infiltration Game“ ist, wurde die Anzahl der Zwischensequenzen bei Missionen reduziert. Sie können jedoch davon ausgehen, dass sich am Umfang der Handlung nichts geändert hat. Ich habe lediglich eine andere Erzählform gewählt. Bei diesem Spiel genießen Sie ein großes Maß an Flexibilität, und die Handlung kommt beim Absolvieren von Missionen schrittweise voran. Wenn frühere Teile wie ein Film ablaufen, dann gleicht *Metal Gear Solid V* den Episoden einer Fernsehserie.

Nach 28 Jahren ist es mir nun gelungen, die Formel zu perfektionieren, wie man nichtlineare Infiltration mit der Erzählweise eines Abenteuerromans kombinieren kann – und das Ergebnis ist *MGSV*, ein Spiel mit einer bisher nie da gewesenen Handlungsfreiheit und einer ganz neuen Art, eine Geschichte zu erzählen. Es versteht sich von selbst, dass eine derart beispiellose Spieltiefe und Komplexität ein umfangreiches Begleitbuch unverzichtbar macht. Dieses Buch ist das Ergebnis vieler Monate Hingabe und Arbeit unserer guten Freunde bei Piggyback und unseres Teams. Viel Freude damit!

Hideo Kojima
Director, *Metal Gear Solid V*

[!] INHALT



Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Ihnen das Spiel in Grundzügen näherzubringen. Alle Funktionen und Fähigkeiten, die in der Anfangsphase wichtig sind, werden hier klar und verständlich vorgestellt.



Ein Leitfaden für den Abschluss aller Hauptmissionen, der Ihnen sowohl beim ersten Versuch als auch bei wiederholten Spieldurchgängen beratend zur Seite steht. Großen Karten mit zahlreichen Anmerkungen weisen auf wichtige Dinge und taktische Möglichkeiten hin.



Ein Wegweiser für alle Nebenoperationen, mit aufwendig gekennzeichneten Screenshots und praktischen Hinweisen.

SNHELLSTART	6	Mission 14	108
		Mission 15	110
GRUNDLAGEN	8	Mission 16	112
Steuerung	10	Mission 17	118
Bildschirmanzeigen	12	Mission 18	120
Struktur des Spiels	14	Mission 19	126
Missionsvorbereitung	18	Mission 20	128
Die Kunst der Tarnung	20	Mission 21	136
Kampf	28	Mission 22	138
Navigation	32	Mission 23	140
Ressourcen & Sammelobjekte	34	Mission 24	144
Zeit-Management	36	Mission 25	146
Inventar-Management	37	Mission 26	150
Taktische Unterstützung	38	Mission 27	152
Joker	39	Mission 28	154
Mother Base	40	Mission 29	158
Wechselwirkung der Systeme	44	Mission 30	162
Punkte	45	Mission 31	164
		Mission 32	166
LÖSUNGSWEG	46	Mission 33	168
Einleitung	48	Mission 34	170
Wissenswertes	49	Mission 35	172
Was bisher geschah	54	Mission 36	174
Prolog	56	Mission 37	176
Mission 01	58	Mission 38	178
Mission 02	63	Mission 39	180
Mission 03	64	Mission 40	182
Mission 04	66	Mission 41	184
Mission 05	68	Mission 42	186
Mission 06	70	Mission 43	189
Mission 07	76	Mission 44	190
Mission 08	78	Mission 45	192
Mission 09	80	Mission 46	324
Mission 10	82	Mission 47	194
Mission 11	90	Mission 48	196
Mission 12	94	Mission 49	198
Mission 13	102	Mission 50	200



NEBENOPERATIONEN 202

Einleitung	204
Nebenoperationen 01–10	206
Nebenoperationen 11–20	208
Nebenoperationen 21–30	210
Nebenoperationen 31–40	213
Nebenoperationen 41–50	215
Nebenoperationen 51–60	218
Nebenoperationen 61–70	220
Nebenoperationen 71–80	223
Nebenoperationen 81–90	225
Nebenoperationen 91–100	227
Nebenoperationen 101–110	230
Nebenoperationen 111–120	232
Nebenoperationen 121–130	235
Nebenoperationen 131–140	237
Nebenoperationen 141–150	239
Nebenoperationen 151–157	242

UPDATE-HINWEIS

Wir haben sichergestellt, dass sämtliche in diesem Buch enthaltenen Informationen zum Zeitpunkt der Drucklegung dem aktuellen Inhalt des Spiels entsprechen. Es kann aber nicht ausgeschlossen werden, dass bei zukünftigen Updates von *Metal Gear Solid V* Änderungen an Details, der Spielbalance oder sogar Features vorgenommen werden, die zu diesem Zeitpunkt nicht abzusehen sind.

MOTHER BASE 244

Luftkommandozentrale	246
Die Mother-Base-Anlage	246
Basiseinrichtungen	252
Entwicklung	256
Externe Aufträge	266
Personalverwaltung	270
Anpassung	276
FOBs	280
Ressourcen	283
Story-Ereignisse	284



Eine detaillierte Beschreibung sämtlicher Aspekte der Mother Base – sowohl der Anlage, die Sie jederzeit besuchen können, als auch der virtuellen Einrichtung, die schier endlose Möglichkeiten beim Management-Metagame bietet.

DATENBANK 286

Reaktionssystem	288
Kontrollpunkte	289
Feinde	290
Fahrzeuge	292
Endgegner	294
Punktesystem	296
Heroismus	300
Begleiter	302
Sammelobjekte	306
Tiere	311
Codenamen	316
Embleme	316
Tarnung	320
Trophäen & Erfolge	321



Ein umfassendes Referenzkapitel, in dem eingehend die vielen Mechanismen studiert werden, die unter der Oberfläche des Spiels arbeiten – von Gegneranalysen bis hin zu vollständig verborgenen Systemen und Funktionen.

EXTRAS 322

Geheimnisse	324
Story	330
Chronik	352
Biografien	354



Achtung, **Spoiler!** In diesem Kapitel verraten wir Geheimnisse, Easter Eggs und unterhaltsame Fakten und bieten eine umfangreiche Analyse der gesamten *Metal Gear*-Serie.

SCHNELLSTART

Nach dem Umblättern erläutert der kurze „Schnellstart“-Abschnitt, wie Sie das Buch optimal nutzen können.

[!] SCHNELLSTART

Metal Gear Solid V ist ein nichtlineares Abenteuer, bei dem die berühmte Stealth-Action der Serie in eine riesige, facettenreiche Sandbox-Umgebung übertragen wurde. Das Spiel ist erstaunlich umfangreich, allein der Haupthandlung bis zum Ende zu folgen kann schon über 40 Stunden dauern. Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl von Nebenoperationen, das faszinierende Mother-Base-Management und noch viele andere optionale Aufgaben und Aktivitäten, die Sie entdecken und an denen Sie Spaß haben können.

Falls Sie noch niemals zuvor ein vergleichbares, offen strukturiertes Spiel gespielt haben und nur die anderen, geradlinigen Episoden der Serie kennen, könnte die Vielfalt der Möglichkeiten bei *Metal Gear Solid V* anfangs vielleicht sogar ein wenig respektbeeinträchtigend wirken. Darauf haben wir das **Grundlagen**-Kapitel dieses Buches ausgelegt, das auf der nächsten Doppelseite beginnt. Es soll Ihnen gezielt dabei helfen, den ungewöhnlichen Aufbau des Spiels und seine verschiedenen Systeme kennenzulernen.

Wir möchten Ihnen die Lektüre des Grundlagen-Kapitels auch dann empfehlen, wenn Sie kein Neueinsteiger, sondern ein erfahrener *Metal Gear*-Veteran sind. Danach bietet Ihnen das Buch verschiedene Möglichkeiten, die Ihnen das Schaubild auf dieser Seite verdeutlicht. Nutzen Sie es, um herauszufinden, welches Kapitel des Buches in der aktuellen Phase des Spiels für Sie persönlich gerade besonders relevant ist.

! DYNAMISCHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Metal Gear Solid V verwendet ein dynamisches Anpassungssystem, bei dem verschiedene Handlungen und Spielweisen zu subtilen, aber funktionell doch bedeutsamen Veränderungen des Schwierigkeitsgrades führen. Wenn Sie regelmäßig Kopftreffer erzielen, werden Feinde häufiger Schutzhelme tragen. Nutzen Sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit unbewachte Infiltrationswege, dann werden die Wachen in kritischen Bereichen Ihrer Basis Minenfelder legen. Der häufige Einsatz von Rauch und Betäubungsgas führt zur Verteilung von Gasmasken. Nutzen Sie ständig die Dunkelheit zu Ihrem Vorteil, werden die feindlichen Kommandanten Nachsichtgeräte aushändigen lassen. Verlassen Sie sich häufig auf tödliche Gewalt, stoßen Sie häufiger auf Feinde in Schutzmonturen. Kurz gesagt, der computergesteuerte Feind passt sich immer wieder an und entwickelt sich als Reaktion auf Ihre Handlungen weiter.

Diese Funktion wirkt sich auch auf die Struktur des Lösungsweg-Kapitels aus. Wir bieten zwar viele vertraute Elemente eines konventionellen Lösungsweges, meiden aber eine einschränkende Struktur nach dem Motto „Gehen Sie dorthin, tun Sie jenes“ zugunsten flexibler, kartenbasierter Beobachtungen und Strategien. Bei Ihrem ersten Kontakt mit einer Mission geben wir Ihnen alle Informationen an die Hand, die Sie benötigen, um der Handlung zu folgen und realisierbare Ziele ohne große Schwierigkeiten zu erreichen. Später können Sie dann noch einmal auf dieselben Seiten zurückgreifen und Unterstützung bei der Highscore-Jagd oder bei der Erfüllung optionaler Missionsaufgaben erhalten, die beim ersten Versuch zu schwierig oder gar unmöglich waren. Wir liefern Ihnen keine streng formelhaften Schritt-für-Schritt-Lösungen, aus dem ganz einfachen Grund, dass dies bei *MGSV* aufgrund des adaptiven Schwierigkeitsgrades und der unendlich variablen Gegner-KI gar nicht möglich ist. Dafür stellen wir Ihnen aber sämtliche Informationen und Analysen zur Verfügung, die Sie benötigen, um Ihre eigenen, fundierten Entscheidungen zu treffen.

! SUCHE & NAVIGATIONSHILFE

Index

Wenn Sie am liebsten mit einem Minimum an Unterstützung spielen, können Sie den umfassenden Index am Ende dieses Buches nutzen, um gezielt nach Tipps zu suchen oder sich über bestimmte Themen zu informieren.

Register

Mit der Registerleiste am rechten Seitenrand können Sie sich bei der Suche nach Informationen schnell innerhalb des Buches orientieren. Der obere Index zeigt alle Kapitel des Buches auf, der untere nennt die einzelnen Abschnitte des aktuellen Kapitels. Und natürlich verrät Ihnen auch das Inhaltsverzeichnis am Anfang des Buches genau, wo bestimmte Themengebiete behandelt werden.

EXTRAS-KAPITEL SEITE 322

Dieses spoilerlastige Kapitel hält für Sie eine Übersicht der Geheimnisse, Easter Eggs und interessanter Details parat. Darüber hinaus finden Sie hier eine genaue Analyse der *Metal Gear*-Serie.

6 LÖSUNGSWEG- KAPITEL SEITE 46

Bewaffnet mit Ihrem neu erworbenen Wissen und reichlich Spielerfahrung können Sie nun erneut auf diese Seiten zurückgreifen, um Unterstützung bei der Jagd auf Highscores sowie bei allen Missionsaufgaben zu erhalten.

BUCH





- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

GRUNDLAGEN



Sobald Sie den aufregenden Prolog hinter sich gelassen haben, in dem Sie mit der Steuerung und den grundlegenden Funktionen vertraut gemacht werden, öffnet sich die Spielwelt von **Metal Gear Solid V** und bietet Ihnen ein außergewöhnliches Maß an Freiheiten. Sie können sich frei bewegen und nach eigenem Ermessen auf die Möglichkeiten eingehen, die sich unterwegs ergeben, oder verfügbare Missionen in beliebiger Reihenfolge (und auf unterschiedlichste Art und Weise) abschließen. Die Vielfalt der Spielfunktionen, Management-Features und Anpassungsmöglichkeiten, die in regelmäßigen Intervallen neu vorgestellt werden, ist wahrhaft erstaunlich. Damit Sie niemals den Überblick verlieren, empfiehlt es sich, die zahlreichen verfügbaren Optionen möglichst frühzeitig kennenzulernen.

Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, eine solide Grundkompetenz bei den Kernsystemen zu vermitteln, die Ihnen schon in der Anfangsphase des Spiels begegnen. Es bietet Ihnen kompakte und eingängige Vorstellungen der wichtigsten Features – und auch einen Einblick in jene, die nicht unbedingt spielentscheidend, aber doch interessant und unterhaltsam sind. Aufgeteilt in zugängliche „Lektionen“, die grundlegende Spielelemente behandeln, können Sie das Kapitel bei Bedarf zurate ziehen, wenn eine Situation im Spiel Sie nach diesem Buch greifen lässt. Falls Sie jedoch lieber gut gerüstet ins Spiel einsteigen möchten, sollten Sie es am besten gleich komplett lesen und so vielleicht schon in den frühen Missionen von dem Wissensvorsprung profitieren.



GRUNDWISSEN: STEUERUNG

Die folgende Tabelle beschreibt alle Kommandos gemäß der ursprünglichen „Action-Stil“-Einstellung. Sie können diese Einstellung bei Bedarf im Optionsmenü ändern: Optionen → Steuerungstyp → Steuerungsoptionen.

Wir verwenden in diesem Buch dieselben Tastensymbole, die auch im Spiel vorkommen. Um lange und unübersichtliche Tatenbelegungslisten zu vermeiden, werden nur die Controllersymbole der Konsolenversionen abgebildet. Falls Sie die PC-Version spielen, können wir Ihnen einen Controller mit zwei Analogsticks nur wärmstens empfehlen (falls Sie noch keinen besitzen: Controller von PlayStation 4, Xbox One oder Xbox 360 sind allesamt eine ausgezeichnete Wahl). Das macht tatsächlich einen großen Unterschied aus und erlaubt Ihnen, *Metal Gear Solid V* so zu spielen, wie es die Entwickler vorgesehen haben. Beachten Sie, dass die Schultertasten beim PlayStation-3-Controller (im Vergleich zum PlayStation-4-Controller) in der Grundeinstellung vertauscht sind. **L2** und **R2** beim PlayStation-4-Controller entsprechen **L1** und **R1** beim PlayStation-3-Controller. Wir verwenden in diesem Buch die PlayStation-4-Tastensymbole. Daran sollten Sie denken, wenn Sie auf der PlayStation 3 spielen.

Steuerungsfunktionen

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	IM SPIEL	IM MENÜ
L	L	■ Big Boss bewegen (leichte Neigung des Sticks: langsam und leise; starke Neigung: schneller, aber lauter)	■ Navigation in Menüs oder auf der iDroid-Karte
R	R	■ Kamera bewegen ■ Mit Waffe zielen ■ Ausrüstung wählen (beim Wechseln aktuell ausgerüsteter Waffen oder Gegenstände) ■ Option wählen (für Begleiterkommando oder Interaktion oder beim Verhör eines festgehaltenen oder bedrohten Gegners)	■ Bei geöffnetem iDroid-Menü können Sie sich mit diesem Stick in der Egoperspektive umsehen, ohne das Interface zu schließen (nützlich, falls die Gefahr besteht, dass ein Gegner Sie entdecken könnte)
+	+	■ Antippen, um Hauptwaffe auszurüsten; erneut drücken, um zwischen den beiden Varianten umzuschalten ■ Halten, um verfügbare Hauptwaffen zu sehen (und dann eine mit R auszurüsten) ■ Zoomstufe beim Blick durch das Fernglas verändern	■ Navigation in Menüs
+	+	■ Antippen, um Nebenwaffe auszurüsten; erneut drücken, um zwischen den beiden Varianten umzuschalten ■ Halten, um verfügbare Nebenwaffen zu sehen (und dann eine mit R auszurüsten) ■ Zoomstufe beim Blick durch das Fernglas verändern	
+	+	■ Antippen, um den aktuell gewählten Gegenstand auszurüsten ■ Halten, um alle verfügbaren Gegenstände zu sehen (und dann einen mit R auszurüsten)	■ Navigation in Menüs ■ Ansicht oder Ausrichtung der iDroid-Karte ändern
+	+	■ Antippen, um Unterstützungswaffe auszurüsten ■ Halten, um alle verfügbaren Unterstützungswaffen zu sehen (und dann eine mit R auszurüsten) ■ Lampe aktivieren (beim Zielen mit der Waffe)	
X	A	■ Haltung wechseln (antippen, um in die Hocke zu gehen oder aus der Hocke aufzustehen; halten, um zu kriechen oder aus dem Liegen aufzustehen)	■ Auswahl bestätigen ■ Markierung auf der iDroid-Karte setzen/entfernen
○	B	■ Waffe nachladen (antippen) ■ Waffe oder Körper aufheben (halten) ■ Getragenen Körper ablegen (halten)	■ Zurück
□	X	■ Schnell ducken (Hechtsprung) ■ Zwischen Haupt- und Nebenwaffe wechseln (beim Zielen) ■ Schalldämpfer in Ausrüstungsmenüs anbringen/entfernen	■ –
△	Y	■ Situationsabhängige Interaktion ■ Ziel mit dem Fulton-Rettungsgerät herausholen (halten) ■ Tot stellen/Schleichmodus (am Boden) ■ Lampe in Ausrüstungsmenüs an Waffe	■ Karte/Navi-Modus bei iDroid-Karte umschalten
L1 (PS4) L2 (PS3)	LB	■ Halten zur Interaktion mit dem Begleiter oder um einen Feind durch Klopfen anzulocken (Auswahl mit R , Bestätigung mit R3 / LT) ■ Verhören (während Sie einen Soldaten festhalten oder bedrohen) ■ Informationen über Funk aktivieren (auch verfügbar, wenn Sie das Fernglas verwenden und relevante Orte fokussieren)	■ Rubrik im iDroid-Menü wechseln
L2 (PS4) L1 (PS3)	LT	■ Mit Waffe zielen ■ Markierung setzen/entfernen und Unterstützung anfordern, während Sie das Fernglas benutzen	■ iDroid-Karte heranzoomen
R1 (PS4) R2 (PS3)	RB	■ Halten, um Fernglas zu benutzen ■ Beim Zielen mit der Waffe: drücken, um Egoperspektive zu (de-)aktivieren und durch Zielfernrohr zu schauen	■ Rubrik in iDroid-Menüs wechseln
R2 (PS4) R1 (PS3)	RT	■ Waffe abfeuern (beim Zielen) ■ CQC (antippen für Schlag, halten, um Feind zu packen) ■ Getragenen Körper werfen	■ Aus iDroid-Karte herauszoomen
L3	LT	■ Sprinten (bei Bewegung mit L drücken)	■ iDroid-Karte auf Big Boss zentrieren
R3	RT	■ Bei Fernglas oder Zielfernrohr schnell durch Zoomstufen schalten ■ Schulterblick verändern (links/rechts) ■ In der Drittpersonensicht heranzoomen	■ Zoomstufe der iDroid-Karte anpassen
SELECT	LB / LT	■ Pausemenü aufrufen	■ Im Pausemenü: Spiel fortsetzen ■ In iDroid-Menüs Hilfen anzeigen
OPTIONEN / START	RB / RT	■ iDroid-Menü aufrufen	■ Im iDroid-Menü: Spiel fortsetzen

D-Horse- und Fahrzeugsteuerung

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	FAHRZEUGE	PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	FAHRZEUGE
L	L	D-Horse bewegen	Fahrzeug lenken	○	X	Voller Galopp	–
R	R	Kamera bewegen	Kamera bewegen/Waffe des Fahrzeugs zielen (falls verfügbar)	△	Y	Auf Pferd steigen/absteigen	In Fahrzeug einsteigen/ aussteigen
+	+	–	Hauptwaffe des Fahrzeugs auswählen (falls verfügbar)	L1 (PS4) L2 (PS3)	LB	Halten, um mit Pferd zu interagieren (Option mit R auswählen)	Waffe des Fahrzeugs abfeuern (falls verfügbar)
+	+	–	Sekundärwaffe des Fahrzeugs auswählen (falls verfügbar)	L2 (PS4) L1 (PS3)	LT	–	Bremse/Rückwärtsgang
+	+	–	Scheinwerfer ein-/ausstellen	R1 (PS4) R2 (PS3)	RB	–	Ansicht verändern
X	A	Verstecken/aufrecht sitzen	Verstecken/aufrecht sitzen	R2 (PS4) R1 (PS3)	RT	–	Beschleunigen
○	B	Pferd antreiben	–	R3	RT	Links/rechts verstecken	–

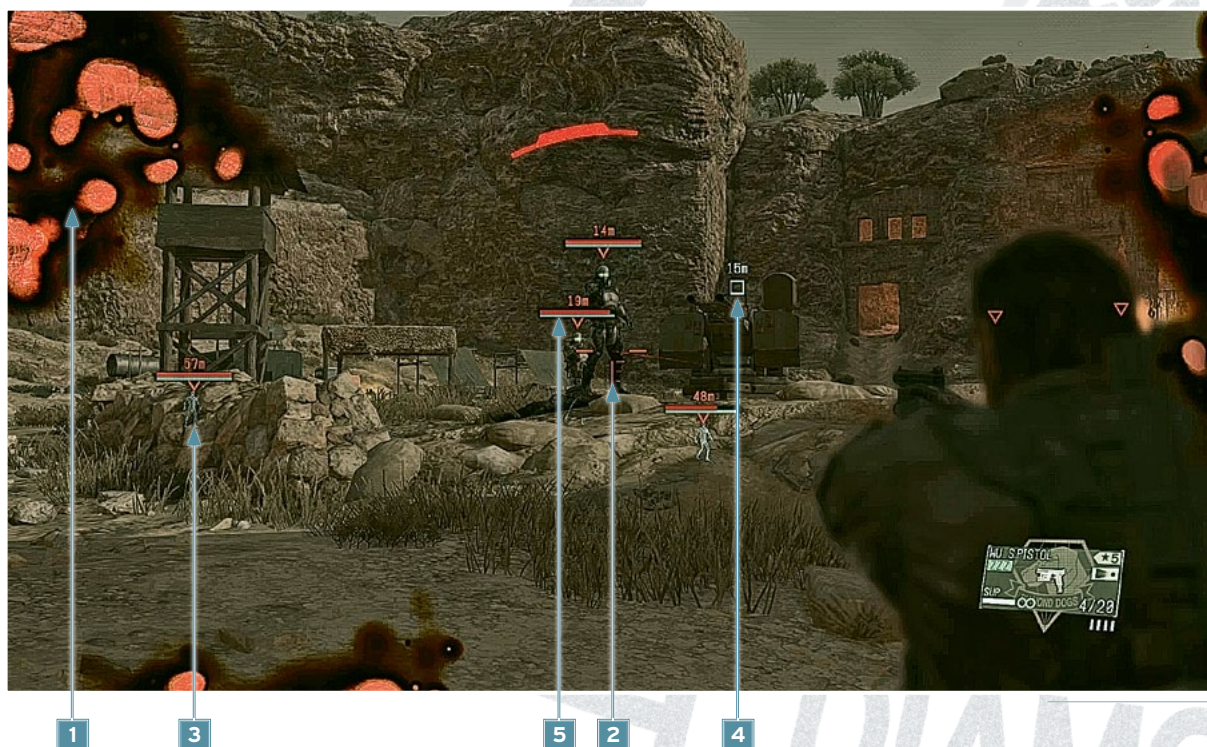
Aktionsübersicht

	AKTION	TASTEN	FUNKTION
BEWEGUNG	Gehen/Laufen/Schleichen/Kriechen	L	Leichte Neigung: langsame (leise) Bewegung, stärkere Neigung: schnellere (lautere) Bewegung.
	Sprinten	L3 /	Drücken Sie während der Bewegung einmal L3 / , um zu sprinten. Sie können den Spurt abbrechen, indem Sie den Stick loslassen, die Haltung ändern oder einen Hechtsprung machen.
	Haltung ändern	X / A	Antippen, um aus dem Stand in die Hocke zu gehen, oder halten, um sich hinzulegen. In der Hocke antippen zum Aufstehen oder halten zum Hinlegen. Im Liegen antippen, um in die Hocke zu gehen, oder halten, um aufzustehen.
	Rollen	L2 / (halten) + L3 / (halten) + L	Wenn Sie in liegender Haltung zielen, können Sie zur Seite rollen, indem Sie L3 / halten und L nach links oder rechts neigen.
	Schnelles Ducken	C / X	Ein Hechtsprung nach vorn, um dem Blick argwöhnischer Feinde zu entgehen (Sie landen umgehend in einer weniger sichtbaren, liegenden Position) oder schnell hinter einer Deckung zu verschwinden.
	Klettern	A / Y	Drücken Sie die Taste, sobald die entsprechende Einblendung erscheint, um auf Leitern zu klettern oder über Hindernisse wie Mauern oder Zäune zu steigen.
	Kamera bewegen	R	Das Schwenken der Kamera ist sehr nützlich, um die Umgebung zu beobachten.
	Situationsabhängige Aktionen	C / B (halten)	Falls sich mehrere interaktive Objekte (z. B. Waffen oder Körper) in Reichweite befinden, justieren Sie die Kamera, bis das Symbol für die gewünschte Aktion eingeblendet wird.
STEALTH	Fernglas benutzen	R1 / R2 (halten)	Während Sie durch das Fernglas schauen, können Sie sich mit R umschauchen und die Zoomstufe mit oder verändern. Mit L1 / L3 können Sie Funk-Informationen aktivieren, während Sie relevante Orte betrachten. Mit L2 / können Sie Markierungen setzen/entfernen und Unterstützung anfordern.
	Feinde und Objekte markieren	R3 /	Während Sie durch das Fernglas schauen, können Sie ein Ziel markieren, indem Sie es ein oder zwei Sekunden lang fokussieren (falls nötig, heranzoomen). Auf kurze Distanz können Sie ein Ziel auch markieren, indem Sie es in der Mitte des Bildschirms halten.
	Tot stellen/Schleichmodus	A / Y	Während Sie unbeweglich am Boden liegen. Für Gegner ist es dann noch schwieriger, Big Boss zu entdecken.
	Gegen eine Wand drücken/ in Deckung gehen	L	Während Big Boss einer Oberfläche zugewandt ist, neigen Sie den Stick in die entsprechende Richtung, um dort in Deckung zu gehen.
	Schuss aus Deckung	L2 / (halten) + R2 /	Während sich Big Boss an eine Oberfläche drückt, springt er zum Schießen hervor. Sobald Sie die Tasten loslassen, zieht er sich in die Deckung zurück.
	Körper aufheben/fallen lassen	C / B (halten)	Halten Sie die Taste neben einem Körper gedrückt, um ihn aufzuheben. So können Sie ihn aus dem Blickfeld möglicher Patrouillen entfernen oder eine Person an einen bestimmten Ort befördern. Zum Ablegen halten Sie die Taste noch einmal gedrückt.
	Körper werfen	R2 /	Drücken Sie R2 / , um einen getragenen Körper nach vorn zu werfen.
	Unterstützungswaffe benutzen	L2 / (halten) + R2 /	Die Befehle sind im Großen und Ganzen die gleichen wie für das Schießen.
AKROBATIK	Klopfen, um Gegner anzulocken	L1 / L3 (halten) + R + R3 /	Wenn Sie L1 / L3 gedrückt halten, können Sie die Klopfen-Funktion einsetzen, um Soldaten aus der Nähe an ihre aktuelle Position zu locken.
	Fulton-Rettungsgerät einsetzen	A / Y (halten)	Halten Sie die Taste neben einem geeigneten Ziel (z. B. einem betäubten Soldaten) gedrückt, um die Person oder das Objekt per Ballon zur Mother Base zu schicken. Eine Prozentzahl verrät Ihnen die Erfolgsaussichten. Schwere Objekte wie Fahrzeuge können erst nach der Entwicklung von Fulton-Upgrades extrahiert werden. Beachten Sie, dass der Ballon Wachen in der Nähe alarmieren kann. Falls mehrere herausnehmbare Ziele dicht beieinander liegen, halten Sie beim Umhergehen die Taste gedrückt, um automatisch alle nacheinander loszuschicken.
	Springen	L + A / Y	Nur möglich, wenn das situationsabhängige Symbol im Bild erscheint. Erlaubt es, zu einer benachbarten Oberfläche hinüberzuspringen (solange die Entfernung machbar ist).
	An Kante hängen	A / Y	Drücken Sie die Taste an einer Kante oder einem Vorsprung, wenn das entsprechende Symbol erscheint, damit sich Big Boss am Rand hinunterhängen lässt.
	Hangeln	L	Im Hängen: nach links oder rechts hangeln.
	Fallen lassen	X / A	Im Hängen: Taste drücken, damit sich Big Boss fallen lässt.
	Vorsprung greifen	A / Y	Im Fallen: Taste drücken, um nach Vorsprüngen oder Leitern zu greifen.
	Hochklettern	A / Y	Im Hängen: Taste drücken, um sich nach oben zu ziehen.
KAMPE	Mit Waffe zielen	L2 / (halten)	In der Zielen-Haltung können Sie das Fadenkreuz mit R justieren und sich wie gewohnt mit L bewegen. (Funktioniert auch beim Wurf von Gegenständen wie Magazinen oder Granaten.)
	Zielmodus wechseln	R1 / R2	Beim Zielen mit einer Waffe können Sie per Tastendruck zur Egoperspektive und zurück wechseln oder auf das Zielfernrohr umschalten (falls verfügbar).
	Schießen/Projektile werfen	R2 /	Dient zum Einsatz einer Waffe oder eines Wurfgeschosses, während Sie zielen.
	Lampe ein/aus		Beim Zielen mit einer Waffe (L2 / halten) können Sie die Lampe der Waffe (falls vorhanden) mit ein- oder ausschalten. Lampen können Gegner blenden, allerdings ist Big Boss damit für Feinde leichter zu sehen.
	Schulterblick umschalten	R3 /	Drücken Sie beim Zielen mit einer Waffe R3 / , um die Schulterperspektive auf die andere Seite umzuschalten.
	Vergrößerungsstufe ändern	R3 /	Während Sie eine Waffe mit Zielfernrohr in der Egoperspektive benutzen, können Sie mit R3 / die Vergrößerungsstufe ändern.
	Waffe nachladen	C / B	Zum manuellen Nachladen Taste drücken. Sie laden automatisch nach, wenn ein Magazin leer geschossen ist.
	Außer Gefecht setzen	L + R2 /	Bewegen Sie sich auf einen Gegner zu und drücken Sie R2 / , um ihn zu Boden oder gegen eine Wand zu schleudern, sodass er k. o. geht.
CQC (NAHKAMPE)	Schläge	R2 / (wiederholt)	Drücken Sie nahe bei einem Gegner wiederholt R2 / , um ihn mit einer Schlagserie k. o. zu schlagen.
	Bedrohen (Überfall)	L2 /	Zielen Sie dicht hinter einem Soldaten mit Ihrer Waffe auf seinen Rücken. Sobald er seine Hände gehoben hat, können Sie Ihre Waffe senken.
	Festhalten	R2 / (halten)	Greifen Sie einen Gegner aus sehr kurzer Entfernung mit R2 / und halten Sie ihn fest. Dann können Sie sich mit gedrückter Taste (nur sehr langsam) umherbewegen und Ihr Opfer im Kampf sogar als menschlichen Schutzschild benutzen.
	Verhören	L1 / L3 (halten)	Während Sie einen Gegner festhalten oder bedrohen, halten Sie L1 / L3 und wählen dann mit R und R3 / eine Option (linke Bildschirmseite).
	Würgen	R2 / (wiederholt)	Tippen Sie wiederholt R2 / , während Sie einen Gegner festhalten, um ihn zu würgen, bis er k. o. geht.
	Kehle durchschneiden	A / Y	Drücken Sie A / Y , während Sie einen Gegner festhalten, um ihn zu töten.
	Gegenstände/ Ausrüstung nehmen	C / B (halten)	Halten Sie die Taste gedrückt, um ein Objekt zu nehmen. Munition für Waffen, die sich in ihrem Inventar befinden, werden Sie in der Nähe automatisch einsammeln (bei einer vom Gegner fallen gelassenen Waffe oder einer Munitionskiste).
	Schneller Wechsel		Drücken Sie in eine Richtung, um Gegenstände und Waffen schnell auszurüsten: für Hauptwaffen, für Nebenwaffen, für Unterstützungswaffen und für Gegenstände. Tippen Sie mehrmals in eine Richtung, werden alle verfügbaren Objekte nacheinander angewählt oder an- und abgelegt, falls nur ein Objekt vorhanden ist.
AUSRÜSTUNG & BEGLEITER	Manueller Wechsel	(halten)	Halten Sie in eine der vier Richtungen gedrückt, um alle verfügbaren Objekte einer Ausrüstungskategorie (siehe vorangegangenen Eintrag) zu sehen. Mit R können Sie nun eine Auswahl treffen. Bei geeigneten Haupt- und Nebenwaffen können Sie mit C / X Schalldämpfer und mit A / Y Lampen anbringen/entfernen.
	Mit Begleiter interagieren	L1 / L3 (halten)	Halten Sie die Taste gedrückt, um eine Liste aller Aktionsmöglichkeiten aufzurufen. Markieren Sie mit R einen Befehl und wählen Sie ihn mit R3 / aus.
	Nachschubabwurf	iDroid	In der iDroid-Rubrik „Missionen“ können Sie im Einsatz den Abwurf von Nachschub anfordern, wenn Sie Ihren Vorrat an Munition und Schalldämpfern aufstocken oder die aktuelle Ausrüstung ändern wollen. Dies ist eine äußerst nützliche Funktion, die Sie keinesfalls vernachlässigen sollten.

