

WWW.PIGGYBACK.COM



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

LA GUÍA OFICIAL COMPLETA

Esto es un avance. Solo se muestra un número limitado de páginas.



PREFACIO



「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)、攻撃してくるといふ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」が「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、どういふ移動手段で、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に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



Metal Gear apareció por primera vez en MSX2 hace 28 años. Nos encontrábamos en la era de los “shoot ‘em up”, un género en el que debías ser rápido de reflejos con los ojos y las manos para derrotar a oleadas interminables de enemigos. Sin embargo, lo que yo deseaba en aquel entonces no era crear un “shoot ‘em up”, sino un nuevo tipo de juego de acción estratégica e inteligente en el que te infiltraras solo en territorio enemigo.

Aunque *Metal Gear* se considera el precursor del género de “sigilo”, mi objetivo original era algo distinto. El concepto principal no era, simplemente, progresar en el juego sin ser detectado. En realidad, mi meta era diseñar un “simulador de infiltración” que te permitiera acceder al territorio enemigo solo y donde tuvieras que plantearte constantemente cómo completar la misión y sobrevivir... una experiencia mejorada por la presencia de una trama similar a las de las novelas de aventuras.

El problema era que con la tecnología y el hardware de la época era imposible crear un juego en el que todos los jugadores pudieran infiltrarse libremente en las bases enemigas. Como en el MSX2 no existía la carga en segundo plano y ni siquiera había scrolling de pantalla, introduje el concepto de “campo visual” en el sistema de juego: un algoritmo simple que hacía que los enemigos atacaran en cuanto detectaban al jugador. Fue un momento histórico y el nacimiento del género de “sigilo”.

Deseaba ofrecer al jugador la posibilidad de “infiltrarse libremente”, pero el sigilo solo es un aspecto de la infiltración. En términos matemáticos, podría expresarse mediante la fórmula: “sigilo de infiltración libre”. Desde esa perspectiva, el *Metal Gear* original fue, simplemente, el primer paso de un proceso mucho más largo.

Más adelante, *Metal Gear Solid* para PlayStation®1, basado en polígonos, fue el primero en ofrecer entornos tridimensionales, una banda sonora y voz. Esto fue posible gracias a los vídeos en tiempo real. *Metal Gear Solid 2* se publicó para PlayStation®2 con efectos tales como lluvia y viento, que daban cuerpo a los entornos necesarios para permitir una infiltración adecuada. *Metal Gear Solid 3* añadió el elemento de la supervivencia y permitió que el jugador se infiltrara en distintos tipos de terreno, desde selvas hasta edificios. *Metal Gear Solid 4* llevó las cosas un poco más allá al aplicar cambios en tiempo real en el campo de batalla. Y en *Metal Gear Solid: Peace Walker* se introducía la Base Madre para gestionar el apoyo logístico.

Durante estos 28 años, la serie ha ido evolucionando y adaptándose a la nueva tecnología disponible, pero todos los juegos han sido siempre lineales. Por eso, para *Metal Gear Solid V* desarrollamos el FOX Engine, un motor que nos ha permitido crear un mundo abierto. ¡Por fin he podido hacer realidad el concepto de “infiltración libre” que siempre había deseado!

El resultado es un juego en el que miras el mapa y te preguntas: “¿Qué ruta debo seguir? ¿Cómo llego a mi objetivo? ¿En qué momento del día? ¿Con qué equipo? ¿Cómo completo esta misión? ¿Cómo abandono el área una vez termine? ¿Y cómo gestiono mi base?” *Metal Gear Solid V* es la culminación de todos esos “juegos de infiltración” que comenzaron con el primero de la saga.

Metal Gear también es uno de los primeros juegos de acción lineal que presenta una historia y una exploración de temas exhaustivos, algo que se ha mantenido durante gran parte de la saga. Sin embargo, como *Metal Gear Solid V* es un juego de “infiltración libre”, hemos reducido el número de vídeos en las misiones. La longitud total de la historia es la misma de siempre; lo único que ocurre es que hemos introducido un nuevo estilo narrativo. En este juego podrás jugar con un nivel de flexibilidad mayor y la historia irá progresando a medida que completes misiones. Si las entregas previas fueran películas, podríamos decir que *Metal Gear Solid V* es una serie de televisión.

Me ha llevado 28 años perfeccionar la fórmula de combinar la infiltración no lineal con la narración de novela de aventuras, y el resultado es *MGSV*: un juego con una libertad de acción sin precedentes y un nuevo punto de vista narrativo. Como puedes imaginar, la profundidad y complejidad impresionantes de la experiencia completa hacían necesaria una guía exhaustiva. El libro que tienes en tus manos es el resultado de muchos meses de amor y trabajo de nuestros amigos de Piggyback y nuestro equipo. ¡Disfrútalo!

Hideo Kojima

Director de *Metal Gear Solid V*

[!] CONTENIDO



Este capítulo te ayudará a dominar los sistemas centrales que encontrarás durante las primeras doce horas de juego, más o menos. En él te presentamos de forma concisa y accesible las funciones más importantes.



Una guía visual para completar todas las misiones principales, tanto en el primer intento como en las repeticiones. Este capítulo incluye grandes mapas anotados que resaltan los puntos de interés esenciales y las oportunidades tácticas.



Orientación para todas las misiones secundarias, con capturas de pantalla anotadas y consejos prácticos.

INICIO RÁPIDO	6	Misión 14	108
		Misión 15	110
INTRODUCCIÓN	8	Misión 16	112
Botones	10	Misión 17	118
Pantalla	12	Misión 18	120
Estructura del juego	14	Misión 19	126
Preparativos de misión	18	Misión 20	128
Sigilo e infiltración	20	Misión 21	136
Combate	28	Misión 22	138
Desplazamiento	32	Misión 23	140
Recursos y objetos para recoger	34	Misión 24	144
Gestión del tiempo	36	Misión 25	146
Gestión del inventario	37	Misión 26	150
Apoyo táctico	38	Misión 27	152
Comodines	39	Misión 28	154
Base Madre	40	Misión 29	158
Interdependencia de sistemas	44	Misión 30	162
Puntuación	45	Misión 31	164
		Misión 32	166
RECORRIDO	46	Misión 33	168
Introducción	48	Misión 34	170
Puntos de interés	49	Misión 35	172
La historia hasta ahora	54	Misión 36	174
Prólogo	56	Misión 37	176
Misión 01	58	Misión 38	178
Misión 02	63	Misión 39	180
Misión 03	64	Misión 40	182
Misión 04	66	Misión 41	184
Misión 05	68	Misión 42	186
Misión 06	70	Misión 43	189
Misión 07	76	Misión 44	190
Misión 08	78	Misión 45	192
Misión 09	80	Misión 46	324
Misión 10	82	Misión 47	194
Misión 11	90	Misión 48	196
Misión 12	94	Misión 49	198
Misión 13	102	Misión 50	200



BASE MADRE	244
CCA	246
Centro de operaciones de la Base Madre	246
Instalaciones de la base	252
Desarrollo	256
Despliegue de combate	266
Gestión de personal	270
Personalización	276
Los POA	280
Recursos	283
Eventos de la historia	284



Descripción en profundidad de todos los aspectos de la Base Madre, tanto las instalaciones físicas que puedes visitar cuando quieras, como el espacio virtual donde se encuentra el completísimo metajuego de gestión de *MGSV*.

MISIONES SECUNDARIAS 202

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

REFERENCIA Y ANÁLISIS 286

Sistema de respuesta	288
Puntos de control	289
Enemigos	290
Vehículos	292
Jefes	294
Sistema de puntuación	296
Heroísmo	300
Compañeros	302
Objetos para recoger	306
Animales	311
Nombres en código	316
Emblemas	316
Camuflaje	320
Trofeos y logros	321



Un capítulo de referencia exhaustivo que analiza los diversos conceptos subyacentes del juego, desde análisis en detalle de enemigos hasta sistemas y mecánicas totalmente ocultos.

AVISO DE ACTUALIZACIÓN

Hemos hecho todo lo posible por garantizar que el contenido de esta guía fuera correcto en el momento de su publicación. Sin embargo, las futuras actualizaciones de *Metal Gear Solid V* pueden contener ajustes, compensaciones e incluso nuevas funciones que no se podían anticipar en el momento de redactar la guía.

EXTRAS 322

Secretos	324
Resumen de la historia	330
Cronología	352
Biografías	354



Es este capítulo **lleno a rebosar de detalles que desvelan la trama** ofrecemos una lista de secretos, "huevos de pascua" y curiosidades, así como un análisis exhaustivo de la serie completa de *Metal Gear* hasta la actualidad.

INICIO RÁPIDO

Encontrarás una breve sección de "Inicio rápido" en la página siguiente. En ella se explica cómo usar la guía de forma óptima.

[!] INICIO RÁPIDO

Metal Gear Solid V es una aventura no lineal en la que la acción sigilosa que caracteriza a la saga se desarrolla en entornos gigantescos de mundo abierto. Créenos cuando te decimos que este juego es asombrosamente grande. La historia principal por sí sola puede llevarte más de 40 horas, pero además se incluyen numerosas misiones secundarias, el complejo metajuego de gestión de la Base Madre y muchas otras tareas y actividades opcionales que descubrir y de las que disfrutar.

Si nunca has jugado a ningún juego de mundo abierto o solo has jugado a los episodios más lineales de la saga, es posible que la enorme libertad que ofrece *Metal Gear Solid V* te resulte abrumadora. Por eso, hemos preparado un capítulo especial que te ayudará a familiarizarte con el ritmo del juego y sus diversos sistemas: la Introducción, que empieza en la página siguiente.

Ya seas un recién llegado a la saga o un jugador experto de *Metal Gear*, te recomendamos que dediques un momento a leer el capítulo Introducción. Después podrás avanzar por la guía tal y como se muestra en el diagrama adjunto. Úsalo para identificar los capítulos más relevantes para las diversas fases de tu avance por el juego.

! DIFICULTAD DINÁMICA

Metal Gear Solid V utiliza un sistema de dificultad dinámica en el que tus acciones individuales y tu estilo de juego pueden comportar cambios sutiles, pero funcionalmente importantes, en los desafíos a los que te enfrentas. Si siempre disparas a la cabeza, los enemigos empezarán a llevar casco; si te infiltras por rutas no defendidas siempre que puedes, los guardias prepararán campos minados en puntos críticos del perímetro de las bases. El uso de gas y humo hará que se provean de máscaras de gas; las incursiones nocturnas harán que los comandantes equipen a sus centinelas con lentes de visión nocturna; y el uso de fuerza letal hará que tus enemigos se equipen con un blindaje corporal completo. En resumen, los rivales con IA a los que te enfrentas se adaptarán y evolucionarán constantemente en respuesta a tus acciones.

Esta función ha influido en el formato de nuestro capítulo Recorrido. Aunque ofrecemos muchos elementos básicos de un recorrido convencional, evitamos el enfoque del "ve allí, haz eso" y, en vez de eso, presentamos estrategias y observaciones flexibles basadas en el mapa. En nuestro primer recorrido por una misión, te ofrecemos las herramientas que necesitarás para avanzar por la historia y completar objetivos viables sin gran dificultad. Más adelante podrás releer las mismas páginas cuando necesites ayuda para conseguir puntuaciones elevadas y completar tareas de misión completamente opcionales que habrían resultado demasiado difíciles (o incluso imposibles) durante el intento anterior. No ofrecemos soluciones paso a paso microgestionadas por la sencilla razón de que no podemos hacerlo: la dificultad adaptativa y el comportamiento siempre cambiante de la IA de *MGSV* lo convierten en una tarea imposible. Sin embargo, podemos ofrecerte y *te ofrecemos* todos los datos y análisis que necesitas para tomar tus propias decisiones informadas.

! HERRAMIENTAS DE BÚSQUEDA Y NAVEGACIÓN

Índice

Si quieres jugar con una ayuda mínima, usa el Índice exhaustivo que encontrarás al final de este libro para saltar a un tema de interés siempre que necesites una pista o una información específica.

Pestaña vertical

La pestaña vertical situada en el margen derecho de cada doble página es una herramienta de navegación diseñada para ayudarte a moverte por la guía. La sección superior muestra los capítulos individuales; la inferior resalta las secciones principales del capítulo que estás leyendo. Puedes usar la sección Contenido del inicio de la guía para encontrar temas de tu interés.

CAPÍTULO EXTRAS – PÁGINA 322

Lleno de detalles que desvelan la trama. Ofrece una lista de secretos, "huevos de pascua" y curiosidades, así como un análisis exhaustivo de la serie completa de *Metal Gear* hasta la actualidad.

6

CAPÍTULO RECORRIDO – PÁGINA 46

Armado con tus conocimientos y tu experiencia, relea estas páginas cuando necesites ayuda para conseguir puntuaciones altas y completar las tareas de misión restantes.

GUÍA

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

1

CAPÍTULO INTRODUCCIÓN – PÁGINA 8

“Lecciones” sobre elementos básicos que te ayudarán a dominar los sistemas de las primeras fases de juego. Es esencial para todos los jugadores, incluso los que han completado los episodios anteriores.

2

CAPÍTULO RECORRIDO – PÁGINA 46

Diseñado para guiarte por el primer recorrido. Con grandes mapas anotados que resaltan los puntos de interés esenciales y las oportunidades tácticas.

3

CAPÍTULO MISIONES SECUNDARIAS – PÁGINA 202

Orientación para todas las misiones secundarias, con capturas de pantalla anotadas y consejos prácticos para que las completes sin dificultad.

4

CAPÍTULO BASE MADRE – PÁGINA 244

Examina en detalle todos los aspectos de la Base Madre, tanto las instalaciones físicas que puedes visitar, como el espacio virtual donde se encuentra el metajuego de gestión de MGSV.

5

CAPÍTULO REFERENCIA Y ANÁLISIS – PÁGINA 286

Los sistemas más complejos del juego diseccionados y explicados con claridad, para ayudarte a entender todo lo que pasa cuando estás desplegado en el campo de batalla.

JUEGO

Prólogo y primeras horas del juego.

Completa las misiones principales.

Completa misiones secundarias.

Prograsa en el metajuego de la Base Madre.

Mejora tu rendimiento.

Repite las misiones principales.

Descubre los secretos del juego.



AMOND D

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

INTRODUCCIÓN



En cuanto dejes atrás la apasionante acción del prólogo, que también hace las veces de tutorial para los controles y funciones principales, *Metal Gear Solid V* se abrirá de un modo espectacular para ofrecerte un nivel de libertad sin precedentes. Además de poder moverte a tu antojo e interactuar con todo aquello que despierte tu interés, podrás completar las misiones en el orden (y, más importante, de la forma) que prefieras.

Gracias a los nuevos sistemas, funciones de gestión y opciones de personalización del juego, que se introducen a intervalos regulares, la riqueza y la densidad de la experiencia completa de *MGSV* es increíble... aunque también puede resultar apabullante si no adquieres buenos hábitos y aprendes a usar desde el principio las diversas habilidades que tienes a tu disposición.

Este capítulo te ayudará a adquirir unas bases sólidas y a familiarizarte con los sistemas principales que encontrarás durante las primeras doce horas de juego. Ofrece introducciones concisas y accesibles a las funciones más importantes, así como a otras menos vitales, pero divertidas, para que experimentes con ellas. El capítulo se divide en "lecciones" que cubren elementos clave del juego, para que puedas consultarlo a tu antojo cuando las circunstancias lo requieran. Y si quieres el mejor inicio posible, léelo íntegramente para jugar con ventaja durante las primeras misiones.



ASPECTOS BÁSICOS: BOTONES

Las siguientes tablas muestran los controles que se usan al seleccionar los ajustes "Tipo Acción" predeterminados del juego. Puedes cambiarlos desde el menú de Opciones: Opciones → Tipo de control → Ajustes de control.

En esta guía se utilizan los mismos iconos de botones que en el juego. Para evitar confusiones y complicadas listas de botones y teclas, solo haremos referencia a los botones de los mandos de consola. Si usas un PC y no dispones de uno, no subestimes la diferencia que supone un buen joystick doble, ya que te permitirá jugar a *Metal Gear Solid V* del modo ideado por sus creadores. Los mandos de PlayStation 4, Xbox One y Xbox 360 son excelentes elecciones. Ten en cuenta que, en comparación con los mandos de PlayStation 4, los botones dorsales de los mandos de PlayStation 3 están invertidos por defecto. Los botones (L2) y (R2) de los mandos de PlayStation 4 se corresponden a los botones (L1) y (R1) respectivamente en los mandos de PlayStation 3. A lo largo de esta guía, damos prioridad a los iconos de los botones de PlayStation 4, tenlo en cuenta si juegas con un sistema PlayStation 3.

Botones clave predeterminados

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	JUEGO	MENÚS
		<ul style="list-style-type: none"> Mover a Big Boss (pulsar levemente para un desplazamiento más lento y silencioso; pulsar con firmeza para un avance más rápido y ruidoso). 	<ul style="list-style-type: none"> Navegar por los menús y el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Controlar la cámara. Apuntar con el arma. Seleccionar equipamiento (al cambiar el arma o el objeto equipado). Seleccionar opciones (para los controles e interacciones del compañero, o al interrogar a un oponente sujeto o dócil). 	<ul style="list-style-type: none"> En el iDroid, te permite mirar a tu alrededor con la vista de primera persona sin tener que cerrar la interfaz. Esto resulta muy útil cuando existe el riesgo de que un adversario pueda descubrirte.
		<ul style="list-style-type: none"> Pulsar para equipar el arma principal; pulsar de nuevo para alternar entre las dos opciones disponibles. Mantener para ver las armas principales disponibles (para equipar una). Cambiar el nivel de zoom al usar los binoculares. 	<ul style="list-style-type: none"> Navegar por los menús.
		<ul style="list-style-type: none"> Pulsar para equipar el arma secundaria; pulsar de nuevo para alternar entre las dos opciones disponibles. Mantener para ver las armas secundarias disponibles (para equipar una). Cambiar el nivel de zoom al usar los binoculares. 	
		<ul style="list-style-type: none"> Pulsar para equipar el objeto seleccionado. Mantener para ver los objetos disponibles (para equipar uno). 	<ul style="list-style-type: none"> Navegar por los menús. Cambiar la vista o la orientación del mapa en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Pulsar para equipar el arma de apoyo. Mantener para ver las armas de apoyo disponibles (para equipar una). Activar linterna (al apuntar con el arma). 	
		<ul style="list-style-type: none"> Cambiar postura (pulsar para agacharte, o levantarte si estás agachado; mantén para arrastrarte o levantarte si estás tumbado). 	<ul style="list-style-type: none"> Confirmar selección. Poner/Quitar marcador en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Recargar arma (pulsar). Recoger arma o cuerpo/persona (mantener). Dejar cuerpo/persona en el suelo (mantener). 	<ul style="list-style-type: none"> Volver.
		<ul style="list-style-type: none"> Caída rápida. Cambiar entre arma principal y secundaria (al apuntar). Acoplar/Desacoplar silenciador de arma en los menús de equipamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> -
		<ul style="list-style-type: none"> Acciones contextuales. Extraer objetivo con el dispositivo de recuperación Fulton (mantener). Hacerse el muerto/Modo sigilo (tumbado). Acoplar/Desacoplar linterna de arma en los menús de equipamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Alternar modo Mapa/GPS en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Mantener para interactuar con el compañero o hacer ruido para atraer al enemigo (seleccionar con , confirmar con /). Interrogar (al sujetar o retener a un soldado). Activar radio de inteligencia (también disponible al usar binoculares y centrarse en puntos de interés específicos). 	<ul style="list-style-type: none"> Cambiar pestaña en menús del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Apuntar con el arma. Poner/Quitar marcador y solicitar apoyo táctico al usar binoculares. 	<ul style="list-style-type: none"> Acercar en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Mantener para usar los binoculares. Al apuntar con el arma: pulsar para alternar la vista entre primera y tercera persona, y observar a través de la mira. 	<ul style="list-style-type: none"> Cambiar pestaña en menús del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Disparar con el arma (al apuntar). Cuerpo a cuerpo (pulsar para puñetazo; mantener para agarrar al enemigo). Lanzar cuerpo transportado. 	<ul style="list-style-type: none"> Alejar en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Correr (pulsar mientras te mueves con). 	<ul style="list-style-type: none"> Centrar mapa del iDroid en Big Boss.
		<ul style="list-style-type: none"> Desplazarse rápidamente por los niveles de zoom al usar la mira o los binoculares. Alternar vista de hombro. Mantener para acercar zoom en vista de tercera persona. 	<ul style="list-style-type: none"> Ajustar nivel de zoom en el mapa del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Ver menú de Pausa. 	<ul style="list-style-type: none"> Reanudar la partida (desde el menú de Pausa). Mostrar ayuda en los menús del iDroid.
		<ul style="list-style-type: none"> Ver menú del iDroid. 	<ul style="list-style-type: none"> Reanudar la partida (desde el menú del iDroid).

Controles D-Horse y vehículos

PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VEHÍCULOS	PS4/PS3	XBOX ONE/ XBOX 360	D-HORSE	VEHÍCULOS
		Mover a D-Horse.	Dirigir vehículo.			Galopar a toda velocidad.	-
		Controlar la cámara.	Controlar la cámara/Apuntar arma montada en vehículo (si está disponible).			Montar/Desmontar del caballo.	Entrar/Salir del vehículo.
		-	Seleccionar arma principal montada en vehículo (si está disponible).			Mantener para interactuar con el caballo (seleccionar opción con).	Disparar arma montada en vehículo (si está disponible).
		-	Seleccionar arma secundaria montada en vehículo (si está disponible).			-	Frenar/Retroceder.
		-	Encender/Apagar faros.			-	Cambiar vista.
		Escondarse/Volver a posición vertical.	Escondarse/Volver a posición vertical.			-	Acelerar.
		Correr.	-			Cambiar posición de escondite.	-

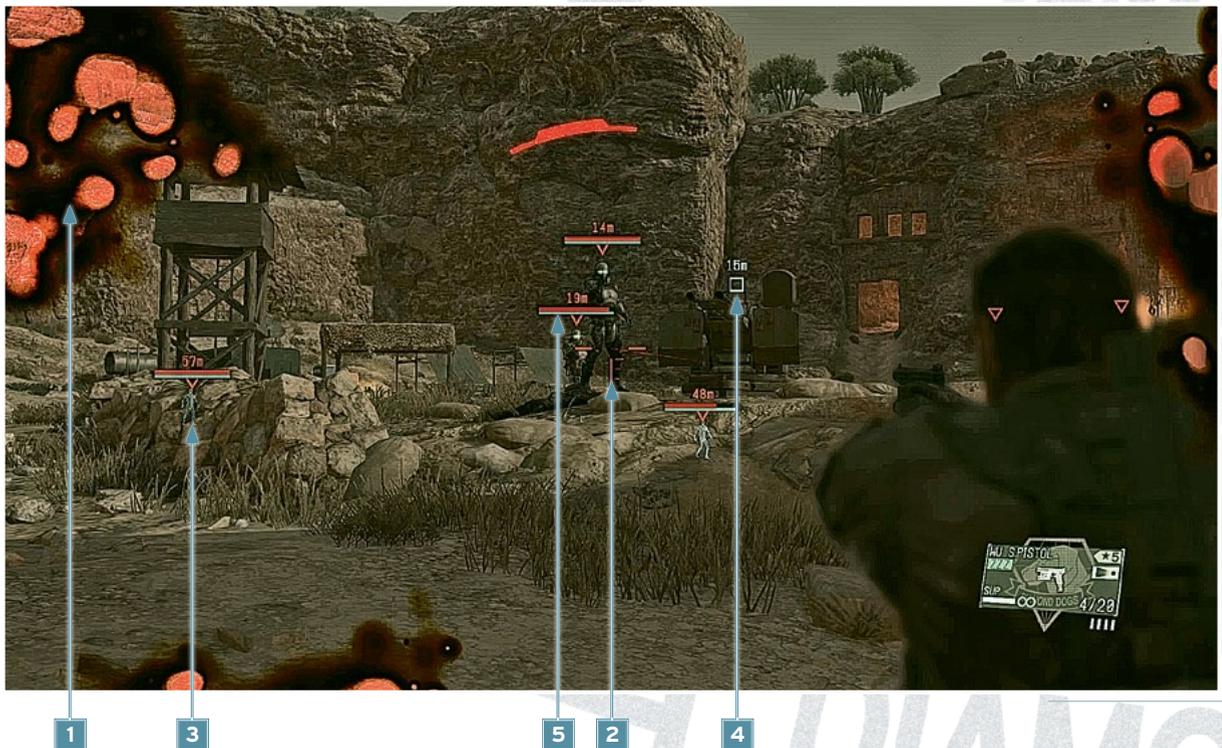
Lista de acciones

	ACCIÓN	BOTÓN	NOTAS
MOVIMIENTO	Caminar/Correr/Sigilo/Artrastrarse	L	Inclina ligeramente para avanzar lentamente (silencioso); inclina con firmeza para avanzar más deprisa (ruidoso).
	Esprintar	L3 /	Mientras te mueves, pulsa L3 / una vez para esprintar. Para dejar de esprintar, suéltalo, cambia de postura o ejecuta una caída rápida.
	Cambiar postura	X / A	Quando estás de pie, pulsa una vez para agacharte o mantén para tumbarte. Cuando estás agachado, pulsa una vez para ponerte de pie o mantén para tumbarte. Cuando estás tumbado, pulsa una vez para agacharte o mantén para ponerte de pie.
	Rodar	L2 / B (mantener) + L3 / (mantener) + L	Quando estás tumbado y apuntando, mantén L3 / e inclina L hacia la izquierda o la derecha para rodar.
	Caída rápida	Q / X	Cae hacia delante para escapar de la mirada de enemigos recelosos (accediendo al instante a una posición tumbada menos visible) o para ponerte rápidamente a cubierto.
	Trepar	A / Y	Pulsa para trepar o saltar sobre objetos apropiados (muros, vallas, escaleras) cuando aparezca el aviso en pantalla.
	Mover cámara	R	Te permite mover la cámara libremente para observar el entorno.
	Acciones contextuales	C / B (mantener)	Quando estás cerca de múltiples objetos interactivos (por ejemplo, armas y cuerpos que puedas recoger), ajusta la cámara hasta que se muestre el icono correspondiente a la acción que quieras realizar.
SIGILO	Usar binoculares	R1 / R6 (mantener)	Quando uses los binoculares, mira a tu alrededor con y pulsa o para cambiar el nivel de zoom. Cuando busques puntos de interés, activa la radio de inteligencia con L1 / B. Usa L2 / B para poner y quitar marcadores geográficos y solicitar apoyo táctico.
	Marcar enemigos y objetos	R3 /	Al usar los binoculares, puedes marcar un objetivo centrándote en él durante un par de segundos (acercando la vista, si es necesario). También puedes mantenerlo en el centro de la pantalla a corto alcance para marcarlo.
	Hacerse el muerto/Modo sigilo	A / Y	A los enemigos les resulta más difícil identificar a Big Boss cuando está tumbado y no se mueve.
	Pegarse a superficie/Ponerse a cubierto	L	Sitúate de cara a una superficie e inclina L en su dirección para pegarte a ella y ponerte a cubierto.
	Salir de la cobertura y disparar	L2 / B (mantener) + R2 / B	Mientras estás pegado a una superficie, usa el control estándar para salir de la cobertura y disparar. Suelta los botones para volver a ponerte a cubierto.
	Recoger/Soltar cuerpo	C / B (mantener)	Quando estás cerca de un cuerpo, mantén para recogerlo. Esta acción te permite retirar un cadáver para evitar que las patrullas lo vean o llevar a una persona a un lugar concreto. Cuando transportes un cuerpo, vuelve a mantener pulsado el botón para dejarlo en el suelo.
	Lanzar cuerpo	R2 / B	Quando transportes un cuerpo, pulsa R2 / B para lanzarlo hacia delante.
	Usar arma de apoyo	L2 / B (mantener) + R2 / B	Los controles son prácticamente los mismos que para disparar.
	Hacer ruido para atraer al enemigo	L1 / B (mantener) + R + R3 /	Mantén L1 / B para activar la función de dar un golpe y atraer a los soldados cercanos a tu posición.
Usar dispositivo de recuperación Fulton	A / Y (mantener)	Quando estás junto a un objetivo apto para la extracción (como un soldado neutralizado), mantén para enviarlo de vuelta a la Base Madre con un globo Fulton; fíjate en el porcentaje que indica la probabilidad de éxito. Para extraer objetos pesados, como vehículos, tendrás que desarrollar las mejoras del Fulton necesarias. Recuerda que los globos pueden atraer a los guardias cercanos. Cuando haya más de un objetivo en las proximidades, mantén mientras te mueves para extraerlos automáticamente, uno tras otro.	
MOVIMIENTOS AVANZADOS	Saltar	L + A / Y	Esta acción solo puede realizarse cuando aparece en pantalla el icono contextual. Permite saltar entre superficies adyacentes separadas por un espacio no demasiado grande.
	Agarrarse a bordes	A / Y	Quando estás cerca de un agujero o un saliente y aparezca el icono apropiado, pulsa el botón para colgarte.
	Balancearse	L	Púlsalo cuando estás colgado para balancearte a izquierda o derecha.
	Dejarse caer	X / A	Púlsalo cuando estás colgado para dejarte caer.
	Agarrarse a salientes	A / Y	Durante una caída, púlsalo para agarrarte a algún saliente o escalera que tengas a tu alcance.
	Subir	A / Y	Púlsalo cuando estás colgado para subir.
COMBATE	Apuntar con el arma	L2 / B (mantener)	En postura de apuntar, puedes ajustar la mira con R y moverte del modo habitual con L. Esto también te permite lanzar objetos tales como cargadores y granadas.
	Alternar modo de apuntar	R1 / R6	Al apuntar con un arma, pulsa este botón para activar y desactivar la vista de primera persona. También permite mirar a través de la mira, cuando esté disponible.
	Disparar/Lanzar proyectil	R2 / B	Quando apuntes con un arma o un proyectil, pulsa este botón para usarlo.
	Linterna		Quando apuntes con un arma provista de linterna (mantener L2 / B), pulsa para activarla o desactivarla. Las linternas pueden cegar al enemigo, pero te hacen más visible.
	Vista de hombro	R3 /	Quando apuntes con un arma, pulsa R3 / para mover la posición de la cámara al hombro contrario.
	Cambiar aumento	R3 /	Quando uses la vista de primera persona con un arma provista de mira, pulsa R3 / para cambiar el nivel de aumento.
	Recargar arma	C / B	Pulsa este botón para recargar el arma manualmente. También recargarás de forma automática cuando se vacíe el cargador.
CUERPO A CUERPO (COMBATE CUERPO A CUERPO)	Aturdir	L + R2 / B	Acércate a un oponente y pulsa R2 / B para lanzarlo al suelo o contra una pared y dejarlo aturdido.
	Puñetazo	R2 / B (repetidas veces)	Quando estás cerca del enemigo, pulsa R2 / B repetidas veces para ejecutar un combo y dejarlo aturdido.
	Retener	L2 / B	Quando estás cerca de un soldado, apúntale a la espalda con el arma para retenerlo. En cuanto haya levantando las manos, podrás dejar de apuntar.
	Sujetar	R2 / B (mantener)	Mantén R2 / B para agarrar y sujetar a un adversario que esté a muy corto alcance. Si mantienes pulsado el botón podrás moverte a tu antojo, aunque más despacio, e incluso usar a tu víctima como escudo humano en combate.
	Interrogar	L1 / B (mantener)	Mientras retienes o sujetas a un oponente, mantén L1 / B y luego selecciona una opción (lado izquierdo de la pantalla) con R y R3 / .
	Asfixiar	R2 / B (repetidas veces)	Quando sujetes a un oponente, pulsa rápidamente R2 / B para asfixiarlo y dejarlo aturdido.
	Cortar garganta	A / Y	Mientras sujetas a un oponente, pulsa A / Y para cortarle la garganta.
EQUIPAMIENTO Y COMPAÑEROS	Recoger objetos/equipamiento	C / B (mantener)	Mantén pulsado el botón para recoger un objeto. Podrás recoger automáticamente munición para las armas de tu inventario cuando te acerques a una reserva de la variedad adecuada (como un arma soltada por un enemigo o una caja de munición).
	Cambio rápido		Para equipar objetos y armas con rapidez, pulsa en la dirección pertinente. corresponde a las armas principales, a las armas secundarias, a las armas de apoyo y a los objetos. Si pulsas varias veces en una dirección podrás ver todos los objetos disponibles en esa categoría o, si solo tienes uno, equiparlo o desequiparlo.
	Cambio manual	(mantener)	Mantén en una de las cuatro direcciones principales para ver todos los objetos disponibles de la categoría de equipamiento correspondiente (ver entrada anterior) y selecciona uno con C. Pulsa C / X y A / Y para acoplar/desacoplar silenciadores y linternas a tus armas principales y secundarias.
	Interactuar con compañero	L1 / B (mantener)	Mantén pulsado el botón para ver una lista de las posibles interacciones con tu compañero actual. Para seleccionar una, mueve con R hacia la dirección requerida y luego pulsa R3 / .
	Envío de suministros	iDroid	Desde la pestaña Misiones de tu iDroid puedes solicitar envíos de suministros para reabastecerte de munición y silenciadores, o cambiar el equipamiento actual en el campo de batalla. Se trata de una función esencial que no deberías ignorar.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISION
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTION DEL TIEMPO
- GESTION DEL INVENTARIO
- APOYO TACTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

[!] ASPECTOS BÁSICOS: PANTALLA

Las siguientes capturas de pantalla anotadas muestran pantallas de juego típicas.



1 Visualización de salud: cuando Big Boss resulte herido, los bordes exteriores de la pantalla mostrarán manchas de sangre y distorsión. Estos indicadores visuales irán aumentando de tamaño y adoptando un tono más rojizo a medida que sufra más daños. Si recibe demasiados impactos, Big Boss morirá y regresará al último punto de control guardado. Sin embargo, si encuentra cobertura y permanece inmóvil sin recibir nuevos daños, las marcas irán remitiendo a medida que se recupere. En ocasiones, las lesiones graves requerirán procedimientos médicos de emergencia que podrás efectuar pulsando **(A)/(Y)** cuando se muestre el aviso en la sección inferior de la pantalla.

2 Mira: si mantienes **(L2)/(R)**, mientras apuntas con un arma aparecerá una mira blanca. La sección interna representa la dispersión del arma, dicho de otro modo, el área en la cual las balas podrían dirigirse al apretar el gatillo. Si estás quieto, la dispersión será pequeña, por lo que la precisión aumentará. Si estás en movimiento, la mira aumentará de tamaño, por lo que la dispersión será mayor.

3 Objetivo marcado: los enemigos que identificas con los binoculares están marcados con un triángulo rojo. Si un enemigo detecta a Big Boss y se acerca a investigar, su triángulo parpadeará hasta que regrese a su posición o con su patrulla. Este sistema presenta múltiples beneficios, pues te permite seguir viendo a los enemigos marcados incluso detrás de paredes, gracias al icono que aparece sobre sus cabezas y al contorno intermitente de sus cuerpos. Si mueres y reinicias desde un punto de control, todos los objetivos permanecerán marcados. Por lo tanto, es muy importante que catalogues a todos los enemigos de la zona en la que te infiltras. Los prisioneros que tienes que extraer están marcados con un triángulo de color verde, para que puedas distinguirlos fácilmente. Los objetivos de la misión que marques se resaltarán con un círculo amarillo.

4 Marcador de objetos: los iconos blancos representan objetos aptos para la extracción, como vehículos o torretas. Aparecen cuando estás cerca de ellos o al identificarlos desde lejos con los binoculares.

5 Visualización de salud del jefe: los jefes enemigos tienen dos barras sobre la cabeza. La roja corresponde a la salud y se vacía con el uso de armas letales (representadas con un icono rojo: **DNO**). La azul corresponde a la energía y se vacía con el uso de armas no letales (representadas con un icono azul: **ZZZ** & **ATU**). Para derrotar a estos adversarios tendrás que vaciar por completo ambos medidores.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISION
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES



6 Icono de alerta: cuando un enemigo te identifique, aparecerá un signo de exclamación en pantalla y el tiempo se ralentizará durante unos segundos para que tengas la oportunidad de silenciar al guardia antes de que abra fuego o dé la voz de alarma. Esto se llama Modo Reflejo. Para silenciar al guardia, mantén **L2/R1** y ejecuta un disparo a la cabeza o atúrdelo con movimientos cuerpo a cuerpo si puedes acortar las distancias.

7 Indicador de sospecha: si no hay un combate activo, cuando un enemigo alcance a ver u oír a Big Boss aparecerá un arco circular blanco en pantalla. Si esto ocurre, deberás alejarte tranquilamente del campo visual del oponente, agachándote o arrastrándote para reducir las posibilidades de ser detectado. El arco blanco será visible mientras el enemigo pueda verte o hasta que sus sospechas se hayan desvanecido, algo que normalmente ocurrirá después de acercarse a investigar o tras una prolongada observación. La sección más intensa del arco indica la posición de un enemigo en relación con Big Boss. Si se encuentra en la parte superior, el enemigo receloso estará delante de él; si se encuentra en la inferior, estará detrás, etc. Se trata de un sistema simple e intuitivo que pronto dominarás. Cuando te disparen, se usará un formato de visualización similar para indicar de dónde vienen los proyectiles, pero esta vez los arcos serán de color rojo.

8 Ventana de arma/objeto: muestra el arma o el objeto equipado. Pulsa **○** en la dirección correspondiente para equiparte rápidamente con uno o mantén **○** en cualquier dirección para ver todos los objetos disponibles de esa categoría (usa **○** para seleccionar uno). **○** corresponde a las armas principales, **○** a las armas secundarias, **○** a las armas de apoyo y **○** a los objetos.

9 Acción contextual: siempre que puedas realizar una acción contextual, se mostrará el icono correspondiente en pantalla: una valla sobre la que puedes saltar, un cuerpo que puedes recoger, una escalera que puedes subir, un individuo que puedes extraer con la maniobra Fulton, una torreta que puedes disparar, etc. Pulsa o mantén el botón indicado para realizar la acción.

[!] LECCIÓN 1: ESTRUCTURA DEL JUEGO

A diferencia de la mayoría de sus predecesores, *Metal Gear Solid V* es una aventura no lineal en la que la acción sigilosa que caracteriza a la saga se desarrolla en entornos gigantescos de mundo abierto. Los juegos de *Metal Gear* siempre han fomentado (y con frecuencia, premiado) la experimentación y el “juego” en sus sistemas, haciendo énfasis en la repetición y el perfeccionamiento de trucos y técnicas. Sin embargo, la profundidad, la variedad y el nivel de libertad de esta última y fabulosa entrega son realmente asombrosos. Y no estamos exagerando: tras miles de horas de juego acumulado, los autores de esta guía podemos constatar la veracidad de dicha afirmación.

Este juego va revelando sus capas de forma gradual y evoluciona sin cesar a medida que aumenta tu comprensión. Cada vez que tienes la sospecha de saber qué hace y cómo superarlo, aparece algo nuevo. Y esto continúa durante docenas de horas. Es abrumador, estimulante... y tremendamente divertido.

Nuestra sugerencia es que, sea cual sea tu nivel de habilidad, abordes *MGSV* con estas cinco reglas en mente:

1. No podrás dominar por completo las misiones en el primer intento (ni en el segundo, ni en el tercero, posiblemente), así que no lo intentes. Esto no significa que tus éxitos no vayan a verse recompensados. Más adelante, *mucho* más adelante, podrás volver a jugar y dominar todos los desafíos, pero solo lo conseguirás tras horas y horas de experiencia, avance y experimentación.
2. *No existe ninguna forma incorrecta de jugar*. El sigilo, la velocidad y la eficiencia son muy importantes. Sin embargo, sembrar el caos de forma creativa con explosivos, armas pesadas y dispositivos puede ser divertido, catártico e instructivo.
3. Durante una primera partida, confía en tu instinto. Sé creativo. Cuando las cosas se pongan feas, *intenta apañártelas* sin regresar al punto de control más reciente. En este juego, las adversidades pueden ser tan espectaculares y gratificantes como los triunfos.
4. “Si tiene sentido, inténtalo, pues probablemente será posible” es un mantra que define todo aquello que hace grande a *MGSV*. Esta guía te acompañará en cada paso del camino cuando necesites consejo, pistas útiles o un análisis exhaustivo de los sistemas subyacentes. Y no te cortes a la hora de probar cosas insólitas, pues podrás autocompadecerte de los resultados, celebrarlos o incluso reírte a carcajadas de ellos.
5. El punto 4 es esencial, así que vale la pena repetirlo.

Tras el prólogo lineal y las secuencias cinemáticas que preparan la escena, la primera misión “real” lleva a Big Boss al mundo abierto de Afganistán en una larga aventura que incluye múltiples objetivos. Incluso los mejores jugadores invertirán al menos una hora en esto, y normalmente mucho más. A continuación se presenta la Base Madre, la plataforma del litoral que será el hogar de Big Boss, sus hombres y los Diamond Dogs durante el resto de la historia. La Base Madre es un juego completo por derecho propio: puedes expandir las instalaciones, realizar proyectos de investigación y desarrollo para crear equipamiento innovador y, más adelante, enviar a las tropas de Big Boss a misiones virtuales. Todo lo que hagas en la Base Madre repercutirá en el juego principal de una forma u otra. Para ir a Afganistán, el centro de operaciones principal de las primeras quince horas (aprox.) de la trama principal, debes usar el Centro de Comando Aéreo (CCA). Desde aquí podrás seleccionar misiones principales y secundarias, acceder a las funciones de la Base Madre y desplegarlo a donde quieras. El CCA es un lugar al que regresarás de forma regular.

Para todo lo demás, normalmente irás de un lado a otro a lomos de un caballo. Aquí es donde conocerás los tejes y manejes de las primeras misiones. Sin embargo, tendrás libertad absoluta para decidir en qué orden, cuándo y *cómo* completarlas.

Entre las misiones principales y las secundarias —que suelen ser breves, pero entretenidas y gratificantes— puedes explorar libremente cada centímetro del mapa, viajar por toda su extensión y explorar sus numerosos puntos de interés para conseguir recursos y objetos. Encontrarás puestos de avanzada, instalaciones militares, centrales eléctricas, prisiones, palacios y muchos otros escenarios únicos, con diseños, defensas y recompensas exclusivos. A medida que avance la historia, podrás regresar a la Base Madre cuando quieras para visitar a personajes clave, activar vídeos importantes... o simplemente explorar, darte una ducha y subir la moral de los soldados con la presencia de Big Boss, que es toda una leyenda.

Debes tener en cuenta que *Metal Gear Solid V* es un juego increíblemente grande, mucho más de lo que podrías imaginar basándote en las primeras horas de juego. Completar la historia principal puede llevar entre 40 y 60 horas, a las que hay que sumar el tiempo que lleva completar todas las misiones secundarias, desarrollar la Base Madre al máximo y disfrutar de todas las tareas y cometidos adicionales. Con tantas cosas que contemplar y tantas funciones y sistemas que aprender, puede llevarte entre 10 y 15 horas advertir el verdadero alcance y la cantidad de eventos y posibilidades que ofrece este juego.

Si nunca has jugado a ningún juego de mundo abierto o si solo has jugado a los episodios más lineales de la saga, es posible que te sientas un poco abrumado durante las fases iniciales de *Metal Gear Solid V*. No cabe duda de que la cantidad de libertad que ofrece puede resultar abrumadora. Lo único que podemos decirte ahora mismo es que *The Phantom Pain* incorpora todos los ingredientes que hicieron tan popular a la saga de *Metal Gear*, acompañados por una infinidad de elementos nuevos que complementan, y nunca complican, todas aquellas cosas que conocemos y amamos.





Misiones

La mayoría de las misiones principales de *Metal Gear Solid V* son largas y exigentes. Suelen presentar uno o varios objetivos obligatorios (como efectuar la extracción de un prisionero o destruir un convoy) y, por lo general, incluyen una serie de objetivos opcionales. Todos los objetivos reciben el nombre de tareas de misión [01] y se muestran en la pestaña Misiones de la interfaz del iDroid.

Todos los objetivos que completas se comprueban en tiempo real, pero durante una misión solo se mostrarán los requisitos obligatorios, los demás solo aparecerán si los completaste previamente durante un recorrido anterior. En cuanto termine la misión, se revelarán todos los requisitos. El capítulo Recorrido ofrece consejos para todas las tareas de misión, pero somos conscientes de que muchos lectores querrán reducir la ayuda al mínimo cuando intenten completarlas por primera vez. Si eres uno de ellos, recuerda estas palabras: en muchos casos no podrás completar ciertos objetivos durante tu primera partida y, en otros, las tareas opcionales dificultarán en gran medida la misión o la alargarán de forma significativa.

Por lo general, para descubrir por tu cuenta los objetivos opcionales más accesibles tendrás que explorar todos los edificios y estructuras, lo que te obligará a neutralizar a la mayoría de los guardias. Si optas por el sigilo, podrás interrogar a los soldados enemigos, que muchas veces revelarán información (sobre la ubicación de armas, prisioneros, oficiales, etc.) que podrás usar, directa o indirectamente, para completar las tareas de misión. El proceso de interrogatorio se describe en la sección dedicada al sigilo (ver página 20).

Para iniciar una misión, debes seleccionarla en el menú de misiones desde el CCA (y después seleccionar una zona de aterrizaje cercana, si corresponde) o viajar hasta un punto de inicio de misión, ya sea a pie, a caballo o sobre ruedas, para iniciar los procedimientos de cuando estés deambulando libremente por la zona. Para completar formalmente la misión solo tienes que completar los objetivos obligatorios. No es necesario que realices las tareas de misión adicionales, pero si lo haces, recibirás recompensas y bonificaciones extra en la clasificación final.

La puntuación de la misión se basa en tu rendimiento en múltiples categorías. La fórmula exacta es bastante compleja, pero lo único que necesitas saber de momento es que el sistema de puntuación de misiones

de *MGSV* suele ser más generoso a la hora de premiar la velocidad, el sigilo y la compasión. Con el tiempo y las repeticiones, conocerás la disposición del terreno y adquirirás la habilidad de infiltrarte en las zonas de misión rápidamente y sin que te detecten; solo incapacitando a los adversarios que encuentres, ¡eso si logran percibir tu presencia! Sin embargo, durante el primer recorrido tendrás que contentarte con disfrutar del juego sin sentir la presión de conseguir una puntuación elevada. La puntuación final se traduce en una nota, que puede ir de la E, la peor posible, a la S, la mejor (la jerarquía exacta es: E-D-C-B-A-S).

Misiones secundarias

Las misiones secundarias son, generalmente, actividades más cortas y menos complicadas que las misiones principales. Suelen presentar un único objetivo, como eliminar a una unidad blindada o efectuar la extracción de una persona importante. Estos encargos pueden completarse con rapidez, pero hay más de 150 en total, de modo que completarlos todos no será tarea sencilla.

Aunque hay una misión secundaria etiquetada como "Importante" que tendrás que completar para poder seguir avanzando en la historia principal; las demás son totalmente opcionales. Tú decides si intentas completarlas todas y cuándo. Como norma general, todas las misiones secundarias se desbloquearán en el momento en que puedas completarlas con éxito, en lo que a dificultad se refiere, de modo que no hay nada que te impida ejecutarlas cuando quieras.

El factor clave que debes tener en cuenta no es tanto la dificultad de las misiones secundarias, sino la distancia que debes recorrer entre una y otra. De hecho, pronto advertirás que el área de juego es muy grande y que ir de un lugar a otro puede llevar bastante tiempo. Tenemos una sección totalmente dedicada al tema de los viajes y la navegación (ver página 32), pero de momento, lo único que necesitas saber es que es preferible completar una misión secundaria cuando estés cerca de ella. Sería bueno que adoptaras la costumbre de comprobar qué misiones secundarias puedes encontrar entre una misión principal y otra, y que completes todas las de la zona o las que encuentres de camino a tu siguiente destino. Esto hará que deambules libremente a intervalos regulares, lo que te concederá los beneficios adicionales de obtener botines y adquirir una práctica esencial.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

Explorar con libertad

02



Cuando no estés realizando una misión, podrás deambular libremente y explorar el mapa de juego a tu antojo... y debes hacerlo, pues está lleno de sorpresas y secretos. Si te limitas a avanzar con rapidez hasta la conclusión de la historia principal, no tendrás la oportunidad de contemplar y explorar la complejidad de los entornos. Gran parte de la diversión de *MGSV* se debe a la gran variedad de posibilidades que ofrece el juego, desde tácticas (rutas opcionales entre un área y otra, entradas secundarias, estrategias alternativas) hasta bonificaciones (lugares y objetos escondidos, combates totalmente opcionales) y sorpresas.

Normalmente, cuando viajes por el mapa irás encontrando puntos de interés, así como patrullas enemigas ocasionales, francotiradores y vehículos que se desplazan entre una base y otra, así que ten cuidado. Incluso el puesto más diminuto del juego contiene algunos objetos y recursos que podrás recuperar, así como unos cuantos soldados que podrás extraer a la Base Madre [02]. Efectuar ataques espontáneos o reconocer los lugares que encuentres (o visites de nuevo) te concederá recursos valiosos y experiencia operativa: por ejemplo, destruir vehículos de radar antiaéreo desbloqueará nuevas zonas de aterrizaje para el helicóptero, mientras que reventar los dispositivos de comunicación impedirá que tus enemigos pidan refuerzos. Esto potenciará el crecimiento de la Base Madre y te proporcionará conocimientos y tácticas que podrás utilizar durante las misiones principales y secundarias.

Lo mejor de todo es que deambular libremente resulta muy gratificante. Sin una nota a la que aspirar y sin más presión que la de tus objetivos personales, podrás dar rienda suelta a tus tendencias creativas o destructivas, simplemente para ver qué ocurre. También podrás probar los nuevos equipamientos desarrollados por el equipo de I D de la Base Madre.

Base Madre

03



La Base Madre es el cuartel general de Big Boss, así como el hogar de los Diamond Dogs y el personal de apoyo [03]. Normalmente regresarás a este lugar tras completar misiones importantes. A medida que avances en la historia principal, aquí encontrarás vídeos de la historia y misiones secundarias en las que participar.

Puedes explorar libremente sus dimensiones físicas y maravillarte del tamaño y las vistas a medida que incorporas nuevas instalaciones. Sin embargo, la Base Madre es esencialmente un espacio *virtual* con el que interactúas a través del infinitamente rico metajuego de gestión de *MGSV*. Para administrar la Base Madre, selecciona la pestaña pertinente del menú del iDroid, pero recuerda que no todas las opciones estarán disponibles durante las primeras horas de juego y que muchas subcategorías solo se desbloquearán una vez hayas alcanzado puntos específicos del juego.

La gestión de la Base Madre está formada por varios sistemas interdependientes:

- **Gestión de personal:** cada vez que efectúes la extracción de un soldado enemigo con un globo Fulton, este será transferido a la Base Madre, donde se unirá a los Diamond Dogs. Posteriormente, este nuevo recluta será asignado, de forma automática, a la unidad que mejor se adapte a sus habilidades (I D, apoyo, etc.), aunque también podrás transferirlo o despedirlo manualmente. Cuantos más reclutas haya en cada equipo, mejor será su rendimiento, lo que te concederá considerables (y variados) beneficios, tanto en el metajuego como en el juego principal.
- **Despliegue de combate:** puedes enviar a tus mejores soldados (asignados a la unidad de combate) a misiones virtuales. Completar con éxito estos encargos te concederá valiosas recompensas, como PMB (la moneda principal del juego), materiales procesados, plantas medicinales y nuevos reclutas que podrás poner a trabajar de inmediato.
- **Desarrollo:** puedes usar los fondos y recursos que obtengas en el campo de batalla y en las misiones de despliegue de combate para desarrollar nuevas armas y equipamiento, así como para mejorar los que ya poseas. La nueva tecnología suele suponer toda una diferencia en las misiones principales y las secundarias, pero las innovaciones y las mejoras tienen un precio: tu capacidad para investigar y crear nuevos equipamientos se verá "obstaculizada" por la relativa escasez de los recursos (especialmente PMB). Por lo tanto, es importante que elijas bien los proyectos en las primeras fases de la historia, para no quedarte sin dinero ni materiales clave.
- **Instalaciones de la base:** si consigues fondos y recursos suficientes, podrás construir nuevas plataformas para la Base Madre. Esto ampliará los límites máximos del personal y, por lo tanto, la productividad y el potencial operativo de los Diamond Dogs en su conjunto. Algunas instalaciones desbloquearán misiones secundarias que se desarrollarán en las plataformas en cuestión.
- **Personalización:** a medida que progreses, desbloquearás un menú de personalización que te permitirá equipar todas tus armas con accesorios específicos, como silenciadores, linternas, cargadores extendidos y demás. De nuevo, esto tendrá un gran impacto en el campo de batalla, pues enriquecerá tus opciones tácticas en cualquier escenario.