- SNEHLLSTART
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENOPERATIONEN
- MOTHER BASE
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- STEUERUNG
- ANZEIGEN
- STRUKTUR DES SPIELS
- VOR DEM EINSATZ
- DIE KUNST DER TARNUNG
- KAMPF
- NAVIGATION
- RESSOURCEN
- ZEIT-MANAGEMENT
- INVENTAR-MANAGEMENT
- TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- JOKER
- MOTHER BASE
- SYSTEM-MANAGEMENT
- PUNKTE

[!] GRUNDWISSEN: BILDSCHIRMANZEIGEN

Die folgenden Screenshots zeigen die typischen Bildschirmanzeigen während des Spiels:



1 Gesundheitszustand: Blutspritzer am Rande des Bildschirms zeigen, dass Big Boss verletzt wird. Bei ersten Verletzungen vergrößern sich die Indikatoren, und die Farbpalette verschiebt sich ins Rote. Sollte Big Boss zu viele Treffer einstecken und sterben, wird er an den letzten Kontrollpunkt zurückversetzt. Gelingt es Ihnen jedoch, unbewegt in Deckung auszuharren, ohne weitere Treffer zu kassieren, wird sich Big Boss langsam erholen. Bei schweren Verletzungen müssen Sie ihm manchmal mit **A/Y** ein Heilmittel verabreichen, wenn die entsprechende Einblendung unten im Bild erscheint.

2 Fadenkreuz: Wenn Sie mit der Waffe zielen, indem Sie **L2/LT** gedrückt halten, erscheint ein weißes Fadenkreuz. Der Innenraum der Anzeige verdeutlicht die Treffergenauigkeit der Waffe, mit anderen Worten den Bereich, in dem die abgefeuerten Projektile auftreffen können. Solange Sie stillstehen, ist die Streuung begrenzt. Wenn Sie sich bewegen, sinkt die Treffergenauigkeit, was durch die Vergrößerung des Fadenkreuzes verdeutlicht wird.

3 Markierte Ziele: Gegner, die Sie durch das Fernglas identifiziert haben, werden mit einem roten Dreieck gekennzeichnet. Sollte ein Feind einen Blick auf Big Boss erhaschen und zur Untersuchung herankommen, blinkt sein Dreieck, bis er auf seinen Posten oder seine Patrouillenroute zurückkehrt. Dieser Indikator bietet den Vorteil, dass Sie die Bewegungen eines markierten Gegners auch durch Wände hindurch verfolgen können, da sowohl das Symbol über dem Kopf als auch der Umriss des Körpers weiterhin angezeigt werden. Alle Ziele bleiben selbst dann markiert, wenn Big Boss stirbt und an einen Kontrollpunkt zurückversetzt wird. Eine gründliche Erfassung aller Gegner ist beim Eindringen in ein Gebiet also äußerst nützlich. Gefangene, die gerettet werden sollen, werden mit einem grünen Dreieck gekennzeichnet und sind daher leicht zu unterscheiden. Markierte Missionsziele werden durch einen gelben Kreis hervorgehoben.

4 Objektmarkierungen: Weiße Symbole dienen zur Kennzeichnung von extrahierbaren Dingen, zum Beispiel Fahrzeugen und Geschützen. Die Markierung verschwindet, wenn Sie in unmittelbarer Nähe sind oder das Objekt von Weitem mit dem Fernglas identifizieren.

5 Endgegner-Gesundheit: Endgegner haben zwei Balken über dem Kopf. Der rote zeigt ihre Gesundheit an, die durch tödliche Waffen (gekennzeichnet durch ein rotes Symbol: **SCH**) dezimiert wird. Der blaue Balken repräsentiert ihre Ausdauer, die durch nicht tödliche Waffen (gekennzeichnet durch ein blaues Symbol: **ZZZ & BLN**) gesenkt werden kann. Sie müssen einen dieser Balken komplett leeren, um den Gegner zu besiegen.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☒ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE



6 Alarmsymbol: Immer wenn ein Feind Big Boss identifiziert hat, wird ein Ausrufezeichen eingeblendet, und die Zeit wird für ein paar Sekunden verlangsamt. Das gibt Ihnen die Gelegenheit, die Wache zum Schweigen zu bringen, bevor sie Alarm auslösen oder das Feuer eröffnen kann. Dies nennt sich Reflexmodus. Versuchen Sie, die Gelegenheit zu nutzen, indem Sie **[L2]**/**[R]** halten und einen sauberen Kopfschuss platzieren oder – falls Sie genügend Zeit haben, um den Abstand zu überbrücken – den Feind mit CQC-Angriffen außer Gefecht setzen.

7 Verdachtsanzeige: Außerhalb des aktiven Kampfgeschehens wird ein weißer Bogen im Bild eingeblendet, wenn Big Boss von einem Feind erblickt oder gehört wird, aber noch nicht als Eindringling identifiziert wurde. Immer wenn das passiert, sollten Sie sich sofort besonnen aus dem Blickfeld des Feindes entfernen, oft geduckt oder kriechend, um die Gefahr einer Entdeckung zu verringern. Die Verdachtsanzeige (auch Feindpräsenz-Anzeige genannt) bleibt sichtbar, solange der Feind Big Boss im Blick hat oder bis seine Bedenken nach einem intensiven Blick oder einer genaueren Untersuchung zerstreut wurden. Der besonders hervorgehobene Teil der Bogenanzeige verdeutlicht die Position des Feindes in Relation zu Big Boss. Ist er oben, befindet sich der argwöhnische Feind vor ihm. Ist er unten, befindet sich der Feind hinter Big Boss. Es ist ein sehr intuitives System, das Sie schnell verinnerlichen werden. Eine ähnliche Anzeige kommt zum Einsatz, wenn sich Big Boss unter Beschuss befindet. Dann zeigt ein roter Bogen an, aus welcher Richtung die Projektile kommen.

8 Waffen-/Gegenstandsfenster: Zeigt die gegenwärtig ausgewählte Waffe bzw. den Gegenstand. Sie können sie/ihn schnell ausrüsten, indem Sie **[D]** in die entsprechende Richtung drücken. Oder Sie halten **[D]** in eine Richtung, um alle verfügbaren Objekte aus dieser Kategorie zu sehen (und mit **[R]** auszuwählen). **[D]** steht für Hauptwaffen, **[D]** für Nebenwaffen, **[D]** für Unterstützungswaffen und **[D]** für Gegenstände.

9 Situationsabhängige Aktion: Immer wenn Sie eine situationsabhängige Aktion ausführen können, wird ein entsprechendes Symbol im Bild eingeblendet. Beispiele für derartige Situationen wären zum Beispiel ein Zaun, der überwunden werden kann, oder ein Körper, den Sie aufheben können, eine Leiter zum Erklimmen, eine Person für eine Fulton-Extraktion oder ein Geschütz, das Sie benutzen können. Drücken oder halten Sie die eingeblendete Taste, um die angezeigte Aktion auszuführen.

[!] LEKTION #01: STRUKTUR DES SPIELS

Anders als die Vorgänger ist **Metal Gear Solid V** kein lineares Abenteuer. Diesmal wurde die Stealth-Action, für die die Serie berühmt ist, in eine gigantisch große, facettenreiche Spielwelt versetzt. Schon immer haben die **Metal Gear**-Spiele das Experimentieren und „Herumspielen“ mit Features und Spielsystemen gefördert (und oft belohnt), aber die Freiheiten und Spieltiefe, die nun die neueste und größte Episode bietet, ist wahrhaft erstaunlich.

Allerdings offenbart das Spiel seine ganze Vielseitigkeit erst nach und nach, es entwickelt sich weiter, während Sie es immer besser kennenlernen. Immer wenn man glaubt, nun alles gesehen zu haben, überrascht es mit neuen Elementen. Das geht viele Stunden lang so weiter. Es ist fordernd, es ist aufregend, es ist endlos unterhaltsam. Und das ist keine Übertreibung, wie Sie selbst erleben werden.

Wir möchten allen Spielern unabhängig von ihren Vorkenntnissen fünf einfache Richtlinien mit auf den Weg geben:

1. Sie werden Missionen nicht im ersten Anlauf hundertprozentig meistern. Wahrscheinlich auch nicht im zweiten oder dritten Anlauf. Also sollten Sie es zu Beginn gar nicht erst darauf anlegen. Das heißt natürlich nicht, dass ein gutes Abschneiden nicht reichlich belohnt wird. Aber erst wenn Sie später, *viel* später mit all Ihrer gesammelten Erfahrung zurückkehren und die Herausforderungen erneut in Angriff nehmen, werden Sie sie wirklich meistern.
2. **Es gibt keine falsche Art zu spielen.** Heimlichkeit, Tempo oder Effizienz sind gut. Heimlichkeit, Tempo und Effizienz sind besser. Aber sich mit schweren Waffen einfach mal gehen zu lassen und auf originelle Weise Chaos zu erzeugen kann auch unterhaltsam, befreiend und lehrreich sein.
3. Vertrauen Sie beim ersten Spieldurchgang auf Ihre Eingebungen. Seien Sie kreativ. Kehren Sie nicht sofort zum letzten Kontrollpunkt zurück, wenn die Sache mal aus dem Ruder läuft: Lassen Sie den Dingen ihren Lauf. Bei diesem Spiel können die Irrwege ebenso spektakulär und befriedigend sein wie die Triumphe.
4. „Wenn es sinnvoll erscheint, probieren Sie es einfach aus – wahrscheinlich wird es möglich sein.“ Dieses Mantra umschreibt perfekt, was **MGSV** so großartig macht. Dieses Buch wird von Anfang bis Ende bereitstehen, wenn Sie einen Rat brauchen, nützliche Tipps oder eine tief greifende Analyse der Funktionsweise von Features. Trotzdem sollten Sie niemals davor zurückscheuen, etwas Ungewöhnliches auszuprobieren – und sich dann je nachdem auf die Schulter klopfen oder über das Ergebnis lachen.
5. Punkt 4 ist so wichtig, er verdient es, wiederholt zu werden.

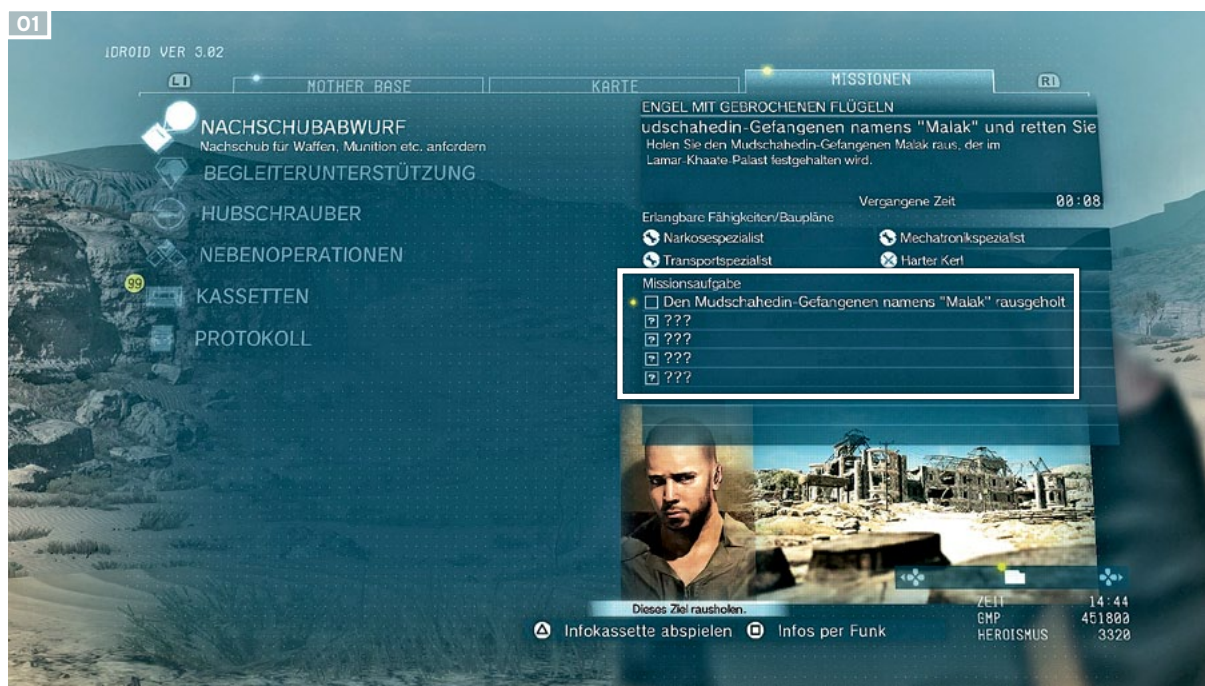
Nach dem linearen Prolog führt die erste „richtige“ Mission nach Afghanistan, wo ein langer und komplexer Auftrag auf Big Boss wartet. Selbst erfahrene Spieler werden wenigstens eine Stunde damit zubringen, bevor sie schließlich die neue Heimat von Big Boss und seinen Diamond Dogs kennenlernen. Die Mother Base ist praktisch ein Spiel im Spiel, mit diversen Optionen, die Offshore-Anlage auszubauen, neue und innovative Ausrüstung zu entwickeln und Big Boss' Truppen später auf virtuelle Missionen zu schicken – wobei sich alles auf die eine oder andere Art auf das Hauptspiel auswirkt. Der eigentliche Dreh- und Angelpunkt ist aber die Luftkommandozentrale (LKZ) im Hubschrauber. Hier können Sie Missionen und Nebenoperationen auswählen, auf die Funktionen der Mother Base zugreifen oder zu ausgedehnten Erkundungstouren aufbrechen. Die ersten 15 (oder mehr) Stunden der Haupthandlung spielen in Afghanistan, doch dies wird nicht Ihr einziges Einsatzgebiet bleiben.

Zwischen den Hauptmissionen und Nebenoperationen (kurzen, aber unterhaltsamen und lohnenswerten sekundären Aktivitäten) können Sie praktisch jeden Zentimeter der Karte frei erforschen, die riesigen Entfernungen bereisen und zahlreiche Orte von Interesse nach Ressourcen und Sammelobjekten auskundschaften. Das Pferd hilft Ihnen dabei, größere Entfernungen zu überbrücken. Unterwegs stoßen Sie auf Außenposten, Militäranlagen, Kraftwerke, Gefängnisse, Paläste und viele andere besondere Orte, jeder mit eigenem Layout, eigenen Verteidigungsmaßnahmen und Belohnungen. Im Rahmen der ersten Missionen werden Sie die Grundlagen lernen, aber es liegt ganz bei Ihnen und nur bei Ihnen zu entscheiden, in welcher Reihenfolge, wann und *wie* Sie diese beenden wollen. Zwischendurch können Sie auch jederzeit zur Mother Base zurückkehren, um wichtige Charaktere aufzusuchen oder verschiedene Zwischenszenen auszulösen – oder einfach um die Anlage zu erkunden und die Moral der dort stationierten Diamond Dogs durch die bloße Anwesenheit der lebenden Legende Big Boss zu heben.

Was Sie über **Metal Gear Solid V** unbedingt wissen sollten, ist, dass es erstaunlich umfangreich ist – größer noch, als es nach den ersten Spielstunden vielleicht erscheinen mag. Wahrscheinlich wird es gut zehn bis 15 Stunden dauern, bis Sie angesichts der mannigfaltigen Features und Möglichkeiten überhaupt eine Vorstellung vom wahren Umfang bekommen. Der Abschluss der Hauptgeschichte allein wird Sie sicherlich zwischen 40 und 60 Stunden beschäftigen, und dazu kommen noch die zahlreichen Nebenmissionen, die Entwicklung der Mother Base bis zu ihrem vollen Potenzial und viele andere optionalen Aufgaben und Unternehmungen.

Falls Sie nur die vorangegangenen, geradlinigen Episoden der Serie kennen, aber noch keine Erfahrung mit Open-World-Spielen gesammelt haben, könnten Sie sich in der Anfangsphase von **Metal Gear Solid V** vielleicht sogar ein wenig überfordert fühlen. Doch Sie können davon ausgehen, dass all die bewährten Zutaten, die die **Metal Gear**-Serie so beliebt und berühmt gemacht haben, auch in **The Phantom Pain** ganz und gar nicht zu kurz kommen werden.





Missionen

Die meisten Hauptmissionen sind lange und anspruchsvolle Aufträge, bei denen mindestens eine Aufgabe verbindlich ist (zum Beispiel die Befreiung eines Gefangenen oder die Zerstörung eines Konvois). In der Regel gibt es dazu noch eine Handvoll optionaler Aufgaben. Alle Ziele werden im iDroid-Menü in der Rubrik „Missionen“ unter der Überschrift „Missionsaufgaben“ aufgeführt (01). Erfüllte Aufgaben werden in Echtzeit abgehakt. Anfangs sind allerdings nur die verbindlichen Ziele zu sehen. Optionale Ziele werden beim ersten Spieldurchgang erst nach dem Ende der Mission angezeigt (oder sobald Sie sie erledigt haben).

Im Lösungswegkapitel dieses Buches finden Sie Informationen zu allen Missionsaufgaben, aber uns ist natürlich bewusst, dass einige Leser beim ersten Versuch mit einem Minimum an Hilfe auskommen wollen. Falls Sie zu diesen Spielern gehören, möchten wir Ihnen zumindest einen Hinweis mit auf den Weg geben: In vielen Fällen ist es im ersten Anlauf nicht möglich, sämtliche Aufgaben zu erfüllen. Und es gibt etliche Gelegenheiten, bei denen die optionalen Aufgaben die gesamte Mission erheblich erschweren oder zeitlich verlängern.

Wenn Sie die optionalen Aufgaben selbst entdecken wollen, ist es meist erforderlich, alle Gebäude und Bauten zu erforschen und die Mehrzahl der Wachen auszuschalten. Falls Sie dabei auf Heimlichkeit setzen, können Sie feindliche Soldaten auch verhören und dadurch Informationen über die Fundorte von Waffen, Gefangenen oder Offizieren erhalten, die im Zusammenhang mit Missionsaufgaben stehen könnten. Wie ein solches Verhör funktioniert, erläutern wir auf Seite 20.

Sie können eine Mission starten, indem Sie sie im Missionermenü der LKZ auswählen (und dann, falls verfügbar, eine geeignete Landezone in der Nähe festlegen) oder indem Sie einen Missionsstartpunkt zu Fuß, zu Pferd oder per Fahrzeug aufsuchen und die Angelegenheit vor Ort in die Wege leiten. Um eine Mission erfolgreich zu beenden, müssen Sie lediglich die verbindlichen Aufgaben erledigen. Der freiwillige Abschluss optionaler Missionsaufgaben bringt darüber hinaus zusätzliche Belohnungen sowie Boni bei der abschließenden Bewertung.

Die Punktwertung der Mission hängt von Ihren Leistungen in verschiedenen Kategorien ab. Die genaue Berechnung ist ziemlich komplex, im Allgemeinen können Sie aber davon ausgehen, dass bei der Bewertung oft Tempo,

Heimlichkeit und der Verzicht auf tödliche Gewalt begünstigt werden. Im Laufe der Zeit und mit wiederholten Versuchen werden Sie die jeweilige Situation besser kennenlernen und in der Lage sein, schnell und unentdeckt durch die Missionsgebiete zu huschen und die Gegner höchstens ins Reich der Träume zu schicken – falls Sie ihnen denn überhaupt in die Quere kommen. Die abschließende Punktwertung wird in einen Rang umgerechnet, der von E bis zum bestmöglichen S reicht (die genaue Rangfolge ist E-D-C-B-A-S). Beim ersten Spieldurchgang sollten Sie sich aber nicht dem Druck aussetzen und höhere Ränge anstreben, sondern einfach Spaß bei der Sache haben.

Nebenoperationen

Nebenoperationen sind üblicherweise viel kürzer und unkomplizierter als Hauptmissionen. In der Regel gibt es nur ein Ziel, zum Beispiel ein Panzerfahrzeug auszuschalten oder eine bestimmte Person zu retten. Man kann eine solche Aufgabe zwar recht schnell erledigen, aber insgesamt gibt es mehr als 150 davon. Alle zu schaffen ist also kein Pappenstil.

Es gibt nur eine Nebenoperation, die als „wichtig“ gekennzeichnet und ein erforderlicher Schritt zur Fortführung der Handlung ist. Alle anderen Neben-Ops sind vollkommen optional. Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie diese angehen möchten und, wenn ja, wann. In der Regel werden alle Nebenmissionen zu einem Zeitpunkt freigeschaltet, zu dem sie hinsichtlich ihres Schwierigkeitsgrades machbar sind. Es gibt also nichts, was Sie davon abhalten würde, sie umgehend in Angriff zu nehmen.

Der wichtigste Faktor, den Sie bei Nebenmissionen berücksichtigen sollten, ist also weniger die Schwierigkeit, sondern vielmehr die Entfernung, die Sie zurücklegen müssten. Tatsächlich werden Sie schnell feststellen, dass die Reise von einem Ort zum anderen in der riesigen Spielwelt recht lange dauern kann. Im späteren Verlauf dieses Kapitels gibt es einen gesonderten Abschnitt zum Thema Reise und Navigation (siehe Seite 32). Ganz allgemein gilt, dass Nebenmissionen nur dann wirklich zu empfehlen sind, wenn sie in der Nähe spielen. Am besten checken Sie regelmäßig zwischen den Hauptmissionen, welche Nebenoperationen verfügbar sind, und erledigen dann alle, die sich vor Ort oder *en route* zum nächsten Ziel befinden. Vorteile der Nebenmissionen ist, dass Sie bei diesen Aufträgen die Gegend kennenlernen und dabei Fundstücke und vor allem Erfahrung sammeln.

Forscherdrang

02



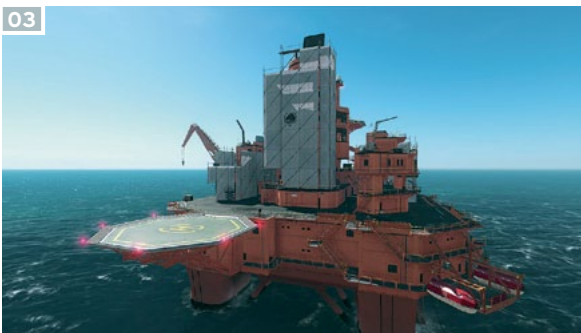
Außerhalb von Missionen steht es Ihnen frei, die Karte nach eigenem Ermessen zu erkunden – und das sollten Sie auch tun, denn die aufwendig gestalteten Landschaften stecken voller Geheimnisse und Überraschungen. Natürlich ist es auch möglich, geradlinig und zielgerichtet durch das Spiel zu eilen, weil Sie neugierig auf das Ende der Handlung sind. Doch ein nicht unwesentlicher Teil des Spaßes ergibt sich bei **MGSV** aus der schieren Bandbreite der Möglichkeiten, die das Spiel bietet, von der Taktik (optionale Routen durch ein Gebiet, Hintereingänge, alternative Strategien) bis hin zu Boni (versteckte Orte oder Objekte, komplett optionale Kämpfe) und Easter Eggs.

Unterwegs kann es stets zu Feindkontakt mit Patrouillen, Scharfschützen oder Fahrzeugen kommen, es rentiert sich also, wachsam zu sein. Selbst im winzigsten Außenposten gibt es eine Handvoll Soldaten, die Sie mit dem Fulton-Gerät zur Mother Base schicken könnten (02), sowie ein paar Fundstücke und Ressourcen, die Sie sich unter den Nagel reißen können. Ein spontaner Überfall oder auch ein intensives Erforschen bereits besuchter Orte kann neben wertvollen Ressourcen und Einsatzerfahrung sogar noch andere Vorteile bringen. Die Zerstörung von Luftabwehrradar-Fahrzeugen schaltet neue Landezonen für Ihren Hubschrauber frei, und das Hochjagen von Kommunikationsausrüstung hindert den Feind daran, Verstärkung anzufordern.

Das Beste daran ist jedoch, dass solche Erkundungstouren in sich eine äußerst unterhaltsame Angelegenheit sind. Ohne den Druck durch Punktwertungen können Sie Ihrer Kreativität oder destruktiven Neigung freien Lauf lassen und einfach schauen, was passiert. Dabei bietet sich immer eine günstige Gelegenheit, neue Ausrüstung zu testen, die von der Entwicklungseinheit auf der Mother Base bereitgestellt wurde.

Mother Base

03



Die Mother Base ist das Hauptquartier von Big Boss und die Heimat der Diamond Dogs (03). Nach wichtigen Missionen und Fortschritten in der Haupthandlung werden Sie häufig an diesen Knotenpunkt zurückkehren, wo es gelegentlich auch handlungsrelevante Zwischensequenzen zu sehen gibt und sogar Nebenmissionen auf Sie warten.

Es steht Ihnen frei, die Anlage zu erkunden, doch in erster Linie ist die Mother Base ein **virtueller** Ort, das bedeutet, die Interaktion findet durch das Management-Metagame statt. Sie können die administrativen Aufgaben der Mother Base in der entsprechenden Rubrik des iDroid-Menüs aufrufen. In der Anfangsphase des Spiels stehen noch nicht alle Optionen zur Verfügung, viele werden erst freigeschaltet, wenn Sie bestimmte Punkte der Handlung erreichen.

Das Mother-Base-Management besteht im Großen und Ganzen aus verschiedenen ineinandergreifenden Systemen:

■ **Personalverwaltung:** Immer wenn Sie einen feindlichen Soldaten mit dem Fulton-Gerät extrahieren, wird er zur Mother Base geschickt, wo er in die Diamond Dogs aufgenommen wird. Jeder neue Rekrut wird automatisch der Einheit zugeteilt, die seinen individuellen Fähigkeiten am ehesten entspricht (Entwicklung, Unterstützung o. Ä.). Sie können Personal aber auch manuell umverteilen oder entlassen. Je mehr Rekruten einem Team angehören, desto besser arbeitet diese Abteilung – was zu erheblichen Vorteilen sowohl in der Management-Simulation als auch im Hauptspiel führt.

■ **Externe Aufträge:** Sie können Ihre besten Soldaten (die der Kampfeinheit angehören) auf virtuelle Missionen schicken. Der erfolgreiche Abschluss dieser Aufträge bringt wertvolle Belohnungen, zum Beispiel GMP-Einnahmen, verarbeitete Materialien, Heilpflanzen und neue Rekruten, die Sie sofort wieder einsetzen können.

■ **Entwicklung:** Die im Einsatz oder bei externen Aufträgen erworbenen Einnahmen und Ressourcen können Sie in die Entwicklung neuer Waffen und Ausrüstung investieren – oder in die Verbesserung von Dingen, die Sie bereits besitzen. Bessere Technik kann bei Haupt- und Nebenmissionen sehr hilfreich sein. Aber Innovation hat ihren Preis – die Möglichkeit zur Forschung und Entwicklung ist durch die Seltenheit der benötigten Ressourcen (besonders GMP) beschränkt. Es rentiert sich also, Projekte in der Frühphase des Spiels wohlüberlegt auszuwählen, damit es nicht zu Engpässen bei Geld und Material kommt.

■ **Basiseinrichtungen:** Wenn Sie genügend Geld und Ressourcen anhäufen, können Sie nach und nach neue Plattformen für die Mother Base bauen lassen, wodurch sich die Personalkapazität erhöht und damit die Produktivität und das Potenzial der gesamten Diamond-Dogs-Operation. Einige neue Einrichtungen schalten sogar Nebenmissionen frei, die direkt auf der entsprechenden Plattform spielen.

■ **Anpassung:** Durch Fortschritte im Spiel werden Sie ein Anpassungsmenü freischalten, in dem Sie Waffen mit Aufsätzen wie Schalldämpfern und Lampen oder auch mit erweiterten Magazinen ausstatten können. Auch das kann im Einsatz von Vorteil sein, da es die Bandbreite Ihrer taktischen Möglichkeiten grundlegend erweitert.

Eine umfassende Übersicht der verschiedenen Mother-Base-Funktionen erhalten Sie später in diesem Kapitel (siehe Seite 40). Wir würden Ihnen allgemein empfehlen, immer an der Erweiterung der Anlage (und ihrer individuellen Abteilungen) zu arbeiten, wenn Sie etwas Zeit erübrigen können. Im Prinzip fördern Sie durch Erfolge im Einsatz (besonders durch gesammelte Ressourcen und extrahierte Soldaten) das Wachstum der Mother Base. Dieses wiederum ermöglicht es Ihnen, mächtige neue Waffen und Verbesserungen herzustellen, die sich im Einsatz bezahlt machen und Ihnen mehr Effizienz, höhere Punktzahlen und letztendlich wertvollere Belohnungen ermöglichen. Letztere können Sie dann wieder in die Mother Base investieren – ein rundum profitabler Kreislauf.

Das Ineinandergreifen der verschiedenen Systeme hat eine faszinierende Nebenwirkung: Sie können es de facto nutzen, um die Schwierigkeit zu beeinflussen und damit ihren persönlichen Vorlieben anzupassen. Denn eine mit voller Kapazität arbeitende Mother Base sorgt dafür, dass Big Boss für die meisten Eventualitäten bestens gewappnet ist. Im Umkehrschluss bedeutet das, wenn Sie dieses Metagame vollständig ignorieren, gestalten sich die Haupt- und Nebenmissionen viel, **viel** schwerer.

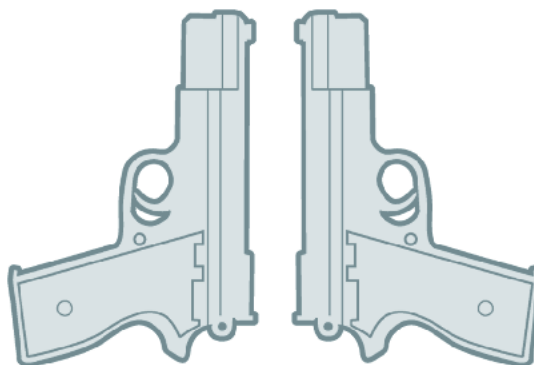
Schwierigkeitsgrad

Im Gegensatz zu anderen Teilen der Serie gibt es bei **Metal Gear Solid V** keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Sie können also nicht zwischen Einfach, Normal, Extrem usw. wählen.