Encontrarás una presentación más completa de los diversos sistemas de la Base Madre en este capítulo (ver página 40). Sin embargo, te aconsejamos que intentes expandir las instalaciones (y sus distintos departamentos) siempre que tengas un rato libre. En esencia, tus logros en el campo de batalla (en particular, los recursos obtenidos y los soldados reclutados) fomentarán el crecimiento de la Base Madre. Esto te permitirá crear nuevas armas y mejoras que supondrán toda una diferencia, pues te ayudarán a ser más eficiente, conseguir puntuaciones más elevadas y cosechar mejores recompensas, que podrás invertir en la Base Madre para iniciar de nuevo este círculo vicioso.

Esta interdependencia entre los diferentes sistemas tiene un efecto secundario fascinante: te permite ajustar manualmente la dificultad de las misiones principales, de forma que se adapte a tus preferencias. En resumen, si tu Base Madre opera a plena capacidad, Big Boss estará equipado y preparado para la mayoría de las contingencias. En cambio, si descuidas el metajuego, te resultará *mucho* más difícil completar las misiones principales y secundarias.

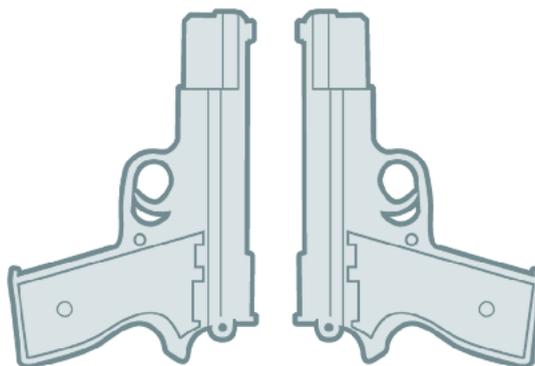
Dificultad de la misión

A diferencia de los títulos anteriores de la saga, *Metal Gear Solid V* carece de un ajuste de dificultad global definido por el jugador. Dicho de otro modo, no tienes que elegir entre Fácil, Normal, Difícil, etcétera.

Puede que a algunos jugadores les resulten algo difíciles las primeras misiones del juego (aquellos que hayan jugado al episodio *Ground Zeroes* podrán echar mano de su experiencia previa), pero la dificultad conjunta de *MGSV* se adaptará perfectamente a la mayoría. Fracasar en una misión (si muere Big Boss o no consigues un objetivo obligatorio) te obligará a regresar al punto de control más reciente para volver a intentarlo; de este modo podrás mejorar tu rendimiento y aprender mediante el proceso de prueba y error. Volver a un punto de control tendrá un impacto negativo en tu puntuación; sin embargo, esto no es algo que deba preocuparte durante un primer recorrido.

Tras realizar unas cuantas misiones, la dificultad empezará a aumentar de forma gradual. Entonces podrás acceder a armas y equipamientos más avanzados, y contar con el apoyo de nuevos compañeros. Por eso es importante que gesticiones la Base Madre de forma activa y entusiasta. Todo lo que desbloquee se podrá llevar a la acción desde la pantalla de preparación de salida, o se podrá entregar directamente a Big Boss en el campo de batalla solicitando envíos de suministros. Si descuidas la Base Madre, puede que te quedes detrás de la curva de dificultad natural del juego y que cada misión te suponga un desafío mayor.

Otro aspecto clave que debes tener en cuenta es que la dificultad se ajusta de forma dinámica en función de tu estilo de juego. Por suerte, este sistema no es nada cruel ni difícil de entender, sino que se manifiesta de forma evidente en el equipamiento y las tácticas del enemigo. Si siempre utilizas la misma estrategia, los eventos te invitarán a probar otras nuevas. Por ejemplo, si eres experto disparando a la cabeza a todos los guardias que encuentras y, por lo tanto, te infiltras



fácilmente en las instalaciones enemigas, pronto advertirás que tus adversarios están protegidos con cascos, de modo que disparar a la cabeza será más difícil... y poco práctico si no lo haces a corto-medio alcance. Del mismo modo, si siempre completas las misiones de noche para infiltrarte más fácilmente, los enemigos se darán cuenta y empezarán a usar lentes de visión nocturna para negarte esta ventaja. Aquellos que recurran constantemente a la fuerza letal descubrirán que su sed de sangre también tiene consecuencias: si sueles usar armas potentes, como escopetas o explosivos, los soldados llevarán un blindaje corporal completo que los hará mucho más resistentes [04].

Lo más importante que debes recordar es que este juego te invita a probar continuamente nuevas estrategias y a diversificar tu estilo de juego. Esto significa que nadie experimentará cada misión del mismo modo y que, por lo tanto, intentar ofrecer una solución perfecta para cada desafío es una tarea imposible. En *Metal Gear Solid V*, el éxito depende de la observación y la adaptación, y esta es la razón por la que nuestro extenso capítulo Recorrido no intenta ofrecer soluciones paso a paso que puedas seguir con los ojos cerrados, sino que se centra más en los consejos, la información vital y las tácticas diseñadas para informar de decisiones críticas para la misión... unas decisiones que solo tú podrás tomar.

Si tienes problemas con una misión o una situación concreta y no quieres recurrir de inmediato al Recorrido, recuerda que este juego ofrece una serie de "comodines", que te concederán una ventaja instantánea para ayudarte a completar una misión complicada o sobrevivir a un combate. Los más notables son la mejora de sigilo Sombrero de pollo y el Fuego de apoyo. Hablaremos de ellos más adelante (ver página 39).

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- INDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISION
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTION DEL TIEMPO
- GESTION DEL INVENTARIO
- APOYO TACTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES



LECCIÓN 2: PREPARATIVOS DE MISIÓN

Antes de embarcarte en una misión, hay tres puntos esenciales que debes preparar con el objetivo de mejorar tus posibilidades de éxito: el cargamento con el que iniciarás la misión, el momento del día en que efectuarás el despliegue y las pistas obtenidas a través de la información táctica.

Configuración inicial



Cuando prepares una misión desde el Centro de Comando Aéreo (CCA), la pantalla de preparación de salida [01] te permitirá decidir qué llevarás contigo al campo de batalla. Podrás preparar hasta tres cargamentos y recibirlos mediante envíos de suministros si necesitas cambiarlos durante la misión. Las decisiones que tomes en este punto serán críticas, pues los recursos que lleses contigo influirán en gran medida en tus posibilidades. ¿Cómo neutralizarás a los enemigos a distancia si no tienes un rifle de francotirador? ¿Cómo destruirás los vehículos blindados si no dispones de explosivos?

- **Armas principales:** solo puedes llevar dos armas principales a la vez. En este grupo se incluyen la mayoría de las armas de fuego que se empuñan con las dos manos. Como regla general, podrás elegir el arma que Big Boss llevará a la cadera (de las categorías rifle de asalto, escopeta y lanzagranadas) y otra que llevará a la espalda (de las categorías rifle de francotirador, ametralladora y lanzacohetes). Las armas principales están asignadas a
- **Armas secundarias:** solo puedes transportar un arma secundaria, además de un brazo protético. Tendrás que elegir el arma de las categorías pistola y metralleta, y te recomendamos que elijas una con efectos tranquilizantes o aturdiradores. Las armas secundarias y los brazos protéticos están asignados a
- **Armas de apoyo:** en esta categoría se incluyen explosivos de todo tipo (C-4, granadas y demás), así como objetos de distracción, como cargadores vacíos y señuelos. Puedes llevar un máximo de ocho armas de apoyo a la vez. Las armas de apoyo están asignadas a
- **Objetos:** son dispositivos con aplicaciones distintas, desde lentes de visión nocturna hasta cajas de cartón. Puedes llevar un máximo de ocho objetos a la vez. Los objetos están asignados a
- **Compañero:** en las primeras fases de la aventura, el único compañero que tendrás a tu disposición es D-Horse, sobre el que montarás para recorrer grandes distancias. Con el tiempo irás reclutando a nuevos compañeros que tendrán habilidades y aplicaciones tácticas exclusivas. A medida que completes misiones con un compañero, tu relación con este mejorará, y esto quedará reflejado en el medidor de la pantalla de preparación de salida. A medida que se llene el medidor, desbloquearás nuevas habilidades exclusivas de ese compañero. Decidir qué compañero llevarás a una misión no es una elección trivial, puesto que sus habilidades determinarán en gran medida la forma de abordarla. Por ejemplo, si la misión requiere recorrer grandes distancias o perseguir objetivos móviles,

D-Horse será la elección lógica. En cambio, si la misión implica extraer prisioneros de una base bien defendida, más adelante reclutarás dos compañeros capaces de detectar personas que Big Boss pasaría por alto. Puedes cambiar de compañero en el campo de batalla mediante la entrada Apoyo de compañero de la pestaña Misiones del iDroid.

- **Vehículo:** en cuanto hayas dado los pasos necesarios para desarrollar tu dispositivo de recuperación Fulton, podrás extraer vehículos, que pasarán a estar disponibles en misiones posteriores. Por ejemplo, si tienes que cubrir grandes distancias podrás optar por un vehículo todoterreno, pero si lo que deseas es causar estragos en una base enemiga, te irá mejor un tanque.

La configuración completa que elijas variará de una misión a otra, en función de diversos factores, como las armas a las que tienes acceso, el tipo de misión que estás a punto de abordar y la estrategia y el estilo de juego que desees adoptar. Con el tiempo, es posible que identifiques una configuración flexible que funcione en la mayoría de situaciones y que solo requiera ajustes menores en misiones muy específicas.

En lo que a armas se refiere, el uso de modelos con silenciador será absolutamente esencial en los escenarios de sigilo. No tiene ningún sentido avanzar a rastras entre las sombras para luego disparar un rifle automático que alerte al enemigo de tu posición. Como regla general, tu arma secundaria debería ser una pistola con munición tranquilizante y un silenciador, ideal para las infiltraciones sigilosas... y para atacar de forma no letal a personas de talento que podrás extraer con el dispositivo Fulton y enviar a la Base Madre para convertirlos en nuevos reclutas. En cuanto a las armas principales, siempre será bueno contar con una escopeta o un lanzagranadas (para emergencias) y un rifle de francotirador con silenciador, para atacar a distancia. Sin embargo, la combinación de rifle de asalto con silenciador y lanzacohetes también será versátil y efectiva.



Hora de entrega

Una vez hayas seleccionado tu cargamento en el Centro de Comando Aéreo, tendrás que decidir a qué hora quieres transportarte al área de la misión. La primera opción, "Cuanto antes", hará que Big Boss viaje a la zona de entrega en el momento de juego actual. Las otras dos son "06:00" y "18:00" o, dicho de otro modo, al amanecer o al anochecer. Recuerda que, durante una operación, podrás avanzar el tiempo de forma manual con el objeto Cigarro fantasma: ver página 36.

La elección que hagas tendrá un impacto directo en el desarrollo de la misión, por diversas razones. Esta tabla ofrece una breve descripción de las ventajas y los inconvenientes que tiene realizar una misión de día o de noche.

Día y noche: consideraciones operativas

DÍA



Reconocimiento: durante el día resulta más fácil marcar a todos los enemigos que defienden la base, debido a la luz directa del sol.

Visibilidad: la visibilidad es muy elevada durante el día, de modo que te resultará más sencillo seguir los movimientos del enemigo y disparar con precisión. Sin embargo, los enemigos también podrán detectarte a mayor distancia y rastrear de forma más efectiva durante las búsquedas. En las infiltraciones sigilosas es recomendable avanzar agachado o arrastrándose por las sombras; esto ralentiza los movimientos, pero dificulta la detección.

Orientación: la luz del día facilita en gran medida los desplazamientos, pues hace que te resulte más sencillo reconocer los puntos de referencia y situarte, sobre todo en lugares grandes y complejos.

Presencia enemiga: durante el día suele haber más enemigos y su nivel de percepción está al máximo. Por lo tanto, solo romperán su rutina cuando sospechen de tu presencia.

NOCHE



Reconocimiento: reconocer las instalaciones y marcar a los enemigos suele ser más difícil por la noche, puesto que solo serán visibles aquellos que estén cerca de una fuente de luz. Las lentes de visión nocturna pueden ser útiles, pero los enemigos también pueden usarlas.

Visibilidad: la visibilidad se reduce durante la noche, de modo que resulta más difícil detectar a los enemigos y disparar a la cabeza, incluso desde una distancia relativamente corta. Las linternas pueden deslumbrar a Big Boss si las dirigen directamente hacia él. Sin embargo, a los enemigos también les resultará más difícil detectarte, lo que simplificará en gran medida las infiltraciones y te permitirá moverte por lugares abiertos siempre y cuando no haya patrullas cerca. Si tu arma está equipada con una linterna, podrás cegar a un enemigo a corto alcance, pero las posibilidades de que te detecten sus compañeros aumentarán.

Orientación: puede que en la oscuridad te cueste más orientarte, pero el hecho de que a los enemigos les resulte más difícil verte te concederá más tiempo para observar el entorno y planear tus movimientos.

Presencia enemiga: por la noche, las bases suelen estar algo más desprotegidas, sobre todo porque ciertos enemigos echan alguna cabezadita ocasional. A no ser que los despiertes causando un gran alboroto, podrás eliminarlos fácilmente.

Reconocimiento

En cuanto llegues a la zona de aterrizaje, podrás dirigirte al área de la misión correspondiente. Antes de correr, cabalgar o conducir hacia el marcador de ruta más cercano, deberías adoptar la costumbre de reconocer el área, a ser posible desde un terreno elevado o un punto de observación que ofrezca unas vistas despejadas: una colina cercana, una torre de vigilancia, un acantilado o similar [02].



En el punto de observación, tumbate para reducir las posibilidades de ser detectado y mantén (R1)/ (RB) para usar los binoculares. Entonces podrás mirar a tu alrededor con (R3) y cambiar el nivel de zoom con (R3)/ (L3). Cualquier oponente, vehículo o torreta que enfoques con un nivel de zoom adecuado quedará marcado de forma automática [03]. Ten en cuenta que no podrás marcar objetivos que estén detrás de una pared o de cualquier otro obstáculo. Aunque puedas distinguir el casco o los pies de un enemigo, antes de poder marcarlo tendrás que esperar a que una parte significativa de su cuerpo sea visible.

Marcar sistemáticamente a los enemigos antes de una infiltración tiene numerosos beneficios:



Los enemigos marcados presentan un icono rojo sobre la cabeza que podrás ver incluso cuando estén detrás de una pared u otro obstáculo, de modo que te resultará más fácil seguirlos. El número que aparece encima del icono indica la distancia que te separa de ellos, en metros. Además, los enemigos que investigan una actividad sospechosa presentan un marcador parpadeante, advertencia que no tendrás con los enemigos no marcados.

El contorno de los soldados marcados parpadea de forma intermitente. Esto hace que resulte más sencillo seguirlos a corto alcance, incluso cuando estén detrás de una pared, o ejecutar disparos a la cabeza cuando la visibilidad sea reducida o limitada (por ejemplo, si estás tumbado entre la hierba alta o en un lugar oscuro). Otra ventaja de este efecto visual es que, con un poco de práctica, aprenderás a reconocer la dirección hacia la que mira un enemigo escondido.

Los enemigos marcados mantienen este estado incluso cuando las cosas salen mal y regresas al punto de control anterior. Esto facilitará en gran medida los intentos posteriores, pues conocer la posición de los guardias desde el principio hará que las cosas resulten mucho más rápidas y sencillas.

INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

INDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES

[📁] LECCIÓN 3: SIGILO E INFILTRACIÓN

No nos cansaremos de decirlo: para tener éxito en *Metal Gear Solid V*, la clave está en el sigilo. Y en este título más que en los anteriores. Si intentas abrirte paso a golpes en las primeras misiones del juego, pronto estarás viendo la pantalla de "Misión fallida" y preguntándote qué has hecho mal. En la mayoría de los casos, la respuesta será simple: fuiste imprudente, te detectaron y ahora estás muerto. Durante un conflicto abierto, los guardias muestran comportamientos sumamente astutos, se ponen a cubierto y cooperan de forma eficiente con sus colegas, de modo que, normalmente, será preferible abordar las misiones recurriendo al sigilo y no a la violencia.

Sin duda, habrá ocasiones en las que las agresiones directas serán inevitables, sobre todo porque te resultará difícil no ser detectado cuando escales los precipicios más abruptos de la curva de aprendizaje de *MGSV*. Sin embargo, aprender el arte del sigilo es vital. A medida que avances descubrirás lo complejo que es este juego y advertirás que dispones de opciones tácticas increíblemente variadas. Si dedicas tiempo a comprender y practicar los aspectos básicos del sigilo en una fase temprana del juego, sin duda alguna acabarás cosechando más éxitos.

Velocidad de movimiento y posturas

Tu forma de moverte y la postura que adoptas tienen una importancia vital. Aunque habrá ocasiones en las que podrás esprintar a plena vista sin correr peligro, generalmente tendrás que caminar agachado o arrastrándote cuando los enemigos estén a un radio de 100 metros... o más, si hay francotiradores en la zona. A continuación se describen las distintas posturas, desde las más rápidas y visibles hasta las más lentas y sigilosas:

■ **Esprintar:** para esprintar, inclina **LB** en cualquier dirección y luego haz clic en el botón de la palanca (**LS**/**RT**). Esta es la forma más rápida de moverse a pie, y la usarás mucho cuando te encuentres en áreas despobladas. Sin embargo, esprintar hará que seas muy visible y que puedan detectarte fácilmente todos los enemigos, incluso aquellos que parezcan estar a gran distancia. Durante las misiones, te recomendamos que solo esprintes en situaciones de combate inevitables, en huidas de emergencia o cuando estés absolutamente seguro de que todo está despejado. Si sabes que hay —o que podría haber— un enemigo en las proximidades, no debes esprintar. Durante el Modo Reflejo, si te detecta un guardia a muy corto alcance, te resultará útil esprintar: podrás cargar contra tu adversario mientras el efecto de cámara lenta esté activo y neutralizarlo con un ataque cuerpo a cuerpo antes de que pueda dar la voz de alarma o abrir fuego. Podrás esprintar incluso cuando estés tumbado, pues este movimiento no requiere que te levantes manualmente.

■ **Correr:** para correr, inclina **LB** en cualquier dirección. Correr es más lento que esprintar, pero no revelará tu presencia de forma tan obvia a los enemigos que miren en tu dirección. Puedes correr por las instalaciones enemigas cuando **creas** que estás a salvo (por ejemplo, después de marcar o neutralizar a todos los enemigos de la base). Si tienes alguna duda o si ves un arco blanco en tu pantalla (que indica que un guardia situado en la dirección correspondiente ha visto algo sospechoso), pulsa **X/A** de inmediato para agacharte o **○/X** para arrastrarte, y avanza con cautela hasta un escondite antes de que puedan reconocerte.

■ **Caminar:** inclina ligeramente **LB** en cualquier dirección y usa el alcance analógico de la palanca para ajustar el paso. Este movimiento, más sigiloso que el de correr, es ideal para escabullirse, pero no te hace menos visible. Por lo tanto, normalmente te resultará más útil caminar agachado.

■ **Caminar agachado:** en posición erguida, pulsa una vez **X/A** para agacharte y luego inclina **LB** para caminar agachado. Pulsa de nuevo el botón para incorporarte o manténlo pulsado para tumbarte. Caminar agachado es el movimiento al que recurrirás con más frecuencia durante las infiltraciones, pues te permite avanzar relativamente deprisa y con el sigilo necesario para escapar de la mirada de los guardias que se encuentren a una distancia razonable **[01]**. A no ser que te sorprenda un enemigo a corto alcance, los guardias que perciban tu presencia sospecharán (indicado con un círculo blanco en pantalla), pero no darán la voz de alarma de inmediato **[02]**. En cuanto veas este indicador de sospecha, tumbate o ejecuta una caída rápida de inmediato y arrástrate hasta un lugar seguro. Caminar agachado también es el movimiento más apropiado para acercarte a un enemigo por la espalda y retenerlo con el arma o sujetarlo con un agarre cuerpo a cuerpo **[03]**. Sin embargo, no olvides aminorar el paso cuando te acerques a tu presa, pues harás bastante ruido si caminas agachado a toda velocidad.



■ **Arrastrarse:** desde una posición erguida o agachada, mantén **X/A** para tumbarte y luego inclina **L** para arrastrarte. Pulsa de nuevo el botón para volver a agacharte o mantenlo para incorporarte. Arrastrarse es el movimiento más lento, pero más seguro, del juego. Hace que seas prácticamente invisible de noche, salvo para los guardias más cercanos, y es muy útil para infiltrarse en las bases durante el día, sobre todo si hay hierba o follaje entre los que puedas esconderte **[04]**. Para un sigilo óptimo, inclina ligeramente **L** cuando estés tumbado para arrastrarte lentamente o mantente inmóvil y pulsa **A/Y** para hacerte el muerto.



- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

! LA REGLA DE ORO

Lo más importante que debes recordar en lo que respecta al sigilo es esto: cuando te infiltras en posiciones enemigas deberás agacharte (o mejor, arrastrarte) prácticamente en todo momento. Puede que a los jugadores acostumbrados a los shooters rápidos esto les resulte demasiado lento o poco intuitivo pero, en realidad, es la única forma de ser sigiloso (y, por lo tanto, seguir vivo) en *Metal Gear Solid V*. Si ves guardias o sabes que los hay o los podría haber, tendrás que reaccionar con rapidez y arrastrarte. El ir arrastrándote te hace prácticamente invisible a los ojos enemigos, sobre todo por la noche, y es la única forma conveniente de completar

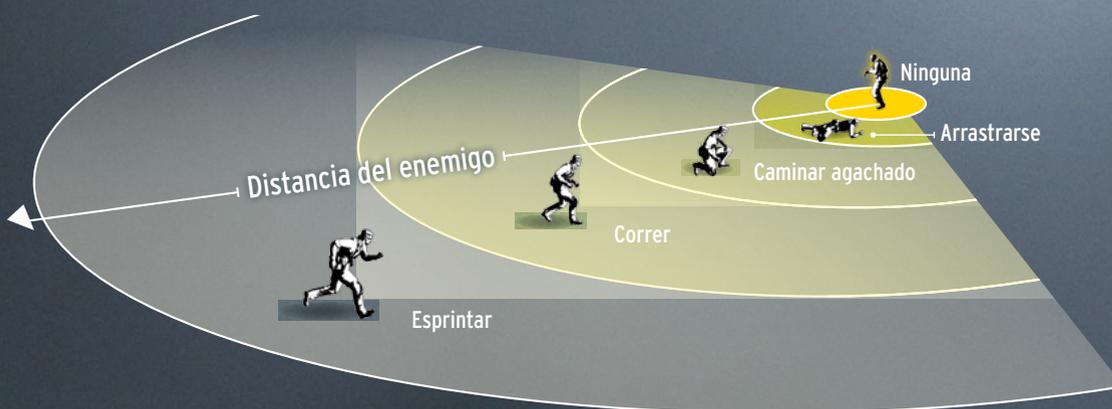
los objetivos de la misión sin tener que luchar constantemente por tu vida.

Tu elección de postura y velocidad de movimiento siempre debe estar determinada por la proximidad de los enemigos. Cuanto más lejos de ti estén, más rápido te podrás mover. Como regla general, confía en tu instinto y deja que los oídos te guíen tanto como los ojos. Si percibes el sonido de Big Boss avanzando por un suelo de madera, es probable que un enemigo cercano también lo oiga. Por lo tanto, reduce la velocidad y, sobre todo, *sé paciente*.

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISION
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTION DEL TIEMPO
- GESTION DEL INVENTARIO
- APOYO TACTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

! POSTURAS SEGURAS EN FUNCIÓN DE LA PROXIMIDAD DEL ENEMIGO

Este diagrama muestra las posturas que puedes usar con seguridad, en función de la distancia que te separe del enemigo. Cuanto más cerca estés, más despacio tendrás que moverte para no ser detectado.



Movimientos sigilosos útiles

Puedes usar diversos movimientos, habilidades, dispositivos y trucos para mejorar tu capacidad para no ser detectado. Esta lista no es exhaustiva, sino una presentación de los elementos básicos que deberías intentar dominar ya desde las primeras fases de la historia.



Caída rápida: pulsa **ⓐ/ⓧ** para ejecutar una caída rápida y tumbarte al instante **[05]**. Esto te permitirá eludir la mirada de enemigos recelosos, ponerte rápidamente a cubierto bajo el fuego enemigo o evitar ataques en combates contra jefes.



Ponerse a cubierto/Pegarse a una pared: sitúate de cara a una superficie e inclina **Ⓛ** en su dirección para que Big Boss se pegue a ella. Esto hará que a los enemigos les cueste más detectarte y te proporcionará una buena perspectiva del área que hay más allá, algo que te resultará muy útil en las infiltraciones. Big Boss avanzará pegado a la pared, a no ser que te separes de esta. En muros bajos y similares, puedes mantener **ⓇⓈ/Ⓣ** para asomarte sobre el borde **[06]**. Para moverte a lo largo de una superficie sin cambiar la dirección hacia la que mira Big Boss, inclina suavemente **Ⓛ**. Puedes usar este movimiento para retroceder ligeramente si, por ejemplo, un enemigo te detecta en la esquina de una pared.