Mancher Spieler wird die ersten Missionen als recht schwierig empfinden (wer die **Ground Zeroes**-Episode gespielt hat, ist hier im Vorteil). Aber grundsätzlich sollte der allgemeine Schwierigkeitsgrad von **MGSV** für die meisten gut angepasst sein. Wenn Sie bei einer Mission scheitern (indem Big Boss stirbt oder eine verbindliche Aufgabe fehlschlägt), werden Sie zum vorigen Kontrollpunkt zurückversetzt. Von dort aus können Sie dann einen erneuten Versuch wagen und ihre zuvor gesammelte Erfahrung nutzen oder ganz neue Dinge ausprobieren. Das Ableben schlägt sich auf die Punktzahl nieder, aber darüber sollten Sie sich beim ersten Spieldurchgang wirklich keine Gedanken machen.

Nach ein paar Missionen zieht der Schwierigkeitsgrad langsam an, mit Rücksicht auf die Tatsache, dass Sie Zugriff auf bessere Waffen und Ausrüstung und die Unterstützung neuer Begleiter erhalten. Daher ist es wichtig, sich aktiv mit dem Mother-Base-Management zu beschäftigen. Jedes dort freigeschaltete Objekt können Sie über das Einsatzvorbereitungsmenü mit ins Feld nehmen oder im Einsatz per Nachschubabwurf liefern lassen. Wenn Sie die Mother Base vernachlässigen, besteht die Gefahr, dass sie mit dem Anstieg des Schwierigkeitsgrades nicht ganz mithalten können.

Ein ganz wichtiger Aspekt ist zudem, dass die Schwierigkeit des Spiels dynamisch an Ihre Spielweise angepasst wird. Erfreulicherweise ist dieses reaktive System niemals unfair, sondern es manifestiert sich durch plausible und nachvollziehbare Veränderungen der Feindausrüstung und Taktik. Ein paar Beispiele: Angenommen, Sie sind ein Kopfschuss-Experte, der sämtliche Wachen mit Betäubungsgeschossen kaltstellt und somit problemlos in jede Anlage hineinspaziert. Dann werden Sie bald



feststellen, dass Ihre Gegner mit Helmen ausgestattet werden, die Kopftreffer (zumindest aus der Ferne) erschweren. Oder Sie führen Ihre Missionen immer nachts aus, um leichter ungesehen in Basen hineinzukommen. Die Gegner werden dies zur Kenntnis nehmen und Nachtsichtgeräte einsetzen, um Ihren Vorteil teilweise auszugleichen. Und wer sich stets auf tödliche Gewalt verlässt, wird erkennen, dass sein Blutdurst nicht ohne Folgen bleibt. Soldaten werden mit Körperpanzerungen ausgestattet, die sie wesentlich widerstandsfähiger machen (04).

Das Spiel ermuntert Sie also aktiv dazu, neue Dinge auszuprobieren und Ihre Spielweise gelegentlich zu variieren. Das bedeutet aber auch, dass kein anderer Spieler die Missionen ganz genauso erleben wird wie Sie. Deshalb ist es auch nicht möglich, für alle Herausforderungen des Spiels hundertprozentig allgemeingültige Lösungen anzubieten. Beobachtungsgabe und Anpassungsfähigkeit spielen bei **Metal Gear Solid V** eine ganz entscheidende Rolle für den Erfolg. Aus diesem Grunde bietet Ihnen der umfangreiche Lösungsweg dieses Buches keine klassische Schritt-für-Schritt-Lösung, der Sie blindlings Folge leisten können, sondern er konzentriert sich vielmehr auf wertvolle Informationen, Ratschläge und Taktiken, die darauf ausgerichtet sind, Sie zu informieren und bei missionskritischen Entscheidungen zu unterstützen, die letztendlich nur Sie selbst fällen können.

Falls Sie bei einer bestimmten Mission oder Situation Probleme haben und nicht sofort auf unseren Lösungsweg zurückgreifen möchten, dann denken Sie daran, dass das Spiel ein paar „Joker“ anbietet – Features, die Ihnen einen sofortigen Vorteil gewähren und helfen, eine anspruchsvolle Aufgabe zu meistern oder ein unvermeidbares Gefecht zu überleben. Besonders nennenswert sind dabei die Hühnerhauben-Schleichenhilfe oder die Feuerunterstützung. Mehr dazu später auf Seite 39.



- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☒ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

[🚁] LEKTION #02: MISSIONSVORBEREITUNG

Bevor Sie tatsächlich zu einer Mission aufbrechen, gibt es noch drei wichtige Schritte zur Vorbereitung, mit denen Sie Ihre Erfolgsaussichten erheblich verbessern können: die Zusammenstellung der Ausrüstung, mit der Sie die Mission beginnen möchten, die Tageszeit, zu der Sie loslegen möchten, und die Auswertung der verfügbaren Informationen.

Ausrüstung



Immer wenn Sie eine Mission in der Luftkommandozentrale (LKZ) starten, können Sie im Einsatzvorbereitungsmenü festlegen, was Sie mit in die Schlacht nehmen wollen (01). Sie können bis zu drei Ausrüstungsvarianten vorbereiten, die Sie per Nachschubabwurf liefern lassen können, falls Sie Ihre Ausrüstung während der Mission wechseln möchten. Die Zusammenstellung ist nicht unerheblich, da die Bandbreite Ihrer taktischen Möglichkeiten von der verfügbaren Ausrüstung abhängt. Wie wollen Sie Gegner von Weitem aus dem Weg räumen, wenn Sie kein Scharfschützengewehr haben? Wie können Sie gepanzerte Fahrzeuge zerstören, wenn Sie keinerlei Sprengstoff am Mann haben?

■ **Hauptwaffen:** Sie können nur zwei Hauptwaffen gleichzeitig tragen. Dazu zählen die meisten Schusswaffen, die mit zwei Händen geführt werden. Sie können eine Waffe auswählen, die Big Boss an der Hüfte trägt (aus den Kategorien Sturmgewehre, Gewehre und Granatwerfer), sowie eine andere Waffe, die er auf dem Rücken trägt (aus den Kategorien Scharfschützengewehre, Maschinengewehre und Raketenwerfer). Hauptwaffen werden mit ⚙ ausgewählt.

■ **Nebenwaffen:** Sie können nur eine Nebenwaffe sowie eine Armprothese tragen. Die Waffe wird aus den Kategorien Handfeuerwaffen und Maschinenpistolen ausgewählt, und grundsätzlich lohnt es sich, etwas mit Betäubungsfunktion zu nehmen. Nebenwaffen und Armprothesen werden mit ⚙ ausgewählt.

■ **Unterstützungswaffen:** Dazu zählen alle Arten von Sprengstoff (wie C4 oder Granaten) sowie Objekte, die zur Ablenkung dienen (wie leere Magazine und Attrappen). Sie können bis zu acht Arten unterschiedlicher Unterstützungswaffen tragen. Die Auswahl erfolgt mit ⚙.

■ **Gegenstände:** Dies sind Hilfsmittel verschiedenster Anwendungsmöglichkeiten, von Pappkartons bis hin zum Nachtsichtgerät. Sie können bis zu acht unterschiedliche Gegenstände tragen. Die Auswahl erfolgt mit ⚙.

■ **Begleiter:** In der Anfangsphase des Abenteuers steht Ihnen nur D-Horse als Begleiter zur Verfügung. Damit können Sie schneller große Entfernungen zurücklegen. Im Laufe der Zeit werden Sie weitere Begleiter rekrutieren, die unterschiedliche Fähigkeiten und taktische Möglichkeiten bieten. Wenn Sie eine Mission zusammen mit einem Begleiter beenden, verbessert sich Ihr Verhältnis, was die Anzeige im Einsatzvorbereitungsmenü widerspiegelt. Füllt sich diese, werden neue Fertigkeiten des Begleites freigeschaltet. Die Auswahl des Begleites sollte keine willkürliche Entscheidung sein, da seine jeweiligen Fähigkeiten große Auswirkungen darauf haben, wie Sie an eine Aufgabe

herangehen können. Falls die Mission beispielsweise große Entfernungen oder die Verfolgung eines beweglichen Ziels beinhaltet, ist D-Horse die natürliche Wahl. Geht es um die Rettung von Gefangenen aus einer bewachten Basis, bringt ein anderer, später verfügbarer Begleiter eine besondere Begabung beim Aufspüren von Personen mit. Ein Austausch des Begleites im Einsatz ist im Missionsmenü des iDroids über den Eintrag Begleiterunterstützung möglich.

■ **Fahrzeug:** Falls Sie die notwendigen Schritte zur Weiterentwicklung des Fulton-Rettungsgeräts ergriffen haben, können Sie damit sogar Fahrzeuge extrahieren – die dann anschließend bei Missionen zur Verfügung stehen. Mit einem Jeep können Sie zum Beispiel noch besser große Distanzen überbrücken. Und wenn Sie eine feindliche Basis auseinandernehmen möchten, nehmen Sie einfach einen Panzer mit.

Die ideale Ausrüstung ändert sich von einer Mission zur nächsten. Sie hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab, zum Beispiel davon, welche Waffen Ihnen bereits zur Verfügung stehen, von der Art der Mission und der Spielweise und Strategie, die Sie verwenden wollen. Im Laufe der Zeit werden Sie aber höchstwahrscheinlich eine flexible Zusammenstellung entwickeln, die in den meisten Situationen gut funktioniert und nur geringfügige Anpassungen bei sehr speziellen Aufgaben erfordert.

Was die Waffen betrifft, ist der Einsatz von schallgedämpften Modellen bei heimlichen Einsätzen unerlässlich. Es nützt ja wenig, wenn Sie heimlich, still und leise durch die Schatten kriechen und dann mit einem Schuss aus einem Automatikgewehr sämtliche Feinde der Region anlocken. In der Regel sollte Ihre Nebenwaffe eine Handfeuerwaffe mit Schalldämpfer und Betäubungsmunition sein. Diese hat auch den Vorteil, dass Sie talentiertes Personal auf nicht tödliche Weise ausschalten und dann per Fulton als neue Rekruten auf die Mother Base schicken können. Bei Hauptwaffen ist ein Gewehr oder Granatwerfer (für Notfälle) sowie ein Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer im Allgemeinen eine gute Wahl. Ein Sturmgewehr mit Schalldämpfer sowie ein Raketenwerfer können sich ebenfalls als vielseitige und wirkungsvolle Kombination erweisen.



Spawnzeit

Sobald Sie in der LKZ die Ausrüstung zusammengestellt haben, können Sie die Zeit bestimmen, zu der Sie das Missionsgebiet erreichen wollen. Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl: Bei der ersten („Aktuelle Zeit“) reist Big Boss zur aktuellen Spielzeit ab. Die anderen („Morgens“ oder „Abends“) sorgen dafür, dass er die Landezone bei Tagesanbruch (6 Uhr) oder einsetzender Dunkelheit (18 Uhr) erreicht. Beachten Sie, dass Sie die Zeit während eines Einsatzes mithilfe des Gegenstands Phantomzigarre manuell vordrehen können (siehe Seite 36).

Die Auswahl der Entsendungszeit hat einen direkten Einfluss auf den Ablauf der Mission. Die Tabelle bietet Ihnen einen Überblick über die Vor- und Nachteile, die Einsätze bei Tag oder Nacht haben.

Tag & Nacht: Konsequenzen für den Einsatz

TAG

NACHT

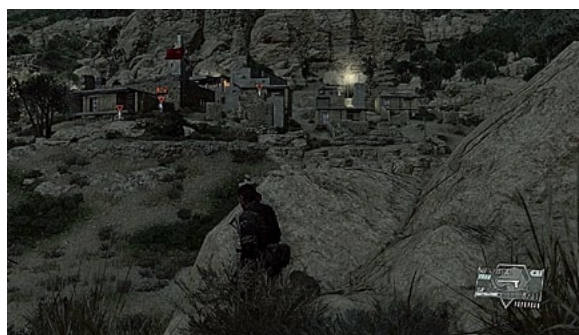


Aufklärung: Die Markierung aller Feinde in einer Basis ist bei Tageslicht einfacher.

Sichtbarkeit: Die Sichtbarkeit ist am Tage sehr hoch. Es ist leichter, die Bewegung der Gegner im Auge zu behalten und präzise Treffer zu setzen. Das gilt aber für beide Seiten: Gegner können Big Boss aus größerer Entfernung erspähen und bei einer Suche leichter ausfindig machen. Bei einer heimlichen Infiltration bietet es sich an, sich geduckt und kriechend in den Schatten fortzubewegen. Das kostet zwar Zeit, aber Sie sind dann nicht so leicht zu entdecken.

Orientierung: Bei Tageslicht ist es wesentlich leichter, markante Punkte zu erkennen und den Weg zu finden, besonders bei ausgedehnten und komplizierten Schauplätzen.

Feindpräsenz: Am Tage sind die Gegner in der Regel zahlreicher und wachsamer. Sie dürfen nicht erwarten, dass einer von seiner Routine abweicht (außer natürlich, er hat Ihre Anwesenheit bemerkt).



Aufklärung: Das Auskundschaften der Anlage und die Markierung der Gegner sind abends meist schwieriger, da nur Feinde in der Nähe von Lichtquellen klar zu sehen sind. Ein Nachtsichtgerät kann sich dabei als nützlich erweisen, allerdings kann der Feind auch Nachtsichtgeräte einsetzen.

Sichtbarkeit: Die Sicht ist nachts wesentlich schlechter, sodass Gegner weniger leicht auszumachen und Kopftreffer (selbst auf relativ kurze Entfernung) schwieriger anzubringen sind. Doch auch für den Gegner ist es schwieriger, Big Boss zu sehen, was eine Infiltration erheblich erleichtern kann. Sie können sogar durch offenes Gelände kriechen, solange keine Patrouille allzu nahe vorbeikommt. Lampen können die Sicht beeinträchtigen, wenn sie Big Boss direkt ins Gesicht scheinen. Falls Sie selbst eine Waffe mit Lampe benutzen, können Sie damit Gegner auf kurze Distanz blenden. Allerdings erhöht dies das Risiko, von anderen Feinden bemerkt zu werden.

Orientierung: In der Dunkelheit kann die Orientierung schwerer fallen, aber da die Gegner Probleme haben, Big Boss zu sehen, können Sie sich bei der Beobachtung der Umgebung und der Planung mehr Zeit lassen.

Feindpräsenz: Bei Nacht sind die Basen meist etwas weniger gut bewacht, zumal einige Gegner gelegentlich ein Nickerchen machen. Solange Sie diese Soldaten nicht durch Lärm aufschrecken, müssen Sie sie nicht weiter fürchten.

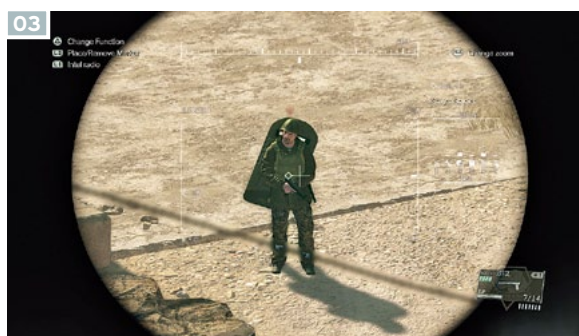
Aufklärungsarbeit

Nach der Ankunft in der Landezone können Sie sich auf den Weg ins Einsatzgebiet machen. Aber bevor Sie geradewegs in Richtung der nächsten Zielmarkierung loslaufen, -reiten oder -fahren, sollten Sie erst einmal die Gegend auskundschaften, vorzugsweise von einem höher gelegenen Ort aus, der einen ungehinderten Ausblick ermöglicht, zum Beispiel einem nahe gelegenen Hügel, einem Aussichtsturm, einer Klippe oder etwas Ähnlichem ([02]).



Legen Sie sich am Aussichtspunkt hin, um die Gefahr einer Entdeckung zu verringern. Dann halten Sie (R1)/ (RB) gedrückt, um durch Ihr Fernglas zu schauen. Sie können sich mit (R) umschauchen und die Vergrößerungsstufe mit (O) oder (R3)/ (LT) verändern. Jeder Gegner, jedes Fahrzeug und jedes Geschütz, das Sie mit einer angemessenen Zoomstufe fokussieren, wird automatisch markiert ([03]). Beachten Sie dabei, dass Sie Ziele nicht durch Wände oder andere Hindernisse hindurch markieren können, selbst wenn noch ein Fuß oder die Kopfbedeckung einer Person zu sehen ist. Normalerweise muss ein wesentlicher Teil des Körpers sichtbar sein, bevor er sich markieren lässt.

Die systematische Markierung von Feinden im Vorfeld hat mehrere Vorteile.



Markierte Feinde sind mit einem roten Symbol über dem Kopf gekennzeichnet, das selbst durch Wände und Hindernisse hindurch sichtbar bleibt. Dadurch ist es wesentlich leichter, den Feind im Blick zu behalten. Die Zahl über dem Symbol zeigt die Entfernung zum Ziel in Metern an. Zudem sind Gegner, die zur Untersuchung verdächtiger Aktivitäten aufgebrochen sind, durch eine blinkende Markierung gekennzeichnet. Bei unmarkierten Gegnern gibt es keine derartigen Hinweise.

Die Körper markierter Soldaten sind zudem durch einen Leuchteffekt hervorgehoben. Auch das vereinfacht die Beobachtung, selbst durch Wände hindurch. Dadurch ist es auch leichter, Kopftreffer zu platzieren, wenn die Sicht schlecht oder eingeschränkt ist (weil Sie zum Beispiel im hohen Gras liegen oder bei Dunkelheit). Ein weiterer Vorteil dieses optischen Effekts ist, dass Sie mit ein wenig Übung in der Lage sein werden, die Richtung zu erkennen, in die der Gegner schaut.

Selbst wenn alles schief läuft und Sie zum letzten Kontrollpunkt zurückversetzt werden, behalten markierte Gegner Ihre Markierung. Es erleichtert nachfolgende Versuche erheblich, wenn man die Position der Wachen von Anfang an kennt.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☒ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

LEKTION #03: DIE KUNST DER TARNUNG

Man kann es nicht oft genug betonen: Heimlichkeit ist bei *Metal Gear Solid V* der Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie es mit der Brechstange versuchen, werden Sie selbst bei den frühen Missionen schon bald auf die „Mission gescheitert“-Einblendung starren und sich fragen, was eigentlich gerade schiefgegangen ist. Die Antwort auf diese Frage ist in den meisten Fällen ganz einfach: Sie waren unvorsichtig, man hat Sie entdeckt, und jetzt sind Sie tot. Wachen können im Gefecht ein erstaunlich cleveres Verhalten an den Tag legen, Deckung suchen und effizient mit den Kameraden zusammenarbeiten. Heimliches Vorgehen ist bei Missionen fast immer empfehlenswerter als rohe Gewalt.

Natürlich gibt es auch Situationen, in denen Aggression unvermeidbar ist. Dennoch ist es unerlässlich und geradezu überlebenswichtig, dass Sie die Kunst des Schleichens, der Tarnung und der Heimlichkeit lernen. Wenn Sie dabei Fortschritte machen, werden Sie die enorme Bandbreite der taktischen Möglichkeiten und damit auch die Komplexität des Spiels wirklich erkennen. Nehmen Sie sich die Zeit und verinnerlichen Sie die Grundlagen frühzeitig, dann werden Sie auf lange Sicht größere Erfolge genießen.

Bewegungsgeschwindigkeit & Haltung

Die angemessene Bewegungsart ist von großer Bedeutung. Manchmal werden Sie zwar sorglos durch die Gegend laufen können, aber sobald sich Gegner innerhalb von 100 Metern Entfernung aufhalten, ist es ratsam, sich geduckt oder gar kriechend fortzubewegen. Falls Scharfschützen in dem Gebiet aktiv sind, muss der Sicherheitsabstand noch größer sein. Folgende Haltungen gibt es, sortiert von der schnellsten und auffälligsten bis zur langsamsten und heimlichsten:

■ **Sprinten:** Zum Sprinten neigen Sie  in eine Richtung und drücken dann den Stickbutton (/). Dies ist die schnellste Fortbewegungsart zu Fuß, in menschenleerer Umgebung wird sie häufig zum Einsatz kommen. Allerdings sind Sie in dieser Haltung hochgradig sichtbar und selbst für relativ weit entfernte Gegner leicht zu entdecken. Während einer Mission sollten Sie normalerweise nur in Gefechtssituationen darauf zurückgreifen oder wenn Sie absolut sicher sind, dass die Luft rein ist. Solange Sie davon ausgehen, dass sich auch nur ein einziger Gegner in der Umgebung befindet oder befinden könnte, sollten Sie niemals sprinten. Eine Ausnahme ist der Reflexmodus, nachdem Sie auf sehr kurze Entfernung von einer Wache entdeckt wurden: Solange der Zeitlupeneffekt anhält, könnten Sie den Gegner vielleicht per Sprint erreichen und dann per CQC neutralisieren, bevor er Alarm auslösen oder das Feuer eröffnen kann. Das ist sogar direkt aus kriechender Haltung heraus machbar, ohne dass Sie zuvor manuell aufstehen müssen.

■ **Laufen:** Sie laufen, indem Sie  in eine Richtung neigen. Das ist langsamer als ein Sprint, aber für einen Gegner, der vielleicht zufällig einen Blick in Ihre Richtung wirft, sind Sie nicht ganz so unübersehbar. Diese Haltung können Sie auch innerhalb einer feindlichen Anlage verwenden, wenn Sie *glauben*, dass die Luft rein ist (zum Beispiel nachdem Sie alle Feinde markiert oder betäubt haben), sich aber nicht hundertprozentig sicher sein können. Falls Sie Zweifel hegen oder eine weiße Bogenanzeige im Bild auftaucht (die darauf hinweist, dass eine Wache in der entsprechenden Richtung etwas Verdächtiges bemerkt hat), gehen Sie mit / sofort in die Hocke oder mit / per Hechtsprung (durch „schnelles Ducken“) in die Kriechhaltung. Anschließend können Sie sich vorsichtig verstecken, bevor man Sie entdeckt.

■ **Gehen:** Eine langsamere Bewegungsgeschwindigkeit erreichen Sie, indem Sie  nur leicht in eine Richtung neigen, wobei Sie das genaue Tempo dank der Analogfunktion justieren können. Gehen ist leiser als

laufen und deshalb unauffälliger. Allerdings sind Sie dabei nicht weniger sichtbar, sodass geducktes Gehen in der Regel ratsamer ist.

■ **Geducktes Gehen:** Tippen Sie im Stand einmal /, um in die Hocke zu gehen. Anschließend neigen Sie , um geduckt zu gehen. (Tippen Sie die Taste erneut, um aufzustehen, oder halten Sie die Taste, um sich hinzulegen.) Geducktes Gehen ist ein guter Kompromiss, dem Sie auf feindlichem Gelände meist den Vorzug geben werden: Es ist schnell genug, um einigermaßen vorwärtszukommen, und gleichzeitig ausreichend heimlich, um dem Blick einigermaßen weit entfernter Wachen zu entgehen (**01**). Eine Wache, die Sie in geduckter Haltung bemerkt, wird normalerweise zwar Verdacht schöpfen (was durch die weiße Bogeneinblendung angezeigt wird), aber nicht gleich Alarm auslösen (**02**) – es sei denn, es kommt zu einer überraschenden Begegnung auf kurze Distanz. Sobald die weiße Verdachtsanzeige erscheint, legen Sie sich hin oder machen einen Hechtsprung zu Boden und kriechen dann in Sicherheit. Geducktes Gehen ist auch dann die empfehlenswerte Haltung, wenn Sie sich heimlich von hinten an einen Feind anschleichen, um ihn mit einer Waffe zu bedrohen (zu „überfallen“) oder um ihn mit dem CQC-Griff zu packen (**03**). Vergessen Sie aber nicht, in kurzer Entfernung langsamer zu werden, denn bei höherem Tempo ist auch geducktes Gehen ziemlich laut.



■ **Kriechen:** Halten Sie **X/A**, um sich aus stehender oder gehockter Haltung hinzulegen. Dann neigen Sie **L**, um zu kriechen. (Drücken Sie die Taste erneut, um in die gehockte Position zurückzukehren, oder stehen Sie durch Halten der Taste auf.) Kriechen ist die langsamste, aber sicherste Haltung im Spiel. Bei Nacht sind Sie für fast alle Gegner nahezu unsichtbar (außer für solche in nächster Nähe). Wenn Sie bei Tageslicht in eine Basis eindringen wollen, sollten Sie ausgiebig von der Kriechhaltung Gebrauch machen, besonders wenn hohes Gras oder Blattwerk Sichtschutz bieten (**04**). Bestmögliche Unauffälligkeit erreichen Sie, wenn Sie ganz langsam kriechen, indem Sie **L** nur leicht neigen, oder sogar regungslos verharren und **A/Y** drücken, um toter Mann zu spielen.



- SCHNELLSTART
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENOPERATIONEN
- MOTHER BASE
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX

! DIE GOLDENE REGEL

Wenn Sie sich nur eine Sache über Heimlichkeit merken möchten, dann sollte es folgende sein: Beim Eindringen in eine feindliche Anlage sollten Sie praktisch immer nur geduckt gehen oder idealerweise kriechen. Das mag Ihnen zu langsam erscheinen oder sogar widersinnig für Spieler, die temporeiche Shooter gewöhnt sind, aber bei **Metal Gear Solid V** ist dies der optimale Weg, wenn Sie getarnt (und damit am Leben) bleiben wollen. Wenn Sie Wachen sehen oder wissen, dass Wachen in der Nähe sind oder sein könnten, dann sollten Sie umgehend reagieren ... und kriechen. Kriechend sind Sie für feindliche Augen fast unsichtbar, besonders bei Nacht. Und es ist die einzig praktikable Methode, um ein

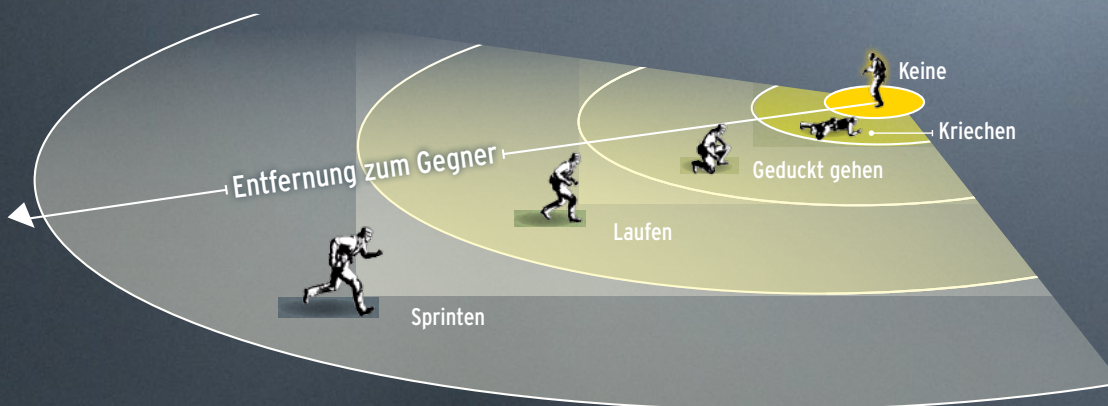
Missionsziel zu erreichen, ohne ständig ums eigene Leben kämpfen zu müssen, während die Alarmsirenen heulen.

Ihre Wahl der Haltung und Bewegungsgeschwindigkeit sollte immer von der Nähe der Gegner bestimmt werden. Je größer die Entfernung, desto schneller können Sie sich bewegen. Vertrauen Sie dabei auf Ihre Sinne und lassen Sie sich von Augen **und** Ohren leiten. Wenn Sie die Schrittgeräusche von Big Boss hören, der eilig über einen Holzfußboden trampelt, dann wird das ein Feind in der Nähe wahrscheinlich auch tun. Lassen Sie es langsam angehen und, vor allen Dingen, **haben Sie Geduld**.

- STEUERUNG
- ANZEIGEN
- STRUKTUR DES SPIELS
- VOR DEM EINSATZ
- DIE KUNST DER TARNUNG
- KAMPF
- NAVIGATION
- RESSOURCEN
- ZEIT-MANAGEMENT
- INVENTAR-MANAGEMENT
- TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- JOKER
- MOTHER BASE
- SYSTEM-MANAGEMENT
- PUNKTE

! SICHERE HALTUNG IN RELATION ZUR ENTFERNUNG

Dieses Schaubild zeigt, welche Haltung abhängig von der Entfernung zwischen Ihnen und dem Feind sicher ist. Je näher Sie kommen, desto langsamer müssen Sie sich bewegen, um unentdeckt zu bleiben.



Nützliche Stealth-Manöver

Es gibt viele Aktionen, Fähigkeiten, Hilfsmittel und Tricks, die Ihnen dabei helfen, einer Entdeckung durch den Feind zu entgehen. Dies ist keine umfassende Liste, sondern eine Vorstellung der Basics, die Sie möglichst frühzeitig verinnerlichen sollten.



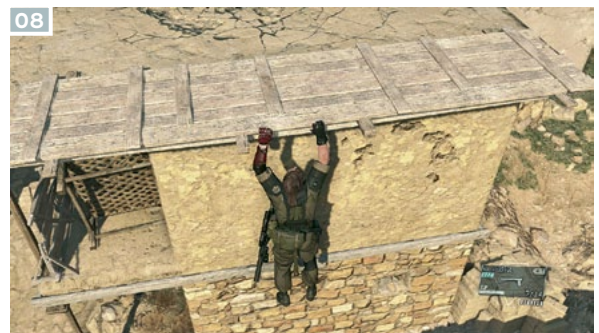
Schnell ducken (Hechtsprung): Mit **(B/X)** können Sie sofort zu Boden gehen (**05**). Mit diesem flinken Manöver können Sie versuchen, dem Blick argwöhnischer Wachen zu entgehen, unter Beschuss zügig eine Deckung zu erreichen oder bei Endgegnerkämpfen Attacken auszuweichen.



In Deckung/an eine Wand pressen: Blicken Sie in Richtung der Fläche und neigen Sie **(L)** in diese Richtung, damit sich Big Boss mit dem Körper dagegendrückt. Dadurch ist er für Gegner schwieriger zu entdecken, während Sie einen guten Ausblick auf die Umgebung haben – ein willkommener Vorteil bei Infiltrationen. Bei niedrigen Mauern oder Ähnlichem können Sie einen Ausblick über den Rand wagen, indem Sie **(R3/T)** halten (**06**). Big Boss wird an diese Fläche gepresst bleiben, bis Sie ihn davon wegziehen. Bis dahin können Sie ihn durch sanftes Neigen von **(L)** an der Fläche entlangbewegen, ohne seine Blickrichtung zu ändern. Das kann nützlich sein, damit sich Big Boss etwas zurückzieht, wenn ihn ein Gegner sonst am Rand seiner Deckung erblicken könnte.



Hindernisse überqueren/darüber hinwegsetzen: Sie können flache Hindernisse ganz einfach überqueren, indem Sie **(A/Y)** drücken (**07**). Das ist besonders praktisch, wenn Big Boss an das Objekt gepresst ist und dann schnell hinüberklettern soll, während eine Wache in der Nähe gerade wegschaut. Wenn Sie die Taste halten, während sich Big Boss einem Hindernis nähert, wird er ohne Zögern darüber hinwegsetzen.



Hängen & klettern: Drücken Sie **(A/Y)**, um sich an einer Kante hinabhängen zu lassen (**08**). So können Sie zum Beispiel eine patrouillierende Wache ohne Zwischenfall vorbeiziehen lassen. Hängend können Sie mit **(L)** nach links und rechts hangeln. Drücken Sie **(X/A)**, um sich fallen zu lassen, oder **(A/Y)**, um sich wieder hochzuziehen, sofern sich dort eine entsprechende Oberfläche befindet. Im Fallen können Sie mit derselben Taste auch nach Vorsprüngen oder einer Kante greifen. Beachten Sie, dass Sie schnell an Leitern hinunterrutschen können, indem Sie **(X/A)** halten.



Gadgets: Neben dem Fernglas werden Ihnen schon bald noch weitere Hilfsmittel zur Verfügung stehen. Mit einem Nachtsichtgerät können Sie Feinde im Dunkeln besser beobachten, und mit einem Pappkarton können Sie sich in aller Öffentlichkeit verstecken (**09**).



Verschlussene Türen: Ein weißes Vorhängeschloss-Symbol kennzeichnet verschlossene Türen (**10**). Sie können diese ganz einfach per **(A/Y)** öffnen, müssen dabei aber berücksichtigen, dass der Vorgang einige Sekunden in Anspruch nimmt. Derweil könnte man Sie entdecken. Eine Alternative wäre, eine Wache zum Öffnen einer verschlossenen Tür zu bewegen, indem Sie vorsichtig ihre Aufmerksamkeit erregen (zum Beispiel durch ein Geräusch) und so durch die Tür locken.

! BEOBACHTUNG & RICHTMIKROFON

Die Beobachtung des Feindes ist eine Grundlage für erfolgreiches Schleichen. Es spielt keine Rolle, wie leise Sie waren, wenn Sie versehentlich einem patrouillierenden Soldaten direkt vor die Füße stolpern. Nehmen Sie sich die Zeit, um die Bewegungsmuster der Gegner aus der Deckung heraus zu beobachten, vorzugsweise wenn Sie sie zuvor markiert haben. Die Richtmikro-Funktion des Fernglases kann ein Lebensretter sein, wenn es sonst keine Möglichkeit gibt, um

herauszufinden, ob sich in einem Gebäude Gegner aufhalten: Falls jemand dort ist, können Sie ihn vielleicht per Richtmikrofon hören. Durch sorgfältige Beobachtung sollten Sie in der Lage sein zu beurteilen, wann Sie vorrücken können und wann Sie sich besser nicht vom Fleck rühren. Ob Sie diese Erkenntnis nutzen möchten, um Gegner heimlich aus dem Weg zu räumen oder um lediglich hinter ihrem Rücken vorbeizuschleichen, liegt ganz bei Ihnen.

Die Umgebung ausnutzen

Die Umgebung ist ein wesentlicher Faktor, den Sie bei einer Infiltration berücksichtigen müssen.



Tag/Nacht-Zyklus: Der Unterschied zwischen Tag und Nacht spielt eine wichtige Rolle im Spiel. Tageslicht oder Dunkelheit haben beide ihre Vor- und Nachteile, eine Übersicht bietet die Tabelle auf Seite 19. Darüber hinaus kann sich die Position von Wachen und Patrouillenrouten unterscheiden (11 & 12), wodurch sich dieselbe Mission völlig unterschiedlich gestaltet. Viele Spieler werden Nachteinsätze etwas einfacher finden, da Sie von Gegnern nicht so leicht entdeckt werden und manche Wachen zwischendurch ein Nickerchen machen. Aber denken Sie daran, dass regelmäßige Nachteinsätze dazu führen, dass der Feind verstärkt auf Nachtsichtgeräte zurückgreifen wird, die Ihren Vorteil zunichtemachen. Ein ausgewogener Ansatz wäre, Missionen zur jeweils aktuellen Zeit anzugehen. Falls Ihnen eine Infiltration bei Tageslicht dann unmöglich erscheint, können Sie mithilfe der Phantomzigarre einfach auf die Dämmerung warten.



Schatten: Im Schatten sind Sie für Feinde schwerer zu entdecken, besonders wenn Sie am Boden liegen (13). Diese Tatsache werden Sie häufig ausnutzen können, um Big Boss vor neugierigen Blicken zu verbergen. Bei Nacht liegt meist die gesamte Umgebung im Dunkeln, wodurch es leichter ist, zwischen Patrouillen hindurchzuschleichen. Sie können Lichtquellen wie Suchscheinwerfer sogar zerstören. Eine Wache, die dies bemerkt, wird jedoch Verdacht schöpfen, daher sollten Sie von diesem Schachzug vorsichtig und sparsam Gebrauch machen.



Deckung & Gras: Jedes physische Hindernis zwischen Ihnen und einem Gegner wird Sie vor seinen wachsamen Augen verbergen. Es ist also hilfreich, sich gegen Mauern und andere Deckungselemente zu pressen. Auch Gras und andere Vegetation können Sie nutzen, um Big Boss zu verbergen (14). Wenn Sie am Straßenrand durch hohes Gras kriechen, werden Sie manchmal Patrouillen oder Fahrzeuge vorbeiziehen sehen, ohne dass jemand einen zweiten Blick in Ihre Richtung wirft.



Routen erkennen: Wenn Sie Ihren Blick für die Umgebung geschärft haben, werden Sie bei feindlichen Basen wie selbstverständlich praktische Zugangsmöglichkeiten erkennen. Auf einen Blick erfassen Sie dann ein Netz aus Schatten, Grasflächen und anderen Deckungsmöglichkeiten, das eine geeignete Route zum Ziel bildet (15).

- SCHNELLSTART
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENOPERATIONEN
- MOTHER BASE
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- STEUERUNG
- ANZEIGEN
- STRUKTUR DES SPIELS
- VOR DEM EINSATZ
- DIE KUNST DER TARNUNG
- KAMPF
- NAVIGATION
- RESSOURCEN
- ZEIT-MANAGEMENT
- INVENTAR-MANAGEMENT
- TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- JOKER
- MOTHER BASE
- SYSTEM-MANAGEMENT
- PUNKTE

Für Ablenkung sorgen

Es ist eine anspruchsvolle Aufgabe, stets die perfekte Tarnung aufrechtzuerhalten. Doch es gibt auch Situationen, in denen es von Vorteil ist, die Anonymität aufzugeben, um Wachen auf berechenbare Weise zu beeinflussen und damit einen Weg aufzutun.



„Kuckuck!“: Es mag paradox klingen, doch dies ist eine der wirksamsten Methoden, um Wachen zu manipulieren, besonders jene auf problematischen Patrouillenrouten. Sorgen Sie einfach dafür, dass der Gegner Big Boss für einen Sekundenbruchteil erblickt, sodass der weiße Bogen der Verdachtsanzeige im Bild erscheint (16). Dann gehen Sie sofort wieder in Deckung. Natürlich dürfen Sie dies niemals auf kurze Distanz machen – die Sichtung darf nicht eindeutig sein, sondern nur Verdacht erregen und eine Untersuchung zur Folge haben. Wenn sich der Wachmann dann nähert (achten Sie stets auf die blinkende Markierung), können Sie entweder versuchen, ihn heimlich zu umgehen, ihn mit einem Betäubungspfeil lahmlegen oder ihn greifen, verhören und dann mit einem CQC-Würgegriff außer Gefecht setzen. Aber Vorsicht: Falls der Wächter per Funk verkündet hat, dass er eine Untersuchung durchführen will, sollten Sie seine Entwarnung abwarten, bevor Sie in Erscheinung treten. Falls Sie eine geeignete Position finden, können Sie mit diesem Trick auch verschiedene Gegner an denselben Ort locken und damit eine komplizierte Infiltration deutlich vereinfachen. Falls Ahab nicht zu den Walen segeln kann, dann lassen Sie doch die Wale zu Ahab kommen...



Körper hinterlassen: Wenn Sie den Körper einer betäubten oder getöteten Wache offen zurücklassen, besteht die Gefahr, dass er von einer Patrouille entdeckt wird. Sie können das vermeiden, indem Sie den Körper wegtragen (siehe Seite 26), aber es kann auch von Vorteil sein, eine betäubte Wache im „ZZZ“-Zustand liegen zu lassen. Bemerkt ein Soldat einen schlafenden Kameraden, wird er normalerweise keinen Alarm auslösen, sondern langsam hingehen, um ihn zu wecken und zu rügen. Das kann Ihnen die Gelegenheit geben, ihn ebenfalls schlafen zu legen (17). Durch die Wiederholung dieses Tricks können Sie ohne große Probleme einen ganzen Außenposten leer räumen. Allerdings sollten Sie keine Leichen oder gewaltsam außer Gefecht gesetzten Opfer verwenden. Normalerweise werden Soldaten einen solchen Fund sofort per Funk melden, was zu einem allgemein erhöhten Alarmstatus führt.



Leere Magazine & Attrappen: Dies sind Gegenstände, die Sie genau wie Granaten werfen können. Halten Sie zum Zielen (L2/L1) und drücken Sie dann (R2/R1). Das Geräusch bei der Landung wird die Aufmerksamkeit von Wachen in der Nähe erregen, was Ihnen die Möglichkeit eröffnet, vorbeizuschleichen oder einzelne Personen zu verhören und auszuschalten. Platzierte Attrappen können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren, indem Sie (L2/L1) gedrückt halten und dann (A/Y) antippen. Daher sind Attrappen sehr nützlich, wenn Sie die Patrouillenrouten von Wachen kennen, da Sie diese zu einem Zeitpunkt Ihrer Wahl weglocken können (18).



Begleiter einsetzen: Mit den entsprechenden Befehlen (und etwas Fantasie) können Sie Begleiter für Ablenkung sorgen lassen. Ein mitten auf der Straße positioniertes D-Horse wird zum Beispiel ein Fahrzeug zum Stoppen bringen (19), woraufhin Sie aus einem Versteck heraus einen Überfall starten können.



Gegen eine Wand feuern: Falls Sie bei einem störenden Wachmann keine andere Möglichkeit mehr sehen, könnten Sie versuchen, ein einziges Geschoss (natürlich nur aus einer schallgedämpften Waffe!) in eine feste Oberfläche zu feuern (20). Falls der Punkt zu dicht an seiner Position liegt, wird der Soldat Alarm auslösen. Doch wenn der Abstand genau richtig gewählt wurde, wird er die Störung in der Regel untersuchen. Dies ist eine höchst riskante Taktik, die Komplikationen nach sich ziehen kann, daher sollte sie nur wohlüberlegt angewendet werden.



Explosionen: Platzieren Sie irgendwo innerhalb oder außerhalb einer Basis C4-Sprengstoff, den Sie bei Bedarf hochjagen können (21) – im Idealfall an einem Ort, wo Sie von der Detonation profitieren, zum Beispiel an einem Flugabwehr radar-Fahrzeug. Das kann zahlreiche Feinde zur Untersuchung von ihren Positionen weglocken. Sie könnten diese Option als letzten Notnagel verwenden, um eine Entdeckung zu verhindern, oder um den Weg für Ihren Rückzug freizuräumen, nachdem Sie Ihre Missionsziele erreicht haben. Der Erfolg hängt dabei natürlich von der Größe und dem Layout der Anlage ab.

Gegner außer Gefecht setzen

Wenn Sie einen Gegner unschädlich machen wollen, ohne ihn zu töten, können Sie dies durch Betäubungsmunition, aber auch auf anderem Wege erreichen.

! DAUER DER BESINNUNGSLOSIGKEIT



Sie können einen besinnungslosen Gegner mit einem schnellen Tritt aufwecken: Drücken Sie dazu einfach **R2/RT**, wenn Sie beim Körper stehen. Wenn Sie dann gleich mit einer Waffe auf den Gegner zielen, bleibt er liegen und kann verhört werden. Dieser Trick kommt auch gelegen, wenn Sie die Dauer der Benommenheit bei einer langwierigen Mission verlängern müssen oder sich um einen Gegner kümmern wollen, der nur kurzzeitig durch einen CQC-Wurf außer Gefecht gesetzt war.

Wenn Sie einen Gegner mit einer CQC-Aktion bewusstlos schlagen oder eine Waffe einsetzen, die dieselbe Wirkung zeigt, kann das zwar Ihr Leben retten, aber der Nachteil dieser Methode ist, dass Ihr Opfer den Angriff melden wird, sobald es wieder zu sich kommt.

Grundsätzlich dürfen Sie nicht vergessen, dass nicht tödliche Methoden nur eine temporäre Wirkung haben. Selbst wenn Sie alle Soldaten einer Basis ins Reich der Träume geschickt haben, werden Ihre Opfer doch irgendwann wieder erwachen. Das bedeutet, es wäre in Ihrem Interesse, wenn Sie Ihre Aufgabe bis dahin erledigt und den Bereich verlassen haben.

Es gibt jedoch eine Möglichkeit, um Wachen auf Dauer aus dem Verkehr zu ziehen, ohne sie zu töten: die Extraktion mit dem Fulton-Rettungsgerät. Damit entfernen Sie nicht nur eine mögliche Komplikation, sondern verstärken auch Ihr Personal auf der Mother Base. Der systematische Abtransport aller ausgeschalteten Wachen ist daher von doppeltem Nutzen, Sie sollten sich diese Vorgehensweise also schon möglichst frühzeitig zu eigen machen. Allerdings müssen Sie dabei berücksichtigen, dass der Rettungsballon von Soldaten in der Umgebung gesehen oder gehört werden kann. Diese werden das verdächtige Ereignis per Funk melden. Falls Sie das Risiko nicht scheuen, sollten Sie vor dem Fulton-Einsatz zumindest für einen gegnerfreien Umkreis von 40 Metern sorgen. Außerdem wäre selbst bei Nacht irgendeine Art von vertikalem Sichtschutz hilfreich. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, sollten Sie im Vorfeld sämtliche potenziellen Beobachter aus dem Verkehr ziehen.



Mithilfe von Betäubungsmunition können Sie einen Gegner einschläfern (**ZZZ**). Die Pistole bietet bereits diese Option, andere Methoden werden später freigeschaltet. Die Betäubung hält üblicherweise lange genug an, um in der Anfangsphase des Spiels Aufgaben in der Nähe zu vollenden. Die Wartezeit, bis ein Betäubungsgeschoss Wirkung zeigt, hängt von der Trefferzone ab. Bei Kopfschüssen tritt die Wirkung sofort ein, bei Gliedmaßen oder dem Torso mit Verzögerung. Mehrfache Treffer in den Körper verkürzen die Wartezeit. Das Opfer wird sich über diese „Nadelstiche“ wundern, aber keinen Alarm auslösen. Dennoch sollten Sie versuchen, die Zielgenauigkeit von Kopftreffern zu perfektionieren. Ein großer Vorteil von Betäubungsmunition ist, dass Ihr Opfer keinen Verdacht hegt, wenn es erwacht (sofern es Big Boss dann nicht erblickt), und einfach seinen Dienst wieder aufnimmt. Beachten Sie, dass Betäubungsmunition keine schweren Körperpanzer oder Helme durchdringen kann. Trägt der Soldat einen undurchdringlichen Kopfschutz, müssen Sie genau das freiliegende Gesicht treffen (**22**).

Die Bewusstlosigkeit eines Gegners (**BLN**) führen Sie im CQC-Nahkampf herbei oder später auch mit Waffen, die auf der Mother Base entwickelt werden können. Wie bei Betäubungsmunition tritt die Wirkung (STUN/„BLN“) bei einem Kopfschuss sofort ein, falls Sie auf andere Teile des Körpers zielen, sind mehrere Treffer erforderlich. Beim Einsatz von CQC hängt die Dauer der Besinnungslosigkeit von der verwendeten Nahkampftechnik ab.

! SCHALLDÄMPFER



Bestimmte Waffen wie zum Beispiel Ihre normale Pistole können mit einem Schalldämpfer ausgestattet werden. Im späteren Spielverlauf werden Sie dank einer Anpassungsoption in der Lage sein, Schalldämpfer an Waffen anzubringen, die von Haus aus nicht darauf ausgelegt sind. Bei heimlichen Infiltrationen sind Schalldämpfer absolut unerlässlich, denn Sie können damit feuern, ohne alles und jeden in der Umgebung zu alarmieren. Mit jedem Schuss nutzt sich der Schalldämpfer ab, was durch die Anzeige im Waffenfenster verdeutlicht wird. Nach einigen Schüssen wird er zerbrechen, sodass Sie ihn durch ein neues Exemplar ersetzen müssen, das Sie im Feld finden oder als „Munition/Schalldämpfer“-Nachschubabwurf anfordern können.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☒ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

Keine Spuren hinterlassen

Bei Ihrem Weg durch feindliches Territorium, durch Basen und Festungen werden Sie oftmals eine breite Spur aus betäubten Wachen und/oder Leichen zurücklassen. Die folgenden Tipps werden Ihnen dabei helfen, unnötige und unglückliche Alarme zu vermeiden, wenn Diskretion gefragt ist und der Fulton-Abtransport nicht praktikabel oder nicht verfügbar ist.

- Sie können bewusstlose Feinde oder Leichen aufheben und wegtragen, indem Sie **○/B** halten, wenn das situationsabhängige Symbol eingeblendet wird.
- Bei der Wahl eines geeigneten Ortes zum Verstecken eines Körpers sollten Sie die Lage richtig einschätzen. Halten Sie Ausschau nach

Plätzen, an denen der Körper aus verschiedenen Richtungen nicht gesehen werden kann und auch bei Alarm unbemerkt bleibt, zum Beispiel hinter Kistenstapeln. Mehrere schlafende Wächter sollten Sie möglichst nicht am selben Ort lagern, falls Sie länger in der Gegend zu tun haben, denn wenn der erste erwacht, weckt er auch seine Kollegen auf.

- Halten Sie beim Erforschen der Anlage nach Toilettenhäuschen (**■**) und Müllcontainern (**■**) Ausschau. Wenn Sie einen bewusstlosen Gegner in einem solchen geschlossenen Behälter verstauen (achten Sie in der Nähe auf die situationsabhängige Einblendung und drücken Sie die angezeigte Taste), wird er nicht aufwachen, solange er nicht wieder daraus entfernt wird.

Feinde verhören

Big Boss kann seine Feinde (ausgenommen Endgegner) verhören, wenn er sie überrascht. Es gibt zwei Methoden:



Greifen und festhalten: Halten Sie in CQC-Reichweite **R2/LT** gedrückt, um einen feindlichen Soldaten zu packen und zu halten (**23**). Üblicherweise erreichen Sie diese Situation, indem Sie sich von hinten an ihn heranschieben. Es ist aber auch möglich, wenn der Gegner in Ihre Richtung schaut, zum Beispiel im Reflexmodus. Während Sie **R2/LT** immer noch gedrückt halten, halten Sie zusätzlich **L1/LB**, um das Verhör zu beginnen. Wählen Sie mit **R** eine Option, und dann klicken Sie den Stickbutton, um eine Auswahl zu bestätigen.



Bedrohen/Überfall: Während Sie sich einem Gegner unbemerkt von hinten oder der Seite nähern, zielen Sie einfach in nächster Nähe mit der Waffe, damit er seine Arme in die Höhe reckt (**24**). Das funktioniert auch bei einem außer Gefecht gesetzten Gegner, den Sie mit einem Tritt aufwecken. Er wird in dieser Haltung verharren, solange Sie hinter ihm stehen, wo er Sie nicht sehen kann. Wie bei der zuvor beschriebenen Methode können Sie dann **L1/LB** halten, um das Verhör zu beginnen, und eine Option mit **R** aussuchen. Alternativ können Sie einem Gegner auch „Runter“ befehlen, womit Sie ihn effektiv kaltstellen, bis ein voller Alarm ausgelöst wird oder er von einem Kollegen entdeckt wird.

Alle Soldaten, die Sie mit der Option „Spuck es aus“ verhören, werden Informationen preisgeben: die Position von wertvollen Sammelobjekten, ein Missionsziel (z. B. der Aufenthaltsort eines Gefangenen oder Konvois) oder sogar Hinweise zu optionalen Zielen. Die Option „Wo sind die anderen?“ verrät nur die Position von Wachen. Die iDroid-Karte wird dann sofort aktualisiert. Daher sollten Sie diese praktischen Informationsquellen bei Missionen regelmäßig nutzen. Für jede gestellte Frage bekommen Sie auch einen Punkte- und Heroismus-Bonus, was sich im Laufe der Zeit durchaus läppern kann. Sie können aber jeden Gegner nur einmal verhören.

Gegnerreaktionen & Alarmstatus

Im Grundzustand ist die Wachsamkeit der Gegner noch nicht allzu ausgeprägt: Sie halten sich an ihre Patrouille oder Routine, bummeln von einem Posten zum anderen und bleiben gelegentlich stehen, um eine zu rauchen oder mit Kameraden zu schwatzen. Abhängig von Ihrem Verhalten können die Gegner aber zunehmend misstrauisch werden, was schließlich in einem Alarm gipfelt. Die Bandbreite der möglichen Reaktionen entwickelt sich wie folgt:



Geringes Misstrauen (25): Dies geschieht, wenn ein Gegner aus der Ferne einen kurzen Blick auf Big Boss geworfen hat, aber die Sache nicht weiter untersuchen will. Die charakteristische Verdachtsanzeige erscheint kurzzeitig, verschwindet aber schnell wieder. So reagieren Soldaten auch, wenn sie nach einer Betäubung erwachen, ohne ihren Angreifer gesehen zu haben.



Ernster Verdacht (26): Dies geschieht, wenn ein Gegner Big Boss aus mittlerer Entfernung erblickt. Die Verdachtsanzeige bleibt im Bild und das rote Dreieckssymbol des Feindes blinkt, um sein gesteigertes Interesse zu signalisieren. Der fragliche Wachmann wird üblicherweise sein Hauptquartier informieren, bevor er sich auf den Weg zu Ihrer letzten bekannten Position macht, um die Sache zu untersuchen. Wenn Sie ihn nun ausschalten, wird sein HQ einen Lagebericht fordern und mangels einer Antwort Alarm auslösen. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die Wache in Ruhe lassen, bis sie Entwarnung gefunkt hat.



Alarmstatus (27): Dieser wird ausgelöst, sobald ein Gegner etwas Beunruhigendes entdeckt. Das kann ein bewusstloser (nicht schlafender) Kamerad sein, ein fehlender Gefangener, ein abgeschalteter Generator oder zerstörte Ausrüstung. Wacht ein außer Gefecht gesetzter Wachmann wieder auf, wird er den Angriff melden (sofern er nicht mit Betäubungsmunition eingeschláfert wurde). Dies ist noch kein voller Alarm, aber die Soldaten in der Gegend werden ihre Routine unterbrechen und aktiv nach der Bedrohung suchen (allerdings ohne zu wissen, wo diese sein könnte). Unter solchen Umständen ist es wesentlich schwerer, heimlich in eine feindliche Anlage einzudringen. Oft ist es dann sinnvoller abzuwarten, bis alle Wachen wieder zu ihren normalen Tätigkeiten zurückgekehrt sind, was normalerweise wenigstens eine Minute dauert. Unglücklicherweise stoßen Wachen bei einer solchen Untersuchung oft auf weitere Hinweise auf Ihren Besuch, was den Alarmstatus verlängert.



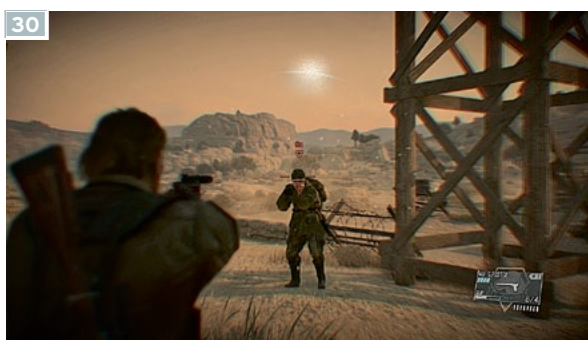
Kampfstatus (28): Dies ist ein voller Alarm, der üblicherweise von einem lauten Alarmsignal begleitet wird. Dies geschieht, wenn Sie von einem Gegner identifiziert werden (und er den Reflexmodus übersteht). Alle Feinde, die Sie erblicken, werden das Feuer eröffnen, bis Sie entweder sterben, flüchten oder sich lange genug versteckt halten. Beachten Sie, dass es bei aktivem Kampfstatus keinen Reflexmodus gibt.



Suchmodus (29): Dieser wird ausgelöst, wenn Sie Ihren Verfolgern im Kampfstatus entweichen konnten. Alle Feinde in der Umgebung werden aktiv nach Ihnen suchen, beginnend bei der letzten bekannten Position. So lange werden sie das Feuer einstellen und auf den Einsatz von Granaten verzichten. Sollte man Sie jedoch erblicken, herrscht sofort wieder Kampfstatus, und die Kugeln fliegen Ihnen wieder um die Ohren. Gelingt es Ihnen jedoch, sich weiterhin versteckt zu halten, kehrt der Feind zum einfachen Alarmstatus zurück.

Keinerlei Verdacht zu erregen ist leichter gesagt als getan, sollte aber trotzdem jederzeit Ihr Ziel sein. Eine Entdeckung führt nicht nur zum Punktabzug (siehe Seite 45), sondern Sie verlieren auch wertvolle Zeit, wenn Sie bei Alarm Soldaten bekämpfen oder sich verstecken müssen.

Reflexmodus



Der Reflexmodus ist ein Zeitlupenintervall, das immer dann ausgelöst wird, wenn Sie von einem Widersacher richtig entdeckt werden. In diesem Moment stoppt die Zeit für den Gegner und feindliche Objekte (inklusive Fahrzeugen), sodass Sie ein paar Sekunden lang deutlich im Vorteil sind. Im Prinzip ist der Reflexmodus Ihre letzte Chance, um einen Widersacher zum Schweigen zu bringen, bevor er Alarm auslöst und für alle Soldaten in der Umgebung der Kampfstatus ausgerufen wird.

Wenn Sie den Reflexstatus optimal ausnutzen wollen, müssen Sie zuerst ermitteln, wo sich der fragliche Gegner befindet. Dazu schauen Sie auf den Bogen der eingeblendeten Verdachtsanzeige (bzw. „Feindpräsenz-Anzeige“). Die obere Hälfte des Kreises markiert Positionen vor Big Boss, während die untere Hälfte den Bereich hinter ihm kennzeichnet. Bei der Standardtastenbelegung können Sie auch einfach

L2/L1 drücken, damit Big Boss automatisch den fraglichen Gegner anvisiert.

Sobald Sie die Zielperson identifiziert haben, müssen Sie diese ausschalten, entweder mit einer Waffe oder einem CQC-Wurf.

CQC: Wenn der Gegner nur ein paar Meter entfernt ist, sprinten Sie zu ihm (indem Sie **L1** neigen und **L3/Tf** drücken) und drücken dann in Reichweite **R2/R1**, um ihn mit einem situationsabhängigen CQC-Wurf außer Gefecht zu setzen. Sie sollten aber bedenken, dass die Bewusstlosigkeit nach einem Wurf sehr kurz ausfallen kann. Theoretisch ist es besser, wenn Sie dicht genug herankommen können, um ihn durch Halten von **R2/R1** zu packen und dann mit der nicht tödlichen Würgetechnik (**R2/R1** wiederholt schnell drücken) für längere Zeit außer Gefecht zu setzen.

Waffe: Egal ob Sie nun einen Betäubungspfeil oder tödliche Kugeln benutzen, Sie sollten auf den Kopf zielen (**30**). Nur bei Kopftreffern besteht die Chance, das Opfer augenblicklich aus dem Verkehr zu ziehen. Mit Schüssen in den Körper wird es (besonders bei gepanzerten Feinden) oft nicht gelingen, einen Funkspruch zum HQ und damit einen Alarm zu unterbinden.

Falls es Ihnen nicht gelingt, den Kontrahenten im Reflexmodus zum Schweigen zu bringen, wird Alarm ausgelöst, der alle Feinde in der Nähe in den Kampfstatus versetzt. Ihre beste Chance besteht nun üblicherweise darin, wegzulaufen und sich zu verstecken. Sollten Sie sich dazu entschließen, Ihre Stellung zu halten und zu kämpfen, benötigen Sie jede Menge anderer Techniken. Und damit sind wir beim nächsten Thema ...

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☒ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

[🔫] LEKTION #04: KAMPF

Selbst wenn Sie die Kunst der Tarnung meisterhaft beherrschen, wird es immer wieder Gelegenheiten geben, bei denen ein offener Konflikt unvermeidbar ist. Und manchmal könnte der Kampf sogar die schnellste und bequemste Methode sein, um ein Ziel zu erreichen.

Zielen & schießen

Die Wirksamkeit eines Treffers hängt davon ab, welchen Körperteil des Gegners Sie treffen. Ein Kopftreffer wird das Opfer in der Regel sofort außer Gefecht setzen, bei Körpertreffern hingegen sind mehrere Schüsse nötig, um das Ziel zu töten oder zu betäuben. Die Kunst, gelassen einen ungeschützten Bereich des Kopfes ins Visier zu nehmen, ist ausgesprochen hilfreich, da es Big Boss bei vollem Alarm durchaus mit über einem Dutzend Gegner auf einmal zu tun bekommen kann.

Halten Sie **(L2/L1)** gedrückt, um mit Ihrer Waffe zu zielen. Es wird sofort ein Fadenkreuz eingeblendet, und die Kamera wird hinter der Schulter von Big Boss positioniert. Nun können Sie mit **(R3)** frei zielen. Beachten Sie, dass Sie die Kamera mit **(R3/T)** zur anderen Schulterseite bewegen können (**01** & **02**).

Wenn Sie eine Waffe auf einen Feind richten, der sich innerhalb ihrer effektiven Reichweite befindet, färbt sich das Fadenkreuz rot. Das bedeutet, Ihr Schuss wird treffen, wenn Sie den Abzug betätigen. Auf größere Entfernung, wenn das Fadenkreuz weiß bleibt, wird die Zielgenauigkeit drastisch durch Faktoren wie Luftwiderstand und Schwerkraft sowie den Streubereich der Kugeln verringert. Falls Sie im Optionen-Menü die automatische Zielhilfe aktiviert haben (in der Grundeinstellung ist das der Fall), werden die Kamera und das Fadenkreuz auf das nächstgelegene Ziel ausgerichtet, sobald Sie eine Waffe ziehen. (Puristen, die die größere Herausforderung einer authentischen Kampferfahrung bevorzugen, können die Zielhilfe in den Optionen des Pause-Menüs deaktivieren.)

Während des Zielens schießen Sie mit **(R2/R1)**. Falls Sie die Taste bei einer Automatikwaffe gedrückt halten, wird die Treffgenauigkeit der Schüsse rapide abnehmen, was durch die zunehmende Größe des Fadenkreuzes verdeutlicht wird. Kurze und kontrollierte Salven sind bei solchen Waffen fast immer effektiver als Dauerfeuer, außer auf minimale Zielentfernung.

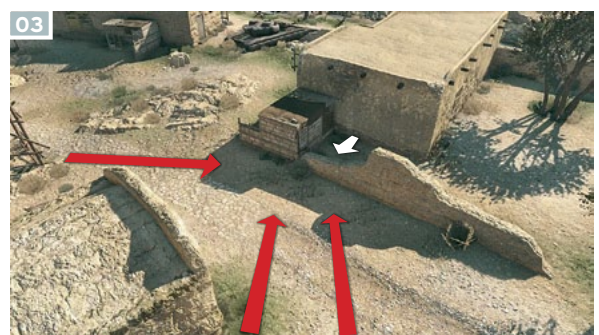
Beim Zielen können Sie mit **(R1/RB)** jederzeit für größere Zielgenauigkeit in die Egoperspektive umschalten oder ein Zielfernrohr benutzen, falls die Waffe damit ausgestattet ist. Die Vergrößerungsstufe ändern Sie (falls möglich) mit **(R3/T)**. Sie können sich in der Egoperspektive frei umherbewegen, aber die Geschwindigkeit von Big Boss ist dabei erheblich reduziert.