Sortear/Saltar obstáculos: pulsa **ⓐ/Ⓨ** para saltar o pasar sobre un obstáculo de poca altura que encuentres en tu camino **[07]**. Esto te resultará muy útil cuando estés pegado a una superficie y quieras trepar rápidamente por ella mientras los guardias cercanos miran hacia otro lado. Si mantienes el botón mientras te acercas a un obstáculo, Big Boss saltará o pasará por encima sin detenerse.



Salientes y trepar: pulsa **ⓐ/Ⓨ** para colgarte de un saliente **[08]** y, por ejemplo, permitir que un guardia de patrulla pase por tu lado sin detectarte. Mientras estés colgado, podrás balancearte a izquierda y derecha con **Ⓛ**. Pulsa **ⓧ/ⓐ** para dejarte caer o **ⓐ/Ⓨ** para encaramarte a la superficie superior. Durante una caída, puedes usar el mismo botón para sujetarte a un saliente o asidero. Ten en cuenta que si mantienes **ⓧ/ⓐ** podrás descender escaleras con rapidez.



Dispositivos: además de los binoculares, pronto tendrás una gran variedad de dispositivos a tu disposición, desde lentes de visión nocturna que te permitirán observar a los enemigos en la oscuridad hasta cajas de cartón que podrás usar para esconderte a plena vista **[09]**.



Puertas cerradas: de vez en cuando encontrarás puertas cerradas, que se indican con el icono de un candado blanco **[10]**. Para abrirlas, solo tienes que pulsar **ⓐ/Ⓨ**, pero ten en cuenta que el proceso lleva varios segundos y que te arriesgarás a ser detectado. Un método alternativo consiste en crear una ligera perturbación (por ejemplo, hacer ruido) para conseguir que un guardia abra la puerta para investigar.

! OBSERVACIÓN Y MICRÓFONO DIRECCIONAL

Observar al enemigo es un aspecto clave del sigilo. No te servirá de nada no hacer ningún ruido si, accidentalmente, te cruzas en el camino de un soldado de patrulla. Por lo tanto, ponte a cubierto en una posición situada a espaldas del enemigo y tómate tu tiempo para observar su patrón de movimiento, sobre todo si ya lo has marcado. El micrófono direccional de los binoculares te

resultará muy útil cuando no tengas forma de saber si hay algún enemigo en el interior de un edificio pues, si lo hay, podrás oírlo. Una observación meticulosa te permitirá saber cuándo moverte y cuándo quedarte quieto, pero solo tú podrás decidir si usas esta información para acabar sigilosamente con tus enemigos o para pasar junto a ellos mientras te dan la espalda.

Usar el entorno

El entorno es un factor esencial que debes tener en cuenta durante las infiltraciones.



Ciclo día/noche: el ciclo de día/noche tiene un papel fundamental en el juego. Las posiciones y las patrullas de los guardias pueden variar en función del momento del día [11] y [12], de modo que una misión podrá ser una experiencia totalmente distinta dependiendo del momento en el que la realices. Ambos ciclos tienen sus pros y sus contras, como se detalla en la tabla de la página 19. A muchos jugadores les resultará más sencillo desplegarse al anochecer, cuando la visibilidad se reduzca (y a los enemigos les cueste más detectarte), y ciertos guardias hagan pausas para dormir. Sin embargo, recuerda que si realizas la mayoría de tus incursiones durante la noche, tus enemigos empezarán a usar lentes de visión nocturna. Una opción equilibrada consiste en realizar las misiones en el momento del día en que aparezcan, aunque no hay ninguna razón por la que no puedas esperar a que anochezca (con el Cigarro fantasma) si consideras imposible completar una misión concreta durante el día.



Sombras: a tus enemigos les costará más detectarte si te mueves entre las sombras y, sobre todo, si lo haces tumbado [13]. Se trata de una función que podrás explotar para ocultar a Big Boss de las miradas curiosas. Durante la noche, el conjunto del entorno se oscurecerá y te resultará más fácil moverte furtivamente entre las patrullas. Si lo deseas, incluso podrás destruir fuentes de luz, como las luces de vigilancia, pero recuerda que los guardias sospecharán si lo ven o se dan cuenta. Por lo tanto, utiliza esta estrategia con cautela y moderación.



Cobertura y hierba: todo obstáculo físico que te separe del enemigo evitará que este te vea, de modo que es muy importante que uses las paredes y demás elementos de cobertura. Incluso puedes usar la hierba y la vegetación para ocultar a Big Boss [14]. Si te arrastras entre matorrales al borde de la carretera, las patrullas y los vehículos pasarán junto a ti sin mirar por segunda vez en tu dirección.



Reconocimiento de ruta: a medida que te vayas familiarizando con el entorno, te resultará más sencillo encontrar puntos convenientes para acceder a las bases enemigas. Una simple mirada te bastará para identificar redes de sombras, puntos de cobertura y extensiones de hierba, y podrás trazar al instante una ruta hasta tu objetivo [15].

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

Crear distracciones

Mantener un sigilo perfecto es una tarea exigente. De hecho, en ocasiones te resultará útil sacrificar el anonimato absoluto para modificar el comportamiento de los guardias cercanos y conseguir que despejen el camino, o para alentar una reacción predecible o absolutamente maleable.



“¡Cucú!”: aunque resulte paradójico, se trata de una de las formas más efectivas de manipular a los guardias, sobre todo los que siguen rutas de patrulla problemáticas. Deja que un enemigo vea a Big Boss durante una fracción de segundo, hasta que aparezca el indicador del arco de detección [16] y, entonces, ponte a cubierto de inmediato. No lo hagas nunca a corto alcance: el avistamiento debe ser sutil y no concluyente; solo debe crear sospecha para fomentar la investigación. Cuando el guardia se acerque (presta atención al marcador centelleante), podrás escabullirte, silenciarlo con un dardo tranquilizante o agarrarlo, para después interrogarlo e incapacitarlo con el movimiento de asfixia cuerpo a cuerpo. Recuerda que si un guardia comunica por radio su intención de investigar, tendrás que esperar a que diga que está todo despejado antes de revelar tu presencia. Si encuentras una posición adecuada, podrás atraer a numerosos enemigos con este truco y, por lo tanto, simplificar en gran medida una infiltración complicada. Si Ahab no puede navegar hacia las ballenas, las ballenas nadarán hacia Ahab.



Dejar un cuerpo: siempre que dejes el cuerpo de un guardia muerto o incapacitado a plena vista, existirá el riesgo de que una patrulla lo encuentre. Puedes mover el cuerpo para evitar esto (ver página 26), pero a veces te resultará útil dejar a un guardia en estado de “ZZZ” a plena vista. Por lo general, los soldados que encuentran a un compañero dormido no dan la voz de alarma, sino que se acercan lentamente para despertarlo y reprenderlo... de modo que podrás dejarlos dormidos también [17]. Si repites este truco varias veces podrás acabar, casi sin esfuerzo, con todos los defensores de un puesto de avanzada. Sin embargo, recuerda que no debes usar cadáveres ni víctimas aturdidas, puesto que los soldados comunicarán por radio de inmediato el asesinato de un aliado y esto aumentará el estado de alerta general.



Lanzar un cargador o un señuelo: los cargadores vacíos y los señuelos son objetos que puedes lanzar, como las granadas. Para apuntar, mantén [L2]/[LT] y lanza con [R2]/[RT]. El ruido del impacto atraerá a los guardias cercanos y te dará la oportunidad perfecta para escabullirte sin ser visto o interrogar y neutralizar a soldados solitarios. Puedes activar los señuelos cuando quieras manteniendo [L2]/[LT] y pulsando luego [A]/[Y]. Esto te resultará muy útil cuando conozcas las rutas de patrulla de los guardias, pues te permitirá distraerlos para alejarlos de ti [18].



Usar compañeros: puedes usar a tus compañeros para crear distracciones. Por ello, podrás recurrir a las órdenes adecuadas o a tu imaginación. Por ejemplo, si colocas a D-Horse en medio de una carretera obligarás a los vehículos a detenerse [19], y podrás tender emboscadas desde tu escondite.



Disparar a una pared: si te encuentras con un guardia molesto y se te acaban las opciones, puedes disparar una única bala (con un arma provista de silenciador, por supuesto) contra una superficie sólida próxima a su posición [20]. Si apuntas demasiado cerca dará la voz de alarma, pero si lo haces a una distancia correcta se limitará a acercarse a investigar. Recuerda que se trata de una táctica muy arriesgada y que suele causar complicaciones, así que úsala con prudencia.



Explosiones: si colocas un dispositivo C-4 en cualquier lugar del interior o el exterior de una base (preferiblemente, encima de algo cuya destrucción te resulte beneficiosa, como un vehículo de radar antiaéreo), podrás detonarlo cuando quieras [21]. Así conseguirás que muchos enemigos se alejen de tu posición para investigar. Puedes usar esta táctica como último recurso para evitar ser detectado, o incluso para despejar el camino y abandonar la zona una vez hayas completado los objetivos de la misión.

Neutralizar y aturdir enemigos

Para silenciar al enemigo sin matarlo, tienes dos opciones: dejarlo aturdido o usar un arma tranquilizante para que se quede dormido.

! DURACIÓN DE LA INCAPACITACIÓN



Puedes despertar a un enemigo inconsciente con una rápida patada: sitúate sobre él y pulsa **R2/RT** para despertarlo. Acto seguido, apúntale con un arma para que permanezca en el suelo y poder interrogarlo. Este truco te resultará útil si necesitas actualizar un periodo de incapacitación durante una misión prolongada, o si tienes que ocuparte de un adversario al que solo has logrado aturdir brevemente con cuerpo a cuerpo: lanzar.

Neutralizar a un adversario con movimientos cuerpo a cuerpo o con un arma aturdirora puede salvarte la vida. Sin embargo, la víctima informará del ataque en cuanto vuelva en sí.

Aunque logres incapacitar a todos los soldados de una base con técnicas no letales, recuerda que pueden despertar. Los ataques no letales son temporales, de modo que siempre deberás asegurarte de completar tus objetivos y abandonar la zona antes de que tus víctimas recobren la conciencia.

Si deseas deshacerte de los guardias de forma permanente sin tener que matarlos, puedes extraerlos con el dispositivo de recuperación Fulton. De este modo, no solo contarás con un recluta más en la Base Madre, sino que además te desharás de un problema en la misión actual. Extraer metódicamente a todos los guardias que neutralices te resultará doblemente útil, así que es una práctica que deberías adoptar lo antes posible. Cuando decidas extraer a un objetivo, recuerda que es probable que los guardias cercanos oigan o vean el globo y, por lo tanto, que sospechen y avisen por radio. Si quieres estar a salvo, silencia a todos los enemigos de las inmediaciones antes de realizar una extracción. Pero si estás dispuesto a asumir riesgos, intenta buscar un punto de referencia en el que no haya enemigos en un radio de 40 metros y que disponga de alguna forma de cobertura física, incluso de noche.



Para que un enemigo duerma (**ZZZ**) puedes usar armas tranquilizantes, como la pistola predeterminada, y otros métodos que se desbloquearán más adelante en la historia. Durante las primeras horas de juego, este reposo durará el tiempo suficiente para que puedas completar los objetivos cercanos. El tiempo que tardará en surtir efecto el tranquilizante dependerá de la zona del cuerpo en la que impacte: será instantáneo si el tiro es en la cabeza y tardará un poco más si es en las extremidades o el torso. Si disparas al cuerpo, los impactos múltiples acelerarán el efecto. La víctima se sentirá preocupada por estas "picaduras" o "picores", pero no dará la voz de alarma. Te resultará útil perfeccionar la habilidad de disparar a la cabeza con precisión. Una de las ventajas de los tranquilizantes es que, cuando la víctima despierte, no sospechará y proseguirá con su patrulla como si no hubiera visto a Big Boss. Recuerda que los dardos tranquilizantes no pueden penetrar en los cascos ni el blindaje corporal, así que en estos casos tendrás que apuntar a la parte expuesta del rostro **[22]**.

Puedes aturdir a un adversario (**ATU**) con armas que podrás desarrollar en la Base Madre en cuanto cumplas una serie de requisitos, o mediante el combate cuerpo a cuerpo. Al igual que ocurre con los tranquilizantes, el efecto de "Aturdir" será inmediato con un disparo a la cabeza y requerirá múltiples impactos si apuntas al resto del cuerpo. Cuando utilices el combate cuerpo a cuerpo, la duración de la incapacitación dependerá de la técnica utilizada.

! SILENCIADORES



Algunas armas, como la pistola estándar, disponen de un accesorio silenciador. Cuando avances en el juego podrás acceder a una opción de personalización que te permitirá añadir silenciadores a aquellas armas de fuego que no los incorporen de forma predeterminada. Los silenciadores son absolutamente esenciales en las infiltraciones de sigilo, pues permiten abrir fuego sin alertar de tu presencia a todos los guardias situados en un radio más o menos grande. Sin embargo, el silenciador se irá desgastando con el uso (como muestra el medidor de la ventana del arma) y tras una serie de disparos se romperá. Entonces tendrás que reemplazarlo por uno nuevo que hayas encontrado en el campo de batalla o recibido mediante un envío de suministros de "Munición/Fulton".

INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

INDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES

Gestionar las pruebas

Con frecuencia, tu paso por el territorio enemigo, sus bases y fortalezas dejará una estela incriminatoria de guardias inconscientes y cadáveres. Cuando la discreción sea esencial y las extracciones con Fulton resulten poco prácticas o inviables, los siguientes consejos te ayudarán a evitar alarmas desafortunadas e innecesarias.

- Puedes transportar cadáveres o enemigos inconscientes. Para ello, mantén **○/B** cuando aparezca el icono contextual en pantalla. Mantén el botón de nuevo para depositarlo en el suelo.
- Para identificar una posición adecuada en la que ocultar un cuerpo, utiliza el sentido común. Las posiciones próximas a senderos que pueda recorrer una patrulla serán una mala opción, al igual que los edificios o las salas en

las que puedan entrar los guardias. Busca lugares que oculten el cuerpo desde múltiples ángulos y en los que permanezca escondido incluso cuando haya un nivel de alerta bajo en la base (por ejemplo, detrás de montones de cajas o contenedores). Si vas a permanecer en la zona durante un tiempo, no utilices el mismo escondite para dejar a varios guardias dormidos pues, si uno de ellos despierta, despertará también a sus aliados.

- Busca baños portátiles (■) y contenedores (■) mientras exploras, pues siempre te serán útiles. Los adversarios inconscientes que escondas en el interior de estos lugares cerrados (busca el aviso contextual cuando estés cerca y luego pulsa el botón indicado) no se despertarán a no ser que los muevan.

Interrogar a los enemigos

Big Boss puede interrogar a todos los enemigos que logre sorprender, salvo a los jefes. Existen dos métodos posibles:



Agarrar y sujetar: cuando estés cuerpo a cuerpo, mantén **R2/RT** para agarrar y sujetar a un soldado enemigo [23]. Normalmente tendrás que acercarte al enemigo por la espalda, aunque en ciertas situaciones, como durante el Modo Reflejo, podrás hacerlo de frente. Sin soltar **R2/RT**, mantén **L1/LB** para iniciar el interrogatorio. Elige una opción con **R** y haz clic en el botón de la palanca para confirmar tu elección.



Retener: mientras te acercas a un objetivo por la espalda o por un lado, apúntale a quemarropa para obligarle a levantar los brazos [24]. Esto también funciona con los objetivos incapacitados que están tumbados en el suelo y que despiertas de una patada. El enemigo no se moverá mientras permanezcas a su espalda y no pueda verte. Al igual que antes, puedes mantener **L1/LB** para iniciar el interrogatorio y elegir una opción con **R**. De forma alternativa, puedes ordenar al enemigo que "permanezca tendido" y eliminarlo de la ecuación, a no ser que sus compañeros estén en alerta o lo descubra un aliado.

Los soldados a los que interrogues eligiendo la opción "Dilo ya" te revelarán información valiosa, como un punto de interés, un objetivo de la misión (como el paradero de un prisionero o un convoy), o incluso pistas que te ayudarán a encontrar objetivos opcionales u objetos valiosos. La opción "¿Dónde están los demás?" solo se usa para saber las posiciones de los guardias. El mapa del iDroid se actualizará al instante, de modo que será una fuente de información fantástica que deberías utilizar en las misiones. También ganarás bonificaciones de puntuación y heroísmo por cada pregunta formulada, que podrán sumarse con el tiempo. Sin embargo, solo podrás interrogar a cada enemigo una vez.

Reacciones enemigas y estado de alerta

De forma predeterminada, la mayoría de los enemigos mantienen un estado de vigilancia muy básico: patrullan o siguen su rutina, y suelen moverse de un puesto a otro haciendo pausas regulares para fumar o hablar con sus compañeros. Dependiendo de tus acciones, es posible que empiecen a sospechar y, con el tiempo, pasar a un estado de alerta completa. El alcance de las posibles reacciones a las acciones de Big Boss se describe más abajo, en orden cronológico:



Sospecha ligera [25]: ocurre cuando un enemigo alcanza a ver un breve atisbo de Big Boss desde lejos, pero decide no investigar. El indicador de sospecha característico aparecerá de forma momentánea, pero pronto desaparecerá. Los guardias que despiertan tras haber sido neutralizados sin ver a su agresor también reaccionan así.



Sospecha seria [26]: ocurre cuando un enemigo ve a Big Boss desde una distancia razonable, el indicador visual de sospecha permanece en pantalla y el icono triangular rojo del enemigo parpadea para indicar que su interés se ha agudizado. Por lo general, el guardia en cuestión informará al cuartel general antes de acercarse a tu última posición conocida para investigar. Recuerda que la base solicitará un "informe de situación", de modo que si silencias al guardia y la base no recibe respuesta, dará la voz de alarma. Por lo tanto, antes de actuar, tendrás que esperar a que el guardia anuncie que está todo despejado.



Estado de alerta [27]: se activa cuando un enemigo descubre algo anómalo, como un compañero incapacitado, un prisionero desaparecido, un generador apagado o equipo destruido. Cuando despierten, los guardias incapacitados también informarán de todo tipo de ataques, salvo los realizados con dardos tranquilizantes. Aunque no estarán en alerta completa, todos los enemigos de la zona interrumpirán su rutina y buscarán activamente la amenaza (aunque no sabrán dónde buscarla). El proceso de infiltración en las instalaciones enemigas será más difícil en estas circunstancias, de modo que normalmente te convendrá esperar a que todos los guardias se relajen y retomen su vigilancia normal, lo que suele llevar al menos un minuto. Por desgracia, el proceso de investigar la zona con una minuciosidad razonable llevará al enemigo a descubrir otras pruebas de tu visita, lo que podría prolongar la duración de este estado.



Estado de combate [28]: corresponde a una alerta completa, normalmente acompañada de una alarma sonora estridente, que tiene lugar cuando un enemigo te identifica (y, por lo tanto, sobrevive a tu reacción durante el Modo Reflejo). Todos los enemigos que puedan verte dispararán a voluntad hasta que mueras, escapes o te ocultes durante un periodo de tiempo suficiente. Ten en cuenta que perderás por completo la seguridad del Modo Reflejo en cuanto se inicie el estado de combate.



Modo Búsqueda [29]: se activa cuando logras eludir a tus perseguidores durante el estado de combate. Todos los enemigos de las proximidades te buscarán de forma activa, empezando por tu última posición conocida, pero cesarán el fuego y el uso de granadas de forma temporal. Si un guardia descubre a Big Boss, el estado de combate se reiniciará al instante y todos los soldados abrirán fuego. Si permaneces escondido, los guardias se calmarán al cabo de un rato y volverán a pasar al estado de alerta.

Evitar toda forma de sospecha no es fácil, pero debería ser tu objetivo principal en todo momento. El hecho de ser detectado presenta penalizaciones en la puntuación (ver página 45). Además, las alertas te harán perder un tiempo muy valioso mientras luchas o permaneces escondido hasta que dejan de buscarte.

Modo Reflejo



El Modo Reflejo es un breve intervalo que transcurre muy despacio y se activa cuando un enemigo te detecta por completo. Durante estos segundos, el tiempo prácticamente se detendrá para los enemigos y objetos (incluidos los vehículos), pero Big Boss se moverá con normalidad, de modo que tendrás una gran ventaja sobre el enemigo. En esencia, el Modo Reflejo es tu última oportunidad para silenciar al enemigo antes de que pueda dar la voz de alarma y sus compañeros entren en estado de combate.

Para aprovechar al máximo el Modo Reflejo, antes debes asegurarte de conocer la posición del guardia en cuestión. Para ello, observa el arco del indicador de sospecha que aparece en pantalla. La mitad superior del círculo corresponde a las posiciones situadas delante de Big Boss, mientras que la mitad inferior representa el área posterior. Con los ajustes de control

predeterminados, también puedes pulsar **L2/LT** para que Big Boss fije automáticamente al enemigo en cuestión.

Una vez hayas identificado al objetivo, deberás neutralizarlo con un arma de fuego o con cuerpo a cuerpo: lanzar.

■ **Cuerpo a cuerpo:** si te encuentras a pocos metros de tu oponente, inclina **L3** y pulsa **L3/RT** para esprintar en su dirección. Cuando estés a tu alcance, pulsa **R2/RT** para aturdirlo con cuerpo a cuerpo (lanzar), pero recuerda que el aturdimiento puede durar muy poco tiempo. Como regla general, es mejor acercarse corriendo y mantener **R2/RT** para ejecutar la maniobra de agarre, y luego usar el movimiento de asfixia no letal (pulsa rápidamente **R2/RT**) para que el enemigo permanezca incapacitado más tiempo.

■ **Arma:** ya uses un dardo tranquilizante o balas letales, asegúrate de apuntar a la cabeza [30]. Recuerda que solo podrás detener al enemigo al instante si le disparas a la cabeza. Los disparos al cuerpo, sobre todo en el caso de los enemigos blindados, normalmente no te permitirán silenciar al guardia antes de que pueda llamar a la base y dar la voz de alarma.

Si no logras silenciar a un adversario durante el Modo Reflejo, todos los enemigos cercanos entrarán en estado de combate, se dará la voz de alarma y, normalmente, tu mejor alternativa será correr y esconderte. Si decides quedarte y luchar, tendrás que utilizar técnicas distintas, lo que nos lleva a...

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISION
- SIGILO E INFILTRACION
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTION DEL TIEMPO
- GESTION DEL INVENTARIO
- APOYO TACTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

LECCIÓN 4: COMBATE

Por mucho que te aficiones a utilizar técnicas de sigilo, siempre habrá casos en los que el combate será inevitable. En ocasiones, puede que incluso sea la forma más rápida o apropiada de completar un objetivo.

Apuntar y disparar

Cada vez que apuntes a un enemigo con tu arma, la eficacia del disparo dependerá de la parte del cuerpo en la que impacte. Los disparos a la cabeza eliminarán al instante a todos los objetivos excepto a los menos convencionales, pero necesitarás varios disparos al cuerpo para matar o incapacitar. Por lo tanto, aprender a apuntar con calma a partes desprotegidas de la cabeza será fundamental cuando Big Boss tenga que enfrentarse a grupos de enemigos durante las alertas totales.

Mantén **L2/L1** para apuntar con el arma. Al hacerlo, aparecerá una retícula de apuntado y la vista de cámara se colocará detrás de uno de los hombros de Big Boss. Después, podrás apuntar libremente con **R3**. Ten en cuenta que puedes pasar la cámara al otro hombro pulsando **R3/RT** [**O1** y **O2**].

Si apuntas con un arma de fuego a un enemigo que esté a tu alcance, las miras se volverán rojas para indicar que el disparo impactará en el blanco si pulsas el gatillo. En distancias más grandes, las miras se mantendrán de color blanco y factores como la gravedad y la dispersión de la bala reducirán considerablemente tu puntería. Si el apunte automático está activado en el menú de opciones (es la opción predeterminada), la cámara dirigirá automáticamente la retícula al blanco más cercano cada vez que entres en posición de apuntado, para que cuentes con ventaja. Si eres un purista que quiere disfrutar de una experiencia de combate más difícil y auténtica, entra en el menú de pausa y desactiva el apunte automático.

Para disparar, pulsa **R2/RT** mientras apuntes. Si mantienes apretado el gatillo de un arma automática, la precisión de tus disparos se reducirá rápidamente, algo que se verá reflejado en el aumento de tamaño de la retícula. Con estas armas, las ráfagas cortas y controladas casi siempre funcionan mejor que disparar a lo loco, menos cuando estás a distancias cortas y disparas a quemarropa.

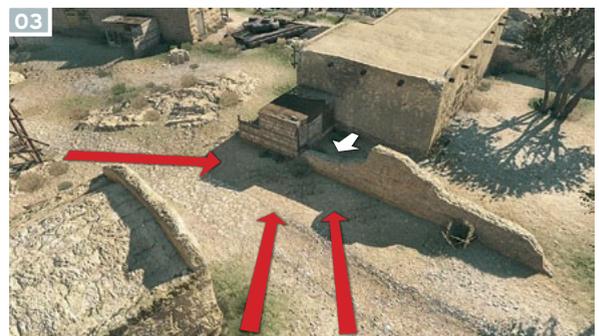
Mientras apuntes, puedes cambiar a la vista de primera persona si pulsas **RT/RB** para aumentar tu precisión, o usar una mira telescópica si el arma cuenta con una y cambiarle el nivel de aumento (si es posible) con **R3/RT**. En la vista de primera persona puedes moverte libremente, pero la velocidad de Big Boss se reducirá considerablemente.

Si necesitas moverte a los lados mientras apuntes tendido en el suelo, puedes rodar manteniendo pulsado **L3/RT** e inclinando **L1** a la izquierda o a la derecha. Esto puede resultarte útil para entrar o salir de una posición de cobertura, o para esquivar los disparos y granadas del enemigo.

Cubrirse

Es fundamental cubrirse cuando los adversarios entran en estado de combate: al descubierto, te liquidarán en un suspiro. También es importante elegir bien la zona de cobertura, evitando cualquier objeto frágil o explosivo. Lo mejor es refugiarte en un punto en el que los enemigos no puedan flanquearte, a poder ser con una buena barrera a tu espalda [**O3**]. Si el refugio elegido está demasiado expuesto, estar pendiente de los enemigos que van acercándose y disparando desde varios ángulos terminará siendo una tarea extenuante. Pero también tienes que tener mucho cuidado con los lugares que no ofrecen una vía de escape a Big Boss: las granadas enemigas pueden convertir rápidamente un callejón sin salida en una tumba.