Beim Zielen in liegender Position können Sie eine Seitwärtsrolle machen, indem Sie **(L3/T)** halten und **(L)** nach links oder rechts neigen. Das kann nützlich sein, wenn Sie in Deckung gehen oder die Deckung verlassen möchten oder Schüssen und Granaten ausweichen müssen.

In Deckung gehen

Wenn Gegner in den Kampfstatus versetzt werden, ist es oft notwendig, in Deckung zu gehen. Ein ungeschützter Big Boss kann in Nullkommanichts niedergemäht werden. Fragile oder potenziell explosive Deckungsmöglichkeiten müssen Sie dabei natürlich meiden. Im Idealfall sollten Sie einen Zufluchtsort aufsuchen, der nach hinten geschützt ist und dem Feind wenige Gelegenheiten bietet, um Ihnen in die Flanke zu fallen (**03**). Falls Ihr Refugium zu exponiert ist, wird es schwierig werden, alle Angreifer im Blick zu behalten, die sich aus verschiedenen Richtungen nähern und feuern. Andererseits kann es auch von Nachteil sein, wenn Ihr Schutzort nur einen einzigen Fluchtweg bietet – feindliche Granaten können eine taktische Sackgasse schnell in ein Grab verwandeln.

Eine Verteidigungsposition hinter einer Deckung bietet den Vorteil, dass Sie Big Boss gegen eine Wand oder Ähnliches pressen können. Aus einer solchen Position kann er blitzschnell hervor- und wieder zurückspringen, wenn Sie **(L2/L1)**



drücken oder loslassen. Wählen Sie ein Ziel, das ungeschützt ist oder die größte unmittelbare Gefahr darstellt, dann springen Sie hervor und versuchen, es mit einem schnellen Schuss oder einer Salve auszuschalten, bevor Sie in die Deckung zurückspringen. Längere Feuergefechte sollten Sie generell vermeiden. In der Deckung können Sie gefahrlos mit **(C/B)** nachladen, die Feindbewegungen beobachten, auf Granaten achten (die anhand ihres Symbols **(P)** gut zu erkennen sind) oder bei einer ernsten Verletzung Erste Hilfe durchführen.

Nachladen

Falls Sie das bewusste Nachladen Ihrer Waffen vernachlässigen, kann das schwerwiegende Folgen haben. Big Boss wird zwar automatisch nachladen, sobald er ein Magazin leer geschossen hat, aber der Vorgang dauert ein paar Sekunden, die Sie in lebensbedrohlichen Situationen oft nicht haben (zum Beispiel im Reflexmodus, wo jeder Augenblick zählt, oder mitten in einem dramatischen Schusswechsel).

Daher sollten Sie es sich zur Gewohnheit machen, oft und frühzeitig manuell nachzuladen, indem Sie **(C/B)** drücken. Wenn Sie diese Maßnahme durchführen, sobald die Situation günstig ist, werden Sie nicht in die unangenehme Lage geraten, dass man Sie auf dem falschen Fuß erwischt. Im Idealfall sollten Sie bei heimlichen Infiltrationen grundsätzlich nach fast jedem Schuss nachladen und bei offenen Konflikten spätestens, wenn das Magazin halb leer geschossen ist.

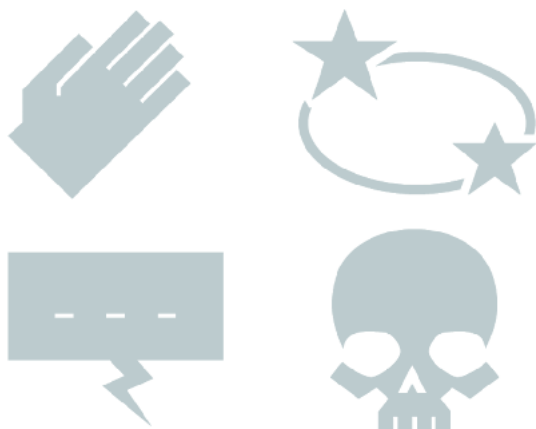
CQC

Close Quarters Combat (kurz: CQC) ist eine Form des Nahkampfs, mit der man Feinde schnell und geräuschlos außer Gefecht setzen kann. CQC bietet einen klaren Vorteil gegenüber Waffen, da Schläge und Würfe keine Munition verbrauchen (und keine Schalldämpfer abnutzen) und auch gegen mehrere dicht beieinander stehende Feinde erfolgreich eingesetzt werden können, wenn sie in schneller Abfolge ausgeführt werden. Entscheidend dabei ist die Fähigkeit, an einen Gegner heranzukommen, ohne entdeckt oder in Stücke geschossen zu werden. Mit zunehmender Einsatzerfahrung wird Ihnen das im Laufe der Zeit immer besser gelingen.

Die nützlichsten CQC-Techniken im Kampf sind folgende:



Wurf (04): Neigen Sie **L** und drücken Sie **R2/R1**, um einen Gegner schnell zu werfen und damit außer Gefecht zu setzen. Die Bewusstlosigkeit dauert länger an, wenn Sie Ihr Opfer mit dem Kopf voran gegen eine Wand schleudern. Aber diese Aktion ist natürlich situationsabhängig: keine Wand, kein Wumms! Die Wurftechnik kann auch im Reflexmodus eingesetzt werden: Sprinten Sie einfach zu dem Wachmann, der Sie entdeckt hat, und schalten Sie ihn aus, bevor die Zeitlupephase endet. Sie können die Technik auch gegen Gruppen verwenden, wenn die Gegner nah genug beieinander stehen. Neigen Sie den Stick einfach in die entsprechenden Richtungen und drücken Sie wiederholt die Taste. Die Kraft der aufeinanderfolgenden Würfe wird zunehmen, sodass die Opfer längere Zeit bewusstlos bleiben. Das ändert aber nichts daran, dass die Wurftechnik grundsätzlich nur für eine sehr kurze Bewusstlosigkeit sorgt.



Würfen (07): Falls Sie einen festgehaltenen Gegner außer Gefecht setzen wollen, drücken Sie wiederholt **R2/R1**, um ihn zu würfen und schließlich auszuschalten. Die Wirkung hält länger als bei Betäubungsmunition an, daher ist die Technik bei komplizierten Infiltrationen oft noch geeigneter. Zudem sparen Sie dabei Schalldämpfer, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt vielleicht noch dringend benötigen.



Schlag-Tritt-Kombo (05): Wenn Sie schnell wiederholt **R2/R1** drücken, ohne sich zu bewegen, werden Sie eine Serie von Schlägen und Tritten entfesseln. Eine komplette Fünf-Treffer-Kombo sorgt für die längstmögliche Bewusstlosigkeit – wobei die Technik bei Infiltrationen allerdings nicht immer praktikabel ist.



Festhalten/menschlicher Schild (06): Um einen Gegner festzuhalten, drücken und halten Sie **R2/R1**, wenn das Symbol  angezeigt wird. Während Sie eine Wache festhalten, können Sie die Haltung ändern und sich stehend oder gebückt bewegen, während Sie das Opfer mitziehen. In Gefechtssituationen benutzen Sie es als menschlichen Schild. Grundsätzlich können Sie während des Festhaltens nur die Nebenwaffe benutzen, abgesehen davon aber ungehindert zielen und schießen. Gegner schießen vielleicht nicht gleich, wenn Big Boss einen ihrer Kameraden hält, aber die Zurückhaltung verfliegt schnell, sobald ihr eigenes Leben bedroht ist. Falls ein Feind nahe genug an Sie herankommt, während Sie einen menschlichen Schild halten, kann er Sie mit einer Nahkampfattacke niederschlagen, wodurch Sie sofort Ihren Schutz verlieren.



Kehle durchschneiden (08): Sie können einen festgehaltenen Gegner auch eliminieren, indem Sie **△/Y** drücken. Eine solche Tat schlägt sich allerdings negativ auf die Missionspunktzahl nieder, so wie alle unnötigen Tötungen. Dennoch mag es Situationen geben, in denen Sie diese Maßnahme als notwendiges Übel erachten könnten, zum Beispiel wenn Sie von anderen Gegnern verfolgt werden, die einen bewusstlosen Kameraden einfach aufwecken würden, woraufhin der sich an der Jagd auf Sie beteiligt.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☒ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

Geschütze bedienen

In feindlichen Außenposten und Basen werden Sie regelmäßig auf stationäre schwere Waffen stoßen, die Sie gegen den Feind einsetzen können. Die Bandbreite reicht von relativ kleinen Maschinengewehren über Mörser bis hin zu Luftabwehrgeschützen (09).

Sie können mit solchen Geschützstellungen feindliche Hubschrauber vom Himmel holen oder auch Panzerfahrzeuge zerstören. Allerdings haben sie den Nachteil, dass ihr Einsatz von jedermann in der Umgebung bemerkt wird. Sie müssen also abwägen, ob die Feuerkraft rechtfertigt, dass Alarm ausgelöst wird und alle Soldaten in der Gegend aus verschiedenen Richtungen angreifen. Ein voller Alarm und jeder verursachte Tod wirken sich zudem negativ auf die Missionspunktwertung aus. Im Allgemeinen ist es also besser, die Finger von den Geschützen zu lassen und sie nur im Notfall einzusetzen – oder wenn ein Geschütz die beste Möglichkeit zum Erreichen eines Missionsziels darstellt. Bei freien Erkundungsausflügen



müssen Sie sich natürlich nicht zurückhalten, da können Sie sich nach Belieben austoben.

Waffenarten

Es gibt bei **MGSV** viele verschiedene Arten von Waffen, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften und Werte haben. In jeder Kategorie gibt es zahlreiche verschiedene Modelle, die Sie nach und nach entwickeln, verbessern und anpassen können, wenn Sie beim Management-Metagame der Mother Base Fortschritte machen.



Handfeuerwaffen sind einhändige Waffen, die auf kurze Entfernungen ausgelegt sind. Mit einem Schalldämpfer ausgestattet sind sie ideal für die meisten auf Heimlichkeit ausgelegten Aktivitäten. Die gewöhnliche Betäubungspistole sollte bei den meisten Missionen zu Ihrem Arsenal gehören.



Maschinenpistolen sind ebenfalls für den Nahkampf geeignet. Aufgrund der hohen Feuerrate haben sie eine formidable Mannstoppwirkung, aber über größere Entfernungen nimmt die Genauigkeit drastisch ab (was in taktischer Hinsicht ein großer Nachteil ist).



Sturmgewehre und **Maschinengewehre** sind für den Kampf auf kurze bis mittlere Entfernungen ausgelegt. Ein Sturmgewehr mit Schalldämpfer ist immer eine vielseitige und zuverlässige Auswechslung, wenn Betäubungspfeile es einfach nicht bringen. Maschinengewehre sind eine bessere Wahl, wenn Sie einen offenen Kampf mit starken Gegnern erwarten.



Scharfschützengewehre schießen sehr präzise auf große Entfernungen, wobei die effektive Reichweite vom Modell und dem Zielfernrohr abhängt. Sie besitzen eine extrem hohe Durchschlagskraft.



Gewehre bieten auf kurze Entfernung unvergleichliche Mannstoppwirkung sowie ein enormes Schadenspotenzial.



Granatwerfer und **Raketenwerfer** können Fahrzeuge und Geräte (wie z. B. ein Flugabwehrradar) zerstören oder auch mehrere Feinde gleichzeitig ausschalten. Bei unbedachter Anwendung können Sie für Big Boss selbst ebenfalls tödlich sein.



Wurf Waffen sind Granaten oder auch taktische Hilfsmittel (so wie Attrappen), die über kurze bis mittlere Distanzen geschleudert werden können.



Stationäre Waffen sind zum Beispiel Minen oder C4-Sprengstoff, die zur strategischen Zerstörung von feindlichen Objekten dienen oder für Ablenkungsmanöver, Fallen oder Hinterhalte verwendet werden können.

Grundsätzlich sind tödliche Waffen im offenen Gefecht wesentlich effektiver als solche, die den Gegner lediglich betäuben. Für Infiltrationen sollten Sie nicht tödliche Waffen mit einem Schalldämpfer verwenden, aber wenn ein Kampf unvermeidlich ist, wechseln Sie am besten zu effektiveren Schusswaffen.

Sie können zwar während einer Mission den Abwurf von alternativer Ausrüstung anfordern, dennoch ist es ratsam, schon vor dem Einsatz anhand der verfügbaren Informationen geeignete Waffen auszuwählen. Falls das Missionsziel Kontakt mit feindlichen Fahrzeugen erwarten lässt oder Sie ein bestimmtes Zielobjekt zerstören sollen, bietet sich ein Granat- oder Raketenwerfer an (das großartige C4 sollten Sie für alle Eventualitäten ohnehin immer dabei haben). Falls Sie eine Basis oder eine Siedlung infiltrieren sollen und es einen geeigneten Aussichtspunkt gibt, können Sie sich die Arbeit potenziell erleichtern, indem Sie im Vorfeld Ziele mit einem Scharfschützengewehr (vorzugsweise mit Schalldämpfer) neutralisieren.



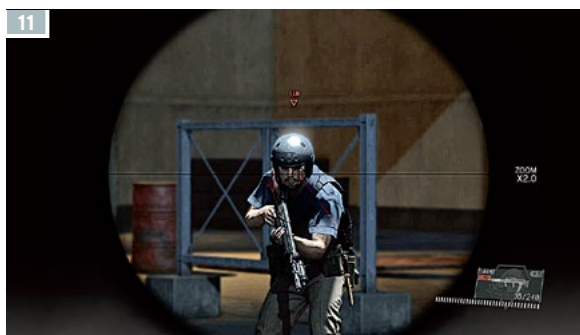
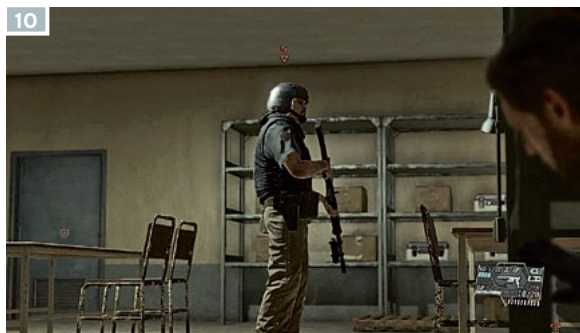
Durchschlagskraft & Panzerung

Im Handlungsverlauf werden Sie auf Gegner treffen, die mit Körperpanzerungen und Helmen geschützt sind (10). Diese sind nicht nur für Betäubungsmunition undurchdringlich, sie erweisen sich auch als überaus widerstandsfähig gegenüber richtigen Patronen. Wenn Sie solche Gegner leicht ausschalten wollen, müssen Sie entweder präzise die ungeschützten Gesichter treffen (11) oder sie mit mächtigen Waffen wie Scharfschützengewehren, Werfern oder Sprengstoff attackieren.

Durchschlagskraft und Schadenspotenzial spielen auch in anderen Situationen eine Rolle, zum Beispiel bei der Zerstörung von Gerätschaften des Feindes. Angenommen, Sie wollen einen Suchscheinwerfer auf einem Wachturm zerstören, um eine Infiltration zu erleichtern oder für Ablenkung zu sorgen. Betäubungsmunition würde davon einfach abprallen. Eine Pistole oder ein Sturmgewehr mit Standardmunition würde das Glas zerbrechen. Ein mächtiges Scharfschützengewehr würde nicht nur das Glas durchschlagen, sondern auch noch einen Soldaten hinter dem Suchscheinwerfer. Ein Raketenwerfer oder Granatwerferprojektil könnte derweil gleich den gesamten Wachturm demolieren.

Im Allgemeinen haben Handfeuerwaffen und Maschinenpistolen eine geringe Durchschlagskraft und sind daher nur geeignet für den Einsatz gegen Feinde, die keine besondere Panzerung tragen (mit Ausnahme ungeschützter Körperteile). Sturmgewehre und Maschinengewehre können stark genug sein, um gewisse Materialien zu durchschlagen, zum Beispiel Holzkisten, hinter denen sich vielleicht eine unvorsichtige Wache verschanzt hat, oder um einen schützenden Helm von einem Kopf zu entfernen. Scharfschützengewehre hingegen durchschlagen fast alles, außer wirklich dicke Mauern und Metallflächen. Damit lassen sich sogar zwei Feinde gleichzeitig ausschalten, falls sie in einer Richtung aufgereiht sind.

Gegen Panzer oder gepanzerte Fahrzeuge können Sie mit normalen Schusswaffen nicht das Geringste ausrichten. Nur explosive Waffen (Werfer oder C4) werden Ihnen etwas nützen. Aber selbst dann sind drei oder vier direkte Treffer nötig, um die Sache zu Ende zu bringen. Sobald Sie jedoch die Fulton-Verbesserung „Fracht 2“ freigeschaltet haben, können Sie einen genialen Trick anwenden: Schleichen Sie sich einfach an das betreffende Fahrzeug an und extrahieren Sie es mit dem Ballon. Damit entfernen Sie nicht nur einen gefährlichen Feind vom Schlachtfeld, sondern erhalten auch noch ein wertvolles Objekt für die Mother Base.



Flucht

Offene Auseinandersetzungen können sich als äußerst schwierig erweisen, besonders wenn der Feind Verstärkung rufen kann. Manchmal besteht die einfachste Lösung darin, derartige Probleme weit hinter sich zu lassen: Sprinten Sie von den Verfolgern weg und hasten Sie dabei zuerst von Deckung zu Deckung, um den feindlichen Kugeln zu entgehen. Sobald der Sichtkontakt unterbrochen ist, suchen Sie schnellstmöglich das Weite. Haben alle Gegner Sie aus dem Blick verloren, wird man sich auf Ihre letzte bekannte Position konzentrieren, die auf der iDroid-Karte als orangefarbener Kreis markiert ist.

Sobald Sie die Verfolger abgeschüttelt und auch die letzte bekannte Position hinter sich gelassen haben, können Sie sich verstecken und das Ende der Alarmphase abwarten. Eine Alternative wäre, das Missionsgebiet schnell zu umgehen und sich von einer anderen Richtung zu nähern. Falls es einen anderen Zugang gibt, kann Ihnen die selbst verursachte Ablenkung sogar zum Vorteil gereichen, da die Wachen bei einem solchen Tumult oft auch von entscheidenden Posten abgezogen werden. Unter Umständen könnten Sie Ihr Missionsziel dann recht einfach erreichen (12). Natürlich haben Sie auch die Option, in dem Durcheinander einzelne Wachen auszuschalten, die sich vom Rest des Suchtrupps entfernt haben.



- ☐ SNEHSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☒ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

[A] LEKTION #05: NAVIGATION

Zu den größten Problemen, vor denen Sie in der Welt von *MGSV* stehen, gehören die gewaltigen Entfernungen. Natürlich kommen Sie per pedes oder reitend auch ans Ziel ... irgendwann einmal. Und meist gibt es unterwegs sogar allerlei interessante Dinge zu entdecken. Aber wenn Sie sich lieber auf das Wesentliche konzentrieren möchten und es eilig haben, dann gibt es Methoden, um die Reisezeit zu minimieren.



Die iDroid-Karte

Sie können jederzeit auf die iDroid-Karte zugreifen. Dabei dürfen Sie aber nicht vergessen, dass das Spielgeschehen weiterläuft, während Sie die Karte studieren oder in andere iDroid-Funktionen vertieft sind. Daher sollten Sie dies nur weit entfernt von Widersachern oder in einer ausreichend verborgenen Position tun. Denn falls Sie von einem Gegner entdeckt werden, während Sie Ihre Reiseroute planen oder die Position eines Missionsziels checken, wird er Alarm auslösen. Wenn Sie hingegen ein mobiles Ziel wie einen Soldaten oder Konvoi verfolgen, wird dieses weiterziehen, während Sie den iDroid benutzen.

Kartensteuerung: dient zur Bewegung auf der Karte, rotiert die Kamera und & & & oder & verändern die Zoomstufe. Wenn Sie eine Beschreibung eines Kartensymbols sehen möchten, bewegen Sie den Cursor darüber. Außerdem können Sie mit die Ausrichtung der Karte ändern und auf die Kartendarstellungsart „Luftbild“ umschalten.

Markierungen: Markierungen sind Symbole, die Sie per Tastendruck mit / auf der Karte platzieren oder entfernen. (Das geht auch mit /, während Sie durch das Fernglas schauen.) Jede manuelle Markierung ist aufgrund ihres individuellen Buchstabens leicht zu verfolgen. Einmal platziert, wird die Kartenmarkierung auch direkt im Spiel auf dem Bildschirm angezeigt, was die Navigation zur fraglichen Position erheblich erleichtert. Sie verschwindet beim Erreichen des Ziels (oder wenn Sie die Markierung wieder entfernen). Wir möchten Ihnen empfehlen, ausgiebig von dieser überaus nützlichen Funktion Gebrauch zu machen, besonders wenn Sie in unbekanntem Terrain unterwegs sind.

Kartenmodus: In der Grundeinstellung ist die Karte immer eingenordet (sprich, Norden ist oben). Diese Variante wird auch in diesem Buch verwendet. Sie können die Karte aber auch an der Blickrichtung von Big Boss ausrichten, sodass Sie um ihn herum rotiert. Drücken Sie dazu auf der iDroid-Karte .

Navi-Modus: Falls Sie sich umherbewegen wollen, während Sie die Karte im Blick behalten, drücken Sie im Hauptkartenbildschirm des iDroids /. In diesem Navigationsmodus ist Ihre Bewegungsgeschwindigkeit niedrig, und die Aktionsmöglichkeiten sind begrenzt (schießen ist beispielsweise nicht möglich). Dennoch kann diese Funktion hilfreich sein, wenn Sie zum Beispiel ein bestimmtes Sammelobjekt oder Zielobjekt aufstöbern wollen ().

Kartensymbole: Alle markierten Feinde und Objekte oder Orte sowie aktive Zielmarkierungen werden auf der Karte angezeigt.

Wichtige Kartensymbole

	Spielercharakter		Nebenoperation (Standard)
	Letzte Schritte des Spielercharakters		Nebenoperation (wichtig)
	Verbündeter/ Gefangener		Letzte bekannte Position
	Markierter Feind		Manuell gesetzte Markierung
	Markiertes Objekt		Ressourcen
	Missionsziel		Landezone

Effizientes Reisen

In der großen Spielwelt von **MGSV** kann die Reise von einem Ort zum nächsten sehr viel Zeit kosten. Es gibt allerdings Möglichkeiten, um die Reisezeiten zu optimieren.

Die Karte lesen

Die Übersichtskarten in diesem Buch sind zwar eine sehr wertvolle Navigationshilfe, aber trotzdem ist das Lesen der iDroid-Karte eine nützliche Fähigkeit, die sich bezahlt macht. Bevor Sie eine lange Reise antreten, können Sie durch das Studium der Karte eventuell mehrere Minuten Reisezeit einsparen.

Drei Dinge sollten Sie dabei besonders beachten. Erstens: Die Karte vermittelt Ihnen ein genaues Höhenprofil des Terrains. Solange Sie durch ein flaches Wüstengebiet reisen, werden Sie höchstwahrscheinlich problemlos auf direktem Wege ans Ziel gelangen. In Gebirgsregionen hingegen gibt es vielleicht nur einen verschlungenen Pfad, der sich durch Täler und über Pässe schlängelt. Dies können Sie anhand der Karte in Erfahrung bringen. Auch Aussichtspunkte in der Nähe feindlicher Anlagen, die Sie zu Aufklärungszwecken nutzen können, lassen sich im Vorfeld aufspüren.

Zweitens bildet die Karte jedes Detail der Gegend ab, sodass Sie Sackgassen identifizieren und meiden können (02). In felsigem Gelände hingegen entdecken Sie vielleicht eine Abkürzung, die Ihnen lange Umwege um Hügel und Berge herum erspart, oder einen alternativen Zugang zu einer feindlichen Anlage, der weniger gut bewacht ist und einen uneingeschränkten Ausblick über das Zielgebiet erlaubt.

Drittens bietet die Karte eine ausgezeichnete Möglichkeit, um Entfernungen zu ermitteln. Wenn Sie herausfinden wollen, wie viele Meter zwischen Ihnen und dem Ziel liegen, platzieren Sie dort einfach eine Markierung, dann wird die Information anschließend im Bild angezeigt. Zu Fuß oder per Pferd kann es oft mehrere Minuten dauern, ein fernes Ziel zu erreichen, besonders wenn Sie Umwege in Kauf nehmen müssen. Manchmal ist es dann ratsam, ein anderes Transportmittel zu wählen.

Wahl des Begleiters

Nachdem Sie im Handlungsverlauf neue Begleiter freigeschaltet haben, kann sich deren Auswahl auch auf die Reisezeit auswirken. Auf dem Rücken von D-Horse legen Sie Entfernungen natürlich am schnellsten zurück (besonders wenn Sie mit  galoppieren). Aber andere Begleiter bieten andere Vorteile, die vor Ort wichtiger sein können als eine Pferdestärke. So hat Ihr zweiter Begleiter zum Beispiel die besondere Begabung, Feinde aus der Ferne aufzuspüren. Er kann verhindern, dass Sie unvermittelt über feindliche Patrouillen, Fahrzeuge oder Außenposten stolpern. Dem dritten Begleiter können Sie den Befehl erteilen, Orte im Vorfeld auszukundschaften, sodass Sie schon vor Ihrer Ankunft nützliche Informationen erhalten.

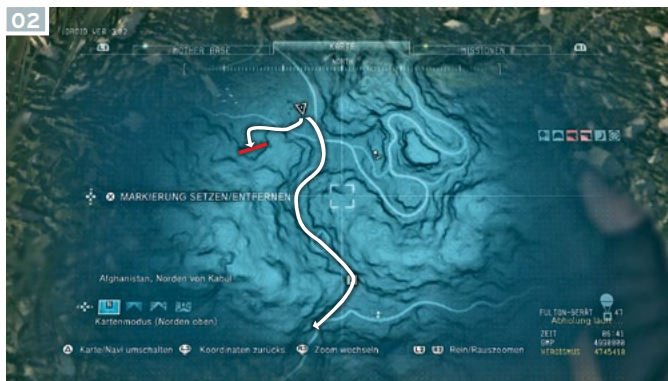
Falls Sie einen Begleiter während einer Mission oder auf einer Erkundungstour austauschen wollen, können Sie dies über die Option „Begleiterunterstützung“ im Missionen-Menü des iDroids anordnen (mehr darüber auf Seite 38).

Schnellreise

Ein Schnellreisensystem als solches gibt es zwar nicht, aber Sie haben zwei andere Möglichkeiten, um ferne Orte schnell zu

erreichen. Die erste hat mit den Pappkartons zu tun. Big Boss kann sich darin auf einen feindlichen Laster verladen und an einen Lieferpunkt Ihrer Wahl befördern lassen. Dazu müssen Sie aber erst die „Rechnungen“ einsammeln, die Sie an diesen Lieferpunkten finden können. Mit jeder Rechnung schalten Sie ein neues Transportziel frei, das Sie erreichen können, indem Sie sich in einem Pappkarton verstecken und auf eine der Verladeplattformen stellen (03). Nach einer kurzen Wartezeit wird der Karton verladen, und Sie können sich unmittelbar an einen der freigeschalteten Zielorte versetzen lassen. Dies ist wahrscheinlich die schnellste Methode, um einen weit entfernten Ort zu erreichen.

Die zweite Methode ist der Luftweg. Im iDroid-Menü können Sie einen Hubschrauber anfordern und anschließend in der Luftkommandozentrale ein neues Ziel auswählen. Der gesamte Vorgang nimmt ein paar Minuten in Anspruch, da Sie bei einer Landezone auf die Ankunft des Helikopters warten müssen. Nach der Zwischensequenz können Sie ihn dann zu einer neuen Landezone entsenden. Trotz der Wartezeiten ist diese Variante immer noch schneller als ein meilenweiter Spaziergang oder Ausritt.



Freie Bewegung

Kürzen Sie nicht alle Reisen ab, denn es hat auch Nachteile, wenn Sie immer alle feindlichen Außenposten und Orte links liegen lassen. Das Erkunden der Gegend wird bei **MGSV** belohnt und zahlt sich auf lange Sicht aus. Das bedeutet nicht, dass Sie auf der Suche nach Geheimnissen unentwegt ziellos in der endlosen Landschaft umherwandern sollten. Es genügt schon, wenn Sie Ihrem Forscherdrang hin und wieder nachgeben und zumindest jene interessanten Orte untersuchen und ausplündern, die Sie im Rahmen von Missionen und Nebenoperationen entdecken. Damit schaffen Sie bereits die Voraussetzungen für eine stetige Weiterentwicklung der Mother Base.

Die Karten von **Metal Gear Solid V** wurden bewusst so gestaltet, dass Sie auf dem Weg vom Missionsstartpunkt zum Zielort mindestens auf einen feindlichen Außenposten, ein besetztes Gebäude oder eine Basis stoßen und damit die Gelegenheit haben, Ressourcen zu sammeln. Wenn Sie diese grundsätzlich auslassen und stets nur zielgerichtet vorgehen, mangelt es Ihrer Mother Base irgendwann an Ressourcen und Geld. Damit verzögert sich die Freischaltung zusätzlicher Ausrüstungsgegenstände und Features, während der Schwierigkeitsgrad graduell weiter ansteigt. Gegen Ende dieses Kapitels kommen wir noch einmal auf dieses Thema zurück.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☒ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

[] LEKTION #06: RESSOURCEN & SAMMELOBJEKTE

Die Menge und Vielfalt der Ressourcen, die Big Boss einsammeln oder durch die Aktivitäten der Mother Base akkumulieren kann, ist anfangs geradezu erstaunlich. Aber im Prinzip können Sie die große Mehrheit dieser Objekte als eine Art Zahlungsmittel ansehen, mit dem Sie sich Vorteile beim vielschichtigen Wirtschaftssystem des Spiels verschaffen. Sie schalten damit neue Ausrüstung frei und ermöglichen den Ausbau der Mother Base – was wiederum zur Akkumulation weiterer Ressourcen führt. Wohlstand erzeugt also noch mehr Wohlstand.

Die zugrunde liegenden Systeme des Management-Metagames verbrauchen oder produzieren in der Regel Ressourcen, manchmal sogar beides. In der Anfangsphase des Spiels ist allerdings Big Boss' Sammelleidenschaft der Motor für das Wirtschaftswachstum der Mother Base. Wenn Sie im Zuge von Missionen und Erkundungstouren alles per Fulton ausfliegen, was nicht niet- und nagelfest ist (und das sollten Sie tun!), dann werden Sie bald die Gewinne ernten.

Dies sind die wichtigsten Ressourcen und Sammelobjekte:



Geld (GMP) (01): Die Währung heißt „Gross Military Product“ (Bruttomilitärprodukt) oder kurz GMP. Sie erhalten GMP für abgeschlossene Missionen, wenn Ihre Rekruten externe Aufträge erledigen (diese Option wird relativ frühzeitig im Handlungsverlauf freigeschaltet) oder wenn Sie Rohdiamanten einsammeln. GMP wird zusammen mit verarbeiteten Materialien für praktisch jeden Aspekt des Mother-Base-Betriebs benötigt, von der Waffenforschung bis hin zum Bau neuer Einrichtungen. Auch bestimmte Aktionen im Feld kosten GMP, zum Beispiel der Einsatz des Fulton-Rettungsgeräts oder ein Nachschubabwurf.



Rekruten (02): Jeder außer Gefecht gesetzte Soldat und jeder Gefangene, den Sie mit dem Fulton-Gerät extrahieren, wird zu einem Rekruten. Auch für den Abschluss externer Aufträge gibt es neue Rekruten. Neues Personal wird entsprechend seinen Talenten der geeigneten Mother-Base-Abteilung zugewiesen, wodurch deren Produktivität gesteigert wird. Einige Rekruten sind Spezialisten, die besondere Fertigkeiten aufweisen (zum Beispiel Übersetzer oder Ingenieure, die neue Forschungsprojekte freischalten). Solche Spezialisten finden Sie normalerweise bei Haupt- oder Nebenmissionen.