Una de las ventajas de atacar tras un punto de cobertura es que puedes pegarte a una pared o superficie. En esa posición, podrás entrar y salir rápidamente de tu punto de cobertura manteniendo pulsado o soltando **L2/L1**. Elige un blanco,



a poder ser uno que esté al descubierto o que suponga un peligro apremiante, sal del punto de cobertura, neutralízalo rápidamente con un disparo o ráfaga rápida y vuelve a esconderte. Por lo general, conviene evitar el fuego continuo. Desde la cobertura, puedes recargar sin riesgos pulsando **C/B**, controlar los movimientos o las granadas del enemigo (que aparecerán marcadas con el icono ) o incluso aplicarte primeros auxilios si tienes una herida grave.

Recargar

No recargar tu arma de forma organizada puede tener consecuencias funestas. Big Boss recarga automáticamente cuando vacía su cargador, pero este proceso lleva unos segundos que no te podrás permitir en los momentos más peligrosos (por ejemplo, en el Modo Reflejo, en el que cada segundo cuenta, o en una batalla que se alarga demasiado).

Si quieres evitar la terrible experiencia de quedarte sin munición en una situación de vida o muerte, conviene que te acostumbres a recargar con frecuencia y de forma obsesiva. Para recargar de forma manual, pulsa **C/B**. Si lo haces en el momento adecuado, Big Boss nunca se quedará totalmente desprotegido. Lo ideal es que te acostumbres a recargar después de cada bala que dispares durante una infiltración sigilosa, y cada vez que tu cargador esté medio vacío durante un conflicto abierto.

Cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo (abreviado con las siglas CQC) es un sistema de veloces técnicas de combate sin armas con las que neutraliza rápidamente a los enemigos. El CQC puede ser una estependa alternativa a las armas y ofrece unas ventajas considerables: estos golpes y lanzamientos decisivos no consumen munición (ni desgastan los silenciadores), tienen una eficacia instantánea e incluso pueden emplearse contra varios oponentes cercanos si los ejecutas rápidamente. Obviamente, para ello te tendrás que acostumbrar a acercarte a enemigos sin que te detecten o aniquilen, pero cada vez te resultará más fácil a medida que tus habilidades de infiltración mejoren a lo largo de la aventura.

Las aplicaciones más útiles del CQC en un combate son las siguientes:



Lanzar [04]: inclina **L** y pulsa **R2/R1** para lanzar rápidamente a un oponente por los aires y dejarlo inconsciente. Puedes aturdir a tu víctima por más tiempo si la lanzas contra un muro, pero este movimiento precisa de un contexto: si no hay muro, no funcionará. El comando Lanzar también puede usarse durante el Modo Reflejo: corre hacia al guardia que te ha visto e incapacítalo antes de que termine la fase de movimiento ralentizado. Puedes emplear este movimiento contra grupos que estén cerca de ti: inclina la palanca en la dirección indicada y pulsa el botón varias veces para acabar con todos los enemigos. La fuerza de cada lanzamiento irá aumentando, por lo que incapacitarás a los enemigos durante más tiempo. Pero recuerda que los lanzamientos dejan inconscientes a los rivales por un periodo de tiempo bastante breve.



Combo de puñetazo y patada [05]: si pulsas rápidamente **R2/R1** sin moverte, ejecutarás una serie de puñetazos y patadas. Un combo completo de cinco golpes puede dejar inconsciente a un enemigo durante el máximo tiempo posible, aunque esto no siempre es práctico en las situaciones de infiltración.



Sujetar/Escudo humano [06]: para sujetara un rival, mantén pulsado **R2/R1** cuando aparezca el icono . Cuando sujetas a un guardia, podrás cambiar de postura y moverte a distintas velocidades cuando te agaches o te pongas de pie, arrastrando o tirando de tu presa (o, en situaciones de combate, utilizándola de escudo humano). En estos casos, solo podrás usar tu arma secundaria, aunque podrás apuntar y disparar en todo momento. Puede que un enemigo dude en dispararte si llevas contigo a uno de sus colegas, pero te atacará en cuanto pongas en peligro su vida. Si un rival se te pone a tiro mientras cargas con un escudo humano, puede que te deje inconsciente con un ataque cuerpo a cuerpo para despojarte al instante de tu ventaja.



Asfixiar [07]: si quieres silenciar a un enemigo al que estás sujetando, pulsa **R2/R1** varias veces para asfixiarlo e incapacitarlo. Este efecto dura más que el de los dardos tranquilizantes, así que a veces funciona mejor en las infiltraciones complicadas. También te permite reservar tus silenciadores para cuando los necesites realmente.



Cortar garganta [08]: mientras sujetas a un rival, pulsa **△/▽** para cortarle la garganta. Matar a un enemigo de esta forma es algo espantoso que afectará negativamente a tu puntuación de la misión, al igual que cualquier tipo de muerte innecesaria. Pero en ocasiones es posible que dicha crueldad te resulte práctica: por ejemplo, si te persigue un enemigo que podría despertar a un aliado inconsciente y añadirlo a su grupo de caza.

INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

ÍNDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES

Manejar torretas

Cuando explores bases y puestos de avanzada enemigos, con frecuencia te encontrarás con armas fijas que podrás operar y usar contra tus enemigos: desde pequeñas ametralladoras a potentes morteros y artillería antiaérea [09].

Aunque estos emplazamientos tienen su utilidad (por ejemplo, destruir un molesto helicóptero enemigo, o acabar con una unidad blindada que se acerca), también poseen un efecto adverso obvio: revelan tu presencia a todos los que estén cerca. Obtendrás una gran potencia de fuego, pero la contrapartida es que los soldados de la zona darán la alarma y empezarán a atacarte por todas direcciones. Además, no olvides que las alertas totales y todas las muertes que causes tendrán un efecto negativo en tu puntuación de la misión, así que casi siempre es mejor no usarlas salvo que sean tu último recurso o la mejor forma de completar un objetivo muy concreto. Por supuesto, tienes toda la libertad para usarlas cuanto quieras cuando deambules libremente, si te apetece sembrar el caos para divertirte un rato.



Tipos de armas

En *MGSV* hay muchos tipos distintos de armas, todos con clasificación y rasgos propios. Cada categoría incluye un buen número de modelos que podrás desarrollar, mejorar y personalizar con el tiempo, según avances en el metajuego de gestión de la Base Madre.



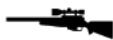
Las **pistolas** son armas de una mano pensadas para combates a corta distancia. Si les añades un silenciador, son perfectas para muchas actividades de sigilo. La pistola tranquilizante inicial te resultará de gran utilidad en casi todas las misiones.



Las **metralletas** también son útiles para los combates cuerpo a cuerpo. Su elevado ritmo de disparo les otorga un poder de contención formidable, pero su precisión disminuye considerablemente a distancias largas, algo que te puede perjudicar tácticamente.



Los **rifles de asalto** y las **ametralladoras** pueden usarse para combatir a corta y media distancia. Un rifle de asalto con un silenciador siempre es un recurso versátil y fiable cuando los dardos tranquilizantes no funcionan. Las ametralladoras son una buena opción cuando participes activamente en un conflicto abierto contra enemigos fuertes.



Los **rifles de francotirador** son precisos a larga distancia. Esta precisión variará en función del modelo y de su mira. Cuentan con un poder de penetración extremadamente elevado.



Las **escopetas** poseen un poder de contención y de daño sin parangón a corta distancia.



Los **lanzagranadas** y los **lanzacohetes** pueden destruir o inhabilitar vehículos y equipamiento (como antenas de radares antiaéreos), o destruir a varios enemigos a la vez. Pero resultarán mortales para Big Boss si los utiliza imprudentemente.



Las **armas arrojadas** incluyen elementos básicos, como las granadas y los dispositivos tácticos (como los señuelos), que pueden lanzarse a corta y media distancia.



Los **armas colocadas** incluyen minas y explosivos C-4 que pueden emplearse en la destrucción estratégica de objetivos enemigos, para crear distracciones o preparar emboscadas y trampas.

Por norma, las armas letales suelen resultar más eficaces que las tranquilizantes o aturdiroras en un combate abierto. En las infiltraciones, te recomendamos que utilices armas no letales con un silenciador, cambiando a armas de fuego más potentes cuando el combate sea inevitable.

Aunque puedes pedir un envío de suministros o un equipamiento alternativo durante una misión, suele ser buena idea leer atentamente la información disponible y elegir las armas disponibles antes de actuar. Si el objetivo está relacionado con vehículos enemigos o con la destrucción de un blanco específico, un lanzagranadas o lanzacohetes puede resultar muy práctico (y siempre deberías llevar C-4, pues es estupendo en las situaciones arriesgadas). Si vas a infiltrarte en una posición (una base o pueblo) con un punto de observación desde el que se vea toda la zona, puedes simplificar tu trabajo neutralizando por adelantado a tus blancos con un rifle de francotirador (a ser posible, con un silenciador instalado).



Penetración de balas y blindaje

A medida que avances en la historia, empezarás a encontrarte con enemigos equipados con cascos y blindaje corporal [10]. Estas protecciones son inmunes a los dardos tranquilizantes y detienen las balas normales con mucha eficacia. Para acabar fácilmente con estos enemigos, necesitarás acertar con precisión en sus caras desprotegidas [11] o atacarlos con armas potentes, como rifles de francotirador, lanzadores y explosivos.

La penetración de las balas y el daño general también tienen que tenerse en cuenta en otras situaciones, como cuando intentes destruir equipamiento enemigo. Por ejemplo, puede que quieras destruir la luz de vigilancia de una torre para infiltrarte con más facilidad o crear una distracción. En este caso, los dardos tranquilizantes rebotarán; una pistola o un rifle de asalto una pistola o un rifle de asalto con balas normales romperán el cristal; un rifle de francotirador potente no solo romperá el cristal, sino que llegará más lejos y matará al soldado que maneje la luz; y un proyectil de lanzacohetes o lanzagranadas destruirá la torre de vigilancia entera.

Por lo general, las pistolas y las metralletas tienen un nivel bajo de penetración y solo conviene utilizarlas contra enemigos que no lleven blindaje especializado, a no ser que les dispires a partes descubiertas del cuerpo. Las balas del rifle de asalto y la ametralladora, si tienen la potencia suficiente, pueden atravesar superficies suaves, como la caja de madera tras la que un guardia incauto puede estar escondiéndose, o quitar un casco para conseguir un buen disparo a la cabeza. Por su parte, los rifles de francotirador atraviesan cualquier cosa excepto la piedra o las superficies gruesas de metal, e incluso pueden neutralizar a dos enemigos a la vez si se da la ocasión.

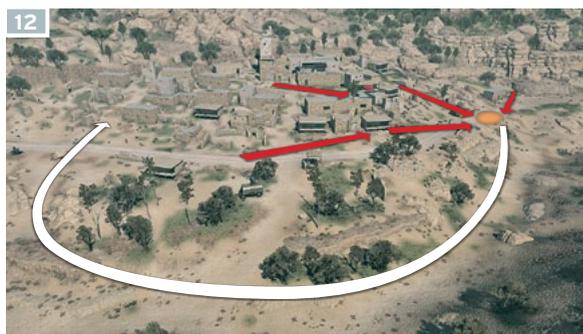
Cuando te enfrentes a tanques u otros vehículos blindados olvídate de las armas de fuego convencionales: sus balas causarán el mismo daño que un baile o un arqueo de cejas. Únicamente podrás destruirlos con los lanzadores y el C-4, y es posible que necesites tres o cuatro impactos directos para terminar el trabajo. Pero en cuanto desbloqueeas la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, podrás utilizar un gran truco: colarte en el vehículo en cuestión e inhabilitarlo con una extracción de globo. Además de eliminar a un enemigo letal del campo de batalla, conseguirás otro elemento valioso para la Base Madre.



Escapar de la batalla

Teniendo en cuenta que las batallas pueden resultar de una dificultad agotadora, sobre todo si el enemigo es capaz de desgastarte por medio de oleadas de refuerzos, en ocasiones la solución más sencilla es alejarte de ellas. La mejor forma de conseguirlo suele ser huir corriendo de tus perseguidores, pasando rápidamente de un puesto de cobertura a otro para evitar los disparos y, en cuanto escapes de su línea de visión, correr más rápido que ellos para dejarlos atrás. En cuanto tus rivales dejen de verte, se centrarán en tu "última posición conocida", que aparece en tu mapa del iDroid con un círculo naranja brillante.

En cuanto te hayas librado de ellos y estés lejos de tu última posición conocida, una opción es esconderte y esperar a que termine la fase de alerta. Otra posibilidad es intentar rodear el área de la misión y abordarla desde un ángulo totalmente distinto. Si hay una entrada alternativa, podrás aprovecharte en gran medida de la distracción que hayas creado, ya que la conmoción suele alejar a los guardias de los puestos importantes, y es posible que puedas completar un objetivo de misión con relativa facilidad [12]. También puedes aprovecharte de la confusión para acabar uno a uno con los guardias que se vayan separando del grupo de búsqueda.



- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

[A] LECCIÓN 5: DESPLAZAMIENTO

Uno de los retos más importantes que te encontrarás en los gigantescos escenarios de *MGSV* es el simple proceso de moverte de un lugar a otro. Lógicamente, siempre llegarás a tu destino (antes o después) si vas corriendo o a caballo, y por lo general encontrarás por el camino objetos útiles que harán que el paseo merezca la pena. Pero si necesitas ponerte manos a la obra de inmediato, conviene reducir los tiempos de viaje.



Usar el mapa del iDroid

Puedes acceder al mapa del iDroid en cualquier momento. Un asunto importante que debes recordar es que el tiempo no se detiene (es decir, que el juego no entra en pausa) mientras estudias el mapa o cualquier otra función del iDroid. Los enemigos darán la alarma si te detectan mientras planeas un viaje o revisas la posición de un objetivo de la misión, así que procura hacerlo únicamente cuando no haya nadie cerca o desde un buen escondite. El mismo principio se aplica a los blancos móviles. Si estás siguiendo a un soldado o a un convoy, estos seguirán desplazándose mientras usas el iDroid.

■ **Controles del mapa:** usa **[D]** para moverte por el mapa, **[R]** para girar la cámara y **[L2]** y **[R2]/[L1]** y **[R1]** o **[R3]/[L3]** para controlar el nivel del zoom. Para ver una descripción de un icono del mapa, pasa el cursor sobre él. También puedes pulsar **[C]** para cambiar la orientación del mapa, y cambiar el estilo de presentación del mapa a Foto aérea.

■ **Marcadores:** los marcadores son iconos que puedes colocar (o quitar) manualmente con solo pulsar **[X]/[A]** (o **[L2]/[L1]** si estás usando los binoculares). Los marcadores manuales son fáciles de localizar gracias a su sistema de letras. Al colocar un marcador en el mapa, este también aparecerá en la pantalla de juego, para que puedas moverte hacia el punto en cuestión con mucha más facilidad. El marcador solo desaparecerá si lo eliminas o llegas a tu destino. No podemos dejar de hacer hincapié en lo práctico que resulta colocar marcadores de mapa con frecuencia, especialmente si no conoces bien el escenario.

■ **Modo mapa:** por defecto, el mapa está bloqueado en una orientación hacia el norte para que resulte más fácil navegar por él (también es la convención que utilizaremos en toda esta guía). Si prefieres que el mapa esté bloqueado sobre el icono de Big Boss y que gire en torno a él, pulsa **[C]** mientras estás en el mapa del iDroid.

■ **Modo MAPA/GPS:** si necesitas moverte mientras examinas el mapa en tiempo real, pulsa **[△]/[▼]** en la pantalla del mapa principal del iDroid. En este modo de desplazamiento, tus movimientos son lentos y no podrás usar algunas habilidades (disparar, por ejemplo), pero es muy útil si estás buscando un objeto o un punto de interés concreto **[01]**.

■ **Iconos del mapa:** todos los enemigos y objetos marcados, los lugares de interés, los puntos de interactividad y los puntos de ruta aparecen en el mapa en forma de iconos.

Iconos de mapa más importantes

	Personaje del jugador		Misiones secundarias (estándar)
	Pasos más recientes del personaje del jugador		Misiones secundarias (importantes)
	Aliado/Prisionero		Última posición conocida
	Enemigo marcado		Marcador personalizado
	Objeto marcado		Recursos
	Objetivo de misión		Zona de aterrizaje

Viajar con eficacia

Debido al inmenso tamaño de las áreas de juego de *MGSV*, ir de un destino a otro puede consumir muchísimo tiempo. Afortunadamente, existen formas de optimizar o acortar tus viajes.

Leer el mapa

Aunque los mapas de esta guía te ayudarán mucho en la navegación, aprender a leer el mapa del iDroid es algo fundamental que deberías dominar. Antes de emprender un largo viaje, estudia el mapa para ahorrarte varios minutos de tu periplo.

Hay tres aspectos a tener muy en cuenta. El primero es que tu mapa te indica claramente la elevación exacta de cada área de terreno. Si tu ruta atraviesa un desierto plano, es probable que puedas moverte en línea recta hacia tu objetivo. Al contrario, si recorres montañas o cañones, lo habitual es que el único camino disponible sea más sinuoso, algo que siempre podrás comprobar en el mapa. Prestar atención a la topología concreta de la zona también te permitirá descubrir puntos de observación cercanos a las instalaciones enemigas, para que puedas estudiarlas atentamente.

El segundo es que tu mapa reproduce fielmente todos los detalles de cada área, para que puedas identificar atajos y callejones sin salida [02]. Por ejemplo, en algunas áreas rocosas hay atajos que te permitirán evitar desvíos innecesarios por colinas y montañas. Estos atajos pueden ofrecerte accesos alternativos a las instalaciones enemigas y suelen llevar a vistas privilegiadas del área, o a posibles puntos de infiltración con menos guardias de los que preocuparte.

Por último, tu mapa es una estupenda herramienta para calibrar distancias. Para conocer la distancia exacta que te separa de un destino, coloca un marcador y la distancia en metros aparecerá directamente en la pantalla de juego. Algunas extensas caminatas a pie (o incluso a caballo) pueden llevarte varios minutos. Además, quizás tengas que realizar desvíos para sortear obstáculos, como patrullas y puestos de avanzada enemigos. En estos casos, es mejor elegir otra forma de viaje.

Elegir un compañero

Cuando avances en la historia, podrás desbloquear nuevos compañeros que mejorarán la eficacia de tus viajes. Aunque montar en D-Horse es sin duda la forma más rápida de recorrer distancias largas (no olvides usar / para galopar), otros compañeros te ofrecerán ventajas que pueden justificar que los acojas bajo tu manto. Por ejemplo, tu segundo acompañante posee una aptitud exclusiva: identificar a los enemigos desde lejos, lo que te ayudará a evitar encuentros fortuitos con patrullas, vehículos o puestos de avanzada. Puedes ordenar a un tercer compañero que se adelante para inspeccionar la zona en tu lugar y conseguir información de gran utilidad antes de tu llegada.

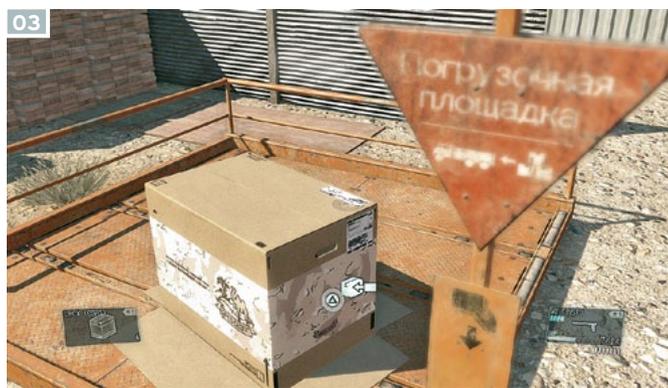
Si quieres cambiar de compañeros durante una misión o cuando te mueves libremente, recuerda que puedes hacerlo mediante la opción Apoyo de compañero en la pestaña Misiones del iDroid (ver página 38 para obtener más información).

Desplazamiento rápido

Aunque en *MGSV* no existe ningún sistema de desplazamiento rápido, hay dos métodos que podrás usar para moverte entre puntos lejanos. En el primero, utilizarás cajas de cartón para que

carguen a Big Boss en camiones enemigos y lo transporten automáticamente al destino que elijas. Para usar este método, solo tienes que recoger el objeto "Factura" en todas las plataformas de carga de mercancías (que en el juego también aparecen como "Puntos de entrega") que puedas. Cada factura que consigas se convertirá en un nuevo destino de viaje al que podrás llegar escondido en una caja de cartón mientras esperas en otra plataforma de carga de mercancías [03]. Tras una breve espera, un camión recogerá la caja y podrás viajar a cualquier plataforma de carga de mercancías que hayas desbloqueado. Probablemente, esta es la forma más rápida de llegar a un destino lejano del mapa.

El segundo método es pedir que te recoja un helicóptero usando la interfaz del iDroid, para después volver a desplegarlo de la misma forma desde el Centro de Comando Aéreo. Este proceso tarda unos minutos, ya que tendrás que esperar a que llegue el helicóptero a una zona de aterrizaje cercana, y después seleccionar una nueva ZA en la que podrás reubicarte tras unos vídeos. De acuerdo, no es un método inmediato, pero sigue siendo mucho más rápido que correr o cabalgar muchos kilómetros.



Deambular libremente

No te des demasiada prisa en acortar viajes o sortear puestos de avanzada y otros lugares controlados por enemigos. *MGSV* recompensa con ventajas a largo plazo a los que deambulan libremente y dedican tiempo a explorar el mapa. Esto no significa que tengas que dar vueltas sin sentido por todo el mapa en busca de secretos, claro está. Explorar y saquear los puntos de interés que te encuentres de forma casual mientras completas misiones principales y secundarias es más que suficiente para financiar tus avances en la parte de gestión de la Base Madre.

Los mapas de *Metal Gear Solid V* se crearon de forma que siempre encontrarás al menos un puesto de avanzada enemigo, un edificio ocupado o una base entre los puntos de inicio de las misiones y sus objetivos, ofreciéndote numerosas oportunidades de conseguir recursos. Si sueles evitar estos lugares y nunca dedicas tiempo a salirte del camino principal, privarás a la Base Madre de recursos y fondos esenciales. Además, los nuevos equipamientos y funciones tardarán más en desbloquearse y te quedarás atrás en la curva de dificultad natural del juego. Retomaremos este tema al final de este capítulo.

INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

INDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES

[] LECCIÓN 6: RECURSOS Y OBJETOS PARA RECOGER

La enorme cantidad y variedad de recursos que Big Boss puede encontrarse en el campo de batalla o acumular gracias a la Base Madre (y sus empresas asociadas) puede resultar abrumadora en las primeras horas de una primera partida. Pero no te preocupes. Gran parte de estos recursos pueden considerarse dinero con el que obtener beneficios en la intrincada economía del juego. Además de ser el modo principal de desbloquear equipamiento, también financiarán la Base Madre y facilitarán su expansión, lo que a su vez te permitirá acumular y procesar más recursos: la riqueza genera riqueza.

Los sistemas en los que se basa el metajuego de gestión de *MGSV* suelen consumir o producir recursos, pero en ocasiones hacen ambas cosas. Sin embargo, al comenzar la historia, el motor principal del crecimiento económico de la Base Madre es la habilidad de Big Boss para acumular recursos durante las misiones y al deambular libremente. Si recoges o extraes con el Fulton todo lo que no esté clavado al suelo (¡deberías hacerlo!), cosecharás numerosos beneficios.

Esta es una descripción de los recursos y objetos para recoger más importantes del juego:



Dinero (PMB) [01]: la moneda del juego se llama "producto militar bruto" o PMB. Conseguirás PMB completando misiones, enviando a tus reclutas a asignaciones de despliegue de combate (se desbloquean en un punto bastante temprano de la historia) y recogiendo diamantes en bruto mientras exploras el mapa. Se necesita PMB, en combinación con materiales procesados, para prácticamente todos los asuntos de la Base Madre, desde la investigación de armas y las mejoras hasta la construcción y expansión de nuevas instalaciones. También gastarás pequeñas sumas de PMB al realizar determinadas acciones cuando estés en tierra (tendrás que pagar los costes del dispositivo de recuperación Fulton o las entregas de suministros, por ejemplo).



Reclutas [02]: puedes conseguir nuevos reclutas sacando del campo de batalla a prisioneros y soldados enemigos incapacitados con tu dispositivo Fulton, o completando asignaciones de despliegue de combate. Los nuevos empleados se asignarán al departamento más apropiado de la Base Madre para mejorar su productividad o competencia. Algunos reclutas son especialistas (se suelen conseguir en las misiones principales o secundarias) con habilidades que tienen aplicaciones muy concretas (como traductores o ingenieros que desbloquean nuevos proyectos de I D).



Materiales procesados [03]: los materiales procesados, como el combustible, los metales y los recursos biológicos, pueden encontrarse mientras exploras el mapa o como recompensas si tu personal completa asignaciones de despliegue de combate. Estos materiales son necesarios para desarrollar un gran número de armas, dispositivos y mejoras, además de las instalaciones de la Base Madre. Más adelante, obtendrás la habilidad de extraer con la maniobra Fulton contenedores de materiales sin procesar de posiciones enemigas. Tendrás que refinar estos materiales en la Base Madre, lo que lleva su tiempo, antes de poder invertirlos como recursos.



Plantas medicinales [04]: podrás recoger plantas en el campo de batalla. Además, las podrás obtener como recompensas, normalmente en cantidades importantes, cuando tus reclutas completan misiones de despliegue de combate. Las plantas medicinales sirven para desarrollar o fabricar distintos objetos. Por ejemplo, necesitarás opio dorado para fabricar dardos tranquilizantes, latifolia para hacer gas adormecedor, etc.



Vehículos y torretas [05]: una vez que investigues la mejora Carga 2 del dispositivo Fulton, podrás extraer no solo soldados enemigos, sino también torretas, vehículos ligeros e incluso tanques. Se transferirán automáticamente a la Base Madre, donde podrán emplearse para completar misiones de despliegue de combate que requieran su uso o reforzar las defensas de la base. Desde ahí, también se podrán desplegar en el campo de batalla para que Big Boss los use en sus misiones. Si pierdes vehículos, los perderás para siempre. ¡Si pides uno para una misión, no olvides extraerlo con el Fulton antes de irte!



Compañeros [06]: tus compañeros también pueden considerarse como un tipo de recurso, ya que completar misiones con ellos mejorará tu relación con ellos, lo que a su vez irá desbloqueando nuevas habilidades que podrás usar en tus próximas asignaciones. También invertirás sumas importantes de PMB y recursos para mejorar su equipamiento a medida que crezca su vínculo con Big Boss.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN**
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS**
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

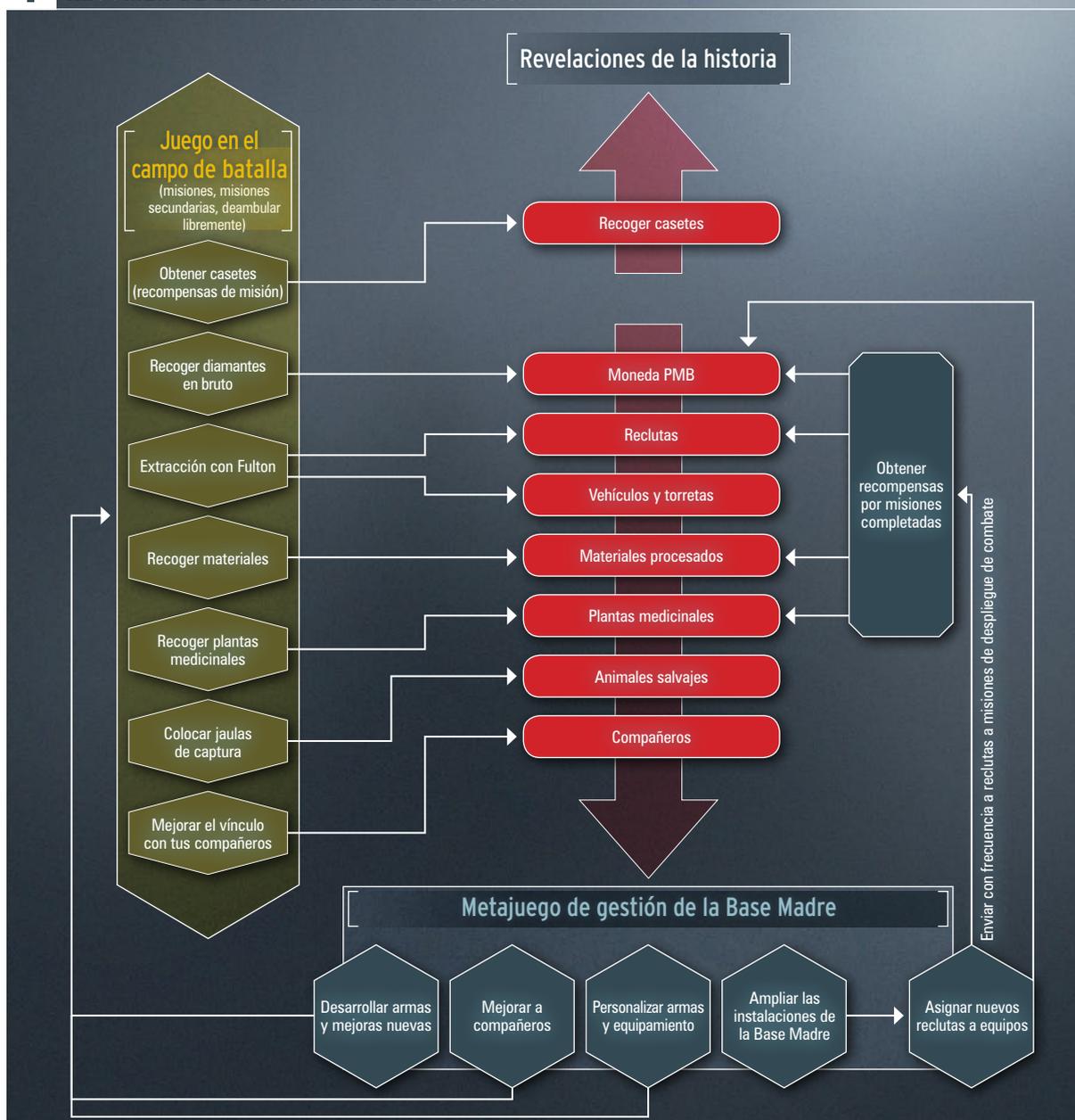


Animales salvajes [07]: puedes atrapar animales salvajes con jaulas de captura (adecuadas para animales pequeños) o usando tranquilizantes para después extraerlos con el dispositivo Fulton (la única opción con los ejemplares más grandes). Si capturas a todas las criaturas disponibles, podrás construir una casa de fieras en una plataforma de la Base Madre y obtener recompensas varias.



Casetes [08]: podrás recoger muchas casetes mientras exploras bases enemigas, o conseguirías al completar determinadas misiones o logrando determinadas hazañas. Las que puedes recoger manualmente suelen contener canciones que podrás escuchar cuando te apetezca, pero las que se desbloquean como recompensas de misiones son una gran fuente de información del juego que hará que el extenso mundo de *MGSV* cobre vida; y en algunos casos, cerrarán tramas o contendrán observaciones sobre elementos de episodios anteriores. En vez de correr a escucharlas en cuanto las consigas, te recomendamos que las reserves para los viajes más largos: harán que los kilómetros pasen volando.

RESUMEN DE LA ECONOMÍA DE RECURSOS



[→] LECCIÓN 7: GESTIÓN DEL TIEMPO

El tiempo es un factor primordial en *Metal Gear Solid V* y tendrás que gestionarlo con cuidado. En esta breve sección, te explicamos cómo afecta el tiempo al mundo del juego y las formas en que puedes aprovecharte de ello.

- **Tiempo:** el tiempo avanza constantemente en el juego, a un ritmo de un minuto de juego por cada tres segundos de tiempo real. El tiempo se detiene únicamente cuando pones el juego en pausa. Si abres el iDroid, ya sea para consultar el mapa o gestionar la Base Madre, el reloj seguirá avanzando. Así que, si un guardia de una patrulla te descubre mientras estás usando el iDroid, se aplicarán las mecánicas habituales del juego: el Modo Reflejo se activará y todos los enemigos entrarán en estado de combate si no reaccionas. Hay formas de beneficiarte de esta situación: por ejemplo, si activas una fase de alerta, podrás esconderte y aprovechar la oportunidad para gestionar la Base Madre mientras esperas a que los guardias se cansen de buscarte y regresen a sus puestos.
- **Ciclo día/noche:** el momento del día puede tener un efecto importante en la dificultad de la misión. Suele ser más sencillo infiltrarse en un área por la noche, aunque si abusas de los despliegues crepusculares, las fuerzas enemigas comenzarán a usar lentes de visión nocturna con frecuencia. Por el día suele ser más necesario incapacitar a los guardias para despejar el camino. Para ver una valoración completa de las diferencias entre día y noche al infiltrarte en bases enemigas, consulta la página 19. El día y la noche comienzan a las 06:00 y 18:00, respectivamente. Las doce horas de tiempo del juego necesarias para completar un día o una noche se corresponden con 36 minutos de tiempo real; puedes ver el momento del día en la interfaz del iDroid. También deberías prestar mucha atención a los avisos automáticos. Si el iDroid te informa de que está a punto de amanecer, quizás no sea el mejor momento para moverte al descubierto entre centinelas y patrullas...
- **Condiciones climáticas:** los cambios repentinos del clima pueden ayudarte a aprovechar mejor el tiempo. Por ejemplo, la visibilidad reducida propia de una tormenta de arena te ayudará a sortear con facilidad a un grupo complicado de guardias. Pero si no conoces bien la estructura de una base o necesitas extraer elementos con el Fulton, tendrás que esperar a que termine la tormenta para continuar. Cada vez que las condiciones climáticas te obliguen a retrasarte, aprovecha para revisar la Base Madre y escuchar casetes.
- **Cigarro fantasma:** siempre que no haya un estado de combate o un estado de alerta activo (y que no estés luchando contra un jefe), podrás usar el Cigarro fantasma para acelerar considerablemente el flujo temporal y llegar a una hora concreta [01]. Para activarlo, mantén [↔] para ver la ventana de objetos y selecciona el cigarro con [R]. El tiempo se acelerará y podrás detenerlo en cualquier momento pulsando [↔].
- **Tiempo de viaje:** como ya habrás descubierto por tu cuenta, los escenarios de *MGSV* son tan inmensos que recorrer distancias largas a pie (o incluso a lomos de D-Horse) puede ser una auténtica tortura. Puedes convertir estos viajes en excursiones más provechosas explorando las áreas que visites y recogiendo todos los recursos valiosos que encuentres. Pero también hay otras formas de acelerar los viajes si así lo deseas: consulta la página 33 para más información.
- **Despliegue de combate:** el despliegue de combate es una función en la que puedes encargar asignaciones virtuales a tus reclutas Diamond Dogs para obtener dinero y otras valiosas recompensas. En cuanto desbloquee esta función, acostúmbrate a enviar a misiones a todos los hombres que puedas mientras tú te encargas de tus cosas. Regresarán transcurrido el tiempo estipulado para proveerte de una fuente constante de dinero, recursos y hombres. En los despliegues de combate, el paso del tiempo siempre juega a tu favor. Si tienes que dejar de jugar a *MGSV* durante un tiempo y no hay peligro inminente de que detecten a Big Boss, tiene sentido dejar el juego funcionando.
- **Multitarea:** cuando tengas que recorrer distancias largas, esperar hasta un momento concreto de tiempo o gestionar la Base Madre, aprovecha para escuchar las casetes relacionadas con la historia. Desbloquearás muchas durante el juego y todas aportan datos sobre la extensa historia del juego: de hecho, algunas incluyen revelaciones fundamentales para comprender algunos hechos principales del juego o ponen punto y final a determinados argumentos.



[!] LECCIÓN 8: GESTIÓN DEL INVENTARIO



En cuanto te despliegan al campo de batalla, la gestión de tu equipamiento (sobre todo de los objetos que usas con más frecuencia, como la munición, los silenciadores y los dispositivos Fulton) se convertirá en toda una prioridad.

■ **Límite de objetos para llevar:** puedes cargar con dos armas principales, dos secundarias (una tiene que ser un brazo prostético), ocho armas de apoyo y ocho objetos. Cuando superes el límite permitido de cada categoría, tendrás que deshacerte de uno de los objetos para poder coger otro.

■ **Adquisición in situ:** cuando neutralices a un enemigo, soltará el arma que llevaba. Para recogerla, mantén **○/B**; así reemplazarás el arma que tenías de la misma categoría, y ambas aparecerán en el intercambio mostrado en pantalla. También podrás hacerte con munición automáticamente acercándote a un arma del suelo que use el mismo tipo de balas **[02]**. Cuando surja la ocasión de recoger un arma de fuego interesante, primero piensa en tus objetivos y tu estilo de juego. Incluso si obtienes acceso a un potente lanzagranadas, ¿de qué va a servirte si tu objetivo en curso es una infiltración sigilosa? ¿Tiene el arma encontrada suficiente munición para que el cambio merezca la pena? Por lo general, es recomendable contar con al menos un arma con silenciador para las situaciones de sigilo, y con otra que pueda para controlar multitudes.

■ **Cambiar de arma:** cuando dispongas de poco tiempo, usa la función Cambio rápido para cambiar de equipamiento sin perder un segundo. Pula una de las direcciones de **○** para cambiar de equipo al instante: **○** para las armas principales, **○** para las armas secundarias, **○** para las armas de apoyo y **○** para los objetos. También puedes mantener pulsada una dirección en **○** y elegir manualmente un arma u objeto con **○**.

■ **Limitaciones al llevar armas:** no podrás usar tu arma principal cuando estés transportando un cuerpo. Si tenías el arma principal equipada al recoger a alguien, cambiarás automáticamente a tu arma secundaria **[03]**. Esto tiene mucha importancia si tienes que llevar a un prisionero herido a una zona de aterrizaje para que se lo lleven en helicóptero. Si las pistolas resultan inapropiadas para la situación, conviene dejar al prisionero en un lugar seguro y volver a por él tras haber neutralizado a los enemigos activos.

■ **Envío de suministros:** si te quedas sin munición o descubres que la misión requiere un tipo de arma totalmente distinto, siempre tendrás la opción de pedir a la Base Madre un envío de suministros, nuestro siguiente tema.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE
- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES

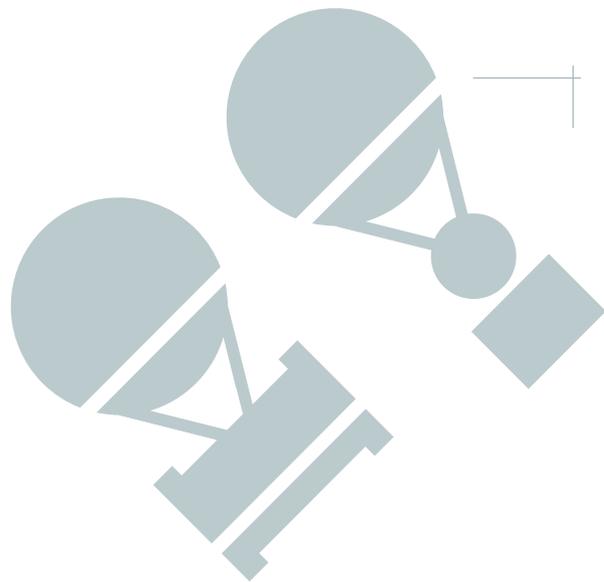
[🔍] LECCIÓN 9: APOYO TÁCTICO

Aunque se supone que deberías apañártelas con tu ingenio y tu sentido común en el campo de batalla, con solo un compañero a la vez para ofrecerte ayuda directa, también podrás pedir ayuda a la Base Madre en casi todo momento. Pero cada intervención o entrega tiene un coste estipulado en PMB y recursos, y puede tener un impacto negativo en tu puntuación final si has iniciado una misión. Dicho esto, los sacrificios (normalmente nominales) se verán compensados por las ventajas tácticas que te pueden ofrecer estos servicios.

■ **Envío de suministros:** poder solicitar envíos de suministros es probablemente la más útil de tus habilidades, y deberías ponerla en uso siempre que lo necesites. Puedes pedir un envío para recargar toda tu munición, y también armas de apoyo y objetos (como los silenciadores y dispositivos Fulton, que son esenciales) o recibir armas nuevas; por ejemplo, un lanzacohetes para acabar con ese tanque que te está siguiendo los pasos. Los envíos de suministros son esenciales cuando tienes que quedarte mucho tiempo en el campo de batalla: nunca te sientas obligado a arreglártelas con lo que tienes, ni utilices armas inadecuadas dejándote llevar por un sentido equivocado del ahorro, porque no es necesario. Cuando solicites un envío de suministros, podrás recogerlo un minuto después en el lugar que hayas especificado. Si estás moviéndote, ten esto en cuenta y encarga el envío para que caiga a varios cientos de metros por delante de tu posición. Si estás atrapado en algún lugar, o incluso tumbado y sin posibilidad de avanzar, procura evitar un triste incidente: que el paquete te aterrice encima [01].



■ **Cambiar de compañero:** de la misma forma que puedes cambiar de armas durante una misión, también puedes cambiar de compañeros. Cuando reciba esta orden, tu compañero será extraído de inmediato y el nuevo se incorporará a tu servicio tras un breve intervalo de apenas un minuto. Los compañeros gravemente heridos en combate serán trasladados automáticamente a la Base Madre y tendrás que luchar sin compañero hasta que solicites un compañero nuevo (si dispones de alguno).



■ **Extracción en helicóptero:** en muchas misiones tendrás que rescatar objetivos que no pueden extraerse con el dispositivo Fulton porque son demasiado débiles para sobrevivir a esta experiencia. Muchas asignaciones también requieren que Big Boss salga del área de la misión muy rápido, porque quedarse en tierra le expondría a peligrosos adversarios o necesitaría demasiado tiempo para abandonar la zona. En dichos casos, solicitar una recogida rápida a un helicóptero es la solución más obvia [02]. Al elegir una zona de aterrizaje, ten en cuenta tu posición y la presencia enemiga en el área. Cada helicóptero te ofrecerá cierto grado de fuego de apoyo si es preciso, pero también puede resultar dañado o destruido (aunque podrás mejorar sus armas y blindaje con el tiempo). Tú decidirás si dedicas tiempo a despejar una ZA ocupada o prefieres dirigirte a un punto de encuentro más lejano y aislado; pero caminar esa distancia extra suele ser más rápido y seguro, de existir la opción.

■ **Fuego de apoyo:** si te encuentras en una situación complicada, puedes solicitar fuego de apoyo a la Base Madre. Las opciones incluyen el bombardeo de una zona con un ataque de artillería y dispersión de humo. La gama completa de opciones militares de apoyo se irá desbloqueando a medida que avances en la historia. Por lo general, las intervenciones agresivas de tus aliados suelen ser de una potencia extrema, capaces de cambiar el curso de una batalla. La contrapartida, claro está, es que recibirás una penalización en tu puntuación de la misión (tu nota máxima será de "A"), pero eso no debería preocuparte si juegas en una misión por primera vez. La mejor forma de descubrir sus usos es utilizarlos, pero un aviso: si solicitas un ataque aéreo, procura abandonar el área del ataque o buscar cobijo...

■ **Demora:** cada vez que solicites un apoyo táctico, es fundamental que tengas en cuenta el tiempo del viaje, que suele ser de un minuto. Por ejemplo, si te quedas sin munición de lanzacohetes mientras te enfrentas a un tanque al descubierto, sesenta segundos pueden ser mucho tiempo. De la misma forma, si llegas a una ZA perseguido por tus enemigos, tanto tú como los individuos que estés rescatando seréis blancos fáciles hasta que el helicóptero llegue y complete el descenso. En definitiva, intenta anticiparte siempre a la necesidad de suministros o intervención directa antes de que se convierta en algo urgente. Si estás disparando a tus enemigos desde lejos con un rifle de francotirador y solo te queda un cargador, solicita un envío de suministros de inmediato; así te llegará antes de quedarte sin munición, no después.



LECCIÓN 10: COMODINES



Si te encuentras con un serio obstáculo durante una misión y no consigues completar un objetivo obligatorio, podrás recurrir a ciertas funciones para inclinar la balanza a tu favor.

■ **Compañero [03]:** elegir al compañero adecuado puede suponer una diferencia enorme, sobre todo si utilizas todas sus habilidades. Por ejemplo, tu segundo compañero de combate puede identificar las posiciones de enemigos y aliados, además de recabar información que puede ahorrarnos mucho tiempo, e incluso salvarnos la vida. Otra habilidad de este compañero es la de crear distracciones. Existen otros compañeros con habilidades exclusivas y aplicaciones fantásticas, pero es mejor que las descubras por tu cuenta mientras juegas.



■ **Sombrero de pollo [04]:** si realmente te cuesta trabajo completar una infiltración complicada, el juego te ofrecerá automáticamente una ayuda: el Sombrero de pollo. Puedes activarlo manualmente desde el menú de pausa: selecciona Ajustes de juego para encontrar la opción correspondiente. Este accesorio hará que sea mucho más difícil detectarte, convirtiéndote en prácticamente invisible. Aunque quizás no sea la conclusión más satisfactoria, es un truco al que puedes recurrir si necesitas avanzar con urgencia en un desafío. Usar el sombrero de pollo limitará tu puntuación de la misión a una nota máxima de A, pero que eso no te disuada: las puntuaciones de la misión no servirán de mucho hasta que domines las mecánicas principales del juego.



■ **Fuego de apoyo [05]:** como ya comentamos en la sección anterior, pedir apoyo aéreo a la Base Madre te dará una impresionante ventaja sobre tus rivales. Puedes usar estos ataques para arrasara un área entera, dispersar humo o gas adormecedor, o incluso para cambiar las condiciones atmosféricas. Si la batalla se descontrola, o no dispones de tiempo ni ganas de abrirte paso por un perímetro bien protegido durante las últimas fases de una misión larga, esta función puede ser el comodín que te saque de la cárcel. Al igual que el sombrero de pollo, el uso de esta función limitará tu clasificación final de la misión a un máximo de A.

INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

ÍNDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES



LECCIÓN 11: BASE MADRE

La Base Madre es la instalación costera que sirve de centro de operaciones a Big Boss y sus Diamond Dogs; un lugar que puedes visitar cuando te plazca y en el que se desarrollan escenas muy importantes de la historia. Además, en ella podrás realizar actividades varias. Algunos eventos y vídeos, por ejemplo, solo se activarán si visitas plataformas concretas o hablas con individuos en un momento determinado, y en el interior de la base también encontrarás muchos objetos escondidos. Como beneficio adicional, elevarás la moral de tus Diamond Dogs cada vez que te vean en las instalaciones.

La Base Madre también es un espacio virtual con el que podrás interactuar en todo momento si abres el menú del iDroid. Pulsa **[L1]/[LB]** para acceder a la pestaña de las tareas administrativas de la Base Madre, o **[R1]/[RB]** para ver la pestaña Misiones, desde la que podrás enviar reclutas a asignaciones de despliegue de combate. En esta sección te presentamos las funciones más importantes, y en cada una describimos las funciones de gestión a las que podrás acceder desde el menú de opciones del iDroid.

“Gestión de personal”: Asignar nuevos reclutas

Durante la historia te harás con los servicios de cientos de reclutas nuevos para la Base Madre, esto lo lograrás extrayendo individuos del campo de batalla con tu dispositivo Fulton o completando asignaciones de despliegue de combate. A medida que aumente la fama de Big Boss, también obtendrás voluntarios entre misión y misión. A no ser que los departamentos estén al máximo de su capacidad operativa, se asignarán reclutas nuevos automáticamente a la división adecuada según sus habilidades. Si no hay sitio, los futuros Diamond Dogs pasarán a la sala de espera, esperando que surja un hueco o que intervengas directamente.

Hay dos métodos para asignar a los reclutas de la pestaña Sala de espera:

■ **Asignación automática:** elige Gestión de personal en la pestaña Base Madre del iDroid. Puls **[R3]/[T]** y, cuando aparezcan las dos opciones disponibles, elige entre asignar a los reclutas de la sala de espera a los trabajos más adecuados o reasignar a todo tu personal a las funciones que mejor puedan desempeñar.

■ **Asignación manual:** elige a los individuos que te interesen con **[X]/[A]** para que aparezca un menú desde el que podrás transferirlos a otros departamentos. Por ejemplo, puedes usar esta función para aumentar la clasificación general del equipo de I D, y así desbloquear una opción de investigación que te interese conseguir de inmediato. Pero, por lo general, no es necesario alcanzar este grado de microgestión. Si quieres despedir a un miembro del equipo, usa la opción “Despedir”.

Muchas decisiones de recursos humanos las toma exclusivamente la IA de la Base Madre, por lo que los empleados menos hábiles que estén ocupando puestos muy solicitados serán automáticamente reasignados o despedidos cuando se contrate a personal más cualificado. Si sientes simpatía por algún trabajador concreto, puedes seleccionar su nombre y pulsar **[L2]/[B]** para ofrecerle un contrato permanente y conservarlo hasta que anules este privilegio especial. Descubrirás que reasignar automáticamente de vez en cuando a todo el personal de la base te ayudará a mantener todos los departamentos al máximo de su potencial.

Para ayudarte a identificar los puntos fuertes y débiles de cada recluta (incluidos los que encuentres en el campo de batalla), el juego utiliza un sistema de clasificación. Este sistema utiliza grados que representan la posible competencia del individuo en los seis departamentos principales de la Base Madre. La jerarquía completa de esta clasificación, de peor a mejor, es E, D, C, B, A y S. Cada individuo tiene un grado asociado a cada departamento; es decir, que si un recluta tiene la mejor nota en la categoría de I D, es el candidato perfecto para dicho departamento. Es un método muy sencillo.

Esta es una descripción breve de los diversos departamentos que estarán disponibles a medida que amplíes las instalaciones de la Base Madre.



Unidad de combate: las tropas que enviarás a las asignaciones de despliegue de combate.



Equipo de I D: desarrollarán armas y objetos cuando se cumplan sus requisitos como, por ejemplo, niveles de departamentos, recursos y fondos PMB.



Unidad de inteligencia: ofrece apoyo operativo por medio de información, como actualizaciones y notificaciones del mapa del iDroid, cada vez que estés en el campo de batalla.



Equipo médico: ofrece tratamientos al personal enfermo o herido.



Unidad de apoyo: el equipo que te proporcionará envíos de suministros y fuego de apoyo cuando los solicites.



Unidad de desarrollo de la base: dedicada a la tarea esencial de conseguir y procesar materiales vitales y desarrollar o ampliar las instalaciones de la base.



Equipo de seguridad: accesible mucho más tarde que el resto de departamentos. Protege tus instalaciones de amenazas externas.

Cuanto más personal asignes a un equipo y más alto sea su grado en el atributo correspondiente, más funciones y mejoras podrás desbloquear. Algunas innovaciones requieren que varios departamentos lleguen a un nivel concreto para que puedan investigarse o usarse nuevas tecnologías o habilidades.



Si mejoras tus binoculares Intel, podrás estudiar a los trabajadores y acceder a más información sobre sus habilidades potenciales **[O1]**. Esto te permitirá ser un poco más selectivo al elegir el personal cuando extraigas. Por lo general, las clasificaciones de los enemigos que puedes reclutar mejoran a medida que avanzas en la historia. Al comienzo, la mayor parte de los soldados son de grado D o C como mucho. Pero con el tiempo irá aumentando la calidad del posible personal.

Durante la primera mitad de la historia, la cantidad es más importante que la calidad: añade a todos los trabajadores que puedas. Cuando llegues al límite de personal, procura aumentar la capacidad encargando las correspondientes expansiones de la Base Madre. Más adelante, conviene ser más selectivo a la hora de extraer personal. Estudia a todos los enemigos que te encuentres en las misiones o mientras deambulas libremente y recluta solo a los que posean un nivel de pericia B, A y, sobre todo, S.