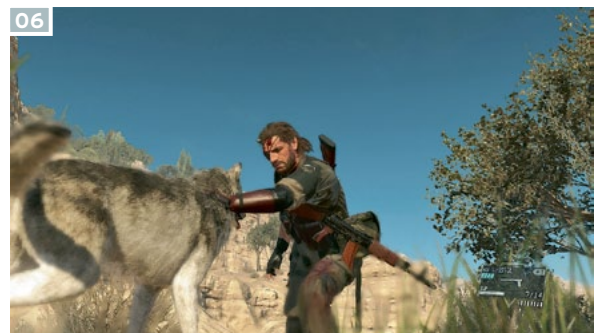
Verarbeitete Materialien (03): Zu dieser Kategorie gehören Treibstoff, Metall oder biologisches Material. Man findet sie als Sammelobjekte beim Erforschen der Karte oder erhält sie als Belohnung für erfolgreich abgeschlossene externe Aufträge. Die Materialien werden benötigt zur Entwicklung verschiedener Waffen, Geräte, Verbesserungen und Mother-Base-Einrichtungen. Später im Spiel erhalten Sie die Fähigkeit, ganze Container unverarbeitetes Material per Fulton aus feindlichen Anlagen zu extrahieren. Dieses muss in der Mother Base verarbeitet werden (was etwas Zeit kostet), bevor es als Ressource bereitsteht.



Heilpflanzen (04): Pflanzen können im Gelände eingesammelt werden, und es gibt sie als Belohnung (meist in größeren Mengen) für externe Aufträge. Heilpflanzen werden zur Herstellung verschiedener Gegenstände benötigt, zum Beispiel sogenannter Lungen-Enzian für Betäubungsmunition oder Afrikanischer Pfirsich für Betäubungsgas.



Fahrzeuge & Geschütze (05): Sobald Ihr Team die „Fracht 2“-Verbesserung für das Fulton-Rettungsgerät entwickelt hat, können Sie damit nicht nur Soldaten herausholen, sondern auch Geschütze, leichte Fahrzeuge und sogar Panzer. Diese können dann für bestimmte externe Aufträge genutzt werden, die Verteidigung der Basis verstärken oder sogar von Big Boss bei Missionen eingesetzt werden. Falls Sie ein Fahrzeug verlieren, ist es weg! Wenn Sie also bei einer Mission ein Fahrzeug anfordern, sollen Sie nicht vergessen, es vor der Abreise per Fulton zurückzuschicken.



Begleiter (06): Ihre Begleiter können auch als eine gewisse Art von Ressource betrachtet werden. Durch den gemeinsamen Abschluss einer Mission entwickeln Sie Ihre Beziehung, wodurch nach und nach neue Fertigkeiten freigeschaltet werden, die bei zukünftigen Aufträgen von Nutzen sein können. Sie können auch erhebliche GMP-Summen und Ressourcen in die Verbesserung ihrer Ausrüstung investieren.



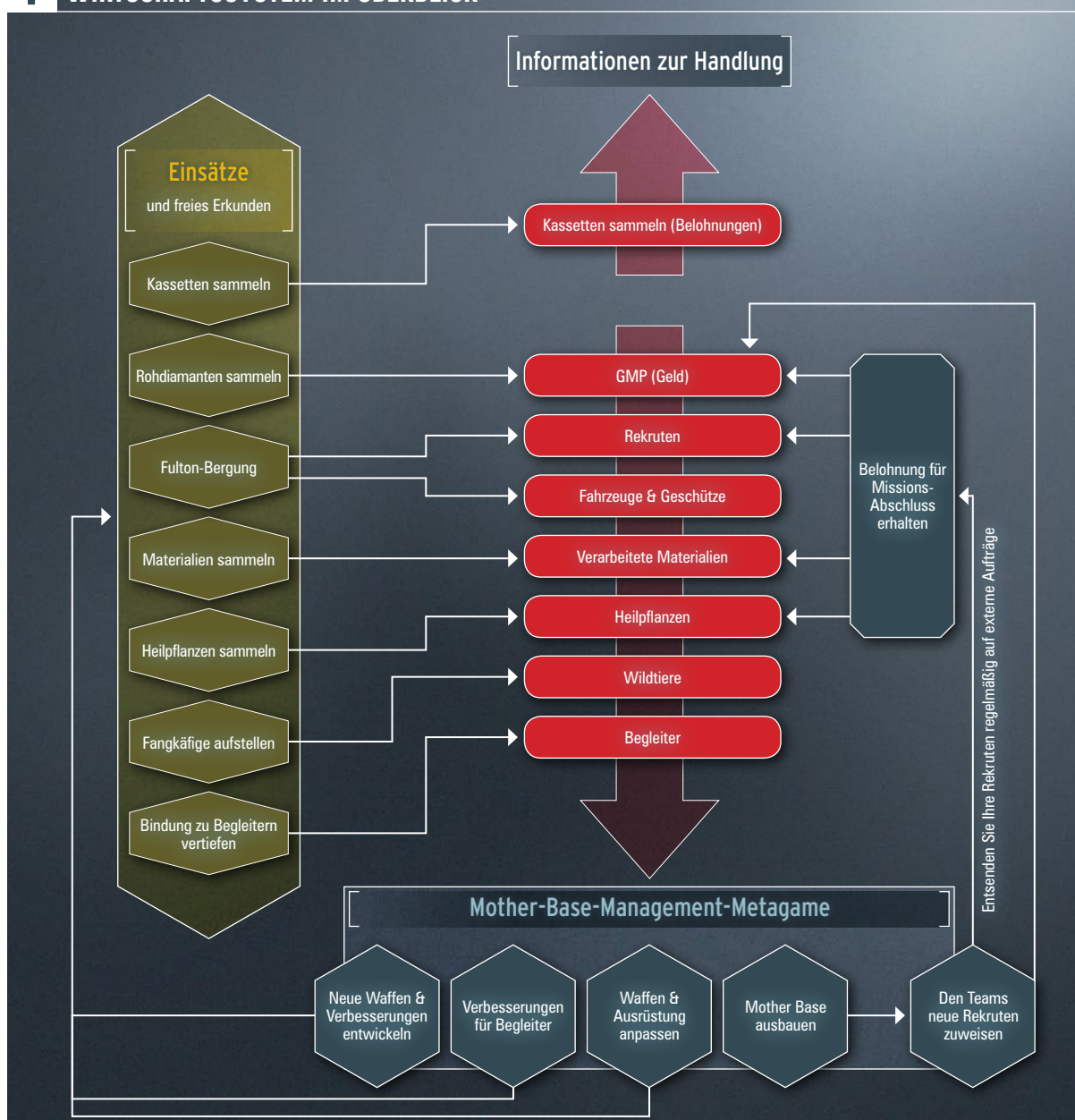
Wildtiere [07]: Sie können wilde Tiere entweder mit Fangkäfigen fangen (praktisch bei kleinen Tieren) oder sie nach einem Betäubungsschuss mit dem Fulton-Ballon ausfliegen (die einzige Option bei großen Tieren). Wenn Sie alle verfügbaren Tiere sammeln, können Sie auf einer speziellen Plattform der Mother Base einen wahren Tierpark einrichten und verschiedene Belohnungen erhalten.



Kassetten [08]: Es gibt zahlreiche Audiokassetten, die Sie bei der Erforschung feindlicher Basen einsammeln, für den Abschluss bestimmter Missionen oder für bestimmte Leistungen erhalten können. Eingesammelte Kassetten enthalten meist Lieder, die im Spiel für Musikanterhaltung sorgen. Bei den Belohnungen handelt es sich hingegen um Sprachaufnahmen, die die Hintergrundgeschichte von *MGSV* vertiefen und in einigen Fällen offene Fragen aus früheren Handlungssträngen beantworten. Es empfiehlt sich, diese auf längeren Reisen zu hören, dann vergehen die Kilometer fast wie im Flug.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☒ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

! WIRTSCHAFTSSYSTEM IM ÜBERBLICK



[→] LEKTION #07: ZEIT-MANAGEMENT

Die Zeit ist ein wichtiger Faktor bei *Metal Gear Solid V*, dem Sie besondere Beachtung schenken sollten. In diesem Abschnitt erläutern wir, wie sich die Zeit auf die Spielwelt auswirkt – und wie Sie das zu Ihrem Vorteil nutzen könnten.

- **Zeitfluss:** Eine Minute im Spiel dauert drei reale Sekunden. Die Zeit stoppt nur, wenn Sie das Spiel pausieren, nicht jedoch, wenn Sie den iDroid öffnen, um die Karte zu studieren oder die Mother Base zu managen. Das bedeutet, wenn Sie während der iDroid-Benutzung von einer Patrouille entdeckt werden, passiert das Übliche: Der Reflexmodus wird ausgelöst, und alle Gegner werden in den Kampfstatus versetzt, sofern Sie nicht rechtzeitig reagieren. Der stete Zeitfluss hat aber auch einen Vorteil: Wenn Sie bei Alarm ein gutes Versteck gefunden haben, können Sie die Wartezeit nutzen und die Mother Base verwalten, bis die Wachen ihre Suche aufgeben und auf ihre Posten zurückkehren.
- **Tag/Nacht-Zyklus:** Die aktuelle Tageszeit kann sich maßgeblich auf die Schwierigkeit einer Mission auswirken. In der Regel ist es nachts einfacher, in ein Gebiet einzudringen – aber wenn Sie ständig im Schutz der Dunkelheit agieren, wird der Feind regelmäßig auf Nachtsichtgeräte zurückgreifen. Bei Tag ist es häufiger notwendig, störende Wachen außer Gefecht zu setzen. Eine Übersicht der Unterschiede zwischen Infiltrationen bei Tag und Nacht finden Sie auf Seite 19. Der Wechsel zwischen den Tageszeiten findet um 6 Uhr und um 18 Uhr statt. Die zwölf Stunden im Spiel dauern 36 reale Minuten. Die aktuelle Uhrzeit können Sie im iDroid-Menü ablesen. Automatische Hinweise des Spiels sollten Sie im Einsatz tunlichst beachten: Wenn der iDroid verkündet, dass der Tagesanbruch bevorsteht, ist das sicherlich nicht der beste Zeitpunkt, um eine Freifläche zu überqueren, die von Wachen umgeben ist...
- **Wetterbedingungen:** Plötzliche Veränderungen können die Abläufe durchaus beeinflussen. Falls zum Beispiel ein Sandsturm die Sicht beeinträchtigt, dann könnten Sie möglicherweise die Gelegenheit nutzen, um unbemerkt an einer kniffligen Wachenkonstellation vorbeizukommen. Falls Sie jedoch mit den Örtlichkeiten überhaupt nicht vertraut sind oder eine Fulton-Bergung durchführen wollen, dann müssen Sie das Ende des Sturms abwarten. Wenn die Wetterbedingungen für Wartezeiten sorgen, könnten Sie dies als günstige Gelegenheit betrachten, um die Mother Base zu verwalten oder Kassetten abzuhören.
- **Phantomzigarre:** Mit diesem Gegenstand können Sie den Zeitfluss erheblich beschleunigen, wenn Sie eine spätere Uhrzeit abwarten wollen (01). Zur Aktivierung rufen Sie durch Halten von ☸ die Gegenständeübersicht auf und wählen mit Ⓡ die Zigarre. Die Zeit wird schneller vergehen, bis Sie den Vorgang mit ☸ stoppen. Bei Alarmstatus, Kampfstatus oder Endgegnerkämpfen ist diese Option nicht verfügbar.
- **Reisezeit:** Wie schon erwähnt ist die Welt von *MGSV* so riesig, dass die Überbrückung großer Entfernungen zu Fuß und selbst mit D-Horse sehr zeitraubend ist. Sie können diese Arbeitswege nutzbringender gestalten, indem Sie Exkursionen daraus machen: Erforschen Sie die Gebiete, die Sie durchqueren, und sammeln Sie unterwegs wertvolle Ressourcen ein. Auf Seite 33 stellen wir Ihnen Methoden vor, um die Reisezeiten effektiv zu verkürzen.
- **Externe Aufträge:** Sobald dieses Feature freigeschaltet wird, können Sie Ihre Diamond-Dogs-Rekruten auf virtuelle Missionen entsenden. Neben einer Bezahlung winken auch andere wertvolle Belohnungen. Sie sollten es sich zur Gewohnheit machen, immer so viele Männer wie möglich extern einzusetzen, während Sie sich um andere Dinge kümmern. Nach einem genannten Zeitraum werden die Rekruten zurückkehren und für einen stetigen Zufluss an Geld, Ressourcen und Personal sorgen. Bei externen Aufträgen ist der automatische Zeitfluss des Spiels immer ein Vorteil: Falls Sie mal eine Pause von *MGSV* einlegen wollen und Big Boss nicht in Gefahr ist, bietet es sich an, das Spiel einfach eine Weile laufen zu lassen.
- **Multitasking:** Immer wenn Sie große Entfernungen zurücklegen, einen bestimmten Zeitpunkt abwarten oder sich um das Mother-Base-Management kümmern, bietet es sich an, handlungsrelevante Kassetten zu hören. Sie werden im Laufe der Zeit Dutzende davon freischalten, und alle tragen zur Hintergrundgeschichte bei. Einige enthalten sogar entscheidende Informationen, die Licht ins Dunkel vergangener Ereignisse bringen oder Handlungsstränge zum Abschluss bringen.



[!] LEKTION #08: INVENTAR-MANAGEMENT



Im Einsatz ist die Ausrüstung von großer Bedeutung, besonders was Objekte angeht, die Sie oft brauchen, so wie Munition, Schalldämpfer und Fulton-Rettungsgeräte.

■ **Maximale Tragekapazität:** Sie können zwei Hauptwaffen tragen, zwei Nebenwaffen (eine davon eine Armprothese), acht Unterstützungswaffen und acht Gegenstände. Wenn Sie dieses Maximum erreicht haben und ein neues Objekt aus einer dieser Kategorien einsammeln wollen, müssen Sie einen Ihrer bisherigen Ausrüstungsgegenständen ablegen.

■ **Vor-Ort-Beschaffung:** Wenn Sie einen Gegner ausschalten, lässt er seine Waffe fallen. Halten Sie **[C]/[R]**, um sie aufzuheben. Sie wird dann gegen Ihre aktuelle Waffe aus derselben Kategorie ausgetauscht. Ihr Munitionsvorrat wird automatisch aufgestockt, wenn Sie sich einer Waffe nähern, die dieselbe Patronenart verwendet (**02**). Wenn sich die Möglichkeit bietet, eine neue Waffe mitzunehmen, sollten Sie die aktuelle Aufgabenstellung berücksichtigen. Was bringt Ihnen ein mächtiger Granatwerfer, wenn Sie mitten in einer heimlichen Infiltration stecken? Hat die neue Schusswaffe genügend Munition, sodass ein Austausch gerechtfertigt ist? Als Grundregel bietet es sich immer an, wenigstens eine Waffe mit einem Schalldämpfer für heimliche Aktivitäten zu haben und eine andere für den offenen Kampf mit Gegnergruppen.



■ **Waffe wechseln:** Wenn Eile geboten ist, können Sie die Ausrüstung mit der Funktion „Schneller Wechsel“ blitzschnell austauschen. Drücken Sie dazu einfach **[F]** in die entsprechende Richtung: **[F]** für Hauptwaffen, **[F]** für Nebenwaffen, **[F]** für Unterstützungswaffen und **[F]** für Gegenstände. Ansonsten können Sie **[F]** auch in eine Richtung gedrückt halten und mit **[R]** ein Objekt aus dieser Kategorie manuell auswählen.

■ **Eingeschränkter Waffengebrauch:** Beim Tragen eines Körpers können Sie Ihre Hauptwaffe nicht benutzen. Wenn Sie die Hauptwaffe ausgerüstet haben, wird sie beim Aufheben automatisch gegen die Nebenwaffe ausgetauscht (**03**). Das müssen Sie immer berücksichtigen, wenn Sie einen verletzten Gefangenen zu einer Landezone bringen, damit er per Hubschrauber ausgeflogen werden kann. Falls sich eine Situation ergibt, in der Handfeuerwaffen nicht ausreichen, empfiehlt es sich, den Gefangenen an einem sicheren Ort abzulegen und sich dann erst um die Neutralisierung der Angreifer zu kümmern.

■ **Nachschubabwurf:** Falls die Munition zur Neige geht oder Sie im Einsatz feststellen, dass Sie eine ganz andere Waffenart benötigen, dann können Sie bei der Mother Base einen Nachschubabwurf anfordern. Mehr dazu auf der nächsten Seite.



- SNEHLLSTART
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENOPERATIONEN
- MOTHER BASE
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX
- STEUERUNG
- ANZEIGEN
- STRUKTUR DES SPIELS
- VOR DEM EINSATZ
- DIE KUNST DER TARNUNG
- KAMPF
- NAVIGATION
- RESSOURCEN
- ZEIT-MANAGEMENT
- INVENTAR-MANAGEMENT
- TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- JOKER
- MOTHER BASE
- SYSTEM-MANAGEMENT
- PUNKTE

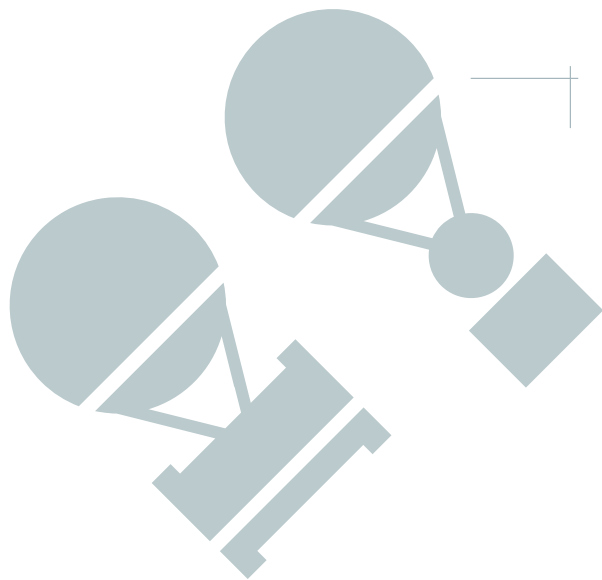
LEKTION #09: TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG

Im Einsatz müssen Sie sich in erster Linie auf Ihr eigenes Geschick und die Unterstützung Ihres Begleiters verlassen. Darüber hinaus können Sie praktisch jederzeit Unterstützung von der Mother Base anfordern. Diese Hilfe kostet jedoch GMP und Ressourcen, und während einer laufenden Mission könnte sie die Punktwertung negativ beeinflussen. Andererseits werden diese (meist geringfügigen) Nachteile durch die taktischen Vorteile mehr als ausgeglichen.

■ **Nachschubabwurf:** Dies ist wahrscheinlich die nützlichste Unterstützungsvariante. Zögern Sie nicht, bei Bedarf darauf zurückzukommen. Sie können entweder einen Abwurf anfordern, bei dem Ihre Munition und die Vorräte an Unterstützungs Waffen und Gegenständen (inklusive Schalldämpfer und Fulton-Geräten) komplett aufgefüllt werden, oder Sie können sich neue Waffen liefern lassen (zum Beispiel einen Raketenwerfer, wenn Sie sich um einen lästigen Panzer kümmern müssen). Bei längeren Einsätzen oder Expeditionen sind Nachschubabwürfe unverzichtbar. Lassen Sie sich nicht zu unnötiger Sparsamkeit verleiten und geben Sie sich nicht mit einer suboptimalen Waffenauswahl zufrieden – das ist absolut nicht notwendig. Der angeforderte Nachschub wird nach ungefähr einer Minute an der gewünschten Position abgeworfen. Falls Sie unterwegs sind, sollten Sie den Abwurf ein paar Hundert Meter vor dem aktuellen Aufenthaltsort stattfinden lassen. Falls Sie an einer Engstelle festsitzen oder am Boden liegen und sich nicht weit bewegen können, sollten Sie darauf achten, dass das Paket nicht direkt auf seinem Empfänger landet (01).



■ **Begleiter wechseln:** Genau wie Waffen können Sie auch den Begleiter mitten im Einsatz austauschen. Wenn Sie diesen Befehl erteilen, wird der aktuelle Begleiter sofort abgezogen, und der neue stößt nach einer etwa einminütigen Wartezeit zu Ihnen. Im Kampf ernsthaft verwundete Begleiter werden automatisch zur Mother Base ausgeflogen. Sie kämpfen dann so lange allein, bis Sie einen anderen Begleiter anfordern (falls verfügbar).



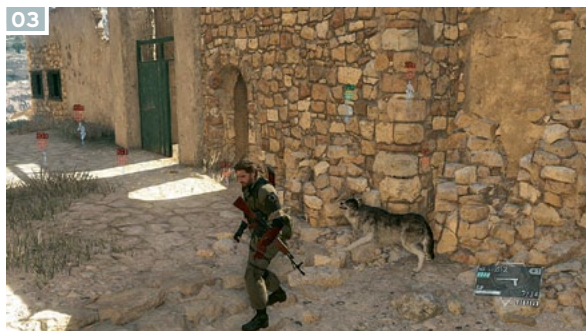
■ **Hubschrauber-Rettung:** Bei vielen Missionen müssen Sie Zielpersonen retten, die nicht mit dem Fulton-Rettungsgerät extrahiert werden können. Oft muss Big Boss selbst das Einsatzgebiet schleunigst verlassen, was auf dem Luftweg einfacher und schneller geht. In solchen Fällen sollten Sie einfach ein Treffen mit dem Hubschrauber anberaumen (02). Bei der Wahl einer Landezone müssen Sie natürlich neben der eigenen Position auch noch die Gegnerpräsenz in dem Gebiet berücksichtigen. Es liegt ganz bei Ihnen, ob Sie sich die Zeit nehmen und eine besetzte LZ freiräumen oder zu einem entlegenen, aber ungestörten Rendezvous aufbrechen. Der Hubschrauber wird bei Bedarf für etwas Feuerunterstützung sorgen, er kann aber auch beschädigt oder gar zerstört werden. (Bewaffnung und Panzerung können Sie im Laufe der Zeit verbessern.) Oft geht es insgesamt schneller, wenn Sie den zusätzlichen Kilometer in Kauf nehmen.

■ **Feuerunterstützung:** Wenn Sie mächtig in der Bredouille sind, können Sie bei der Mother Base Feuerunterstützung anfordern. Zur Auswahl stehen zum Beispiel ein Bombardement der Zone mit schwerer Artillerie oder ein Rauchmitteleinsatz. Die volle Bandbreite militärischer Unterstützungsvarianten wird im Handlungsverlauf freigeschaltet. Grundsätzlich ist eine solche Einmischung der Heimatbasis äußerst effektiv, dadurch kann sich das Blatt vollkommen wenden. Ein Nachteil ist die Auswirkung auf die Missionspunkte (der bestmögliche Rang ist dann ein A), aber das sollte irrelevant sein, wenn Sie eine Mission erstmalig spielen. Am besten lernen Sie die Unterstützungsvarianten kennen, wenn Sie sie selbst testen. Aber seien Sie gewarnt: Wer einen Luftschlag anfordert, der sollte das Zielgebiet tunlichst verlassen oder wenigstens Schutz suchen ...

■ **Verzögerung:** Wenn Sie taktische Unterstützung anfordern, lässt das Ergebnis etwa eine Minute auf sich warten. 60 Sekunden sind eine *lange* Zeit, falls Ihnen die Raketen ausgehen, während Sie im offenen Gelände einen Panzer bekämpfen. Und wenn Ihnen Feinde beim Erreichen der Landezone dicht auf den Fersen sind, dann sitzen Sie (und die auszufliegenden Personen) bis zur Landung des Hubschraubers wie auf dem Präsentierteller. Kurz gesagt, Sie sollten den Bedarf an Nachschub oder direktem Eingreifen voraussehen, bevor die Lage wirklich brenzlig wird. Fordern Sie Munition an, *bevor* Ihnen die Patronen endgültig ausgehen, nicht erst danach.



LEKTION #10: JOKER



Wenn Sie bei einem Einsatz einfach nicht weiterkommen und ein verbindliches Missionsziel nicht erreichen können, lässt sich die Lage vielleicht mit einer der folgenden Funktionen zu Ihren Gunsten wenden:

■ **Begleiter (03):** Die Auswahl des richtigen Begleiters kann einen großen Unterschied ausmachen, besonders wenn die ganze Palette der Begleiter-Fähigkeiten zur Verfügung steht. So hat Ihr zweiter Kampfgefährte zum Beispiel eine besondere Begabung für das Aufspüren von Feinden und Gefangenen – und solche Informationen können nicht nur Zeit sparen, sondern auch Leben retten. Durch eine andere Fertigkeit kann er für Ablenkung sorgen. Es gibt noch andere Begleiter mit einzigartigen Fähigkeiten, aber wir wollen nicht zu viel verraten und Ihnen die Möglichkeit geben, dies im Laufe des Spiels selbst zu entdecken.



■ **Hühnerhaube (04):** Wenn Sie bei einer komplizierten Infiltration immer wieder scheitern, wird Ihnen das Spiel automatisch die Hühnerhaube anbieten. Sie können diese auch manuell im Pausemenü aktivieren: Sie finden die Option unter den Spieleinstellungen. Mit diesem Accessoire sind Sie kaum zu entdecken, Sie genießen quasi eine Art Unsichtbarkeit. Greifen Sie auf diesen Trick zurück, wenn Sie wirklich dringend eine Mission hinter sich lassen wollen. Beim Einsatz der Hühnerhaube liegt der bestmögliche Rang bei A, aber das muss Sie nicht davon abhalten, denn die Missionspunkte sind im Grunde bedeutungslos, solange Sie noch nicht alle Features des Spiels freigeschaltet haben.



■ **Feuerunterstützung (05):** Wie schon im vorigen Abschnitt erwähnt, können Sie sich durch die Anforderung von Luftunterstützung einen erheblichen Vorteil verschaffen. Sie können auf diese Weise ein ganzes Gebiet in Schutt und Asche legen, Rauch- oder Betäubungsgas verteilen lassen und sogar die Witterungsbedingungen ändern. Falls eine Schlacht außer Kontrolle gerät oder Sie in der Endphase einer langwierigen Mission nicht mehr die Zeit oder den Willen haben, sich durch eine gut bewachte Anlage zu schleichen, kann Ihnen dieser Joker von großem Nutzen sein. Auch hier wird der abschließende Rang nicht besser als A ausfallen.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☒ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☒ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

LEKTION #11: MOTHER BASE

Die Offshore-Anlage ist die Heimat von Big Boss und seinen Diamond Dogs und der Dreh- und Angelpunkt Ihrer Einsätze und anderer Aktivitäten. Einige Ereignisse und Zwischensequenzen werden zum Beispiel nur ausgelöst, wenn Sie bestimmte Plattformen oder Personen zur passenden Zeit besuchen. Außerdem sind hier Dutzende von Sammelobjekten versteckt. Ein netter Nebeneffekt ist, dass die Moral des Personals gesteigert wird, wenn man Big Boss auf der Anlage sieht.

Die Mother Base ist auch ein virtueller Ort, mit dem Sie jederzeit über das iDroid-Menü interagieren können. Drücken Sie **(L1)/LB**, um die Registerseite mit allen administrativen Aufgaben aufzurufen, oder **(R1)/RB**, um das Missionsmenü zu öffnen, in dem Sie Rekruten mit externen Aufträgen betrauen können. Wir stellen Ihnen in diesem Abschnitt die wichtigsten Management-Funktionen vor, auf die Sie über die iDroid-Menüs zugreifen können.

„Personalverwaltung“: neue Rekruten zuweisen

Im Laufe der Handlung werden Sie Hunderte neuer Rekruten für die Mother Base gewinnen, indem Sie Personen im Einsatz per Fulton ausfliegen oder externe Aufträge erledigen lassen. Wenn Big Boss' Ruhm wächst, melden sich zwischen den Missionen sogar Freiwillige. Neue Rekruten werden entsprechend ihren Fähigkeiten automatisch einer Abteilung zugewiesen, bis Abteilungen ihre volle Kapazität erreicht haben. Ist kein Platz mehr frei, werden die angehenden Diamond Dogs im Wartebereich geparkt, wo sie auf einen freien Posten oder Ihr manuelles Eingreifen erwarten.

Es gibt zwei Methoden, um Rekruten im Wartebereich-Register zu verteilen:

- **Automatisch zuweisen:** In der iDroid-Rubrik Mother Base wählen Sie Personalverwaltung. Drücken Sie **(R3)/T**. Wenn die zwei verfügbaren Optionen erscheinen, können Sie veranlassen, dass den Rekruten im Wartebereich angemessene Aufgaben zugewiesen werden oder dass gleich das gesamte Personal den besten Rollen zugeordnet wird.
- **Manuelle Zuweisung:** Wenn Sie eine Person direkt mit **(X)/A** auswählen, wird ein Menü geöffnet, in dem Sie die verschiedenen Abteilungen auswählen können. Sie können dies (als typisches Beispiel) nutzen, um die Gesamtwertung des Forschungsteams zu steigern und damit ein Forschungsgebiet möglichst frühzeitig freizuschalten. Generell ist eine derartige Feinjustierung aber nicht wirklich notwendig. Falls Sie ein Teammitglied feuern wollen, nutzen Sie die Entlassen-Option.

Grundsätzlich können Sie sich auf die automatische Personalverwaltung der Mother Base verlassen. Weniger begabtes Personal wird durch besser geeignete Mitarbeiter ersetzt, wenn welche verfügbar sind. Es kann aber trotzdem nicht schaden, wenn Sie gelegentlich das komplette Personal automatisch neu zuweisen lassen. Dann schöpfen sämtliche Abteilungen garantiert ihr Potenzial optimal aus. Sollten Sie an einer bestimmten Person besonders hängen, können Sie den Namen markieren und **(L2)/D** drücken, um ihr einen direkten Vertrag zu geben. Sie wird auf ihrem Posten bleiben, bis Sie dieses besondere Privileg widerrufen.

Die individuellen Stärken und Schwächen aller Rekruten (inklusive der potenziellen Kandidaten, denen Sie im Gelände begegnen) können Sie anhand sechs verschiedener Werte ablesen (entsprechend den sechs grundlegenden Abteilungen der Mother Base). Es gibt in aufsteigender Reihenfolge die Ränge E, D, C, B, A, S. Jeder Rekrut wird anhand seines höchsten Wertes dem entsprechenden Team zugewiesen:



Kampfereinheit: Die Truppen, die mit externen Aufträgen betraut werden.



Entwicklungsteam: Entwickelt Waffen und Gegenstände für Sie, sofern Voraussetzungen wie Abteilungsstufe, Ressourcen und GMP gegeben sind.



Informationsteam: Versorgt Sie im Einsatz mit Informationen, zum Beispiel in Form von iDroid-Kartenupdates oder Hinweisen.



Sanitätsteam: Behandelt krankes und verwundetes Personal.



Unterstützungseinheit: Sorgt auf Anforderung für Nachschubabwürfe und Feuerunterstützung.



Basisentwicklungseinheit: Widmet sich der wichtigen Beschaffung und Verarbeitung von Material und ermöglicht die Erweiterung der Basis.



Sicherheitsteam: Wird zu einem viel späteren Zeitpunkt gegründet als die anderen Abteilungen. Verteidigt die Anlage gegen Angriffe.

Je mehr Personal Sie einem Team zuweisen und je höher die Ränge der Mitarbeiter sind, desto mehr Features und Verbesserungen können Sie theoretisch freischalten. Für einige Innovationen müssen mehrere Abteilungen bestimmte Stufen erreichen.