Además de los equipos y unidades que hemos mencionado, hay otras secciones del menú de gestión de personal que requieren una breve introducción. En la enfermería se trata al personal herido o enfermo; los pacientes no trabajarán mientras estén en cama. En el calabozo se quedan los problemáticos o los que aún no se hayan unido a los Diamond Dogs, hasta que los asignen al departamento adecuado. Por último, en la pestaña Asesinado en acción/Antiguo miembro hay una lista con antiguos miembros que han sido despedidos o han sucumbido a enfermedades o heridas.

02



Misión de envío [Reclutamiento personal] exitosa:
La fama ha aumentado [Heroísmo +100]

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES



“Despliegue de combate”: Enviar reclutas a asignaciones

El despliegue de combate es, probablemente, uno de los sistemas más lucrativos (y por tanto esenciales) de todo el juego. Esta opción, a la que se accede a través de la pestaña Misiones del menú del iDroid, te permite enviar tropas a tu unidad de combate mientras te encargas de completar objetivos. Este será tu método principal de conseguir grandes cantidades de recursos clave y considerables sumas de PMB. Sin estas recompensas, el desarrollo de la Base Madre y de gran parte de sus proyectos asociados irá haciéndose cada vez más lento.

El proceso es sencillo: selecciona una misión de la lista, revisa su información (sobre todo, la duración, las probabilidades de éxito y las recompensas), y confirma tu elección en cuanto estés listo para enviar un equipo. Las misiones pueden causar heridas graves o muertes, así que procura elegir asignaciones que tengan una elevada probabilidad de éxito. La más alta, del 95%, debería ser tu referencia para asegurarte de que tus hombres sobrevivirán en casi todos los casos, aunque nada te impide poner a prueba tu suerte (o más bien la *suya*) si lo ves conveniente.

En muchos casos podrás seleccionar un grado de personal en el menú de despliegue y enviar a la misión en cuestión de segundos a un grupo de tropas asignado automáticamente. En el caso de las misiones más difíciles con recompensas importantes, es mejor que elijas personalmente a tus mejores hombres: pulsa **△/○** para entrar en el menú correspondiente y después usa **□/×** para seleccionar soldados o anular la selección.

Una vez que despliegues un pelotón, podrás olvidarte de él hasta que una notificación te informe de los resultados y recompensas de la misión **[02]**. El tiempo transcurre sin descanso en *MGSV* (salvo en la pantalla de pausa), así que acostúmbrate a tener el número máximo de despliegues de combate activos al mismo tiempo. Por defecto, solo podrás tener dos misiones a la vez, pero podrás ampliar esta cifra más adelante, construyendo Puestos de Operaciones de Avanzada, un tema que comentamos en la página siguiente.

Cada vez que completes una misión de despliegue de combate, podrás recoger tus recompensas en la pestaña Base Madre del menú del iDroid. Podrás recogerlas una a una, o todas a la vez pulsando **□/×**.

“Desarrollo”: Desbloquear equipo y mejoras

Aunque el sistema de despliegue de combate es el mecanismo con el que acumularás una gran riqueza material y financiera para los Diamond Dogs, el menú de desarrollo es el lugar en el que invertirás gran parte de tus ganancias. Esta opción, disponible en la pestaña Base Madre del iDroid, te permite invertir tus recursos en la creación de equipo nuevo y mejorar el ya existente.

La utilidad de los objetos que consigas mediante la opción Desarrollo va mucho más allá de un mero aumento cuantitativo de los juguetes que tienes a tu disposición. Durante el juego se desbloquearán nuevas armas de fuego y objetos tácticos que pueden cambiar **completamente** tu forma de abordar las misiones.

A medida que avances en el metajuego de gestión de la Base Madre podrás acceder a nuevas oportunidades de investigación, sobre todo al contratar a más y mejores reclutas que aumentarán el nivel de los diferentes departamentos. Sin embargo, en algunos proyectos también tendrás que conseguir sus planos: objetos que podrás recoger en lugares concretos del mapa, sobre todo en las bases y puestos de avanzada más importantes, durante las misiones principales y secundarias. También se pueden conseguir en asignaciones de despliegue de combate.

Tu configuración al comienzo del juego consiste en una pistola tranquilizante con silenciador, un par de rifles automáticos y varios objetos de apoyo. Pero con el tiempo accederás a un increíble arsenal de armas y artefactos que no solo te ayudarán a superar futuros desafíos, sino que también te permitirán volver a jugar misiones anteriores de formas totalmente distintas. Un simple ejemplo: hay un mundo de diferencia entre completar objetivos con un rifle de francotirador con silenciador y dardos tranquilizantes, y completarlos usando un lanzagranadas avanzado y con el cargador lleno. Inventos como el señuelo (soldados hinchables con los que engañar a los enemigos), el camuflaje para sigilo (que ofrece una invisibilidad temporal) o incluso objetos tan exóticos como las botellas de carnada (viales que atraen a animales salvajes a un lugar, con un gran potencial para causar daños) te ofrecerán un potencial inmenso para experimentar.

Cuando estudies un arma en los menús de desarrollo, sus atributos aparecerán representados con barras azules en la ventana del lado derecho de la pantalla. Cualquier segmento de barra de color distinto se corresponderá con las diferencias de atributos entre el arma que estás mirando y el arma de la misma categoría que tengas equipada. Si el segmento está rojo, quiere decir que el arma tiene un atributo inferior (la porción roja corresponde a los puntos de atributos que perderás si te equipas con dicha arma). Si el segmento está amarillo, quiere decir que el arma que estás mirando tiene un atributo superior (la porción amarilla corresponde a los puntos de atributos que ganarás si te equipas con dicha arma). No deberías fijarte demasiado en las diferencias de atributos entre armas de distintas categorías: los lanzacohetes tienen unos índices de penetración muy bajos en comparación con los rifles de francotirador, pero no tardarás ni un segundo en darte cuenta de que esto no tiene importancia alguna.

Además de desarrollar armas y equipo nuevo, también puedes mejorar piezas fundamentales de equipamiento que te permitirán salir con eficacia a la Base Madre con todo lo que necesite. Lo más importante es mejorar tu dispositivo de recuperación Fulton: deberías hacerlo siempre que puedas hasta alcanzar todo su potencial. Al comienzo solo te permitirá transportar elementos de uno en uno. Pero las mejoras posteriores duplicarán la capacidad de transporte del dispositivo Fulton de Big Boss, te permitirán extraer objetos más pesados como torretas y, finalmente, te permitirán extraer contenedores de carga y vehículos [03]. Muchas misiones avanzadas de despliegue de combate tienen requisitos concretos que no podrás cumplir sin un dispositivo Fulton mejorado (por ejemplo, poseer al menos un camión), así que esfuérzate en desarrollar esta tecnología al máximo en cuanto puedas.

Otro elemento clave que debes mejorar son tus binoculares Intel, ya que este dispositivo aumenta la información que obtendrás al analizar enemigos. En cuanto accedas a sus atributos individuales, podrás decidir con antelación qué soldados merece la pena extraer a la Base Madre y así ahorrarte horas de juego, además de permitirte identificar y elegir a los mejores reclutas posibles [04]. Una vez más, esto tiene un efecto dominó que afecta a otros sistemas: tener mejores reclutas



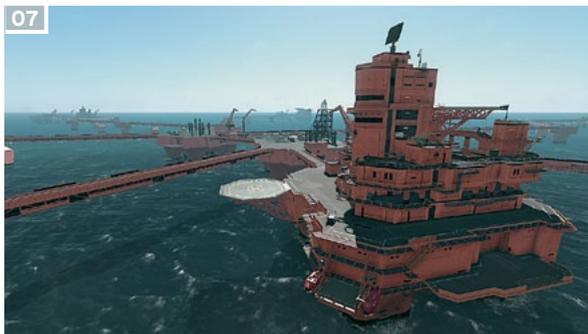
generará nuevas posibilidades de desarrollo y, al tener soldados superiores en la unidad de combate, podrás aceptar misiones de despliegue de combate más peligrosas.

Por último, pero no por ello menos importante, también puedes mejorar el equipamiento de tus compañeros [05 y 06]. Por ejemplo, si quieres conseguir bonificaciones “Sin muertes” en las misiones o proteger las vidas de tus reclutas potenciales, puedes investigar armas no letales y equipar con ellas a los compañeros que puedan usarlas. Si D-Horse resulta herido con frecuencia en las operaciones encubiertas de su jinete, ¿por qué no lo proteges con un blindaje especial? Aunque algunos objetos son puramente decorativos, otros tienen aplicaciones directas que pueden afectar considerablemente a tu estilo de juego.

“Instalaciones de la base”:

Expandir la Base Madre

Desde el momento en que se desbloquee esta opción, expandir la Base Madre debería convertirse en tu prioridad [07]. A comienzos de la historia, cada instalación que construyas desbloqueará nuevas funciones que podrás usar asignando reclutas al departamento correspondiente. Además, cada nueva expansión aumenta el número de personal que puedes contratar. Cuantas más plataformas construyas, más recompensas conseguirás. A medida que los departamentos aumenten de nivel, también podrás acceder a más equipamientos y opciones de mejora.



Por lo general, deberías priorizar la expansión de la Base Madre siempre que sea posible. Cada nueva plataforma supone una inversión considerable de PMB, así que conviene ir acumulando recursos de forma lenta pero constante e invertirlos en desarrollos de armas y mejoras clave en cuanto estén disponibles, pero a la vez reservando dinero para la expansión de las estructuras de la Base Madre. Si inviertes en cada nueva opción de investigación sin ningún tipo de control o criterio, pasarás por periodos de escasez en los que no podrás permitirte avances realmente importantes.

Puestos de Operaciones de Avanzada

Cuando llegues al tramo central de la historia principal, tendrás la oportunidad de construir un Puesto de Operaciones de Avanzada (POA) si dispones de una conexión activa a Internet. Obtendrás la primera gratis; los siguientes POA (totalmente opcionales) se compran con microtransacciones. Cada POA es básicamente una Base Madre *adicional* que podrás expandir como la principal para conseguir aún más recompensas y recursos.

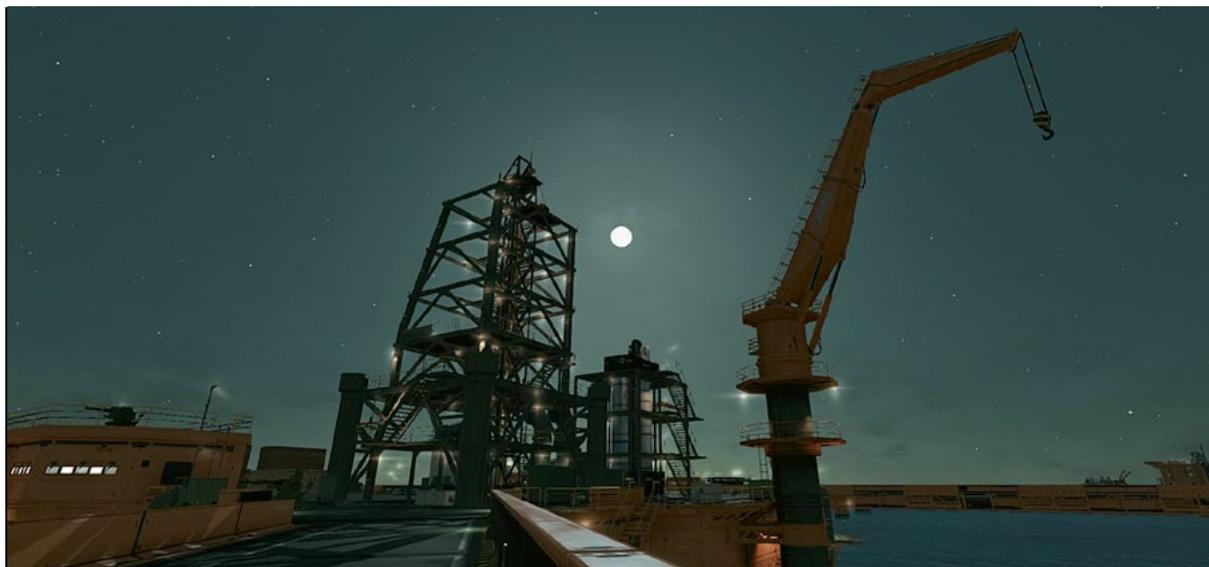
Pero todos los POA que poseas serán en realidad virtuales: al contrario que la Base Madre, no podrás explorarlas físicamente. En la práctica, los POA no alteran la forma en que gestionas a tus Diamond Dogs; solo son unos simples pero potentes catalizadores para acelerar tu desarrollo.

Aunque trataremos este tema en próximos capítulos, tenemos que comentar que otros jugadores pueden atacar tus POA, de la misma forma que tú puedes atacar las suyas. Si consigues infiltrarte en un POA y logras tu objetivo, todos los soldados y equipamiento que hayas extraído con el Fulton pasarán a tu poder. Lógicamente, otros jugadores podrán hacerte lo mismo, lo que puede generar una extenuante espiral de robos, venganzas y revanchas que podría no tener fin.

“Personalización”:

Mejorar armas con accesorios

Al avanzar en la historia, desbloquearás un menú en la pestaña de la Base Madre (al que solo se puede acceder desde el Centro de Comando Aéreo) que se utiliza para personalizar armas de fuego. Los accesorios y las mejoras que podrás equipar a tus armas incluyen silenciadores, linternas, miras y mayores cargadores de munición [08]. Invertir tiempo y recursos en mejorar aspectos clave de tus armas favoritas puede ofrecerte ventajas considerables. Por ejemplo, un silenciador resistente en un buen rifle de francotirador puede usarse para acabar con todas las posibles amenazas de una base, sin necesidad de preocupar al cuartel general enemigo con malas noticias.



INICIO RÁPIDO

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

MISIONES SECUNDARIAS

BASE MADRE

REFERENCIA Y ANALISIS

EXTRAS

INDICE

BOTONES

PANTALLA

ESTRUCTURA DEL JUEGO

PREPARATIVOS DE MISION

SIGILO E INFILTRACION

COMBATE

DESPLAZAMIENTO

RECURSOS

GESTION DEL TIEMPO

GESTION DEL INVENTARIO

APOYO TACTICO

COMODINES

BASE MADRE

INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

PUNTUACIONES

[] LECCIÓN 12: INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS

Todas las mecánicas de juego y sistemas de gestión que componen *Metal Gear Solid V* están interconectados de una forma u otra. Pero tus verdaderos avances (al margen de la historia) dependerán de las siguientes actividades:

- **Reúnes recursos**, que se consigue:
 - completando misiones principales y secundarias;
 - recogiendo objetos mientras deambulas libremente;
 - expandiendo la Base Madre;
 - enviando reclutas a asignaciones de despliegue de combate.

- **Inviertes estos recursos** en distintos menús de la Base Madre.

Siempre que acumules recursos, podrás invertirlos como quieras. Pero lo más lógico es centrarte en inversiones que mejoren el potencial de Big Boss (más investigaciones en las innovaciones principales, en vez de en armas alternativas) o que sirvan para ampliar la Base Madre con plataformas nuevas que aumenten su capacidad de almacenamiento de recursos, ofrezcan servicios y empleen a más trabajadores.

Las compras de equipamiento aumentan tus posibilidades tácticas y el rendimiento general en el campo de batalla, lo que te permitirá acumular más recursos que, a su vez, podrás reinvertir en más compras dentro del metajuego de gestión de la Base Madre.

Los desembolsos (por lo general considerables) asociados a las compras de nuevas plataformas de la Base Madre aumentan los límites de personal de las divisiones de Diamond Dogs, aumentando la eficacia de los servicios que ofrecen (entre ellos, es necesario recalcarlo, la adquisición de nuevos recursos). Todo ello también impulsará tus avances tanto en la acción como en el metajuego de gestión.

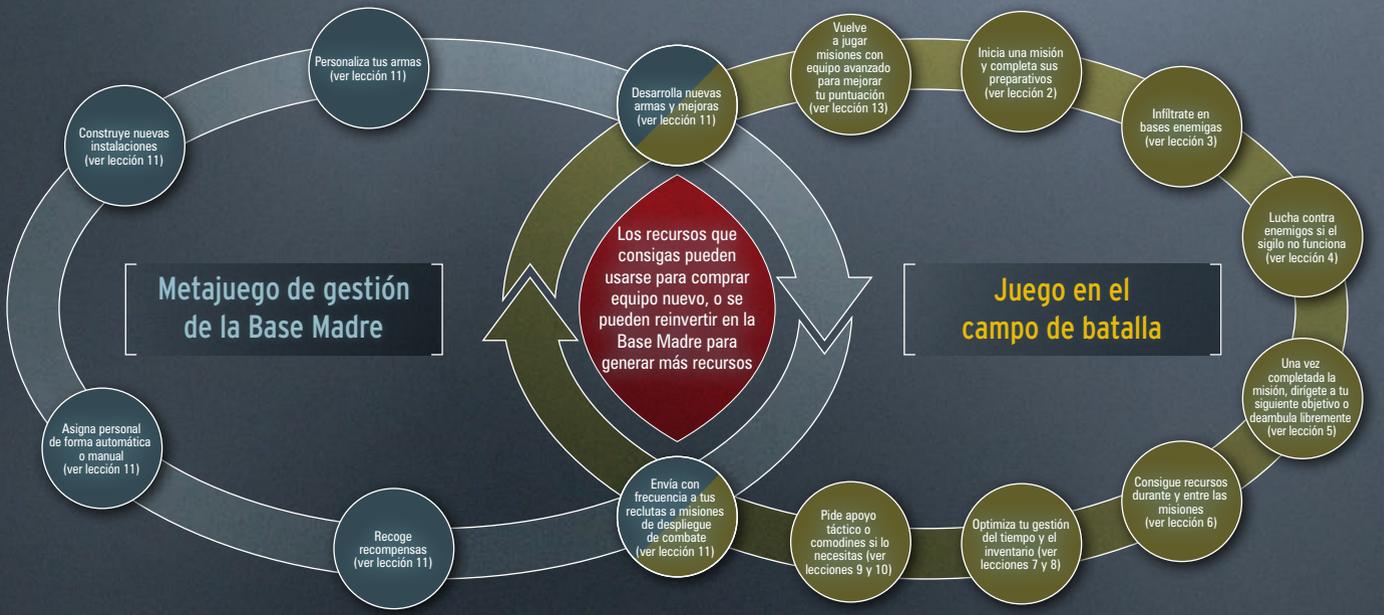
El elaborado sistema de interdependencia que existe entre todos los sistemas aparece representado visualmente en el siguiente diagrama. Una mirada rápida basta para tener claro que esforzarse en avanzar en todos los

sistemas importantes del juego se premia con numerosas ventajas tácticas y recompensas que pueden darle la vuelta por completo al juego. Por el contrario, centrarte únicamente en misiones para avanzar en la historia dejará a la Base Madre mal preparada con respecto a futuros desafíos, algo que lógicamente afectará también a Big Boss y a sus Diamond Dogs.

Lo ideal es que intentes seguir este itinerario para mantener una progresión equilibrada y un flujo constante de recompensas:

- **Juega misiones y deambula libremente** por el mapa para ganar PMB, recoger recursos y extraer enemigos heridos con tu dispositivo Fulton.
- Al mismo tiempo, envía con frecuencia al menos a dos equipos de unidades de combate a misiones de **despliegue de combate**. Cada vez que el juego te avise que una misión ha terminado, envía a tus hombres a una nueva asignación de inmediato.
- Cuando dispongas de una cantidad razonable de recursos, usa con frecuencia los servicios de tu equipo de apoyo, con la seguridad de que la Base Madre podrá permitirse dichos desembolsos. Esto incluye solicitar **envíos de suministros** y helicópteros de apoyo siempre que lo estimes conveniente.
- Abre cada cierto tiempo el menú de la Base Madre para **recoger las recompensas** de tus misiones de despliegue de combate. A su debido tiempo, podrás realizar compras importantes con los recursos que consigas por los métodos de adquisición automáticos de la Base Madre.
- Entre misiones, comprueba si puedes permitirte el **desarrollo** de equipamiento para Big Boss o sus compañeros, y así aumentar tu eficacia en el campo de batalla. También conviene que realices inversiones importantes periódicamente en **instalaciones** de la Base Madre, lo que a su vez generará más ingresos.

! RESUMEN DE LA INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS



[R] LECCIÓN 13: PUNTUACIONES

Desafíos finales del juego

Una vez que domines las mecánicas principales del juego, la gestión de la Base Madre genere recursos de forma fluida y desbloquee nuevo equipo, estarás listo para volver a jugar misiones anteriores e intentar conseguir las mejores puntuaciones.

■ **Clasificaciones:** la jerarquía completa de clasificaciones es, de peor a mejor: E-D-C-B-A-S. Algunas misiones principales no se premian con una clasificación final.

■ **Cálculo de puntuación:** la clasificación que recibas es el resultado de un complejo cálculo en el que intervienen numerosas categorías de puntuación individuales, como se detalla en la pantalla de resultados de la misión [01]. Te ofrecemos una explicación más extensa de este sistema en la página 296 del capítulo Referencia y análisis, pero de momento te presentamos los criterios más importantes para obtener la mejor clasificación:

- tu velocidad (el tiempo que tardes en completar la misión; cuanto más rápido, mejor);
- el número de tareas opcionales de la misión que completes al margen de los objetivos obligatorios (como se detalla en la pantalla de la misión y en el capítulo Recorrido de esta guía);
- la cantidad de sigilo y violencia que emplees (si evitas alertas y causar muertes, obtendrás bonificaciones).

Lógicamente, para conseguir puntuaciones altas en misiones suele ser necesario un equipo avanzado y que se adapte bien a la naturaleza de los objetivos, pero también una comprensión absoluta de los controles, los escenarios y el comportamiento de la IA del juego. Son conocimientos que irás adquiriendo y desarrollando a medida que juegues a *Metal Gear Solid V* y experimentes con todos sus sistemas, dispositivos, tipos de enemigos y situaciones posibles.

Pero de momento no te preocupes por este tema. En una primera partida, lo más importante es disfrutar de la increíble variedad de nuevas experiencias que contiene la historia principal de *MGSV*. De hecho, resulta liberador jugar sin prestar atención a las puntuaciones. Mientras consigas avanzar y te esfuerces en ampliar la Base Madre, las notas bajas no tendrán importancia: son un efecto secundario e inevitable de todo lo que vivirás y experimentarás al enfrentarte por primera vez a cada misión (y algo con lo que deberías disfrutar).

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- BOTONES
- PANTALLA
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- PREPARATIVOS DE MISIÓN
- SIGILO E INFILTRACIÓN
- COMBATE
- DESPLAZAMIENTO
- RECURSOS
- GESTIÓN DEL TIEMPO
- GESTIÓN DEL INVENTARIO
- APOYO TÁCTICO
- COMODINES
- BASE MADRE
- INTERDEPENDENCIA DE SISTEMAS
- PUNTUACIONES



01

PUNTUACIÓN

Episodio 3: COMO UN HÉROE

CLASIFICACIÓN DE JUEGO			BONUS	
TIEMPO DE JUEGO TOTAL	65:32:45.935		---	
TIEMPO	2:20.729	137556	Extraído el comandante de la Spetsnaz.	5000
ALERTAS DE COMBATE ENEMIGAS	0	0	SIN REINTENTOS	5000
ATAQUES RECIBIDOS	0	0	SIN MUERTES	5000
DERRIBOS TÁCTICOS	1	1000	SIN ACTIVAR MODO REFLEJO	10000
DISPAROS A LA CABEZA	0	0	SIN ALERTAS DE COMBATE	5000
PRECISIÓN	(-/-)	0	EN PERFECTO SIGILO, SIN MUERTES	20000
NEUTRALIZACIONES	2	400		
MARCACIÓN	1	30		
INTERROGATORIOS EFECTIVOS	0	0		
PRISIONEROS RESCATADOS	0	0		
TOTAL		138986	TOTAL	50000
PUNTUACIÓN				188986

Nive. de amistad

D-HORSE

D-DOG

QUIET

NOBRE CÓDIGO

FOX-HOUND



TOP SECRET

RANGO

S

⊗ Sigüiente



- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

OGS



RECORRIDO

Este capítulo te guiará por las misiones principales de *Metal Gear Solid V*. Una vez completes el prólogo y te embarques en la primera misión "real", te fascinará la extraordinaria cantidad de libertad de la que dispondrás. Alojado en una instalación costera llamada Base Madre, pronto tendrás licencia para explorar un teatro de operaciones masivo en Afganistán, donde podrás completar objetivos siempre que quieras y del modo que consideres oportuno.

Al principio, el grado de libertad que concede *MGSV* puede resultar abrumador. Por esta razón, te recomendamos que dediques un momento a leer el capítulo de Introducción (ver página 8), donde encontrarás consejos e información sobre diversos temas, como los controles y las funciones principales, el ritmo y la estructura del juego, las herramientas de que dispones y la relación entre los diversos sistemas: desde los metajuegos de gestión hasta las puntuaciones de la misión.

[V] INTRODUCCIÓN

Un hecho esencial que debes tener en cuenta antes de empezar el capítulo de Recorrido es que el juego cambia en tiempo real en función de varios factores:

- Los patrones de movimiento de cada guardia están sujetos a variaciones constantes. A diferencia de las entregas previas (y, de hecho, de la mayoría de los juegos de sigilo que se han publicado desde que surgió este género), en este juego los soldados no suelen seguir siempre las mismas rutas predeterminadas y pueden variar su rutina a su antojo. Por lo tanto, tendrás que adaptarte e improvisar sin cesar durante las infiltraciones.
- La hora determina la manera de comportarse de las patrullas y los centinelas enemigos; además, sus posiciones y rutas suelen variar según sea de día o de noche. La visibilidad también es un factor crítico, así que tanto las infiltraciones diurnas como las nocturnas presentan sus ventajas e inconvenientes.
- Tus acciones inciden en el entorno y en la dificultad de la misión. Por ejemplo, si te detectan y dan la voz de alarma, todos los enemigos de la base modificarán su rutina y se moverán a posiciones distintas, lo que los hará aún menos predecibles. Es más, un tiroteo comunicado por radio al cuartel general podrá dar paso a una orden que ponga en estado de alerta a todas las bases enemigas y puestos de guardia locales.
- Los objetivos de cada misión principal (llamados "tareas de misión") son variados y numerosos. Solo unos cuantos son obligatorios, que tendrás que completar para finalizar con éxito una asignación. Sin embargo, si realizas tareas opcionales cambiarás la forma de jugar una misión y, si tienes éxito, conseguirás más recompensas y bonificaciones de puntuación finales.
- Además, en *MGSV*, la dificultad y los parámetros se ajustan de forma dinámica durante la historia, según tu estilo de juego. Si siempre utilizas la misma estrategia, el juego se adaptará y te invitará a usar nuevos enfoques. Por ejemplo, si te haces experto en disparos a la cabeza, y neutralizas con tranquilizantes a todos los guardias que encuentras a tu paso, tus enemigos llevarán casco con más frecuencia. Y si siempre completas las misiones de noche para facilitar las infiltraciones, los enemigos usarán lentes de visión nocturna con regularidad, para contrarrestar esta tendencia.

Todas estas funciones, así como muchos otros factores que sería imposible detallar aquí, revelan que no existe una única forma de completar cada misión, sino que existen, literalmente, docenas de estrategias posibles y que todas ellas pueden resultar inútiles o necesitar que seas creativo en caso de que ocurra algún imprevisto.

En *MGSV*, el éxito suele ser cuestión de observación y adaptación, y esto ha influido en el formato de nuestro capítulo de Recorrido. Por eso, en vez de intentar mostrarte soluciones paso a paso que puedas seguir con los ojos cerrados, te ofrecemos mapas anotados, entradas con información experta y consejos tácticos obtenidos tras meses de tiempo de juego acumulado, para ayudarte a tomar tus propias decisiones informadas.

Si intentáramos ofrecerte unos caminos concretos y métodos infalibles, correrías el riesgo de encontrar constantemente variaciones o errores. ¿Qué ocurriría si te sugiriéramos que neutralizaras con tranquilizantes a un guardia concreto y este llevara casco y armadura completa cuando lo encontraras en el juego? ¿Y si un alboroto previo en un puesto de guardia hubiera provocado un estado de alerta general en todas las bases enemigas? ¿Y si un guardia no estuviera ahí porque es de noche y está echando una cabezadita?

El diseño de *Metal Gear Solid V* fomenta la creatividad y presenta, regularmente, pequeños escenarios exclusivos para cada jugador. Por eso mismo, este capítulo intenta ofrecer una orientación visual que te permita dominar las misiones principales con cierta independencia.

Aunque ofrecemos los elementos tradicionales de un recorrido tradicional (pasos numerados, tácticas recomendadas y secretos), evitamos el enfoque del "ve allí, haz eso". En vez de eso, presentamos estrategias y observaciones basadas en el mapa que se adaptarán a un primer recorrido y a las posteriores repeticiones, haciendo énfasis en el sigilo y en las tácticas no letales. Te ofrecemos las herramientas que necesitarás para seguir la historia y completar objetivos factibles sin demasiada dificultad durante un primer recorrido. Más adelante, podrás volver a consultar estas páginas en busca de ayuda para conseguir una puntuación elevada y completar tareas opcionales que previamente habrían sido imposibles.



! LEYENDA DE LOS MAPAS Y CAPTURAS DE PANTALLA

La siguiente leyenda presenta las anotaciones e iconos que encontrarás durante el Recorrido. Naturalmente, todos nuestros mapas están orientados de acuerdo con la convención predeterminada del juego, donde el norte está "arriba". Los mapas de este capítulo se centran únicamente en objetivos y objetos relacionados con las misiones. Los objetos para recoger que aparecen todo el tiempo por el mundo del juego (y no solo durante las misiones) los podrás encontrar en el póster que viene con esta guía.

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Movimiento del jugador (capturas de pantalla)
	Movimiento del jugador (mapas)
	Paso del Recorrido
	Zona de aterrizaje/Punto de despliegue
	Movimiento del enemigo

[!] PUNTOS DE INTERÉS

En el mundo abierto de *MGSV* encontrarás diferentes tipos de objetos, entidades, eventos y demás puntos de interés. Las cinco páginas siguientes ofrecen una presentación general de los diversos elementos que encontrarás durante las primeras horas del primer recorrido, para que sepas utilizarlas a tu favor y conozcas las posibles consecuencias de tus acciones.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE



Luces: puedes destruir las luces de vigilancia y la mayoría de las fuentes de iluminación con balas y explosivos (pero no con dardos tranquilizantes). Sin embargo, hay luces que no pueden destruirse, como las de cristal resistente con malla de protección metálica. La oscuridad ininterrumpida normalmente jugará a tu favor, pero recuerda que los guardias que adviertan un cambio en la iluminación o descubran equipo destruido sospecharán.

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS

- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO

- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



Equipo de comunicaciones: usar explosivos para destruir el equipo de comunicaciones interrumpirá las conversaciones por radio e impedirá que los guardias locales pidan refuerzos. Si una posición enemiga cuenta con más de un equipo, deberás destruirlos todos para aislarla del mundo exterior.



Transmisores de radio: también puedes buscar y destruir un transmisor para conseguir el mismo efecto que si destruyes un equipo de comunicaciones. Sin embargo, como estos suelen encontrarse en el interior de los edificios, puede que tengas que despejar el camino para conseguirlos. Si dispones de un arma con silenciador que dispare balas normales, podrás destruir este equipo de varios disparos sin que llame mucho la atención.



Sistemas eléctricos: puedes desactivar el sistema eléctrico de un puesto de avanzada apagándolo o destruyéndolo con explosivos. Al cortar la corriente se desconectarán aquellos equipos que requieran un suministro eléctrico ininterrumpido, como las luces y las cámaras de vigilancia, lo que facilitará en gran medida las infiltraciones. La aproximación más sigilosa consiste en desconectarlo mediante el interruptor, pero ten en cuenta que el guardia al que envíen a investigar lo conectará de nuevo. Si destruyes un generador, lo más normal será que los enemigos entren en estado de alerta.

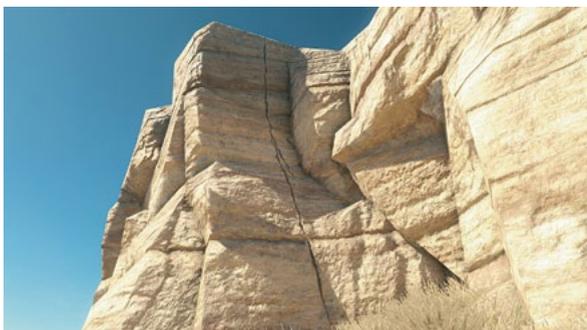
[!] PUNTOS DE INTERÉS [CONTINUACIÓN]



Radar antiaéreo: si destruyes una antena de radar antiaéreo crearás un agujero permanente en la red de vigilancia aérea del enemigo y desbloquearás una nueva zona de aterrizaje para tu helicóptero de apoyo. Por supuesto, la explosión incrementará el nivel de alerta de todos los guardias próximos, de modo que antes de hacerlo tendrás que asegurar la zona o estar preparado para la búsqueda que se iniciará.



Puertas cerradas: en ocasiones encontrarás puertas cerradas, que se indican con un icono de candado. Para abrirlas, solo tienes que pulsar **(A/Y)**, pero recuerda que el proceso lleva varios segundos. Para abrir una puerta cerrada, también puedes atraer al enemigo y hacer que la cruce (o, si quieres conseguir un efecto totalmente innecesario, puedes reventarla con explosivos).



Grietas: puedes usar estos caminos verticales para ascender o descender. Suelen encontrarse en formaciones de roca naturales, como los acantilados, pero en ocasiones aparecen en muros de piedra. Te recomendamos que examines siempre las grietas, pues pueden ofrecerte un atajo conveniente, un punto de infiltración secreto a una base enemiga o un punto de observación desde el que podrás explorar la zona.



Barriles explosivos: los barriles de metal rojos están llenos de combustibles volátiles o productos químicos, de modo que si los disparas con un arma letal, explotarán y causarán un efecto devastador. Presta atención a sus posiciones durante los tiroteos y haz que Big Boss se aleje de inmediato cuando una bala perdida pueda desencadenar un desastre.



Cajas de madera: puedes destruir las cajas de madera que encuentres en los puestos de avanzada y de guardia con una patada cuerpo a cuerpo (pulsar con rapidez **(R2/RT)**) o con escopetas y explosivos. A veces te resultarán útiles para abrirte paso. Durante los tiroteos, las cajas de madera ofrecen una cobertura deficiente, tanto a Big Boss como a los enemigos, puesto que las balas de casi todas las armas, salvo las más débiles, pueden traspasarlas y herir a los que se oculten detrás.



Puntos de entrega/Plataformas de carga de mercancías: cada "Factura" que consigas en las plataformas de carga de mercancías desbloqueará un nuevo destino de viaje rápido al que podrás viajar si te escondes en una caja de cartón en otra plataforma. Tras una breve demora, un camión recogerá la caja y podrás viajar al instante a cualquier otro punto de entrega que hayas desbloqueado. Esta es la forma más rápida de llegar a destinos lejanos del mapa, de modo que recuperar facturas debería ser una prioridad siempre que investigues una nueva base enemiga.



Diamantes en bruto: los diamantes en bruto son objetos para recoger brillantes que están ocultos por el mundo, principalmente en los puestos de avanzada y las bases. Cuando los recoges, se convierten automáticamente en PMB (la moneda del juego), y la cantidad exacta depende del tamaño del botín: 10 000 PMB si son "pequeños" y 100 000 PMB si son "grandes". En ocasiones, los soldados enemigos a los que interrogues te revelarán posiciones de diamantes en bruto.



Materiales procesados: entre los materiales procesados se incluye combustible, metal y recursos biológicos. Estos objetos para recoger se consiguen al explorar o como recompensas por las asignaciones de despliegue de combate que completa con éxito tu personal. Los materiales procesados se necesitan para desarrollar armas, mejoras, equipamiento e instalaciones en la Base Madre.



Materiales en bruto: en cuanto investigues una mejora esencial del dispositivo de recuperación Fulton, podrás extraer los contenedores de materiales que encuentres en los puestos de avanzada y demás lugares ocupados por el enemigo. Una vez enviados a la Base Madre, la unidad de desarrollo de la base los irá transformando de forma gradual (y automática) en materiales procesados.



Plantas medicinales: las plantas se encuentran por todo el mapa y las puedes recoger cuando quieras. Además, puedes conseguirlas como recompensa en ciertas misiones de despliegue de combate. Las plantas medicinales permiten investigar y fabricar diversos objetos. Por ejemplo, se necesita opio dorado para fabricar dardos tranquilizantes, latifolia para gas adormecedor, ajeno para el Cigarro fantasma, etc.



Casetes: los casetes son objetos para recoger que puedes encontrar mientras exploras bases enemigas o que recibes al completar misiones específicas. Los que recoges de forma manual suelen ser canciones que puedes escuchar a tu antojo. Para encontrarlos, presta atención a las fuentes de música cuando explores y sigue el sonido hasta el reproductor en cuestión. Si aparece este icono: , pulsa el botón indicado para recogerlo. Los casetes desbloqueados como recompensas de misión presentan un diálogo que proporciona información sobre el trasfondo, el desarrollo de la trama e incluso la conclusión de eventos pasados. Te aconsejamos que te acostumbres a escuchar los casetes de la historia (a través de la pestaña Misiones del menú del iDroid) mientras realizas otras actividades, como emprender largos viajes o gestionar la Base Madre.



Planos: los planos son objetos para recoger necesarios para desarrollar ciertas armas y objetos. Podrás encontrarlos en lugares ocupados por el enemigo o recibirlos como recompensa al completar asignaciones de despliegue de combate.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANÁLISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50

[!] PUNTOS DE INTERÉS [CONTINUACIÓN]



Afiches: los afiches son objetos para recoger que se encuentran en las paredes, principalmente en las bases y los puestos de avanzada enemigos. Acércate a uno y pulsa el botón indicado para recogerlo.



Soldados enemigos: aunque los soldados enemigos siempre intentarán matar a Big Boss en cuanto tengan la oportunidad de hacerlo, te recomendamos que no les dispenses el mismo trato agresivo, puesto que son recursos esenciales para la Base Madre. Si duermes o aturdes a un enemigo, podrás extraerlo del campo de batalla con el dispositivo Fulton. De este modo se unirá automáticamente a los Diamond Dogs (a veces, tras pasar un tiempo en el calabazo o la enfermería). Además, completar misiones sin bajas te concederá bonificaciones de puntuación.



Cuerpos: al infiltrarte en las bases enemigas, muchas veces dejarás una estela de cadáveres y cuerpos inconscientes. Cuando la discreción sea esencial y no puedas realizar extracciones con el dispositivo Fulton, podrás recoger los cadáveres y a los enemigos inconscientes y llevarlos a un lugar donde puedan permanecer escondidos hasta que recobren el sentido. También podrás ocultarlos en baños portátiles (☒) o en contenedores (☒), donde solo despertarán si los mueven.



Cámaras: las cámaras de vigilancia controlan una zona específica en un ciclo predeterminado. Al igual que ocurre con los guardias, siempre que entres en su campo visual aparecerá un indicador de detección y, si no te mueves deprisa, Big Boss será detectado. La mejor táctica consiste en esperar y pasar a toda velocidad cuando enfoque hacia otro lado, o explotar los puntos ciegos (por ejemplo, pasar justo por debajo). Puedes destruir las cámaras, pero ten en cuenta que esta acción casi siempre hará que los enemigos investiguen y generará un nivel de alerta bajo.



Vehículos y torretas: los vehículos (4x4, camiones, tanques) y las plataformas de armas (morteros, ametralladoras, artillería antiaérea) son habituales en las misiones y al deambular libremente. Podrás utilizar cualquier vehículo y armamento fijo que encuentres, siempre y cuando no estén ocupados. En cuanto tu dispositivo Fulton se desarrolle al nivel suficiente, también podrás hacerte con estos recursos para la Base Madre, donde se usarán para reforzar las defensas o (en el caso de los vehículos) para desplegarlos por el campo de batalla cuando así lo ordenes. Al escanear con los binoculares, el armamento fijo y los vehículos desocupados se indican con un icono blanco; si están en uso, el icono será de color rojo.



Archivos de inteligencia: durante ciertas misiones podrás conseguir archivos de inteligencia que revelarán información crítica o útil, como la posición de un prisionero que debes extraer o la ruta de viaje de un objetivo. Algunos son obligatorios y otros opcionales.



Armas y munición: las armas y la munición se encuentran en el campo de batalla, y también puedes recibirlas mediante entregas de suministros. Para recoger armas, mantén **○**/**ⓑ**; las dos armas de fuego que se intercambiarán se mostrarán en pantalla para evitar confusiones. La munición se recupera automáticamente cuando Big Boss se acerca a una reserva de la variedad adecuada.



Cobertura: acércate a un obstáculo (como una pared o una caja) y pulsa **○** en su dirección para “pegarte a la pared” y permanecer protegido hasta que decidas retirarte. Esta forma de cobertura hace que Big Boss sea más difícil de detectar y ofrece protección esencial durante los tiroteos. Además, solo tienes que mantener y soltar **○**/**ⓑ** para asomarte, disparar y volver a ponerte a cubierto de inmediato.



Hierba: puedes arrastrarte por extensiones de hierba y follaje para moverte con relativa seguridad, incluso durante las horas del día. Si encuentras arbustos grandes, incluso podrás adoptar una postura agachada para reconocer más fácilmente la zona o, quizá, para disparar con mayor precisión a un enemigo.



Puntos de ruta y marcadores: los puntos de ruta de la misión son unos marcadores amarillos que aparecen en pantalla para ofrecerte indicaciones generales sobre dónde debes dirigirte para completar un objetivo. Estos indicadores no señalan un lugar exacto, sino que más bien te dicen: “ven aquí y averigua dónde”. Los marcadores manuales son iconos blancos que puedes colocar manualmente en el mapa del iDroid con **⊗**/**Ⓐ** (o con **○**/**ⓑ** si usas los binoculares). Una vez colocado, el marcador manual aparecerá en pantalla cuando mires hacia él durante el juego, para facilitarte la navegación hasta ese punto en cuestión. Puedes desactivar los marcadores cuando quieras, y se desactivarán automáticamente en cuanto llegues a tu destino.



Animales salvajes: para capturar animales salvajes, puedes investigar jaulas de captura y desplegarlas (ideal para criaturas pequeñas) o neutralizarlos y extraerlos con el dispositivo Fulton (la única opción posible con animales grandes). Si llevas estos animales a un lugar protegido recibirás recompensas... y con el tiempo, lograrás tener una casa de fieras impresionante en la Base Madre.



Condiciones climáticas: las condiciones climáticas cambian en tiempo real, y algunas tendrán un impacto importante en tu forma de jugar. Las tormentas de arena, relativamente frecuentes en Afganistán, limitarán en gran medida el sonido y la visibilidad. Si durante una infiltración complicada sabes adónde ir, la tormenta de arena será un auténtico regalo; sin embargo, si estás explorando una base desconocida, será preferible que te agaches y esperes a que escape. El resto de efectos climáticos son menos drásticos, pero también influyen en los guardias: la lluvia amortigua los sonidos, la niebla dificulta la visión y la nubosidad reduce ligeramente la distancia visual máxima de los posibles enemigos.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



LA HISTORIA HASTA AHORA



BIG BOSS

Big Boss (alias Punished "Venom" Snake, Naked Snake)



MAJOR ZERO



OCELOT



THE BOSS

La historia de la saga completa de *Metal Gear* cubre un periodo de más de cien años, desde los orígenes de Los Filósofos a principios del siglo XX hasta la conclusión de la narrativa general en 2014. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* se desarrolla en 1984, nueve años después de los acontecimientos de *Ground Zeroes*. Si eres nuevo en la saga, el siguiente resumen de los acontecimientos previos te ayudará a ponerte en situación. En cuanto hayas completado al menos una vez *MGSV*, podrás leer el capítulo Extras, donde encontrarás un análisis exhaustivo de la historia (pero lleno a rebosar de **detalles de la trama**) que cubre la cronología completa de *Metal Gear* hasta la fecha.

1900

Principios del siglo XX: la creación de Los Filósofos

El punto de partida de la saga de *Metal Gear* es la creación de Los Filósofos, que tuvo lugar a principios del siglo XX. Esta organización exclusiva y altamente secreta estaba formada por un grupo selecto de figuras ilustres de los tres países más poderosos de aquel entonces: Estados Unidos, Rusia y China. Juntos, lograron amasar una reserva de fondos prácticamente ilimitada, conocida como el Legado de los Filósofos, que consideraban que bastaría para ganar o prevenir cualquier conflicto mundial futuro.

Con el paso del tiempo y la muerte de sus fundadores, la razón de ser de este comité clandestino se fue corrompiendo y, en la confusión y el caos que siguieron a la Segunda Guerra Mundial, un coronel soviético llamado Volgin logró apropiarse del Legado de los Filósofos.

1964

1964: la recuperación del Legado de los Filósofos

En 1964, los Estados Unidos lanzaron la *operación Snake Eater* para evitar una catástrofe nuclear inminente y, sobre todo, para hacerse con el suntuoso Legado de los Filósofos. La figura clave de esta misión encubierta fue un agente norteamericano conocido como *Naked Snake*, que contaba con el apoyo de un equipo remoto supervisado por su comandante, *Major Zero*. Experto en el arte de la infiltración y en las técnicas de supervivencia, Naked Snake logró impedir que el ambicioso coronel Volgin rompiera el frágil equilibrio de la Guerra Fría. Con la ayuda de un agente doble norteamericano conocido como *Ocelot*, también reclamó el Legado de los Filósofos para su país.

El conjunto de la operación fue posible debido a la escandalosa traición de una legendaria soldado de los Estados Unidos: The Boss, la mentora de Naked Snake. En realidad, la desertión de The Boss no fue más que un engaño ideado para poder acercarse a Volgin y facilitar la recuperación del Legado de los Filósofos. Su última misión para el país fue mantener el papel de traidora hasta el final y morir en manos de su aprendiz para ocultar la verdadera naturaleza de su misión.

Este fue el precio de los ideales de The Boss, el coste de su compromiso. Estaba dispuesta a morir en nombre del estilo de vida que había elegido libremente, en nombre de la libertad que fue su motor de vida. La muerte de The Boss es un acontecimiento crítico, un terremoto que reverbera por toda la saga de *Metal Gear Solid*.

Debido a su heroísmo y su discutible condición de mejor soldado del mundo, Naked Snake recibió como premio un nuevo apodo: *Big Boss*.

1970

1970: la creación de Cipher

Desilusionado por la muerte de su madre espiritual y mentora, Big Boss empezó a estar resentido con su gobierno, por el papel que había tenido en su caída y desgracia. Por eso, en 1970 se unió a Major Zero y a Ocelot (entre otros) para crear Cipher, una organización secreta de inteligencia basada en el Legado de los Filósofos. Aunque Cipher servía en gran medida a los intereses norteamericanos, sus creadores lo habían concebido como un benevolente comité directivo cuyo fin era beneficiar al conjunto de la humanidad. Era una nueva versión de Los Filósofos originales, financiada con los fondos de sus precursores.

Sin embargo, bajo el auspicio de Major Zero, Cipher pronto adoptó una solución radical para asegurar la paz y unir a las naciones bajo un único mando, por medio de un proceso de imposición gradual del modelo político, económico y social de los Estados Unidos al resto del mundo. Los dos miembros fundadores fueron distanciándose poco a poco, puesto que a Big Boss no le satisfacían los métodos ni la ideología de Zero.

- INICIO RÁPIDO
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- MISIONES SECUNDARIAS
- BASE MADRE
- REFERENCIA Y ANALISIS
- EXTRAS
- ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN
- PUNTOS DE INTERÉS
- LA HISTORIA HASTA AHORA
- PROLOGO
- MISIONES 01-03
- MISIONES 04-06
- MISIONES 07-09
- MISIONES 10-12
- MISIONES 13-15
- MISIONES 16-18
- MISIONES 19-21
- MISIONES 22-24
- MISIONES 25-27
- MISIONES 28-30
- MISIONES 31-33
- MISIONES 34-36
- MISIONES 37-39
- MISIONES 40-42
- MISIONES 43-45
- MISIONES 46-48
- MISIONES 49-50



KAZUHIRA MILLER

(alias Benedict Miller, Kaz)

1974

1974: la primera confrontación entre Zero y Big Boss

Tras pasar dos años reuniendo un ejército de mercenarios (y, durante el proceso, adquiriendo a un segundo al mando llamado *Kazuhira Miller*), Big Boss tuvo su primer enfrentamiento directo con Cipher (y, por extensión, con Zero) durante el *Incidente de Peace Walker* de 1974. Durante esta crisis, la CIA, la KGB y las tropas privadas de Big Boss lucharon por hacerse con el control de un Metal Gear armado con una cabeza nuclear, conocido como Peace Walker.

Estos acontecimientos sirvieron para reforzar la creencia de Big Boss de que los gobiernos y sus agencias asociadas no eran dignos de confianza, así que decidió seguir desarrollando su organización y aumentar sus rangos. También contrató a dos científicos notables, *el doctor Emmerich* y la doctora Strangelove, para diseñar una fuerza disuasiva nuclear avanzada en la Base Madre. Esta creación fue un tanque bípedo al que llamaron Metal Gear ZEKE.

Más adelante se supo que el Incidente de Peace Walker había sido, en realidad, una maniobra sutil de Zero que, entre otras cosas, había servido para que una triple agente entrenada especialmente, llamada Paz, se acercara a Big Boss. Cuando Paz reveló su verdadera afiliación y se hizo con el control de Metal Gear ZEKE, Big Boss la derrotó, recuperó el Metal Gear ZEKE y rechazó la oferta que Zero le había transmitido a través de la espía: que regresara al redil y sus mercenarios se unieran a las tropas de Cipher o que se atuviera a las consecuencias.

Con un ejército bien entrenado, el cuartel general de la Base Madre (una plataforma del litoral del Caribe) y un Metal Gear dotado de capacidades nucleares, Big Boss estaba a punto de hacer realidad su sueño de establecer una nación de soldados. Pero esto no pudo ser, como pronto se verá en los acontecimientos de *Ground Zeroes* de 1975.



DR. EMMERICH

1975

1975: la destrucción de la Base Madre

Paz, que sobrevivió milagrosamente a su enfrentamiento con Big Boss, fue capturada por los agentes de Cipher y retenida en una base militar de los Estados Unidos llamada Campamento Omega, situada en la punta sur de Cuba. Poco después, los representantes del Organismo Internacional de Energía Atómica (OIEA) se pusieron en contacto con la Base Madre para exigir una inspección nuclear inmediata.

Enviado a una misión de extracción para salvar a Paz (y a otro recluta de la Base Madre llamado Chico), Big Boss logró localizar y rescatar a ambos prisioneros el día antes de la inspección de la OIEA. Durante el vuelo de regreso a casa, Big Boss supo que a Paz le habían implantado quirúrgicamente un dispositivo explosivo. Después de que el médico de a bordo se lo extrajera mediante un procedimiento bastante traumático, Big Boss llegó a la Base Madre para descubrir que había sido arrasada por el supuesto equipo de investigación, formado en realidad por soldados que pertenecían a una unidad secreta de fuerzas especiales "XOF". Este grupo de élite de operaciones encubiertas de Cipher estaba dirigido por *Skull Face*, quien albergaba un odio visceral hacia Big Boss.

La inspección de la OIEA y la fuga de información que impulsó a Big Boss a emprender una misión de rescate simultánea en el campamento Omega eran la base del plan iniciado por Skull Face para destruir por completo la Base Madre. Big Boss logró rescatar a Miller antes de que las balas y las bombas pudieran matarlo, pero un segundo dispositivo explosivo instalado en el cuerpo de Paz hizo que el helicóptero se estrellara. A pesar del sacrificio del médico de a bordo, que usó su cuerpo para proteger a Big Boss de la explosión, este quedó herido de gravedad y cayó en coma después del suceso, un coma que duraría nueve años enteros.

Y aquí es donde empieza *The Phantom Pain*. Corre el año 1984...



SKULL FACE