Durch die Verbesserung Ihres Int-Scope-Fernglases erfahren Sie mehr über die potenziellen Fähigkeiten einer Person (**O1**). Von diesem Punkt an können Sie gezielter bei der Rekrutierung per Fulton-Gerät vorgehen. Anfangs haben die meisten Gegner bestenfalls D- oder C-Ränge, im Verlauf der Handlung werden die Wertungen im Allgemeinen besser. In der ersten Hälfte des Spiels ist Quantität aber ohnehin wichtiger als Qualität: Nehmen Sie einfach jeden, den Sie kriegen können. Wenn Sie die Kapazität der Abteilungen ausgeschöpft haben, sollten Sie die entsprechenden Mother-Base-Erweiterungen in Auftrag geben. Wenn Sie dann später wählerischer vorgehen, sollten Sie alle Gegner scannen, denen Sie im Zuge einer Mission oder bei Ausflügen begegnen. Rekrutieren Sie dann nur noch jene, die ein ordentliches Maß an Kompetenz aufweisen (B, A und natürlich besonders S).

Neben den beschriebenen Teams und Einheiten gibt es im Personalverwaltungsmenü noch ein paar andere Abteilungen, die wir nur kurz vorstellen möchten. Auf der Krankenstation werden verwundete oder kranke Mitarbeiter behandelt; Patienten werden aus dem aktiven Dienst entfernt. Im Bau sitzen Störenfriede oder Personen, die sich noch nicht den Diamond Dogs angeschlossen haben. Und unter Gefallen/Ehemalig werden Personen aufgeführt, die entlassen wurden oder einer Krankheit oder Verletzung zum Opfer gefallen sind.

02



„Externe Aufträge“: Rekruten auf Kampfeinsätze schicken

Externe Aufträge sind wohl das lukrativste (und damit wichtigste) System der Mother Base. Sie finden die Option im iDroid-Menü unter der Kategorie Missionen. Damit können Sie Ihrer Kampfeinheit Aufträgen zuweisen, während Sie damit fortfahren, Ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Im Laufe der Zeit werden Sie auf diese Weise praktisch nebenbei große Mengen an GMP und Ressourcen anhäufen. Ohne diese Einkommensquelle würde die Entwicklung der Mother Base und der meisten Projekte irgendwann nur noch im Schneckentempo vorankommen.

Der Ablauf ist ganz einfach: Wählen Sie eine Mission aus der Liste, überprüfen Sie die Einzelheiten (besonders die Dauer, die Erfolgchance und die Belohnung) und bestätigen Sie, dass Sie ein Team entsenden wollen. Die Teilnehmer können verletzt oder gar getötet werden, daher sollten Sie sich grundsätzlich für Aufträge entscheiden, die sehr gute Erfolgsaussichten haben. Die höchstmögliche Chance liegt bei 95 Prozent. Zielen Sie darauf ab, wenn Sie sich nicht auf Ihr Glück verlassen und (relativ) sicher sein wollen, dass Ihre Männer das Abenteuer überleben. Bei den meisten Aufträgen können Sie einfach einen angemessenen Rang vorgeben und ein automatisch ausgewähltes Team entsenden. Bei schweren Einsätzen mit beachtlichen Belohnungen könnten Sie sich etwas mehr Zeit nehmen und ein handverlesenes Team zusammenstellen: Drücken Sie **△/▼**, um das entsprechende Menü zu öffnen, und wählen Sie die bestmöglichen Soldaten mit **Ⓢ/X** aus.

Sobald ein Trupp entsendet wurde, können Sie die ganze Angelegenheit vergessen, bis Sie durch eine Einblendung über den Ausgang und die Belohnung informiert werden (**02**). Die Belohnungen stehen nach dem Abschluss eines externen Auftrages auf der Mother-Base-Seite des iDroid-Menüs zur Verfügung. Sie können jede Belohnung einzeln durchgehen oder **Ⓢ/X** drücken, um alle gleichzeitig einzusammeln.

Da die Zeit im Spiel unablässig vergeht (solange Sie es nicht pausieren), sollten Sie es sich angewöhnen, immer die maximale Anzahl externer Aufträge zu aktivieren. Anfangs können nur zwei Einsätze gleichzeitig stattfinden, aber später werden durch den Bau vorgeschobener Operationsbasen mehr möglich sein. Auf der übernächsten Seite erfahren Sie mehr zu diesem Thema.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☒ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

„Entwicklung“: Ausrüstung & Verbesserungen freischalten

Während externe Aufträge für die Beschaffung finanzieller Mittel und Ressourcen sorgen, ist das Entwicklungsmenü der Ort, an dem Sie diese Gewinne in das Diamond-Dogs-Unternehmen investieren. Die Option steht im iDroids-Menü in der Mother-Base-Rubrik zur Verfügung. Hier können Sie Ihre Ressourcen zur Entwicklung von ganz neuen Ausrüstungsgegenständen und Verbesserungsmöglichkeiten für Ihre vorhandene Ausrüstung einsetzen.

Der praktische Nutzen der Dinge, die Sie dank der Entwicklungsoption erhalten können, beschränkt sich nicht bloß auf eine größere Menge an verfügbaren Spielzeugen. Im Laufe des Spiels werden ganz neue Waffen und taktische Gegenstände freigeschaltet, die vollkommen neue Herangehensweisen an Missionen ermöglichen.

Neue Forschungsmöglichkeiten werden verfügbar, wenn Sie Fortschritte beim Management-Metagame machen. In erster Linie geschieht das, indem Sie zusätzliche und bessere Rekruten anheuern und so die Stufe der Abteilungen erhöhen. Bestimmte Projekte können allerdings erst in Angriff genommen werden, nachdem Sie Baupläne entdeckt haben. Baupläne sind Sammelobjekte, die an bestimmten Orten liegen, in der Regel in wichtigen Basen und Außenposten, die Sie im Zuge von Missionen und Nebenoperationen besuchen. Auch bei externen Aufträgen können Baupläne ergattert werden.

Ihre ursprüngliche Ausrüstung besteht aus einer schallgedämpften Betäubungspistole, ein paar Automatikgewehren und einer Handvoll Gegenständen. Im Laufe der Zeit werden Sie jedoch ein beeindruckendes Arsenal an Waffen und Hilfsmitteln entwickeln, das nicht nur bei zukünftigen Herausforderungen hilft, sondern auch ganz neue Ansätze bei früheren Missionen ermöglicht. Ein Beispiel wäre eine Aufgabe, die Sie mithilfe eines schallgedämpften Präzisionsgewehrs mit Betäubungsmunition gelöst haben. Die spielt sich vollkommen anders, wenn Sie mit einem hoch entwickelten Magazin-Granatwerfer in die Schlacht ziehen. Es gibt Erfindungen wie die Attrappe (aufblasbare Soldaten zum Austricksen von Feinden) oder die Stealth-Tarnung (macht zeitweilig unsichtbar), die unendlich viel Potenzial für Experimente bieten und mit denen sich allerlei Unsinn anstellen lässt.

Wenn Sie eine Waffe im Entwicklungsmenü betrachten, werden ihre Eigenschaften im rechten Teil des Bildes durch blaue Balken angezeigt. Anders gefärbte Balkenabschnitte verdeutlichen die Unterschiede zwischen dieser Waffe und Ihrer zurzeit ausgerüsteten Waffe aus derselben Kategorie. Rot kennzeichnet einen schlechteren Wert (der rote Abschnitt entspricht den Attributpunkten, die Sie beim Ausrüsten der neuen Waffe verlieren würden). Gelb bedeutet, die neue Waffe hat einen besseren Wert (der gelbe Abschnitt entspricht den Attributpunkten, die Sie beim Ausrüsten der neuen Waffe gewinnen würden). Bei Waffen unterschiedlicher Kategorien sollten Sie den Wertedifferenzen keine große Bedeutung zumessen: Raketenwerfer haben im Vergleich zu Scharfschützengewehren eine lausige Durchschlagskraft, aber es ist recht offensichtlich, dass dies wirklich keine Rolle spielt.

Neben Neuentwicklungen können Sie auch bewährte Ausrüstungsgegenstände verbessern. Von größter Bedeutung ist dabei das Fulton-Rettungsgerät, da es zur Weiterentwicklung der Mother Base beiträgt. Sie sollten es bei jeder sich bietenden Gelegenheit verbessern, bis es sein maximales Potenzial erreicht hat. Anfangs können Sie damit nur einzelne Personen bergen, doch die Tragkapazität lässt sich erhöhen, sodass sich auch schwerere Dinge wie Geschütze extrahieren lassen. Später können Sie ganze Frachtcontainer und Fahrzeuge ausfliegen (03). Viele fortgeschrittene externe Aufträge haben bestimmte Voraussetzungen, die Sie nur mithilfe eines verbesserten Fulton-Geräts erfüllen können (weil Sie zum Beispiel mindestens einen Lkw besitzen müssen). Sie sollten also alles in Ihrer Macht Stehende tun, um dieses technische Wunderwerk schnellstmöglich zu optimieren.

Ein weiterer wichtiger Ausrüstungsgegenstand, der verbessert werden sollte, ist das Int-Scope-Fernglas, damit es bei der Gegneranalyse zusätzliche Informationen liefert. Sobald Sie die individuellen Statuswerte angezeigt bekommen, können Sie im Vorfeld ermitteln, welche Soldaten es wert sind, zur Mother Base extrahiert zu werden. Das spart viel Zeit, da Sie nicht mehr alles und jeden retten müssen, sondern die bestmöglichen Rekruten auswählen können (04). Auch das wirkt sich auf andere Systeme aus, denn bessere Rekruten führen zu neuen Entwicklungsmöglichkeiten,

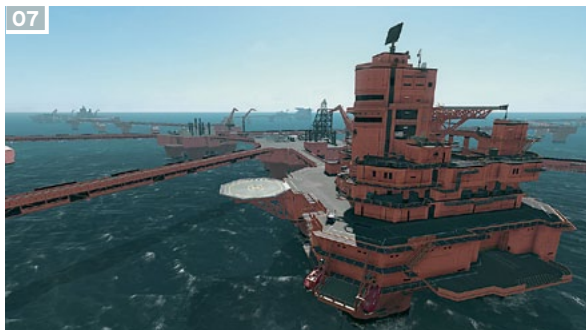


und bessere Soldaten in der Kampfeinheit können gefährlichere externe Aufträge bewältigen.

Schließlich sollten Sie keinesfalls außer Acht lassen, dass Sie die Ausrüstung Ihrer Begleiter verbessern können (05 & 06). Falls Sie zum Beispiel auf den Missionsbonus „Keine Abschnüsse“ Wert legen oder das Leben potenzieller Rekruten nicht gefährden wollen, sollten Sie die Entwicklung nicht tödlicher Waffen für entsprechende Begleiter vorantreiben. Falls D-Horse regelmäßig verwundet wird, könnte man es mit besserer Rüstung ausstatten. Einige Gegenstände haben zwar nur optische Auswirkungen, aber andere eröffnen Ihnen ganz neue Möglichkeiten.

„Basiseinrichtungen“: Die Mother Base erweitern

Sobald diese Option freigeschaltet wird, sollte die Erweiterung der Mother Base Priorität genießen (07). Jede neue Einrichtung, die Sie bauen, schaltet neue Features frei, die genutzt werden können, wenn Sie der entsprechenden Abteilung Rekruten zugeteilt haben. Die Personalkapazität wird mit jedem weiteren Ausbau erhöht. Je mehr Plattformen Sie bauen, desto mehr Belohnungen erhalten Sie. Und wenn die Stufe der Abteilungen steigt, erhalten Sie Zugriff auf weitere Ausrüstungs- und Verbesserungsoptionen.



Grundsätzlich sollten Sie die Mother Base also bei jeder Gelegenheit erweitern. Da jede neue Plattform allerdings eine beachtliche GMP-Investition erfordert, sollten Sie Ihre Ressourcen langsam, aber stetig zusammensparen. Investieren Sie in die wichtigen Waffenentwicklungen und Verbesserungen, sobald diese verfügbar sind, aber legen Sie auch etwas für den Mother-Base-Ausbau auf die hohe Kante. Falls Sie immer gleich wahllos sämtliche neu verfügbaren Forschungsoptionen auswählen, werden Ihnen wahrscheinlich die Mittel fehlen, wenn entscheidende Weiterentwicklungen anstehen.

Vorgeschobene Operationsbasen

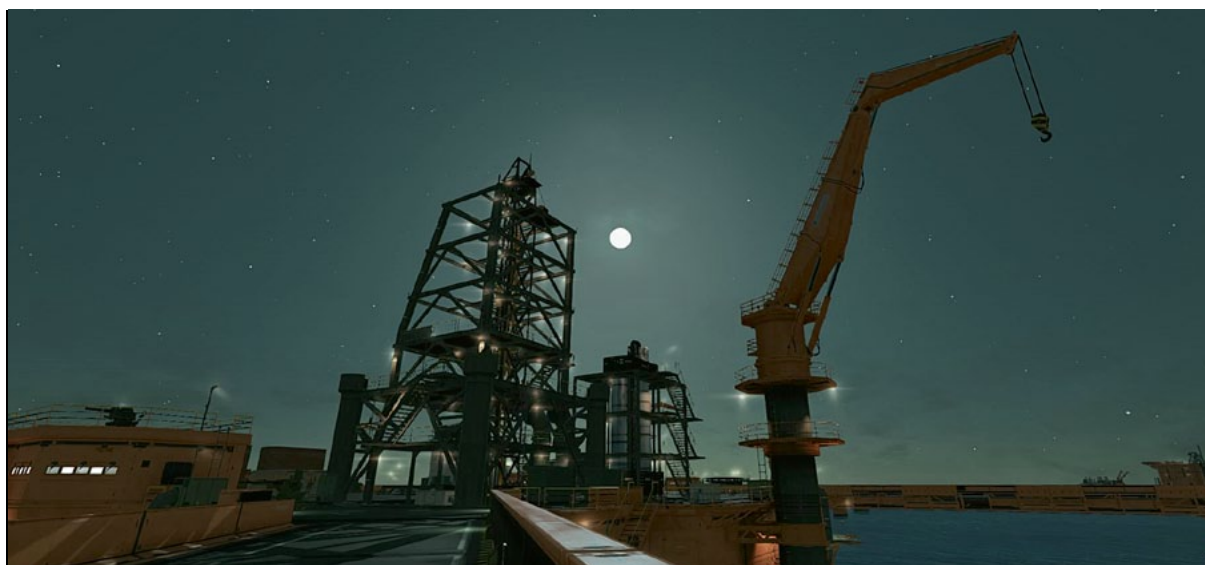
Etwa zur Mitte der Haupthandlung erhalten Sie die Möglichkeit zum Bau einer vorgeschobenen Operationsbasis (kurz FOB; auch vorgeschobene Einsatzbasis genannt) – sofern Sie eine aktive Onlineverbindung haben. Die erste erhalten Sie kostenlos, weitere (vollkommen optionale) FOBs können per Microtransaction erworben werden. Jede FOB ist im Prinzip eine **zusätzliche** Mother Base, die Sie genauso ausbauen können, um damit Ihre Ausbeute an Belohnungen und Ressourcen zu vergrößern.

FOBs existieren vollkommen virtuell. Im Gegensatz zur Mother Base können sie nicht persönlich betreten werden. Unter praktischen Gesichtspunkten ändern FOBs nicht die Art und Weise, wie Sie die Diamond Dogs verwalten – sie fungieren einfach als effektiver Katalysator für eine beschleunigte Entwicklung.

Dies ist zwar ein Thema für andere Kapitel, aber wir wollen keineswegs versäumen, Sie jetzt schon einmal darauf hinzuweisen, dass FOBs von anderen Spielern attackiert werden können, genau wie Sie die FOBs anderer Spieler angreifen können. Falls Sie eine fremde FOB erfolgreich infiltrieren und Ihr Ziel erreichen, werden alle Soldaten und Ausrüstungsgegenstände, die Sie per Fulton ausgeflogen haben, in Ihren Besitz übergehen. Natürlich können andere Spieler dasselbe mit Ihrem Besitz machen, was zu einer Serie aus Überfällen, Rachefeldzügen und Vergeltungsaktionen (und so weiter) führen kann – ein sehr einnehmender Zeitvertreib.

„Anpassung“: Waffenverbesserung durch Aufsätze

Im Verlauf der Handlung werden Sie ein Menü in der Mother-Base-Rubrik freischalten, mit dem Sie Schusswaffen anpassen können. (Dieses Menü steht nur in der Luftkommandozentrale zur Verfügung.) Zu den Aufsätzen und Verbesserungen, mit denen Sie Ihre Waffen bestücken können, gehören Schalldämpfer, Lampen, Zielfernrohre und erweiterte Magazine (08). Es kann zu erheblichen Vorteilen führen, wenn Sie etwas Zeit und Ressourcen in die Verbesserung wichtiger Aspekte Ihrer bevorzugten Waffen investieren. Ein langlebiger Schalldämpfer für Ihr Scharfschützengewehr könnte zum Beispiel dafür sorgen, dass Sie eine komplette Basis leer räumen können, ohne auch nur einmal das feindliche HQ mit besorgniserregenden Meldungen zu behelligen.



- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☒ MOTHER BASE
- ☐ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☐ PUNKTE

[■] LEKTION #12: WECHSELWIRKUNG DER SYSTEME

Alle Spiel- und Management-Systeme von *Metal Gear Solid V* sind auf die eine oder andere Weise miteinander verknüpft. Im Endeffekt wird Ihr tatsächlicher Fortschritt (ausgenommen bei der Handlung) aber von den folgenden Aktivitäten bestimmt:

■ Sie sammeln Ressourcen, und zwar auf folgende Weise:

- Abschluss von Hauptmissionen und Nebenoperationen
- Objekte bei Exkursionen einsammeln
- Ausbau der Mother Base
- Rekruten mit externen Aufträgen betrauen.

■ Sie investieren diese Ressourcen in den verschiedenen Mother-Base-Menüs.

Sie können die gesammelten Ressourcen nach Belieben wieder ausgeben. Aber es bietet sich natürlich an, dabei Investitionen zu bevorzugen, die entweder die Möglichkeiten von Big Boss erweitern (durch die Entwicklung wichtiger Innovationen, nicht von alternativen Waffenvarianten) oder den Ausbau der Mother Base durch neue Plattformen vorantreiben. Denn diese bieten ganz neue Optionen, sorgen für zusätzliche Einnahmen und erhöhen die Personalkapazität.

Der Erwerb von Ausrüstung erweitert Ihr taktisches Potenzial und Ihre Leistungsfähigkeit im Einsatz. Dadurch können Sie mehr Ressourcen akkumulieren, die Sie dann in das Management-Metagame reinvestieren können.

Die meist mit erheblichen Kosten verbundenen neuen Mother-Base-Plattformen erweitern die Personalkapazität der Diamond-Dogs-Abteilungen und steigern damit ihre Effektivität (um es noch einmal zu betonen: auch bei der Beschaffung neuer Ressourcen). Und das alles unterstützt wiederum Ihre Weiterentwicklung, sowohl im Einsatz als auch beim Management-Metagame.

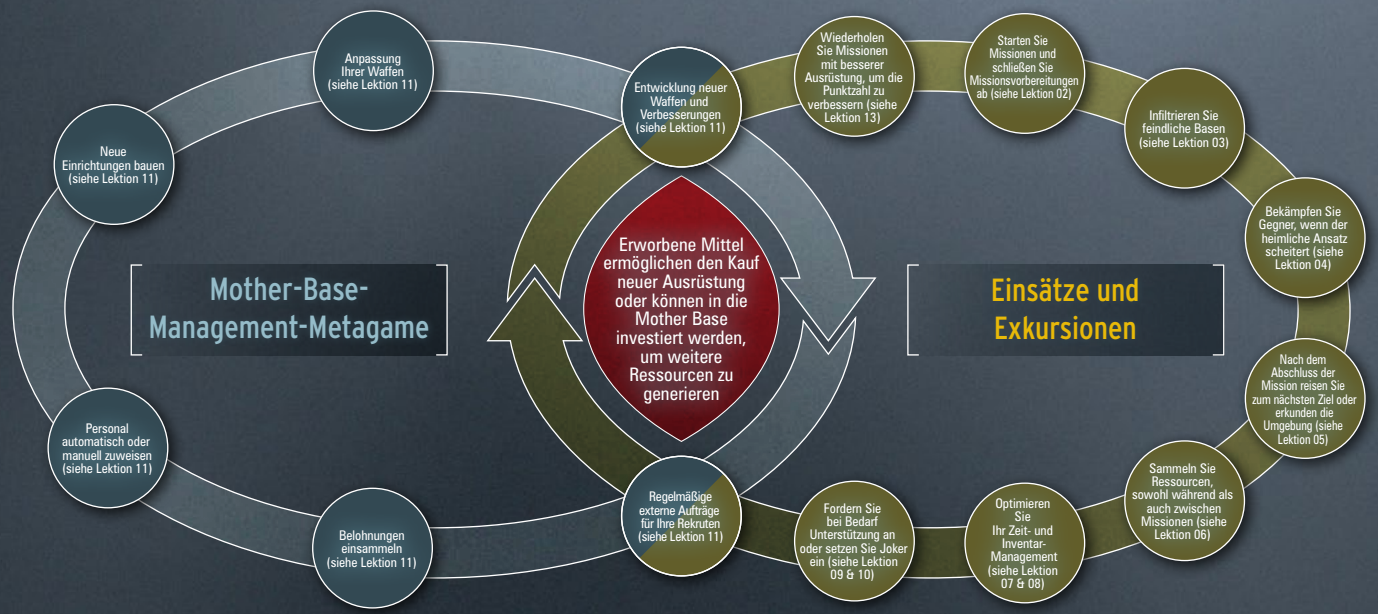
Das Diagramm veranschaulicht diese Verknüpfung aller Systeme. Ein kurzer Blick sollte schon verdeutlichen: Wenn Sie konsequent daran arbeiten,

Fortschritte bei allen wichtigen Systemen zu machen, führt das zu zahlreichen relevanten Belohnungen und taktischen Vorteilen. Wenn Sie hingegen nur die Missionen beachten und zielstrebig die Handlung weiterverfolgen, wird die Mother Base (und damit auch Big Boss) schlecht auf spätere Herausforderungen vorbereitet sein.

Im Idealfall sollten Sie versuchen, ungefähr den folgenden Fahrplan einzuhalten. Er führt zu ausgewogenen Fortschritten und einem steten Zufluss an Mitteln:

- Sie **spielen Missionen** und **erkunden** bei Ausflügen die Umgebung, um GMP zu verdienen, Ressourcen einzusammeln und betäubte Gegner mit dem Fulton-Rettungsgerät auszufliegen.
- Parallel dazu entsenden Sie regelmäßig wenigstens zwei Kampftruppen zu **externen Aufträgen**. Sobald Sie durch eine Einblendung über den Abschluss einer Mission informiert werden, weisen Sie Ihren Leuten gleich einen neuen Auftrag zu.
- Da der Nachschub an nötigen Mitteln gewährleistet ist, können Sie im Einsatz regelmäßig die Dienste Ihres Unterstützungsteams wie zum Beispiel **Nachschubabwürfe** und Hubschrauber-Unterstützung in Anspruch nehmen – in der Gewissheit, dass sich die Mother Base diese Ausgaben leisten kann.
- Von Zeit zu Zeit öffnen Sie das Mother-Base-Menü, um die **Belohnungen einzusammeln**, die Sie für externe Aufträge erhalten haben. Die bei der automatischen Materialbeschaffung der Mother Base erworbenen Ressourcen können Sie zu gegebener Zeit für wertvolle Anschaffungen verwenden.
- Zwischen Missionen schauen Sie nach, ob Sie sich die **Entwicklung** von Ausrüstung für Big Boss oder seine Begleiter leisten können. Das steigert Ihre Schlagkraft im Einsatz. Regelmäßig stehen auch die wichtigen Investitionen in **Einrichtungen** der Mother Base auf dem Programm. Diese führen wiederum zu zusätzlichem Einkommen.

! ZUSAMMENSPIEL DER SYSTEME IM ÜBERBLICK



[🏆] LEKTION #13: PUNKTE

Herausforderungen im späteren Spielverlauf

Wenn sie die Spielmechanik erst einmal aus dem Effeff beherrschen und die Mother Base auf Hochtouren läuft und reibungslos Ressourcen generiert und neue Ausrüstung freischaltet, dann ist die Zeit reif, um frühere Missionen erneut in Angriff zu nehmen und die Jagd auf Höchstpunktzahlen zu eröffnen.

■ **Resultate:** In aufsteigender Reihenfolge gibt es folgende Wertungen: E-D-C-B-A-S. Bei bestimmten Hauptmissionen gibt es keine abschließenden Resultate.

■ **Punkteberechnung:** Ihr Resultat ist das Ergebnis einer komplexen Berechnung, bei der eine ganze Reihe verschiedener Kategorien berücksichtigt werden, wie die abschließende Aufstellung zeigt (01). Eine eingehende Beschreibung dieses System finden Sie im Datenbankkapitel auf Seite 296. Zu den wichtigsten Kriterien gehören:

- Ihr Tempo (die Zeit, die Sie für die Mission benötigt haben; je schneller, desto besser)
- die Anzahl optionaler Missionsaufgaben, die Sie erfüllt haben (diese sind im Missionsmenü und im Lösungswegkapitel dieses Buches aufgeführt)
- wie heimlich oder brutal Sie waren (es gibt Bonuspunkte, wenn Sie Alarm und Tötungen vermeiden).

Eine Höchstpunktzahl setzt oft eine weiterentwickelte Ausrüstung voraus, die entsprechend den Anforderungen einer Mission gezielt zusammengestellt wird. Natürlich müssen Sie auch die Steuerung perfekt beherrschen und das Missionsgebiet und die Verhaltensmuster der Gegner kennen. Dieses Können bzw. Wissen werden Sie automatisch erwerben und verfeinern, während Sie *Metal Gear Solid V* spielen und mit den verschiedenen Systemen, Geräten, Gegnertypen und Situationen experimentieren.

Aber machen Sie sich diesbezüglich jetzt noch keine Gedanken. Beim ersten Spieldurchgang ist es das Wichtigste, dass Sie Spaß haben und die

fantastische Handlung von *MGSV* genießen. Am besten achten Sie dabei gar nicht auf die Punkte. Solange Sie vorankommen und am Ausbau der Mother Base arbeiten, sind mäßige Resultate nicht nur unerheblich, sondern genau genommen sogar eine unvermeidliche Begleiterscheinung durch das Erforschen, Einsammeln und Experimentieren, das beim ersten Kontakt mit einer neuen Mission das Spielerlebnis ausmacht.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☒ GRUNDLAGEN
- ☐ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX
- ☐ STEUERUNG
- ☐ ANZEIGEN
- ☐ STRUKTUR DES SPIELS
- ☐ VOR DEM EINSATZ
- ☐ DIE KUNST DER TARNUNG
- ☐ KAMPF
- ☐ NAVIGATION
- ☐ RESSOURCEN
- ☐ ZEIT-MANAGEMENT
- ☐ INVENTAR-MANAGEMENT
- ☐ TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNG
- ☐ JOKER
- ☐ MOTHER BASE
- ☒ SYSTEM-MANAGEMENT
- ☒ PUNKTE



01

PUNKTE

Episode 3: DER WEG DES HELDEN

SPIELBEWERTUNG		BONUS	
GESAMTE SPIELZEIT	65:28:55.581	---	---
ZEIT	2:19.386	137636	Spezras-Kommandanten rausgeholt. 5000
FEINDLICHE ALARME	0	0	KEINE NEUEN VERSUCHE 5000
EINGESTECKTE TREFFER	0	0	KEINE ABSCHÜSSE 5000
TAKTISCHE AUSSCHALTUNGEN	1	1000	KEIN REFLEX 10000
KOPFSCHÜSSE	0	0	KEINE FEINDLICHEN ALARME 5000
ZIELGENAUIGKEIT	-(/-)	0	PERFEKTE TARNUNG, KEINE ABSCHÜSSE 20000
NEUTRALISIERT	2	400	
MARKIERUNGEN	1	30	
ERFOLGREICHE VERHÖRE	0	0	
GEFANGENE GERETTET	0	0	
INSG.	139066	INSG.	50000
PUNKTESTAND			189066

Beziehungslevel

D-Horse

D-Dog

Quiet

CODENAME

FOX-OUND

FOX HOUND

TOP SECRET

RANG

S

Weiter



- ☐ SCHNELLSTART
- ☐ GRUNDLAGEN
- ☒ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

LÖSUNGSWEG



Dieses Kapitel ist darauf ausgelegt, Sie durch alle Hauptmissionen von **Metal Gear Solid V** zu geleiten. Sobald Sie den Prolog abgeschlossen haben und die erste „richtige“ Mission in Angriff nehmen, gewährt Ihnen das Spiel ein außerordentliches Maß an Freiheiten. Von der Mother Base aus können Sie die verschiedensten Aufgaben im Einsatzgebiet Afghanistan annehmen oder ganz nach Belieben die Gegend erkunden. Die Vielfalt der Möglichkeiten kann anfangs vielleicht ein wenig respektbeeinträchtigend wirken, daher möchten wir Ihnen empfehlen, zuerst einen Blick in das Grundlagenkapitel (ab Seite 8) zu werfen. Dort stellen wir Ihnen die Steuerung, die verschiedenen Features und die Struktur des Spiels vor und verraten Ihnen, wie die Verwaltung der Mother Base funktioniert und was die unterschiedlichen Abteilungen alles bewirken.

[V] EINLEITUNG

Einen wichtigen Hinweis möchten wir Ihnen gleich zu Beginn des Lösungswegs mit auf den Weg geben: Die Zeit im Spiel vergeht beständig, und das wirkt sich auf verschiedene Elemente des Spiels aus:

- Die Bewegungsmuster der Wachen variieren. Anders als bei früheren Episoden der Serie folgen die meisten Soldaten nicht ständig den gleichen, genau vorgegebenen Routen. Gegner können und werden ihre Routine nach Lust und Laune ändern, sodass bei Infiltrationen Ihre Anpassungsfähigkeit und Ihr Improvisationstalent gefragt sind.
- Die aktuelle Zeit im Spiel bestimmt das Verhalten von Wachen und Patrouillen, denn die bevorzugten Posten und Routen fallen bei Tag und bei Nacht unterschiedlich aus. Die Sichtverhältnisse sind ebenfalls ein entscheidender Faktor, wobei Infiltrationen bei Tageslicht und bei Dunkelheit verschiedene Vor- und Nachteile haben.
- Ihre Handlungen beeinflussen die Umgebung und die Schwierigkeit der Missionen. Falls Sie zum Beispiel entdeckt werden und Alarm ausgelöst wird, weichen die Gegner in einer Basis von ihrer Routine ab und beziehen andere Positionen, was sie schwerer berechenbar macht. Darüber hinaus kann ein Feuergefecht an einem Ort das feindliche Hauptquartier dazu veranlassen, sämtliche Basen und Wachposten der Region in erhöhte Alarmbereitschaft zu versetzen.
- Bei den Hauptmissionen gibt es eine Vielzahl von Missionsaufgaben, von denen aber nur ein kleiner Teil für den erfolgreichen Abschluss der Einsätze erforderlich ist. Optionale Aufgaben können den Ablauf einer Mission erheblich verändern und zusätzliche Belohnungen und Bonuspunkte mit sich bringen.
- Die Schwierigkeit wird dynamisch angepasst, je nachdem, wie Sie sich im Spiel verhalten. Falls Sie immer dieselbe Strategie verwenden, wird sich das Spiel darauf einstellen und andere Ansätze begünstigen. Falls Sie zum Beispiel ständig alle Wachen durch gezielte Kopfschüsse mit Betäubungsmunition außer Gefecht setzen, werden die Gegner häufiger Helme tragen. Wenn Sie Missionen immer nur nachts im Schutze der Dunkelheit abschließen, wird der Feind darauf reagieren und regelmäßig Nachtsichtgeräte einsetzen.

All diese Variationen und noch eine Vielzahl weiterer Features sorgen dafür, dass es höchst selten nur eine einzige, ideale Methode für den erfolgreichen Abschluss einer Mission gibt. Stattdessen gibt es buchstäblich Dutzende mögliche Lösungsansätze – und jeder davon kann durch ein unvorhergesehenes Ereignis plötzlich hinfällig werden und Ihr Improvisationstalent fordern.

Sehr häufig hängt der Erfolg bei *MGSV* von Beobachtungsgabe und Anpassungsfähigkeit ab. Das wirkt sich natürlich entscheidend auf das Format dieses Lösungsweges aus. Selbst wenn wir versuchen würden, Ihnen exakt vorgefertigte Wege und narrensichere Methoden zu präsentieren, würde es aufgrund der oben beschriebenen Faktoren ständig Variationen und Abweichungen der Abläufe geben, die man leicht als Fehler auffassen könnte. Was wäre zum Beispiel, wenn wir Ihnen empfehlen würden, eine bestimmte Wache mit Betäubungsmunition auszuschalten, diese dann aber in Ihrem Spiel einen Schutzhelm und volle Körperpanzerung trägt? Oder wenn ein vorangegangener Zwischenfall in einem Außenposten dazu geführt hat, dass sämtliche Basen in Alarmbereitschaft versetzt wurden? Oder wenn eine Wache einfach nicht da ist, weil sie bei Nacht gerade ein Nickerchen macht?

Das grundlegende Design von *Metal Gear Solid V* begünstigt Kreativität und bietet ständig kleine Szenarien, die für jeden Spieler einzigartig sind. Daher bieten wir Ihnen in diesem Buch vor allem nützliche Karteninformationen, Bildunterschriften mit vielen hilfreichen Hinweisen und erprobte taktische Ratschläge, die wir in Monaten kumulierter Spielzeit zusammengetragen haben und die Ihnen dabei helfen werden, Ihre eigenen, fundierten Entscheidungen zu treffen. Mit dieser Unterstützung werden Sie in der Lage sein, die Hauptmissionen auch ohne klassische Schritt-für-Schritt-Beschreibungen zu meistern.

Die Grundzüge eines konventionellen Lösungsweges bieten wir Ihnen natürlich dennoch (nummerierte Abläufe, empfohlene Strategien und Geheimnisse). Aber wir vermeiden einen formelhaften „Gehen Sie dorthin, tun Sie das“-Ansatz zugunsten von kartenbasierten Informationen und Taktiken, die sich sowohl für den ersten Spieldurchgang als auch für spätere Wiederholungen eignen. Der Schwerpunkt liegt dabei eindeutig auf Heimlichkeit und nicht tödlichen Methoden. Für Ihren ersten Kontakt mit einer Mission geben wir Ihnen die Werkzeuge an die Hand, die Sie benötigen, um der Handlung weiter zu folgen und machbare Aufgaben ohne große Schwierigkeiten abzuschließen. Später können Sie dann noch einmal auf dieselben Seiten zurückgreifen, um Unterstützung für das Erreichen besserer Wertungen zu erhalten und optionale Missionsaufgaben zu erfüllen, die zuvor mehr oder weniger undurchführbar waren.



! LEGENDE FÜR KARTEN UND SCREENSHOTS

Die folgende Legende stellt die Symbole und Informationen vor, die Ihnen im Lösungsweg begegnen werden. Alle Karten im Buch sind entsprechend der Standardeinstellung im Spiel ausgerichtet, sodass oben Norden ist. Alle Karten in diesem Kapitel zeigen die missionsbasierten Ziele und Objekte. Die normalen Sammelobjekte, die jederzeit in der Spielwelt vorhanden sind (und nicht nur während Missionen), finden Sie auf dem Poster, das diesem Buch beiliegt.

SYMBOL	BEDEUTUNG
	Spielerbewegung (Screenshots)
	Spielerbewegung (Karten)
	Lösungsweg-Schritt
	Landezone/Einsatzpunkt
	Gegnerbewegung

[!] WISSENSWERTES

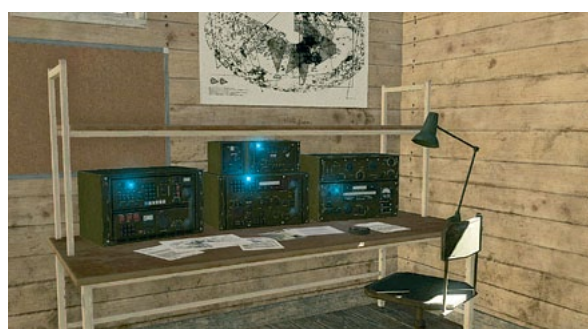
Auf den folgenden fünf Seiten bieten wir einen Überblick über die zahlreichen Fundstücke, Objekte, Geräte und Situationen, auf die Sie in der Welt von *MGSV* stoßen werden, besonders in der Anfangsphase Ihres ersten Spieldurchgangs. Wir verraten Ihnen, wie Sie diese zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen können und welche möglichen Konsequenzen Ihre Handlungen haben werden.



Scheinwerfer: Suchscheinwerfer und die meisten anderen Lichtquellen können Sie mit Kugeln oder Sprengstoff (aber nicht mit Betäubungsmunition) zerstören. Einige können jedoch gar nicht beschädigt werden, zum Beispiel wenn sie durch Sicherheitsglas und ein Metallnetz geschützt sind. Dunkelheit ist normalerweise von Vorteil, aber sollte eine Wache den Lichtwechsel bemerken oder die Zerstörung beobachten, wird sie Verdacht schöpfen.



Kommunikationsausrüstung: Verwenden Sie Sprengstoff, um solche Geräte zu zerstören und damit den feindlichen Funkverkehr zu unterbrechen. Die örtlichen Wachen können dann keine Verstärkung mehr anfordern. Verfügt eine Anlage über mehrere Sender, müssen Sie alle zerstören, um die Verbindung zur Außenwelt zu kappen.



Sendegeräte: Sie können auch diese Apparate suchen und zerstören. Das Ergebnis ist dasselbe wie bei der Kommunikationsausrüstung. Da sich Sendegeräte aber in Gebäuden befinden, müssen Sie wahrscheinlich erst den Weg dorthin freiräumen. Falls Sie eine schallgedämpfte Waffe haben, die normale Patronen abfeuert, können Sie ein Sendegerät mit mehreren Schüssen zerstören – was vielleicht unbemerkt bleibt.



Energiesysteme: Das Energiesystem eines Außenpostens kann abgeschaltet oder mit Sprengstoff zerstört werden. Dadurch werden Geräte außer Betrieb gesetzt, die eine permanente Stromversorgung benötigen, zum Beispiel Scheinwerfer und Überwachungskameras. Das erleichtert eine Infiltration. Abschalten ist natürlich unauffälliger, aber in der Regel wird dann eine Wache geschickt, um die Situation zu untersuchen und den Generator wieder anzuschalten. Bei der Zerstörung eines Energiesystems müssen Sie damit rechnen, dass Feinde in den Alarmstatus versetzt werden.

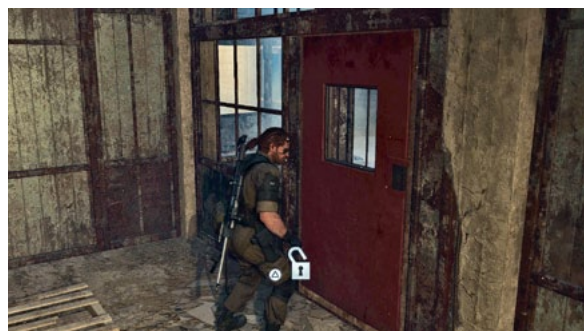
- ☐ SCHNELLSTART
- ☐ GRUNDLAGEN
- ☒ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

- ☒ EINLEITUNG
- ☒ WISSENSWERTES
- ☐ WAS BISHER GESCHAH
- ☐ PROLOG
- ☐ MISSION 01–03
- ☐ MISSION 04–06
- ☐ MISSION 07–09
- ☐ MISSION 10–12
- ☐ MISSION 13–15
- ☐ MISSION 16–18
- ☐ MISSION 19–21
- ☐ MISSION 22–24
- ☐ MISSION 25–27
- ☐ MISSION 28–30
- ☐ MISSION 31–33
- ☐ MISSION 34–36
- ☐ MISSION 37–39
- ☐ MISSION 40–42
- ☐ MISSION 43–45
- ☐ MISSION 46–48
- ☐ MISSION 49–50

[!] WISSENSWERTES [FORTSETZUNG]



Luftabwehrradar: Die Zerstörung eines Luftabwehrradars reißt ein permanentes Loch in das feindliche Luftüberwachungsnetzwerk und schaltet eine neue Landezone für Ihren Unterstützungshubschrauber frei. Die Explosion wird allerdings die Alarmstufe aller Wachen in der Umgebung erhöhen, daher sollten Sie entweder das Gebiet vorher sichern oder sich für die Suchaktion der Gegner bereit machen.



Verschlussene Türen: Gelegentlich werden Sie auf verschlossene Türen stoßen, gekennzeichnet durch das eingblendete Vorhängeschloss-Symbol. Drücken Sie einfach **△/▽**, um sie zu öffnen. Der Vorgang dauert allerdings einige Sekunden. Sie können solche Türen auch öffnen lassen, indem Sie Feinde hindurchlocken, oder die Tür – was völlig unnötig ist – mit Sprengstoff aufsprengen.



Spalte: So ein Spalt ist im Prinzip ein vertikaler Pfad, den Sie hinauf- oder hinunterklettern können. Man findet Spalte in natürlichen Felsformationen wie Klippen, aber gelegentlich auch in Steinmauern. Ein Spalt könnte eine willkommene Abkürzung darstellen, einen geheimen Zugangsweg bieten oder zu einem Aussichtspunkt hinaufführen ... daher ist es immer sinnvoll, ihn zu untersuchen, wenn Sie einen entdecken.



Explosive Fässer: Rote Metallfässer sind mit Treibstoff gefüllt. Ein Treffer aus tödlichen Waffen wird für eine gewaltige Explosion sorgen. Achten Sie bei Feuergefechten stets auf diese Fässer und halten Sie mit Big Boss einen gebührenden Sicherheitsabstand ein.



Holzkrten: Holzkrten, die in Außenposten und Wachposten stehen, können Sie mit einem Tritt (der durch schnelles Drücken der Taste **R2/RT** ausgeführt wird), mit Gewehren oder mit Sprengstoff zerstören. Das kann gelegentlich von Nutzen sein, um einen Weg freizuräumen. Bei Feuergefechten bieten Holzkrten weder für Big Boss noch für seine Gegner eine gute Deckung: Kugeln fast aller Waffen (außer der schwächsten) können sie durchschlagen und Personen dahinter treffen.



Lieferpunkte/Verladeplattform: Wenn Sie an einer solchen Verladeplattform eine Rechnung (ein Sammelobjekt) mitnehmen, schalten Sie damit ein Reiseziel frei, das Sie per Pappkarton von einer anderen Verladeplattform aus erreichen können. Nach einer kurzen Wartezeit wird der Karton mit Big Boss darin abgeholt, und Sie können sich ohne Zeitverlust an einen anderen freigeschalteten Lieferpunkt verfrachten lassen. Dies ist die schnellste Methode, um weit entfernte Ziele auf der aktuellen Karte zu erreichen. Das Einsammeln von Rechnungen sollte beim Erforschen neuer Basen also Priorität haben.



Rohdiamanten: Rohdiamanten sind schimmernde Sammelobjekte, die überall in der Spielwelt versteckt sind, meist aber in Außenposten und Basen. Beim Einsammeln werden sie automatisch in GMP (die Geldeinheit des Spiels) umgewandelt. Die genaue Summe hängt von der Größe der Klunker ab: 10.000 GMP gibt es für kleine und 100.000 GMP für große Rohdiamanten. Gelegentlich verraten feindliche Soldaten beim Verhör den Fundort von Rohdiamanten.



Rohmaterial: Materialcontainer findet man in Außenposten und anderen vom Feind besetzten Orten. Sie können erst per Fulton-Ballon ausgeflogen werden, wenn Sie die benötigte Verbesserung entwickelt haben. In der Mother Base wird das Rohmaterial nach und nach automatisch von der Basisentwicklungseinheit in verarbeitete Materialien umgewandelt.



Kassetten: Kassetten sind Sammelobjekte, die Sie bei der Erkundung feindlicher Basen mitnehmen können oder für den Abschluss bestimmter Missionen erhalten. Die Fundstücke enthalten zumeist Lieder, die Sie anhören können. Versuchen Sie, die Quelle der Geräusche ausfindig zu machen, wenn Sie im Einsatz oder bei Expeditionen Musik hören. Wenn dann beim Kassettenrekorder das Symbol  erscheint, drücken Sie die gezeigte Taste, um die Kassette mitzunehmen. Die als Missionsbelohnung freigeschalteten Kassetten enthalten Sprachaufnahmen, die Hintergrundinformationen zur Handlung des Spiels oder der Vorgänger vermitteln. Sie könnten diese Bänder regelmäßig bei langen Reisen oder beim Mother-Base-Management abhören (zu finden im iDroid-Menü unter der Rubrik Missionen).



Verarbeitete Materialien: Zu verarbeiteten Materialien zählen Treibstoff, Metall und biologisches Material. Sie können sie entweder als Sammelobjekt finden oder als Belohnung für externe Aufträge Ihrer Rekruten erhalten. Dieses Material wird zur Entwicklung von Waffen, Verbesserungen, Ausrüstung und Einrichtungen der Mother Base benötigt.



Heilpflanzen: Pflanzen findet man praktisch überall, und sie können jederzeit eingesammelt werden. Es gibt sie auch als Belohnung für einige externe Aufträge. Heilpflanzen werden bei der Forschung und Herstellung verschiedener Objekte verbraucht. Lungen-Enzian wird zum Beispiel für Betäubungsmunition benötigt, Afrikanischer Pfirsich für Betäubungsgas, Wermut für die Phantomzigarre.



Baupläne: Baupläne werden für die Entwicklung bestimmter Waffen und Gegenstände benötigt. Sie finden diese Sammelobjekte an vom Feind besetzten Orten oder bekommen sie als Belohnung für den Abschluss externer Aufträge.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☐ GRUNDLAGEN
- ☒ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

- ☐ EINLEITUNG

- ☒ WISSENSWERTES

- ☐ WAS BISHER GESCHAH

- ☐ PROLOG

- ☐ MISSION 01-03

- ☐ MISSION 04-06

- ☐ MISSION 07-09

- ☐ MISSION 10-12

- ☐ MISSION 13-15

- ☐ MISSION 16-18

- ☐ MISSION 19-21

- ☐ MISSION 22-24

- ☐ MISSION 25-27

- ☐ MISSION 28-30

- ☐ MISSION 31-33

- ☐ MISSION 34-36

- ☐ MISSION 37-39

- ☐ MISSION 40-42

- ☐ MISSION 43-45

- ☐ MISSION 46-48

- ☐ MISSION 49-50

[!] WISSENSWERTES [FORTSETZUNG]



Poster: Diese Sammelobjekte finden Sie an Wänden, meistens in feindlichen Außenposten und Basen. Um eines mitzunehmen, drücken Sie davor die eingeblendete Taste.



Feindliche Soldaten: Obwohl feindliche Soldaten bei jeder sich bietenden Gelegenheit versuchen werden, Big Boss zu töten, ist es nicht ratsam, immer Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Denn Gegner sind wichtige Ressourcen für die Mother Base! Jeder betäubte oder besinnungslose Gegner kann mit dem Fulton-Rettungsgerät extrahiert werden. Er wird dann automatisch in die Diamond Dogs aufgenommen (manchmal nach einem Aufenthalt im Bau oder auf der Krankenstation). Außerdem gibt es Bonuspunkte, wenn Sie Missionen ohne Todesfälle abschließen.



Körper: Beim Schleichen durch feindliche Basen werden Sie häufig Bewusstlose und/oder Leichen zurücklassen. Wenn Diskretion gefragt ist und Fulton-Rettungen nicht praktikabel oder nicht verfügbar sind, können Sie die Körper und Leichen aufheben und an Orte tragen, wo sie nicht entdeckt werden. Wenn Sie Körper in Toilettenhäuschen (🚻) oder Müllcontainern (🗑️) verstecken, wird der Gegner nicht aufwachen, solange er nicht wieder von dort entfernt wird.



Kameras: Überwachungskameras beobachten ein bestimmtes Areal in einem vorgegebenen Schwenkbereich. Wie bei Wachen erscheint ein Entdeckungssymbol, wenn Sie das kegelförmige Sichtfeld betreten. Zögern Sie zu lange, wird Big Boss entdeckt. Am besten huschen Sie vorbei, wenn die Kamera wegschaut, oder nutzen ihren toten Winkel aus (zum Beispiel direkt unter der Kamera). Sie können Kameras auch zerstören, sollten aber bedenken, dass diese Maßnahme fast immer eine Untersuchung nach sich zieht und zum Alarmstatus führt.



Fahrzeuge & Geschütze: Fahrzeuge (wie leichte Allradwagen, Lkw, Panzer) und Geschützstellungen (Mörser, Maschinengewehre, Flugabwehrgeschütze) sieht man häufig bei Missionen oder Expeditionen. Falls sie unbesetzt sind, können Sie sämtliche Fahrzeuge und Geschütze selbst benutzen. Sobald das Fulton-Rettungsgerät entsprechend weiterentwickelt wurde, können Sie sie zur Mother Base überführen, wo sie zur Stärkung der Verteidigung dienen. Fahrzeuge stehen sogar für Einsätze zur Verfügung. Unbesetzte Geschütze und Fahrzeuge werden bei der Untersuchung per Fernglas mit weißen Symbolen gekennzeichnet. Nutzt oder fährt sie ein Gegner, ist das Symbol rot.



Info-Datei (Informationen): Bei bestimmten Missionen können Sie Info-Dateien einsammeln, die wichtige Informationen enthalten, zum Beispiel die Position eines Gefangenen oder die voraussichtliche Reiseroute eines Ziels. Einige sind im Rahmen der Mission notwendig, andere optional.



Waffen & Munition: Waffen und Munition können Sie sich nicht nur per Nachschubabwurf liefern lassen, man kann sie auch vor Ort finden. Halten Sie **○/B**, um eine Waffe aufzuheben. Beide Waffen, die dabei ausgetauscht werden, erscheinen zur besseren Übersicht im Bild. Munition wird automatisch eingesammelt, wenn sich Big Boss einem geeigneten Vorrat nähert.



Deckung: Nähern Sie sich einem Hindernis wie einer Kiste oder Wand und drücken Sie **L** in seine Richtung, damit sich Big Boss dagegendrückt und dort bleibt, bis Sie ihn wieder wegziehen. Wenn Big Boss auf diese Weise in Deckung geht, ist er weniger gut zu sehen. In Feuergefechten ist er gut geschützt, und Sie können ihn hervorspringen lassen, um ein paar Schüsse abzugeben, indem Sie einfach nur **L2/L3** drücken (sobald Sie loslassen, zieht er sich sofort wieder zurück).



Gras: Hohes Gras oder andere Vegetation kann Sie beim Kriechen vor feindlichen Blicken relativ gut verbergen, selbst bei Tageslicht. In einem größeren Gebüsch können Sie manchmal auch eine hockende Haltung riskieren, falls Sie sich umsehen wollen oder ein offeneres Schussfeld brauchen.



Zielpunkte & Markierungen: Missions-Zielpunkte sind gelbe Einblendungen, die Ihnen eine Vorstellung davon vermitteln, wo Sie bei dieser Aufgabe hinmüssen. Markiert wird aber nicht der exakte Zielpunkt, sondern eher das Zielgebiet, in dem Sie dann noch herausfinden müssen, was genau zu tun ist. Manuelle Markierungen sind weiße Symbole, die Sie selbst auf der iDroid-Karte mit **⊗/A** setzen können (oder indem Sie beim Blick durch das Fernglas **L2/L3** drücken). Diese Markierung erscheint dann auf dem Bildschirm, wenn Sie in die Richtung schauen, und vereinfacht damit das Erreichen dieses Punktes. Markierungen können jederzeit wieder entfernt werden und verschwinden, sobald Sie das Ziel erreichen.



Wildtiere: Kleinere Wildtiere können Sie mit Fangkäfigen fangen, sobald Sie diese entwickelt haben. Sie können Tiere auch betäuben und dann per Fulton-Ballon ausfliegen (bei großen Tieren ist dies die einzige Option). Sie erhalten Belohnungen, wenn Sie Wildtiere aufnehmen und nach und nach einen beeindruckenden Zoo auf der Mother Base anlegen.



Wetter: Das Wetter verändert sich in Echtzeit, wobei sich manche Bedingungen deutlich auf Ihre Spielweise auswirken. Sandstürme sind in Afghanistan nichts Ungewöhnliches. Sie behindern die Sicht und das Hörvermögen. Solange Sie genau wissen, wo Sie hinwollen, kann ein Sandsturm daher bei einer komplizierten Infiltration ein wahrer Segen sein. Wenn Sie jedoch eine unbekannte Basis auskundschaften, wäre es vielleicht angebrachter, sich hinzukauern und abzuwarten, bis der Spuk vorüber ist. Die meisten anderen Witterungsbedingungen sind weniger dramatisch, beeinflussen die Wachen aber erwartungsgemäß: Regen verursacht Geräusche, Nebel behindert die Sicht, selbst ein bedeckter Himmel verringert in geringem Maße die maximale Sichtweite möglicher Angreifer.

- ☐ SCHNELLSTART
- ☐ GRUNDLAGEN
- ☒ LÖSUNGSWEG
- ☐ NEBENOPERATIONEN
- ☐ MOTHER BASE
- ☐ DATENBANK
- ☐ EXTRAS
- ☐ INDEX

- ☐ EINLEITUNG
- ☒ WISSENSWERTES
- ☐ WAS BISHER GESCHAH
- ☐ PROLOG
- ☐ MISSION 01-03
- ☐ MISSION 04-06
- ☐ MISSION 07-09
- ☐ MISSION 10-12
- ☐ MISSION 13-15
- ☐ MISSION 16-18
- ☐ MISSION 19-21
- ☐ MISSION 22-24
- ☐ MISSION 25-27
- ☐ MISSION 28-30
- ☐ MISSION 31-33
- ☐ MISSION 34-36
- ☐ MISSION 37-39
- ☐ MISSION 40-42
- ☐ MISSION 43-45
- ☐ MISSION 46-48
- ☐ MISSION 49-50



WAS BISHER GESCHAH



BIG BOSS

(alias Punished „Venom“ Snake, Naked Snake)



MAJOR ZERO



OCELOT



THE BOSS

Die Hintergrundgeschichte der *Metal Gear*-Saga reicht von der Gründung einer Geheimgesellschaft namens „Die Philosophen“ zu Beginn des 20. Jahrhunderts bis hin zum großen Finale im Jahre 2014. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* spielt 1984, neun Jahre nach *Ground Zeroes*. Falls Sie die Serie bislang noch gar nicht kannten, wird Ihnen die folgende kurze Zusammenfassung der zurückliegenden Ereignisse helfen, auf den neuesten Stand zu kommen. Sobald Sie *MGSV* durchgespielt haben, finden Sie im Extras-Kapitel eine umfassende Erläuterung der gesamten Serie. **(Vorsicht, diese Erläuterung enthält unzählige Spoiler!)**

1900

Frühes 20. Jahrhundert: Gründung der Philosophen

Der Ausgangspunkt für die Geschichte der *Metal Gear*-Saga ist die Gründung der Philosophen zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Ins Leben gerufen wurde dieser einzigartige Geheimbund von einer Gruppe bedeutender Persönlichkeiten aus den maßgeblichen Nationen jener Zeit: den Vereinigten Staaten von Amerika, Russland und China. Gemeinsam trugen sie ein gewaltiges Vermögen zusammen, das sogenannte „Erbe der Philosophen“. Sie gingen davon aus, dass diese immense Kapitalmenge ausreichen würde, um jeden aktuellen oder auch zukünftigen globalen Konflikt zu entscheiden.

Doch mit dem Tod der Gründungsmitglieder gerieten die ursprünglichen Ideale immer mehr in Vergessenheit. In den Wirren nach dem Zweiten Weltkrieg sicherte sich ein einziger Mann, ein sowjetischer Oberst namens Volgin, das gesamte Erbe der Philosophen.

1964

1964: Wiederbeschaffung des Erbes

Um einen drohenden Atomkrieg abzuwenden, starteten die Vereinigten Staaten 1964 die *Operation Snake Eater*, bei der es jedoch insgeheim um die Wiederbeschaffung des Erbes der Philosophen ging. Sie entsandten den jungen Agenten *Naked Snake*, der unter dem Kommando von *Major Zero* stand, hinter den Eisernen Vorhang. Er schaffte es tatsächlich, den ambitionierten Oberst Volgin daran zu hindern, das fragile Gleichgewicht des Kalten Krieges zu zerstören. Dank der Unterstützung eines Doppelagenten namens Ocelot gelang es schließlich auch, das Erbe der Philosophen für die USA zu gewinnen.

Der Ausgangspunkt für die Operation war der scheinbare Verrat einer legendären US-Soldatin, Naked Snakes Mentorin *The Boss*. In Wahrheit war dies jedoch nur ein Täuschungsmanöver, mit dem sie Volgins Vertrauen gewinnen sollte, um an das Erbe der Philosophen heranzukommen. In Ausübung ihrer Pflicht musste The Boss die Rolle der Verräterin bis zuletzt aufrechterhalten und durch die Hand ihres Schülers sterben, um das eigentliche Ziel der Mission zu verschleiern.

Das war der Preis, den The Boss für ihre Ideale zahlte. Sie war bereit, für ihre Überzeugung zu sterben, sich als Ausdruck jener Freiheit zu opfern, für die sie gelebt hatte. Der Tod von The Boss war ein entscheidendes Ereignis, das sich auf die gesamte *Metal Gear Solid*-Serie auswirken sollte. Naked Snake erhielt für seine Heldentaten einen neuen Codenamen, der seinem Status als wohl größter Soldat der Welt gerecht werden sollte: *Big Boss*.

1970

1970: Die Gründung von Cipher

Immer mehr wuchs in Big Boss die Verbitterung gegenüber seiner Regierung, die den Tod seiner Mentorin geplant und ihr Andenken entehrt hatte. 1970 schloss er sich mit Major Zero, Ocelot und anderen zusammen, um mit dem Erbe der Philosophen eine unabhängige Geheimgesellschaft zu gründen: Cipher. Die Organisation sollte weitgehend die Interessen Nordamerikas vertreten, aber auch ein gemeinnütziges Gremium sein, das der gesamten Menschheit zugutekommen sollte – praktisch eine Neuauflage der Philosophen, finanziert durch die Mittel ihrer Vorgänger.

Unter der Schirmherrschaft von Major Zero griff Cipher jedoch schon bald zu radikaleren Methoden zur Friedenssicherung, indem man dem Rest der Welt das politische, ökonomische und soziale Modell der USA aufzwingen wollte. Zwischen den beiden wichtigsten Gründungsmitgliedern kam es zum Bruch, da Big Boss die Methoden Zeros zunehmend missbilligte.



KAZUHIRA MILLER

(alias Benedict Miller, Kaz)

1974

1974: Erste Konfrontation zwischen Zero und Big Boss

Zwei Jahre hatte Big Boss damit verbracht, seine Söldnertruppe zusammenzustellen (und unter anderem einen Stellvertreter namens **Kazuhira Miller** angeworben). 1974 kam es beim **Peace-Walker-Zwischenfall** zur ersten Auseinandersetzung mit Cipher (und damit auch mit Zero). Auch die CIA und der KGB waren in diesen Vorfall verstrickt, bei dem alle Parteien versuchten, die Kontrolle über einen Metal Gear mit nuklearer Bewaffnung zu erlangen: den sogenannten Peace Walker.

Diese Ereignisse bestätigten Big Boss in dem Glauben, dass man den Regierungen und ihren Geheimdiensten niemals trauen dürfe. Er entschied sich für den weiteren Ausbau seiner Organisation und heuerte zwei namhafte Wissenschaftler an: **Dr. Emmerich** und Dr. Strangelove. Sie sollten auf der Mother Base ihr eigenes Mittel zur nuklearen Abschreckung entwickeln – einen zweibeinigen Kampfpanzer, dem sie den Namen Metal Gear ZEKE gaben.

Später stellte sich allerdings heraus, dass der ganze Peace-Walker-Zwischenfall ein subtiler Schachzug von Zero war, der (unter anderem) darauf abzielte, eine Agentin namens Paz bei Big Boss einzuschleusen. Sie offenbarte ihre wahre Gesinnung, als sie Metal Gear ZEKE unter ihre Kontrolle brachte und ein Angebot Zeros übermittelte: Big Boss solle zurückkehren und seine Söldner in den Dienst Ciphers stellen. Dieser jedoch konnte ZEKE besiegen und Zeros Offerte ausschlagen.

Nun verfügte Big Boss über eine ausgebildete Armee, seine erste Mother Base (eine Offshore-Anlage in der Karibik) und einen Metal Gear mit atomarer Bewaffnung. Sein Traum von einer eigenen Nation für ihn und seine Soldaten war damit zum Greifen nahe. Doch dann kamen die Ereignisse von **Ground Zeroes** dazwischen ...



DR. EMMERICH

1975

1975: Die Zerstörung der Mother Base

Paz hatte die Auseinandersetzung mit Big Boss wie durch ein Wunder überlebt und war Agenten von Cipher in die Hände gefallen, die sie nun in Camp Omega gefangen hielten, einer US-Militärbasis an der Südspitze Kubas. Kurz darauf wurde die Mother Base von Repräsentanten der Internationalen Atomenergie-Organisation (IAEO) kontaktiert, die Zugang zu der Basis verlangten, um eine Nuklearwaffeninspektion durchzuführen.

Am Vorabend der Inspektion wurde Big Boss durch eine Rettungsmission fortgelockt. Es gelang ihm, Paz und einen anderen Bewohner der Mother Base (einen Jungen namens Chico) ausfindig zu machen und zu befreien. Während des Rückflugs stellte sich heraus, dass man Paz operativ einen Sprengkörper eingesetzt hatte, doch es gelang, ihn zu entfernen. Beim Anflug auf die Mother Base musste Big Boss jedoch mit ansehen, wie die Anlage von den angeblichen Inspektoren zerstört wurde – bei denen es sich in Wirklichkeit um Soldaten der geheimen Spezialeinheit „XOF“ handelte. Diese hochgeheime Eliteneinheit Ciphers unterstand dem Kommando eines Mannes namens **Skull Face**, der einen geradezu krankhaften Hass auf Big Boss hegte.

Die IAEO-Inspektion und die lancierte Information, die Big Boss zeitgleich zu einer Rettungsmission bewog, waren eine konzertierte Aktion von Skull Face, dessen Ziel die Zerstörung der Mother Base war. Big Boss konnte zwar noch Miller vor den Angreifern retten, doch niemand hatte mit einer zweiten Bombe im Körper von Paz gerechnet. Die Explosion ließ den Hubschrauber abstürzen, und trotz des beherzten Eingreifens eines Sanitäters an Bord, der Big Boss mit seinem Körper vor der Explosion abschirmte, fiel der schwer verwundete Big Boss ins Koma – und dann sollten neun lange Jahre vergehen.



SKULL FACE

An diesem Punkt beginnt **The Phantom Pain**. Wir schreiben das Jahr 1984 ...

- SCHNELLSTART
- GRUNDLAGEN
- LÖSUNGSWEG
- NEBENOPERATIONEN
- MOTHER BASE
- DATENBANK
- EXTRAS
- INDEX

- EINLEITUNG
- WISSENSWERTES
- WAS BISHER GESCHAH
- PROLOG
- MISSION 01–03
- MISSION 04–06
- MISSION 07–09
- MISSION 10–12
- MISSION 13–15
- MISSION 16–18
- MISSION 19–21
- MISSION 22–24
- MISSION 25–27
- MISSION 28–30
- MISSION 31–33
- MISSION 34–36
- MISSION 37–39
- MISSION 40–42
- MISSION 43–45
- MISSION 46–48
- MISSION 49–50